

שיעור 16:
לחכות בסבלנות

שיעור 16 במבט על: בשיעור זה, הילדים יעשו שימוש בחיישן הקול ובקוביית ההמתנה למחיאת כף, ויכתבו קוד עם שני האמצעים האלה. הילדים גם ישוו בין חושים של בני אדם לבין החושים של קיבו.

עקרונות מובילים מתחום מדעי המחשב: מבני שליטה
עקרונות מובילים מתחום האוריינות השפתית: כלי ספרות

אוצר מילים:

המתנה למחיאת כף

1. חימום: אור אדום, אור ירוק

- הסבירו שהיום תשחקו במשחק "אור אדום, אור ירוק". העמידו את הילדים בשורה, והגדירו קו סיום. בהישמע אמירת "אור ירוק", הילדים יכולים להתחיל ללכת לעבר קו הסיום. כשתאמרו "אור אדום", יהיה על הילדים לעצור ולעמוד במקום. אם ילד זז כשאתם אומרים "אור אדום", הוא נפסל וצריך לשבת במקומו.

2. מעגל פתיחה טכנולוגי: אך ורק אם!

- ערכו עיבוד למשחק "אור אדום אור ירוק": ציינו שבמשחק, היה עלינו לשים לב למה שהגננת אמרה לעשות. פעלנו בהתאם להוראות שקיבלנו.
- תנו דוגמאות לדברים אחרים שאנחנו יכולים לעשות בכפוף לתנאי.

3. זמן קיבו: חיישנים והמתנה למחיאת כף

- הסבירו את הסיבות שבגללן אנשים צריכים חמישה חושים. הסבירו שכמו שבני אדם נעזרים בחושים שלהם כדי לקבל מידע מהסביבה החיצונית, כך גם לרובוטים יש חיישנים שעושים זאת.
- הציגו לילדים את קוביית ההמתנה למחיאת כף ואת חיישן הקול. צרו קוד לדוגמא והריצו את התוכנה שיצרתם. הזמינו את הילדים להסביר מה הרובוט עושה.
- בקבוצות, הזמינו את הילדים לחקור את חיישן הקול. הובילו את הילדים להבין, כי כאשר קיבו קורא את קוביית "המתן למחיאת כף", הוא צריך לחכות לצליל כלשהו כדי שימשיך לפעול. וודאו כי הילדים מבינים את הדמיון בין חיישן הקול לבין האוזניים של בני האדם.

4. מעגל סגירה טכנולוגי: מעגל פתרונות

- הזמינו את הילדים לשתף באתגרים עמם התמודדו בזמן השימוש בחיישן הקול ובקוביית ההמתנה למחיאת כף. אפשרו לשאר הקבוצה להציע פתרונות.