



שיעור 18 במבט על: בשיעור 18, הילדים ילמדו לזהות רצף ABAB בתוכנה של קיבו, וליצור תוכנה עם רצף זהה בעזרת קוביות 'חזרה' ו'סוף חזרה'.

עקרונות מובילים מתחום מדעי המחשב: אלגוריתמים, שליטה במבנים, מודולריות
עקרונות מובילים מתחום האוריינות השפתית: רצפים, כלי ספרות

1. חימום: משחק 'חזור אחרי'

- מחאו כפיים בקצב ורצף מסוים, והזמינו את הילדים להצטרף אליכם ולמחוא כפיים באותו הקצב.

2. מעגל פתיחה טכנולוגי: מהו רצף?

- שאלו את הילדים אילו דברים חזרו על עצמם במשחק. דברו על כך שכל הרצף חזר על עצמו בזמן המשחק.

3. זמן קיבו: רצפי ABAB

- בשיתוף עם הילדים, צרו קוד דוגמא פשוטה עם קלפי 'המתכנת אמר' או עם קוביות קיבו. וודאו כי הקוד עושה שימוש במספר קוביות שחוזרות על עצמן. שאלו את הילדים מה חוזר על עצמו בקוד, וכמה פעמים הוא חוזר על עצמו.
- הסבירו שאם אנחנו רוצים להשתמש בלופ חזרה כדי להראות רצף עם מספר קוביות, אנחנו צריכים להרחיב את מה שמופיע בתוך הלופ.
- חלקו את הילדים לקבוצות קטנות, בהן יתרגלו כתיבת קוד בקיבו עם סוגים שונים של רצפים וחזרתיות (לופים).

4. מעגל סגירה טכנולוגי: מעגל שיתוף

- הזמינו את הילדים לשותף בתוכנת שיצרו. עודדו אותם להראות מה הרצף שחוזר על עצמו בקוד הקיבו שלהם, ולהגדיר כמה פעמים מתקיימת החזרה. אם הם השתמשו בקוביות לופ החזרה, עודדו אותם להראות כיצד השתמשו בקוביות אלה בתהליך בניית הקוד.