



שיעור 19 במבט על: בשיעור 19, הילדים יסדרו את מאורעות הסיפור ברצף, ויתכננו פרויקט בעזרת המארגן הגרפי.

עקרונות מובילים מתחום מדעי המחשב: אלגוריתמים
עקרונות מובילים מתחום האוריינות השפתית: רצפים

1. חימום: אליעזר והגזר

- הקריאו לכיתה את הסיפור אליעזר והגזר.

2. מעגל פתיחה טכנולוגי: סדר האירועים

- עברו על רצף האירועים בסיפור אליעזר והגזר, תוך שימוש בדוגמאות מהספר.
- בחרו בשלוש סצנות, ויחד עם הילדים הגדירו איפה הם ממוקמים בעלילה: בהתחלה, באמצע או בסוף. הזמינו את הילדים לסדר את הסצנות ברצף הנכון. שאלו מה היה קורה, אם היינו משנים את רצף האירועים.

3. זמן מילים: דמויות, פעולות, ותכנון הפרויקט

- אמרו לילדים שהיום הם יתחילו פרויקט בהתבסס על הספר שקראתם יחד. הציגו את המארגן הגרפי בחוברת התכנון, והזמינו את הילדים להיעזר בו כדי ליצור רצף של אירועים עבור הדמות שלהם בסיפור.
- הדגו כיצד ניתן לעבוד עם המארגן הגרפי עבור הכיתה, על בסיס בחירה בעצמכם בדמות מהספר שקראתם.
- בחוברת התכנון שלהם, ובקבוצות של לא יותר משלושה ילדים, הילדים יעבדו יחד כדי לבחור דמות שבה ישתמשו לפרויקט הסופי שלהם. בכל קבוצה, תבחרנה שלוש פעולות או אירועים חשובים אותם הדמות תבצע.

4. מעגל סגירה טכנולוגי: שיתוף באתגרים

- בעזרת חוברת התכנון שלהם, הילדים ישתפו את התוכניות שלהם במליאה. עודדו אותם להחמיא אחד לשנייה על התוכניות ולשאל שאלות.