

שיעור 20:  
הפרויקט הסופי 1

**שיעור 20 במבט על:** בשיעור 20, הילדים יזהו את סצנות ההתחלה, האמצע והסוף מהסיפור של אליעזר והגזר. הם יתחילו לתכנת את הפרויקט הסופי שלהם.

**עקרונות מובילים מתחום מדעי המחשב:** ייצוג, תהליך התכנון  
**עקרונות מובילים מתחום האוריינות השפתית:** רצפים, תהליך כתיבה

### 1. חימום: סיפור במשפט אחד

- הסבירו כי "סיפור במשפט אחד" הוא סיפור שבו ילד יכול לספר רק חלק אחד מהסיפור. הגננת מתחילה את הסיפור ב-"היה היה מתכנת", ולאחר מכן עושים סבב שבו כל ילד מוסיף משפט אחד לסיפור, כאשר לבסוף יתקבל סיפור שלם מהקבוצה כולה.

### 2. מעגל פתיחה טכנולוגי: סדר האירועים

- הזכירו את רצף האירועים בסיפור "אליעזר והגזר", והראו דוגמאות מהספר. בחרו בשלוש סצנות, ושאלו את הילדים לאן הן משתייכות בסיפור- להתחלה, לאמצע או לסוף. הזמינו את הילדים לארגן את האירועים לפי הרצף הנכון בסיפור.

### 3. זמן מילים: יצירת קוד ותכנון הסיפור

- הסבירו לילדים כי הם עומדים ליצור קשר בין הקוד לסיפור, בעזרת האירועים והפעולות שתכננו עבור הדמויות שלהם בחוברות התכנון בשיעור הקודם.
- שאלו את הילדים באילו קוביות ישתמשו כדי ליצור כל אירוע/פעולה. עזרו להם להגדיר וליצור את הקשר בין הקוד לסיפור.
- הילדים יעבדו בקבוצות כדי ליצור את תוכנות הקיבו שלהם במארגן הגרפי. הקוד צריך לכלול לפחות שש קוביות, ולעשות שימוש בחיישן הקול ובמנורה.
- תעדו את התוכנות של כל קבוצה.

### 4. מעגל סגירה טכנולוגי: מעגל מחמאות

- ערכו סבב פירגונים, בו הילדים מחמיאים אחד לשנייה.