

שיעור 21:  
הפרויקט הסופי 2

**שיעור 21 במבט על:** בשיעור 21, הילדים יקשטו את הקיבו שלהם עם חומרי יצירה כדי לייצג דמות מאליעזר והגזר.

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

### 1. חימום: נחש מי?

- הנחו משחק כתתי של של "נחש מי". בחרו ילד אחד בכיתה ותנו לשאר הילדים רמזים על הילדים הנבחר\תבחרו דמות מהסיפור ותנו רמזים לילדים על הדמות עד שיצליחו לזהות אותה.

### 2. מעגל פתיחה טכנולוגי: יצירת דמויות

- אמרו לילדים כי הם יעצבו את הקיבו שלהם כדי שיראה כמו הדמות שהם בחרו מהסיפור.

### 3. זמן קיבו: יוצרים ומקשטים את קיבו

- הזכירו לילדים את הדרכים השונות שבהן הם יכולים לקשט את קיבו בעזרת חומרי היצירה שברשותם.
- אפשרו לילדים להשתמש בחומרי היצירה כדי לקשט את קיבו כך שייצג את הדמות שלהם.
- צלמו את הקיבוז המקושטים של הילדים ואת הקודים שכתבו (רצפי קוביות הפקודה שלהם).

### 4. מעגל סגירה טכנולוגי: כוכב ומשאלה

- בסבב, הזמינו כל ילד לומר דבר אחד שהוא אוהב בפרויקט שלו (כוכב). בסוף הסבב, ערכו סבב נוסף בסדר ההפוך, בו כל ילד יאמר דבר-מה אחד שהיה רוצה להוסיף או לשנות בפרויקט שלו (משאלה).