

שיעור 5:  
שפה חדשה

**שיעור 5 במבט על:** שיעור 5 מלמד את הילדים איך לסרוק את קוביות התכנות של קיבו, ועוזר לילדים להבין את תפקיד המתכנת בתכנות הרבוט. בשיעור זה הילדים יתרגלו שימוש בקוביות התחלה וסוף, וכן בקוביות תנועה.

**עקרונות מובילים מתחום מדעי המחשב:** חומרה\תוכנה, ייצוגיות, אלגוריתמים  
**עקרונות מובילים מתחום האוריינות השפתית:** כלי תקשורת ושפה, רצפים

- אוצר מילים:**
- ברקוד
  - תוכנה
  - מתכנת
  - שפות תכנות

- קוביות קיבו:**
- קובית התחלה
  - קובית סוף
  - קוביות תנועה

- 1. חימום: שיר חלקי הרבוט**
  - חזרו על שיר חלקי הרבוט עם הילדים ותשירו אותו יחד.
- 2. מעגל פתיחה טכנולוגי: מהי תוכנה?**
  - הזכירו לילדים מהי תוכנה (רצף הוראות לרבוט), והסבירו שאנשים שנותנים הוראות לרובוטים נקראים מתכנתים.
- 3. זמן הפוגה: המתכנת אמר**
  - שחקו עם הילדים את המשחק המוכר "המלך אמר", שבו הילדים מבצעים את הפעולה ש"המלך" אמר לעשות. הציגו בזריזות כל הוראת תכנות, והסבירו מה כוונתה. הציגו קובייה של קיבו בכל פעם (השתמשו בקלפי "המתכנת אמר") ואמרו: "המתכנת אמר .... ". עברו על כל קובייה מספר פעמים.
- 4. זמן קיבו: סריקה וזמן חופשי**
  - הדגימו לילדים כיצד סורקים את הברקודים המופיעים על גבי קוביות הקיבו.
  - אפשרו לילדים זמן חופשי לתרגל סריקה של קוביות התחלה, תנועה, וסוף.
- 5. מעגל סגירה טכנולוגי: מעגל עיבוד**
  - סקרו עם הילדים שיטות יעילות שבהן השתמשו כדי לסרוק את הברקודים מהקוביות של קיבו.