



שיעור 1 במבט על: שיעור זה מציג את נושא השפה כשיטה מובנית לתקשורת, ומציג את סקראטץ' ג'וניור כדוגמה לשפת תכנות.

עקרונות מובילים מתחום מדעי המחשב: חומרה\תוכנה
עקרונות מובילים מתחום האוריינות השפתית: כלי תקשורת, שפה

1. חימום: שלום עולם!

- ערכו רשימה של כל השפות שהילדים יודעים, לאחר מכן, הוסיפו את השפות מהרשימה לשפות הנוספות לאחר צפיה בוידאו

2. מעגל פתיחה טכנולוגי: מהי שפה?

- דונו בסוגיית השפה. מהי שפה, מדוע אנחנו זקוקים לה, ומה קורה כאשר לא מבינים אותה? אמרו כי מחשבים משתמשים בשפות אף הם.

3. זמן סקראטץ': שפה חדשה

- שתפו בכך שאתם מכירים שפת תכנות העונה לשם סקראטץ' ג'וניור
- שתפו את הילדים בפרוקייט הסקראטץ' שלכם. שאלו אותם שאלות מנחות באשר לדרכים בהן ניתן לחקור את האפליקציה, ואמרו להם כי במפגש הבא ילמדו בעצמם לתכנת באמצעותה

4. זמן מילים: שלום מסביב לעולם

- השתמשו בכרטיסיות בועות השיח כדי לומר "שלום" בדרכים שונות מסביב לעולם
- הזמינו את הילדים לכתוב ביומני המחקר שלהם שלוש דרכים בהן ניתן לומר שלוש במקומות שונים

5. סגירת המעגל הטכנולוגי: להתראות מסביב לעולם

- הוסיפו את שפת סקראטץ' בסוף רשימת השפות שיצרתם
- במליאה, בחרו שפה אחת בה תרצו לדעת לומר 'להתראות'. ולמדו את הילדים כיצד לעשות זאת.

אוצר מילים:

שפות תכנות

קוד

שפות

סקראטץ' ג'וניור

