



שיעור 16 במבט על: שיעור 16 מציג לבנים חדשות השולטות במהירות בסקראטץ' ג'וניור. הילדים מתכנתים מרוץ בסקראטץ'.

עקרונות מובילים מתחום מדעי המחשב: מבני שליטה, מודלוריות, ייצוגיות, תהליך עיצוב
עקרונות מובילים מתחום האוריינות השפתית: תהליך כתיבה, מודעות פנולוגית

אוצר מילים:

לאט

מהר

חזור

לבני סקראטץ':

הגדרת מהירות



1. חימום: הילוך מהיר

- הילדים מוחאים כפיים במהירות שונות (מהר\לאט). לאחר מכן, הילדים מנסים לומר את המשפט "שרה שרה שיר שמח" בקצב מהיר ובקצב איטי.

2. מעגל פתיחה טכנולוגי: חוקי התחרות

- הסבירי את החוקים והמאפיינים של מרוץ, תוך התמקדות במאפייני המפתח במרוץ (נקודות התחלה, מרחק, נקודת סוף וכד').

3. זמן סקראטץ': הכנת המירוץ שלנו & תחרות סקראטץ'!

- הציגי והדגימי את לבנת המהירות. בעזרת לבנה זו, הדמויות בסקראטץ' ג'וניור יכולות לנוע במהירות שונות (מהר, לאט, או רגיל – נקראים גם ריצה, הליכה, זחילה).
- עברי על כלי הרשת (grid), המאפשר ספירה של משבצות בהתאם לקצב ההתקדמות הרצוי באפליקציה.
- הילדים ישתמשו בכלי הרשת כדי לוודא שכל הדמויות מתחילות באותה נקודה. חזרה על חוקי המרוץ: 1) כל הדמויות מתחילות באותו קו זינוק ועוברות את אותו המרחק עד לקו הסיום. 2) הדמויות חוזרות להתחלה (בעזרת לבנת 'חזור להתחלה') כשהן מסיימות את המרוץ.

4. סגירת המעגל הטכנולוגי: שיתוף הפרויקט

- הילדים משתפים את פרויקט המרוץ שלהם במליאה. המינו אותם לנחש איזו דמות תנצח בכל תחרות!