



שיעור 18 במבט על: שיעור 18 מציג לבנה חדשה ליצירת השתהות בסקראטץ' ג'וניור. הילדים מתכנתים משחק ריקודים.

עקרונות מובילים מתחום מדעי המחשב: מבני שליטה, מודלוריות, ייצוגיות
עקרונות מובילים מתחום האוריינות השפתית: כלי ספרות

אוצר מילים:

המתנה

השתהות

לבני סקראטץ':

הגדרת מהירות

המתנה



1. חימום: משחק הפריז

- נגנו מוסיקה, והזמינו את הילדים לרקוד לצליליה. כשהמוסיקה נעצרת, על הילדים לקפוא במקום. הגננת מפעילה ועוצרת את המוסיקה לסירוגין.

2. מעגל פתיחה טכנולוגי: חיבור בין משחק הפריז לתכנות

- דונו בחוקים ובמאפיינים של משחק הפריז ששיחקתם (ריקוד בזמן שהמוסיקה מתנגנת, עצירה כשהמוסיקה נעצרת). איך נוכל לתכנת את הדמויות בסקראטץ' ג'וניור כך שתוכלנה לרקוד כשהמוסיקה מנגנת, ולהשתהות כשהמוסיקה נעצרת?

3. זמן סקראטץ': הצגת לבנת ההמתנה וכתובת קוד לריקוד

- הציגו והדגמו את השימוש בלבנת ההמתנה. לבנה זו מורה לדמות לחכות או להשתהות לאורך הרצת הקוד. המספר בפרמטר מכונן לפחות משניה. לבנת המתנה עם פרמטר של 10 ישהה את התוכנה שנייה אחת.
- הזמינו את הילדים לתכנת ריקודים באפליקציה. הילדים חוקרים את לבני המהירות וההמתנה. הזכירו לילדים שכל הדמויות צריכות לקפוא באותו הזמן.

4. סגירת המעגל הטכנולוגי: שיתוף היצירה

- הזמינו את הילדים לשותף ביצירות שלהם. השתמשו בשאלות המכווונות: מה היה קשה או קל במהלך תכנות הפרויקט? אם התוכנה שלך הייתה מסונכרנת עם מוסיקה, קצב המוסיקה היה מהיר או איטי? מה היית עושה אחרת אם היית יכולה לחזור ולערוך את הקוד?