



שיעור 2 במבט על: שיעור זה מציג את עבודתם של מתכנתים. התלמידים יקבלו טאבלטים וילמדו כיצד להשתמש בהם בצורה זהירה ובטוחה.

עקרונות מובילים מתחום מדעי המחשב: חומרה\תוכנה
עקרונות מובילים מתחום האוריינות השפתית: מודעות פונולוגית, כלי תקשורת ושפה

אוצר מילים:
המתכנת

1. חימום: משחק המחמאות

- הילדים מסתובבים בחדר, ואומרים דבר-מה נעים אחד למי שנמצא לידם. הזמינו אותם להחמיא לדברים שחבריהם עשו, או שאותם הם מוצאים מעניינים במיוחד.

2. מעגל פתיחה טכנולוגי: מבוא לתכנות

- הזכירו לילדים כי תלמדו על שפת התכנות הידועה בשם סקראטץ' ג'וניור. הסבירו, כי במפגשים שלכם תלמדו איך להפוך למתכנתים.

3. זמן הפוגה ממסך : המתכנת אמר

- המתכנת אמר מתבצע בדיוק כמו המשחק הידוע המלך אמר, אלא שכעת המתכנת מורה לאחרים מה לעשות. בהמשך תוכנית הלימודים, נשחק במשחק זה באמצעות קוביות סקראטץ' וקוד שנכתוב, אך כיום נסתפק בגרסה הוורבלית של משחק זה.

4. זמן סקראטץ': כבוד לציוד שלנו

- הציגו את הטאבלט והסבירו כיצד להשתמש בו בצורה בטוחה: החזקה בשתי ידיים, שימוש בזמן ישיבה, לא רצים עם הטאבלט.
- הזמינו את הילדים לקבוע מהן דוגמאות להתנהלות בטוחה ולא בטוחה עם הטאבלט. המחישו באמצעות דוגמאות ובקשו מהילדים לסמן אם התנהגותכם מקובלת.

5. סגירת המעגל הטכנולוגי: שיר הניקיון

- הציגו את שיר הניקיון, והנחו את הילדים היכן למקם את הטאבלטים שלהם בתום השיעור.

