

שיעור 20:
פרויקט סופי
1

שיעור 20 במבט על: בשיעור 20 הילדים יצרו דמות משלהם מהסיפור "הזחל הרעב" בסקראטץ' ג'וניור.
עקרונות מובילים מתחום מדעי המחשב: אלגוריתמים
עקרונות מובילים מתחום האוריינות השפתית: רצפים

אוצר מילים:

הבעה

1. חימום: הזחל הרעב

- קראו את הסיפור "הזחל הרעב".
- בזמן ההקראה קיימי דיון בנושא התחושות של דמות הזחל. עצרי כדי לוודא הבנה. התייחסי להתנהגותו של הזחל ולרגשות שעשוי להרגיש כעולה מן הסיפור.

2. מעגל פתיחה טכנולוגי: רצף האירועים

- עברו על רצף האירועים בסיפור הזחל הרעב, תוך כדי שימוש בדוגמאות מהספר.
- בחרו בשלוש סצנות, ויחד עם הילדים החליטו איפה הן ממוקמות בעלילה- בהתחלה, באמצע או בסוף. הזמיני את הילדים לסדר את הסצנות ברצף הנכון.

3. זמן סקראטץ': יצירת דמות אישית

- הילדים יוצרים את הדמות שלהם מתוך הסיפור "הזחל הרעב". הסבירו שבשיעור הבא הם ישתמשו בדמות זו כדי לתכנת את גרסתם לסיפור של הזחל הרעב.

4. סגירת המעגל הטכנולוגי: שיתוף באתגרים

- הזמיני את הילדים לשתף באתגרים בהם נתקלו במהלך העבודה, וכן הזמיני את שאר הקבוצה להציע להם פתרונות.

