

שיעור 21:
פרויקט סופי 2

שיעור 21 במבט על: במהלך שיעור 21, הילדים יתחילו לעבוד על הפרויקט הסופי שלהם באמצעות יצירת הרפתקה לדמות שיצרו בשיעור הקודם. ההרפתקה תכלול התחלה אמצע וסוף.
עקרונות מובילים מתחום מדעי המחשב: תהליך התכנון, אלגוריתם, מודולריות
עקרונות מובילים מתחום האוריינות השפתית: תהליך כתיבה, רצפים, עריכה, מודעות לקהל

1. חימום: נחש מי?

- שחקו במשחק 'נחש מי'. בחרו ילד\ה מסוימ\ת, ותנו לשאר הילדים רמזים על המשתתפ\ת הנבחר\ת. לאחר מכן, בחרו אלמנט מהסיפור "הזחל הרעב", ותנו רמזים לילדים עד שיצליחו לזהות אלמנט זה..

2. מעגל פתיחה טכנולוגי: הצגה של הפרויקט הסופי

- הזמינו את הילדים להזכיר ולהגדיר את ההתחלה, האמצע והסוף של סיפור "הזחל הרעב". הסבירו, כי עבור הפרויקט הסופי שלהם, הילדים ישנו את האמצע של הסיפור, ויצטרכו לדמיין איך השינוי משפיע על הדמות ועלילת הסיפור.

3. זמן מילים: זמן תכנון

- דונו בהתחלה, באמצע, ובסוף של הסיפור. הנחו סיעור מוחות במליאה, ושאלו את הילדים אם הם רוצים להשאיר את סוף הסיפור כמו שהוא או לשנותו. הזמינו אותם להוסיף היבטים נוספים\אחרים \ חדשים לסיפור.

4. זמן סקראטץ' ג'וניור: תכנות הפרויקט הסופי

- הילדים יתחילו לתכנת שלוש סצנות (התחלה, אמצע, סוף) כדי ליצור הרפתקה עבור הדמות שלהם מהסיפור.

5. סגירת המעגל הטכנולוגי: באיזו סצנה בחרת?

- הילדים משתפים בסצנה אחת שבחרו ליצור.

לבני סקראטץ':

מעבר לעמוד הבא

