

שיעור 24:  
הצגת  
הפרויקט  
הסופי

**שיעור 24 במבט על:** שיעור 24 מסיים ומסכם את תוכנית הלימודים של סקראטץ' ג'וניור. הילדים משתפים את הפרויקט הסופי שלהם, מוקירים תודה למי שעזר להם, ומסכמים את תהליך הלמידה שלהם.  
**עקרונות מובילים מתחום מדעי המחשב:** תהליך התכנון  
**עקרונות מובילים מתחום האוריינות השפתית:** תהליך כתיבה

### 1. חימום: משחק הפריז

- נגנו מוסיקה כלשהי, והזמינו את הילדים לרקוד לצליליה. אמרו לילדים כי כאשר המוזיקה נעצרת, עליהם "לקפוא" במקום. הפעילי ועצרו את המוזיקה לסירוגין.

### 2. מעגל פתיחה טכנולוגי: שיתוף היצירות

- הילדים משתפים את הפרויקטים שלהם אחד עם השני.
- השתמשי בשאלות מתווכות: מה הזחל עושה בסיפור שלך? האם שינית את סוף הסיפור? באילו לבנים השתמשת לכתיבת הקוד שלך?
- עודדי את הילדים לשתף בקוד שיצרו, להחמיא אחד לשני, ולשאל שאלות.

### 3. מעגל סגירה טכנולוגי: עתיד התכנות

- עודדו והריעו לילדים על הדרך שעברו ועל העבודה שלהם על הפרויקטים הסופיים.
- דונו בעתיד התכנות במליאה, היעזרו בשאלות מתווכות: מה הוא הדבר האהוב עליכם בסקראטץ' ג'וניור? על איזה פרויקט תרצו לעבוד בעתיד? אילו מיומנות הייתם רוצים לרכוש בעתיד? מעבר לסקראטץ' ג'וניור, איזו טכנולוגיה הייתם רוצים לפתח או לתכנת? הסבירו לילדים שבעת הם העתיד של התכנות! ככל שיגדלו הם ילמדו עוד על הדרכים בהן אפשר לקחת את הרעיונות שבעיני רוחם, ולהפוך אותם למציאות!
- שירו יחד את שיר הניקיון בפעם האחרונה!

