



שיעור 4 במבט על: שיעור זה מציג את ממשק סקראטץ' ג'וניור, וכיצד ליצור ולשמור בו פרויקט חדש. הילדים מתרגלים שימוש הולם ובטוח בטאבלטים וחוקרים את האפליקציה.

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

1. חימום: מי הוא מתכנת?

- הדגינו כיצד מתכנתים יכולים להגיע ממגוון רקעים שונים (מין, מוצא אתני, גיל, וכדומה), באמצעות תמונות המתכנתים (לרבות תמונה שלכם)!
- שאלו את הילדים: "מהו לדעתכם המשותף לכל אלה?" וענו: "הם כולם מתכנתים". הסבירו, כי היום כולם יהפכו מתכנתים!

2. מעגל פתיחה טכנולוגי: ברוכים הבאים לסקראטץ' ג'וניור

- הדגינו לילדים כיצד נכון להשתמש בטאבלט בצורה בטוחה, כיצד פותחים את האפליקציה, וכיצד יוצרים פרויקט חדש בסקראטץ' ג'וניור. הקרינו את אחד הטאבלטים על מסך כך שכל הילדים יוכלו לראות את הצגת הממשק על חלקיו השונים.

3. זמן סקראטץ': חקר האפליקציה, שמירת פרויקטים, ומשחק חופשי

- חקרו וגלו את הפלטפורמה עם הילדים, ולוו אותם בגילויים של חלקים חדשים באפליקציה, תוך הדגשת מונחים חשובים (במת התכנות, אזור התכנות, תסריט הקוד, וכדומה). הנחו את הילדים כיצד לשמור את הפרויקטים שלהם תחת שם.
- אפשרו זמן משחק חופשי בו הילדים יוכלו לחקור ולגלות את הממשק בעצמם.

4. סגירת המעגל הטכנולוגי: גילויים חדשים

- כולם חולקים בדבר מה חדש אחד שגילו בפלטפורמה של סקראטץ' ג'וניור!
- הזמינו את הילדים לשיר את השיר שלמדו בעודם מסדרים את הטאבלטים.

אוצר מילים:

במה

תסריט קוד

אזור תכנות

פלטת לבני הפקודה

חומרה

תוכנה

