



שיעור 5 במבט על: שיעור זה מציג קוביות פקודה בסיסיות בסקראטץ' ג'וניור ומדגים כיצד ליצור תוכנות פשוטות. הילדים חוקרים ומגלים מהם הצורות, הצבעים, והסמלים באפליקציה, ומה הם מסמלים.

עקרונות מובילים מתחום מדעי המחשב: ייצוגיות
עקרונות מובילים מתחום האוריינות השפתית: קשר אות-צליל

אוצר מילים:

סמלים

לבני סקראטץ':

התחלה בדגל ירוק

סוף

לבני תנועה כחולות



1. עצור והמשך

- הראו תמונות של שלטים שונים (למשל, סימן 'עצור'), ושאלו את הילדים אם הם יודעים מה המשמעות שלהם.
- הראו תמונת רחוב ושחקו במשחק 'חפש את המטמון' אחר סימני דרך. הזמינו את הילדים להתבונן בתמונה ולאתר את השלטים השונים ברחוב.

2. מעגל פתיחה טכנולוגי: הסמלים בסקראטץ'

- שאלו את הילדים "איך אתם יודעים מה המשמעות של לבני הפקודה בסקראטץ' ג'וניור? אילו רמזים אתם יכולים למצוא, שמסייעים בהבנה של משמעותם? דונו בהיבטים הבאים:
 - צורות: הציגו לבנה מסוג התחלה, לבנת תנועה, ולבנת סוף. דונו בצורות השונות של הלבנים ובמשמעות הצורה שלהן.
 - צבעים: דונו במשמעות צבעי לבני הפקודה. הסבירו כי כל צבע מייצג סוג אחר של לבנה (למשל, כחול=תנועה)
 - סמלים: מה אומרים לנו הסמלים?
 - דונו בחשיבות הדגל הירוק ולבנת הסוף האדומה. ללבנים הללו תכלית ייחודית בשפת הקוד.

3. זמן סקראטץ': הצגת התוכנה ומשחק חופשי

- הציגו לבני תנועה פשוטות והדגימו איך ליצור באמצעותן תוכנה בסקראטץ'. הראו כיצד ניתן לחבר לבנים יחד כדי ליצור רצף של תנועות. הדגימו כיצד ליצור קוד שמתחיל בלחיצה על הדגל הירוק.
- אפשרו לילדים די זמן למשחק חופשי, ועודדו אותם להשתמש בלבנים הפקודה החדשות שהכירו, כדי לגרום לדמות החתול לעשות דברים שונים.

4. סגירת המעגל הטכנולוגי: שיתוף פרויקטים

- הילדים משתפים בתוצרים שלהם מזמן המשחק החופשי. דונו באופן השיתוף (למשל, הקשבה לאחר המשתף). בעודם מציגים, הזכירו לילדים אודות ההיבטים השונים בממשק, כמו תצוגה במסך מלא.