



**שיעור 6 במבט על:** בשיעור זה הילדים יוצרים תוכנה בסקראטץ' ג'וניור בעלת תכלית ומטרה. הילדים מתרגלים הוספת דמויות וטקסט באפליקציה.  
**עקרונות מובילים מתחום מדעי המחשב:** מודולריות, ייצוגיות  
**עקרונות מובילים מתחום האוריינות השפתית:** מערכת האותיות וקשר אות-צליל

**אוצר מילים:**  
 דמות  
 סצנה (מאורע)

### 1. חימום: המתכנת אמר

- בדומה למשחק "המלך אמר", בו הילדים חוזרים אחר הפעולות שעושה 'המלך', הציגו לילדים את פקודות התכנות השונות ואת המשמעות של כל אחת מהן. בעודם עומדים, הציגו לילדים תמונה של אחת מהפעולות בכל פעם (השתמשו בכרטיסיות הייעודיות לכך), ואמרו, "המתכנת אמר.....". חזרו על כל לבנה מספר פעמים.

### 2. מעגל פתיחה טכנולוגי: תכנון תוכנה

- הסבירו כי אתם עומדים להשתמש בלבנים בהן פגשתם במקודם, כדי לספר סיפור או סצנה! על מנת שתוכלו לעשות זאת, יהיה עליכם להגדיר איזו פעולה תרצו לתכנת, ויתכן שאף תצטרכו לערוך שינויים בדמות על מנת להתאימה לסצנה הנבחרת.

### 3. זמן סקראטץ': הוספת דמות חדשה, כתיבת השם הפרטי, וזמן

- הראו לילדים איך אפשר להוסיף ולהסיר דמויות באפליקציה. לאחר הוספת דמות חדשה, הראו לילדים איך להוסיף את שמם הפרטי לתוכנה באמצעות לחצן "הוספת הטקסט".
- הזמינו את הילדים ליצור את טיל השיגור שלהם בסקראטץ' ג'וניור, באמצעות לבני פקודה עליהן כבר למדו. בקשו מהילדים להוסיף את שמם לפרוי

### 4. סגירת המעגל הטכנולוגי: שיתוף פרויקטים

- הילדים משתפים בטילים שיצרו ומדגימים כיצד הקודים שתכנתו לשיגורם עובדים.

