

חוצים את החדר



- משחק זה הוא משחק תנועתי המקדם פתיחות מחשבתית וחשיבה יצירתית. ניתן לשלבו בחלק 'החימום' של תוכנית הלימודים. מעבר לקידום הערכים הנ"ל, המחשק תורם גם להבנה של העקרונות המובילים של אלגוריתמים ותהליך התכנון.
- ביומני המחקר שלהם, הילדים מתכננים 'תוכנה', או רצף של הוראות 'צעד-צעד' (step-by-step), לפיה תתבקש הגננת שלהם לרקוד ולחצות את החדר מצד אחד לאחר.
- הילדים "מתכנתים" את הגננת בתורות, ונותנים לה הוראות כדי שתוכל לחצות את החדר בריקוד.
- בתום הפעילות, הילדים דנים בהבנה כי תוכנות שונות יכולות לעשות את אותם הדברים, גם אם הן מגיעות לתוצאה הסופית בדרך אחרת, ובהבנה כי לכל תוכנה היתרונות והחסרונות שלה.