

שיעור 13: הרחיבו את ארגז הכלים הסיפורי שלכם

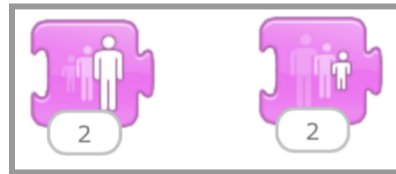
תהליך עיצוב, ייצוגיות	עקרונות עיקריים מתחום מדעי המחשב
תהליך כתיבה	עקרונות מובילים מתחום האוריינות
יצירת תוכן	קידום התפתחות טכנולוגית
סבלנות	ערכים
- להשתמש בקוביות ההגדלה, הכיווץ, ההסתרה וההופעה בסקראטץ' ג'וניור. - לחזור לפרויקטים הקיימים שלהם, ולערוך אותם על ידי הוספת פקודות חדשות לסיפורים שלהם על מארי קירי. - לתאר עצמים כגדולים או קטנים.	הילדים יהיו מסוגלים...
מראה: הדרך בה מישהו או משהו נראים מבחינה חיצונית.	אוצר מילים
- לקרוא את מערך השיעור. - להדפיס את כרטיסיות קוביות הפקודה – גרסת הגדלים. - לדאוג לבלון להצגת התכנים. - להתבונן בפרויקטים לדוגמה כדי להכיר את ההישג הנדרש. - להכין את הספר על מארי קירי. - להדפיס את דפי יומן המחקר לשיעור 13 עבור כל ילד.	הכנות מצד המורה
חימום - המתכנת אמר: גרסת הגדלים! (זמן מומלץ: 10 דקות) - השתמשו בכרטיסיות קוביות הפקודה מסוג גדלים לפעילות זו. - שחקו באותו האופן בו שיחקתם במפגשים הקודמים, לפי עקרונות המשחק 'המלך אמר'. הדגש הפעם הוא על גודל. - הציגו בקצרה כל פקודת קוד, והגדירו מה המשמעות שלה (השתמשו רק בקוביות הפקודה המופיעות בכרטיסיות הגודל). מעגל פתיחה טכנולוגי - הגדרת גודל ונראות (זמן מומלץ: 5 דקות) - הסבירו כי הגדלה, כיווץ והסתרה הם דוגמאות לשינויים שניתן לערוך ברמת הנראות/מראה של דברים. הילדים היום ילמדו כיצד לגרום לדברים לגדול, להתכווץ, להתחבא ולהופיע בסקראטץ' ג'וניור. זמן סקראטץ'	

● **קוביות הנראות (זמן מומלץ: 10 דקות)**

- הציגו את קוביות ההסתרה וההופעה: הדגינו כי הוספת קובית ההסתרה לקוד של דמות מסוימת, יגרום לדמות זו להיעלם! תוכלו לגרום לדמות זו להופיע בשנית על ידי שימו בקוביית ההופעה.



- לאחר מכן, השתמשו בקוביות ההסתרה וההופעה כדי להדגים כיצד דמות יכולה לגדול לאורך זמן.



- הציגו את קוביית 'איפוס הגודל': הדגינו כי באמצעות הוספתה לקוד של דמות מסוימת, הדמות תחזור לגודלה המקורי.



● **פרמטרים בקוביות הגודל:**

- אמרו לילדים כי גם לקוביות הגודל הסגולות יש פרמטרים, בדיוק כפי שראינו בקוביות התנועה. במקום לספור את הצעדים בסקראטץ' ג'וניור, הפרמטרים של קוביות הגודל עוזרים לנו להבין בכמה נרצה שהדמות תגדל.
- הדגמה באמצעות בלון (בהיעדר בלון, ניתן לומר זאת בעל פה מבלי להציג): אמרו לילדים כי הפרמטרים בקוביות הגודל הם כמו למלא בלון באוויר.
 - בקשו מהילדים לבחור מספר כפרמטר לבלון שלכם, ואז התאמנו איתם על מנייה עד להגעה לאותו המספר. בכל פעם שהם סופרים בקול, נשפו והכניסו קצת יותר אוויר לבלון.
 - לאחר מכן, בקשו מהם לספור שוב, והפעם, תנו לאוויר להשתחרר מהבלון בכל פעם קצת, עד שהוא מתכווץ לחלוטין.
 - סכמו ואמרו, כי הפרמטרים מאפשרים לנו להשיג גדלים שונים לדמויות שלנו. אנחנו יכולים לשלוט בעד כמה הדמות שלנו תגדל באמצעות הפרמטרים.

- כעת, חזרו לסיפור עצמו! אמרו כי אנחנו יכולים להשתמש בקוביות הגודל כדי להראות את מארי קירי גדלה. אמרו לילדים כי הם יתכנתו היום חלק נוסף בסיפורים שלהם – החלק בו מארי קירי הייתה צעירה!

חקר והבעה

- **הוספת קוביות מראה (זמן מומלץ: 10 דקות)**

- הזמינו את הילדים ליצור עמוד חדש, או לשנות עמוד קיים כדי לספר את הסיפור של מארי קירי **הגדלה**. עודדו אותם להשתמש בקוביות הקוד מסוג נראות (הסתרה/הופעה, הגדלה/כיווץ, ואיפוס גודל) כדי להראות את הדמות בשלבים מוקדמים וצעירים יותר בחייה, בחלקו הראשון של הסיפור.

זמן מילים

- **יומן המחקר: שיעור 13**

- הנחו את הילדים להקיף ולצייר את הקוביות בהן השתמשו בסיפורים שיצרו על מארי קירי, ובאילו קוביות השתמשו בהתחלה, באמצע, ובסוף הקודים שיצרו!

סגירת המעגל הטכנולוגי

- **שיתוף פרויקטים (זמן מומלץ: 5 דקות)**

- באופן דומה למפגשים הקודמים, הזמינו את התלמידים לחלוק את הפרויקטים שלהם, תוך שיתוף בקודים שכתבו, שאילת שאלות את עמיתיהם, ומתן מחמאות לפרויקטים שאהבו.

אתגר נוסף

תוכלו ליצור צוותים בין הילדים שסיימו עם פעילות התכנות, ולהזמין את הילדים לספר את סיפור התוכנות שלהם בטרם ישתפו אותו במליאה עם כלל הקבוצה.