

שיעור 6: זמן שיגור!

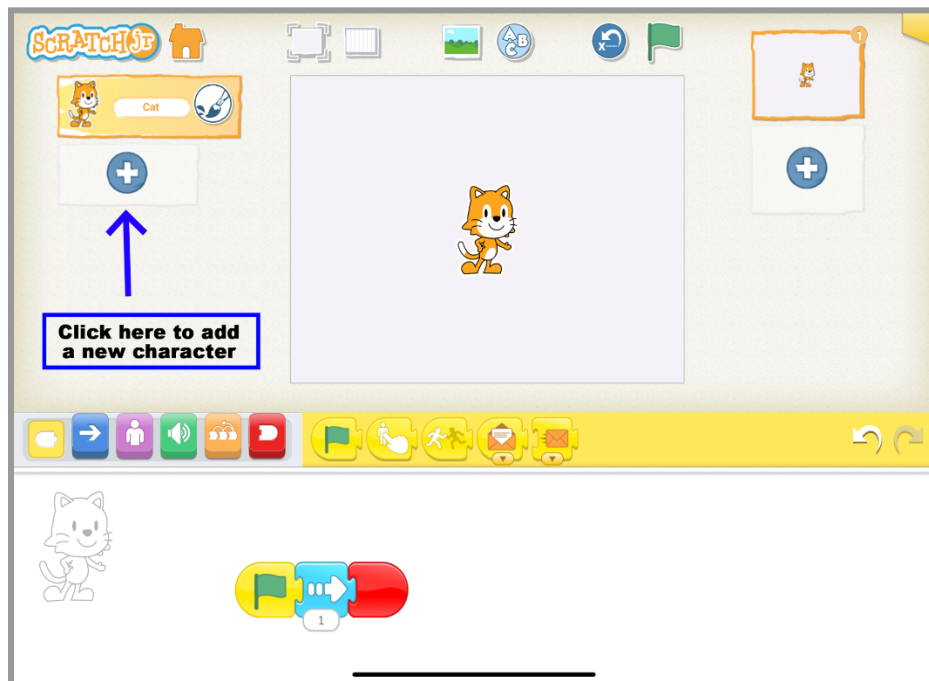
מודלריות, ייצוג	עקרונות עיקריים מתחום מדעי המחשב
קשר אות-צליל	עקרונות מובילים מתחום האוריינות
יצירת תוכן, יצירתיות	קידום התפתחות טכנולוגית
סבלנות	ערכים
- ליצור דמות חדשה בסקראטץ' ג'וניור - להוסיף את שמם לתוכנת סקראטץ' ג'וניור באמצעות כלי הטקסט - ליצור תוכנה עם מטרה מוגדרת (למשל, להציג סצנה מסוימת) - לשנות ולערוך דמות בסקראטץ' ג'וניור באמצעות כלי הצייר, לאור מטרה מוגדרת (למשל, כדי לייצג דמות מסיפור).	הילדים יהיו מסוגלים...
- דמות: אדם או חיה בסיפור. - סצנה: חלק אחד מהסיפור כולו.	אוצר מילים
- לקרוא את מערך השיעור. - להדפיס ולגזור את החלק העליון של כרטיסיות קוביות הפקודה הללו. - לתעד את שיעור זה ביומן המחקר תחת שיעור 6.	הכנות מצד המורה
חימום המתכנת אמר (זמן מומלץ: 10 דקות) - השתמשו בכרטיסיות קוביות הפקודה לפעילות זו, כדי להתמקד בחשיבות של מעקב אחר ההוראות ושמירה על הסדר. - בפעילות זו תשחקו כמו במשחק המסורתי "המלך אמר", בו הילדים חוזרים אחר הפעולות של המלך. - הציגו בקצרה כל פקודת קוד, והסבירו מה המשמעות של כל פעולה (שימו לב כי אתם משתמשים רק בפקודות המופיעות בכרטיסיות המיועדות לשיעור זה). - הזמינו את הילדים לעמוד. הציגו בפניהם כרטיסיה אחת בכל פעם, ואמרו: "המלך אמר [אמרו את שם פקודת התנועה]". לאחר מכן, הציגו את הכרטיסייה שוב, ואמרו: "שם התנועה", מבלי לומר "המלך אמר". הילדים אמורים למלא אחר הפקודה רק בהישמע הציורף "המלך אמר". חזרו כמה פעמים עם כל כרטיסיית פקודה.	

מעגל פתיחה טכנולוגי

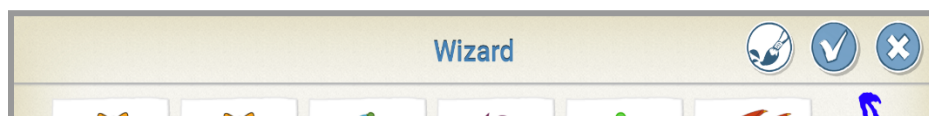
- **תכנון תוכנה (זמן מומלץ: 5 דקות)**
 - הסבירו כי כעת, לאחר שעברתם והכרתם את כל פקודות התנועה, תוכלו לגשת להשתמש בפקודות אלו כדי לספר סיפור! על מנת לעשות זאת, עלינו להחליט על פעולה אותה נרצה לתכנת, ויתכן כי אף נצטרף **לשנות את הדמות** על מנת שתתאים לסצנה אותה אנו רוצים ליצור.

זמן סקראטץ

1. **הוספת דמות חדשה (זמן מומלץ: 10 דקות)**
 - הדימו לילדים כיצד ניתן להוסיף דמות חדשה באמצעות השלבים הבאים:
(1) לחצו על סימן הפלוס (+) בצדו השמאלי של המסך.



- (2) בחרו בדמות אותה תרצו להוסיף, ואז לחצו על סימן האישור ('ווי') כדי להמשיך.

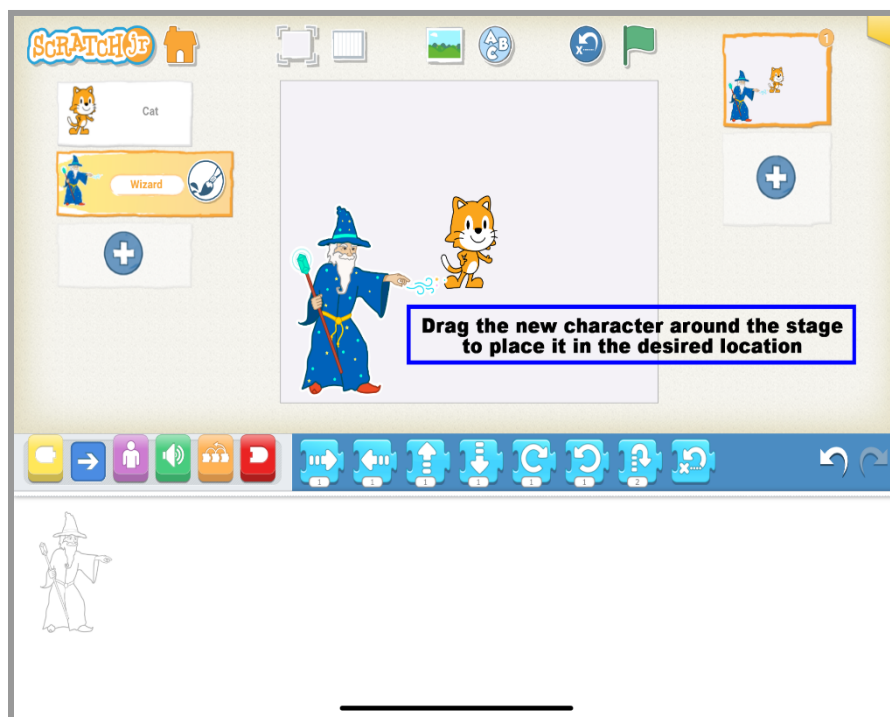


Coding As Another Language (CAL) for ScratchJr (CAL-ScratchJr) - K © [2020 - 2025] DevTech Research Group. Some Rights Reserved.

Coding As Another Language (CAL) for ScratchJr (CAL-ScratchJr) - K is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International. To view a copy of this license, visit <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>

This license requires that reusers give credit to the creator. You may distribute, remix, adapt, and build upon the material in any medium or format, but must license the modified material under identical terms and indicate what has changed from the original. You may not use or adapt this work for commercial purposes.

3) גררו את הדמות באזור הבמה, כדי למקם אותה היכן שאתם רוצים.



- כדי להסיר את הדמות, לחצו על המלבן המציג את הדמות בה אינכם מעוניינים עוד. החזיקו את הלחיצה עם האצבע, ומיד תראו איקס (X) בצבע אדום בצדו העליון השמאלי המלבן.

Coding As Another Language (CAL) for ScratchJr (CAL-ScratchJr) - K © [2020 - 2025] DevTech Research Group. Some Rights Reserved.

Coding As Another Language (CAL) for ScratchJr (CAL-ScratchJr) - K is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International. To view a copy of this license, visit <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>

This license requires that reusers give credit to the creator. You may distribute, remix, adapt, and build upon the material in any medium or format, but must license the modified material under identical terms and indicate what has changed from the original. You may not use or adapt this work for commercial purposes.



2. הוספת השם הפרטי לפרויקט (זמן מומלץ: 5 דקות)

o לאחר שהוספתם דמות חדשה, הדגימו לילדים כיצד יוכלו להוסיף את שמם לתוכנה שיצרו, לפי השלבים הבאים:

(1) השתמשו בכפתור "הוספת טקסט" כדי להוסיף תיבת טקסט למסך.

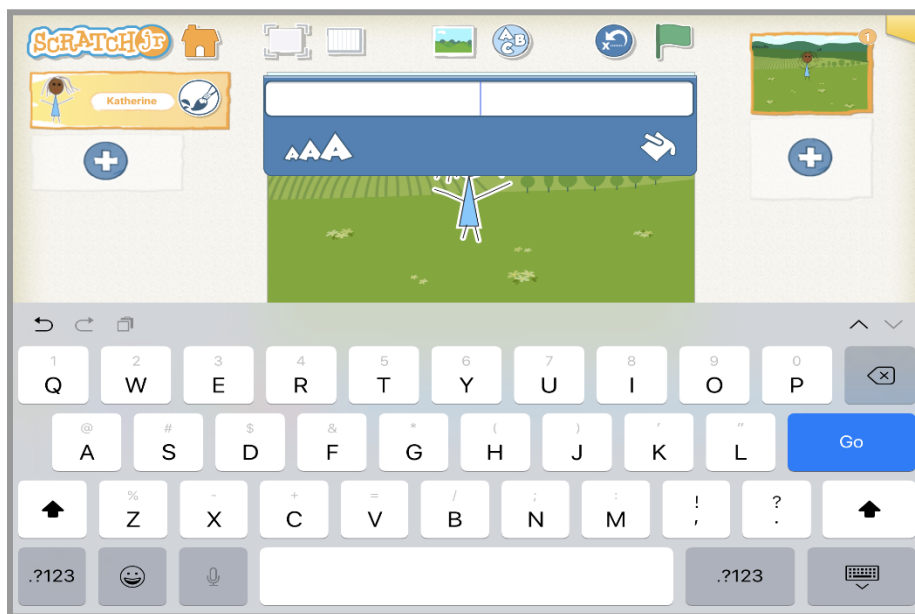


Coding As Another Language (CAL) for ScratchJr (CAL-ScratchJr) - K © [2020 - 2025] DevTech Research Group. Some Rights Reserved.

Coding As Another Language (CAL) for ScratchJr (CAL-ScratchJr) - K is licensed under Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International. To view a copy of this license, visit <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>

This license requires that reusers give credit to the creator. You may distribute, remix, adapt, and build upon the material in any medium or format, but must license the modified material under identical terms and indicate what has changed from the original. You may not use or adapt this work for commercial purposes.

2) באמצעות מקלדת הטאבלט, הילדים יוכלו להקליד את שמם (סייעו להם במידת הצורך).



3) כאשר יסיימו, הם יוכלו לגרור את תיבת הטקסט ולמקמה היכן שירצו במסך.

שימו לב: ניתן להסיר ולערך דמויות, אך לא ניתן לעשות זאת עם הרקעים עצמם.

בדיקת הבנה – שיעור 6: בטרם תתחילו פרויקט חדש, בדקו את מידת ההבנה של תלמידים בכל הקשור לשליטה בתכנים שנלמדו עד כה. קראו כל שאלה, ובקשו מהילדים לסמן לכם (לייק/דיסלייק) אם הם מרגישים שהם שולטים בנושא. במידת הצורך, חזרו והסבירו כנדרש.

חקר והבעה:

- **זמן שיגור!** (זמן מומלץ: 10 דקות)
 - הילדים יצרו את התוכנה הראשונה שלהם באמצעות קוביות הפקודה עליהן למדו עד כה ('התחל בלחיצה על דגל ירוק', קוביות תנועה, וקוביות סיום*), וכן באמצעות דמות הטיל (הנחו את הילדים לבחור בדמות טיל/חללית).
 - הזמינו את הילדים לתכנת את הטיל שלהם כך "שישוג".
 - אמרו לילדים כי עליהם להוסיף את שמם לפרוייקט.

סגירת המעגל הטכנולוגי

- **שיתוף יצירות** (זמן מומלץ: 5 דקות)
 - הזמינו את הילדים לשחק עם התוכנות שיצרו. הסתובבו ביניהם והתרשמו מיצירותיהם.

אפשרויות גיוון

• פעילות אלטרנטיבית

- המתכנת אמר: המתכנת יכול לתת קודים מלאים (למשל: התחלה- קדימה – סוף). הילדים יכולים לבצע את הפקודה רק אם לתוכנה יש פקודת התחלה, והגננת אומרת "המתכנת אמר". פעילות זו יכולה לסייע בחידוד ההבנה שסקראטץ' ג'וניור מתוכנת ונשלט על ידי בני אדם.

• למידה וירטואלית

- המתכנת אמר: הילדים יכולים לבחור בעצם כלשהו בבית שלהם ולהציג אותו במצלמת הזום. תוכלו לבקש מהם לבצע את הפעולות השונות על העצמים במצלמה במידה ולא תוכלו לבקש מהם לזוז בחלל בכתה במפגש פרונטלי.

אתגר נוסף

עבור ילדים שזקוקים לאתגר נוסף, תוכלו לתת את ההנחיות הבאות:
לכמה מקומות בעמוד ניתן יהיה לשגר את הטיל?
השתמשו לפחות בלבנת תנועה אחת בספינת החלל\הטיל שלכם, כדי לשגר אותה\ו.