

תוכנית חשיבה מחשובית ורובוטיקה

האתגר:

פיתוח משחק בסביבת Scratch



המשימה לתלמיד:

תכנון משחק המשלב חיישן מצלמה. חיישן המחשב יקלוט את תנועת השחקן ויפעל בהתאם לקוד.



קהל היעד:

תלמידי כיתות ד-ו



תהליכי העבודה במהלך ביצוע המשימה:



מה נדרש כדי ליישם בכית הספר שלי?

מחשב נייד (המצלמה מובנית) או מחשב ניח עם מצלמת רשת.



חיוניות נרכשות:



סרקו אותי:



מדינת ישראל
משרד החינוך
מינהל חינוך טכנולוגי



חטיבת תקשוב
וטכנולוגיות בחינוך

חשיבה מחשובית
ורובוטיקה