

חשיבה מחשובית ב'
הצעה לתוכנית לימודים

נושא	מיומנויות בוגר 2030	עיוני	התנסות	סה"כ
1. חזרה על החומר - סביבת הסקראץ' במגרש המשחקים - פתיחה/כניסה לחשבון תנועה של דמויות - לולאות מסוגים שונים - תנאים ואופרטורים לוגיים - משתנים, משתנה אקראי	פתרון בעיות מורכבות חשיבה אלגוריתמית שיתופיות עבודת צוות מיומנויות לומד עצמאי חשיבה מתמטית יישום	2	6	8
2. רשימה - הצורך ברשימות - בניית רשימה - שילוב רשימה בפרויקט - כתיבת תסריט משולב רשימה	חשיבה אלגוריתמית יצירת הקשרים חדשים יישום	1	3	4
3. קינון מבנים - nesting - הצורך בלולאה (דוגמאות) - חזרה על לולאה - לולאות מקוננות - כתיבת תסריט משולב מבנים מקוננים	פתרון בעיות מורכבות שיתופיות למידה עצמאית יישום	2	4	6
4. בלוק פקודות (לבנות המשתמש) - פרמטרים וארגומנטים - זימון	חשיבה מתמטית חשיבה אלגוריתמית פתרון בעיות מורכבות יישום	2	4	6
5. פונקציות - שיטת עבודה <up>down . - תכנון התסריט בשילוב פונקציות - כתיבה חימון פונקציה - כתיבת תסריט משולב פונקציות	שיתופיות פתרון בעיות מורכבות יישום	2	8	10

סה"כ	התנסות	עיוני	מיומנויות בוגר 2030	נושא	
6	4	2	למידה עצמאית גמישות מחשבתית סקרנות ומקוריות שיתופיות, עבודת צוות חשיבה אלגוריתמית יישום	שכפול דמויות Clone - Object oriented language - משתנים והבניית המושג "הורשת תכונות" - שכפול לעומת העתקה - כתיבת תסריטים משולבי דמויות משוכפלות	7
6	4	2	חשיבה מתמטית שיתופיות, עבודת צוות פתרון בעיות יישום	משתנים - חזרה על המושג - סוגי משתנים - משתנה אקראי - כתיבת תסריט משולב משתנים	8
8			למידה עצמית שיתופיות, עבודת צוות יישום חשיבה אלגוריתמית חשיבה מתמטית פתרון בעיות מורכבות סקרנות ומקוריות	פרויקט סיום	9
2			שיתופיות פתרון בעיות	הצגת תוצרים ורפלקציה	10