



מדינת ישראל
משרד החינוך
מינהל חינוך טכנולוגי

שלב הגמר חשיבה מחשובית

כיתה ד





הפסאת
האטאון
בעיר החכמה

הצענו לשלב האחרון - שלב האור.

במהלך אתגרי התחרות נחשפנו למערכות טכנולוגיות חדשניות ומתקדמות שקיימות ביישוב שלנו. טכנולוגיה יכולה לסייע ולתרום לאיכות החיים שלנו. נוסף לכך גילינו שגם לנו, התושבים, יש תפקיד חשוב בשמירה על הסביבה שלנו.

במשימת הגמר תיצרו את המשחק "חפש את המטמון בעיר החכמה".
במשחק שלכם יהיו נקודת התחלה ונקודת סיום – היעד.
בהגעה אל היעד המשחק יסתיים.
הדמות תתקדם אל נקודת הסיום באמצעות מענה על חידות.



שלישייה:

תכנון המשחק

בחרו את נקודת ההתחלה ונקודת הסיום של המשחק:
מהי הפתיחה של המשחק? מהו היעד שאליו המשתמשים צריכים להגיע?



חיבור חידות

הכינו חידות קצרות בנושא העיר החכמה (שלוש עד חמש חידות).
החידות יכולות להיות שאלות על התנהגות תושבים באופן חסכוני ו"חכם",
שאלות על מאפיינים בעיר או שאלות אחרות לבחירתכם.

לדואחה:

חידה 1 – באמצעותי אוספים מידע על מה שקורה בעיר. (5 אותיות)
חידה 2 – כאשר ארצה להשליך אריזת קורנפלקס לפח, אשתמש ב... (2 מילים)



החידות צריכות להיות ברורות ומובנות. לפני שאתם בוחרים את החידות
שחיברתם למשחק, בדקו שחבריכם יכולים לפתור את החידות.

ספי החימה:

יצירת המשחק "חפש את המטמון בעיר חכמה" בסביבת Scratch

בחרו דמויות לפרויקט שלכם.
צרו תסריטים לדמויות: מענה על חידה יקדם את המשתמש לעבר היעד.
תוכלו לעזור למשתמש למצוא את התשובה לחידה באמצעות רמזים.

לדואמה:

רמז לחידה 1 – שורש המילה הוא צל"ם.

רמז לחידה 2 – צבע הפח שלתוכו משליכים אריזות מוצרים.



סיום המשחק

המשחק יסתיים כאשר המשתמש יגיע אל היעד.







בנוסף לקישור לפרויקט ולקובץ Sb3, הגישו קובץ של השאלות והתשובות הקיימות במשחק.



אחון אסית האר



	החידות ברורות, מובנות ומעניינות
	נעשה שימוש נכון ויעיל בקוד
	המשחק מהנה למי שמשחק בו
	רעיונות מקוריים ויצירתיים שולבו בפרויקט



היכנסו לקבוצת התחרות במאגר המחקרים!



וצאו לקוד!

את תוצר הגמר
תציגו בחדר שיפוט
בתאריך ובשעה
שיימסרו לכם.

