



תחרות "משחקי הקוד" תשפ"ג

לתלמידי ד'ו'



על התחרות

התחרות מיועדת לתלמידי כיתות ד-ו.

התחרות מציעה לתלמידים התנסות חווייתית בתכנות אנימציות ומשחקים בסקראץ' ותכנות רובוט פיזי או סימולטור רובוט וירטואלי, (רובוטיקה לכיתות ה'-ו' בלבד).

משימות התחרות מפתחות בקרב התלמידים מיומנויות של חשיבה מחשובית ופתרון בעיות: תכנון, הבעה עצמית, חשיבה אלגוריתמית, יצירתיות ועבודת צוות.
הנושא השנתי: **עולם הסייבר של הרשת האינטרנטית.**



מדוע כדאי ליצור סיסמאות חזקות?
מהי סיסמה טובה?

איך נכנסים לסביבת התחרות?

בגוגל: מגרש המשחקים או נכנסים לקישור זה: <https://pub.skillz-edu.org/portal/playground/>

היו יצירתיים!

שימו לב
למשימות
החובה והרשות
במחווון המשימה
(בתוך המדריך).



בוחרים ב: חשיבה מחשובית ורובוטיקה

מגיעים למפת ההתקדמות – לאי "משחקי הקוד". האתגר הראשון, מחולל הסיסמאות, ממתין לכם שם.

בכל אתגר מצורף מדריך ללומד העצמאי. קראו את המדריך בעיון ועבדו שלב אחר שלב.

בביה"ס, מנטורים יעברו בכיתות וידגימו את הכניסה לאתגר.

בהצלחה לכולם!

צפו בפרויקט המדגים את דרישות האתגר הראשון:

<https://lms-mng.skillz-edu.org/crb/projectRunner/1fb8b7b3-1ff7-4adf-92f7-6623dd31fa3a>

סרטון הסבר לביצוע חלק מאתגר 1- אתגר הסיסמאות

<https://www.loom.com/share/f111f086623543d1b2eccc9ec3903ffd>