

# אוריינות מחשב לילדי הגן

**מבוא:** עמותת מחשבה טובה שמה לעצמה למטרה לחשוף את הילדים המשתתפים בפעילויות לטכנולוגיה חדשה ומרתקת. זאת באמצעות תכניות לימוד ייחודיות באווירה אשר מעודדת סקרנות וגילוי עצמאי, יחד עם חיזוק מקצועות הליבה והקניית מיומנויות למידה. הילדים נחשפים למגוון כלים דיגיטליים ורוכשים ידע בתוכנות מתקדמות ובכך נחשפים לאפשרויות למידה חדשות, מפתחים תחומי עניין ויוצרים עבור עצמם תמונת עתיד טובה יותר.

**תיאור:** קורס המיועד לילדים בגילאי טרום חובה ומהווה מפגש ראשון של ילדים עם מחשב. בקורס לומדים הילדים שימושי מחשב בסיסיים, עובדים על מיומנות מוטוריקה גסה ועדינה מתנסים בהבנת הקשר בין שבין המסך לעכבר. הילדים יוצרים דרך המחשב ונחשפים לתוכנות הצייר וה-Power-Point. במהלך המפגשים התלמידים מפתחים הרגלי למידה ויכולות קוגניטיביות שנותנים להם את האפשרות להגיע לכתה א' מוכנים יותר הן מבחינת יכולת ריכוז והן מבחינת מיומנויות למידה. הילדים מתרגלים את הדברים אותם הם לומדים בגן (על פי תוכנית משרד החינוך) כגון צבעים, צורות וצבעים – דרך המחשב.

## מתוך משובי הגננות:

"פעילות מבורכת מאוד חוויית ומעשירה, הילדים חיכו בכל שבוע וכן ההורים וגם אנו, צוות הגן, נהנינו מאוד".  
"הפעילות מעשירה מאוד את הילדים, רואים את התרומה האדירה של הפעילות על התקדמות הילדים, הצוות מקסים ורואים את התוצאות!"

## מטרות:

- מתן "נקודת פתיחה" טובה בשימושי מחשב והכנתם לקראת הלימודים בבית הספר.
- פיתוח מוטוריקה גסה ועדינה בשלב מוקדם אצל הילדים.
- פיתוח הרגלי למידה ויכולות קוגניטיביות- יכולת ריכוז, קריאה וזיהוי מספרים.

**קהל יעד:** ילדים בגיל טרום חובה וחובה.

**היקף הקורס:** 35 מפגשים בני 40 דק' (גן חובה) 35 דק' (טרום-חובה).



# קורס אנימציה ממוחשבת

**מבוא:** עמותת מחשבה טובה שמה לעצמה למטרה לחשוף את הילדים המשתתפים בפעילויות לטכנולוגיה חדשה ומרתקת. זאת באמצעות תכניות לימוד ייחודיות באווירה אשר מעודדת סקרנות וגילוי עצמאי, יחד עם חיזוק מקצועות הליבה והקניית מיומנויות למידה. הילדים נחשפים למגוון כלים דיגיטליים ורוכשים ידע בתוכנות מתקדמות ובכך נחשפים לאפשרויות למידה חדשות, מפתחים תחומי עניין ויוצרים עבור עצמם תמונת עתיד טובה יותר.

**תיאור:** מהי אנימציה? איך יוצרים סרטון? ומה עומד מאחורי הסרטים המצוירים? בקורס זה נחשפים הילדים לעולם המופלא של האנימציה ולומדים ליצור בעצמם אנימציות בתוך המחשב ומחוצה לו. הילדים יכירו תוכנות מקצועיות ליצירת אנימציה כגון: Pivot, MonkeyJam, Scratch, ו-Movie Maker. כמו כן, התלמידים ילמדו "חשיבה של אנימטורים" במהלך הקורס, יפיקו תוצרים עצמאיים ואף יתנסו בצפייה ביקורתית של סרטי אנימציה שונים ולמידה מהם. התוכנית מותאמת ל-2 קבוצות גיל. התוכנית מופעלת מזה 4 שנים והתכנים משודרגים משנה לשנה.

## מטרות:

- לימוד תוכנות מחשב בתחום האנימציה וחשיפה לסביבה טכנולוגית מתקדמת.
- פיתוח הדמיון והחשיבה היצירתית כמו גם חשיבה לוגית ומתמטית.
- הנאה מהמחשב ויצירת זיקה חיובית לעולם המחשבים.
- הקניית הרגלי עבודה בקבוצות ובעבודת צוות.
- התנסות במשימות מורכבות ומיומנויות של התמודדות איתן: פירוק מטלות לשלבים, תכנון מוקדם, "בקרה" ותיקון בעת הצורך.

## קהל יעד והיקף:

- ילדים בכתות ד'-ז': 36 מפגשים בני שעה.
- ילדים בכתות ח'-י': 15 מפגשים בני שעתיים.



## הייטקיד

**מבוא:** עמותת מחשבה טובה שמה לעצמה למטרה לחשוף את הילדים המשתתפים בפעילויות לטכנולוגיה חדשה ומרתקת. זאת באמצעות תכניות לימוד ייחודיות באווירה אשר מעודדת סקרנות וגילוי עצמאי, יחד עם חיזוק מקצועות הליבה והקניית מיומנויות למידה. הילדים נחשפים למגוון כלים דיגיטליים ורוכשים ידע בתוכנות מתקדמות ובכך נחשפים לאפשרויות למידה חדשות, מפתחים תחומי עניין ויוצרים עבור עצמם תמונת עתיד טובה יותר.

**תיאור:** בקורס הייטקיד הילדים המשתתפים נחשפים לעולם המחשבים והתוכנות על ידי טעימות מנושאים רבים, מגוונים וייחודים. בין תכנים אלו לומדים התלמידים על בניית משחקים ב-Scratch, תכנות ב-Code-Monkey, עריכת סרטונים, בניית קומיקס במחשב, אנימציה, משחקי מחשב, עבודה ב-google-maps ועוד תכנים נוספים ומגוונים. התוכנית מופעלת מזה ארבע שנים ונהנו ממנה ילדים רבים מרחבי הארץ.

### מטרות:

- חשיפה טכנולוגית לתוכנות מחשב ולסביבה טכנולוגית.
- פיתוח מיומנויות מחשב, החל משימוש במקלדת והעכבר ועד לעבודה עם תפריטים ופקודות מורכבות.
- יצירה והבעה עצמית בעולם המתקדם.
- הנאה מהמחשב ויצירת זיקה חיובית לעולם המחשבים.

**קהל יעד:** ילדים בכיתות ג'-ו', תכנית מותאמת לכל קבוצת גיל.

**היקף:** 36 מפגשים בני שעה כל אחד.



## הכנה לכיתה א'

**מבוא:** עמותת מחשבה טובה שמה לעצמה למטרה לחשוף את הילדים המשתתפים בפעילויות לטכנולוגיה חדשה ומרתקת. זאת באמצעות תכניות לימוד ייחודיות באווירה אשר מעודדת סקרנות וגילוי עצמאי, יחד עם חיזוק מקצועות הליבה והקניית מיומנויות למידה. הילדים נחשפים למגוון כלים דיגיטליים ורוכשים ידע בתוכנות מתקדמות ובכך נחשפים לאפשרויות למידה חדשות, מפתחים תחומי עניין ויוצרים עבור עצמם תמונת עתיד טובה יותר.

**תיאור:** קורס זה מיועד לילדים בגילאי 5-6 ומשלב הקניית מיומנויות טכנולוגיות עם מיומנויות הכרחיות לכניסה לבית הספר. בצד הטכנולוגי יפותחו מיומנויות של מוטוריקה עדינה ועבודה עם העכבר והמקלדת, הקלדת מילים, עבודה עצמאית בממשקים ממוחשבים, חיפוש מידע באינטרנט ועבודה בתוכנות עריכה כמו הצייר. בצד האקדמי מפתחים הילדים מיומנויות תפיסתיות ככלל, תפיסה כמותית בפרט וכן הכרה, קריאה וכתובה של אותיות ומילים פשוטות כאשר בפרט יושם דגש על פיתוח המודעות הפונולוגית.

### מטרות:

- מתן "נקודת פתיחה" טובה בשימושי מחשב והכנתם לקראת הלימודים בבית הספר.
- פיתוח מיומנויות לעבודה בסביבה ממוחשבת.
- פיתוח הרגלי למידה ויכולות קוגניטיביות- יכולת ריכוז, קריאה וזיהוי מספרים וכן כתיבה וקריאה של אותיות.

**קהל יעד:** ילדים בגן חובה.

**היקף:** 35 מפגשים בני 45 דק' (גן חובה).



## מחשבים בכיף

**מבוא:** עמותת מחשבה טובה שמה לעצמה למטרה לחשוף את הילדים המשתתפים בפעילויות לטכנולוגיה חדשה ומרתקת. זאת באמצעות תכניות לימוד ייחודיות באווירה אשר מעודדת סקרנות וגילוי עצמאי, יחד עם חיזוק מקצועות הליבה והקניית מיומנויות למידה. הילדים נחשפים למגוון כלים דיגיטליים ורוכשים ידע בתוכנות מתקדמות ובכך נחשפים לאפשרויות למידה חדשות, מפתחים תחומי עניין ויוצרים עבור עצמם תמונת עתיד טובה יותר.

**תיאור:** קורס המותאם לגילאי יסודי, בו המשתתפים נחשפים באופן חווייתי לעולם המחשבים ותוכנות Office כגון: ציור בתוכנת הצייר, כתיבה ועריכה ב-Word, יצירת מצגות ב- PowerPoint וב-Emaze, עיצוב בתוכנת Publisher ועריכת סרטונים ב-Movie Maker. כל זאת תוך היכרות עם עולם האינטרנט, גלישה בטוחה, וחיפוש מידע. בתוכנית זו לומדים הילדים בצורה חווייתית שימושי מחשב בסיסים וכן נחשפים לשימושי מחשב מתקדמים, תוך העשרה ופיתוח עצמי. התוכנית נבנתה לפי מודלים של נושאים וחלוקה לגלמים במטרה לאפשר חוויית למידה נכונה עבור הילדים.

### מטרות:

- חשיפה והיכרות עם הטכנולוגיה והרשת.
- הקניית ידע נרחב בתוכנות ה office הבסיסיות המאפשר להשתמש בידע זה ליישומים שונים בבית ובבית הספר.
- יישור קו בין התלמידים בידיעת תוכנות ה office הבסיסיות.
- שימוש בטכנולוגיה מתקדמת לפתיחת אפשרויות יצירה והבעה עצמית.
- הפיכת המחשב לכלי עבודה נגיש ויעיל למשתתפי הקורס.
- חשיפה לתחומי עניין חדשים וחיזוק הביטחון העצמי.

**קהל יעד:** ילדים בכתות ג'-ו'.

**היקף:** 30 מפגשים בני שעה.



## עת הדעת

**מבוא:** עמותת מחשבה טובה שמה לעצמה למטרה לחשוף את הילדים המשתתפים בפעילויות לטכנולוגיה חדשה ומרתקת. זאת באמצעות תכניות לימוד ייחודיות באווירה אשר מעודדת סקרנות וגילוי עצמאי, יחד עם חיזוק מקצועות הליבה והקניית מיומנויות למידה. הילדים נחשפים למגוון כלים דיגיטליים ורוכשים ידע בתוכנות מתקדמות ובכך נחשפים לאפשרויות למידה חדשות, מפתחים תחומי עניין ויוצרים עבור עצמם תמונת עתיד טובה יותר.

**תיאור:** קורס ללימוד אנגלית באופן חווייתי, אינטראקטיבי בצורה מתקדמת ומשמעותית. התוכנית הינה בשיתוף פעולה עם ארגון "עת הדעת" ומותאמת לתוכנית הלימודים הקיימת בבתי הספר. הפלטפורמה מציעה למידה פעילה, מאתגרת ומסקרנת (התורמת למוטיבציה ופיתוח חשיבה) ומקנה לתלמידים כלים ומיומנויות של שליטה במחשב יחד עם התקדמות באנגלית באופן מותאם אישי. באמצעות הקורס התלמידים רוכשים ידע בשפה האנגלית (החל מהכרת האותיות ועד לנושאים נרחבים), אוצר מילים ושיפור מיומנויות קריאה וכתובה בלומדה ידידותית ומובנית. השיעורים משלבים פדגוגיות של התנסות וחקר דיגיטלי, תרגול רב במחשב ומשוב אקטיבי. תוכנית הלימודים מוכרת ע"י משרד החינוך.

### מטרות:

- העשרת אוצר המילים באנגלית ושיפור מיומנויות השפה.
- למידת השפה בצורה חווייתית ומהנה.
- פיתוח חשיבה.
- שיפור מיומנויות השליטה במחשב.
- שימוש במחשב ככלי ללמידת השפה בצורה חווייתית.

**קהל יעד:** כתות ד'-ו'. מערכי שיעור מותאמים לכל קבוצת גיל.

**היקף:** 32 מפגשים בני שעה.



## שעת קוד

**מבוא:** עמותת מחשבה טובה שמה לעצמה למטרה לחשוף את הילדים המשתתפים בפעילויות לטכנולוגיה חדשה ומרתקת. זאת באמצעות תכניות לימוד ייחודיות באווירה אשר מעודדת סקרנות וגילוי עצמאי, יחד עם חיזוק מקצועות הליבה והקניית מיומנויות למידה. הילדים נחשפים למגוון כלים דיגיטליים ורוכשים ידע בתוכנות מתקדמות ובכך נחשפים לאפשרויות למידה חדשות, מפתחים תחומי עניין ויוצרים עבור עצמם תמונת עתיד טובה יותר.

**תיאור:** קורס זה משלב תכנים שונים משלוש עולמות תוכן: תכנות, אנימציה ובניית משחקי מחשב. החלק של התכנות וכתובת הקוד יילמדו בצורה מהנה באמצעות תוכנת CodeMonkey המצוינת והחדשנית. האנימציה תהיה משולבת באמצעות Scratch המפורסמת ובניית משחקי המחשב תעשה דרך לימוד של ממשק "KODU" הידידותי התלת-מימדי מבית Microsoft. יחד, ילמדו הילדים את שפת המחשבים בצורה מהנה ומגוונת סביב פרויקטים שונים. הילדים יעסקו בחשיבה, תכנון וביצוע וירכשו מיומנויות בסיסיות בתחום התכנות, האנימציה ובניית משחקים.

### מטרות:

- חשיפת התלמידים לתכנות מחשבים בסביבה מהנה.
- יצירת התלהבות מתחום מדעי המחשב ופיתוח גישה חיובית לתכנות.
- הבנת השלבים ביצירת תוכנית מחשב ובכלל זה שיפור מיומנויות של פתרון בעיות, פיתוח החשיבה היצירתית, יפתח גישה חיובית כלפי תכנות.
- תרגול עקיף של נושאים מתמטיים שונים.

**קהל יעד:** כיתות ד'-ח', בעלי שליטה וידע במחשבים.

**היקף:** 32 מפגשים לאורך השנה: 24 מתוכם בני 60 דק' ו-8 מפגשים "מוגדלים" לעבודה על פרויקטים (סדנת פיתוח).

