



רציונל

תכנית "בחזרה לעתיד" שואפת לתת מענה לצרכים חינוכיים בני זמננו ולשלב טכנולוגיות חדשניות כדי להעשיר את חוויית הלמידה של התלמידים. התכנית מבוססת על ההבנה שהשילוב בין משחקים, מישחק ופלטפורמות טכנולוגיות הוא ייחודי ונדרש לפיתוח מיומנויות וכישורים הדרושים לעתיד. התכנית מקנה לתלמידים יכולת לא רק להבין טכנולוגיות חדשות אלא גם להשתמש בהן ככלים יצירתיים ופרקטיים. בכך, היא מחזקת את תחושת המסוגלות שלהם ומכינה אותם לעולם המודרני ולדרישותיו המתפתחות.

שכבות גיל

כיתות ה'-ח'

היקף פעילות

תכנית שנתית (32 מפגשים)

מטרות התכנית

- שיפור יכולות חשיבה יצירתית וביקורתית, הפקת תובנות ועבודת צוות יעילה.
- טיפוח למידה עצמאית ושאלת שאלות משמעותיות.
- התמודדות עם מיומנויות של פתרון בעיות וקבלת החלטות במציאות משתנה.
- למידת חקר אישי וקבוצתי: שימוש בטכנולוגיות ופתרונות משחקיים.
- שיפור מיומנויות שיתופיות: פיתוח יכולת לעבוד בצוותים, תוך שיתוף פעולה, תקשורת אפקטיבית ופתרון קונפליקטים.
- הבנת עקרונות הפעולה של כלי בינה מלאכותית.

דרכי הפעלה/הוראה

התכנית כוללת 3 יחידות לימוד נושאיות: פתרון בעיות שיתופי, חשיבה המצאתית שיתופית ואסטרטגיות חשיבה. אופן הלמידה בתכנית מתבסס על דרכים חווייתיות המשלבות טכנולוגיות מתקדמות בתהליך הלימודי, המפעילות את התלמידים באמצעות משחקים ומשימות, תוך הדגשת חשיבה יצירתית, עבודת צוות ולמידה עצמאית.

מאפיינים מרכזיים באופן הלמידה

- למידה מבוססת משחק: המשחקים מעודדים סקרנות ומאפשרים למידת מושגים מורכבים בצורה חווייתית.
- למידה מבוססת פרויקטים ומשימות קבוצתיות: פיתוח רעיונות משותפים ותקשורת בינאישית.
- היכרות עם פלטפורמות טכנולוגיות חדשניות בתהליך הלמידה.
- שאלת שאלות ופיתוח חשיבה ביקורתית: עידוד לשאול שאלות, לערער על הנחות, ולנתח מידע בצורה ביקורתית.
- היכרות עם פלטפורמות טכנולוגיות חדשניות בתהליך הלמידה.

התכנית כוללת גם פרויקטים במעגלים שונים (בנוסף למפגשים בכיתות):

- תלמידים
- צוות חינוכי
- קהילה



077-8040080



www.eshcolot.co.il