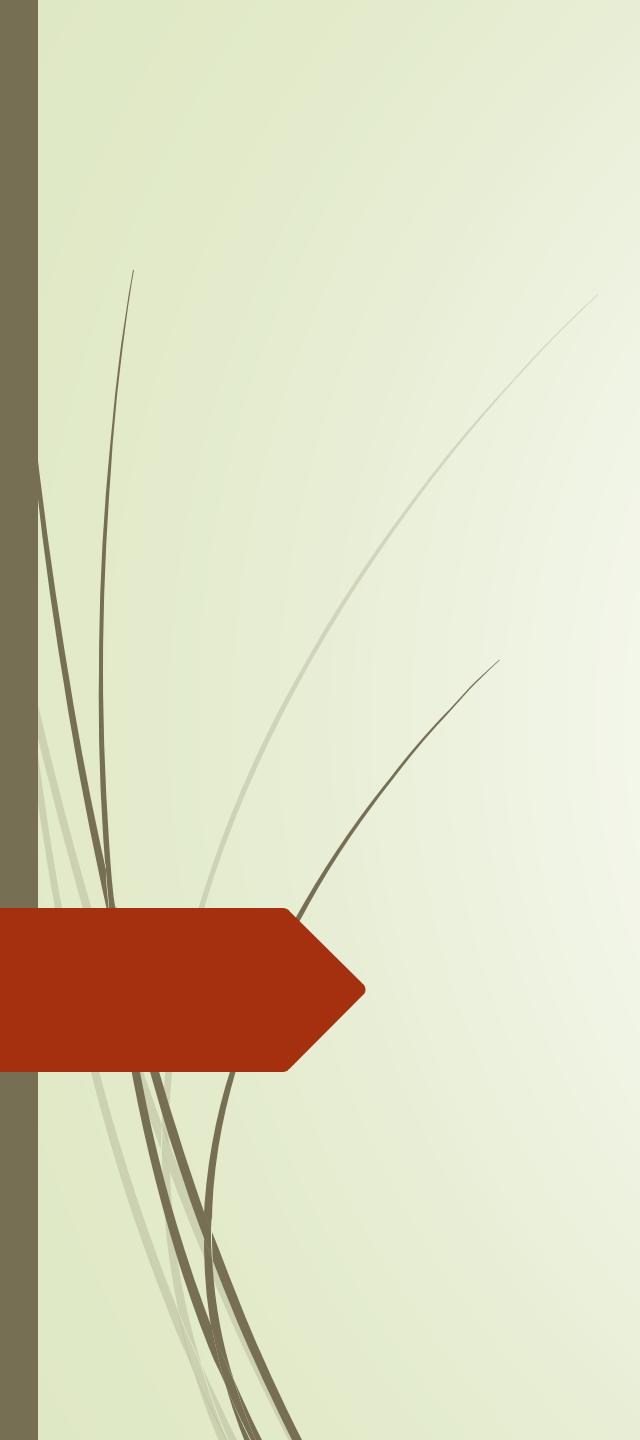




קהילת סייבר ו-STEAM

חברות הקהילה: דינה, ליאת, הדס, קרין ויפה

בית ספר תומר תשפ"ג



מטרות הקהילה שהוגדרו:

- פיתוח ידע מקצועי לאוריינות דיגיטלית וטכנולוגית.
- לימוד עקרונות בסיסיים בעולם הרובוטיקה והסייבר.
- שותפויות עם גורמי הייטק וסייבר לטובת פיתוח מקצועי של צוותי ההוראה.
- הדרכת לצוות המורות בתחום חשיבה מחשובית וקוד-רובוטיקה.
- חשיפה לחינוך פיננסי שבא לידי ביטוי בשיעורי המדעים והמתמטיקה-קריאת חשבון חשמל והבנת מרכיביו.

יישום המטרות בתהליך ההוראה

- חשיפת התלמידים לחדשנות טכנולוגית ע"י שיבוצם במגוון תוכניות סייבר והייטק. לדוגמא - חשיבה מחשובית, קוד-רובוטיקה, LEGO, תכנית נטע, רחפנים, תכנית נגב-קוד.
- איתור צוות מיומן ופיתוח הכשרתו לאורך מחצית א' ובנוסף הדרכה ע"י הרפרנט לתחום קוד-רובוטיקה וחשיבה מחשובית.
- הקנייה של מושגי בסיס בכל תוכנית שאליה התלמידים נחשפו.
- התנסות בתכני הלימוד הדיגיטליים שהוקנו לתלמידים.
- יישום עקרונות ה-STEAM.
- תהליכי חקר מובנים לאורך שנה רצופה בשכבות ה'-ו' בתחום הסייבר והקוד-רובוטיקה.



הישגי הקהילה בתחום הסייבר והרובוטיקה

- השתתפות בתחרות חשיבה מחשובית.
- השתתפות בתחרות של בארגון FIRST הבינלאומי בחולון של קבוצת המצוינות ברובוטיקה משכבות ד'-ו'.
- השתתפות קבוצת תלמידים בתכנית נטע בשעות אחה"צ, שילוב התלמידים בחופשת הקיץ בתחרות עירונית.
- השתתפות קבוצת תלמידים בתוכנית WIX-פיתוח אפליקציות והנחייה ע"י הדרכה חיצונית.
- השתתפות בביקורים בתחום התקשוב שהתרחשו לאורך השנה.

נעים להיזכר - אקדמיית סייבר ורובוטיקה תשפ"ד

