



## תכנית לימודים | התשפ"ו | כיתות א'-ג'

התכנית מאושרת כתכנית חיצונית במערכת גפ"ן  
ובמסלול הירוק במסגרת תכנית תל"ן  
ובשיתוף עם משרד המדע וגופי הביטחון



## תוכנית מצוינות בסייבר וטכנולוגיה למידה מבוססת משחק (Gamification) ופרויקטים (PBL)

פסגה סייבר היא תוכנית איכותית וראשונה מסוגה בארץ ללימודי מצוינות בתחומי הסייבר, הטכנולוגיה והחדשנות אשר מותאמת לתלמידי בית הספר בכל הגילים.

מטרתנו היא לגדל דור שיכיר וידבר את השפה הטכנולוגית מגיל צעיר ויוכל להשתלב בקלות בכל תחום עשייה טכנולוגי בעתיד.

בתוכנית אנחנו מאתגרים את התלמידים במשימות אישיות ומפתחים אצלם את החשיבה היצירתית, היכולות האישיות, הביטחון וההערכה העצמית. התכנים פותחו ונכתבו על ידי מומחים פדגוגיים בשיתוף אנשי אקדמיה מובילים מהאוניברסיטאות השונות, מומחים מקצועיים מתעשיית ההיי טק ובוגרי קהילת המודיעין (אמ"ן-שב"כ-מוסד).

בתוכנית מקבלים התלמידים בסיס טכנולוגי רחב, נחשפים לשפות תכנות שונות ומתנסים בכלי פיתוח חדשניים. שיטת הלימוד כוללת לימוד עיוני-תיאורטי כדי להבין איך עובדת הטכנולוגיה שסביבנו וכיצד היא תורמת לעולם, תרגול מעשי hand-on בכל שיעור ויצירת פרויקטים אישיים.

ישנו דגש על למידה חוויתית בעזרת משחק (gamification). אנו משתמשים בכלים שונים מעולם בניית המשחקים ומשלבים תוכן חינוכי טכנולוגי על מנת להפוך את הלמידה ליותר מהנה ואפקטיבית לתלמידים. בסוף כל מפגש יתנסו התלמידים במשימת אתגר ובסוף כל נושא יפתחו פרויקט סיכום שכולל תוצר להגשה.

כל התכנים נמצאים במערכת מודל אישית של התלמיד, המאפשרת גישה מכל מקום, חזרה על החומר בכל תקופת הלימוד והגשת משימות בית. הלימוד העצמאי נעשה באמצעות לומדה חדישה ואינטראקטיבית המאפשרת לכל תלמיד לעבוד בקצב אישי על פי התקדמותו ורמתו וכך שומרת את התלמידים בקשב וריכוז לאורך המפגש. הלומדה מספקת אתגרים נוספים לתלמידים מתקדמים.

**התוכנית מותאמת גם ללמידה מקוונת מרחוק במקרה הצורך.**

בתוכנית השנתית ישנם 30 מפגשים בני שעתיים אקדמיות ומתקיימת בכיתת המחשבים של בית הספר או באופן מקוון בהתאם להחלטת בית הספר.

תוכנית פסגה סייבר פועלת מזה 14 שנים במאות בתי ספר, מתנ"סים ומרכזי מצוינות ויש לה אלפי בוגרים בכל הארץ. התוכנית מאושרת על ידי משרד החינוך במערכת גפ"ן ובמסלול הירוק במסגרת תוכנית תל"ן ובשיתוף עם משרד המדע וגופי הביטחון.

הצטרפו אלינו והעניקו לתלמידים שלכם תוכן איכותי וחיוני בעולם טכנולוגי שמתפתח במהירות!



## למי התוכנית מתאימה?

התוכנית מתאימה לתלמידי כיתות א'-ג' (קיימת גם תכנית המותאמת לכיתות ד'-ו'). התכנים ברמה גבוהה וכוללים נושאים מגוונים. המורכבות והאתגר מותאמים לשכבת הגיל ומאפשרים לתלמידים הצעירים חשיפה והתנסות hands-on בטכנולוגיות מתקדמות.

## אילו מיומנות למידה מתרגלים?

במהלך התוכנית רוכשים התלמידים מיומנויות למידה חיוניות להצלחה בעולם הטכנולוגי והאקדמי של המחר. הם מתרגלים חשיבה יצירתית, אלגוריתמיקה, פתרון בעיות, עבודה בצוות, תכנון פרויקטים, חלוקה למשימות וניהול זמן. הם לומדים לפרק בעיות לשלבים, לפתח רעיונות מקוריים, לנהל תהליך עבודה מסודר ולהתמודד עם אתגרים באופן עצמאי וממוקד. כל אלה משולבים בלמידה חווייתית והתנסות מעשית, המחזקות את תחושת המסוגלות, מעודדות אחריות אישית ותורמות להתפתחותם כלומדים סקרנים ובטוחים בעצמם.

## אילו תוצרים יש בתוכנית?

בפסגה סייבר אנו מאמינים בלמידה מבוססת תוצר - כל מפגש מסתיים במשימת סיכום, וכל נושא מרכזי נחתם בפרויקט משמעותי המאפשר לתלמידים ליישם את הידע והמיומנויות שרכשו. תוצרים אלה מהווים חלק בלתי נפרד מתהליך הלמידה ומחזקים את תחושת הישג והביטחון העצמי של התלמידים. בתי ספר המעוניינים בכך יכולים לקיים יום שיא חגיגי בשיתוף ההורים, במסגרתו יציגו התלמידים את העבודות והפרויקטים שפיתחו לאורך התוכנית. בהתאם להחלטת בית הספר, ניתן להגדיר את המטלות והפרויקטים כחובה להגשה, כולל בדיקה אישית ומתן ציון, כחלק מהערכת ההתקדמות של התלמידים.

## איך לומדים?

המפגשים בתוכנית מורכבים משלושה חלקים: החלק הראשון כולל לימוד תיאורטי שמטרתו לייצר עניין ולהציג את התחום בצורה רחבה, כיצד הוא תורם לעולם והיכן אנחנו פוגשים בו.

החלק השני מורכב מלימוד עצמאי בקצב אישי עם לומדות אינטרקטיביות מתקדמות ואתגרים אישיים, כדי לעודד למידה מיטבית והשתתפות פעילה במפגש.

בחלק השלישי התלמידים מיישמים את הנלמד ויוצרים תוצר משלהם. היצירה האישית מאפשרת להם לחוות את העשייה, להפעיל את הדימיון ולייצר בתחום חדש אותו לא הכירו עד כה. החלק המעשי מתבצע תוך ליווי של מדריך הקבוצה ואפשרות לעבודה מהבית באמצעות המערכת המתוקשבת האישית של התלמיד.

## אז למה פסגה סייבר?

- עניין וסקרנות בתחומי הטכנולוגיה
- ידע טכנולוגי נרחב
- הצתת הדימיון ופיתוח היצירתיות
- התנסות בכלים חדשים
- למידה באמצעות משחק
- מושג על איך הדברים מסביבנו עובדים





## מיומנויות מחשב



איך זה עובד? כל מה שצריך לדעת בשביל להתחיל מחשב מסלול מחדש - ניווט במחשב על עכברים ותיקיות - שימוש נכון בעכבר ובקבצים

## יוצרים בצייר



סביבת העבודה וכלי הציור השונים צורות, טקסטים וכלי עזר משטח העבודה ופעולות חיתוך וייצוא קבצים

## Word זו לא רק מילה



על תוכנות ה-office סביבת העבודה ופעולות בסיסיות בתוכנה עיצוב טקסטים ויצירת רשימות מוסיפים ולומדים - כל אפשרויות ההוספה מסגרות וטבלאות

## מצגות או לא להיות - תכנת PowerPoint



מהי מצגת ולמה צריך את זה? סביבת העבודה ופעולות בסיסיות מוסיפים ומעצבים - הכלים "הוספה" ו"עיצוב אובייקט" עבודה עם שקופיות והצגה יוצרים עניין - הנפשות ומעברים מתקדמים - טיפים מצוינים למאסטרים

מערך התכנים עשוי להשתנות בהתאם לשיקולים פדגוגיים. פתיחת נושא לימודי מותנה בהרשמה מספקת של קבוצות.



120  
בתי ספר  
ומרכזי מצוינות



60  
ערים ויישובים



למעלה מ-  
25,000  
בוגרים ובוגרות



300  
קבוצות



הצטרפו  
אלינו!



14  
שנות ניסיון



058.4858600



[www.PisgaCyber.co.il](http://www.PisgaCyber.co.il)



03.9176666