

## הצעה לסיור לימודי בפארק ענבה

מגישות: אורנה לוי, חגית ללום

מיקום: פארק ענבה – מודיעין

נושא: נבחר על ידי התלמידים מתוך רשימה שניתן להם על פי מה שיילמד בכיתה, לדוגמא: מיון, מיזוג, רקורסיה, תור, רשימות, יעילות.

הפעילות: לימוד חווייתי וחקר באמצעות משחקים בשילוב גוגל ו – AI.

מטרת הפעילות: יישום הלמידה התאורטית במדעי המחשב למציאות המעשית – למידה משמעותית.

אופן הפעילות:

1. מחלקים את הכיתה ל 3-4 לקבוצות רנדומליות, בהתאם למספר התלמידים בכיתה.
2. משימה לכל קבוצה:
3. א. הקבוצה בוחרת נושא רלוונטי מתוך רשימה מוגדרת על פי מה שנלמד בכיתה לדוגמא (מיון, מיזוג, רקורסיה, תור, רשימות, יעילות)  
ב. הקבוצה חוקרת את הנושא בעזרת כלים שהם בוחרים (גוגל, AI).  
ג. הקבוצה חושבת על רעיון למשחק או פעילות חברתית שמיישמת את הנושא באופן חווייתי, באופן שבו כל תלמידי הכיתה ישתתפו.  
ד. הקבוצה תסביר לכיתה באמצעות מצגת לכיתה את הרעיון ותיישם את המשחק.

חישוב הציון:

1. עבודת צוות (כולם עובדים חלוקת תפקידים).
2. יצירתיות.
3. שימוש במגוון של כלים.
4. מצגת ברורה ואיכותית.
5. הצגת התוצר לכיתה באופן מכובד, ראוי ובהיר.