

דינמיקלאס

למידה אינטראקטיבית



יום המקחזור

של ישראל



8.12

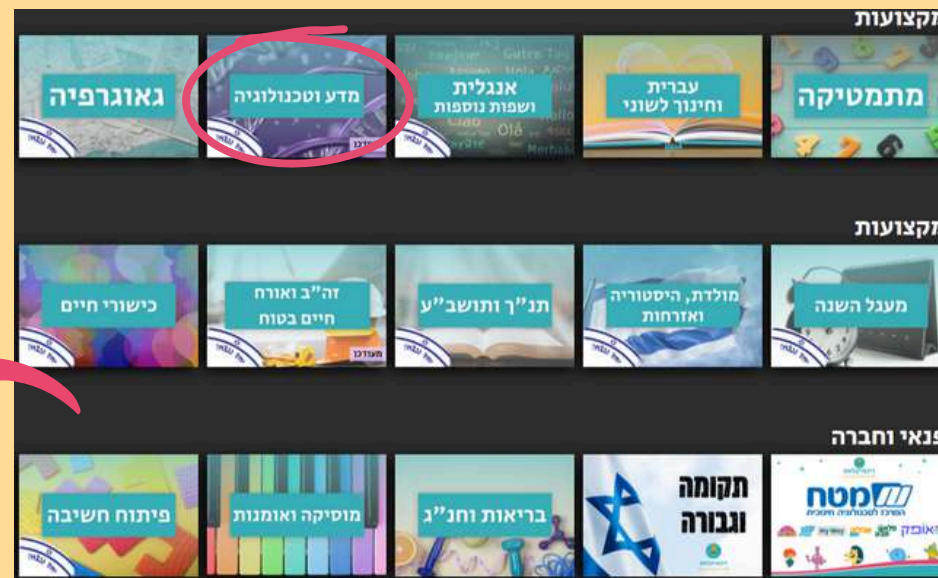
תמיר

תאגיד מחזור האריזות בישראל (חל"צ)



הפעלה

ברצפה האינטראקטיבית בחרו בתיקיית "מדע וטכנולוגיה" בתפריט הראשי ולחצו על תיקיית "יום המיחזור":



לאחר הלחיצה תיפתח רשימה עם מגוון פעילויות:



לחצו כאן לצפיה בערכת התוכן המלאה בפורטל התוכן של דינמיקלאס



מצגת אינטראקטיבית - איך נמחזר נכון?

מצגת אינטראקטיבית בנושא מיחזור ומיון אריזות.

מצגת המשלבת תמונות, טקסטים, וסרטונים, מלווה בקריינות ומומלצת לשימוש כפעילות הקניה וכהכנה לפעילויות הבאות.



קיימת גם כפעילות מנוקדת



איך נמחזר נכון?



מה משליכים לפח הכתום?

אל הפח הכתום משליכים אריזות פלסטיק מסוגים שונים, אריזות מתכת וקרטוני משקה וחלב.



מצגת אינטראקטיבית - החיים החדשים של האריזות

מצגת אינטראקטיבית בנושא תהליך המחזור של האריזות. מצגת המשלבת תמונות, טקסטים, וסרטונים, מלווה בקריינות ומומלצת לשימוש כפעילות הקניה וכהכנה לפעילויות הבאות.



קיימת גם כפעילות מנוקדת



מצגת אינטראקטיבית - בעיית הפסולת

מצגת אינטראקטיבית בנושא בעיית הפסולת ודרכי ההתמודדות איתה. מצגת המשלבת תמונות, טקסטים ושאלונים, ומומלצת לשימוש כפעילות הקניה וכהכנה לפעילויות הבאות.



מסתבר שכל הפסולת שלא נזרקת לפחי המיחזור, אלא נזרקת מעורבת לפח רגיל, נטמנת מתחת לאדמה. פעולה זאת נקראת "הטמנה": פעולה שבה קוברים פסולת באדמה מבלי לטפל בה. בישראל כיום מטמינים את רוב הפסולת.

✕

⏪ ⏩

וואו... יש פה הרבה פסולת

שבועיים חצי שנה שנה שנתיים

✕

⏪ ⏩



מרוץ אופניים - בעיית הפסולת

הפעילות מיועדת לשתי קבוצות המתחרות זו בזו במרוץ. הרוכבים מתקדמים באמצעות לחיצה על דוושות האופניים הנמצאות משני צידי המרחב. הרוכבים יעצרו כאשר יופיעו שאלות נכון / לא נכון. תשובה נכונה תאפשר לרוכבים להתקדם, ותשובה שגויה תעכב אותם למשך כמה שניות.



מפרידים את הפסולת - משחק מיון

עליכם למיין את האריזות והפסולת לפח המתאים. הפעילות מיועדת ל-1 עד 4 קבוצות הממוקמות בארבע פינות המרחב. ניתן לשחק כתחרות או בתורות. לפני כל קבוצה מופיעים פריטים שיש למיין בין הסלים על פי השתייכותם. תשובה נכונה מקדמת את הקבוצה ותשובה שגויה מעכבת אותה. כאשר התשובה שגויה, השאלה תחזור על עצמה עם הצגת התשובה השגויה כמבוטלת. במרכז המסך ניתן לצפות בדירוג הקבוצות בזמן אמת.



מאריזה למוצר

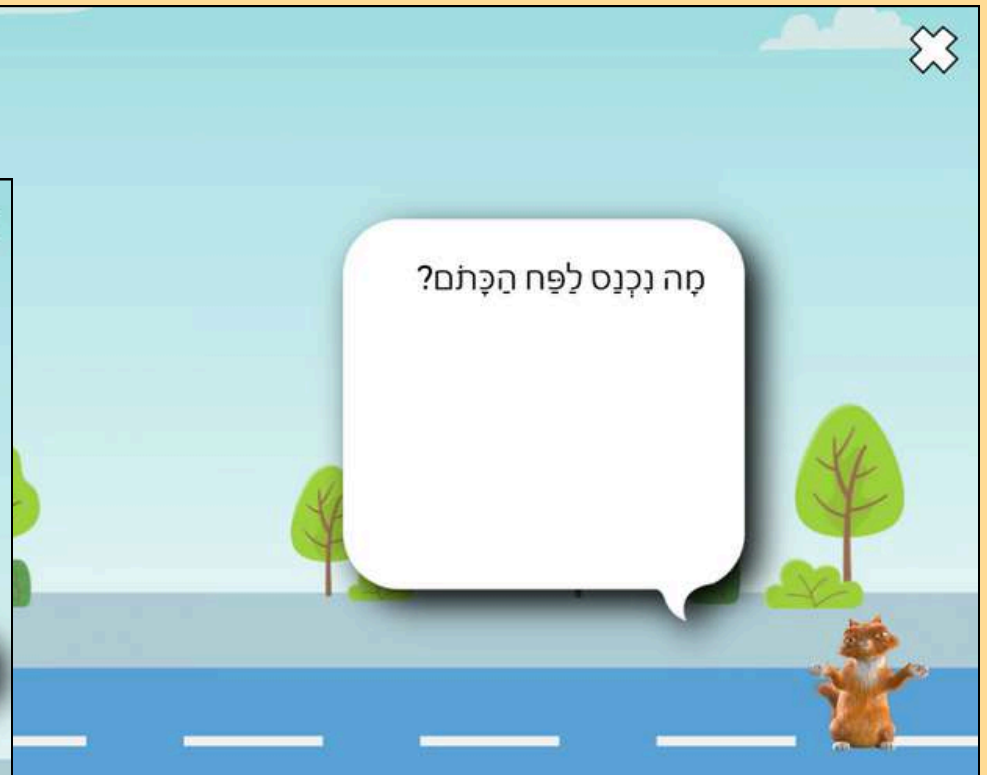
במשחק זה עליכם להתאים בין האריזה למוצר החדש המופק ממנה בתהליך המיחזור. הפעילות מיועדת ל-1 עד 4 קבוצות הממוקמות בארבע פינות המרחב. כל קבוצה הופכת בתורה זוג כרטיסי זיכרון. זוג קלפים תואם מזכה את הקבוצה בנקודה. ניתן להפעיל כמשחק זיכרון (קלפים סמויים) או כמשחק התאמת צירופים (קלפים גלויים).



שקית ניילון	ברזל לתעשיית הבנייה	תבנית בייצים	בגדים מפליז
פחיות שימורים	קורנפלקס	בקבוקי זכוכית	סלסילות (פלסטיק דק)
פלסטיק קשיח	צנצנות זכוכית	כבלים לתקשורת	אדניות

מה נכנס לפח?

פעילות ללא קבוצות. המרחב מרושת בנקודות מגע בהתאם לפעילות ולמשימה המוצגת. בכל תרגיל מתקבלת משימה. לתחילת המענה יש ללחוץ על המשימה המוצגת ולאחר מכן למצוא את כל התשובות הנכונות על גבי הרקע. ניתן להפעיל עם או בלי הגבלת זמן. בסוף כל שלב יוצגו התוצאות (נכון / לא נכון / נכון שלא סומן), ובסוף הפעילות יוצג לוח התוצאות.



משחק טריוויה - מחזור

משחק המיועד לאחת עד ארבע קבוצות. בכל שלב מוצגת שאלה וניתן זמן קריאה, לאחריו ניתנת הזכות למענה רק לקבוצה אשר לחצה על כפתור המענה ראשונה (לכל קבוצה כפתור משלה), לחיצה על כפתור המענה לפני תום זמן הקריאה תעכב את הקבוצה (דחיית סיפוקים). לקבוצה אשר קיבלה זכות מענה יש זמן מוגבל למענה על השאלה - תשובה נכונה תזכה את הקבוצה בנקודה, תשובה שגויה תזכה את יתר הקבוצות בנקודה.



תמיר

מהו מחזור?



ניצול של פסולת
ליצירת חומרי
גלם או מוצרים
חדשים

חזרה על תהליכי
ייצור של פסולת

השבה לטבע של
תוצרי פסולת



תמיר

מה מהבאים נחשב כפסולת אורגנית?

מקרר

קליפות ביצים

פחית שימורי תירס




מרוץ לפסגה - חידון מחזור ופסולת

הפעילות מיועדת לשתי קבוצות המתחרות זו בזו על הפרס על ידי בניית הגשר. כל קבוצה יכולה להרכיב עוד חלק מהגשר לאחר שהיא עונה נכונה על שאלות. בדריכה על חלקי הגשר תתקבל שאלה ובה 3 תשובות אפשריות - תשובה נכונה תאפשר להתקדם לחלק נוסף של הגשר, ותשובה שגויה תפיל אותו.



מה רואים בתמונה?




- פיתוח ישראלי
- מהשנה החולפת: פסולת ירדנית לטביה
- מזרזי בערה לחימום תנורים במפעלי המחזור
- פתיית פלסטיק מאריות שנשטפו ופורקו בתהליך המחזור

כמה אשפה בשקית זבל ממוצעת אפשר למחזור?


- 30%
- 100%
- 60%

מה היו כה התקשורת ש בנגלול הק



- הם לא היו שום דבר אחר
- שקיות פלסטיק

מה מיוחד בקופת החיסכון שבתמונה?



- קופה עתיקה שיוצרה לפני יותר מ-350 שנים
- קופה שמוחזרה, ועשויה במקור מקופסת שימורים
- קופה מעץ מיפל נדיר שגדל רק בקנדה

משחק זיכרון - אריזות זורקים לפח הכתום

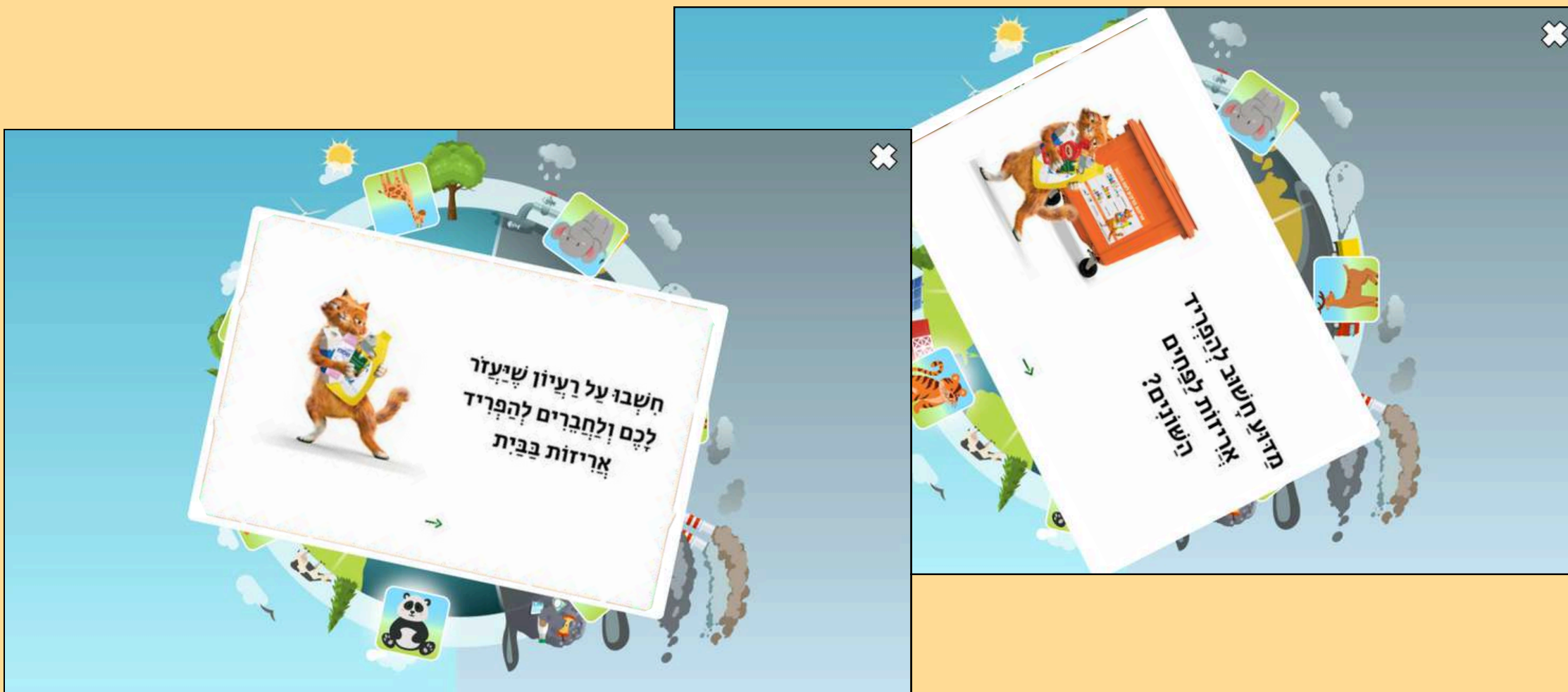
במשחק זה עליכם להתאים בין זוגות זהים של אריזות המושלכות לפח הכתום. הפעילות מיועדת ל-1 עד 4 קבוצות הממוקמות בארבע פינות המרחב. כל קבוצה הופכת בתורה זוג כרטיסי זיכרון. זוג קלפים תואם מזכה את הקבוצה בנקודה. ניתן להפעיל כמשחק זיכרון (קלפים סמויים) או כמשחק התאמת צירופים (קלפים גלויים).



CHIPS	plastic bottle	tuna can	detergent	CHIPS	red bottle
shampoo	tuna can	milk carton	milk carton	yogurt	red bottle
orange juice	orange juice	plastic bottle	yogurt	detergent	shampoo
recycling	recycling	recycling	recycling	detergent	recycling
recycling	recycling	recycling	recycling	detergent	recycling
recycling	recycling	recycling	recycling	detergent	recycling

מעגל שיח - שומרים על הכדור

הפעילות מיועדת לעד 10 משתתפים הממוקמים במיקום המיועד במעגל. בלחיצה על החוגה מוצגת כרטיסייה עם נושא לדיון או התייחסות. בגמר הדיון לוחצים למעבר לכרטיסייה הבאה.



סרטוני הסברה בנושא מחזור

מצגת אינטראקטיבית המכילה סרטוני הסברה של חברת המחזור תמיר.



סרטוני הסברה



תמיר
תאגיד מחזור האריות בישראל (חל"צ)

צפו בסרטוני
ההסברה בנושא
מחזור



כא לשכונה פח חדש....



מה לורקים לפח הכתום?



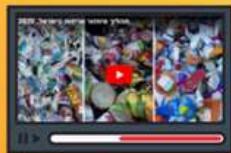
איך מפרידים בבית
פסולת אריות?



תהליך מיון פסולת אריות



תהליך איחזור אריות בישראל



תמיר

מחזור - צביעה

בפעילות זו תוכלו לצבוע ציורים הקשורים במחזור או לצייר באופן חופשי על המרחב האינטראקטיבי, תוך שימוש ברקעים ובצבעים מותאמים אישית. ניתן לבחור כלי ציור שונים, וכן למחוק ולשמור את התמונות במאגר.



צבעו את הפחים בצבע המתאים

אריזות זכוכית

אריזות זכוכית

נייר וקרטון דק

שקית כתומה לאריזות ריקות

פאזלים - מחזור

הפעילות מכילה 1-7 פאזלים שונים לבחירה בשורה העליונה או באמצעות החיצים.
לאחר בחירת הפאזל יש לבחור ל כמה חלקים הפאזל יפוצל.
כדי להרכיב את הפאזל יש לסמן את החלק הרצוי ולאחר מכן לסמן את המיקום שבו החלק צריך להיות.



חידון ידע בסביבה וקיימות

הפעילות מיועדת ל-1 עד 4 קבוצות הממוקמות בארבע פינות המרחב. מטרת כל קבוצה לכבוש כמה שיותר שטחים באמצעות מענה על שאלות. כל קבוצה בתורה בוחרת את השטח שאותו תרצה לכבוש, ומקבלת שאלה - תשובה נכונה תצבע את השטח בצבעה של הקבוצה. במהלך המשחק ניתן לצפות במצב הניקוד על ידי לחיצה על סימן השאלה שבתחתית המרחב.



מהי טביעת רגל אקולוגית?

טביעות רגל של בעלי חיים על הקרקע

השפעתנו על זיהום האדמה עליה אנו דורכים

מידת ההשפעה על כדור הארץ כתוצאה מאורח החיים שלנו

כשעורכים קניות בסופר, במה עדיף לשאת את המצרכים?

בתיקי בד

בשקיות ניילון

בשקיות נייר

מושגים בסביבה וקיימות

במשחק זה עליכם להתאים בין המושג להסבר. הפעילות מיועדת ל-1 עד 4 קבוצות הממוקמות בארבע פינות המרחב. כל קבוצה הופכת בתורה זוג כרטיסי זיכרון. זוג קלפים תואם מזכה את הקבוצה בנקודה. ניתן להפעיל כמשחק זיכרון (קלפים סמויים) או כמשחק התאמת צירופים (קלפים גלויים).



	שימוש חדש במוצר קיים	 הפרדת פסולת	פח להשלכת אריזות למיחזור	 יער	 פח כתום	
	צמצום כמות האשפה	 חומרים מתכלים	 הפחתה במקור	 מחזור	 הזרמת מי שפכים למקורות המים	
	 הטמנה	 חסכון במים	הטמנה שלא ניתנת למחזור	 זיהום אוויר	 צריכה של מוצרים	
	 סגירת ברזים	יצירת מוצר חדש ממוצר קיים	 מים מזוהמים	פליטת Co2 לסביבה		

ההמלצות שלנו

על מנת להפיק את המירב ממערכת דינמיקלאס,
אספנו עבורכם מספר המלצות:

הכינו **מערכת שעות קבועה** לחדר הדינמיקלאס וייחדו זמן קבוע במערכת עבור כל כיתה (מצורפת תבנית לדוגמה בעמוד הבא)

הצטרפו ל**קבוצת הוואטסאפ** הבית-ספרית של דינמיקלאס, שם תוכלו להתעדכן בתכנים החדשים באופן שוטף ולקבל תמיכה ומענה מיידית לכל פנייה

התכוננו מראש - באמצעות **פורטל התוכן שלנו**, בו תוכלו לעיין בתכנים הקיימים במערכת, לערוך תכנים קיימים ולהתאים את מבנה המערכת האינטראקטיבית שלכם

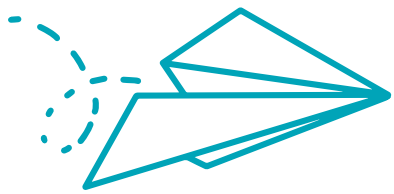
בפורטל תוכלו ליצור **תוכן בהתאמה אישית** במהירות ובקלות, להכשיר תלמידים ליצירת פעילויות אינטראקטיביות ולהשתמש ביכולות אלו ככלי להערכה חלופית

בפורטל תוכלו למצוא **סרטוני הדרכה ומדריכים כתובים**, הכוללים הסבר מפורט על השימוש במערכת ויצירת תכנים



מערכת שעות דינמיקלאס

ראשון	שני	שלישי	רביעי	חמישי	שישי
1					
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					



אפשרות ליצירת תוכן בהתאמה אישית

מערכת דינמיקלאס מאפשרת לכל משתמש ליצור בקלות מאון תכנים בהתאמה אישית מכל מחשב, אלפון נייד או טאבלט

מאון תכניות פתוחות לעריכה והטמעה של תכנים בהתאמה אישית - ניתן לערוך ולהתאים את פונקציונאליות הפעילות (מגוון הפעלה, אפשרויות תצוגה, כמות שאלות ותשובות אפשריות וכו') וכן לערוך את כלל רכיבי הזרפיקה והעיזוב

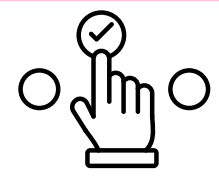
יצירת מצגות הקנייה
אינטראקטיביות המשלבות
טקסטים, תמונות, סרטונים
ושאלונים



1 אוסיפוס שאלה

טקסט [T] + צילום [Microphone] + תמונה [Image]

2 אוסיפוס תשובות



3 אומדים בתנועה!

מי היה ראש הממשלה הראשון של ישראל?

מנחם בגין | גולדה מאיר | דוד בן גוריון

אחזו לכניסה לפורטל התוכן

צריכים רענון?



צפו בסרטון רענון
לשימוש בפורטל התוכן



צפו בסרטון רענון
להפעלה כוללת של המערכת

מעוניינים בהזרקה פרטנית לחוסר שלכם?

צוות ההזרקה והתמיכה שלנו זמין לשירותכם!
חולמנים ליצור עמנו קשר לתיאום הזרקה



טלפון



whatsapp





תיאור תבניות



תיאור התבניות

מצגת אינטראקטיבית

מצגת המשלבת תמונות, טקסטים, סרטונים ושאלונים, מלווה בקריינות וממלצת לשימוש כפעילות הקניה וכהכנה לפעילויות הבאות.



שעשועון טריוויה

הפעילות מיועדת ל-1 עד 4 קבוצות המסודרות בתור בתחתית המרחב. בכל שלב מוצגת שאלה וניתן זמן קריאה. כשנגמר הזמן, הקבוצה שתוכל לענות היא זו שלחצה ראשונה על כפתור המענה. לחיצה על הכפתור לפני שנגמר זמן הקריאה תעכב את הקבוצה (דחיית סיפוקים). לקבוצה שקיבלה זכות מענה יש זמן מוגבל לענות על השאלה - תשובה נכונה תזכה את הקבוצה בנקודה, תשובה שגויה תזכה את יתר הקבוצות בנקודה.



אמת או חובה

הפעילות מיועדת לעד 10 משתתפים הממוקמים במיקום המיועד במעגל. בלחיצה על החוגה מוצגת כרטיסייה עם נושא לדיון או התייחסות. בגמר הדיון לוחצים למעבר לכרטיסייה הבאה.



זיכרון

הפעילות מיועדת ל-1 עד 4 קבוצות הממוקמות בארבע פינות המרחב. כל קבוצה הופכת בתורה זוג כרטיסי זיכרון. זוג קלפים תואם מזכה את הקבוצה בנקודה. ניתן להפעיל כמשחק זיכרון (קלפים סמויים) או כמשחק התאמת ציורפים (קלפים גלויים).



ציר הזמן והסדר

הפעילות מיועדת ל-1 עד 4 קבוצות הממוקמות בארבעת צידי המרחב. לפני כל קבוצה מופיעים פריטים, ויש לסדרם על הציר לפי הסדר הכרונולוגי. ניתן לבחור בין משוב מייד לטעויות לבין משוב רק בסיום סידור הפריטים. כמו כן, ניתן לבחור את כמות הפריטים לסידור המוצגת לפני השחקן (1/3/5 פריטים).



תיאור התבניות

אסטרטגיה

הפעילות מיועדת ל-1 עד 4 קבוצות הממוקמות בארבע פינות המרחב. מטרת כל קבוצה לכבוש כמה שיותר שטחים באמצעות מענה על שאלות. כל קבוצה בתורה בוחרת את השטח שאותו תרצה לכבוש, ומקבלת שאלה - תשובה נכונה תצבע את השטח בצבעה של הקבוצה. במהלך המשחק ניתן לצפות במצב הניקוד על ידי לחיצה על סימן השאלה שבתחתית המרחב.



אשף מילים

בכל שלב יוצג רמז למילה שאותה יש להרכיב. על המשתתפים לאיית את המילה על ידי בחירת האותיות והצבתן במיקום הנכון. האותיות המשמשות לאיות מופיעות בצידי המרחב ויש לשבץ אותן במיקומים הנכונים. ישנן מספר רמות קושי של מהירות תגובת המערכת לטעויות (במהלך האיות או בסופו). לחיצה על המנורה תציג רמז. לחיצה על סימן השאלה תציג את תיאור השאלה. בנוסף, במסך הפתיחה ניתן ללמוד את האותיות ולשמוע אותן מפי קריינית.



מיון

הפעילות מיועדת ל-1 עד 4 קבוצות הממוקמות בארבע פינות המרחב. ניתן לשחק כתחרות או בתורות. לפני כל קבוצה מופיעים פריטים שיש למיין בין הסלים על פי השתייכותם. תשובה נכונה מקדמת את הקבוצה ותשובה שגויה מעכבת אותה. כאשר התשובה שגויה, השאלה תחזור על עצמה עם הצגת התשובה השגויה כמבוטלת. במרכז המסך ניתן לצפות בדירוג הקבוצות בזמן אמת.



מירוץ לפסגה

הפעילות מיועדת לשתי קבוצות המתחרות זו בזו על הפרס על ידי בניית הגשר. כל קבוצה יכולה להרכיב עוד חלק מהגשר לאחר שהיא עונה נכונה על שאלות. בדריכה על חלקי הגשר תתקבל שאלה ובה 3 תשובות אפשריות - תשובה נכונה תאפשר להתקדם לחלק נוסף של הגשר, ותשובה שגויה תפיל אותו.



תיאור התבניות

חידון בתנועה

פעילות ללא קבוצות. בכל שלב מופיע תרגיל או משימה בפינת המרחב, ובמרכז המרחב נעים פריטים שונים. על המשתתפים למצוא את הפריטים העונים למשימה. הזמן למענה מוגבל ומיוצג על ידי השעון שבפינת המרחב. בסוף כל שלב יוצגו התוצאות (נכון / לא נכון / נכון שלא סומן), ובסוף הפעילות יוצג לוח התוצאות.



נקודות מגע

פעילות ללא קבוצות. המרחב מרושת בנקודות מגע בהתאם לפעילות ולמשימה המוצגת. בכל תרגיל מתקבלת משימה. לתחילת המענה יש ללחוץ על המשימה המוצגת ולאחר מכן למצוא את כל התשובות הנכונות על גבי הרקע. ניתן להפעיל עם או בלי הגבלת זמן. בסוף כל שלב יוצגו התוצאות (נכון / לא נכון / נכון שלא סומן), ובסוף הפעילות יוצג לוח התוצאות.



מרוץ אופניים

הפעילות מיועדת לשתי קבוצות המתחרות זו בזו במרוץ. הרוכבים מתקדמים באמצעות לחיצה על דוושות האופניים הנמצאות משני צידי המרחב. הרוכבים יעצרו כאשר יופיעו שאלות נכון / לא נכון. תשובה נכונה תאפשר לרוכבים להתקדם, ותשובה שגויה תעכב אותם למשך כמה שניות.



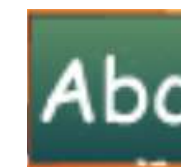
סדרות ורצפים

הפעילות מיועדת ל-1 עד 4 קבוצות הממוקמות בארבע פינות המרחב. משתתף מכל קבוצה צריך לקפוץ מפריט לפריט על פי הסדר הנכון. המשתתף הבא צריך לשחזר את הסדר שביצע המשתתף הקודם, ולהמשיך לפריט הבא בתור. שגיאה בסדר הנתון פוסלת את הקבוצה.



תפזורת

במרכז הפעילות תפזורת אותיות בה מסתתרות המילים המופיעות במאגר - על המשתתפים לאתר את המילים מהמאגר בתפזורת ולסמן את האות הראשונה והאחרונה. ניתן לבחור בין הופעת המילים בקווים אנכיים ואופקיים בלבד, או להוסיף רמת קושי ולאתר מילים המופיעות גם באלכסון. לחיצה על סימן השאלה בתחתית המסך תפתח רמז לאיתור המילה.



תיאור התבניות

פאזלים

הפעילות מכילה 1-7 פאזלים שונים לבחירה בשורה העליונה או באמצעות החיצים. לאחר בחירת הפאזל יש לבחור לכמה חלקים הפאזל יפוצל. כדי להרכיב את הפאזל יש לסמן את החלק הרצוי ולאחר מכן לסמן את המיקום שבו החלק צריך להיות.



צייר

בפעילות זו ניתן לצייר באופן חופשי על המרחב האינטראקטיבי, תוך שימוש ברקעים ובצבעים מותאמים אישית. ניתן לבחור כלי ציור שונים, וכן למחוק ולשמור את התמונות במאגר.



תנועה במרחב

פעילות תנועה דינמית שבה המשתתפים מניעים את הפריטים בליווי מנגינה.



ספר תמונות

המצגת מלווה בקריינות ומומלץ להקרינה כהכנה לפעילויות הבאות. למעבר בין הדפים ולשליטה על השמע יש ללחוץ על החיצים בתחתית העמוד. לסיום הפעילות יש ללחוץ על התפריט הצף בתחתית העמוד.



אולם קולנוע

הפעילות משמשת להקרנת סרטוני YouTube המופעלים בדריכה.





דינמיקלאס
למידה אינטראקטיבית

דינמיקלאס

בתקווה לימים שקטים

שירותכם תמיד!



www.dynamicclass.com



[03-5344443](tel:03-5344443)



info@dynamicclass.com



[whatsapp](#)



עקבו אחרינו גם ברשת: