



תקצירי הקורסים אופקים - כתות ה' - ז', תשע"ו

אדריכלות: מנופים ותחנות רוח / אדריכל דייוויד סוויט

מנופים... גופים מסתוריים גבוהים עם זרוע אחת קצרה והשניה ארוכה יותר עומדים בגאווה ומפלחים את השמיים, מסתובבים מרימים ומורידים משאות....
ומה חסר לטחנות הרוח המודרניות... גם הן יצורים ענקיים העומדים בגאון בשטחים פתוחים מוכי רוח ומייצרים עבורינו חשמל.
במשך הקורס נחקור ונבחן את המתקנים האלו מזוויות שונות על יתרונותיהם וייחודם ונבנה מנופים וטחנות רוח אותם נציג בתערוכת סיום.
מטרות הקורס: פיתוח מוטוריקה עדינה, יכולת שליטה בתהליך תכנון מורכב לטווח ארוך, עבודת צוות ופיתוח כישורים חברתיים.
הלמידה תבצע תוך עשייה חווייתית ודגש על הנאה והומור ותוך שימוש במגוון חומרים ושיטות.

אדריכלות: גורדי שחקים / אדריכל דייוויד סוויט

נכיר מקרוב את האדריכלות של גורדי השחקים וכיצד הם משפיעים על קו הרקיע של עיר מודרנית. נעסוק במגוון נושאים הקשורים בצורות מרחביות, בפרופורציות, בפונקציונאליות ועוד. הלמידה תבצע מתוך עשייה חווייתית ותוך שימוש במגוון חומרים. **התוצר יהיה גורד שחקים, מעשה ידינו.**
מטרות הקורס: פיתוח מוטוריקה עדינה, יכולת שליטה בתהליך תכנון מורכב לטווח ארוך, עבודת צוות ופיתוח כישורים חברתיים.
בסוף הסמסטר נציג בתערוכה "עיר" של גורדי שחקים...

אוריגמי וגאומטריה / איתי הכהן

כיצד הופכים דף נייר לפיל או לארנב? כיצד הופכים 8 דפים לכוכב מתומן? ו-6 דפים לקובייה? מהי סימטריה? כיצד עוברים מדו-ממד לתלת-ממד? איך לא לאבד את הסבלנות כשהקיפול לא מצליח?

אוריגמי הנה צורת אמנות יפנית עתיקת יומין. בשנים האחרונות הפכה אמנות זו לנחלת הכלל ורבים ברחבי העולם עוסקים בה. היא איננה נחשבת יותר רק כצורת אמנות מסורתית אלא גם בסיס ללימוד ולעיסוק במתמטיקה ובגיאומטריה, בהנדסה ובטכנולוגיה ולאחר של ממש למחשבה, לדמיון ולפיתוח התפיסה המרחבית.

במהלך השיעורים נלמד את עקרונות האוריגמי, ניצור דגמים רבים ושונים ונתוודע למושגים מתמטיים העומדים בבסיס התחום.

הלימוד יעשה בעיקר דרך עשייה אישית ויכוון לטיפוח יכולות כגון סבלנות, ריכוז, דיוק, קואורדינציה ומוטוריקה, יכולת להתגבר על קשיים, מעקב אחרי הוראות ועבודה בשלבים. דגש מיוחד יינתן גם למקום היצירה הבין-אישית בעשייה משותפת בזוגות ובקבוצות.

אוריגמי וגאומטריה למתקדמים / איתי הכהן

מה בין אפלטון לאוריגאמי? מהו גוף ארכימדאי? מה גילה אוילר על הגופים ההנדסיים שהיוונים לא שמו לה אליו? האם כל הכיתה יכולה לעשות יצירה משותפת אחת?

הקורס יתבסס על ידע קודם בתחום והוא מיועד לתלמידים שכבר היו בקורס הראשון. במהלך הקורס נעמיק ונרחיב את הידע הקיים ונתקדם לאתגרים תובעניים יותר הן מהבחינה הטכנית-מוטורית והן מבחינת המחשבה המופשטת. היצירות שניצור מעמידות אתגרים חדשים הדורשים יותר חשיבה, דמיון ותפיסה מרחבית. הקורס יעמיק את ההבנה הגיאומטרית ויכיר לתלמידים מושגים מתמטיים חדשים: הנדסה מרחבית, גופים אפלטוניים וארכימדיים, דואליזם, משפט אוילר, צביעה של גופים ועוד.

בתוך כך נמשיך לטפח יכולות אישיות דוגמת סבלנות, דיוק והתמדה וכן עשייה בין אישית, עבודה משותפת בזוגות ובקבוצות.

איור וציור דיגיטלי / ליסה קיין

בקורס נעסוק באומנות דרך איור וציור באמצעות תוכנת גימפ (תוכנת קוד פתוח תואמת פוטושופ).

הקורס מתחלק לשני חלקים:

נתחיל במושגים בסיסיים הקשורים לציור דיגיטלי ולפוטושופ, כמו: פיקסלים ורזולוציה, גודל ומדידה, מושגי יסוד בצבע, הבנת יסודות צילום דיגיטלי והבנת ההבדל בין תוכנית המבוססת על פיקסלים ווקטורים.

אחר כך נלמד את הכלים הבסיסיים של פוטושופ כמו: כלי חיתוך, כלי קו ומברשת, כלי מילוי שטח, כלי מרקם, כלי מלל ושכבות ועוד.

בחלק השני נשתמש בכלי הפוטושופ שלמדנו כדי לצייר ציור חפשי דיגיטלי מורכב בשכבות, מרקמים וכו' ולאיר טקסטים / סיפורים, עם שימוש במקור צילומי.

אומנות היכולת / מדע וחשיבה

בקורס "אומנות היכולת" התלמידים ילמדו להכיר את עצמם, את היכולות השונות שלהם, ואיך לפתחן, ברמה האישית, הבין-אישית והקבוצתית.

התלמידים יתנסו בתהליכי למידה מסוגים שונים, כגון שיפור הזיכרון, פיתוח יכולות הבעה אישיות, קבלת החלטות, התמדה ואימון ולקיחת אחריות.

העבודה בקורס נעשית תוך שימוש בתרגילים, משחקים וכלים מגוונים, אשר מטרתם לגרום הנאה ואתגר כאחד ומחייבים שימוש במגוון כישורים.

אקסל Excel / מנדי פינגרס

הקורס מלמד את השימוש בתוכנת אקסל המאפשרת ארגון ועיבוד מתקדמים של נתונים, פתרון בעיות חשבוניות ומתן ייצוג גראפי ליחסים בין נתונים.

בנוסף, קיימים בתוכנה כלי תיכנות זמינים שמאפשרים את התאמתה לרצונות וצרכי המשתמש. **לא יהיה מוגזם לקרוא לה "התחליף למחברת החשבון" ואף יותר מזה.**

בניה בדומינו - אתגרים וחידות/יוסף הורוביץ

בקורס זה נשתמש **באבני דומינו** ובחומרים אחרים על מנת לבנות מבנים מסוגים שונים. בנייה בדומינו הפכה להיות תחביב עולמי המשלב מיומנויות כגון: תכנון, ריכוז, עבודת צוות ופתיחות לאתגרים ורעיונות חדשים.

נשתמש באבני דומינו כדי ללמוד על תגובות שרשרת, מרכז כובד, חידות הגיון ועוד, ונבנה מכונות **רוב גולדברג** שהילדים יתכננו בעצמם.

בין הפרוייקטים שנבצע: בניית גשרים, פירמידות, בניינים מגוונים, מגדלים, תמונות ועבודות קבוצתיות אחרות.

להמחשה סרטון המתאר יום דומינו בינלאומי <https://www.youtube.com/watch?v=z7OzuXZ6U7s>

ברידג' Bridge / מנדי פינגרס

בניגוד למשחקי קלפים אחרים מבוססי "מזל", משחק הברידג' כבש את פרסומו בהיותו משחק "חשיבה" ו"הקשבה".

ישנן אליפויות ברידג' עד לרמות הגבוהות ביותר (עם פרסים בהתאם). למשחק שני שלבים: ה"מכרז" בו שני זוגות (המשחקים זה נגד זה) מנסים לעלות בסולם ההכרזות על מספר הלקיחות שיעלה בידם לקחת, וה"משחק", בו הזוג שזכה במכרז מנסה לממש את שהתחייב - ואוי לו אם יפספס...

בנייה הנדסית ומבנים גיאודזיים / איתי הכהן

כשבונים קובייה ממקלות או שיפודים ומשאירים את הקודקודים עם חופש תנועה - הקובייה "מתעקמת" די בקלות. כשבונים פירמידה משולשת - שנקראת גם ארבעון - באותה צורה, היא נשארת יציבה בלי שום חופש! למה זה קורה? כיצד בונים גופים תלת-ממדיים באמצעות מקלות, שיפודים, צינורות ומוטות? מהו תמניון מכוכב? ומהי כיפה גיאודזית? תשובות לאלה - ועוד הרבה שאלות ותשובות אחרות - הן תחום עהעיסוק של הקורס המיוחד לבנאים ובנאיות.

הקורס יעסוק בעקרונות הגיאומטריים של בנייה ובהתמקדות במבנים המכונים "גופים אפלטוניים". בתוך-כך נעסוק בבנייה הלכה למעשה של גופים תלת-ממדיים העשויים מצלעות. בשלבים מתקדמים של הקורס נעסוק בסוג מבנה המכונה "**כיפה גיאודזית**" ובפיתוחים טכניים ומתמטיים שלו.

הבנייה תיעשה בקיסמים, גפרורים, שיפודים, צינורות, מקלות במבוק, מוטות עץ ועוד. כמו-כן נעבוד עם נייר, אבל בניגוד לאוריגמי כאן נעשה שימוש נרחב בגזירה והדבקה, ברגים, מסמרים, מקדחים, מסורים, צבתות וכלי עבודה נוספים.

הקורס מפתח הבנה ותפיסה מרחבית גיאומטרית ומטפח יכולת טובה בקריאת הוראות ויישומן. כמו-כן הוא משלב בין עבודת יצירה אישית עם יצירה בין-אישית קבוצתית. דגש מיוחד מושם על זהירות ובטיחות בעבודה עם כלים ומכשירים, על התמדה, סבלנות והתמודדות וכל זאת בלי לאבד את חדות היצירה והמקוריות.

הנה שני קישורים להשראה:

[https://www.google.co.il/search?](https://www.google.co.il/search?q=geodesic+dome&espv=2&biw=1280&bih=923&tbm=isch&tbo=u&source=univ&sa=X&ei=YHdcVa6uAsLxUMeggbgO&ved=oCBsQsAQ&dpr=1)

[q=geodesic+dome&espv=2&biw=1280&bih=923&tbm=isch&tbo=u&source=univ&sa=X&ei=YHdcVa6uAsLxUMeggbgO&ved=oCBsQsAQ&dpr=1](https://www.google.co.il/search?q=geodesic+dome&espv=2&biw=1280&bih=923&tbm=isch&tbo=u&source=univ&sa=X&ei=YHdcVa6uAsLxUMeggbgO&ved=oCBsQsAQ&dpr=1)

[/http://www.domerama.com/calculators/3v-geodesic-dome-calculator](http://www.domerama.com/calculators/3v-geodesic-dome-calculator)

חבל על הזמן / יניב רשף

הזמן נתפס על ידי בני האדם באופן שונה בתקופות ובתרבויות שונות. בעידן הקדום ולאורך אלפי שנים, חשבו בני אדם שהזמן "קבוע ואינו משתנה" וקשור למחזור החיים האנושיים. במאות האחרונות נתפס הזמן כ"ישר/קווי", וכמנותק מחיי האדם. כיום מתלבטת הפיזיקה בין תפיסות הזמן המכני "הדטרמיניסטי" לזמן הקוונטי "תלוי הצופה".

בחלקו העיוני של הקורס נלמד על הזמן, בעולם הקדום ובזה הנוכחי. נכיר יצירות עיוניות ויצירות אמנות שמשקפות את תפיסות הזמן של תקופתן.

בחלק הסדנאי של השיעור, נברר (עם כל אחד מהתלמידים) היכן יש לזמן מקום בחייהם, ונבחר בפרויקט יצירתי מתמשך, שקשור לעניין הפרטי שלהם בזמן.

למשל: לוח שנה אישי שמייצג את הדברים המשמעותיים בחייהם, שעונים מסוגים שונים, כולל כאלה שמודדים דברים אישיים (מספר החברים ביום, צמיחת העלים בחלון...), נבנה מכונות זמן - שנעות לאירועים חשובים בעבר או בעתיד, או כל יצירה אחרת שנחשוב עליה.

כימיה : פלסטיק ופולימרים / מדע וחיבה

הקורס "פלסטיק ופולימרים" משלב כימיה תיאורטית מתקדמת עם כימיה תעשייתית.

במהלך הקורס נערוך היכרות עם הפלסטיק לסוגיו, נלמד על תכונות ייחודיות של הפלסטיק, המבנה המולקולארי שלו והקשר שבין התכונות למבנה.

נבין את הקשר שבין פלסטיק ופולימרים. נכיר ונחקר תהליכים כימיים שונים בהם מעורבים פולימרים כמו פילמור וצילוב. נפעל כקהיליית חקר ונחקר את נושא הפלסטיק מנקודות מבט שונות שנעלה.

נקים מפעל ליצור מוצרי פלסטיק, נעבור על שלבי התהליך התעשייתי (רעיונות, מחקר ופיתוח, תכנון היצור, שיווק ומכירות) ונסיים ביריד מכירות.

כפר הדרקון-סדנת יצירה בטבע/ יניב רשף

כפר הדרקון, הוא סדנת יצירה בחצר האחורית של בית הספר, שטח אדמה תחום בגדר אך לא מעובד ובו עצים ושיחים.

כל תלמיד ותלמידה עושים ויוצרים בכפר "רק מה שהם רוצים ורק מה שכיף להם". חומרי היצירה נאספים יחד מהסביבה הקרובה שמחוץ לבית הספר, ואנחנו משתמשים לעיבודם בכלי עבודה שונים: משורים, פליירים, פטישים, מברגים, ועוד.

במרכז הכפר מרכז יצירה שיבנו התלמידים, ובו שולחנות, בולי עץ לישיבה, כלי העבודה וחומרים נוספים. בשאר חלקי הכפר יכולה כל קבוצה להקים לעצמה "מחנה" מהחומרים שמצאה בסביבה. האחריות ליצירה, להנאה (ולשעמום) בכפר, היא של המשתתפים. לרוב מתוך רגעים של "שעמום" נולדות המצאות חדשות.

בכפר גם לומדים ומתרגלים, תוך כדי בניה ויצירה, את ההבדל בין "חופש" לבין "הפקרות", וחשים בנעימות שמתגלה כששומרים על תחושת החופש של שאר החברים, על נפשם, כבודם, יצירותיהם - וגם על הסביבה והטבע.

לגו פיסיקה / מדע וחיבה

בואו איתנו לבנות מכונות מופלאות מקוביות לגו וגלגלי שיניים.

בקורס נבנה מכונות מלגו המנצלות את חוקי הטבע לטובת מתן מענה לצרכים אנושיים. יחד נחקור את מנגנון פעולתן של המכונות, נכיר את פעולת גלגלי השיניים ונלמד דרכים להמיר אנרגיה.

מכונות הלגו יזמנו לנו הזדמנות להכיר עקרונות של הפיסיקה הקלאסית.

נעסוק במושגים עבודה ואנרגייה, כוחות, כבידה, דינמיקה ועוד.

לחשוב חדשות / אלון טולדו

מהי מדיה? מהם תפקידיהם של עורכים, כתבים ופרשנים? כיצד מפיקים תכנית חדשות ואקטואליה? עולם התקשורת והמדיה הפך בימנו למרחב תרבותי מרכזי ומשמעותי. הקורס "לחשוב חדשות" יעסוק בתפקידיה המרכזיים של התקשורת והעיתונאות. הוא יפגיש את התלמידים עם נושאים אקטואליים ויעודד אותם לדון בנושאים אלה באופן ביקורתי. במהלך הקורס יתנסו התלמידים בכתיבת כתבות לעיתון בית-הספר "מעבר לאופק", בעריכת צילומי וידאו וסטילס ובהתנסות בהכנת תכנית אקטואליה בה התלמידים מתפקדים במגוון תפקידים: עורכים, מגישים, כתבים ופרשנים. הקורס גם יעודד את התלמידים להביא חומרים אישיים או כאלה שעניינו אותם באופן מיוחד לדיון בכיתה.

'מדע בין הטיפות' – תנסו את זה במים / עדי טובי

מים היא התרכובת הנפוצה ביותר בעולם. אנחנו כל כך "רגילים" אליהם שיהיה זה מרענן לגלות שהם חומר בעל תכונות ייחודיות, מפתיעות ושונות! ב'מדע בין הטיפות' נחקור את תכונות המים בעזרת ניסויים מדעיים מרתקים. יחד נראה שמים יכולים לזרום מלמטה למעלה / שניתן לרוקן כלי עצום מלא מים בלי מאמץ כלל / שיטת חומרים פשוטים שיכולים לשנות לחלוטין את תכונות המים ועוד. בעזרת ההבנה של תכונות המים נוכל לענות על שאלות שונות – למה אסור לגעת בחשמל בידיים רטובות? כיצד חרקים מסויימים מסוגלים ללכת על פני המים? איך נוצרים בולענים? ועוד.

משחקי חשיבה עתיקים / מדע וחשיבה

משחקי חשיבה אינם בהכרח המצאה של השנים האחרונות. למעשה משחקים אלו מלווים את האנושות מראשיתה. בקורס נביר משחקים עתיקים אשר יתכן ושוחקו על ידי יוסף במצרים או באוהלי אברהם אבינו. לצידם נביר משחקים "חדשים" ששוחקו על ידי הרומאים או בימי הביניים. בצד לימוד המשחק יעסוק הקורס גם בהכנת המשחקים והיסטוריה שלהם ובניתוח תהליכי החשיבה שלנו.

מתמטיקה ואמנות / גלעד שלום

מהם הסודות מאחורי ציוריו של אשר? איזה ידע מתמטי צריך שיהיה לרצף מקצועי? האם באך השתמש במתמטיקה בכתיבת יצירותיו? מה משותף לאליס בארץ הפלאות ולבני המאיה? מתמטיקה ניתן למצוא גם מחוץ לכתלי בי"ס. היא נמצאת בקולנוע, בשירה, בציור ובמוזיקה. בקורס זה נסתכל על המספרים מכיוון קצת אחר, ונצא למסע המחפש את המתמטיקה שבאמנות ואת האמנות שבמתמטיקה.

מתמטיקה – מסע בין תרבויות / גלעד שלום

איך אפשר לכתוב את כל המספרים באמצעות 0 ו-1 בלבד? מי המציא את הספרות המשמשות אותנו היום? באיזו שיטה השתמשו במצרים העתיקה כדי לפתור תרגילי כפל וחילוק? כיצד הסינים מחשבים עד היום בעזרת חשבוניה?

בקורס זה **נצא למסע בזמן ובמרחב, כדי להכיר את המתמטיקה בתרבויות שונות.**

ניחשף לשיטות החישוב והכתיבה החשבוניות בתרבויות כמו מצרים העתיקה, סין, בבל, בני המאיה, יוון ורומא.

נכיר את התפתחות מושג המספר לאורך ההיסטוריה, נבין את המושג "בסיס ספירה", המשמש גם בשפות מחשב, ובשיטות ספירה של תרבויות שונות ובעיקר – **יהיה זה מסע אחר צורת החשיבה השונה של כל תרבות.**

נכנסים לקופסא / אלון טולדו

הקורס יעסוק בבנייה ויצירה של משחקי קופסא פרי המצאתם של התלמידים.

במהלך הקורס נעסוק במאפיינים בולטים של משחקים מוכרים ונבחן, תוך כדי משחק, את ההבדלים בין משחקים שונים: משחקי טקטיקה ואסטרטגיה, משחקים בעלי מרכיב של מזל, משחקי מסלול, משחקים שיתופיים, משחקי זיכרון ועוד.

לצד הצגת עולם המשחקים והצגת השאלה הפילוסופית: מה הופך משחק למשחק? נעסוק בהגדרת מטרות משחקיות, בכללים, בחוקים ובאופני המשחק. בתוך-כך נבחן את העיקרון שכל משחק מהווה מעין סימולציה למציאות.

לאורכו של הקורס התלמידים יאתגרו עצמם בפיתוח ובבנייה עצמית של משחק קופסא, או ישדרגו משחק קופסא קיים. במסגרת פיתוח המשחק התלמידים יעסקו בעיצוב בסיסי של המשחק: הלוח, כלי המשחק, האריזה וכיו'.

דגש מיוחד יינתן לכך שהתלמידים ישתפו ביניהם פעולה: חלקם יעזרו בתכנון ובפיתוח, וחלקם בעיצוב אמנותי של המשחק ובבנייתו.

פיתוח החשיבה באמצעות משחקי מחשב / פרופ. הרווי נרול

ילדים משחקים במשחקי מחשב בפזיזות וללא יכולת לנתח ולהבין את תכונות המשחק ואת מהות צעדיהם, דבר שהיה מעניק להם את הידע הדרוש על-מנת לנצח.

גם ילדים שמצליחים לנצח לא תמיד מסוגלים להסביר מה הקנה להם יכולת זו או באילו אסטרטגיות חשיבה ופעולה נקטו. תהליכי החשיבה במצבים כאלה מתבצעים כה מהר עד כי החושב-המשחק לא מודע לכל הצעדים שהובילו לניצחון.

מטרות הקורס להביא למודעות הילדים את שלבי החשיבה ההגיונית וללמד את המבנה, המיומנויות והמרכיבים של חשיבה זו, בהתאם ליכולת התפיסה שלהם.

בקורס ננתח נלמד ונבין משחקי מחשב מהפשוטים עד למסובכים ולמתוחכמים ביותר. נבדוק כיצד ניתן ליישם את העקרונות שנלמדו במצבים שונים בחיי היום-יום, כיצד "לצאת מהמלכודת" בשלום ולנצח וכיצד להשתמש במיומנויות שלמדנו כמנוף להצלחה בתחומים אחרים ומעמיקים בחיים.

פיסול ובניה בעץ / יניב רשף

בסדנת פיסול בעץ עובדים עם כלים בסיסיים לעיבוד עץ (משורים, שופינים, פטישים, כלי גילוף ועוד), על גבי שולחנות עבודה. כל קבוצת תלמידים (או יחידים) יכולה לבחור בפרויקט שאותו תבצע לאורך הקורס: בניית אצטדיון כדורגל, תחנת חלל, כפר הוביטים... על פי תחומי העניין שלה. התלמידים יבנו את הפרויקט על גבי לוחות עץ, ויוכלו לצלם את ההתקדמות לאורך הקורס. בסוף הקורס נקיים תערוכה ובסופה תוכלו לקחת את העבודות הביתה.

צילום / מירי שיינפלד (סמסטר ב')

איך נוצרת תמונה? למה מצלמים? מהי תמונה מעניינת? איך עובדים צלמים? על שאלות אלה ואחרות נענה בקורס, שמטרתו לעודד חוויה של התבוננות ורגישות לסביבה. נלמד שיופי ועניין ניתן למצוא בכל מקום: בבית, בחצר, ברחוב, בכיתה. כל שעלינו לעשות הוא להתבונן. במהלך הקורס נבנה מצלמה, נצלם ללא מצלמה וגם במצלמה דיגיטלית. נעסוק בארגון התמונה ונלמד כיצד לעורר סקרנות ומתח, להשתמש באור וצל, לצלם דיוקן ועוד.

רובוטיקה / יוסף הורוביץ

בקורס זה נלמד להשתמש ולעבוד בסדרת הרובוטיקה של **אַרְדּוּאִינוֹ**, באמצעות ערכה המאפשרת בנייה של דגמים והכרת הנושא. **אַרְדּוּאִינוֹ (Arduino)** הוא מיקרו בקר המאפשר ליצור סביבה נוחה לפיתוח פרויקטים המשלבים תוכנה עם רכיבי אלקטרוניקה. בין הפרוייקטים והניסויים שנבצע: **הבהוב מנורות לד מהפשוט אל המורכב, שימוש במנועים, שימוש בחיישנים, בניית משחקים כדוגמת SIMON SAYS ועוד.**

תיאטרון / נטע שחר

בקורס נתנסה במגוון אמנויות הבמה.

נלמד את יסודות טכניקת המשחק, עבודת השחקן על עצמו, אלתור, עיצוב דמויות ועוד.

נלמד לפתח ולהרחיב את תחומי הדמיון, ההיגיון והמחשבה ונשלב את עבודת היחיד עם עבודה קבוצתית.

השעור נבנה בדרך של גירוי, פעולה, משוב, תיקון ותכנון מחודש, תוך כדי תהליך אישי יצירתי, כדרך להבנת הדמויות והמצבים עליהם נעבוד.

תיאטרון מתקדמים / נטע שחר

הקורס מיועד לתלמידים שלמדו תיאטרון בשנה הנוכחית או הקודמת ומעוניינים להרחיב ולהתקדם בתחום.

בקורס נמשיך להתקדם ולהתנסות בעבודת במה. נפתח את טכניקת המשחק, נעבוד עם טקסטים, ונלמד עיצוב דמויות יותר לעומק.

נלמד לפתח ולהרחיב את גבולות הדמיון, ההיגיון והמחשבה, ונשלב את עבודת היחיד עם עבודה קבוצתית.

תיאטרון: הפקה בימוי ואיפור במה / נטע שחר

בקורס זה נרחיב ונגלה אשנבים חדשים לעולם התיאטרון:

נעסוק במרכיבי הפקה – למתקדמים, נעבוד על עיצוב דמות בעזרת איפור במה (הזקנת שחקן, פציעות ועוד) ושימוש בתלבושות, נתנסה בעבודה עם טקסטים מתוך מחזות, וכן נעבוד על תרגיל אישי בו תתנסו בבימוי קטע בימתי קצר.

תכנות ב Scratch / מנדי פינגרס

בקורס נלמד ונביר שפת תכנות גרפית בשם סקראטץ'.

צוות מאוניברסיטת MIT פיתח תוכנה לילדים, שמאפשרת ללמוד תכנות וליצור יישומי אנימציה במחשב – בדומה לאופן הבניה באבני לגו. יש כבר אין-ספור תוכניות ש"הורכבו" על ידי ילדים סביב העולם (התוכנה "מדברת" גם עברית) ואף נוצרה רשת עולמית של משתמשי Scratch המחליפים תוכניות ומשתפים פעולה בתחום זה.

הקורס מתאים לבנים ובנות כאחד.