

מסע מחשבתי בוויקיפדיה

דגם הוראה לפיתוח אוריינות מידע דיגיטלית ולמידה מבוססת משחק דיגיטלי

שלבי הפעילות



מקורות השראה מתחומי דעת שונים

ספרות – מציאת המשותף בין יוצרים שונים שכתבו בתקופות שונות ובסגנונות שונים

אזרחות – איך רעיונות גדולים באים לידי ביטוי בחיים האמיתיים?

היסטוריה – סיכום נושא באמצעות משחק המלווה בשאלה כרכיב של הערכה חלופית

מדעים – קישור בין מושגים מדעיים לתופעות יום יומיות