

פארק לתעשייה דיגיטאלית

מס' תוכנית במאגר-3610

רקע

תעשיידע, עמותת החינוך מיסודה של התאחדות התעשיינים, הוקמה לפני 25 שנה ע"י דב לאוטמן, בהיותו נשיא התאחדות התעשיינים. תעשיידע מהווה גשר בין התעשייה והעשייה הישראלית למערכת החינוך. לתעשיידע ניסיון רב שנים ויכולת מוכחת להביא ידע עדכני, חדשני, רלוונטי מהחברות והמפעלים לתוך בתי הספר ומערכות הלימוד. תעשיידע מפעילה תהליכים מובנים ומערכתיים תוך שיתוף פעולה מלא עם מערכת החינוך, הרשויות המקומיות, אנשי עסקים ונציגי תעשייה אשר יובילו לשינוי חברתי וצמיחה כלכלית עתידית. תוכניות תעשיידע.

תחומי פעילות הארגון

עיקר תחומי הפעילות של הארגון עוסקים בהנגשת החינוך הטכנולוגי לילדים ובני נוער במערכת החינוך ע"י העצמה אישית ומקצועית תוך התנסות בבניית מודלים עסקיים ופיתוח מוצרים במגוון תחומים (העצמת בנות, קידום קבלת האחר, פיתוח מוצר...). הידע עבור התכניות נרכש ישירות בבעלי מקצוע פעילים בתעשייה ואקדמיה. תכניות תעשיידע מאפשרות צמצום פערים חברתיים ע"י הנגשת התכניות לכלל האוכלוסייה ברחבי הארץ ובמגזרים השונים.

מטרות התוכנית

קורס "פארק לתעשייה דיגיטאלית" חושף את התלמידים לאתגרים בהם נתקלים מפעלים ותעשיות אשר ממוקמים בסמוך לקהילה. במהלך המפגשים התלמידים ילמדו על חשיבות ייצור נקי עם פגיעה מינימאלית בסביבה בדגש על התחדשות וקיימות וקבלת השראה לפתרונות ומיזמים טכנולוגיים מהעולם הטבע (ביומימקרי- חיקוי הטבע) או מעולם החלל (ספינון- השראה מהחלל).

תעשיידע – תעשייה למען חינוך מתקדם (ע"ר)

הקורס מזמין את התלמידים

- לעסוק בחשיבה תעשייתית ויצירתית על גווניה.
- עידוד הרוח היזמית בקרב הנוער והנעה לפעולה.
- פיתוח מיומנויות טכנולוגיות.
- תחושת מסוגלות והערכה עצמית בקרב קבוצת השווים.
- חיזוק השפה העברית.
- עמידה מול קהל ופרזנטציה אפקטיבית.
- עבודת צוות ומנהיגות.
- פיתוח תוצר סופי קהילתי.

מספר מפגשים:

30 מפגשים - 90 דקות למפגש. (60 שעות אקדמית)

אוכלוסיית יעד: כיתות ו' – ט' .

עלות הקורס: 18,000 ₪ כולל כל ציוד והחומר הנדרש לכל המפגשים, הרשאות לכל תלמיד לאתר מאר מידע ואתר לבניית הדמיית אפליקציות ועד אירוע הסיום.

תוכנית זו מורכבת משני חלקים, חלק הראשון "בחירה" משני עולמות טבע או חלל לבחירתה של הרשות וחלק שני "חובה" שהוא שלבי פיתוח מיזם טכנולוגי חכם .

חלק א'- ענף 1 - טכנולוגיות בהשראת החלל

בחלק זה, יכירו התלמידים את תעשיית החלל העולמית והישראלית, התנאים בחלל והדרך של החללית הישראלית לירח. התלמידים יתוודעו לסיפורים והפרויקטים החללים שהובילו לפיתוחים טכנולוגיים שונים של נאס"א לבסוף יבחרו התלמידים פרויקט אחד שיבצעו לו תהליך אימוץ לכדור הארץ תוך התנסות וחקר עצמאי במנועי חיפוש ייעודיים שהוכנו ותורגמו לתלמידי תוכנית זו במיוחד.

תעשיידע – תעשייה למען חינוך מתקדם (ע"ר)

בית התעשייה - קומה 9, רחוב המרד 29 תל אביב
68125 ת"ד 50047, תל אביב 6812511
טל: 03-5173336 פקס: 03-5198760
www.think.org.il

רציונאל התכנית :

- חשיפה לאמצעים הטכנולוגיים שפותחו בחלל.
- פיתוח חשיבה טכנולוגית יזמית דרך היכרות עם תחום החלל.
- התלמידים יבחינו כי החלל מהווה מקור השראה לפיתוח פתרונות טכנולוגיים מתקדמים לסביבה אנושית היום.
- התלמידים יחקרו תנאי החלל בתהליך מיני חקר טכנולוגי דרך פיתוח חשיבה יצירתית.
- התלמידים יפתחו בקבוצות מוצר טכנולוגי המחקר אמצעים טכנולוגיים בחלל כמענה לאתגר טכנולוגי על פי תהליך התיכון המקובל בתעשייה.
- שימוש במאגרי מידע ברשת ושימוש בממשקים טכנולוגיים.

חלק א' - ענף 2 - טכנולוגיות בהשראת הטבע

ביומקרי הוא תחום דעת מתפתח העוסק בחדשנות בהשראת הטבע, בחקר וחקוי פתרונות הטבע לאתגרים טכנולוגיים שונים. עמותת תעשייה בשיתוף עם ארגון ביומימקרי הישראלי מזמינה את התלמידים לתכנית יזמות העוסקת בקשר שבין הביולוגיה והפיזיולוגיה של החי והצומח לטכנולוגיה.

במהלך התכנית מכירים התלמידים את העולם הטכנולוגי, תוך הבנה של תרומת הטכנולוגיה להתפתחות האנושית. התלמידים נחשפים לדוגמאות מהטבע שהיוו השראה לפיתוחים טכנולוגיים, מכירים את תהליך התיכון ומתנסים בהמצאה ובנייה של מוצר בהתאם לשלבי התיכון עד רמת מצגת ודגם. במהלך שלבי הלמידה מתנסים התלמידים בתהליכי "מיני חקר", גילוי ופליאה מהסביבה הקרובה תוך שימוש במושגים טכנולוגיים והתנסות בחשיבה מופשטת לצורך חיבור בין הגילויים שבטבע לצורך האנושי. כל זאת תוך שילוב עבודת צוות ויצירתיות לכל אורך הדרך ובשיטות הוראה מתקדמות.

רציונאל התוכנית

- פיתוח חשיבה טכנולוגית יזמית דרך היכרות עם תחום הביומימקרי.
- התלמידים יבחינו כי הטבע מהווה מקור השראה לפיתוח פתרונות טכנולוגיים טכנולוגיים מתקדמים לסביבה אנושית היום.
- התלמידים יחקרו אורגניזמים בתהליך מיני חקר טכנולוגי דרך פיתוח חשיבה ביומימטית.
- התלמידים יפתחו בקבוצות מוצר טכנולוגי המחקר תופעות טבעיות כמענה לאתגר טכנולוגי על פי תהליך התיכון המקובל בתעשייה.
- שימוש במאגרי מידע ברשת ושימוש בממשקים טכנולוגיים.

תעשייה – תעשייה למען חינוך מתקדם (ע"ר)

חלק ב' – יזמות דיגיטאלית

בחלק השני של התוכנית, יחשפו התלמידים לעולם האינטרנט של הדברים", שבאמצעותו יבינו משמעות חיבורים קיימים בין מוצרים לאינטרנט שמאפשר איסוף מידע מדויק הפעלה חכמה ושימוש טכנולוגי יעיל יותר.

בעזרת חקר מונחה בקבוצות עבודה יאפיינו התלמידים יפתחו המוצר שפיתחו בחלק הראשון בתוכנית למוצר IOT. ויציעו פתרונות לאתגרים באמצעות ממשקים ויפגשו התלמידים אונליין באמצעו ציט עם מומחה מחברת CISCO בישראל.

בחלק האחרון של הקורס ילמדו המשתתפים כיצד להכין ולהעביר פרזנטציה אפקטיבית שמציגה תהליך של למידה משמעותית ומאתגרת.

תוצר סופי: תערוכת דגמים ומצגות חקר ובניית אב-טיפוס לאפליקציה לכל דגם סופי בתוכנה מיוחדת בנוסף לקמפיין שיווק לתוצר לקהל היעד בסביבה.

התוצר הסופי יוצג במעמד בכירים מהרשות המקומית והורי התלמידים.

סילבוס התכנית בדגש על חלל

מס' שיעור	שיעור	מטרות
1.	מפגש פתיחה	1. היכרות עם התלמידים 2. תיאום ציפיות 3. משחקי היכרות 4. חשיפת התוכנית לתלמידים
2.	זמן יזמות	- התלמידים יבינו את הקשר בין יזמות לתעשייה הישראלית - כמו כן – בשיעור זה נרצה לייצר סקרנות ועניין סביב נושא היזמות ולחבר זאת לקורס שמהווה פלטפורמה לחשיבה יזמית יצירתית.
3.	להיות ממציא	- התלמידים יתארו את כל שלבי המעגל התעשייתי , מרעיון לפיתוח המוצר. - התלמידים יסבירו את חשיבות סדר השלבים במעגל התעשייתי. - התלמידים ייחשפו לדוגמאות של מוצרים חדשניים , ויטמיעו את שלבי המעגל בעזרתם.

תעשייה – תעשייה למען חינוך מתקדם (ע"ר)

בית התעשייה - קומה 9, רחוב המרד 29 תל אביב
68125 ת"ד 50047, תל אביב 6812511
טל: 03-5173336 פקס: 03-5198760
www.think.org.il

4.	המירוץ לחלל	1. התלמידים יסבירו במילים שלהם את תהליך התפתחות חקר וטכנולוגיות חלל מימי המלחמה הקרה ועד היום.
		2. התלמידים יגדירו מהו ספינוף התחום החלל. (אימוץ טכנולוגי)
		3. התלמידים יתארו שלבי פיתוח מוצר מהחלל לכדור הארץ
		4. התלמידים יפרטו כיצר חקר החלל משפיע על ההתפתחות הטכנולוגית של אנושות.
5.	תנאים פיזיקאליים בחלל	1. התלמידים יתארו את התנאים הפיזיקאליים בחלל וכיצד עם שונים מהתנאים בכדור הארץ.
		2. התלמידים יסבירו את השפעת התנאים הפיזיקאליים בחלל על מוצרים בחלל.
		3. התלמידים יציעו פתרונות טכנולוגיים לאתגרים הפיזיקאליים עמם מתמודדת תעשיית החלל.
6.	מה בחלל?	1. התלמידים יסבירו עקרון פעולה-תגובה של ניוטון בעקבות תרגיל שיגור טיל.
		2. התלמידים יצינו אילו אלמנטים קיימים בחלל ויבחינו בין אלמנטים טבעיים למלאכותיים שנשלחו ע"י האדם.
		3. התלמידים יתארו את הפריסה הטכנולוגית של מוצרי החלל ששוגרו על ידי האדם.
		4. התלמידים יצינו את מסלולי ההקפה של הלוויינים.
		5. התלמידים יסבירו הקשר בין השימוש למסלול הלוויין.
		6. התלמידים יפנימו ויסבירו את המשמעות החברתית, כלכלית וטכנולוגית של פיתוחי החלל.
7.	חייו של אסטרונאוט	1. התלמידים יתארו את שיגרת חיי האסטרונאוטים בתחנת החלל הבינלאומית.
		2. התלמידים יסיקו מתוך התנאים המתקיימים בתחנת החלל הבינלאומית את האתגרים הפיזיקאליים, חברתיים והמנטאליים העומדים בפני אסטרונאוטים.
		3. התלמידים יתארו כיצד הטכנולוגיה מסייעת לצרכי האסטרונאוטים בתחנת החלל.

תעשייה – תעשייה למען חינוך מתקדם (ע"ר)

8.	חייו של	המשך שיעור 7
אסטרונאוט		
9.	מיני חקר	1. התלמידים יזהו את הצורך, חלקי הטכנולוגיה והזירה בה הטכנולוגיה פועלת בחלל ויחלו לפתח חשיבה טכנולוגית בתחום. SPINOFF
		2. התלמידים יתאימו בין טכנולוגיות אשר פותחו לחלל לצריכה בכדור הארץ
		3. התלמידים יקבילו בין צרכי האסטרונאוטים לצרכים של קהילות מגוונות בכדור הארץ.
10.	SPINOFF	1. התלמידים יבחרו זירה בכבוד הארץ בה ירצו ליישם את הטכנולוגיה תו הסבר מקיף על הזירה ונימוקי בחירתם בה.
		2. התלמידים יגדירו צורך/בעיה בכדור הארץ.
11.	SPINOFF	המשך שיעור 10
12.	פיתוח מוצר	1. חלוקה לקבוצות וגיבוש רעיונות למוצרים חדשים
		2. עיצור מוצר מוך מתן 'דג על חומרי הגלם ושירטוט המוצר
		3. תחילת בניית דגמים לתוצרים.
13.	פיתוח מוצר	1. המשך בניית דגמים בקבוצות תוך הדגשת הטכנולוגיה שאומצה מהחלל.
14.	הכנת עבודת חקר	1. התלמידים יכינו מצגת על תהליך העבודה שלהם
		2. מתן משוב לתלמידים על המצגות שלהם
15.	סיום שלב א	סיכום שלב א' וחזרה כללית, מבוא וחשיפת שלב ב' תוכנית.
16.	Omg its iot	1. התלמידים יתארו במילים שלהם מהו מוצר IOT ויחשפו לחשיבת יזמית.
		2. התלמידים יסבירו מהו אינטרנט ויגדירו את הרכיבים בתהליך תקשורת הנתונים
		3. התלמידים יסבירו מהו מוצר IOT ויציינו פתרונות IOT קיימים במשק.

תעשייה – תעשייה למען חינוך מתקדם (ע"ר)

17.	חשיבה יצירתית	1. התלמידים יגדירו מהי חשיבה יצירתית
		2. התלמידים יבחינו בין סוגים שונים שם מחסומים בחשיבה יצירתית.
		3. התלמידים ידגו כיצד מבצעים סיעור מוחות.
		4. התלמידים יבחינו בין השיטות השונות בקיימות כדי לחשוב על המצאה פורצת דרך.
18.	קהל יעד	1. התלמידים יתאימו פיתוח מוצר IOT לצרכי קהילה שונים
		2. התלמידים יגדירו מהו קהל יעד?
		3. התלמידים יזהו צרכים של קהלי יעד שונים.
		4. התלמידים יתארו הקשר בין קהל היעד לתהליך פיתוח מוצר
19.	מה אתה חש	1. התלמידים יצינו מהו חיישן
		2. התלמידים יבחינו בין 2 סוגי חיישנים: פסיבי ואקטיבי
		3. התלמידים יסבירו איזה סוג חיישן מופעל בכל אפליקציה בפעילות שעושים
		4. התלמידים יזהו סוגי חיישנים בהמצאות שונות דרך חידון KAHOOT
20.	מצב טיסה	1. התלמידים יתאימו את סוגי הקישוריות המתאימות ביותר למוצר שפיתחו בשלב א בתוכנית
		2. התלמידים יגדירו מהי תקשורת
		3. התלמידים יסבירו את הקשר בין תקשורת בין בני אדם למכשירים דיגטלים
		4. התלמידים יתארו את אופן הפעולה של קישוריות שונות
		5. התלמידים יתארו מאפיינים ספציפיים של קישוריות.
		6. התלמידים יתאימו בין קישורית לצורך
21.	UX	1. התלמידים יגדירו ויסבירו את המרכיבים החשובים ביותר לבניית אפליקציה.
		2. התלמידים יסבירו מהו UX ומדוע חשוב ללמוד עליו
		3. התלמידים יסבירו מה היא "שפה גראפית"
		4. התלמידים יצינו ויסבירו את חמשת מאפייני ה UX ?
		5. התלמידים יסבירו את הקשר בין חיישן לבין גרפיקה?
22.	PROTO	1. התלמידים ילמדו ויתרגלו בתוכנת PROTO ליצירת אב-טיפוס בעזרת כלים אינטראקטיביים.
23.	PROTO	1. התלמידים יצרו אב טיפוס בעזרת מגוון כלים למוצר הטכנולוגי שלהם.
		2. התלמידים יעשו אינטראקציה בין מסכים.

תעשייה – תעשייה למען חינוך מתקדם (ע"ר)

24.	צט' עם נציג	נציג החברה נותן מקשיב להמצאת התלמידים ונותן להן משוב מקצועי כולל טיפים ורעיונות לשיפור ההמצאה שלהם.	CISCO
25.	צט' עם נציג	נציג החברה נותן מקשיב להמצאת התלמידים ונותן להן משוב מקצועי כולל טיפים ורעיונות לשיפור ההמצאה שלהם.	CISCO
26.	מיתוג ומיצוב	- התלמידים יכירו את המושג מיתוג - התלמידים יכירו את ההבדל בין מיצוב למיתוג - התלמידים יתנסו בעיצוב לוגו לפארק שלהם	
27.	קמפיין קהילה	עבודה לייצור קמפיין שאותו יפיצו התלמידים	
28.	קמפיין קהילה	עבודה לייצור קמפיין שאותו יפיצו התלמידים	
29.	פרזנטציה אפקטיבית	- להקנות, לפתח ולשפר בכל תלמיד מודעות ומיומנויות אישיות להעברת פרזנטציה באופן מקצועי ואפקטיבי. - תלמידים ייחשפו לטיפים בנושא כתיבת מצגת אפקטיבית. - התלמידים יתנסו בהעברת פרזנטציה.	
30.	אירוע סיום	אירוע סיום, תערוכה להצגת תוצרים בנוכחות מכובדים והורים.	

תעשייה – תעשייה למען חינוך מתקדם (ע"ר)

בית התעשייה - קומה 9, רחוב המרד 29 תל אביב
 68125 ת"ד 50047, תל אביב 6812511
 טל: 03-5173336 פקס: 03-5198760
www.think.org.il

סילבוס התכנית בדגש על הטבע

מס' שיעור	שיעור	מטרות
1	מפגש פתיחה	- היכרות עם התלמידים - תיאום ציפיות - משחקי היכרות - חשיפת התוכנית לתלמידים
2	ביו-מי?	- התלמידים יזהו את הקשר בין המצאות שונות להשראה מן הטבע - התלמידים יסבירו במילים שלהם באיזה אופן למידה מהטבע יכולה לסייע לפתרון טכנולוגיות.
3	BIO-WOW	- התלמידים יתארו מה הוא ביו וואו - התלמידים יבחינו בביו-וואו באורגניזמים שונים
4	BIO-NOW	- התלמידים יצינו המצאות ותהליכי פיתוח ביומימטיים בתעשייה הישראלית. - התלמיד יתאר מושגים טכנולוגיים כגון תיפקוד, תפקוד משותף, שאלה טכנולוגית, צורך ובעיה.
5	I-SITE	- התלמידים יזהו אורגניזמים שונים בטבע ויתעדו אותם על פי הנחיות התצפית. - התלמידים יחוו את הטבע כמקור אינסופי להשראה טכנולוגית.
6	פירוק מערכות	- התלמידים יגדירו מהי מערכת ביולוגית ומהי מערכת טכנולוגית ויתארו את ההבדלים ביניהן. - התלמידים יגדירו את המושגים ביולוגיה, טכנולוגיה, מערכת, תפקוד ותלות.
7	מיני חקר	- התלמידים יסבירו במילים שלהם מערכת/ות של האורגניזם שבחרו. - התלמידים ינסחו הצעות ליישום המערכות בהמצאות שונות
8	מיני חקר	המשך לשיעור 7
9	הצגת תוצרים	- התלמידים יתנסו בהצגת ממצאי החקר שלהם - התלמידים יתנסו במתן משוב לממצאי החקר והצעות היישום של חבריהם לכיתה.
10	הגדרת מוצר	- התלמידים ינסחו כללים להמצאה ביומימטית טובה - התלמידים יגדירו את המצאתם (שם, דרישות, תפקוד, שרטוט ראשוני);

תעשיידע – תעשייה למען חינוך מתקדם (ע"ר)

11	ממציא נולד	התלמידים יגדירו את טכנולוגיית המוצר, קהל היעד וחומרי הגלם של המוצרים.
12	בניית דגם	התלמידים יאפיינו את המוצר שלהם באמצעות בניית דגם המשך עבודה על מצגת מסכמת את תהליך הלמידה.
13	בניית דגם	המשך שיעור 12
14	פיץ' היזם	- התלמידים יסכמו את עבודתם במצגת - התלמידים יסבירו את עקרונות פיץ' היזם ויתרגלו כתיבה והעברת מסרים בפיץ' מסכם.
15	סיום שלב א	סיכום שלב א' וחזרה כללית, מבוא וחשיפת שלב ב' תוכנית.
16	Omg its iot	- התלמידים יתארו במילים שלהם מהו מוצר IOT ויחשפו לחשיבת יזמית. - התלמידים יסבירו מהו אינטרנט ויגדירו את הרכיבים בתהליך תקשורת הנתונים - התלמידים יסבירו מהו מוצר IOT ויציינו פתרונות IOT קיימים במשק.
17	חשיבה יצירתית	- התלמידים יגדירו מהי חשיבה יצירתית - התלמידים יבחינו בין סוגים שונים שם מחסומים בחשיבה יצירתית. - התלמידים ידגימו כיצד מבצעים סיעור מוחות. - התלמידים יבחינו בין השיטות השונות בקיימות כדי לחשוב על המצאה פורצת דרך.
18	קהל יעד	- התלמידים יתאימו פיתוח מוצר IOT לצרכי קהילה שונים - התלמידים יגדירו מהו קהל יעד? - התלמידים יזהו צרכים של קהלי יעד שונים. - התלמידים יתארו הקשר בין קהל היעד לתהליך פיתוח מוצר
19	מה אתה חש	- התלמידים יציינו מהו חיישן - התלמידים יבחינו בין 2 סוגי חיישנים: פסיבי ואקטיבי - התלמידים יסבירו איזה סוג חיישן מופעל בכל אפליקציה בפעילות שעושים - התלמידים יזהו סוגי חיישנים בהמצאות שונות דרך חידון

תעשייה – תעשייה למען חינוך מתקדם (ע"ר)

KAHOOT		
20	מצב טיסה	- התלמידים יתאימו את סוגי הקישוריות המתאימות ביותר למוצר שפיתחו בשלב א בתוכנית - התלמידים יגדירו מהי תקשורת - התלמידים יסבירו את הקשר בין תקשורת בין בני אדם למכשירים דיגטאליים - התלמידים יתארו את אופן הפעולה של קישוריות שונות - התלמידים יתארו מאפיינים ספציפיים של קישוריות. - התלמידים יתאימו בין קישורית לצורך
21	UX	- התלמידים יגדירו ויסבירו את המרכיבים החשובים ביותר לבניית אפליקציה. - התלמידים יסבירו מהו UX ומדוע חשוב ללמוד עליו - התלמידים יסבירו מה היא "שפה גראפית" - התלמידים יצינו ויסבירו את חמשת מאפייני ה UX ? - התלמידים יסבירו את הקשר בין חיישן לבין גרפיקה?
22	PROTO	התלמידים ילמדו ויתרגלו בתוכנת PROTO ליצירת אב-טיפוס בעזרת כלים אינטראקטיביים.
23	PROTO	- התלמידים יצרו אב טיפוס בעזרת מגוון כלים למוצר הטכנולוגי שלהם. - התלמידים יעשו אינטראקציה בין מסכים.
24	צט' עם נציג CISCO	נציג החברה נותן מקשיב להמצאת התלמידים ונותן להן משוב מקצועי כולל טיפים ורעיונות לשיפור ההמצאה שלהם.
25	צט' עם נציג CISCO	נציג החברה נותן מקשיב להמצאת התלמידים ונותן להן משוב מקצועי כולל טיפים ורעיונות לשיפור ההמצאה שלהם.
26	מיתוג ומיצוב	- התלמידים יכירו את המושג מיתוג - התלמידים יכירו את ההבדל בין מיצוב למיתוג - התלמידים יתנסו בעיצוב לוגו לפארק שלהם
27	קמפיין קהילה לגיוס	עבודה לייצור קמפיין שאותו יפיצו התלמידים
28	קמפיין קהילה לגיוס	עבודה לייצור קמפיין שאותו יפיצו התלמידים

תעשייה – תעשייה למען חינוך מתקדם (ע"ר)

29	פרזנטציה אפקטיבית	• להקנות, לפתח ולשפר בכל תלמיד מודעות ומיומנויות אישיות להעברת פרזנטציה באופן מקצועי ואפקטיבי. • תלמידים ייחשפו לטיפים בנושא כתיבת מצגת אפקטיבית. • התלמידים יתנסו בהעברת פרזנטציה.
30	אירוע סיום	אירוע סיום, תערוכה להצגת תוצרים בנוכחות מכובדים והורים.

תעשייה – תעשייה למען חינוך מתקדם (ע"ר)

בית התעשייה - קומה 9, רחוב המרד 29 תל אביב
 68125 ת"ד 50047, תל אביב 6812511
 טל: 03-5173336 פקס: 03-5198760
www.think.org.il