



קרן קימת לישראל
KKL - JNF



لطلاب الصف الخامس فما فوق

المنطلق التربوي: "كنز البيئة" هو لعبة ملاحظة ميدانية تعتمد على مسح رموز الاستجابة السريعة (باركود) الملصقة على نفايات متنوعة. تتوفر اللعبة في تطبيق "חוויה" المجاني الذي يمكن تحميله من متجر التطبيقات في الهواتف الذكية. إنها لعبة تعليمية ممتعة تجمع بين التحدي، المنافسة، والمتعة.

التعلم من خلال التجربة يعزز الارتباط العاطفي والانتماء، كما تنمّي اللعبة مهارات العمل الجماعي والقدرة على إيجاد حلول أثناء التفاعل مع قضايا بيئية.





קרן קימת לישראל
K K L - J N F



אוצר סביבה

רציונל: אוצר סביבה הוא משחק ניווט סלולרי המבוסס על סריקת ברקודים המודבקים על פריטי פסולת שונים. המשחק נמצא באפליקציית "חוויער" הניתנת להורדה בחינם מחנות האפליקציות במכשיר הטלפון החכם. זהו משחק חווייתי המשלב אתגר, תחרות והנאה. למידה חווייתית יוצרת חיבור רגשי ותחושת שותפות. המשחק מפתח עבודת צוות ויכולת לחפש פתרונות תוך עיסוק בסוגיות סביבתיות.



الأهداف:

- تنمية العمل الجماعي والشعور بالمسؤولية المشتركة.
- التعرف على أنواع النفايات ومدة تحللها وفهم أهمية تقليل الاستهلاك وفصل النفايات.
- تجربة لعبة ممتعة تحمل في طياتها قيماً بيئية.

مטרות:

- لفتح عבודت צוות ותחושת אחריות משותפת.
- להכיר סוגי פסולת וזמני התכלות ולהבין את חשיבות הפחתת הצריכה והפרדת הפסולת.
- לחוות משחק מהנה בשילוב עם ערכים סביבתיים.



الأدوات المطلوبة:

• هواتف نقالة لكل
2-3 طلاب

• ستة أشياء تُوزع في
الميدان تُلصق عليها
الرموز (باركود):

1. زجاجة بلاستيكية
لمنتج تنظيف أو عناية
شخصية

2. صحيفة

3. أصيص نبات أو
شجرة

4. سلة مهملات

5. تفاحة أو صورة
تفاحة

6. حقيبة تسوق
متعددة الاستخدام

• عناصر تشتيت وديكور -
نفايات إضافية مثل علب
بلاستيك فارغة، لفافات
ورق تواليت، زجاجات
بلاستيكية، علب معلبات،

كرتونة بيضي
وغيرها. لن تُلصق
رموز على هذه
الأشياء.

עזרים:

• טלפונים ניידים לכל
2-3 חניכים

• שישה חפצים לפיזור
בשטח, שהברקודים
יודבקו עליהם:

1. בקבוק פלסטיק של
מוצר ניקיון או טיפוח

2. עיתון

3. עציץ/עץ

4. כח אשפה

5. תפוח או תמונה של
תפוח

6. תיק קניות רב פעמי

• מסיחים ותפאורה - חפצי
פסולת נוספים, כמו
קופסאות פלסטיק ריקות,
גילי נייר טואלט, בקבוקי
פלסטיק, קופסאות
שימורים, קרטון ביצים
וכו'. על כל אלה לא יודבקו
מדבקות קוד.



مجريات الحصة: لعبة هروب - "كنز البيئة" عبر تطبيق "חוויה"

1. تجهيز منطقة النشاط: توزيع قطع النفايات في المساحة المخصصة، بما في ذلك العناصر التي تحتوي على باركود وتلك التي تُستخدم كتشتيت وتمنح إحساسًا بمكب نفايات.
2. تقسيم الطلاب إلى فرق مكونة من 2-3 طلاب، وشرح المهمة كما هو موضح في الموقع:
شرح اللعبة في موقع ككال
أجوبة اللعبة باللغة العربية (PDF)
3. نقاش ختامي:
 - ما هو الحل الذي أخرجكم من "مكب النفايات" في اللعبة؟
 - كيف كانت تجربة اللعبة؟
 - ماذا تعلمنا عن النفايات والبيئة والمسؤولية؟
 - ما الذي يمكن لكل واحد منا فعله لتقليل كمية النفايات؟



מהלך השיעור: משחק בריחה – "אוצר סביבה" באמצעות יישומון חוויער

1. מכינים את אזור הפעילות: מפזרים את פריטי האשפה בשטח שהוגדר לפעילות, גם את החפצים שהברקודים מודבקים עליהם, וגם את הפריטים שמהווים הסחה ויוצרים תחושה של "אתר אשפה".
2. מחלקים את הכיתה לצוותים של 2-3 תלמידים ומסבירים את המשימה כפי שמתואר באתר האינטרנט: הסבר למשחק באתר קק"ל, פתרונות המשחק בערבית (PDF).
3. שיח סיכום:
 - לאיזה פתרון הגעתם במהלך המשחק, שאפשר לכם לצאת מהאשפה?
 - איך הייתה חוויית המשחק?
 - מה למדנו על אשפה, סביבה ואחריות?
 - מה יכול כל אחד מאיתנו לעשות כדי להפחית את כמויות האשפה?

