

הסמכת מובילי טכנו-פדגוגיה ו AI

הסמכת מובילי טכנו-פדגוגיה ו AI – סמסטר א

| | |
|-----------------------|---------------------------------------|
| קוד קבוצה | מרצה |
| C2723G1 | הילי זוררו |
| קוד קורס לשבתון | אופי הקורס |
| 1800 | היברידי (סינכרוני + אסינכרוני) |
| יום | שעות |
| ג | 18:00-21:15 |
| היקף שעות | שעות פיתוח מקצועי אופק חדש |
| 90 | 60 |
| תאריך פתיחה | תאריך סיום |
| 22/10/2026 | 22/04/2027 |
| ש"ש שבתון | גמול |
| 3 | 90 (30 עם ציון) |
| קישור לקבוצה | חוברת קורס |
| לחצ'י להצטרפות | לחצ'י לצפייה בחוברת |

מימון מלא למורות ומורים בשבתון, עלות לפי שווי מימון לפי ש"ש של קרן השבתון, גביה ישרה מהקרן

תקציר

בשנים האחרונות, גוברת ההכרה בצורך במובילים טכנו-פדגוגים מקצועיים בבתי ספר, בארגונים, בעמותות, במרכזי פיתוח מקצועי, באוניברסיטאות ובמכללות להכשרת מורים.

תפקידם של המובילים הטכנו-פדגוגים הוא לנתח ולאתר צרכים פדגוגיים שעולים בתהליכי ההוראה בכיתה או בלמידה מרחוק ולהדריך כיצד לשלב כלים דיגיטליים באופן יצירתי וגמיש על מנת לתת מענים, להעצים את הלמידה ולהפוך אותה לחווייתית ומשמעותית יותר.

הכרות עם פדגוגיות חדשניות ושימוש בטכנולוגיות המסייעות להטמיע אותן

הכרות עם מודלים שונים של למידה סינכרונית, א-סינכרונית ופנים אל פנים

הכרות עם כלים דיגיטלים המסייעים בהעמקה ביישום החומר וטיפול חשיבה מסדר גבוה

הכרות עם בינה מלאכותית ושימושיה בכיתה

בינה מלאכותית- מחוללי טקסטים ומחוללי תמונות

הכרות עם שיטות הוראה המעודדות שיתופיות ואינטראקציה בין לומדים

תכנון מיני קורס דיגיטלי

התנסות בפיתוח שיטות להצגת מידע באופן אינטראקטיבי

מיומנויות איתור צרכים, הדרכה והנחייה טכנו-פדגוגית של צוותים

עיצוב הדרכות טכנו פדגוגיות

- מורות ומורים בשנת שבתון

דרכי הוראה

הרצאות סינכרוניות, הדרכות, התנסות בכלים שונים, רפלקציה, דיונים, הכנת תוצרים דיגיטלים, סימולציות הדרכה והנחייה, הצגה בפני קהל, למידת עמיתים ומשוב עמיתים, הכנת תלקיטים דיגיטלים, תרגולים, הכנת תוצרים.

חובות

חובות הסטודנט/ית לקבלת תעודת ההסמכה

השלמת 14 מטלות של כלים דיגיטליים לבחירתכם מהמודולות

נוכחות ב-80% מהמפגשים הסינכרוניים

השלמת כל משימות החובה בין המפגשים

מטלת סיום הקורס – הגשת תיק העבודות הכולל:

מיני-קורס בקנבה

יחידת לימוד ב 6 שלבים בשילוב AI

מרחב פיזיטלי בג'ניאלי בשילוב AI

מדריך כתוב לכלי דיגיטלי

מדריך וידאו לכלי דיגיטלי.

יש לצרף בסיום רפלקציה אישית של פסקה על תהליך הלמידה בקורס והאופן בו השפיע על עבודתך החינוכית.

10% על הגשה מסודרת בהתאם להנחיות, 30% על חיבור לתכני השיעור והאופן שבו טכנו-פדגוגיה ובינה מלאכותית בחינוך נתפסות ברמה התיאורטית, 30% על ניתוח נכון של השדה החינוכי שבו מתבצעת העבודה, 30% על פיתוח מערך שיעור המשלב כלי AI בהתאם להנחיות העבודה.

פירוט המפגשים

| שעות | נושא | תאריך | מפגש |
|---------------------|--|------------|------|
| 4 שעות זום | מבוא: ברוכים הבאים, למידה דיגיטלית, תפקידו של הטכנו פדגוג, כלי אופיס 365 | 27/10/2026 | 1 |
| 3 שעות אסינכרוני | התמצאות במרחב הטכנו-פדגוגי | 03/11/2026 | 2 |
| 3 שעות אסינכרוני | מודל SAMR | 10/11/2026 | 3 |
| 4 שעות זום | The 4 C's – מיומנויות המאה 21 | 17/11/2026 | 4 |
| 3 שעות אסינכרוני | יצירת אתר גוגל סייטס | 24/11/2026 | 5 |
| 3 שעות אסינכרוני | יצירת מדריך כתוב לכלי דיגיטלי | 01/12/2026 | 6 |
| 4 שעות זום | בינה מלאכותית כלי הקנייה: מצגות, פודקאסטים, והקראה | 15/12/2026 | 7 |
| 4 שעות אסינכרוני | מודל הלמידה הדינאמית | 22/12/2026 | 8 |
| 4 שעות אסינכרוני | הכנת מיני קורס ב-CANVA, יחידת לימוד משלבת חקר כולל וידאו ובינה מלאכותית | 29/12/2026 | 9 |
| 4 שעות אסינכרוני | לוחות בחירה דיגיטליים, תאוריית האינטליגנציות של גרדנר | 05/01/2027 | 10 |
| 4 שעות זום | הטקסונומיה של בלום, מודל ששת השלבים ליחידת לימוד דיגיטלית | 12/01/2027 | 11 |
| 4 שעות אסינכרוני | הכנת סרטון הדרכה על כלי דיגיטלי | 19/01/2027 | 12 |
| 4 שעות אסינכרוני | בינה מלאכותית כלי סרטונים | 26/01/2027 | 13 |

| שעות | נושא | תאריך | מפגש |
|---------------------|---|------------|------|
| 4 שעות זום | בינה מלאכותית – מחוללי טקסטים ומחוללי תמונות, אתיקה, יצירתיות ושיתופיות | 02/02/2027 | 14 |
| 3 שעות אסינכרוני | בינה מלאכותית הכנת סדנא לבתי ספר | 09/02/2027 | 15 |
| 4 שעות אסינכרוני | בינה מלאכותית כלי הנפשה Pixverse | 16/02/2027 | 16 |
| 4 שעות אסינכרוני | משחקים אינטראקטיביים Blooket, Wayground | 23/02/2027 | 17 |
| 4 שעות זום | קורסים מקוונים: סינכרונים, א-סינכרונים והיברידים | 02/03/2027 | 18 |
| 3 שעות אסינכרוני | כיתת ג'ניאלי עם דמותינו בשילוב בינה מלאכותית | 09/03/2027 | 19 |
| 3 שעות אסינכרוני | כלי בינה מלאכותית לשלב היישומי של הלמידה: הכנת פרסומות, סרטונים ואווטארים | 16/03/2027 | 20 |
| 4 שעות זום | מישחוק בהוראה – המצאת משחקים מקוריים ב6 שלבים | 30/03/2027 | 21 |
| 3 שעות אסינכרוני | מרחבים פיזיטאלים בג'ניאלי בשילוב רקעי AI | 06/04/2027 | 22 |
| 3 שעות אסינכרוני | שימוש בAI אתר Lovable לבנית תיק עבודות אינטראקטיבי | 13/04/2027 | 23 |
| 3 שעות אסינכרוני | כלי AI לטיפוח השלב השיתופי | 18/05/2027 | 24 |
| 4 שעות זום | אתגר טכנו פדגוגי + הדרכת זום תערוכת תוצרים משוב עמיתים סיכום | 01/06/2027 | 25 |

1. Anderson, L. W., Krathwohl, D. R., & Bloom, B. S. (2001). A taxonomy for learning, teaching, and assessing: A revision of Bloom's Taxonomy of educational objectives (Complete ed.). Longman
2. Bell, Kasey. Shake up Learning: Practical Ideas to Move Learning from Static to Dynamic. Dave Burgess Consulting, Inc., 2018
3. Burgess, Dave. Teach like a Pirate: Increase Student Engagement, Boost Your Creativity, and Transform Your Life as an Educator. Dave Burgess Consulting, Inc., 2018
4. CAST (2018). Universal Design for Learning Guidelines version 22.. Retrieved from <http://udlguidelines.cast.org>
5. Deci, Edward L., and Richard M. Ryan. "Self-Determination Theory." International Encyclopedia of the Social & Behavioral Sciences, 2015, pp. 486–491., <https://doi.org/10.1016/b978-0-08-097086-826.036-46>.
6. Fisher, Elizabeth Moore. "A Cross Case Survey of Research Based on Howard Gardner's Theory of Multiple Intelligences"
7. Glotova M.Yu., Samokhvalova E.A. BLOOM'S DIGITAL TAXONOMY AND MODEL OF DIGITAL TRANSFORMATION OF EDUCATION IN THE EDUCATIONAL PROCESS OF UNIVERSITY. Informatics and education. 2019;(6):42-48. (In Russ.) <https://doi.org/103.2517/0234-0453-2019-34-6-42-48>
8. Highfill, Lisa, et al. The HyperDoc Handbook: Digital Lesson Design Using Google Apps. EdTechTeam Press, 2016
9. Koehler, M. J., & Mishra, P. (2005). What happens when



teachers design educational technology? The development of Technological Pedagogical Content Knowledge. Journal of Educational Computing Research, .32(2), 131-152

Lazzaro, N. (2004, March). Why we play games: Four .10 keys to more emotion without story. In Game Developers .Conference (Vol. 8)

Pelz, B. (2004), (My) Three Principles of Effective .11 Online Pedagogy. JALN Volume 8, Issue 3 — June 2004

Robinson, Ken, "Do Schools Kill Creativity?" TED, .12 Feb. 2006

Shulman, L. S. (1986). Those who understand: .13 Knowledge growth in teaching. Educational Researcher, .15(2), 4-14

Starko, A. J. (1995). Creativity in the classroom. White .14 Plains, N.Y : Basic Books

Westberg, K.L. (1996). The effects of teaching .15 students how to invent. Journal of Creative Behavior, 30, .4, 249-267

.16 אלכסנדר, ג. (2009). חשיבה יצירתית: למרות הכול, בגלל הכול. הד החינוך, 83(5), 60-62.

.17 בר אלי, מ. (1992). קידום ופיתוח יצירתיות בחשיבה (מאמר שני בסדרה). מנהלים: המגזין למשאבי אנוש ומקבלי החלטות, 28-32, 47

.18 ודמני, ר. (2018). פדגוגיה דיגיטלית הזדמנויות ללמידה אחר

