

הסמכת מובילי טכנו-פדגוגיה ו AI

הסמכת מובילי טכנו-פדגוגיה ו AI – סמסטר א

קוד קבוצה	מרצה
C2723G1	הילי זוורו
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
לחצו להצטרפות	לחצו לצפייה בחוברת

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

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

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 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.

מחווון

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.

מפגש	תאריך	נושא	שעות
1	27/10/2026	מבוא: ברוכים הבאים, למידה דיגיטלית, תפקידו של הטכנו פדגוג, כלי אופיס 365	4 שעות זום
2	03/11/2026	התמצאות במרחב הטכנו- פדגוגי, מודל SAMR	3 שעות אסינכרוני
3	10/11/2026	The 4 C's – מיומנויות המאה 21 עם כלי גוגל – מודל הלמידה הדינאמית	4 שעות זום
4	17/11/2026	יצירת מדריך כתוב לכלי דיגיטלי	4 שעות אסינכרוני
5	24/11/2026	מודלים למוטיבציה, לוחות בחירה דיגיטליים, תיאורית האינטליגנציות של גרדנר	4 שעות זום
6	01/12/2026	הכנת מיני קורס בCANVA, יחידת לימוד משלבת חקר כולל וידאו ובינה מלאכותית	3 שעות אסינכרוני
7	15/12/2026	הטקסונומיה של בלום, מודל ששת השלבים ליחידת לימוד דיגיטלית	4 שעות זום
8	22/12/2026	הכנת סרטון הדרכה על כלי דיגיטלי	4 שעות אסינכרוני
9	29/12/2026	בינה מלאכותית – מחוללי טקסטים ומחוללי תמונות, אתיקה, יצירתיות ושיתופיות	4 שעות אסינכרוני
10	05/01/2027	מרחבים פיזיטאליים וג'ניאלי בשילוב AI	3 שעות אסינכרוני
11	12/01/2027	קורסים מקוונים: סינכרוניים, א-סינכרוניים והיברידים, מישחק בהוראה	4 שעות זום
12	19/01/2027	כיתה דיגיטלית בשילוב בינה מלאכותית בשישה שלבים עם genially	3 שעות אסינכרוני

מפגש	תאריך	נושא	שעות
13	26/01/2027	הכנת סדנת בינה מלאכותית לצוות אנשי חינוך, הדרכה על כלי דיגיטלי	4 שעות זום
14	02/02/2027	הכנת תיק עבודות	4 שעות אסינכרוני
15	09/02/2027	תערוכת תוצרים משוב עמיתים סיכום	4 שעות זום
16	16/02/2027	בינה מלאכותית כלי הנפשה Pixverse	4 שעות אסינכרוני
17	23/02/2027	משחקים אינטראקטיביים Blooket, Wayground	4 שעות אסינכרוני
18	02/03/2027	קורסים מקוונים: סינכרוניים, א-סינכרוניים והיברידים	4 שעות אסינכרוני
19	09/03/2027	כיתת ג'ניאלי עם דמותינו בשילוב בינה מלאכותית	3 שעות אסינכרוני
20	16/03/2027	כלי בינה מלאכותית לשלב היישומי של הלמידה: הכנת פרסומות, סרטונים ואווטארים	3 שעות אסינכרוני
21	30/03/2027	מישחק בהוראה – המצאת משחקים מקוריים ב6 שלבים	4 שעות אסינכרוני
22	06/04/2027	מרחבים פיזיטאלים בג'ניאלי בשילוב רקעי AI	3 שעות אסינכרוני
23	13/04/2027	שימוש בAI אתר Lovable לבנית תיק עבודות אינטראקטיבי	3 שעות אסינכרוני
24	18/05/2027	כלי AI לטיפול השלב השיתופי	3 שעות אסינכרוני
25	01/06/2027	בינה מלאכותית הכנת סדנא לבתי ספר	3 שעות אסינכרוני

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/101.016/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, 47, 28-32

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

