

## השירים-המשחקים – משחק, משחק ו AI ככלים לגיוון ההוראה

מנחה: ורד בנדיקט

**סילבוס/ תכנית המפגשים:**

| מספר מפגש | נושא המפגש                                                            | מנחה       | אופן הלמידה (פא"פ/ היברידי/ סינכרוני, א-סינכרוני) | תאריך המפגש | שעות המפגש  |
|-----------|-----------------------------------------------------------------------|------------|---------------------------------------------------|-------------|-------------|
| 1         | משחק- מתחילים מבראשית משחק בהוראה ככלי לגיוס מוטיבציה                 | ורד בנדיקט | סינכרוני                                          | 2.7.24      | 19:00-21:30 |
| 2         | "פותרים דלתות" כלים משחקיים פשוטים \ דיגיטליים משחקיים לשדרוג כל מפגש | ורד בנדיקט | אסינכרוני                                         | 4.7.24      |             |
| 3         | מזוית אחרת – התבוננות חדשה על הדברים + AI                             | ורד בנדיקט | סינכרוני                                          | 9.7         | 19:00-21:30 |
| 4         | קנבה – לומדים ומתרגלים – עיצוב משחק                                   | ורד בנדיקט | אסינכרוני                                         | 11.7        |             |
| 5         | אפליקציות קנבה                                                        | ורד בנדיקט | סינכרוני                                          | 16.7        | 19:00-21:30 |
| 6         | מפגש יישום – למידה עצמאית                                             | ורד בנדיקט | א - סינכרוני                                      | 18.7        |             |
| 7         | "היות האדם שואל" שאילת שאלות וחידות כחלק מתכנון משחק לימודי           | ורד בנדיקט | סינכרוני                                          | 23.7        | 19:00-21:30 |
| 8         | כלים ומשחקים ללא הכנה \ פרונטליים                                     | ורד בנדיקט | אסינכרוני                                         | 25.7        |             |
| 9         | כלים בAI                                                              | ורד בנדיקט | סינכרוני                                          | 30.7        | 19:00-21:30 |
| 10        | בינה מלאכותית - עולם הטכנולוגיה בהוראה ולמידה – מישחק AI/ + ארגז כלים | ורד בנדיקט | סינכרוני                                          | 31.7        | 16:30-19:00 |

### **מטלה:**

**החלק היישומי :** פיתוח יחידת הוראה הכוללת משחק או רעיון מהכלים שנלמדו בהשתלמות ועיצוב המשחק . התוצר יהיה תהליך הנבנה לאורך ההשתלמות כולה ובליוי אישי של המנחה (החלק היישומי יוגש בקבוצות של עד 4-3 משתתפים בקבוצה).

**החלק הרפלקטיבי :** רפלקציה אישית, דיווח של תובנות ותהליכים אישיים כתוצאה מהלמידה בקורס, מה יושם בכיתה, מה עבד ומה פחות, עם אילו תובנות ועם איזה ידע יצאתי מהתהליך.