

קובץ מונגש - "יצירת משחקים לסיכום ולחזרה בעזרת AI"

עמוד 1: כותרת הפעילות

- יצירת משחקים לסיכום ולחזרה בעזרת AI
- משימה קבוצתית בספרות - לחט"ע: בפעילות זו נהפוך את היצירות הספרותיות שלמדנו למשחקים דיגיטליים מעוצבים בעזרת בינה מלאכותית.
- אופן הביצוע: ניתן לבצע לבד או בקבוצות של 1-3 תלמידים.

עמוד 2: מפת הדרך - ארבעה שלבים ליצירה

1. כניסה ואישורים לבית הספר הווירטואלי: התחברות ל-Gemini.
 2. יצירת המשחק והקוד: כתיבת ההנחיה (Prompt).
 3. בדיקת התוצר: שיפור ודיוק.
 4. שיתוף: הטמעה והגשה.
- יש לעקוב ולפעול במדויק אחר השלבים הבאים!

עמוד 3: שלב 1 - כניסה למערכת

- חפשו בגוגל "בית הספר הווירטואלי".
- התחברו עם פרטי הזדהות אחידה של משרד החינוך.
- בתוך האתר, לחצו על כפתור "התחברות" כדי להיכנס לשיעורים ולתכנים.

עמוד 4: שלב 1 - הפעלת כלי ה-Canvas

- תחת "כלים שימושיים", לחצו על אייקון הכוכב (Gemini).
- אשרו תנאי שימוש (Allow/אישור) במידה ותתבקשו.
- וודאו שבחרתם במודל Gemini Pro (בעזרת החץ הקטן משמאל).
- לחצו על "כלים" ובחרו ב-Canvas.

עמוד 5: שלב 2 - הזנת היצירה הספרותית, או מידע על היצירה

- כדי שהמידע יהיה מדויק, עלינו לספק לבינה המלאכותית את החומר:
- בחרו יצירה שלמדתם.
 - צרפו סיכום/תקציר של היצירה אל חלון הצ'אט (על ידי הדבקה או לחיצה על סימן ה-+).
 - ניתן למצוא מידע ברשת, לצלם מסך ולהדביק בתיבת הצ'אט, או להעלות קובץ מהמחשב.
- הערה: הקפידו לשמור על זכויות יוצרים.

עמוד 6: שלב 2 - כתיבת ההנחיה (Prompt) המדויקת

העתיקו או הקלידו את ההנחיה הבאה לחלון הצ'אט:

"צור משחק טריוויה על היצירה המצורפת. כתוב את כל הקוד בקובץ HTML אחד הכולל CSS ו-JS, מתאים להטמעה בגוגל סייטס. וודא שהעיצוב יפה ומתאים לתוכן."

*** אפשר להוסיף בהנחייה: "חשוב שהמשק יתאים גם לצפייה ולעבודה מטלפון סלולארי"

עמוד 7: שלב 3 - בדיקת התוצר (מסך מפוצל)

לאחר העיבוד, המסך יתפצל:

- **צד ימין (אזור התכתבות):** כאן ממשיכים לדייק את הפעילות מול ה-Gemini (אין צורך להבין בקוד).
 - **צד שמאל (תצוגה מקדימה):** כאן ניתן לראות את המשחק שנוצר ולהתנסות בו מיד.
-

עמוד 8: שלב 3 - שיפור, דיוק והפעלת חשיבה ביקורתית

ניתן לבקש מהבינה המלאכותית:

- לתקן תוכן או מידע שגוי.
 - להחליף שאלה, רמז או תשובות.
 - לשנות עיצוב (צבעים, סגנון, גדלים).
 - להוסיף כפתור הורדה למחשב או שמירה כקובץ Word.
 - לבקש סוג משחק אחר (זיכרון, קלפים, רביעיות, חדר בריחה וכו').
-

עמוד 9: שלב 4 - העתקת קוד המשחק

כדי לשתף את התוצר:

1. בסרגל העליון, לחצו על כפתור "שיתוף".
 2. בחרו באפשרות "העתקת התוכן".
-

עמוד 10: שלב 4 - הקמת האתר ב-Google Sites

- היכנסו ל-Google Sites (דרך חיפוש בגוגל או דרך 9 הנקודות ביישומי גוגל).
 - הטמיעו את הקוד שהעתקתם בתוך האתר. היעזרו [בהדרכה שיצרה עינבל אריאלי](#)
-

עמוד 11: הגשה

השלב האחרונים:

- העתיקו את הקישור של האתר שפרסמתם (הכולל את המשחק).
- העלו את הקישור ל-Padlet כיתתי או לכל קישור אחר שנתבקשתם.
- **חובה:** ציינו את שמות כל חברי הקבוצה בהגשה.

בהצלחה ביצירת המשחקים!