מבנה מצגת גנרית עבור מעמד ההגשה של
פרויקט גמר בהיקף 3 יח"ל ס.ש. 891387

הנחיות

- במסגרת מעמד בחינת הבגרות, התלמידים נדרשים להציג את הפרויקט בפני בוחן חיצוני.
- כל הגשה תלווה במצגת אשר תסביר את שלבי הפתוח של הפרויקט באופן מתומצת ובהיר.
- רצוי לחלק את ההגשה בין חברי הצוות בהתאם להעדפות.
- חובה על כל חברי הצוות לענות על שאלות ולכן קיימת חובת נוכחות. כל היעדרות דורשת אישור מראש של הפיקוח.

מהי מטרת הגשה של הפרויקט במעמד הבוחן?

מטרת הגשת הפרויקט במעמד הבוחן היא לערוך דיאלוג בין צוות התלמידים לבין הבוחן, להגן על הפרויקט ולהכיר עם המיומנויות של התלמידים.

לכן חלוקת הזמן של הבחינה: עד 10 דקות פרזנטציה או פיץ' כולל המצגת, במידה ורוצים להרחיב נא לדאוג לעמוד בלוח זמנים. עד 15 דקות סיור בתערוכה כולל דיאלוג בין בוחן לתלמיד.

מה הערך בשימוש בשלד גנרי עבור המצגת?

מתוך רצון לתת דגש להקניית מיומנויות במסגרת הלימודים במגמה, נמצא כי חלק מהמיומנויות בעלות ערך הן מיומנויות שיח, ומיומנויות הצגה ותקשורת.

כדי להכין את התלמידים שלנו לעולם העבודה , נקדיש זמן ללמד את התלמידים כיצד בונים מצגת מתאימה ונכונה עבור פרזנטציה.

לקראת כל פרזנטציה, נקדיש זמן: לארגון לוגי, ממוקד ומעניין של מידע. להכנת התלמיד לעמידה מול קהל וכו...

תפקידה של המצגת להיות בסיס להרצאה ושיחה ביום הבחינה והיא אינה ספר הפרויקט . היא נועדה להציג באופן בהיר מידע רלוונטי.

גם אם הצוות משתמש בפאור פוינט עבור עריכה של ספר הפרויקט – שימו לב ללמד כיצד מכינים מצגת לפרזנטציה.

הערה לבוחן - השאלות המוצגות כאן מהוות אבן דרך לבוחן וחשוב להתייחס אליהן במעמד הבחינה.

להלן אבני יסוד מחייבות בכל מצגת.

מגמת אמנויות העיצוב
עבודת גמר בהיקף 3 יח"ל
סמל שאלון: **891387**

שם עבודה

<u>מגישים</u>

שם התלמיד: ת.ז.

שם המנחה:

שם בית הספר:

סמל בית הספר:

תאריך הגשה:

שלב החריש – המלצה עד 2 עמודים

מכוון

נושא: מה הנושא שבחרתי? לתאר במשפט.

אתגר העיצוב: שאלת חקר או שאלה פורייה.

קהל יעד: מיהו קהל היעד/המשתמש? תיאור קצר.

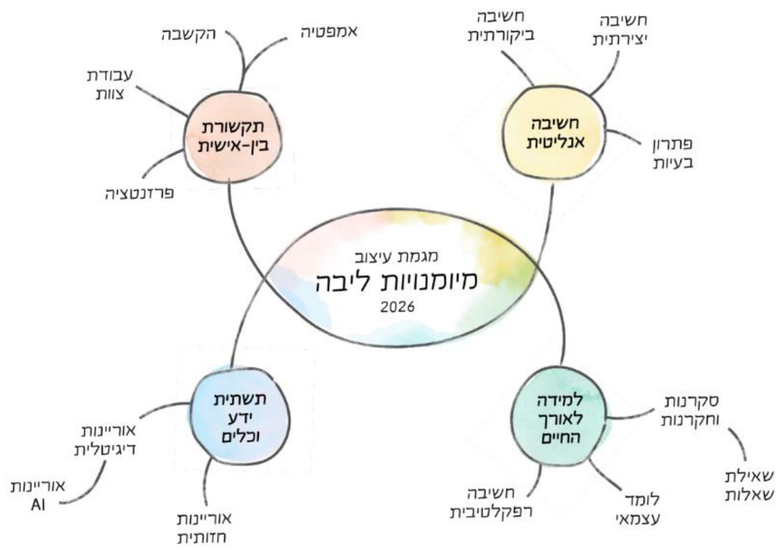
מטרות ויעדים הפרויקט: למה אנחנו שואפים ובאלו דרכים נפעל כדי להגיע לשם?

הגדרת גבולות הפרויקט: מה נכלל ומה לא בפרויקט?

ניתן להרחיב רקע במידה והוא תומך בפרויקט באמצעות מקרה קיים

תיאור מקרה קיים בעל ערך או/ו מדוע בחרתי בנושא? חיבור אישי

מודל מיומנויות ליבה במגמת עיצוב – יישום המיומנויות בשלב זה



שלב הזריעה – המלצה עד 4 עמודים

מידע אשר נאסף - מומלץ

1. אילו שאלות מרכזיות עלו מתוך המכוון?
2. מהו המידע הרלוונטי שמצאנו בתחקירים?

חקר – חדש – חובה (מיומנויות חשיבה ביקורתית)

1. איזה סוג מחקר / כלי מחקר בחרתי מתוך שלל אפשרויות?
2. מדוע בחרתי בסוג מחקר זה?

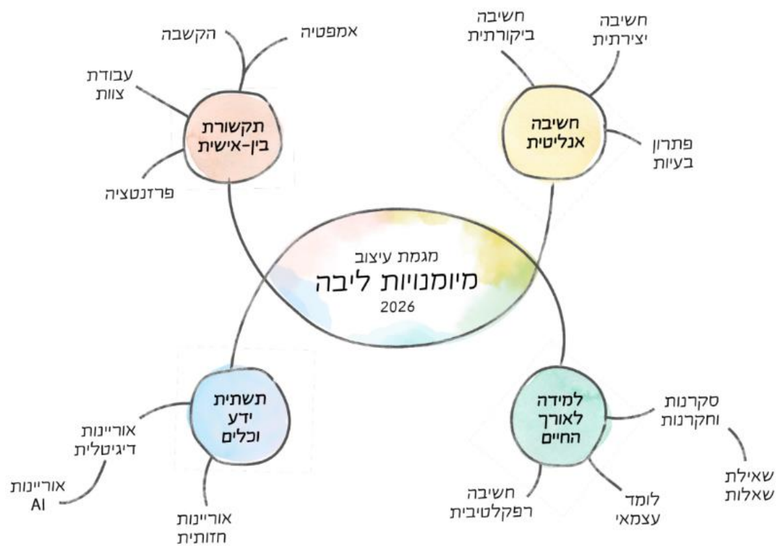
פרסונה – במידה ויש פרסונה

מה למדנו על קהל המשתמשים או קהל המטרה ממחקר המשתמשים?

תובנות - חובה

1. מהן התובנות החשובות מהמחקר שהתבצע?
2. איזה מידע מפתיע וחדש גילינו?

מודל מיומנויות ליבה במגמת עיצוב – יישום המיומנויות בשלב זה



שלב הנביטה – המלצה עד 2 עמודים

הצגת הרעיונות שהועלו (רשימת רעיונות וסריקת סקיצות וכו') מומלץ להציג מספר רעיונות רחב ככל שאפשר גם אם חלקם לא טובים לא הגיוניים. בהחלטת הצוות.

מיון ורפלקציה

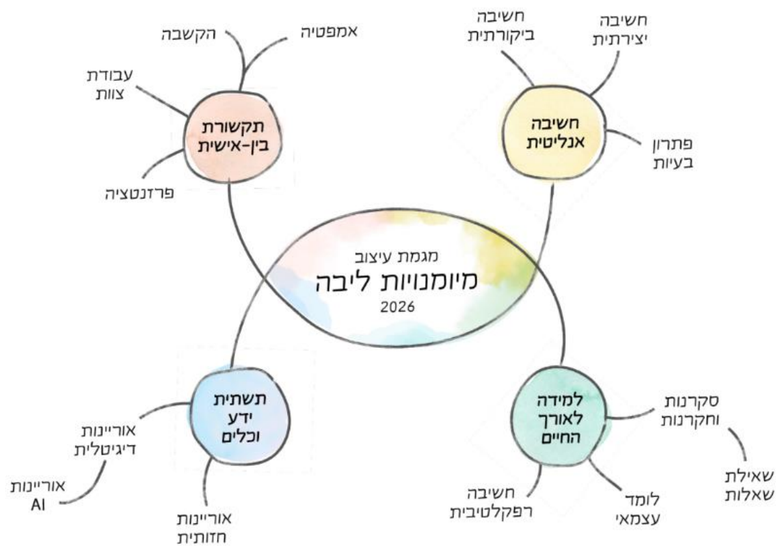
- באיזה מידה הרעיונות שונים ומגוונים?
- באיזו מידה הוצגה כמות רעיונות חדשים מספקת?
- אילו מן הרעיונות שהעלינו נותנים מענה לצורך שהגדרנו?
- איך מיינו ותיעדופנו את הרעיונות?

הצגת רעיון אחד שנבחר מתוך שלל הרעיונות שעלו בשלב זה

הסבר בתמצות - ניתן להתייחס לנקודות הבאות (לא חובה להתייחס לכולן) :

- מה ברעיון זה בעל פוטנציאל?
- מה השוני בין רעיון זה לרעיונות הקיימים בשוק?
- מה משך אותי ברעיון זה?
- איך שלב זה עזר לי לפתח רעיון חדש, יצירתי ומגוון?

מודל מיומנויות ליבה במגמת עיצוב – יישום המיומנויות בשלב זה



שימו לב:
שלב החריש זריעה ונביטה מתועדים באופן מפורט בספר הפרויקט. הבוחן מכיר את החומר ולכן חשוב להציג בשיחה את הנקודות המרכזיות בלבד. אין צורך לחזור על כל החומר.

שלב ההנצה – המלצה עד 2 עמודים

פיתוח רעיונות נבחרים

שימו לב –

שלב זה מוצג בתערוכה ולכן הצוות העומד בפני הבוחן במעמד ההגשה, יבחר אילו נקודות מרכזיות חשוב לו להדגיש על מנת לחדד את הייחוד של העיצוב.

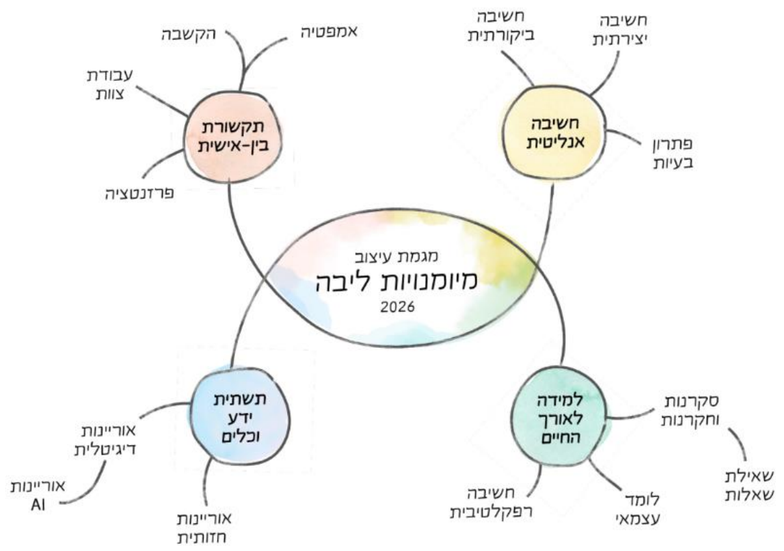
בשלב זה דרך המצגת התלמידים יחדדו את השיקולים והגורמים שהשפיעו על הבחירות שלהם.

ניתן לאפשר לתלמידים להציג כאן חלק מהסקיצות במידה והם מעוניינים להציג לבוחן את תהליך החשיבה והפיתוח שעברו.

נקודות לנימוק הבחירות העיצוביות (במעמד הדיאלוג):

1. הסבר את השיקולים לבחירה המבוססים על המכוון ועל התובנות מהתחקירים.
   (איך הבחירות שלנו עונות על המכוון?, איך יישמנו את התובנות מהתחקירים?)
2. מדוע בחרנו בשפת עיצוב זו? (צבעים, קומפוזיציה, סגנון, טיפוגרפיה, דימויים, חומר, מרקם)
3. מה היו השיקולים שלנו לבחירת עיצובים אלו?
4. מה היו השיקולים שלנו לבחירת כיוון זה של פתרונות?
5. איך הבחירות שלנו מתאימות לקהל יעד או לפרסונה?

מודל מיומנויות ליבה במגמת עיצוב – יישום המיומנויות בשלב זה



שלב הפריחה – המלצה עד 2 עמודים

רעיון סופי, עיצוב סופי

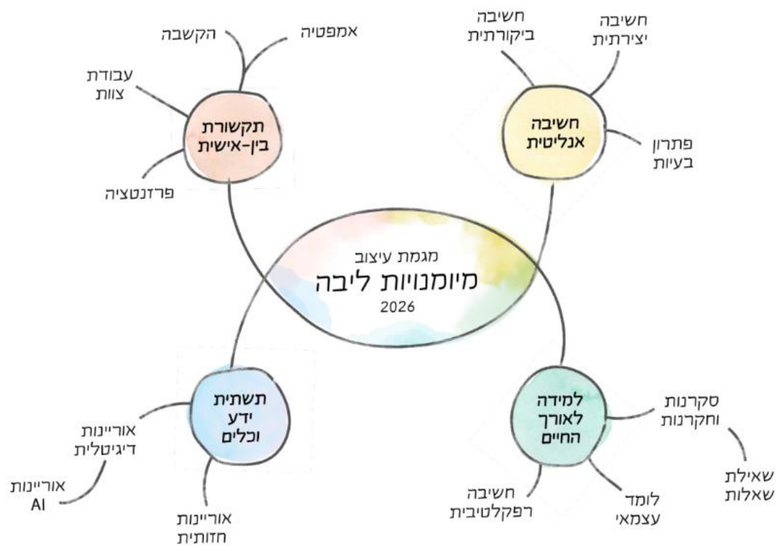
הצוות יבחר מה חשב לו להציג במצגת למרות שכל התוצרים מופיעים בתערוכה.

בזמן הצגת המוצרים יש להתייחס לנקודות הבאות:

- **קשר למכוון ולמחקר**: באיזה מידה התוצר תואם את המכוון ואת תובנות המחקר?
- **התאמה לקהל יעד/משתמש**: באיזה מידה התוצר עונה לצרכיו של המשתמש? (תרבות, גיל, דת, מיקום)
- **שפת העיצוב**: מה היו השיקולים בבחירת שפת העיצוב? (צבעים, קומפוזיציה, סגנון, טיפוגרפיה, דימויים, חומר, מרקם)
- **חדשנות:** באיזה מידה התוצר מחדש? (הערך המוסף של הפתרון ביחס לפתרונות קיימים)

שימו לב: הוראת השפה החזותית ויסודות העיצוב היא הבסיס ללימודי העיצוב. לכן חשוב להקפיד שהתלמידים יעשו שימוש במונחים מקצועיים כחלק בלתי נפרד מהשיח איתם.

מודל מיומנויות ליבה במגמת עיצוב – יישום המיומנויות בשלב זה



שימוש בבינה מלאכותית – AI – המלצה 1 עמוד

תובנות לאחר מעשה

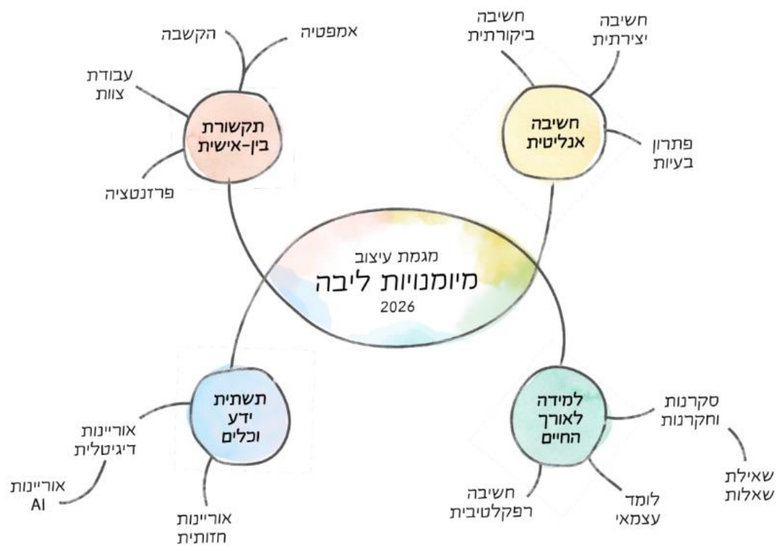
- **שלבים:** באילו שלבים של הפרויקט השתמשתי בבינה מלאכותית?
- **כלים:** באיזה כלים של בינה מלאכותית השתמשתי?

  מדוע בחרתי בכלי מסוים?
- **ניסוח פרומפט:** כיצד ניסחתי את ההנחיה הראשונית?

  אילו שינויים ערכתי בו בעקבות הפלטים שקיבלתי?
- **תרומה לתהליך:** מה למדתי על תהליך העיצוב שלנו דרך העבודה עם AI שלא הייתי לומד בדרכים מסורתיות?

  האם השימוש ב- AI אתגר אותי לחשוב עמוק יותר? הסבר

מודל מיומנויות ליבה במגמת עיצוב – יישום המיומנויות בשלב זה



רפלקציה – 1 עמוד לכל חבר צוות

תובנות לאחר מעשה מנקודת מבט אישית של התלמיד

(שאלות 1 ו-2 הן שאלות חובה, מתוך יתר השאלות ניתן לבחור שאלות נוספות בהתאם לרלוונטיות לתהליך העבודה.)

1. מה למדתי מתהליך הפרויקט?
2. מה למדתי על עבודת צוות (חוזקות ואתגרים)?
3. איזה מידע מפתיע וחדש גיליתי המשנה את הסתכלותי על נושא הפרויקט?
4. אלו קשיים עלו בתהליך?
5. מה הייתי משנה בתהליך העבודה שלי?
6. מה הי לי קשה בפרויקט וממה נהניתי בפרויקט?
7. אם היה לי יותר זמן מה הייתי עושה?
8. מה למדתי על עצמי בתוך עבודת הצוות?

מודל מיומנויות ליבה במגמת עיצוב – יישום המיומנויות בשלב זה

