



בינה מלאכותית בשירות החינוך החברתי

ערכת רעיונות למיזמים חינוכיים חברתיים



בינה מלאכותית בשירות החינוך

מינהל חברה ונוער | מחוז חרדי

מנהלים, מחנכים ורכזים חברתיים שלום וברכה,

הבינה המלאכותית, AI, היא כבר עובדה מוגמרת בחיינו. היא חדרה לכל תחומי החיים ושינתה את כללי המשחק ואת צורת העבודה כמעט בכל תחום. הבינה המלאכותית מאפשרת ביצועים חכמים, מהירים ויצירתיים שעשויים לשפר ולייעל תהליכים חינוכיים שונים. לצד האתגרים והסכנות החינוכיות שהיא מציבה, עשויה הבינה המלאכותית להביא תועלת רבה גם בתחומי החינוך החברתי. להלן מספר רעיונות למיזמים העושים שימוש בבינה מלאכותית, לפיתוח והעמקה של מיומנויות חברתיות, להמשגה והמחשה של רעיונות וערכים באופן יצירתי, לפיתוח חשיבה ביקורתית, ולהתמודדות עם סוגיות חברתיות מורכבות. הבינה מלאכותית מאפשרת לתלמידים ללמוד על עולמם בדרכים חדשות, ליצור שיתופי פעולה מפתיעים ולהתנסות בחוויות מגוונות באמצעות הכלים הדיגיטליים.

בהצלחה!

תחרות כרזות ותכנים חינוכיים באמצעות AI

תיאור: התלמידים משתמשים בכלי בינה מלאכותית ליצירת כרזות שמקדמות ערכים בנושאים שונים.

מטרה: לעודד ביטוי יצירתי תוך שימוש בטכנולוגיה להעברת מסרים חיוביים.

תוצאה: תערוכה בית-ספרית / תחרות כרזות.

שלבי עבודה:

- בחירת נושא: דיון בכיתה על הערך בו עוסק המיזם - ערכים חברתיים או רוחניים. כל קבוצה או תלמיד בוחרים נושא אישי לכרזה שלהם, באמצעותו הם יבטאו את הערך בצורה יצירתית.
- הדרכה קצרה על יצירת תמונות AI: הסבר על כלי יצירת תמונות, כולל דוגמאות לאופן שבו ניתן להפיק תמונה התואמת לנושא החברתי, ותרגול קצר על כתיבת הנחיות מדויקות (Prompts) ליצירת תמונות.
- עיצוב הכרזה: כל תלמיד מעלה רעיון עיצובי ומייצר בעזרת AI תמונה מרכזית, לאחר מכן ניתן לשלב כותרות, מסרים ותכנים נוספים בעזרת תוכנות עיצוב כמו Canva או PowerPoint.
- שיתוף ועיבוד משותף: הצגת הכרזות בכיתה לקבלת משוב מחברי הקבוצה. תיקונים ושיפורים בהתאם להערות.
- תצוגה בית-ספרית: תליית הכרזות במסדרונות או באולם בית הספר/ או פרסומם בפלטפורמה דיגיטלית.
- תחרות ובחירת הכרזה הזוכה, במסגרת אירוע חינוכי הכולל דיונים ופעילויות שקשורים למסרים.

בינה מלאכותית בשירות החינוך

מינהל חברה ונוער | מחוז חרדי

יצירת ספרונים חינוכיים

תיאור: יצירת סיפורים או שירים קצרים בנושאים חברתיים ערכיים, בעזרת בינה מלאכותית המספקת רעיונות, וכותבת את העלילה על פי ההנחיות שניתנות לה.

מטרה: לחזק מודעות לערכים חברתיים באמצעות יצירה בשפה מגוונת.

תוצאה: ספר דיגיטלי משותף של התלמידים.

שלבי עבודה:

- הגדרת נושא וכתיבה: התלמידים בוחרים נושא חברתי (כמו ידידות, התמודדות עם קשיים או קבלת האחר) וחושבים על הקיום העיקריים של הסיפור.
- יצירת הסיפור: באמצעות כלי בינה מלאכותית כותבים את הסיפור, עורכים ומבצעים התאמות כנדרש.
- יצירת איורים מלווים: באמצעות כלי בינה מלאכותית יוצרים איורים מתאימים לעלילה.
- עריכה ועיצוב: בעזרת כלים כמו Canva או PowerPoint עורכים ומעצבים את הספרון.
- הדפסה והפקה: הדפסת הספרונים בבית דפוס או בצורה חובבנית במדפסת וכריכתם באופן עצמאי.
- הפצה: מתן הזדמנות לילדים לקרוא את הספרונים - ספריה ניידת / תרומה לגני ילדים/ פעילות עם כיתות נמוכות - כולל הפעלה ודיון סביב הסיפורים.

בינה מלאכותית בשירות החינוך

מינהל חברה ונוער | מחוז חרדי



תחרות " AI למען החברה"

תיאור: התלמידים מתבקשים להציע דרכים שבהן בינה מלאכותית יכולה לסייע בקידום ערכים חברתיים, כגון עזרה לתלמידים עם צרכים מיוחדים או תמיכה במיזמי התנדבות.

מטרה: פיתוח חשיבה חדשנית ועידוד למעורבות חברתית.

תוצאה: פרסים לרעיונות המובילים ויישום מיזם זוכה בבית הספר.

שלבי עבודה:

- הצגת המשימה: להסביר לתלמידים את מטרת התחרות, לחשוב על רעיונות שבהם AI יכול לשפר את החברה או את ביה"ס. לדוגמה: סיוע לתלמידים שזקוקים לעזרה, כלי עזר לתלמידים עם צרכים מיוחדים.
- הדרכה בסיסית על בינה מלאכותית: מה היא, איך היא פועלת, ומהם השימושים האפשריים שלה, והצגת דוגמאות לפרויקטים קיימים בתחום החברתי.
- פיתוח רעיונות: התלמידים עובדים בקבוצות כדי לפתח רעיונות למיזמים חברתיים מבוססי בינהמלאכותית. כל קבוצה כותבת מסמך קצר או מצגת המסבירים: מה הבעיה שהם מזהים? איך AI יכול לפתור אותה? מהם השלבים ליישום הרעיון?
- תצוגת רעיונות: כל קבוצה מציגה את הרעיון שלה בפני פאנל של תלמידים, מורים או אנשי מקצוע. הקבוצות מקבלות משוב ומדרוג על קריטריונים כמו יצירתיות, ישימות והשפעה חברתית.
- מימוש הרעיון המוביל: הרעיון הזוכה או המובילים יוצאים לדרך באמצעות הכלים הטכנולוגיים הקיימים בביה"ס.



יצירת משחקים חברתיים מבוססי AI

תיאור: פיתוח משחקים שמטרתם ללמד ערכים חברתיים כמו שיתוף פעולה, אמפתיה וקבלת השונה.

מטרה: חיבור בין למידה חברתית ליצירתיות טכנולוגית.

תוצאה: שימוש במשחקים במסגרת פעילויות כיתתיות או הפסקות.

שלבי עבודה:

- בחירת נושא: התלמידים בוחרים נושא חברתי למשחק, למשל - שיתוף פעולה, אמפתיה, פתרון קונפליקטים.
- פיתוח הקונספט: דיון בקבוצות על מטרות המשחק, אופי השחקנים והכללים.
- דוגמאות: משחק שבו שחקנים צריכים לעזור אחד לשני לפתור משימות. משחק תרחישים עם החלטות מוסריות.
- כבר בשלב זה ניתן להיעזר בצ'אט עם בינה מלאכותית.
- תכנון המשחק: יצירת תרשימים שמתארים את שלבי המשחק, תרחישי המשתמש, ותגובות המערכת.
- שילוב AI למשימות כמו יצירת דמויות דינמיות, מתן רמזים אינטראקטיביים, או תגובה לשגיאות של השחקנים.
- בניית המשחק: שימוש בכלים פשוטים כמו Scratch או פלטפורמות AI ליצירת משחקים אינטראקטיביים.

בינה מלאכותית בשירות החינוך

מינהל חברה ונוער | מחוז חרדי

מערכת תכנון טיולים חינוכיים מבוססת AI

תיאור: מערכת שתעזור לתכנן טיול חינוכי או קהילתי עם המורים והתלמידים.

מטרה: בחירת יעדים שיכולים לשלב לימוד של היסטוריה, טבע, תרבות וערכים חברתיים תוך כדי חוויה משותפת. איסוף מידע, ושימוש בכלים פרקטיים לייעול הטיול.

שלבי עבודה:

- הכנה והגדרת המטרות: חשיבה משותפת על היעדים והנושאים בהם יעסוק הטיול.
- תכנון הטיול: שימוש בצ'אט בינה מלאכותית, שמסוגל לספק מידע על אתרי טיול, לשלב המלצות מותאמות אישית למקום ולזמן, ולייעץ על איך למקסם את החוויה.
- לדוגמה: המלצות על מסלולי טיול שמשלבים נושאים חינוכיים כמו קידום סביבה ירוקה, היסטוריה מקומית או תופעות טבע, חישוב מרחקי הזמן, רמות הקושי של המסלולים, אטרקציות לאורך הדרך, תחזיות מזג האוויר בזמן אמת.
- הכנת פעילות נלווה: המערכת תסייע בהמלצות על פעילויות נלוות שמותאמות לנושא הטיול – סדנאות, יצירה או משחקים חברתיים.