

דוגמאות לפעילויות-

מיומנויות בינה מלאכותית לכיתות א-ב

*** כל הפעילויות מתבצעות בהנחיית המורה בלבד! ***

מיומנות 1: זיהוי מנגנוני בינה מלאכותית ואופן פעולתם

שם הפעילות	תיאור מפורט	מטרות ודגשים
סיור "טכנולוגיה בסביבתנו"	<ul style="list-style-type: none">• סיור מודרך בבית הספר וסביבתו• זיהוי והכרת מכשירים חכמים: רמזורים, דלתות אוטומטיות, מצלמות• תיעוד בציור• דיון כיתתי על תפקיד כל מכשיר	<ul style="list-style-type: none">• פיתוח מודעות לטכנולוגיה• הבנת תפקיד המכשירים• פיתוח יכולת התבוננות
משחק "רובוט ומפעיל"	<ul style="list-style-type: none">• משחק בזוגות - אחד "רובוט" ואחד "מפעיל"• המפעיל נותן הוראות ברורות• ה"רובוט" מבצע רק הוראות מדויקות• החלפת תפקידים ודיון	<ul style="list-style-type: none">• הבנת חשיבות ההוראות ברורות• פיתוח יכולת תקשורת• עבודת צוות

<ul style="list-style-type: none"> • העמקת ההבנה • פיתוח יכולת הסבר • עבודה יצירתית 	<ul style="list-style-type: none"> • כל תלמיד בוחר מכשיר חכם מסביבתו • מצייר ומתאר את המכשיר ותפקידו • איסוף כל העבודות לספר כיתתי 	<p>יצירת "ספר המכשירים החכמים"</p>
--	---	------------------------------------

מיומנות 2: שימוש יעיל ומושכל בטכנולוגיה חכמה

שם הפעילות	תיאור מפורט	מטרות ודגשים
משחק "מתי כן ומתי לא"	<ul style="list-style-type: none"> • הצגת סיטואציות יומיומיות שונות • דיון כיתתי על מתי נכון להשתמש בטכנולוגיה • יצירת לוח כיתתי: "זמנים לטכנולוגיה" 	<ul style="list-style-type: none"> • פיתוח שיקול דעת • הבנת חשיבות האיזון • קבלת החלטות
פעילות "הוראות למכשיר"	<ul style="list-style-type: none"> • כתיבת הוראות פשוטות למכשיר דמיוני • המחזת ההוראות בכיתה • משוב ושיפור ההוראות 	<ul style="list-style-type: none"> • פיתוח חשיבה לוגית • שיפור יכולת הביטוי

מיומנות 3: שימוש יוזם ויוצר ערך בסביבה טכנולוגית חכמה

שם הפעילות	תיאור מפורט	מטרות ודגשים
פרויקט "הרובוט שלי"	<ul style="list-style-type: none"> תכנון רובוט שיעזור בבית או בכיתה בניית דגם מחומרים פשוטים הצגת הרובוט והסבר על תפקידיו 	<ul style="list-style-type: none"> פיתוח יצירתיות חשיבה על פתרונות עבודה מעשית
פעילות "החלומות שלי"	<ul style="list-style-type: none"> חשיבה על בעיות שהיינו רוצים לפתור ציור או כתיבה של פתרונות טכנולוגיים שיתוף ודיון כיתתי 	<ul style="list-style-type: none"> פיתוח דמיון זיהוי צרכים חשיבה יצירתית

מיומנות 4: התנהגות אתית בסביבה טכנולוגית

שם הפעילות	תיאור מפורט	מטרות ודגשים
יצירת "אמנת התנהגות"	<ul style="list-style-type: none"> דיון כיתתי על כללי התנהגות ניסוח כללים משותפים יצירת פוסטר כיתתי 	<ul style="list-style-type: none"> פיתוח אחריות הבנת חשיבות הכללים עבודה משותפת
משחק "המידע שלי"	<ul style="list-style-type: none"> משחק לימודי על סוגי מידע אישי למידה מה מותר ואסור לשתף תרגול קבלת החלטות 	<ul style="list-style-type: none"> הבנת חשיבות הפרטיות פיתוח שיקול דעת

• שמירה על בטיחות		
-------------------	--	--

הערות חשובות למורה:

- יש להתאים את רמת הפעילות ליכולות התלמידים
- חשוב לשמור על אווירה תומכת ומעודדת
- יש לתת מקום לביטוי אישי ויצירתיות
- יש להדגיש את חשיבות השימוש האחראי בטכנולוגיה