

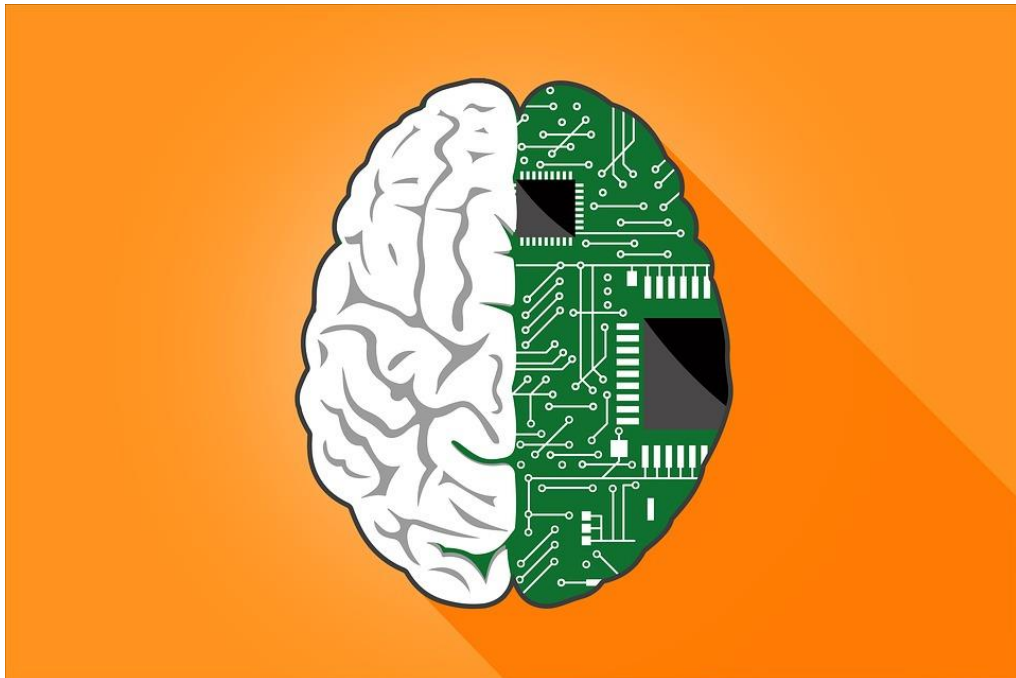
מדריך למורה - יישומי מחשב למסלולי 10-12 שנ"ל כלים ללמידה דיגיטלית מתוקשבת

יחידה 2

כתיבה : רקפת המאירי שפירא

תוכן העניינים

3	רציונל התוכנית
8	תוכנית הלימודים – טבלה מרכזת
9	דרכי הערכה
11	יחידה 1 - כלים ללמידה אישית וקבוצתית
18	יחידה 2 - כלים להצגת חומר לימודי
24	יחידה 3 - כלי גוגל
26	יחידה 4 - כלי חקר וניווט
31	יחידה 5 - כלי גוגל ללמידה שיתופית
37	יחידה 6- מאגרי מידע חינוכיים



רציונל התוכנית

ברוכים הבאים לתוכנית החדשה - היחידה ה 2 של יישומי מחשב:

כלים ללמידה מתוקשבת

הרעיון המנחה בתוכנית זו היא להקנות לתלמידנו מיומנויות דיגיטליות נדרשות בעולם בו אנו חיים.

העמיד כבר כאן! כשם שבעבר לימד המורה את תלמידיו כיצד להשתמש בסרגל, במילון או במחשבון, תפקידו היום הוא ללמד את תלמידיו להשתמש בכלים דיגיטליים שיכשירו אותם להיות אזרחים מתוקשבים בעולם.

בתוכנית זו נכיר ונלמד:

- כלים ללמידה אישית וקבוצתית: כלים שיכולים לסייע בלמידה, בחזרה על חומר, סיכום חומר, שינון ולמידה פעילה.
- כלים להצגת מידע להם הם נדרשים בביצוע משימות שונות.
- כלים ללמידה משותפת, לחקר ולחיפוש מידע.

מהו הקשר בין למידה מתוקשבת לתהליכי למידה בהיל"ה?

התלמידים שלנו זקוקים להכוונה איך ללמוד – וכמו הציטוט האנגלי "תן לאדם דג, הוא ישבע ליום אחד; למד אותו לדוג, הוא ישבע כל חייו". אכן, "אנו רוצים ללמד את הנערים/ות לדוג" ויותר מכך, מקווים שיוכלו לבנות את החכה בעצמם.

הכלים הדיגיטליים ביישומי מחשב 2 יכולים לעזור בתהליך הלמידה בכלל המסלולים הן ללמידה אישית והן ללמידה קבוצתית.

כידוע לכם, במקצועות מסלולי 8-10 שנ"ל בנוסף למבחנים, על הלומדים להכין תוצרים כחלק מהערכה חלופית. הכרת כלים דיגיטליים יכולה לגוון את דרכי הלמידה, אופן איסוף המידע והצגתו.

תלמידי היל"ה הלומדים במסלול 12 שנ"ל רגיל, נדרשים לכתוב מטלת ביצוע באזרחות, עבודה בנושא אישי או למידת חקר בגיאוגרפיה. הכרת כלים דיגיטליים לחקר, הצגת מידע, שיתופיות וארגון יתרמו להם רבות.

אף על פי שנראה לנו כי התלמידים שלנו נולדו עם הסמארטפון ביד יש אמצעים טכנולוגיים דיגיטליים רבים שהם אינם מכירים וזהו תפקידנו לחבר אותם לתחומים אלו.

לפניכם קטע מתוך חוברת שהוציא משרד החינוך העוסקת בפיתוח אוריינות דיגיטלית.

הקטע מבהיר את חשיבות הדברים, מחדד את ההגדרות השונות. בסופו תמצאו קישור לחוברת השלמה.



המאה ה-21 מאופיינת בהשפעות מרחיקות לכת של הטכנולוגיה הדיגיטלית על האמצעים לתקשורת, לביטוי, להתארגנות וליצירה של כל אדם. באמצעות שימוש בכלים דיגיטליים ליחיד יכולות להשפיע על הסביבה הקרובה והרחוקה ברוב תחומי חיינו.

הטכנולוגיה שינתה את האופן שבו אנו מחפשים מידע, מארגנים מידע, יוצרים ומפיצים מידע; מייסדים ומשמרים קשרים חברתיים; מקבלים שירותי אזרח מהמדינה ומעורבים בהחלטות הרוח גורל; לומדים ועובדים עם שותפים אחרים ללא קשר למרחק או תרבות; משפיעים ומשתפים באופן פעיל בחברה גלובלית עתירת טכנולוגיה.

לטכנולוגיה השפעות רבות על החינוך בעולם ועלינו המורים לצמצם עבור תלמידנו את הפערים הקיימים במיומנויות החיוניות להשתלבות בחיים בעידן הדיגיטלי.

בעבר סברו כי "ילידים דיגיטליים" (digital native) אשר נולדו לעולם רווי טכנולוגיה מפתחים מיומנויות דיגיטליות באופן טבעי, בדומה לרכישת שפת אם. אולם כיום, חוקרים בתחום מציעים להבחין בין רמות מיומנויות דיגיטליות שונות המיוחסות ל"לומדים דיגיטליים".

יתר על כן, נמצא כי קיים פער דיגיטלי בין לומדים אשר צורכים מידע באמצעות הכלים הדיגיטליים לבין אלו שמלבד צריכת המידע גם מפקים מידע, יזמים ומשתתפים באופן מלא במרחב הדיגיטלי.

מטרת תוכנית הלימודים הזו היא לגשר על פער דיגיטלי בין "משתמש צרכן" לבין "משתמש יוצר".

בישראל, משרד החינוך מקדם (משנת תשע"א) את "התוכנית להתאמת החינוך למאה ה-21" אשר מכינה את בוגריה לעבודה, למידה וחיים בסביבה המתקשבת בעידן הדיגיטלי. בתוכנית מקדמים שלושה תחומים:

- בית הספר כארגון מתקשב
- השבחת תהליכי הוראה-למידה-הערכה
- פיתוח אוריינות טכנולוגית ודיגיטלית

התוכנית מקדמת מיומנויות הדרושות במאה ה-21 בסביבה עתירת טכנולוגיה כגון יצירתיות וחדשנות, חשיבה ביקורתית, למידה עצמאית, פתרון בעיות, קבלת החלטות ועבודה בצוות.

משרד החינוך

מינהל עובדי הוראה
אגף א' לפיתוח מקצועי
לעובדי הוראה

המזכירות הפדגוגית
אגף א' לפיתוח פדגוגי

המינהל הפדגוגי
אגף א' לחינוך יסודי
אגף א' לחינוך על יסודי

מינהל תקשוב,
טכנולוגיה ומערכות מידע
אגף טכנולוגיות מידע



תרשים 2: חמישה יתרונות ללמידה בסביבה טכנולוגית

המיומנויות הנבחרות לתוכנית זו הן:

אוריינות טכנולוגיית התקשוב – היכולת להשתמש באופן מושכל ומגוון באמצעים דיגיטליים ללמידה, לעבודה ולחיים כאזרח דיגיטלי. אזרח דיגיטלי מיומן מסוגל לפתור בעיות בסביבה דיגיטלית, לנצל את היתרונות של הכלים הדיגיטליים ואף לגלות מודעות לסכנות ולמגבלות הכלים הללו.

אוריינות המדיה הדיגיטלית – היכולת לאתר, לבקר, להבין וליצור אינפוגרפיקה דינאמית, אתרי אינטרנט, סרטונים, תצלומים דיגיטליים, סימולציות, משחקי מחשב ועוד. היוצר אף מפיץ את התוצרים הוויזואליים במדיה הדיגיטלית כגון: באתרים, בבלוגים ובערוצי יו-טיוב. בר האורייין החשוף למדיה הדיגיטלית מודע להשפעת מניפולציות שונות על רגשותיו ומפעיל ביקורת עצמית להתמודדות עמן. מכיוון שחלק גדול מהמידע בסביבה הדיגיטלית הוא חזותי – השגת שליטה בחזות (וויזואליה) ופיתוח גישה ביקורתית כלפיה חשובה לצרכני המידע וליוצריו.

שיתופיות בסביבה הדיגיטלית – היכולת לשתף פעולה עם שותפים רחוקים באמצעות שליטה בכלים ייעודיים מגוונים המפשטים ביצוע מטלות כתיבה משותפות (לדוגמא: בלוג, ויקי, Office online). עבודה שיתופית מיטבית תלויה ביכולת לייסד יחסים עם שותפים פוטנציאליים בקלות, לאתר בעלי עניין ומטרות משותפות וליצור קשר עמם – כל זאת באמצעות שימוש מגוון במערכות תקשורת חברתית בסביבה דיגיטלית. שליטה במיומנות יצירה, פיתוח ותחזוקה של יחסי עבודה משותפים בסביבה המקוונת היא הכרחית בעולם העבודה הגלובאלי.

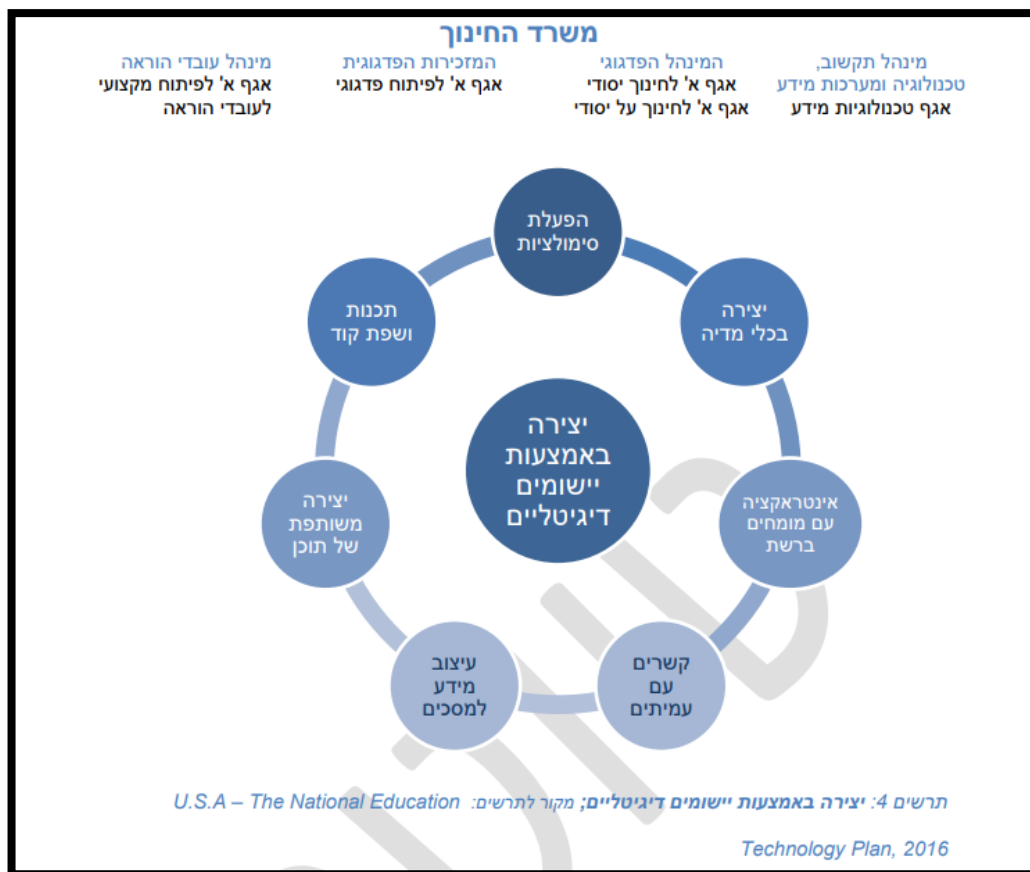
אוריינות מידע בסביבה הדיגיטלית (לדעת לחקור בעידן התפוצצות המידע) – כלים דיגיטליים מגוונים מסייעים ליישום מיטבי של תהליך מידעי הכולל חמישה שלבים:

1. זיהוי הצורך במידע
2. איתור המידע
3. הערכת המידע
4. עיבוד מידע ושילובו בתוצר
5. הפצת תוצר המידע

בתוכנית לימודים זו ביחידה השנייה הדגש הוא על איתור המידע, עיבוד מידע ושילובו בתוצר והפצת תוצר המידע. (המרכיבים האחרים נלמדים בתוכניות לימודים אחרות)

אוריינות קריאה וכתובה בסביבה הדיגיטלית (זה כבר מזמן לא נייר ועפרון)

אוריינות קריאה וכתובה בסביבה הדיגיטלית נדרשת לקריאה, להפקה ולשיתוף בהיפרטקסט דיגיטלי מקושר, אינטראקטיבי ורב-מדיה. בר האורייין משתמש במכשירים דיגיטליים ובמגוון יישומים ייעודיים לקריאה וליצירת טקסט, מנווט בטקסט דיגיטלי מקושר, יוצר טקסט רב-מדיה בכלים דיגיטליים מתאימים, ממיר ייצוגים שונים של טקסט לייצוג רצוי, מנהל גרסאות של הטקסט הדיגיטלי, מתאים את צורת הכתיבה לנמענים השונים ולבמות פרסום דיגיטלי.



הקטע נלקח מתוך החוברת "אוריינות טכנולוגית ודיגיטלית" פיתוח כישורים וידע הדרושים ללומד במאה ה-21, משרד החינוך.

תוכנית לימודים – כלים ללמידה מתוקשבת

נושא	תכנים עיקריים	שעות	הערכה
יחידה 1 כלים ללמידה אישית, קבוצתית ולקראת בחינות	בניית משחקי טריוויה בעזרת , Playbuzz, kahoot, triventy הכנת מאגר מושגים בעזרת Quizlet הרחבה: Grammarly – a better way to write	10	15% הערכה פנימית ע"י המורה (הכנת מאגר 8-10 מושגים לנושא נבחר או הכנת משחק טריוויה 8-5 שאלות (בנושא נבחר)
יחידה 2 כלים להצגת חומר לימודי	כרזה דיגיטלית – Smore, Piktochart , Befunky ,Typographyeditor ,canva תערוכה דיגיטלית - Artsteps עריכת סרטונים – Powtoon ,Biteable (הנחיות באתר ה"ל"ה)	6-8	15% הערכה פנימית ע"י המורה (הכנת כרזה דיגיטלית בנושא לימודי נבחר או עריכת סרטון עם הערות/שאלות בגוף הסרטון)
יחידה 3 כלי חקר וניווט	חקר מקומות ותכנון טיולים בעזרת Google earth ניווט ובניית מסלול באמצעות Google map	10	70% מבחן יישומי חיצוני (להכין מסמך שיתופי בגוגל סלייד או גוגל דוקס הכולל: מסלול טיול בעיר גדולה בעולם. המלצה על תערוכה ממוזיאון בעיר הנבחרת. בניית שאלון – Goolge form לתייר על המסלול והמוזיאון).
יחידה 4 כלי שיתוף מידע ושמירת מידע	Google drive, google docs, google sheets, google slides, google forms	10	
יחידה 5 מאגרי מידע חינוכיים	Art and culture by google הרחבה: Google books	5	
יחידה 6 כלי הפצת מידע	הרחבה: ערוץ יוטיוב, בניית אתר Google site, בלוג	2	

דרכי הערכה

בתוכנית 6 יחידות לימוד

- א. כלים ללמידה אישית וקבוצתית
- ב. כלים להצגת חומר לימודי
- ג. כלי חקר וניווט
- ד. כלי שיתוף וכלים לשמירת מידע
- ה. מאגרי מידע חינוכיים מרחיבי דעת
- ו. יחידת הרחבה: כלים להפצת מידע

אופן הערכה בתוכנית:

30% הערכה פנימית - תבוצע על ידי המורה על התכנים הנלמדים
ביחידות 1-2

ההערכה הפנימית נותנת ללומד כלים מעשיים באופן שניתן לקשר בין הכלים ללימודיו בתוכנית ה"ל" באופן מעשי. להשתמש בחלק מיחידות לימוד מתוכנית הלימודים של אחד ממקצועות הלימוד של הנער/ה, ולהכין כלים ללמידה, שינון, חיזוק זיכרון על תכנים אלו.

א. 15% מטלת הערכה בסיום יחידת הלימוד הראשונה יכין הלומד:

1. משחק טריוויה בן 5-8 שאלות לכל הפחות על נושא שהוא לומד באחד מתחומי הדעת (לדוגמא, בהיסטוריה, באזרחות, בגיאוגרפיה, תנ"ך וכדומה) הלומד מוזמן לבחור כלי טריוויה מבין הכלים שנלמדו.
2. מאגר מילים (באנגלית או בשפה זרה) או מילון מושגים בן 8-10 מושגים לכל הפחות בקוויזלט. התוכן יילקח מלימודיו בתחומי הדעת אותם הוא לומד (לדוגמא, אנגלית, ערבית, בהיסטוריה, באזרחות, בגיאוגרפיה, תנ"ך וכדומה)

ב. 15% מטלת הערכה בסיום יחידת הלימוד השנייה יכין הלומד :

1. סרטון / כרזה דיגיטלית להצגת נושא שהוא לומד באחד מתחומי הדעת. התוכן ילקח מלימודיו בתחומי הדעת אותם הוא לומד (לדוגמא, אנגלית, ערבית, בהיסטוריה, באזרחות, בגיאוגרפיה, תנ"ך וכדומה)

משימה זו מתאימה לסיכום יחידת חומר, להצגת נושא אישי, משימה להערכה פנימית בחובקים עולם, בחינוך פיננסי, בגיאוגרפיה ל 10 שני"ל, למטלת ביצוע באזרחות, ללמידת חקר בגיאוגרפיה ועוד.

70% מבחן יישומי חיצוני

יבוצע על ידי בוחן חיצוני ויבדוק את התכנים הנלמדים ביחידות 3-6

המבחן יתבצע בעזרת מחשב המחובר לרשת האינטרנט

במבחן יתבקשו הלומדים לבצע את המשימות הבאות:

א. הפקת מידע מתוך Google earth

ב. יצירת מסלול בעזרת Google map

ג. הכנת גלריה בעזרת Google art and culture

ד. בניית שאלון Google form אודות הגלריה שיצר.

ה. הצגת כל המידע שיצר במצגת בגוגל סלייד. (מהמשימות א-ד)

ו. להציג כלים מתוקשבים שהוא מכיר ולתאר כיצד הם תורמים לתהליך

הלמידה.

תכנים ללמידה	תוצר	הערכה פנימית – על ידי המורה
בניית משחקי טריוויה בעזרת Playbuzz, kahoot, triventy, הכנת מאגר מושגים בעזרת Quizlet הרחבה: Grammarly – a better way to write	15% הערכה פנימית ע"י המורה (הכנת מאגר 8-10 מושגים לנושא נבחר או הכנת משחק טריוויה 5-8 שאלות בנושא נבחר)	יחידה 1- כלים ללמידה אישית, קבוצתית ולקראת בחינות
כרזה דיגיטלית – Smore, Piktochart, Befunky, Typographyeditor, canva תערוכה דיגיטלית - Artsteps עריכת סרטונים – Powtoon, Biteable (הנחיות באתר היל"ה)	15% הערכה פנימית ע"י המורה (הכנת כרזה דיגיטלית בנושא לימודי נבחר או עריכת סרטון עם הערות/שאלות בגוף הסרטון)	יחידה 2 – כלים להצגת חומר לימ
70% מבחן יישומי חיצוני (להכין מסמך שיתופי בגוגל סלייד או גוגל דוקס הכולל: מסלול טיול בעיר גדולה בעולם. המלצה על תערוכה ממוזיאון בעיר הנבחרת. בניית שאלון – Goolge form לתייר על המסלול והמוזיאון).	70% מבחן יישומי חיצוני	הערכה חיצונית

יחידה 1- כלים ללמידה אישית וקבוצתית

מטרות היחידה:

1. הכרת הכלים ברמה טכנית
2. הבנת הערך המוסף של הכלים ללמידה אישית וקבוצתית
3. רעיונות לפעילות עם התלמידים
4. משימה: בניית משחק בנושא שהמורה מלמדת והסברת הערך המוסף של המשחק.

נושא	תכנים עיקריים	שעות	הערכה
כלים ללמידה אישית וקבוצתית	בניית משחקי טריוויה בעזרת Playbuzz, kahoot, triventy הכנת מאגר מושגים בעזרת Quizlet הרחבה: Grammarly – a better way to write	10	15% הערכה פנימית ע"י המורה (הכנת מאגר 8-10 מושגים לנושא נבחר או הכנת משחק טריוויה 8-5 שאלות בנושא נבחר)

ביחידה זו ילמדו התלמידים כלים בהם יוכלו להיעזר בתהליך הלמידה. כל תלמיד ילמד לפחות כלי אחד מסוג משחק טריוויה ואחד מסוג הכנת מאגר מושגים. על המורה להציג בפני התלמיד את הכלים השונים ולתת לו לבחור את הכלים שמתאימים לו לעבודתו.

מטרת היחידה היא להכיר לתלמידים כלים מתוקשבים בהם יוכלו להיעזר בלימודיהם במקצועות השונים.

לדוגמא:

- בניית חידון טריוויה על זכויות האדם והאזרח באזרחות. יצירת מאגר מושגים בספרות
- יצירת מאגר מילים חדשות באנגלית (או בלימוד שפה זרה) בעזרת Quizlet
- אימון בכתיבת חיבור או מכתב באנגלית. בעזרת Grammarly

שלבי ההוראה:

1. **התנסות חוויתית בכלי** – המורה יכין לתלמיד משחק לדוגמא או ישתמש במשחק קיים.
2. **לימוד טכני של הכלי** – פתיחת חשבון, והכרת הפונקציות הבסיסיות.
3. **שיח וחשיבה** משותפת כיצד הכלי יכול לעזור לתלמיד לצורך לימודיו (להתכונן למבחן, לסכם חומר, להכין חידון לחבריו לצורך תרגול וכדומה) דונו עם התלמיד ביתרונות ובחסרונות.
4. **"מה יוצא לי מזה"** - הסבר על המיומנויות וביצועי ההבנה שהתלמיד מתרגל תוך שימוש בכלי כזה (סיכום, הבחנה בין עיקר לטפל, ניסוח במילים שלו, שאילת שאלות על החומר, חזרה ותרגול של מושגים וכדומה)
5. **משימה לתרגול** – התלמיד יבחר בכלי המועדף עליו ובנושא מתחום לימודיו (או מתחום ענין אחר) ויכין משחק טריוויה עם 5-8 שאלות. מאגר מושגים או מילים 8-10 כרטיסיות בקוויזלט.
6. **למידה קבוצתית** – התלמיד ישחק במשחק שבנה עם חבריו לקבוצת הלימוד ביישומי מחשב או בתחום הדעת בו הכין את המשחק. לאחר המשחק הקבוצתי יש לערוך משוב קצר עם התלמידים ולהתבונן בחוויית הלמידה בדרך זו. שאלות למשוב: משהו חדש שלמדתי מבחינת תוכן? משהו חדש שלמדתי על עצמי כלומד? מה עזר לי? מה היה לי קשה?
7. **15% הערכה פנימית** - בתום ביצוע המשימות המורה יעריך את התוצר של התלמיד.



Kahoot

Kahoot! הוא פלטפורמה חינוכית ללמידה מבוססת

משחק

בעזרת התוכנה אפשר לבנות חידון המורכב משאלות רב-ברירתיות תוך שימוש בתמונות וסרטונים. המשחק מאפשר הזדמנות ללמידה מאתגרת, לסקירת ידע, לסיכום חומר לימודי, להכנה למבחן.

[/https://kahoot.com](https://kahoot.com) Kahoot לאתר

סרטון הדרכה כיצד להשתמש בתוכנת Kahoot 4:16

סרטון הדרכה איך לבנות חידון Kahoot 1:27

משימה לתרגול:

הכינו חידון קצר בן 5-8 שאלות על נושא שמעניין אותכם. (תוכן לימודי שאתם לומדים כרגע (אזרחות, גיאוגרפיה, ספרות וכדומה) או נושא כללי כמו קבוצת כדורגל, מקום בעולם, וכדומה)

הידעת? הוא הושק באוגוסט 2013 בנורווגיה וכיום משחקים בו למעלה מ-50 מיליון אנשים ב-180 מדינות.

כל משתמש יכול ליצור משחק בכל נושא ולכל שכבות הגילאים.

ניתן להשתמש במשחק בכל מכשיר בעל דפדפן כמו מחשב או מחשב נייד, טאבלט וסמארטפון.



Playbuzz

Playbuzz – אתר שמאפשר ליצור חידונים ולשתפם ברשתות חברתיות.

[קישור לאתר Playbuzz](https://www.playbuzz.com)
[/https://www.playbuzz.com](https://www.playbuzz.com)

[קישור לאתר ובוא הדרכה בשלבים להכנת חידוני Playbuzz](#)

ניתן ליצור סוגים שונים של חידונים:

1. Flip Card – כרטיסיות - כרטיס אינטראקטיבי המציג תבנית של לפני ואחרי. המשתמש רואה תמונה. לחיצה על התמונה חושפת טקסט או תמונה אחרת.
[סרטון הדרכה ליצירת Flipcard](#)
מתאים לסיכום נושא כמו: 5 דברים שחשוב לזכור על....
2. Gallery Quiz – חידון תמונות - כרטיס בסגנון בחירה מתוך גלריה. חידון חזותי מתוחכם שמציג תמונות ועל המשתמש לבחור את התמונה המתאימה מתוך בנק תמונות. למשל: בחר רק את התמונות המתארות מקומות בישראל.
מתאים לריכוז מידע חזותי.
3. Personality Quiz – חידון אישיות - התבנית מאפשרת להציג שאלות ותשובות בתמונות או בטקסט ולבחור את התשובה הנכונה. בסוף החידון מתקבל משוב כמה תשובות ענית נכון.
מתאים כחידון לכל נושא להצגת הנושא או לסיכום הנושא.
4. Trivia – תבנית לחידון טריוויה המורכב משאלות רב בררתיות עם אפשרות להוסיף תמונות וסרטונים ומידע לאחר בחירת התשובה הנכונה.
מתאים להצגת נושא או לסיכום נושא.
5. Ranked List – דירוג מצטבר - תבנית ליצירת סקר הבנויה מתמונות או טקסט המתעדכנת לפי דירוג הגולשים.
מתאים לבדיקת ידע כיתתית – "חוכמת המונים" או ליצירת סקר בנושא מסוים.
6. Poll – סקר – תבנית הבנויה מתמונה או טקסט. רק לאחר שהגולשים בוחרים תשובה ומפרסמים אותה ניתן לראות את הדירוג של שאר הגולשים.
מתאים לבדיקת ידע כיתתית – "חוכמת המונים" או ליצירת סקר בנושא מסוים.
7. List – הצגת רשימה. תבנית להצגת פריטים. התבנית מכילה טקסט או תמונות או סרטונים. מתאים לרשימת מושגים בנושא מסוים

משימה לתרגול:

הכינו סוג אחד של חידון מתוך 7 האפשרויות בנושא לימודי.

הידעת?

פלייבאז הוא אתר תוכן המציע לבעלי אתרים, בלוגרים, עסקים, מותגים וגופי תוכן גדולים להגדיל את תעבורת האינטרנט שלהם ולהגיע לקהל של מיליוני משתמשים באמצעות הטמעה של תכנים ויראליים.

החברה יצרה פלטפורמה המאפשרת ליצור תוכן ויראלי שניתן להטמיע באתרי אינטרנט או אפליקציות מובייל, כמו סקרים, חידונים ותוכן אינטראקטיבי אחר. השירות של פלייבאז נודע בזכות הויראליות שהוא זוכה לה ברשתות החברתיות. התכנים מושכים עשרות מיליוני גולשים ייחודיים מדי חודש.

בניגוד לאתרי תוכן אחרים, המייצרים את התכנים שלהם בעצמם, בפלייבאז התוכן מיוצר על ידי המשתמשים ובאמצעות רשת של שותפים שבהם מרבית חברות המדיה הגדולות כגון MTV, הטלגרף הבריטי, AOL, ערוץ מזג האוויר Yahoo!, ואלפי שותפים אחרים^[1]. האתר מאפשר לכל אחד להטמיע את התכנים הללו בכל אתר או אפליקציה.

פותח על ידי שאול אולמרט מישראל. (מתוך ויקיפדיה)



Triventy

כלי המאפשר לחבר חידונים וסקרים ולערוך שאלות מתוך מאגר הקיים באתר. ניתן לענות על השאלות באמצעות מחשב או סמארטפון. לכל שאלה ניתן להזין רמז ועובדה נוספת אשר תופיע לאחר חשיפת התשובה.

<http://www.triventy.com/> Triventy קישור לאתר

Triventy קישור לסרטון הדרכה ל

משימה לתרגול:

הכינו חידון קצר בן 5-10 שאלות על נושא שאתם לומדים ורוצים לזכור אותו ולחזור עליו לקראת המבחן.

הידעת? לאחר שהכנתם חידון ב Triventy אפשר להזמין תלמידים נוספים להוסיף שאלות למשחק באמצעות קישור ולהגדיל את מאגר השאלות לשינון וחזרה.



Quizlet

Quizlet – הוא אתר שמשמש כלי עזר ללמידה. אפשר ליצור בו כרטיסיות לשינון מושגים. האתר מייצר מהכרטיסיות מבחני זיכרון ומשחקי שינון.

[קישור לסרטון הדרכה לQuizlet](#)

משימה לתרגול:

בחרו רשימת מושגים מתוך החומר שאתם לומדים (בגיאוגרפיה, אזרחות, ספרות, אוצר מילים באנגלית וכדומה) והכינו 10 כרטיסיות מושגים שיעזרו לכם לשנן את הנושא.

הידעת? כשאנדרו סאת'רלנד היה בן 15 בשנת 2005 היה עליו ללמוד בעל פה שמות של 111 חיות בשפה הצרפתית. זה העיר בו את הצורך לתוכנה שתעזור ללמוד מילים ומושגים בעל פה.

בשנת 2007 הוקמה חברה והושק אתר Quizlet .

האתר חינמי, אך מציע למשתמשים לרכוש חבילה המאפשרת הסרת פרסומות ויצירת מספר בלתי מוגבל של קבוצות וסטים ללמידה. נגיש באייפון ובמכשירים סלולריים נוספים.

בשנת 2017 האתר מנה מעל 140 מיליון סטים (ערכי למידה), כ-20 מיליון משתמשים פעילים, והוא מדורג במקום ה-616 בעולם על-פי דירוג אלקסה.

הרחבה:

Grammarly – a better way to write



Grammarly – היא תוכנה שעורכת בדיקות דקדוק, שגיאות כתיב, שגיאות תחביר, שגיאות סגנון, פלגריזם (העתקה ממקורות מידע).

היא פועלת בכרום וקיימת כאפליקציה לאנדרויד וiOS.

יש אפשרות התקנה למיקרוסופט אופיס, לחלונות של מיקרוסופט ולכרום.

ניתן לפתוח בה חשבון חינמי וקיימות הרחבות בתשלום.

מתאימה לתרגול כתיבה באנגלית.

היא פותחה על ידי אלכס שבנקו ומקס ליטבין בקייב ופורסמה בשנת 2009.

[רטון הסבר מהי תוכנת Grammarly](#) [Better Writing with Grammarly](#)

[קישור להדרכה כיצד להשתמש בתוכנת Grammarly](#)

משימה לתרגול:

התקינו את האפליקציה על המחשב או על הסמארטפון ונסו לכתוב חיבור או מכתב באנגלית.

יחידה 2 - כלים להצגת חומר לימודי

מטרות היחידה:

1. הכרת הכלים ברמה טכנית
2. הבנת הערך המוסף של הכלים להצגת חומר לימודי
3. משימה: הכנת כרזה דיגיטלית בנושא נבחר או עריכת סרטון עם שאלות/הערות לימודיות בגוף הסרטון.

כלים להצגת חומר לימודי	כרזה דיגיטלית – Smore, canva, Piktochart, Typographyeditor, Befunky – תערוכה דיגיטלית עריכת סרטונים – Biteable – (הנחיות באתר היל"ה) Powtoon	6-8	15% הערכה פנימית ע"י המורה (הכנת כרזה דיגיטלית בנושא לימודי נבחר או עריכת סרטון עם הערות/שאלות בגוף הסרטון)
------------------------	--	-----	---

ביחידה זו ילמדו התלמידים כלים להצגת חומר לימודי. כל תלמיד ילמד לפחות כלי אחד מסוג כרזה ואחד מסוג עריכת סרטונים. מומלץ להציג בפני התלמיד את הכלים השונים ולתת תו לבחור את הכלים שמתאימים לו לעבודתו.

מטרת היחידה היא להכיר לתלמידים כלים להצגת מידע בהם יוכלו להיעזר בכתיבת עבודה בנושא אישי, למידת חקר, מטלת ביצוע באזרחות, משימות הערכה פנימית במקצועות במסלול 10 שני"ל וכדומה.

לדוגמא:

- הכנת כרזה דיגיטלית כתוצר ללמידת חקר בגיאוגרפיה
- הכנת סרטון של תמונות של מושגים ככלי עזר לזכרון בסקומפה
- הכנסת שאלות לסרטון בהיסטוריה – ככלי ללמידה קבוצתית או להצגת נושא לימודי .

שלבי ההוראה:

1. **התנסות חוויתית בכלי** – המורה יראה לתלמיד דוגמא של כל כלי
2. **לימוד טכני של הכלי** – פתיחת חשבון, והכרת הפונקציות הבסיסיות, הורדת אפליקציה במידת הצורך.
3. **שיח וחשיבה** משותפת כיצד הכלי יכול לעזור לתלמיד לצורך לימודיו (להציג תוצר של עבודה, להתכונן למבחן, לסכם חומר, להציג מידע לתרגול וכדומה) דונו עם התלמיד ביתרונות ובחסרונות.
4. **"מה יוצא לי מזה"** - הסבר על המיומנויות וביצועי ההבנה שהתלמיד מתרגל תוך שימוש בכלי כזה (תוצר אסתטי, ויזואלי, ביטוי למיומנויות שונות מקריאה וכתובה וכדומה)
5. **משימה לתרגול** – התלמיד יכין כרזה דיגיטלית לנושא מתחום לימודיו (או מתחום ענין אחר) או יערוך סרטון עם הערות / שאלות בגוף הסרטון בנושא לימודי.
6. **למידה קבוצתית** – התלמיד יציג את הכלי לפני המורה והקבוצה תקשור לתחום הדעת. לאחר ההצגה יש לערוך משוב קצר עם התלמידים ולהתבונן בחוויית הלמידה בדרך זו. שאלות למשוב: משהו חדש שלמדתי מבחינת תוכן? משהו חדש שלמדתי על עצמי כלומד? מה עזר לי? מה היה לי קשה?
7. **15% הערכה פנימית** - בתום ביצוע המשימות המורה יעריך את התוצר של התלמיד.



Piktochart

כלי דיגיטלי להצגה חזותית של מידע בצורה ברורה ומושכת. בעזרת כלי זה ניתן ליצור אינפוגרפיקה – הצגה חזותית של מידע ורעיונות בצורה ברורה ומושכת. אפשר ליצור כרזות, מצגות, פוסטרים ודוחות. העבודה בכלי מתבססת על שימוש בתבניות מוכנות במגוון תחומים. ניתן לצרף מפות של מדינות, גרפים ותרשימים.

רישום: צריך להירשם. ניתן להירשם באמצעות חשבון גוגל או פייסבוק או ליצור חשבון באתר ולאשר בדואר האלקטרוני.

שימו לב!! הכלי מאפשר שיתוף התוצר בלבד. לא מאפשר הדפסה.

[קישור לסרטון הדרכה לpiktichart](#)

[קישור לאתר piktochart](#)

[קישור לקטלוג החינוכי של משרד החינוך - piktochart](#)

משימה לתרגול: הכינו כרזה המציגה 2-3 זכויות אדם ואזרח או כרזה המציגה תעודת זהות של מדינה בעולם, או כרזה המשווה בין שני סיפורים קצרים או שני משטרים וכדומה.

הידעת? אפליקציית Piktochart פותחה על ידי גוה אי צ'ינג ואנדריאה זגיה בעיר פנאנג שבמלזיה בשנת 2012. בשנה הראשונה הצטרפו 170,000 משתמשים. כיום ב2018 משתמשים בה למעלה מ11 מיליון בני אדם מכל העולם.

Canva



כלי דיגיטלי המאפשר לעצב הזמנות, מצגות, קולאז' תמונות, פוסטרים, כרזות ועוד.

Canva מאפשר שימוש בתבניות מובנות, הוספת תמונות ממאגר מובנה או מהמחשב, בחירת טקסט מעוצבב, אייקונים, קישוטים, מסגרות מעוצבות ועוד.

רישום: צריך להרשם

שימו לב!! הכלי מאפשר שיתוף התוצר בלבד. לא מאפשר הדפסה. כלי זה מתאים גם לעבודה משותפת - מקבל המצגת יכול להוסיף מידע ותמונות.

[Canva](http://www.canva.com) - הצגת מידע באופן ויזואלי באמצעות www.canva.com [קישור לאתר](#)

[קישור לקטלוג החינוכי של משרד החינוך - canva](#)

הידעת? Canva פותחה על ידי מלני פרקינס מאוסטרליה. כשהיתה בת 19 למדה עיצוב גרפי והיתה מאוד מתוסכלת מהמורכבות של תוכנות העיצוב הגרפי. היא היתה בת 22 כשטסה כל הדרך לקליפורניה לעניין משהו מהתחום ברעיון. 10 מיליון בני אדם מ179 מדינות משתמשים בCanva. בשנת 2018 כשהיתה בת 30 הוערכה החברה בבעלותה בשווי של מיליארד דולר.

משימה לתרגול: הכינו קולאז' תמונות או פוסטר המסכם נושא לימודי, כרטיס ברכה מעוצב או הזמנה לאירוע.

Poster Maker

Typographyeditor

כלי ליצירת כרזות ופוסטרים מעוצבים

הכלי מאפשר לעצב רקעים, מסגרות, קישוטים ותמונות מתוך מאגר גדול המופיע באתר.

ניתן לשמור ולשתף את הכרזה.

[/https://www.postermaker.com](https://www.postermaker.com) [קישור לאתר](#)

[קישור לסרטון הדרכה לTypographyeditor](#)

[קישור לקטלוג החינוכי](#)

משימה לתרגול: הכינו כרזה בנושא איכות הסביבה, נהיגה בטוחה, כריכה לספר



Artsteps

תערוכה דיגיטלית

כלי דיגיטלי המאפשר ליצור תערוכה וירטואלית שמורכבת מתמונות, מידע וסרטונים. את התמונות ניתן למקם על פני "קירות" ב"חדרים". הצופה יכול לשוטט באמצעות העכבר, לצפות מקרוב ולקבל מידע נוסף על כל תמונה.

ניתן ליצור תערוכה אחת קבוע המכילה עד 30 תמונות.

[קישור לסרטון מדריך למשתמש לartsteps](#)

[קישור לאתר www.artsteps.com](http://www.artsteps.com)

[קישור לקטלוג החינוכי](#)

משימה לתרגול: בחירת תמונות המתארות סיפור, אירוע הסטורי, פרק בתנ"ך, נושא גיאוגרפי וכדומה.



Befunky

עיצוב כרזות מתוך תבניות, לערות תמונות, יצירת קולאז' וכרטיסי ברכה

[קישור לסרטון הדרכה לbefunky](#)

[קישור לאתר](#)

[/https://www.befunky.com/create](https://www.befunky.com/create)

[befunky קישור לקטלוג החינוכי](#)

משימה לתרגול: הכנת קולאז' מסכם לנושא לימודי בתנ"ך, ספרות, גיאוגפיה. עיצוב כרזה באזרחות, בחינוך תעבורתי.

כלים מומלצים נוספים להצגת מידע נמצאים באתר היל"ה תחת הכותרת:

כלים להצגת מידע – הדרכות מאת הדר שרעבי – רכזת טכנו-פדגוגית

Smore – כרזה דיגיטלית

Biteable – סרטוני אנימציה

Powtoon - סרטוני אנימציה

יחידה 3- כלי גוגל

מטרות היחידה:

1. הכרת הכלים השונים
2. התנסות בעבודה עם כלי גוגל השונים
3. הבנת הערך המוסף של הכלים ככלי חקר, כלי הצגת מידע, שיתוף מידע ועבודה שיתופית
4. הכרת משימת ההערכה חיצונית - מבחן יישומי חיצוני

מבחן יישומי חיצוני	10	ניווט ובניית מסלול באמצעות Google map חקר מקומות ותכנון טיולים בעזרת Google earth	כלי חקר
	5	Art and culture by google Google books	מאגרי מידע חינוכיים
	10	Google drive, google docs, google sheets, google slides, google forms	כלי שיתוף מידע ושמירת מידע

Google's mission is to organize the world's information and make it universally accessible and useful

או בתרגום לעברית

המשימה של גוגל היא לארגן את המידע העולמי ולהפוך אותו לנגיש ושימושי בכל רחבי העולם

בעידן בו אנו חיים כלי גוגל הפכו להיות חלק בלתי נפרד מתהליך הלמידה, החקר, הצגת המידע וארגונו.

מה אתם חושבים על החזון של גוגל?

האם אתם יכולים לשער עד כמה גוגל משולב בחיינו?

נסו לדמיין חיים ללא גוגל וכלי גוגל.....

אז בואו נצלול לעולמות של גוגל ונגלה כיצד כלי גוגל יכולים לסייע לנו בתהליכי חקר, הצגת מידע, שיתוף מידע והעשרת הידע שלנו.

מה אתם יודעים על גוגל?

היכנסו לחידון בקישור הבא ובדקו [חידון בplaybuzz](#)

כתבה להעשרה: [העתיד על פי גוגל](#)

הידעת?

גוגול הוא המפורסם שבמספרים. Googol. 10^{100} (10 בחזקת 100) 1 שאחריי רשומים 100 אפסים.

המספר היה ההשראה למקימי חברת גוגל.

[מהו המספר גוגול – אנציקלופדיה אאוריקה](#)

איזה כלי גוגל אתם מכירים?

נסו למנות בקול או לרשום את כל כלי גוגל שאתם מכירים.

היכנסו לחידון הבא וענו על השאלות [קישור לחידון: איזה כלי גוגל אתם מכירים](#)

רוצים לדעת עוד? היכנסו [לקישור הבא](#) וראו כמה כלים, יישומים ומוצרים יש לגוגל.

שימו לב !!!! רגע לפני שמתחילים

כדי להשתמש בכלי גוגל עליכם להיות בעלי חשבון גוגל

כל תלמיד זקוק לחשבון גוגל כדי להבחן במבחן היישומי החיצוני.

עזרו לתלמידים לזכור את שם המשתמש והסיסמא כך שיוכלו להשתמש בחשבון.

[קישור לסרטון הדרכה לפתיחת חשבון בגוגל – אפרת מעטוף](#)

[קישור להדרכה לפתיחת חשבון גימייל בגוגל](#)

(לכל תלמיד שיש לו טלפון android יש חשבון גוגל)

יחידה 4 - כלי חקר וניווט



Google earth

גוגל ארץ היא תוכנה המאפשרת לצפות בצילומי לוויין אשר מכילים מידע גיאוגרפי רב. היא נגישה לציבור מאז 2005.

ערים גדולות רבות (בעיקר במדינות מפותחות) ניתנות לצפייה ברזולוציה גבוהה מספיק כדי לראות בניינים, בתים, מכוניות ואפילו בני אדם. התוכנה מאפשרת גם חיפוש כתובות בכל העולם

גוגל תצוגת רחוב (באנגלית **Google Street View**): הוא שירות של חברת גוגל המוגש כחלק מ-Google Maps ו-Google Earth-המאפשר לצפות בתמונות פנורמיות ממיקומים רבים ברחובות ערים רבות בעולם. השירות מאפשר למשתמש "לשוטט", באופן וירטואלי, ברחובות הערים ולהביט לכל כיוון, כאילו הוא עצמו צועד ברחוב.

(לקוח מתוך הערך גוגל בויקיפדיה)



בנוסף לצפייה בפני השטח של כדור הארץ ניתן לצפות גם בשמיים בעזרת Google sky, בירח בעזרת Google moon ואפילו במאדים בעזרת Google Mars.

Google Earth - משמש ככלי הוראה, למידה והערכה.

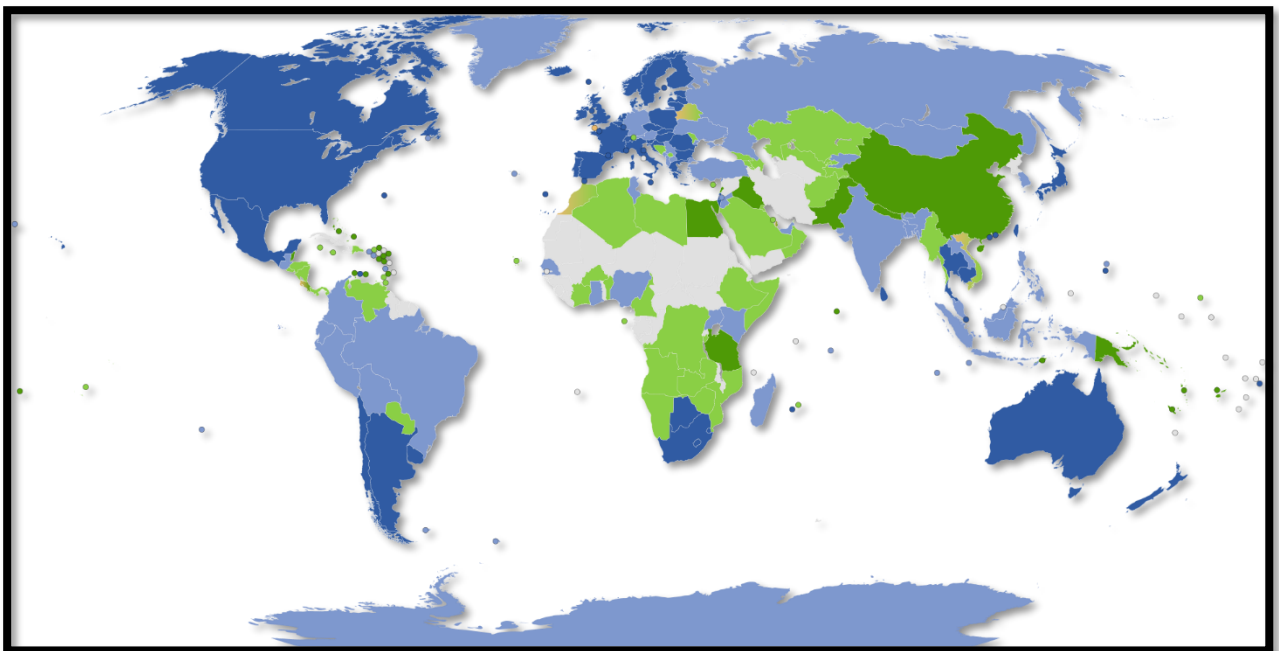
לצד הביקורת החיובית שעוררה היוזמה של גוגל, לצלם את כל העולם, הושמעו טענות בגין הפרת פרטיות המצולמים, איסוף מידע אודות אנשים וצילום ללא אישור.

[קישור לסרטון הדרכה ל Google earth](#)

(בסרטון הדרכה רואים שימושים שאינם נדרשים מתלמידנו בשלב זה. הסרטון הוא להעשרה בלבד)

מפת הפרויקט "גוגל תצוגת רחוב", "נכון לנתוני אפריל 2017

- מדינות בהן הכיסוי כמעט מלא
- מדינות בהן הכיסוי חלקי
- מדינות בהן מתוכנן כיסוי מלא או חלקי (רשמי)
- מדינות בהן מתוכנן כיסוי מלא או חלקי (לא רשמי)
- מדינות בהן מוצגים עסקים או אתרי תיירות נבחרים בלבד
- מדינות ללא כיסוי קיים או מתוכנן



מדוע יש הבדלים ברמת הכיסוי של "גוגל תצוגת רחוב" בין מקומות שונים בעולם?



Google map

כלי דיגיטלי המאפשר להציג מפות של תמונות לוויין וצילומי אוויר של העולם כולו בשלושה מצבים: לוויין, פני שטח ומפה.

ניתן ליצור מפות אישיות עם שכבות מידע, סמלים מותאמים, תמונות, סרטונים ומסלולים.

כדי לחפש בגוגל מפות אין צורך בחשבון גוגל. כדי ליצור מפה אישית עם מידע על המשתמש להיות בעל חשבון גוגל.

קישור לסרטון הדרכה על Google maps

סרטון מאת אפרת מעטוף

<https://www.youtube.com/watch?v=K4UQ6bDslml>

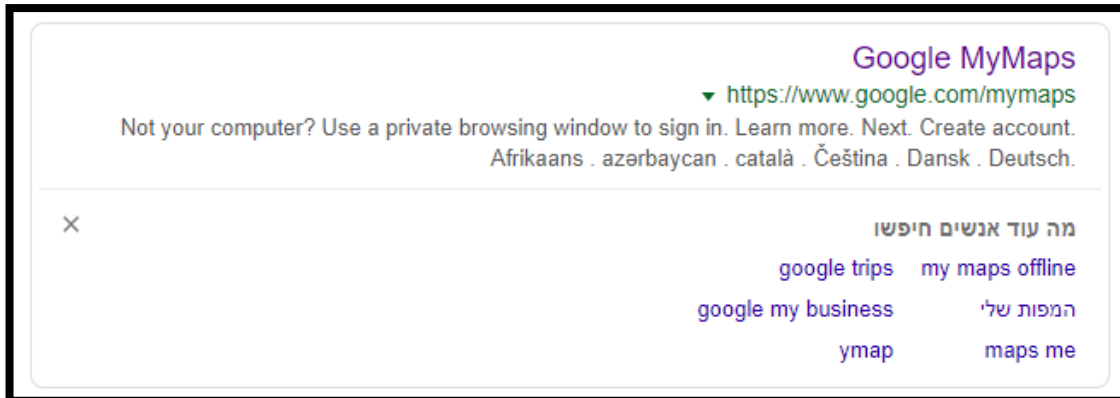
קישור לעמוד הדרכה מהקטלוג החינוכי של משרד החינוך

משימות לתרגול:

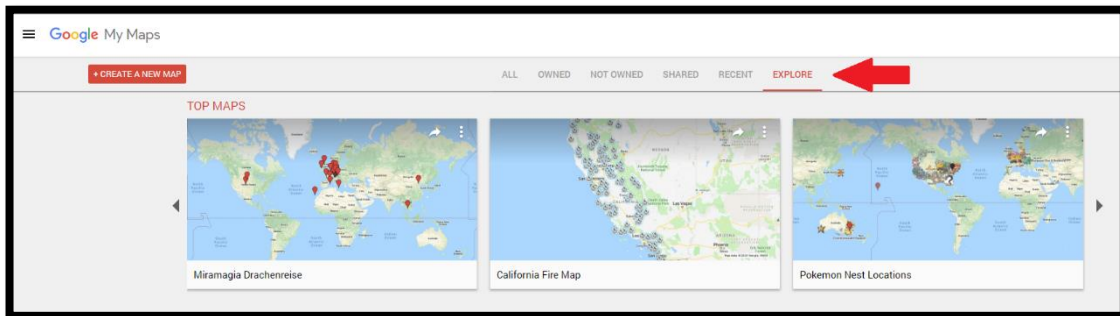
1. "טוסו" למקום שמופיע בחדשות מהימים האחרונים. לשם כך היכנסו לאתר "גוגל חדשות בעולם" בקישור הבא או לאתרי חדשות אחרים.
 - נסו לאתר את המקום / מדינה / עיר במפה
 - צפו בתמונת ובסרטונים המקושרים למפה
 - צאו לטייל בעזרת "האיש הצהוב" ותיהנו מחוויית טיול בתלת מימד.
 - לסיכום רשמו שלושה דברים מעניינים שגיליתם על המקום.
2. "טוסו" לעיר / מקום שמעניין אותכם ואתם רוצים לבקר בו.
 - בערים רבות יפתח בצד המסך כרטיס עם נקודות ענין שגולשים אחרים המליצו עליהן.
 - רשמו 5 נקודות ענין שגוגל ארץ מציע לראות בעיר בה טיילתם.
 - טיפ: בגוגל ארץ ניתן לסייר ולראות פרטי פרטים בעיקר במדינות העולם המפותח. כדי להכיר את הכלי כדאי לבחור לסיור בעיר ממדינה מפותחת.
3. חשבו כיצד כלי זה יכול לעזור לכם ללמידה. כיצד ניתן לשלב אותו בהכנת משימות?

יוצאים לחקור ולהכיר את הכלי: My maps

הכנסו ל-Google mymaps



הכנסו לחקירה או Explore וחפשו מפות שמעניינות אותך

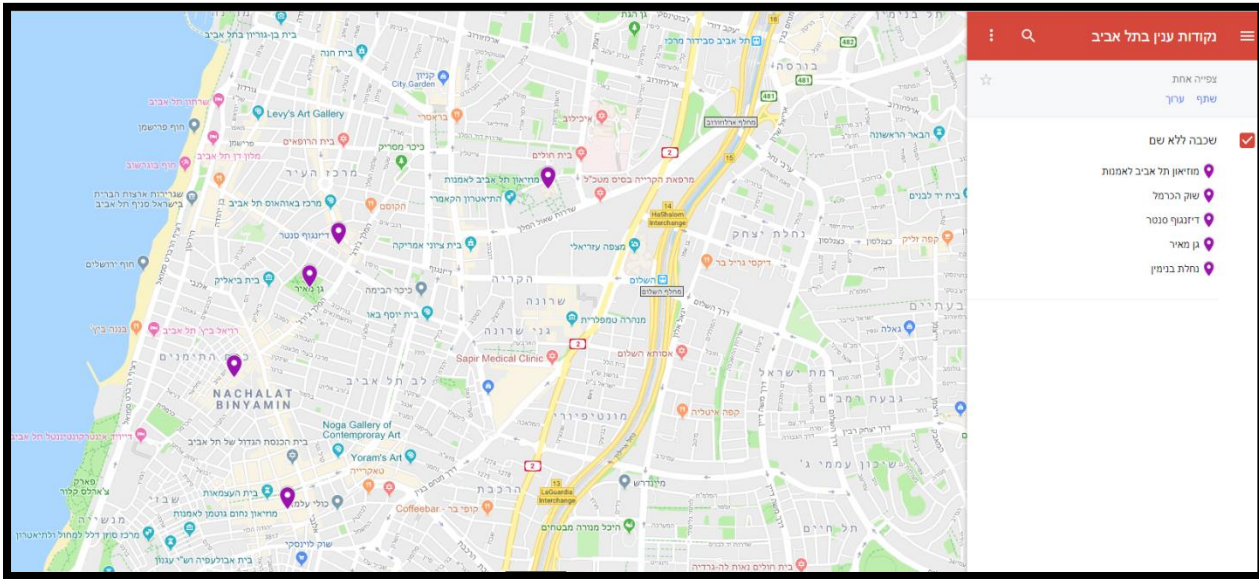


משימות לתרגול mymaps:

1. הכנסו ל-MYmaps ובחרו באפשרות: צור מפה חדשה / Create a new map. כלי זה מאפשר לנו ליצור שכבה של מידע על המפה ולשתף אותה.
2. עליך ליצור מפה אישית תוכל לבחור מרשימת הנושאים המופיעה או להוסיף נושא משלך.
3. רעיונות למפות אישיות:

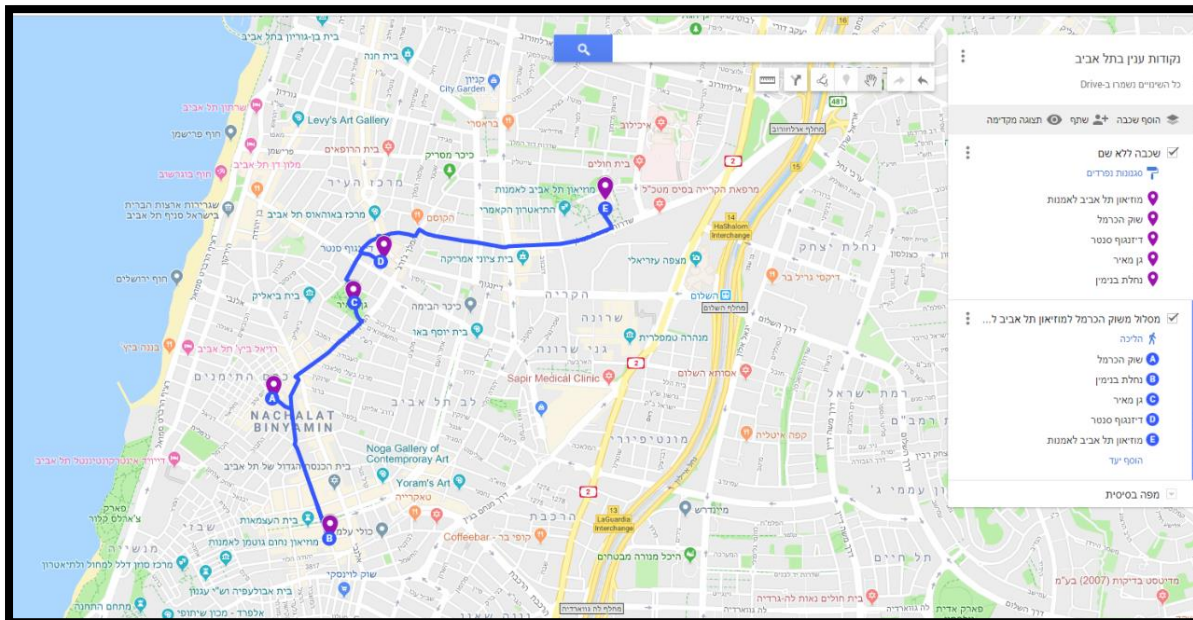
- "מקומות בחיי"
- "אירועים היסטוריים"
- "המשפחה שלי"
- "מסעות גילוי העולם"
- ספר / סרט - מסע של דמות/ המקום בו מתרחק הסיפור
- "טיולים" מקומות שהייתי, שאני רוצה לבקר.

דוגמה למפה של 5 נקודות ענין בעיר תל אביב שהוכנה ב Google map



4. הכנת מסלול (הליכה או נסיעה) בין נקודות העניין בעזרת Google map

- הוסף מסלול
 - הכנס את נקודות העניין למסלול הגיוני
- ראה תמונה לדוגמה:



5. חשבו כיצד ניתן לשלב כלי זה בתחומי הדעת השונים שאתם לומדים.

כלים ללמידה שיתופית - יחידה 5

מהי למידה שיתופית?

למידה שיתופית צומחת מתוך הפרדיגמה ההבנייתית והגישה החברתית-תרבותית ללמידה. על פיהן, חשיבה ולמידה מתפתחות בתוך הקשר חברתי-תרבותי מקדם.

הקשר חברתי-תרבותי מקדם למידה מבוסס על תרבות של השתתפות, שיתוף, אמפתיה וכבוד הדדי, מתנהל על פי כללים שהקבוצה הסכימה עליהם ומתקיים במידה רבה בתוך התנסות פרקטית רלוונטית. הלמידה השיתופית מקדמת תחושה של משמעות אצל המשתתפים, משום שהיא עוסקת בהתנסות פרקטית בסביבה חברתית-תרבותית רלוונטית לחיי הלומד ובעלת ערך עבורו כאדם.

תוך כדי השתתפות, צפייה בפעילות של עמיתים וקיום יחסים הדדיים, הלומד מבנה את הידע שלו ומפתח את המיומנויות שלו בתוך הפעילות עצמה. הפעילות יכולה להיות חקר, פתרון בעיות, הנחייה של עמית, הכנת פרזנטציה, בנייה, המצאה ועוד.

הסביבות דיגיטליות מזמנות מרחב חברתי-תרבותי התומך במגוון אינטראקציות שיתופיות. לסביבות אלה פוטנציאל פדגוגי רחב והן כוללות אפשרויות מגוונות של תקשורת, תיעוד, שיתוף, מודלינג, בנייה משותפת ונגישות למקורות רבים, קבלת סיוע מהעולם שמחוץ לכיתה (מומחים) ושימוש בכלי חשיבה, יצירה ועיצוב מגוונים.

לקוח מתוך : ["מהי למידה שיתופית"](#) מתוך הענן החינוכי של משרד החינוך

הלמידה השיתופית היא למידה המעצימה את היחיד בתוך הקבוצה ואת הקבוצה ככוח לומד ויוצר. היא מאפשרת פיתוח של רעיונות תוך מיצוי הייחודיות של כל חבר בקבוצה.

תרבות למידה סינרגית שכזו מקדמת חשיבה יצירתית ולמידה משמעותית וסוללת דרך לרעיונות, ומיזמים חדשניים

שיתופי הפעולה הם הבסיס ליצירה ולחדשנות בכל תחום ומהווים חלק מהתרבות ובסיס לעשייה יומיומית. הטמעת למידה שיתופית בשילוב אמצעי באורח החיים השגרתי של בית הספר הוא יעד חשוב ומרכזי להעצמת מסוגלות בוגרי מערכת החינוך לשיתופיות בעולם גלובלי דינמי ושיתופי

למידה שיתופית היא למידה בחברותא, למידה יחדיו בקבוצת למידה תוך שיתוף פעולה בעבודת צוות, נתינה וסיוע הדדי באווירה של אמון מלא בין החברים. אמון כזה מאפשר שיתוף פעיל של כל השותפים בהתאם ליכולות ולחוזקות של כל חבר.

הלמידה השיתופית יכולה להתקיים בחלקה או כולה באופן מקוון, והיא מתנהלת באינטראקציה וביזמה עצמית של הלומדים כחלק פעיל מתהליך הבניית הידע בלמידה. שיתופיות בלמידה בסביבות אינטראקטיביות מקוונות ובכלים שיתופיים. מאפשרת שיתופי פעולה מעניינים בין בתי ספר ממקומות שונים בארץ ובעולם

לקוח מתוך: [למידה שיתופית](#) בענן החינוכי של משרד החינוך

כלי גוגל שיתופיים: יחידה 5



גוגל דרייב

אפליקציית המסמכים של גוגל (לשעבר Google Docs) היא הדרך הקלה והמהירה ביותר לשתף מסמכים כמו סיכומים,

טבלאות ושיעורי בית מקוונים עם החברים או המורים, עם אפשרויות לעריכה משותפת בזמן אמת, הוספת הערות (טוב במיוחד לבדיקת עבודות) וארכיון גרסאות שישלח את המשפט "הכלב אכל לי את השיעורים" לסל המחזור. באחרונה אף השתפרה מאוד תמיכתו של השירות בעברית, ויישור טקסט לימין קפץ כיתה. השירות מאפשר לאנשים לאחסן מסמכים, תמונות, וסרטים על השרתים המרוחקים של גוגל – כך שהם יכולים לגשת אליהם מהמחשב, הטאבלט והסמארטפון או כל מכשיר אחר המחובר לאינטרנט. גוגל דרייב מאפשר לשתף ולסנכרן מסמכים בין כמה אנשים.

יתרון מרכזי בשירות הוא האפשרות לערוך מסמך על ידי כמה משתמשים בו-זמנית. בין השאר השירות כולל אפשרויות כמו: שיתוף תוכן עם אחרים, הוספה של תגובות ועריכה של קבצים קיימים. כמו כן השירות מנצל את יכולות החיפוש המתקדמות של גוגל על מנת לאתר מסמכים, ויכול לחפש על פי מילים הכתובות בתוך המסמכים עצמם.

לקוח מתוך הבלוג של עמי סלנט "[ידע וסקרנות דיגיטלית](#)"

[כונן גוגל מתוך ויקיפדיה](#)

<https://www.google.com/drive/>

[אתר מידע והדרכה
לשימוש:](#)

גוגל
דרייב

על מנת לפתוח קובץ בגוגל דרייב עליכם להיות בעלי חשבון גוגל - לבעלי gmail הכניסה היא באמצעות חשבון זה, אחרים צריכים לפתוח חשבון בפעם הראשונה.

הכתובת של גוגל דרייב (בעלי gmail יכולים להיכנס גם מתפריט הדוא"ל):

<http://drive.google.com>

מי שאינו בעל חשבון גוגל צריך ללחוץ על השורה הכחולה "הירשם לחשבון google חדש"/"create an account" ולמלא באופן חד פעמי פרטים וסיסמה.

אז איך נרשמים לשירות ומתחילים לשמור קבצים בענן?

כדי להתחיל להעלות קבצים ולבצע עוד פעולות נוספות, אתם נכנסים ללשונית Drive

1. ניהול הקבצים והתיקיות בתוך הגוגל דרייב הוא מאוד פשוט וזהה לניהול תיקיות וקבצים בתיבת הדואר של גוגל. מצד שמאל למעלה תוכלו להוסיף באמצעות הכפתור "Create" תיקיות וקבצים
2. באמצעות הכפתור האפור תוכלו לנהל ולארגן תיקיות בתוך הגוגל דרייב עצמו, בדיוק כמו יצירת תיקיות ולייבלים בתיבת הדואר ה-"גוגלית" הרגילה שלכם

זה הכל! אתם יכולים להתחיל להעלות את הקבצים החשובים שלכם לרשת, או לערוך יחד עם חברים קבצים משותפים, והכי חשוב- להפסיק לשלוח לעצמכם מייל עם קבצים חשובים. פעם הבאה, פשוט גררו את הקובץ לתיקיית הגוגל דרייב על המחשב שלכם או דרך לשונית הגוגל דרייב בדפדפן.

[לקוח מתוך האתר של עמי סלנט "ידע וסקרנות דיגיטלית](#)

[הדרכה לשימושים שונים בגוגל דרייב](#)

איך יוצרים מסמכים משותפים ולמה זה טוב?

Google Docs, Google Shits, Googl slides

נעים להכיר:

מכירים את כלי גוגל הנוספים Google Docs, Google Shits, Googl slides ?

מוזמנים להכנס ל**קישור הבא** ולראות כיצד גוגל מציגה את הכלים האלה:

מוזמנים לצפות בסרטון הסבר: איך יוצרים ומשתפים מסמכים בגוגל דרייב?

מי צריך את אופיס? גוגל דוקס, נעים להכיר! הדרכה לשימוש בגוגל דוקס ושמירה כקבצי וורד.

3. חשבו: מה היתרונות של עבודה עם כלי גוגל? מהם היתרונות של עבודה בכלים שיתופיים? באילו תחומי דעת או באיזה משימות לימודיות ניתן לשלב אותם?

לחיצה על "הסמליל" תפתח קישור להדרכה על הכלי



קישור להדרכה על

גוגל שייטס



קישור להדרכה על

גוגל סליידס



קישור להדרכה על

גוגל דוקס

קישור לקטלוג החינוכי בו תמצאו הדרכות לכלי גוגל השיתופיים מפרק זה

Google forms



כלי דיגיטלי המאפשר לאסוף מידע, לנהל הרשמות לאירועים, לערוך במהירות משאל קצר, ליצור בוחן כאשר ניתן להגדיר מראש את ערכי הניקוד ומתן ציונים באופן אוטומטי ולבצע פעולות רבות נוספות. ניתן לעצב את הטופס מתוך מבחר גדול של עיצובים מובנים ולהוסיף לעיצוב תמונה מהאינטרנט או מהמחשב.

הכלי מאפשר לבחור מבין מגוון אפשרויות לשאלות, החל בשאלות אמריקאיות וכלה ברשימות נפתחות וסולם לינארי.

ניתן להוסיף תמונות וסרטוני You Tube ולדלג בין שאלות ודפים.

התגובות לסקרים נאספות באופן מסודר ואוטומטי עם מידע על תגובות בזמן אמת ותרשימים.

לחלופין ניתן להציג את הנתונים ב Google Shits כדי לבצע ניתוח מעמיק יותר.

ניתן להוסיף לטופס תמונות ניתן להוסיף שותפים לעריכת הטופס.

רישום - כדי ליצור טופס ב-Google Forms המשתמש חייב להיכנס באמצעות חשבון גוגל .

שיתוף -ניתן להוסיף כשותפים לעריכת הטופס רק בעלי חשבון גוגל. כדי לענות על הטופס אין צורך בחשבון גוגל. השיתוף מתבצע באמצעות לחיצה על תצוגה מקדימה ושיתוף הקישור המתקבל .

[סרטון הדרכה על גוגל פורמס](#)

[קישור לאתר הקטלוג החינוכי](#)

משימות לתרגול:

1. בנו שאלון בנושא שתבחרו. תוכן לימודי או סקר עמדות ותנו לחבריכם ללימודים לענות.
2. הכנסו לניתוח הנתונים ונסו להציג את התוצאות בעזרת גרפים.

רעיון לשיתוף בין כלי גוגל: [מדריך כיצד לנהל את רשימת הקניות שלכם באמצעות גוגל שיטס](#)

יחידה 6 - מאגרי מידע חינוכיים

Google art and culture



גוגל ארט פרוג'קט – פרוייקט האומנות של גוגל הוא אתר המאפשר צפייה ביצירות אומנות, בסיור מוחשי במוזיאונים ומקומות היסטוריים ברחבי העולם. ניתן להתקרב לתמונות "זום אין" עד רמה בה ניתן לראות משיכת מכחול ממש כאילו היצירה לפניכם ואתם מתקרבים עם זכוכית מגדלת.

הפרוייקט כולל למעלה מ 150 מוזיאונים.

ניתן ליצור אוסף אומנות אישי ולשתף אותו. ניתן לערוך חיפושים לפי שם אמן, שם מוזיאון, לפי זמן ולפי צבע. הוא מאפשר לתלמידים שיטות חקירה וגילוי והרחבת ידע עולם.

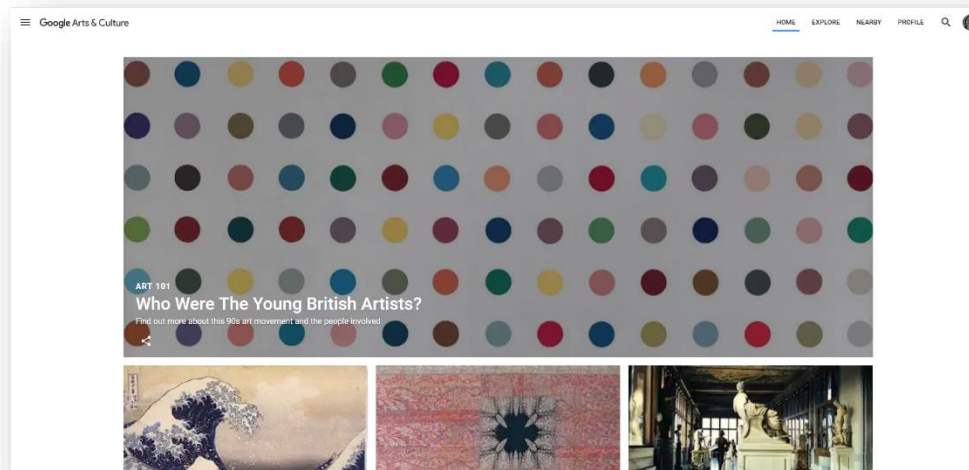
צפו בסרטון ההדרכה כיצד להשתמש בפרוייקט האומנות של גוגל.

[סרטון הדרכה כיצד להשתמש ב Google art and culture](#)

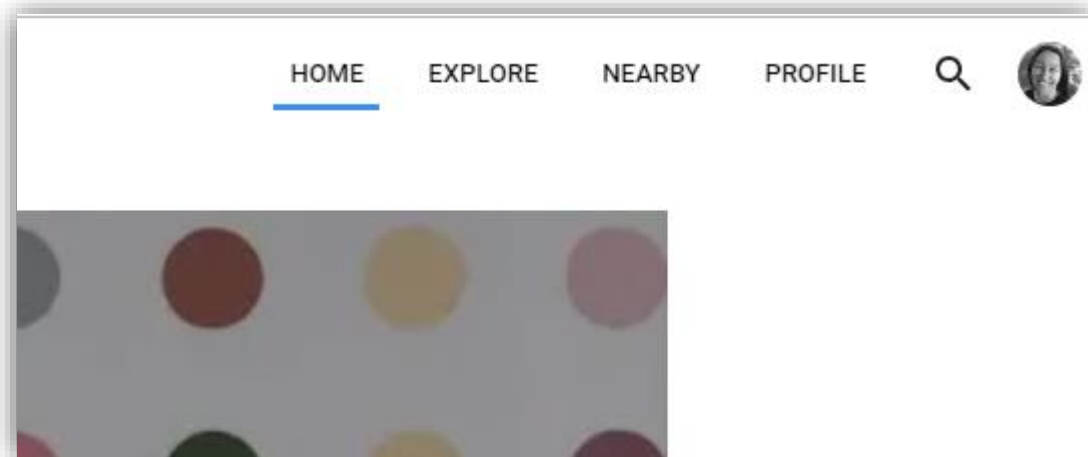
[גוגל ארט אנד קלצ'ור](#)
[איך עובדת התוכנה של גוגל ארט אנד קלצ'ור](#)
[The art project](#)

משימה לתרגול:

1. הכנסו ל Google art and culture לעמוד הבית.
2. שימו לב שאתם נכנסים כשחשבון הגוגל שלכם פתוח.

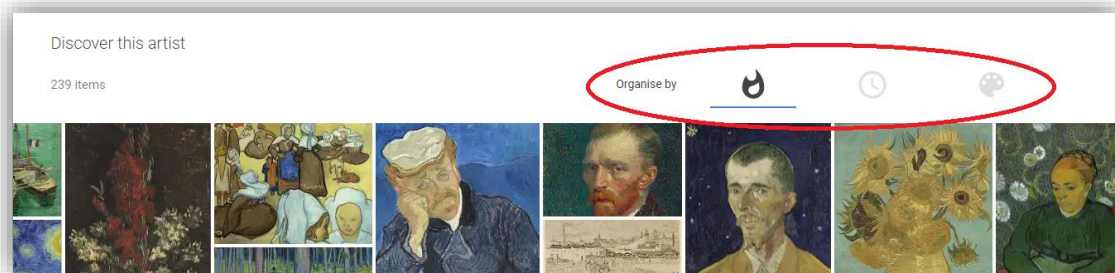
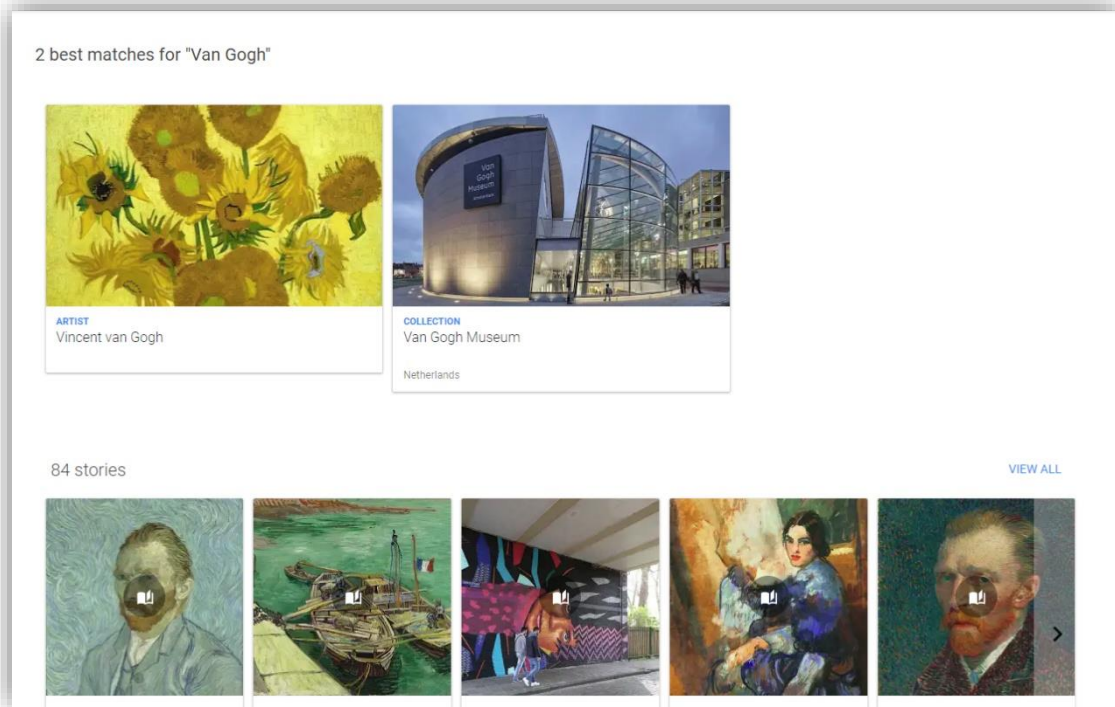


3. חפשו נושא שמעניין אותכם או סיירו להנאתכם.

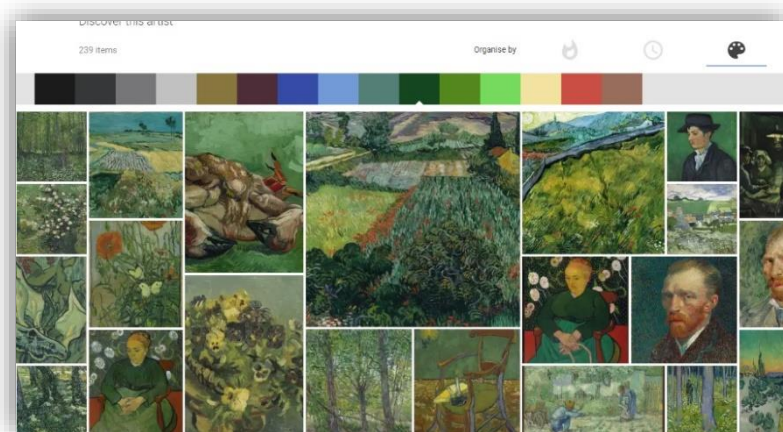


4. נסו לערוך חיפוש סביב נושא שמעניין אותכם.
5. תוכלו לראות כי ניתן למיין את התמונות לפי צבע, אומן, מוזיאון וכדומה.

תוכנית לימודים : כלים ללמידה מתוקשבת – יישומי מחשב – יחידה 2

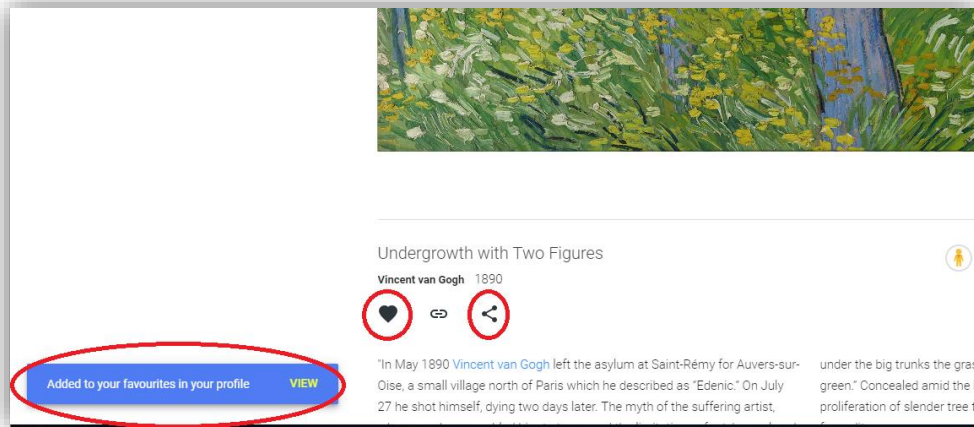


שימו לב כי תוכלו למיין את התמונות לפי מידת הפופולריות שלהן, סדר כרונולוגי או לפי גוון. בתמונה שבדוגמא – התמונות ממוינות לפי הצבע הירוק הכהה שמופיעה בכלן.

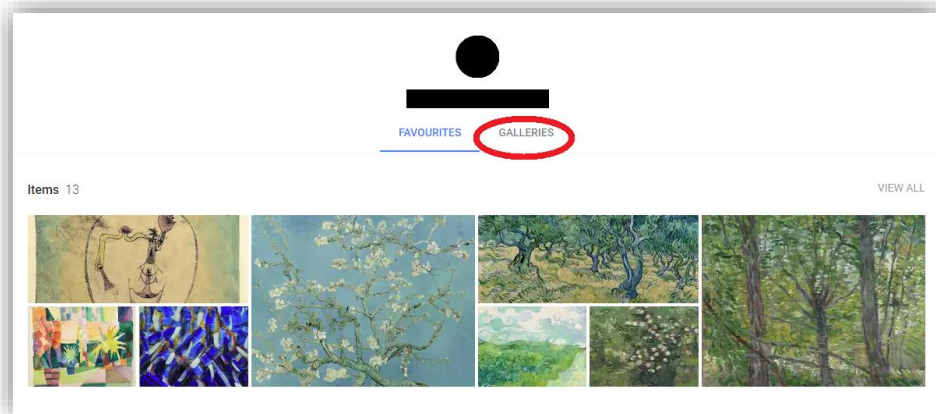


6. במשך הסיור בחרו את התמונות שאתם אוהבים והוסיפו אותם ל Favorite שלכם.

7. פעולה זו מתבצעת על ידי סימון הלב בתחתית התמונה. (שימו לב שבזמן שתלחצו על הלב עם הסמן תופיע הודעה כי התמונה נוספה לתמונות המועדפות עליכן (Favorites))



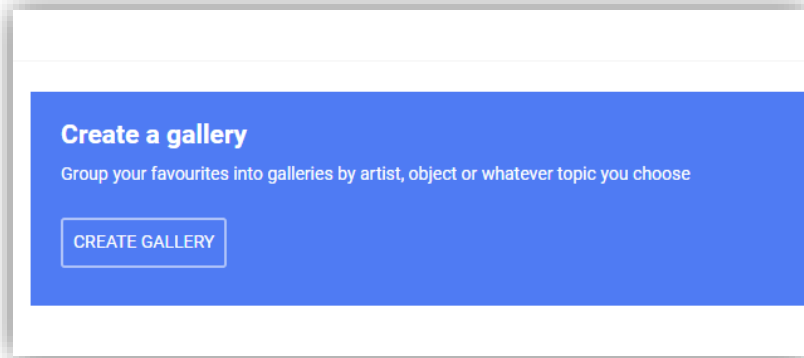
8. לאחר שבחרתם לפחות 10 תמונות – לחצו על Profile ותוכלו לראות את התמונות שסמנתם.



9. היכנסו לאפשרות Galleries וצרו גלריה לפי נושא מסוים בעזרת התמונות שבחרתם.

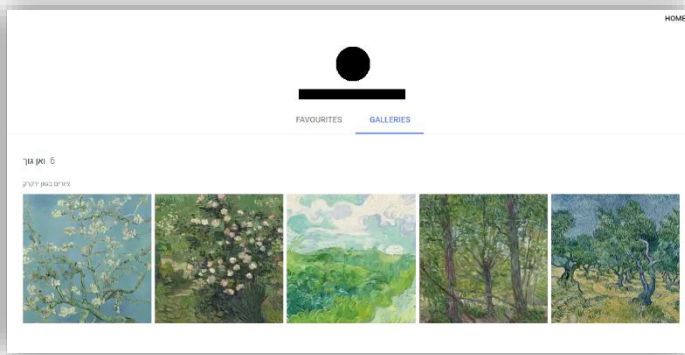
תוכנית לימודים : כלים ללמידה מתקשבת – יישומי מחשב – יחידה 2

10. לחצו על Create Gallery ובצעו את ההוראות שיופיעו.

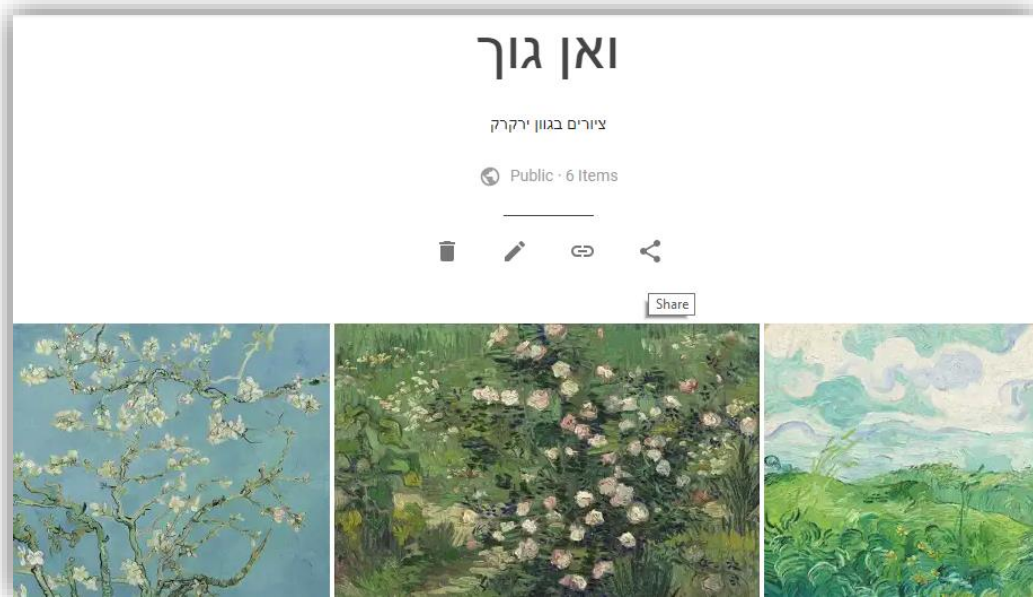


11. בסיום יופיע המסך

הנראה בדוגמא (עם
התמונות שבחרתם)
בלחיצה על התמונות
יפתח מסך המאפשר
קישור

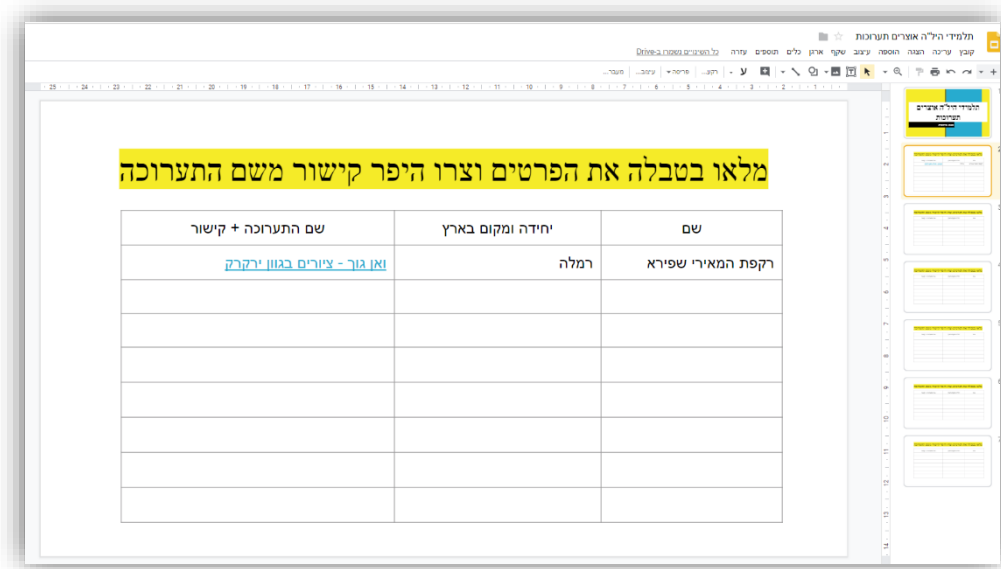


12. בלחיצה על קישור תוכלו לבחור לשתף בדרכים שונות.



הנה הקישור לתערוכה שאני הכנתי : ואן גוך – ציורים בגווני ירקרק

את התערוכה שיצרתם אתם מוזמנים לשתף במצגת השיתופית של [תלמידי היל"ה אצרים תערוכות](#)



במידה ונגמר המקום בשקפים, הוסיפו שקף חדש והוסיפו את הקישור שלכם.

כתבה בנושא:

אמנות החיפוש: הכירו את גוגל ארט

הכלי של גוגל מאפשר לחקור בצורה אינטואיטיבית עולמות תוכן שקשורים לאמנות, היסטוריה ותרבות פופולרית, ויש גם אפליקציה

ynetפורסם: 20.07.16 , 12:44

גוגל השיקה אמש (יום ג') מחדש את הכלי התרבותי המסקרן שלה: Google Culture & Arts, שמאפשר לחקור תוכן ויזואלי שקשור לתחומי האמנות, ההיסטוריה והתרבות העולמית. פרט לאתר נגיש ומעוצב, ניתן להוריד גם אפליקציות מותאמות למערכות ההפעלה של אנדרואיד ו-iOS. הפרויקט הוא תוצר של המוסד התרבותי של חברת גוגל, שהצליח לייצר שיתופי פעולה עם מוסדות התרבות והאמנות הגדולים והמוכרים בעולם, ולאפשר למשתמשים גישה נרחבת ליצירות, אמנים, מוסדות ותצלומים מתחום התרבות והאמנות.

הכלי האינטואיטיבי מאפשר לחפש באופן עצמאי, אבל גם להיחשף לתכנים על פי חלוקות ייחודיות: למשל, ניתן לחפש יצירות על פי צבעים, לגלול צירי זמן של אמנים ספציפיים ולראות את ההתפתחות האמנותית שלהם, או פשוט להיעזר ב"דיילי דיג'סט" - שמציג מעין ניוז פיד של יצירות ורגעים בהיסטוריה.

באזור ה"פרויקטים" ניתן למצוא קטגוריות משמעותיות כמו "אמנות רחוב", "נשים בהיסטוריה" או "תרבות שחורה", ואילו בעמוד ה"שותפים" ניתן לראות את המוסדות השונים שכבר משתתפים בפרויקט השאפתני הזה של גוגל.

בדומה לכלים אחרים, גם כאן אפשר לבחור באולם קונצרטים, מוזיאון או מוסד Google תרבותי אחר, ולצאת למסע וירטואלי בתוכם - ממש כמו במסגרת של אפשרות מעניינת נוספת היא לחקור ולגלות על פי חלוקה למדיום. Street View.

- כאן אפשר למצוא יצירות בכל פורמט אפשרי - החל מזהב, דרך נייר וציורי שמן, שיש, פפירוס ואפילו גזירי עיתונים.

[Ynet. קישור לכתבה באתר](#)



הרחבה: גוגל ספרים

בגוגל ספרים אפשר לחפש טקסט חופשי בספרים, לקבל איזכורים של הטקסט ואף לצפות בעמודי הספר, במידה והספר נמצא ב"נחלת הכלל" Public Domain.

במקרים בהם לא ניתן להציג את כל הספר בשל זכויות יוצרים או כי טרם נסרק, גוגל מפנה לרכישה של הספר בחנויות מקוונות או בחנויות פיזיות.

לגוגל יש קשר עם למעלה מ 30,000 מו"לים ברחבי העולם ומאז שנת 2010 מפעילה גוגל את "גוגל ספרים" בעברית.

צפו בסרטון המציג את גוגל ספרים
[Introducing Google eBooks](#)

[סרטון הדרכה על גוגל ספרים](#)

[How to use google books](#)

איך מגיעים? כדי להגיע לאתר גוגל ספרים יש לכתוב: "גוגל ספרים" או Google books" במנוע החיפוש של גוגל.

צפו בסרטון ההדרכה על גוגל ספרים. [Google books tutorial](#)

ערכו חיפוש ספרים בתחום דעת שאתם מלמדים ותרגלו שמירת ספרים ב"ספריה שלכם" בגוגל.

שאלה: למה זה טוב? במה נוכל להשתמש בכלי זה?

באיזה תחומי דעת / קורסי למידה אנחנו יכולים להיעזר בכלי זה?

בהנאה ובהצלחה!