



## ארכיטקט בשמחה לצעירים

מיומנויות יסוד בשמחה, מחשבים, אומנות דיגיטלית, מידענות ושילוב טכנולוגיה בהוראה.

## ארכיטקט בשמחה

מחשבים, מולטימדיה ותקשורת, תכנות, חשיבה מיחשובית אתגרי חשיבה וחדרי בריחה, עיצוב בתלת מימד, אמנות ועיצוב דיגיטלי, סדנאות מייקר דיגיטלי.

## חינוך מוסיקלי

ראפ-קידס: כתיבה, קצב ותנועה.  
דרך הקצב: קצב תיפוף ותיגוף.  
הלהקה: שירה, קצב ורפרטואר בעברית ואנגלית.

## אגדע

חקר ניסויים ויצירה בעקבות אגדות וסיפורים.

לפרטים ולתיאום פגישה:  
אלין 053-825-5257 משרד 053-800-8007  
ארכיטקט.קום





## צוות המנכ"ל

### איריס קורן

מנכ"לית, מפתחת תכניות חינוך מוסיקלי  
M.A בטכנולוגיות ומערכות למידה, תזה על חדרי בריחה בחינוך  
B.A במדעי החברה ומוסיקה  
053-8255-259



### אלין קסטרו

מנהלת התכניות  
M.A בטכנולוגיות בהוראה,  
B.A במדעי החברה ותקשורת  
alinkastro@gmail.com  
053-8255-257



### עופרה פלד

M.A במנהל עסקים, B.A בביטוח  
סופרת ילדים  
ofra@ilschool.co.il  
055-307-7571



### ישראל ליכטמן

מנהל דיווחי מדריכים  
גמלאי משרד החינוך כמנהל בית ספר  
מנחה מחוזי ללשון, חידונאי ומטמונאי  
053-8255-256



### אילן קורן

מפתח תכנית 'ארכיטקט מולטימדיה'  
ilan@ilschool.co.il  
053-8255-255



### המדריכים



- נבחרים בקפידה.
- עוברים הכשרה רציפה.
- מלמדים ע"פ תכנית עבודה בתיאום עם ביה"ס ובלווי הרכזים.
- מחויבים בדיווח יומי להבטחת בקרה שוטפת של ביצוע התכנית.



## מי אנחנו

המרכז לתכניות העשירה פועל מעל 25 שנה בבתי ספר במסגרת תל"ן ותכנית קרב למעורבות בחינוך. התכניות שלנו מכוונות-תהליך ספירלי שבאמצעותו התלמידים רוכשים ומשתמשים ביעילות בידע וכישורים, מגבשים עמדות ומפתחים מיומנויות הנדרשות על מנת להתמודד עם אתגרי ההווה ולהשתלבות מיטבית בחברה בעתיד.

התכניות כולן רב תחומיות, רלוונטיות לחיי התלמידים, מלהיבות, מבוססות על למידה פעילה שיתופית, יצירתיות ומעודדות ליזמות ומנהיגות.

התכניות מקדמות מיומנויות של למידה חברתית רגשית (SEL)

אנו מציעים:

מחשבים ומולטימדיה (גפן 12164)  
ארכיטקט בשמחה לצעירים (א'-ב')  
ארכיטקט בשמחה (ג'-ו')



חינוך מוסיקלי (גפן 1587)  
ראפ-קידס  
להקה  
דרך הקצב



אגדע (גפן 1539)  
חקר, ניסויים ויצירה בעקבות אגדות  
וסיפורים







## להורים ולצוות חינוכי

### מה חשוב באמת?

- חשוב להעניק לתלמידים למידה חווייתית ומאתגרת מתוך שמחה.
- חשוב לחשוף את התלמידים לתכנים מרחיבי אופקים.
- חשוב לתת לכל ילד הזדמנות לגילוי עצמי של הכישרונות החבויים בו.
- חשוב לבחור תוכנית רב תחומית המפגישה את התלמידים עם מגוון כלים.
- חשוב לבחור תכנית רלוונטית, עדכנית ומתחדשת.
- חשוב ליצור במה להשמעת ה"קול-האישי" של כל תלמיד באמצעות הנגשה של כלים להערכה חלופית.

חשוב שתוכנית ההעשרה שתבחרו תדע לבנות מסגרות יצרניות ויצירתיות לשיתוף פעולה, חברות ואמפטיה בין תלמידים בעלי כישורים שונים, התומכים ומשלימים זה את זה, ופועלים בסינרגיה למען מטרה משותפת.

לשלב האתגרים נוסף השנה אתגר הבינה המלאכותית. נוצר צורך אסטרטגי לקדם את התחום במערכת החינוך. תכני תוכנית ארכיטקט בשמחה ערוכים לשילוב בינה מלאכותית, חשיבה מיחשובית, תכנות ואלגוריתמים בתהליכי הוראה למידה בבית הספר.



שפה - אומנות - בינה מלאכותית

# מילים שדורשות הסבר ?

## בינה מלאכותית, AI, Artificial Intelligence

ענף מחקר רב תחומי החותר להקנות למחשב יכולות חשיבה, ביטוי ולמידה כאילו היה אדם. תכנית ארכיטקט משתמשת בבינה מלאכותית במסגרות מאובטחות, מוגדרות ומכוונות לתלמידים.

## מה זה Prompt ?

קווין קלי, פילוסוף הטכנולוגיה המוביל בעולם, הציע לתרגם את המילה **Prompt** באנגלית ל- "לחישה". תלמיד שיוצר אמנות בבינה מלאכותית, נדרש לדמיין, לתמלל ואז ללחוש לבינה מלאכותית את המילים הנכונות.



## אלגוריתמים

אלגוריתם הוא רשימה מאורגנת של פעולות לפתרון בעיה או לביצוע משימה. אלגוריתם נמצא גם בחיי היום-יום, למשל, מתכון לאפיית עוגה הוא סוג של אלגוריתם, שכן הוא מפרט סדר פעולות שיש לבצע להשגת המטרה. כבר בכתה א' התלמידים מתנסים בכתבת אלגוריתם בלימודי התכנות לצעירים.

## חשיבה מיחשובית

חשיבה מיחשובית היא תהליך פתרון בעיות מתחומי דעת שונים שתלמידים יכולים להיעזר בו לפתרון בעיות פשוטות ומורכבות. הפתרון מיוצג כאלגוריתם שיתורגם לקוד שיבוצע על ידי מחשב. פיתוח חשיבה מיחשובית כולל ארבעה שלבים: פירוק בעיה למרכיבים, זיהוי דפוסים חוזרים, ניתוח "מה חשוב" ויצירת אלגוריתם.

## סיבה ותוצאה

עיקרון הסיבה והתוצאה הוא אחד היסודות של חשיבה מיחשובית, פעולות המשתמש ופקודות התכנות. נכיר עיקרון זה באמצעות משחק.

## מהי למידת מכונה?

יסוד נוסף בחשיבה מיחשובית הוא היכולת של מערכת ממוחשבת "ללמוד", והיכולת שלנו "לאמן" אותה, תוך הזנת דוגמאות של טקסט, תמונות, קול ואפילו מצלמת האינטרנט שמחוברת למחשב. למידת מכונה מחויבת מציאות במשימות חישוביות בהן התכנות הקלאסי אינו אפשרי.

## האם אתם מוכנים לתכנית ארכיטקט בשמחה?



לכתות א'-ב' גפ"ן 12164

תכנית ארכיטקט בשמחה לצעירים, מפגישה את התלמידים עם נפלאות העולם הטכנולוגי בדרך בטוחה, יצירתית ומהנה. התכנית מקנה לצעירים מיומנויות יסוד, יצירה ואומנות דיגיטלית, מידענות, התנסות בתכנות וחשיבה מיחשובית. זאת, באמצעות כלים המעודדים למידה עצמאית, מפתחים יצירתיות, סקרנות וחשיבה מסדר גבוה, בסביבת למידה משחקית.



משחקי תכנות רובוטים



סדנת אנימציה Stop-Motion



חדרי בריחה לצעירים - למידה מהנה בסביבה הרפתקנית

לכתות ג'-ו' גפ"ן 12164

תכנית תקשורת ומולטימדיה רב תחומית המעודדת שימוש בכלים דיגיטליים לשם אינטגרציית ידע, יזמות, למידה עצמאית, חקר ויצירה בחברותא. התכנית חושפת את התלמידים למגוון נושאים בתחום: בלשנות בינה מלאכותית, חשיבה מיחשובית, פיתוח משחקים דיגיטליים, אמנות דיגיטלית, אנימציה, וידאו ארט, קומיקס, צילום, פודקאסט, תכנות ותלת מימד.

**בכל חודש התלמידים לומדים כלי חדש התורם להרחבת האופקים ומסייע לגבש קבוצות למידה ועשייה רב תחומית.**

כל תלמיד בוחר באיזה אופן יבטא את עצמו ובכך תורם כשותף משמעותי לעשייה מסונכרנת. רעיון זה עומד בליבה של תעשיית ההייטק בעולם.

הטכנולוגיה משתנה ללא הרף.  
כתכנית חינוכית, אנו מחויבים לעשות את הדבר הנכון למען קידום  
התלמידים תוך, שמירה על ביטחונם.  
בינה מלאכותית חודרת אל כל תחומי החיים ולא ניתן להתעלם  
מהשפעתה.  
אנחנו מאמינים כי הבינה המלאכותית לא תחליף את האדם...  
את האדם יחליף אדם שיודע להשתמש בבינה מלאכותית.

## בינה מלאכותית בארכיטקט

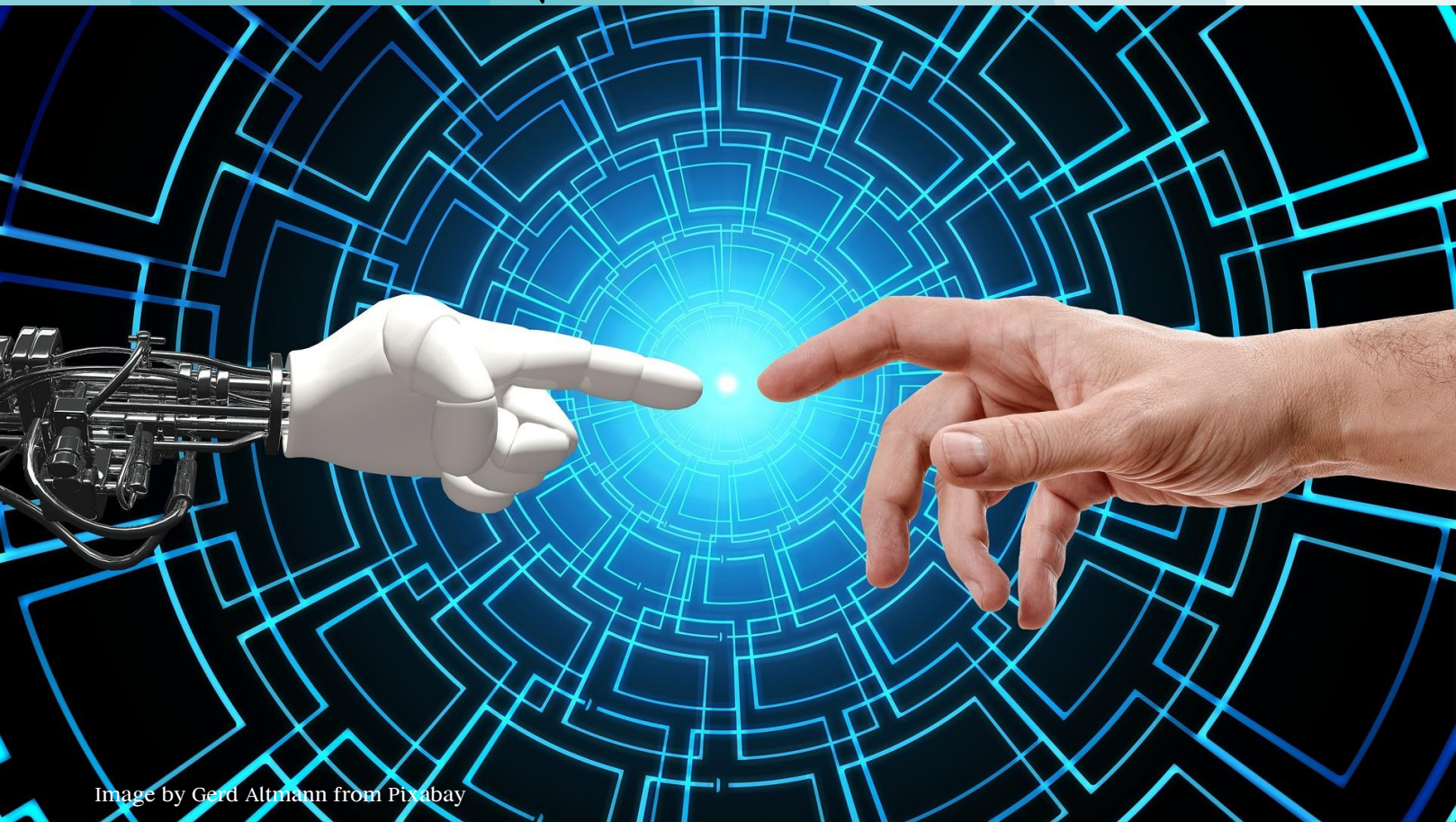


Image by Gerd Altmann from Pixabay

תכנית ארכיטקט פיתחה שיעורי העשרה בתחום בלשנות, תכנות ואומנות  
בשילוב בינה מלאכותית  
Prompt Engineering הוא אחד ממקצועות העתיד הקרוב - מתמקד ביכולת  
"ללחוש" לבינה המלאכותית את הקלט הנכון  
על מנת לקבל פלט רצוי.



## אמנות בינה האטומית בארכיטקט

בשנים האחרונות הבינה המלאכותית מאפשרת לתלמידים להתנסות ביצירת אמנות בהשראת אמנים מפורסמים. אנו חושפים את התלמידים לאמנים וליצירותיהם במטרה להצית תהליך: לדמיין, לתמלל וללחוש לבינה המלאכותית מעמקי נפשם כדי לקבל תוצר אותו דמיינו.



בעקבות הפורטרט העצמי של ואן גוך יצרו התלמידים תמונת מראה של נפשו הסוערת, בעת ששהה בבית החולים בצרפת.

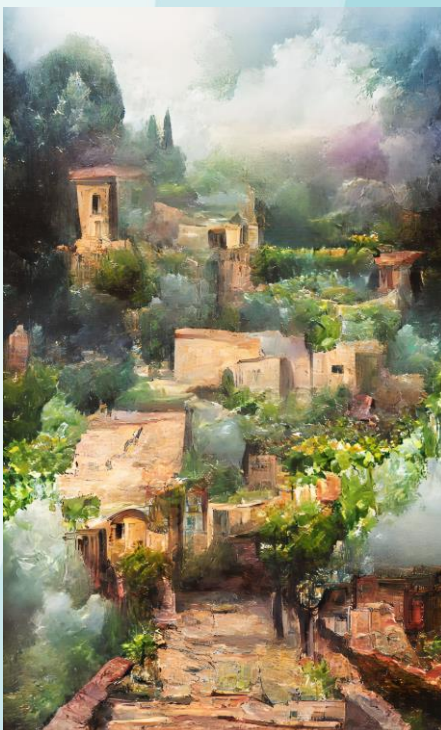
ואן גוך – פורטרט בהשראת סלבדור דאלי



מנורת שבע הקנים בסגנון פיקאסו

## אמנות בינה האטומית בארכיטקט

כיצד ניתן לרתום את הבינה המלאכותית ללימודי שפה? ארכיטקט מתמקדת בתופעות שפתיות בהן נדרשות יכולות אנושיות כדי להבין את השפה. הבנה של ביטויים, צירופי לשון ופתגמים המעניקים למילים משמעות שונה בתכלית מהמשמעות של כל מילה בנפרד:



נוף ירושלמי בהשראת הצייר ראובן רובין



הלך נגד הזרם  
נהג שלא על-פי המוסכמות

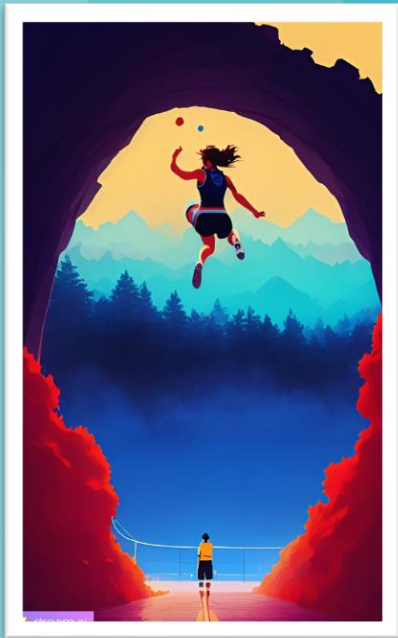


כיד המלך  
בשפע בנדיבות



## נשים פורצות דרך בענף אדריכלות היהודית ישראלית

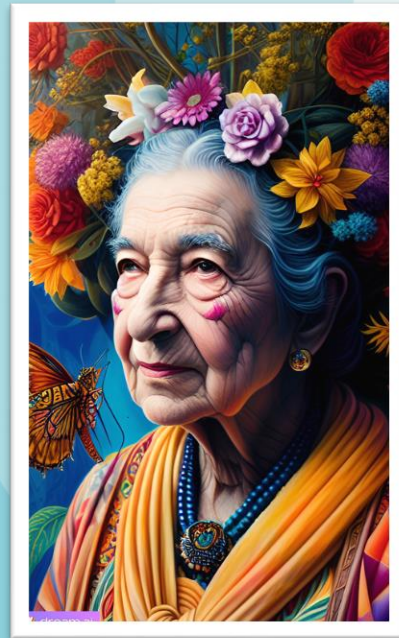
תערוכת אומנות בשילוב בינה מלאכותית  
בעקבות חקר ולמידה על דמויות מפתח נשיות



יעל ארד



רונה רמון



גולדה מאיר

פרופ' לאמנות רמון לופז דה מנטרס  
מציין כי תבונה מלאכותית משנה את  
טבעו של תהליך היצירה וכי מחשבים  
ממילא ממלאים תפקיד מרכזי יותר  
ויותר ביצירת מוזיקה, ארכיטקטורה,  
אמנות ומדע.

“יצירתיות היא תהליך חברתי וניתן  
להגדילה באמצעות הטכנולוגיה”



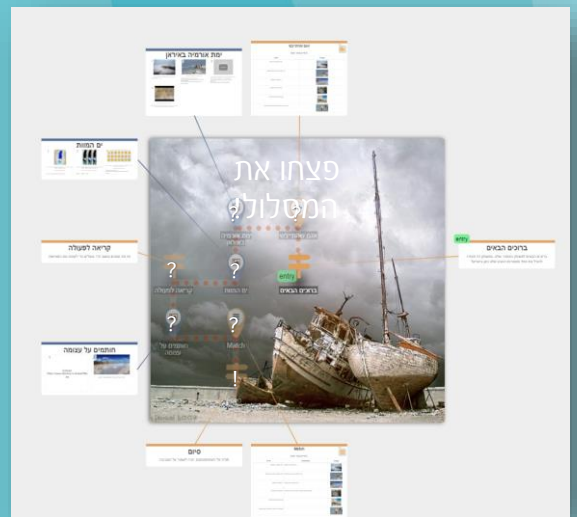
דבורה הנביאה

התמונות נוצרו ב OpenAI

# אתרי ארכיאולוגיה ואתרי זיכרון

למידה תוך משחק יוצרת הנעה ללמידה, מסייעת להבניית ידע ותורמת לפיתוח מיומנויות וניסיון הניתנים להעברה בין תחומי דעת שונים. שילוב חדרי בריחה דיגיטליים הופך את הכיתה לזירת הרפתקאות סוחפת. התלמידים מעמיקים בחקר לפתרון תעלומות מעולם המתמטיקה, כימיה, מדעים, שפה ואומנויות. אתגרי החשיבה מהנים ומזמנים לימוד ותרגול אסטרטגיות להצפנת כתבי חידה ופיענוחם. תלמידים בכל הגילאים נענים בשמחה לאתגר ומפצחים חידות תוך הפעלת חשיבה ביקורתית ויצירתית, שיתוף פעולה ומכוונות עצמית.

מפצחים חדר בריחה משולב פיזי ודיגיטלי



## פיתוח משחקים ואתרי חשיבה במגוון פלטפורמות



חדר בריחה לחקר תופעות מדעיות הקשורות ביציאת מצרים





## גננות

תכנות היא האוריינות החדשה, אין תחום בחיינו שלא עושה שימוש בתכנות: רפואה, נדל"ן, חקלאות ומה לא? במהלך לימודי התכנות התלמידים מתאמנים בחשיבה מיחשובית, פיתוח אלגוריתמים ומתנסים בלמידת מכונה.

## גאמיניזציה

עיצוב בתלת מימד תופס חלק חשוב בתעשייה, ברפואה, בתעופה, בחקר החלל ובלמידה בבתי הספר. בתכנית המולטימדיה יתוודעו התלמידים לעיצוב תלת מימד בענף ויפתחו חשיבה מרחבית.



בתמונות - סדנאות לתכנון בית החלומות, ועיצוב למדיה חברתית לקידום מותג גלידה

## סדנאות מייקר דיגיטלי

'מייקרינג היא מעל לכל זווית ראייה של החיים' פרופ' חנן יניב

בסדנת המייקר (עֶשְׂיָנוּת) התלמידים הוגים, מתכננים ויוצרים כמענה לבעיה או לאתגר. בתהליך זה הלומדים מאתרים את הכלים המתאימים, מפתחים חשיבה טכנולוגית יצירתית ומיומנויות של פתרון בעיות בכלים דיגיטליים.



## אמנות, עיצוב דיגיטלי וזינוק

אמנות דיגיטלית היא שפה אוניברסלית ושדה למידה ויצירה נרחב. העיסוק באמנות דיגיטלית מאפשר ביטוי אישי וקבוצתי ומעניק חוויה לימודית מעצימה. הלמידה מכוונת לחינוך ערכי, פיתוח חוש לאסתטיקה וכישורי הערכה וביקורת. המדיה הדיגיטלית היא פלטפורמה לשיתוף והפצת ידע ומנוף לאקטיביזם חברתי סביבתי, תוך יצירת מסרים אורייניים גלובליים המובנים לכל.



פריט מתוך כרזה לקידום תזונה בריאה

## פודקאסט

הפודקאסט והוידאו קאסט הם ערוצי תקשורת נגישים ומלהיבים המעודדים תלמידים להשמיע קולם ולהקשיב לחבריהם. תהליך היצירה מציב בפני התלמידים אתגרים כמו שיתוף פעולה, עבודת צוות, כתיבה, קריינות, צילום, הקלטה ועיצוב.



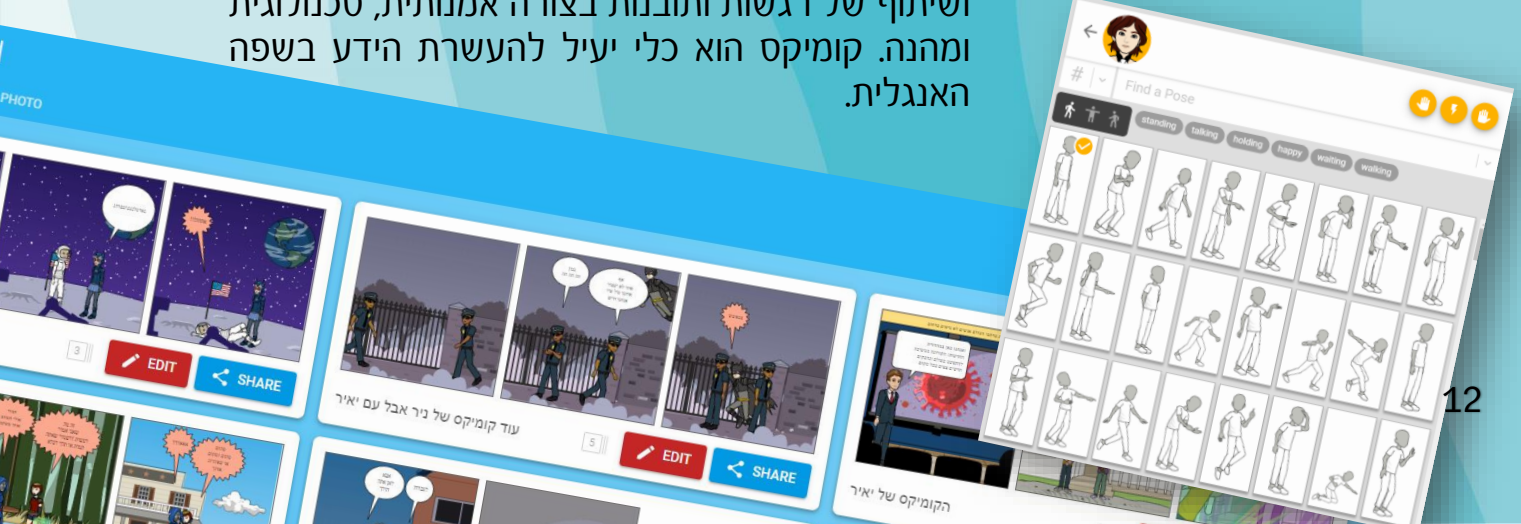
## קומיקס דיגיטלי ואנימציה

יצירת קומיקס ואנימציה מפתחות בקרב התלמידים מיומנויות של המרת רעיונות מילוליים ומופשטים לייצוג חזותי. השפה העיצובית בקומיקס ואנימציה מבטאת קול אישי עם קריצה הומוריסטית/ביקורתית תוך שילוב אלמנטים ויזואליים.



הקומיקס מעניק חיים לכתיבה, תורם לפיתוח יכולות של בניית סיפור, התנסחות רהוטה, תמציתית וממוקדת. יצירת קומיקס מאפשרת לתלמידים ביטוי ושיתוף של רגשות ותובנות בצורה אמנותית, טכנולוגית ומהנה. קומיקס הוא כלי יעיל להעשרת הידע בשפה האנגלית.

לצפייה סרקו את הברקוד





ראפ-קידס היא תכנית רב תחומית המקדמת למידה חברתית רגשית. התכנית משלבת ראפ, כתיבה, שירה, תנועה, משחק, צילום, ציור וגרפיקה. התכנית סובבת סביב הפקה של קליפים בהם התלמידים הם הראפרים, הזמרים, הכותבים, היוצרים, המעצבים והצלמים.



התכנית מאפשרת ביטוי לכל ילד תוך שיתוף פעולה מובהק ומתן ביטוי לתחומי חוזק שונים של חברי הקבוצה. התכנית מכוונת את התלמידים ליצירת תוכן משמעותי ורלוונטי לעולמם.





תכניות לחינוך מוסיקלי ואומנויות הבמה מכוונות למתן ביטוי לריבוי אינטליגנציות ולהעצמה אישית. התכניות מותאמות לכל שכבות הגיל, מרחיבות את יכולת ההבעה, תורמות לביטחון העצמי ומזמנות לתלמידים חוויה בימתית משמעותית וסוחפת.

תכנית אנרגטית ומשלהבת העוסקת בלימוד מקצבים וביצועם בכלי הקשה ובכלים אלטרנטיביים כמו דללים, כוסות, בקבוקים, מקלות רועים ועוד. התכנית תורמת למודעות ותקשורת אל-מילולית תוך תרגול ואימון מיומנויות קצב, קשב וזיכרון.

## דרך הקצב



הופעה בשילוב תופי מצעד



## הלהקה

להקת שירה ייצוגית בסגנון להקות נוער. מטפחת הבעה מוסיקלית, דיקציה, כוראוגרפיה ופיתוח קול. לימוד רפרטואר בעברית ואנגלית. "הלהקה" מזמנת חוויה מוסיקלית מעצימה אישית וחברתית.



מדוע הכוכבים  
מאירים בלילה?



מדוע שומעים את  
הים בקונכייה?



היום אספר לכם על  
האיש שהאיר את העולם



כיצד הלב  
פועם?



מדוע יש גלים  
בים?





המרכז לתכניות העשרה מטפח כישרונות בקרב ילדים בתחומים מגוונים: מחשבים, חשיבה מיחשובית, פיתוח משחקים, תקשורת ומולטימדיה, אומנויות הבמה, מוסיקה ומדעים תוך קידום מיומנויות SEL.

כל תכנית מדגישה תחום אחר אך לכולן ליבה משותפת. כל אומנות היא שפה המאפשרת לכל אדם להביע את עצמו באופן מיטבי ולתקשר עם סביבתו.

אנו מחויבים לחשוף את התלמידים למגוון תחומים ולאפשר להם לבחור את דרכי ההבעה והיצירה שיעצבו אותם כאדם.



**לפרטים ולתיאום פגישה:**

אלין 053-825-5257 משרד 053-800-8007  
ארכיטקט.קום