أرخيتكت بسعادة

גפ"ן 12164
أرخيتكت بسعادة

وسائط متعددة (مولتيميديا) حاسوب والتصالات
لغويات الذكاء الاصطناعي
برمجة- التفكير الحسابي والخوارزميات، السبب والنتيجة
تحديات التفكير وغرف الهروب، تطوير الألعاب الرقمية
تصميم ثلاثي الأبعاد
بودكاست، فيديو ونشاط اجتماعي بيئي
الفن والتصميم الرقمي
ورشات مسوّق رقمي (Digital maker)

للتفاصيل وتنسيق لقاء:
ألين 053-825-5257 المكتب 053-800-8007
ארכיטקט.קום

من نحن

يعمل مركز برامج الإثراء 25 عام تقريبا في المدارس في إطار برنامج التعليم الإضافي (تالان) وبرنامج كاريف للمشاركة والتدخل التربوي. برامجنا ذات إجراءات موجّهة يكتسب الطلاب من خلالها المعرفة والمهارات ويستخدمونها بشكل فعال، يصوغون المواقف ويطورون المهارات المطلوبة لمواجهة تحديات الحاضر والاندماج على النحو الأمثل في الحياة في المستقبل.
جميع البرامج متعددة المجالات، ذات صلة بحياة الطلاب، مثيرة، تعتمد على التعلم التعاوني النشط والإبداع وتشجّع الريادة والقيادة.
تعزز البرامج مهارات التعلم الاجتماعي العاطفي (SEL)
نقدّم لكم:

- الوسائط المتعددة (مولتيميديا) والحاسوب، لغويات الذكاء الاصطناعي، البرمجة، التفكير الحسابي والخوارزميات، الاتصالات، والفن الرقمي
- تحديات التفكير وغرف الهروب، تطوير الألعاب الرقمية
- راب-كيدز والتربية الموسيقية
- إجداع- تجارب وإبداع في أعقاب القصص والأساطير

طاقم البرنامج:

إيريس كورن
المدير العام. مطورة البرامج
ماجستير في تقنيات وأنظمة التعلم، أطروحة عن غرف الهروب في التعليم
بكالوريوس في العلوم الاجتماعية والموسيقى
053-8255-259

ألين كاسترو
مديرة البرامج
ماجستير في تقنيات التعليم، بكالوريوس في الاتصال
alinkastro@gmail.com
053-8255-257

عوفرا بيلد
ماجستير في إدارة الأعمال، بكالوريوس في التأمين
روائية أطفال
ofra@ilschool.co.il
055-307-7571

إيلان كورن
ilan@ilschool.co.il
053-8255-255

المرشدون

- يتم اختيارهم بدقة.
- يخضعون لتدريب متواصل.
- يقومون بالتدريس وفق خطة عمل بالتنسيق مع المدرسة وبمرافقة المركّزين.
- ملتزمون بإعداد التقارير اليومية لضمان المراقبة المستمرة في تنفيذ البرنامج.

يسرائل ليختمان
مدير تلقي البلاغات من المرشدين
متقاعد من وزارة التربية والتعليم كمدير مدرسة
مرشد قطري للغة، مؤلف أحاجي وألغاز
053-8255-256

البرامج

چيفين 12164

للأطفال الصغار

أرخيتكت بسعادة

لصفوف أول-ثالث

مهارات أساسية بسعادة، دراسة المعلومات (المعلوماتية)
البرمجة والتفكير الحسابي للأطفال، التصميم الرقمي، دمج التكنولوجيا في التدريس

ארכיטקט בשמחה

12164

أرخيتكت بسعادة

لصفوف الثالث-السادس

وسائط متعددة (مولتيميديا) حاسوب والتصالات

أداة واحدة في الشهر:

لغويات الذكاء الاصطناعي
برمجة، التفكير الحسابي والخوارزميات، السبب والنتيجة

تحديات التفكير وغرف الهروب، تطوير الألعاب الرقمية

تصميم ثلاثي الأبعاد

بودكاست، فيديو، ونشاط اجتماعي بيئي تغييرات المناخ

الرسوم المتحركة، الكوميكس (رسوم هزلية)، والفن والتصميم الرقمي والمعلوماتية

ورشات صانع رقمي (Digital maker)

معرض تلخيص الورشات Prompt Engineering الذي أقامته الشركة في 17 مدرسة في أشدود

للأهل والطاقم التربوي

مرشد اختيار الإثراء لطفلكم

إذًا ما هو المهم حقا؟

- من المهم منح الطلاب **تعلّم ممتع وذو تحدي** نابع من السعادة.
- من المهم تعريض الطلاب لمحتويات أوسع من خطة التعليم **توسيع الآفاق.**
- من المهم منح كل طفل فرصة لـ**لاكتشاف الذاتي** للمهارات المخبئة داخله - من المهم اختيار برنامج متعدد المجالات الذي يكشف أمام الطلاب **أدوات متنوعة**.
- من المهم اختيار برنامج **ذي صلة، حديث ومتجدد.**
- من المهم إنشاء منصة لـ "الصوت الشخصي" لكل طالب من خلال إمكانية الوصول إلى أدوات **لتقييم بديل للطلاب من ناحية اجتماعية وأكاديمية**.
- من المهم أن يعرف برنامج الإثراء الذي تختارونه كيفية بناء أطر إنتاجية وإبداعية **للتعاون وبناء العلاقات بين الطلاب**ذوي المهارات المختلفة، والذين يمكنهم دعم بعضهم البعض، تكملة بعضهم البعض والعمل من أجل هدف مشترك في التآزر (الصحيح أكبر من مجموع أجزائه).

يضاف تحدي الذكاء الاصطناعي إلى العديد من التحديات التي يواجهها طلاب المدارس الابتدائية. نشأت حاجة استراتيجية لتعزيز المجال في نظام التعليم.

محتوى برنامج أرخيتكت بسعادة حاضر وجاهز لمواجهة تحديات دمج الذكاء الاصطناعي والتفكير الحسابي والبرمجة والخوارزميات في عمليات التدريس والتعلم في المدرسة.

يقوم البرنامج بإعداد الطلاب لمهن المستقبل التي لم يتم إنشاؤها بعد ...

4

كلمات تحتاج الشرح ؟

الذكاء الاصطناعي، AI، Artificial Intelligence

فرع بحثي متعدد التخصصات يسعى إلى منح الحاسوب القدرة على التفكير والتعبير والتعلم كما لو كان إنسانًا. يستخدم برنامج أرخيتكت الذكاء الاصطناعي في أطر آمنة ومحددة وموجهة لطلاب المدارس. من بين أشياء أخرى، نجرب لغويات الذكاء الاصطناعي (ما هي الأوامر التي يجب إدخالها إلى الحاسوب من أجل الحصول على النتيجة المرجوة - **Prompt Engineering**، البرمجة، الخوارزميات، "تدريب" الذكاء الاصطناعي لأداء الإجراءات تلقائيًا، المساعدة في التصميم الرقمي، والمزيد.

الخوارزميات

الخوارزمية هي قائمة منظمة من الإجراءات التي يجب أداؤها والمصممة لحل مسألة أو أداء مهمة. توجد خوارزمية أيضًا في الحياة اليومية، على سبيل المثال، وصفة خبز كعكة هي نوع من الخوارزمية، حيث تحدد سلسلة من الإجراءات التي يجب تنفيذها من أجل تحقيق هدف. بدءً من الصف الأول، يقوم الطلاب بتجربة كتابة خوارزمية في دروس البرمجة للأطفال الصغار.

التفكير الحسابي

التفكير الحسابي هو عملية حل المسائل من مجالات المعرفة المختلفة، والتي يمكن للطلاب استخدامها لحل المسائل البسيطة والمعقدة. **يتم تمثيل الحل كخوارزمية، والتي سيتم ترجمتها إلى رمز ليتم تنفيذه بواسطة الكمبيوتر.**
يتضمن تطوير التفكير الحسابي أربع مراحل:
تحليل المسألة إلى عناصر، تحديد الأنماط المتكررة، تحليل "ما هو مهم" وإنشاء خوارزمية.

السبب والنتيجة

أحد أسس التفكير الحسابي هو مبدأ السبب والنتيجة لإجراءات المستخدم / أوامر البرمجة. سوف نتعرف على هذا المبدأ من خلال اللعبة.

ما هو تعلم الآلة؟

عنصر آخر من عناصر التفكير الحسابي هو قدرة نظام الحاسوب على "التعلم"، وقدرتنا على "تدريبه"، مع إدخال أمثلة من النصوص والصور والصوت وحتى كاميرا الانترنت المتصلة بالحاسوب. تعلم الآلة هو الواقع المطلوب في المهام الحسابية التي تكون فيها البرمجة الكلاسيكية غير ممكنة.

هل أنتم مستعدون لبرنامج "المهندس المعماري بسعادة"؟

ארכיטקט للأطفال الصغار

لصفوف أول-ثالث چيفين 12164

برنامج أرخيتكت بسعادة للصغار، بطريقته الفريدة والممتعة، يسمح للأطفال الصغار بالبقاء صغارًا، ولكن في نفس الوقت يمنحهم المهارات الأساسية في السعادة، المعلوماتية، تجربة البرمجة والتفكير الحسابي، التصميم الرقمي ودمج التكنولوجيا في التدريس.
يقوم البرنامج بتدريس الأدوات التكنولوجية التي تشجع الطلاب على التعلم بشكل مستقل، تنمية شخصيتهم وتشجيع الإبداع والفضول والتفكير عالي المستوى، في بيئة تعليمية مرحة وممتعة.

إنشاء كتيّبات رقمية صفية / شخصية
دراسات اللغة في بيئة رقمية

غرف الهروب للشباب – تعلم ممتع في بيئة مليئة بالمغامرات

ورشة عمل الرسوم المتحركة Stop-Motion

الإلمام المبكر بأدوات أوفيس ولقاء محمي وخاضع للرقابة وناقد مع عجائب الحاسوب والإنترنت والذكاء الاصطناعي، يشق الطلاب الصغار طريقهم إلى واقع حيث تشكل التكنولوجيا عالمنا. يأخذ برنامج المهندس المعماري بسعادة الأطفال الصغار إلى عوالم رائعة، إلى لقاءات مع جمال الطبيعة، روائع الأعمال الفنية في المعارض عبر الإنترنت، وسائل متنوعة للتوضيح وتعديل أنماط التعلم لكل طالب.

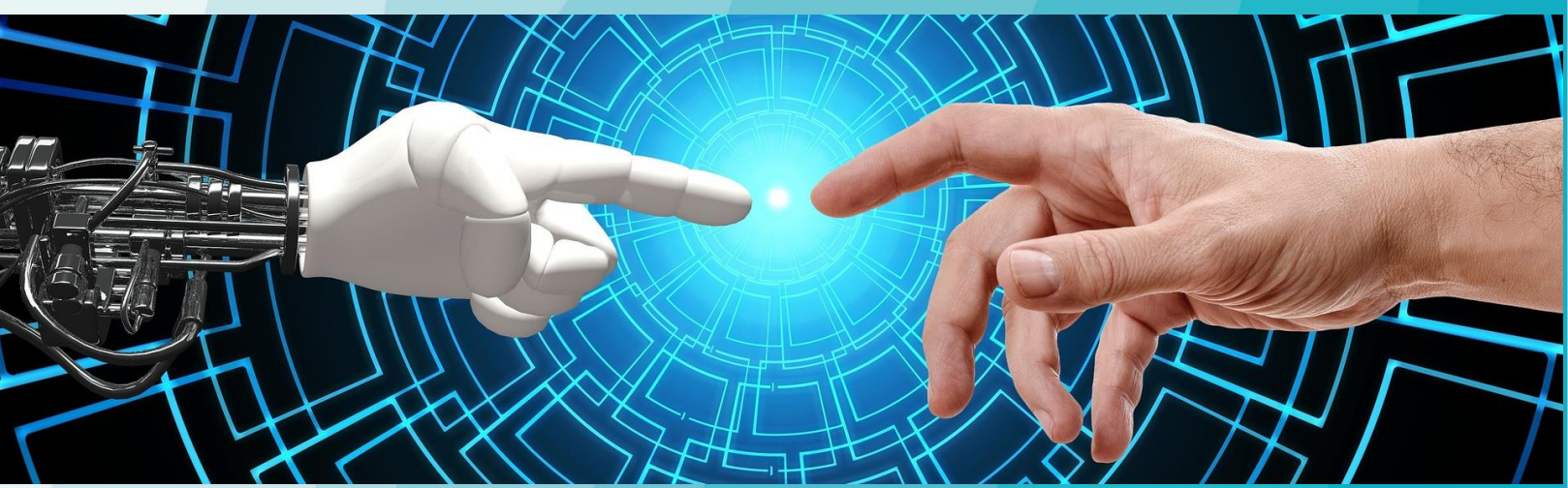
لصفوف الثالث-السادس چيفين 12164

برنامج الوسائط المتعددة (مولتيميديا) عديدة المجالات، يشجع استخدام أدوات رقمية لتكامل المعرفة، الريادة، التعلم الذاتي، البحث والإبداع الجماعي. يكشف البرنامج أمام الطلاب مواضيع عديدة في مجال:
لغويات الذكاء الاصطناعي، التفكير الحسابي، تطوير الألعاب الرقمية، الفن الرقمي، الرسوم المتحركة، فنون الفيديو، الكوميكس (الرسوم الهزلية)، التصوير، البودكاست، البرمجة وثلاثي الأبعاد. يتعلم الطلاب كل شهر أداة جديدة تساهم في توسيع آفاقهم وتساعد في إنشاء مجموعات تعلم وأنشطة مشتركة متعددة المجالات.

يختار كل طالب كيفية التعبير عن نفسه وبالتالي يساهم كشريك مهم في العمل المتزامن.
هذه الفكرة هي جوهر صناعة التكنولوجيا الفائقة (الهايتك) في إسرائيل.

التكنولوجيا التي نعتمد عليها تتغير باستمرار.
نحن كبرنامج تعليمي ملتزمون بفعل الشيء الصحيح من أجل تقدم الطلاب، ولكن أيضًا للحفاظ على الإطار، عمّا هو مقبول وما هو محظور في نظام التعليم.

يتغلغل الذكاء الاصطناعي في جميع مجالات الحياة،
فالمهن المستقبلية لطلابنا - لم يتم إنشاؤها بعد ...
نحن على يقين أن الذكاء الاصطناعي لن يحل محل الإنسان ...
سيتم استبدال الإنسان بشخص يعرف كيفية استخدام الذكاء الاصطناعي.



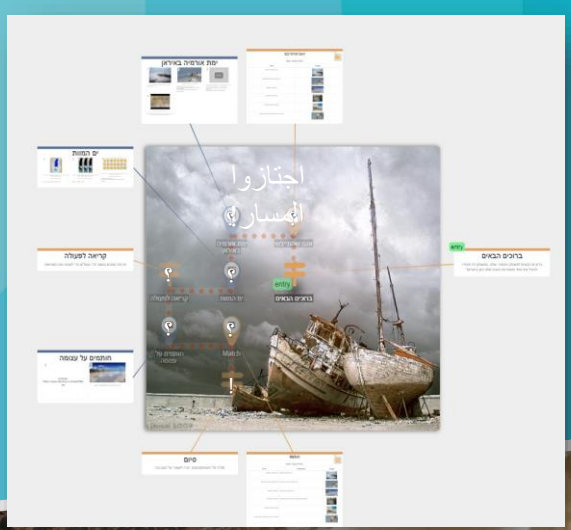
الذكاء الاصطناعي في المهندس المعماري

قام برنامج المهندس المعماري بتطوير دروس إثراء في مجال لغويات الذكاء الاصطناعي،
تتناول خطط التعليم السؤال التالي:
ما الذي يجب أن نكتبه كمدخلات للذكاء الاصطناعي، من أجل الحصول على المخرجات المطلوبة،
.Prompt Engineering
تستفيد دروس البرمجة أيضًا من الذكاء الاصطناعي وإنشاء الخوارزميات والتدريب وتعلم الآلة.

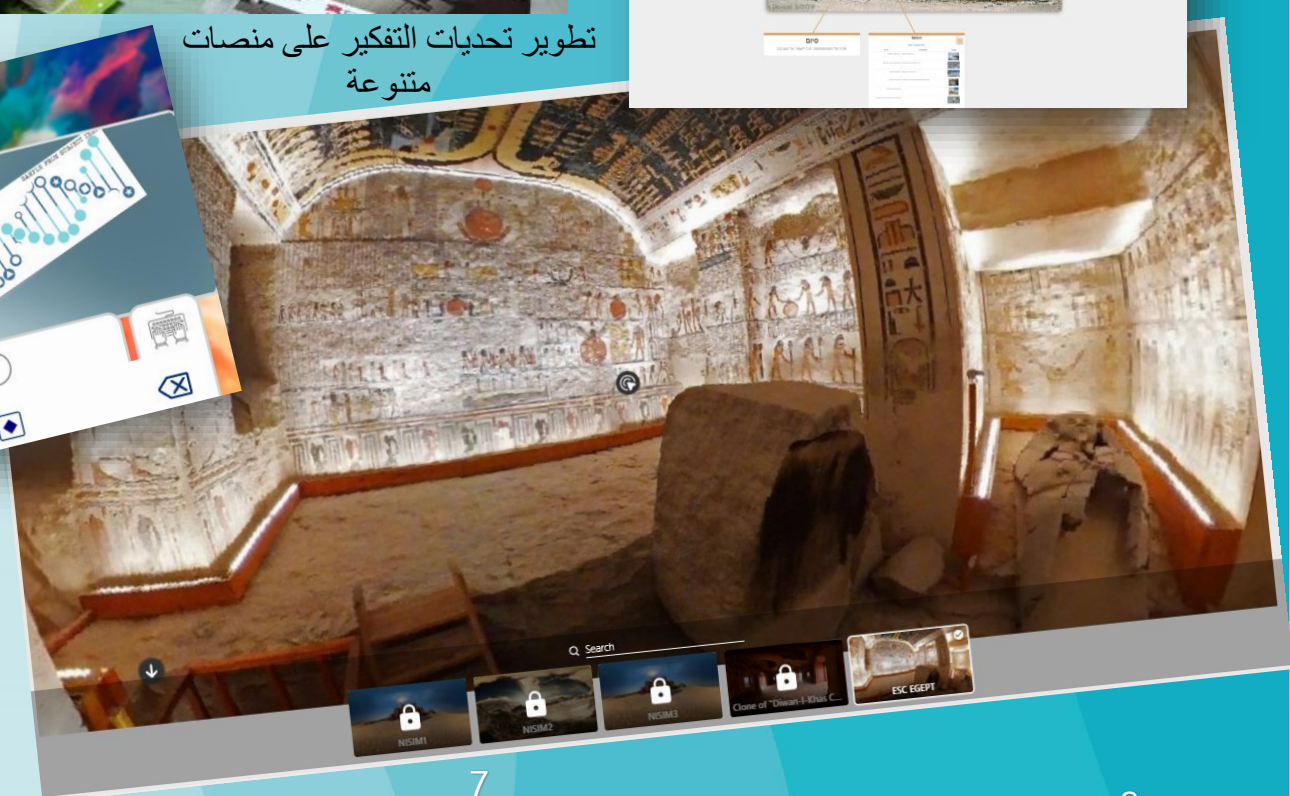
تم إنشاء الصورة في OpenAI

تحديات التفكير وغرف الهروب

التعلم أثناء اللعب يخلق دافعًا للتعلم، يساعد على بناء المعرفة ويساهم في تنمية المهارات والخبرات التي يمكن نقلها بين مجالات المعرفة المختلفة.
إن دمج غرف هروب رقمية يحوّل الصف إلى ساحة مغامرات شيّقة. يقوم الطلاب بتعميق بحثهم لحل الألغاز من عالم الرياضيات والكيمياء والعلوم واللغة والفنون.
تعد تحديات التفكير ممتعة وتدعو إلى التعلم وممارسة استراتيجيات لتشفير الألغاز وفك تشفيرها.
يقبل الطلاب من جميع الأعمار بسعادة التحدي ويحلون الألغاز أثناء ممارسة التفكير النقدي والإبداعي، والتعاون والتوجيه الذاتي.



تطوير تحديات التفكير على منصات متنوعة



البرمجة

البرمجة هي طريقة محو الأمية الجديدة، لا يوجد مجال في حياتنا لا يستخدم البرمجة: الطب، العقارات، الزراعة وماذا لا؟
أثناء دراسات البرمجة، يتعلم الطلاب التفكير الحسابي وتطوير الخوارزميات وتجربة التدريب وتعلم الحاسوب.

ثلاثي الأبعاد

يأخذ التصميم ثلاثي الأبعاد دورًا مهمًا في الصناعة، الطب، الطيران، استكشاف الفضاء والمدارس.
في برنامج الوسائط المتعددة، سيتعرف الطلاب على التصميم ثلاثي الأبعاد في السحابة ويطورون التفكير المكاني.

في الصور - ورش عمل لتخطيط منزل الأحلام، والتصميم لوسائل التواصل الاجتماعي للترويج لعلامة تجارية لبوظة معينة

ورشات صانع رقمي
(Digital maker)

في ورشة عمل المصنّع (التصنيع) يخطط الطلاب وينتجون المنتجات، عادةً كاستجابة لمشكلة أو تحدٍ. في هذه العملية، يطور المتعلمون التفكير التكنولوجي ومهارات الحل باستخدام الأدوات الرقمية.

الفن، التصميم الرقمي والتصوير

عنصر من ملصق للترويج لنظام غذائي صحي

الفن الرقمي هو لغة عالمية ومجال واسع للتعلم والإبداع. يسمح الانخراط في الفن الرقمي بالتعبير الشخصي والجماعي ويوفر تجربة تعليمية تمكينية. يهدف التعلم إلى التعليم ذو قيمة، تنمية حس الجماليات ومهارات التقييم والنقد. تعد الوسائط الرقمية منصة لمشاركة ونشر المعرفة ورافعة للنشاط الاجتماعي البيئي، مع إنشاء رسائل تعليمية عالمية المفهومة بالنسبة للجميع.

صورة تصوير في بلدتي

بودكاست

يمكن الوصول إلى البودكاست والفيديو كاست (بث الفيديو) وقنوات اتصال متاحة ومثيرة تشجع الطلاب على جعل أصواتهم مسموعة والإصغاء إلى أصدقائهم. تنصب العملية الإبداعية أمام الطلاب تحديات مثل التعاون والعمل الجماعي والكتابة والسرد والتصوير والتسجيل والتصميم.

كوميكس (رسوم هزلية) رقمي ورسوم متحركة

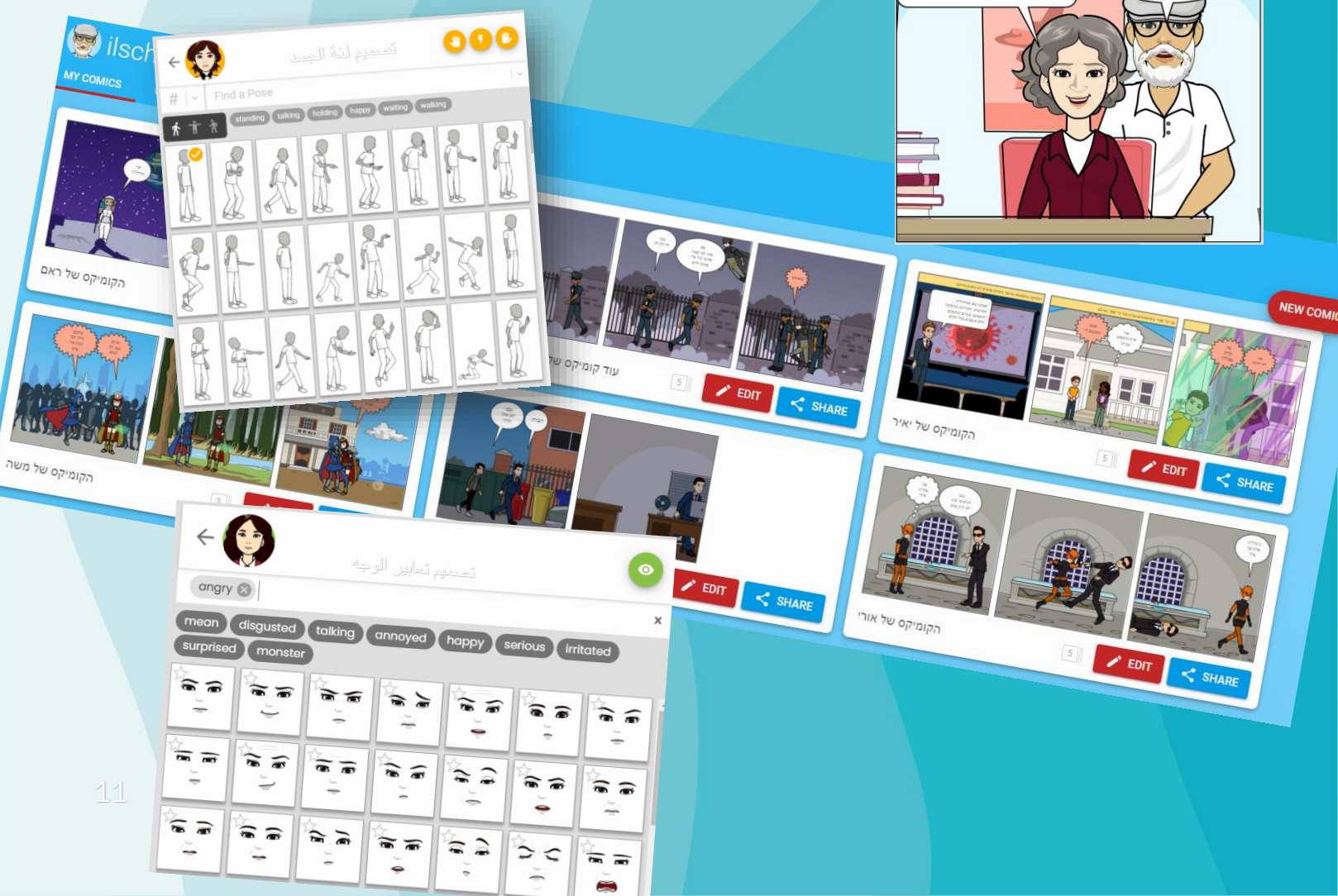
يطوّر إنشاء الكوميكس والرسوم المتحركة بين الطلاب مهارات تحويل الأفكار اللفظية والتجريدية إلى تمثيل مرئي. تعبر لغة التصميم في الكوميكس والرسوم المتحركة عن صوت شخصي بغمزة روح الدعابة/النقد أثناء دمج العناصر المرئية.

يمنح الكوميكس الحياة للكتابة، ويساهم في تطوير مهارات بناء القصة، والصياغة البليغة والموجزة والمركزة. يسمح إنشاء الكوميكس للطلاب بالتعبير عن المشاعر والأفكار ومشاركتها بطريقة فنية وتكنولوجية وممتعة. الكوميكس هو أداة فعالة لإثراء معرفة اللغة الإنجليزية.

كوميكس ورسوم هزلية رقمي ورسوم متحركة

يطوّر إنشاء الكوميكس والرسوم المتحركة بين الطلاب مهارات تحويل الأفكار اللفظية والتجريدية إلى تمثيل مرئي. تعبر لغة التصميم في الكوميكس والرسوم المتحركة عن صوت شخصي بغمزة روح الدعابة/النقد أثناء دمج العناصر المرئية.

يمنح الكوميكس الحياة للكتابة، ويساهم في تطوير مهارات بناء القصة، والصياغة البليغة والموجزة والمركزة. يسمح إنشاء الكوميكس للطلاب بالتعبير عن المشاعر والأفكار ومشاركتها بطريقة فنية وتكنولوجية وممتعة. الكوميكس هو أداة فعالة لإثراء معرفة اللغة الإنجليزية.



ينمّي مركز برامج الإثراء المواهب بين الأطفال في مختلف المجالات:
الحاسوب، التفكير الحسابي، تطوير الألعاب، الاتصال والوسائط المتعددة،
الفنون المسرحية، الموسيقى والعلوم.
مع تعزيز مهارات **SEL**.
يركز كل برنامج على مجال مختلف، لكن لديهم جميعًا جوهرًا مشتركًا.
كل فن هو لغة تسمح لكل شخص بالتعبير عن نفسه على النحو الأمثل
والتواصل مع بيئته.
نحن ملتزمون بتعريض الطلاب لمجموعة متنوعة من المجالات والسماح لهم
باختيار طرق التعبير والإبداع التي ستشكلهم كشخص.

للتفاصيل وتنسيق لقاء:

ألين 053-825-5257 المكتب 053-800-8007
ארכיטקט.קום