أرخيتكت بسعادة

ארכיטקט בשמחה

أرخيتكت بسعادة للشبيبة صفوف الأول - الثاني (جيفن 12164)

الابتكار التكنولوجي للشبيبة

حاسوب، فنون رقمية، معلوماتية ودمج التكنولوجيا في التعليم، تعلّم اللغة في أجواء رقمية.

أرخيتكت بسعادة صفوف الأول - الثاني (جيفن 12164)

وسائط متعددة (ملتيميديا) بالدمج مع الذكاء الاصطناعي

حاسوب، اتصالات، لسانيات الذكاء الاصطناعي، تفكير حوسبي، كوميكس ورسوم متحركة، تحديات تفكيرية وغرف هروب، تصميم ثلاثي الأبعاد، فنون وتصميم رقمي.

للتفاصيل وتنسيق لقاء:
ألين 053-8255-257 المكتب 053-800-8007
أرخيتكت.كوم

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
055-3077-571

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

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.

مركز برامج الإثراء

يعمل منذ أكثر من 25 عاما في المدارس في إطار جيفن، البرامج التعليمية الإضافية (تالان) وبرنامج كاريف.
برنامج مميز وذو صلة، يطور لدى التلاميذ المعرفة، المهارات والمواقف الحيوية للحياة.

متعددة المجالات

برامج تتضمن المعرفة من مختلف المجالات، إلى جانب استخدام التعلّم النشط، التعاوني، الإبداعي والمثير.

سيرورة تعلّم تراكمية

تتيح للتلاميذ اكتساب المعرفة، توسيع المعرفة، تعميقها وتطبيقها في عدد من المجالات على مدار الزمن.

مهارات SEL

ينهض البرنامج بالمهارات الحسّية الاجتماعية الحيوية، مثل التواصل مع الآخرين، الوعي الذاتي والاجتماعي.

الاستعداد للتحدّيات المستقبلية

يعزز هذا البرنامج مهارات التفكير النقدي، العمل الجماعي، التواصل وحل المشاكل.
والتي تشكل أداة حيوية في التعامل مع تحديات الحاضر وأفضل اندماج في المجتمع مستقبلا.

المبادرة والقيادة

يشجع البرنامج روح المبادرة والقيادة لدى التلاميذ، من خلال إعطائهم أدوات لتطوير الأفكار، قيادة الإجراءات وتحمّل المسؤولية.

للأهل والطاقم التربوي

تبحثون عن برنامج إثراء تكنولوجي،
معزز، ممتع، يجهّز أبناءكم للمستقبل؟

برنامج أرخيتكت بسعادة يعرض عليكم انكشافا محميا
على الذكاء الاصطناعي العام
للنهوض بالذكاء الإنساني
* مضامين توسّع الآفاق.
* تعلّم يدمج التحدي والمتعة.
يشجع البرنامج على التعاون، الصداقة والتعاطف بين التلاميذ.

يرتكز تعلّم المواضيع الأساسية على مهارات خطّية ومنطقية، في حين يطوّر برنامج أرخيتكت بسعادة مهارات التفكير المرنة من خلال أدوات تكنولوجية ويطوّر التفكير الإبداعي، الإدراك البصري والحيّزي.

الابتكار التكنولوجي للشباب

تعلّم مهارات أساسية في الحاسوب، الفنون الرقمية، البرمجة من خلال اللعب والإبداع للنهوض بالتعلّم المستقل والتمكّن الرقمي.

ألعاب برمجة روبوتات

غرف هروب للشبيبة – تعلّم ممتع في بيئة مثيرة

قدرات رقمية للطبقات الصغيرة

تطوير مهارات التفكير المنطقي

تطوير مهارات القرن الـ 21

متعة وحركة خلال التعلّم

تقليص الفجوات الرقمية

تشجيع الإبداع والاستقلالية

تجهيز للتعليم المستقبلي

تنمية العمل الجماعي

جيفن 12164

لصفوف الثالث – السادي

الوسائط المتعددة (ملتيميديا) والذكاء في عالم متعدد المجالات متجدد.

تعليم الاتصالات والملتيميديا من خلال استخدام أدوات رقمية والذكاء الاصطناعي لأجل الدمج بين المعرفة، البحث، المبادرة، التعلّم الذاتي والإبداع ضمن مجموعة. البرنامج يعرّف التلاميذ على عدّة مواضيع في المجال: لسانيات الذكاء الاصطناعي، التفكير الحوسبي، الفنون الرقمية، الرسوم المتحركة، الكوميكس والتصميم ثلاثي الأبعاد.
في كل شهر يتم التركيز على أداة جديدة.

يعرض برنامج أرخيتكت توجها مبتكرا،
يعتمد على الذكاء الاصطناعي كأداة لتطوير الذكاء الإنساني.

مساهمة دمج الذكاء الاصطناعي

توسيع الآفاق:
تساهم معرفة واستخدام أدوات الذكاء الاصطناعي في فهم أكثر عمقا للعالم المحيط بنا.

لسانيات الذكاء الاصطناعي:
تحتاج كتابة أوامر الـ AI فهم لغة البرمجيات، تطوّر القدرات اللغوية، التفكير المنطقي والإبداعي.

مهارات تكنولوجية:
تفتح معرفة الذكاء الاصطناعي الباب أمام مهن المستقبل.

التفكير النقدي وحل المشاكل:
يساهم التفكير المنطقي وتحليل الخوارزميات في تحسين القدرة على تحليل وحل المشاكل المعقدة.

التفكير الحوسبي:
يُشجّع التعرف على سيرورات تعلّم الماكينات على التفكير الإبداعي والتوجه الحداثي للمهامّ.

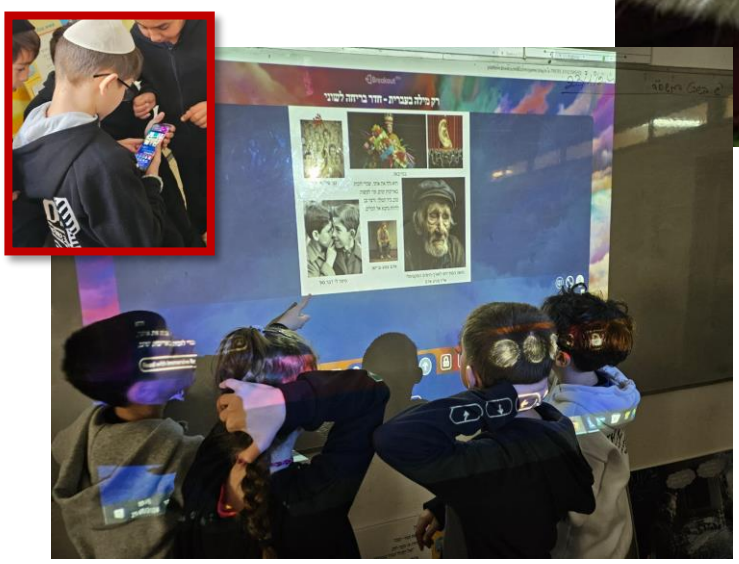
تم اختيار المعرض ليتم عرضه أمام وزير التربية **السيد يوآف كيش** ضمن مؤتمر شعبة التطوير والأبحاث في وزارة التربية والتعليم.

معرض تلخيص ورش عمل Prompt Engineering الذي عقدته الشركة في 18 مدرسة في أشدود

تحدّيات تفكيرية وغرف هروب

يخلق التعلّم من خلال اللعب دافع للتعلم، يساهم في إنشاء وخلق المعرفة ويساعد في تطوير المهارات والخبرات القابلة للنقل بين مختلف المجالات المعرفية.

يحوّل دمج غرف الهروب الرقمية في التعلم الصفوف إلى حلبة مغامرات أخّاذة.
يتعمق التلاميذ في بحث ودراسة حلّ أحجيات من عالم الرياضيات، الكيمياء، العلوم، اللغة والفنون.



غرفة هروب مدنية بمشاركة 37 مدرسة

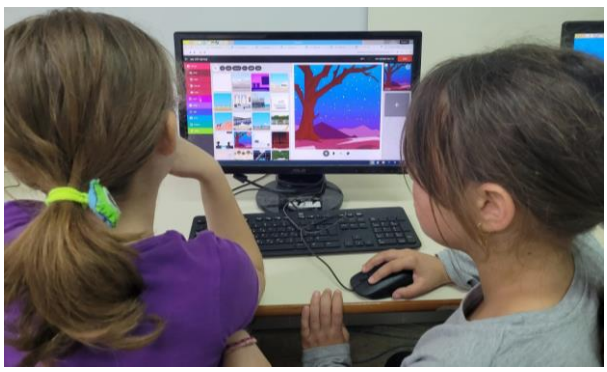
التصميم ثلاثي الأبعاد

بدأ التصميم ثلاثي الأبعاد باحتلال مكانة هامة في عالم الصناعة، الطب، الطيران، دراسة الفضاء والتعلّم في المدارس.
ضمن برنامج الملتيميديا، سيتعرف التلاميذ على التصميم ثلاثي الأبعاد من خلال الحوسبة السحابية ويطوّروا التفكير الحيّزي.

ورش عمل لتصميم مشاريع ثلاثية الأبعاد.

تعلّم، بحث وجولات ثلاثية الأبعاد حول العالم.

الفن وتصميم الكوميكس الرقمي والصور المتحركة



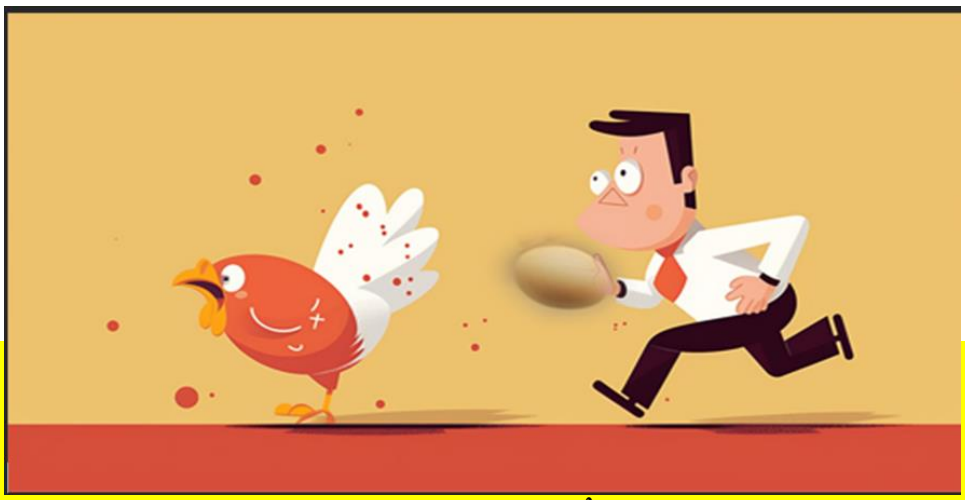
الفن الرقمي هو لغة عالمية وميدان تعلّم إبداعي واسع. يتيح التعامل معه إمكانية التعبير الذاتي والجماعي، ويمنح تجربة تعليمية معززة.

يطوّر ابتكار الكوميكس والرسوم المتحركة لدى التلاميذ مهارات تحويل الأفكار الكلامية البسيطة إلى محاكاة بصرية. تعكس اللغة التصميمية في الكوميكس والرسوم المتحركة صوتا شخصيا مع نظرة فكاهية/نقدية من خلال دمج العناصر البصرية.

يمنح الكوميكس والرسوم المتحركة حياةً للكتابة، يساهمان في تطوير القدرة على بناء قصة وتعبير سلس وموجز. بالإضافة لذلك، يتيح للتلاميذ إمكانية التعبير عن مشاعرهم ومداركهم ومشاركتها.

التصميم والذكاء الاصطناعي في تعلّم اللغة

الترجمة: مثل الكاتب على سطح الماء.
يعني: العمل الجاد الذي لا فائدة فيه.



بيضَة الْيَوْم, وَلَا دَجَاجَة بُكْرَة
الترجمة: بيضة اليوم خير من دجاجة غداً.

البرمجة

البرمجة هي لغة القراءة والكتابة الجديدة، لا يوجد مجال في حياتنا لا يستخدم البرمجة: الطب، العقارات، الزارعة، وكل شيء!
خلال تعلّم البرمجة، يتدرب التلاميذ على التفكير الحوسبي، تطوير خوارزميات ويخوضون تجربة تعلّم الآلة.

يقوم مركز برامج الإثراء برعاية المواهب لدى الأطفال في عدّة مجالات:
الحواسيب والملتيميديا بالدمج مع الذكاء الاصطناعي العام للنهوض بالذكاء الإنساني، التربية الموسيقية والعلوم إلى جانب النهوض بماهرات SEL.

يشدد كل برنامج على مجال مختلف، لكهنا جميعا تشترك بجوهر واحد. يتيح لكل شخص إمكانية التعبير عن نفسه بأفضل طريقة والتواصل مع بيئته ومحيطه. نحن ملتزمون بتعريف التلاميذ على تشكيلة واسعة من المجالات وإتاحة المجال أمامهم لاختيار طرق التعبير والإبداع التي تشكّلهم كبشر.

للتفاصيل ولتنسيق موعد لقاء:

ألين 053-8255-257 المكتب 053-800-8007

أرخيتكت.كوم

تم إنشاء المحاكاة والأيقونات في الكراسة بواسطة الذكاء الاصطناعي