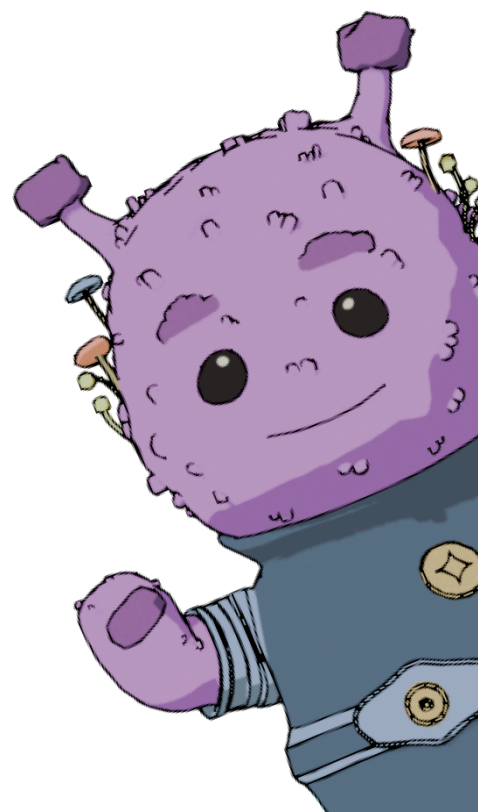
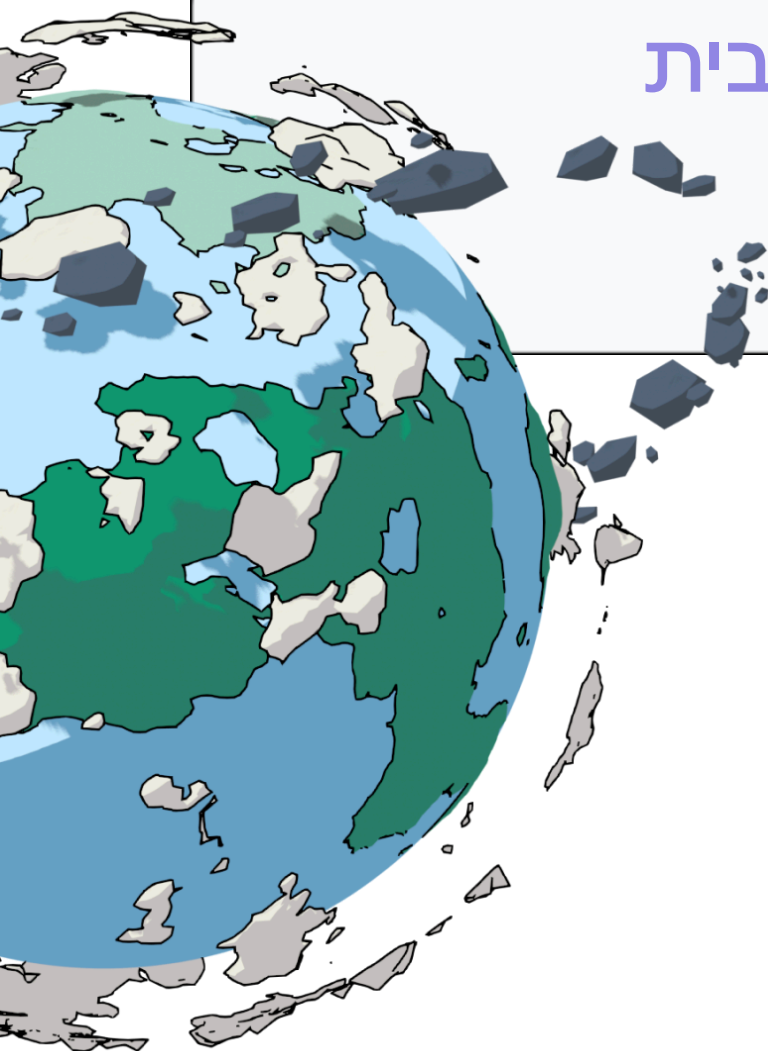


AI Quests

גישה פדגוגית ועיצובית

research.google/ai-quests/intl/he_il



AI Quests מבוססת על גישת "תכנון לימודים לקראת הבנה" (- **Understanding by Design** (Ubd). זוהי מסגרת עבודה המתחילה ב"הבנות מתמשכות" (Enduring Understandings) – אותם רעיונות גדולים שהתלמידים אמורים לשאת איתם זמן רב לאחר סיום הלימודים – ומתכננת לאחר את חוויות הלמידה כדי לטפח הבנות אלו. לאורך כל המשימות, ההבנה המרכזית המתמשכת היא שבני אדם יכולים ליזום ולעצב יישומי AI המסוגלים לתת מענה לכמה מהאתגרים הגדולים והבלתי פתורים של האנושות.

כדי לתמוך ביישום התוכנית בכיתה שלכם, כדאי להכיר את גישות הלמידה המנחות את עיצוב המשימות. יסודות אלו יכולים לעזור לכם לצפות כיצד התלמידים עשויים להגיב וכיצד לבנות בצורה מיטבית את הפיגומים (Scaffolding) או להרחיב את הלמידה שלהם.

למידה באמצעות משחק?

AI Quests משתמשת בנרטיבים (סיפורים), קבלת החלטות מבוססת בחירה ותמיכה בזמן אמת (Just-in-time support) כדי ליצור חווית למידה פעילה שניתן לחזור עליה שוב ושוב.

אנו יודעים שתחרותיות היא חלק מהעניין, אך אנו מעודדים אתכם לכוון את התלמידים לעבר דיון מעמיק במקום להתמקד במהירות, וזאת כדי להעמיק את הלמידה שלהם.

הקשרים ממוקמים ואותנטיים

כל משימה (Quest) מציבה את התלמידים בהקשרים ריאליסטיים ומשמעותיים, המשקפים את הכלים, האתגרים והדרישות של פיתוח AI בעולם האמיתי. הפעילויות עוצבו בשיתוף עם חוקרי בינה מלאכותית כדי להבטיח אותנטיות, תוך שמירה על התאמה התפתחותית לתלמידי חטיבת הביניים.

על ידי הדגשת זירת הפעילות של המשימה והסיכונים הכרוכים בה, תוכלו לעזור לתלמידים לראות כיצד נתונים AI-י קשורים לחיי היומיום ומדוע הם חשובים מעבר לכותלי הכיתה.

פעילויות כיתתיות משולבות

AI Quests נבנתה לשימוש בכיתה עם מבנים התומכים בהפעלת ידע קודם וברפלקציה שיתופית, לצד הרחבות רשות ללמידה עמוקה יותר.

התאימו את המשימות, המסמכים ופעילויות השיעור כך שיעבדו בצורה הטובה ביותר בהקשר הספציפי של הכיתה שלכם.

מיקוד מרוכז-אדם

כל משימה מדגישה לא רק תהליכי AI טכניים אלא גם את ההשפעות החברתיות של הטכנולוגיה, תוך הצבת אמפתיה, אחריות ושיקול דעת אנושי במרכז.

עודדו את התלמידים לחשוב מי מרוויח ומי עלול להיפגע מפתרונות ה-AI שהם בונים.

משוב מובנה ו"כישלון יצרני"

המשימות תוכננו במכוון כך שהתלמידים יקבלו משוב מובנה וייתקלו בהזדמנויות ללמוד דרך חקירה, טעויות וחזרתיות (Iteration).

הפכו טעויות ותיקונים לחלק נורמלי מתהליך הלמידה ומתהליך העיצוב של AI בעולם האמיתי. עודדו את התלמידים לראות בדיוק נמוך של המודל או בבחירות שגויות לא ככישלון, אלא כסימן להערכה מחדש ושיפור.

סוכנים פדגוגים

דמויות בתוך המשחק (כמו פרופסור סקיי או לונה) משמשות כמדריכות, מציעות תמיכה, מחזקות מושגי מפתח ומדגימות התנהגויות של פתרון בעיות בצורה אחראית ואמפתית.

הזכירו לתלמידים לשים לב היטב להנחיות של פרופסור סקיי והסוכנים האחרים. אינטראקציות אלו נועדו לספק פיגומים (Scaffolding) ללמידה מבלי לגלות את התשובות מראש.

מינוף הסבר עצמי

המשימות כוללות "כרטיסי למידה" (Learning Tickets) – שאלות קצרות ומובנות הדורשות מהתלמידים להסביר את חשיבתם ולבצע רפלקציה על הלמידה שלהם בנקודות מפתח. אלו הן שאלות קצרות, בדומה ל"כרטיסי יציאה" (Exit Tickets), אך מטרתן לעורר רפלקציה לצורך תהליך הלמידה של התלמיד עצמו.

- שקלו להשתמש בכרטיסי הלמידה הללו כהשראה לדיונים כיתתיים על נושאי המפתח ויעדי הלמידה.