



VIRTUAL TAU
פדגוגיה דיגיטלית
אוניברסיטת תל אביב



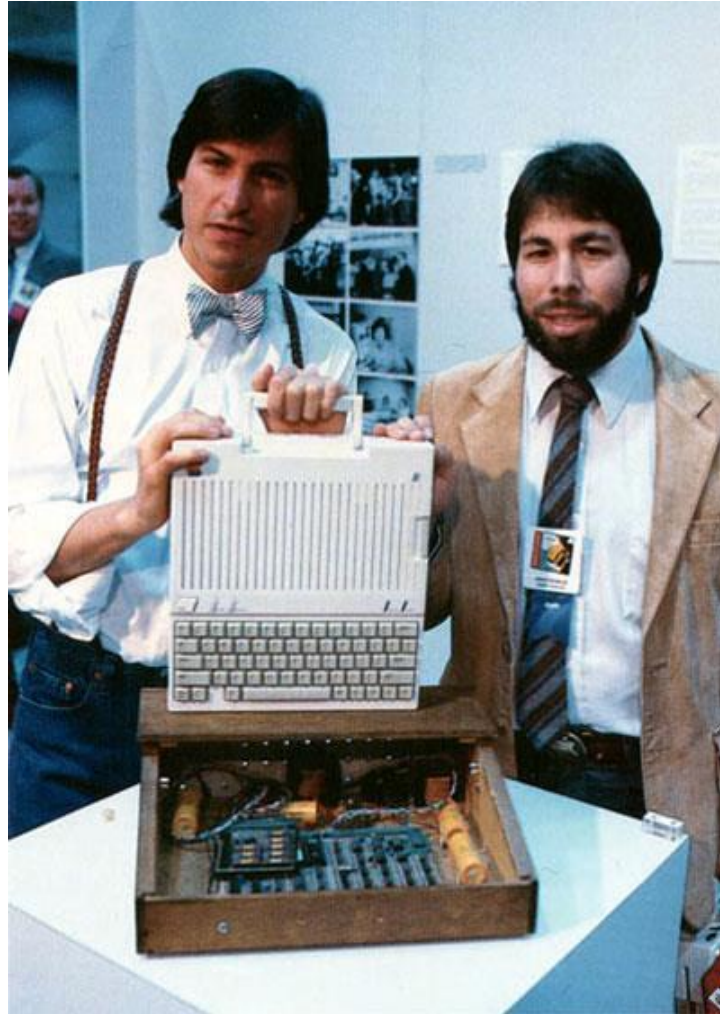
כנס השפה העברית 2019



שילוב כלים טכנולוגיים להוראת השפה
העברית כחוויה פעילה ומאתגרת

ד"ר טל סופר talsofer@tauex.tau.ac.il

1977 The first Personal Computer



Society and education are changing...



כניסת האינטרנט

1991

יצירת האינטרנט – בניית התשתיות

1999-2004

כניסת הרשתות החברתיות - המשתמשים יוצרים את המידע

2010

שילוב האינטרנט בחיי היומיום



טכנולוגיות מפציעות בחינוך

סנכרון

בינה מלאכותית

אינטרנט של הדברים

מכשירים ניידים

ביג-דאטה

מכונות חכמות

אותנטיות

מציאות מדומה

רובוטיקה

טלפונים חכמים

טאבלטים

מדפסות תלת ממד

מכשירים לבישים

יכולות ניתוח מתקדמות

מחשוב רגשות

מציאות רבודה

כריית נתונים

הטמעה

פרופיל משתמשים

מחשוב ענן

מיומנויות

מגמות בדפוסֵי הלמידה וההוראה



ומה קרה להוראה-למידה שלנו?

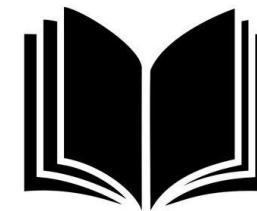
למידה מקוונת



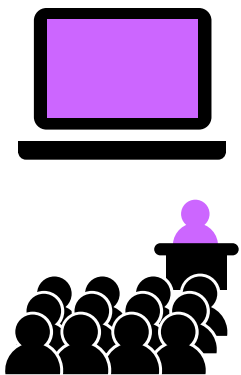
פרונטלית משלב
טכנולוגיה



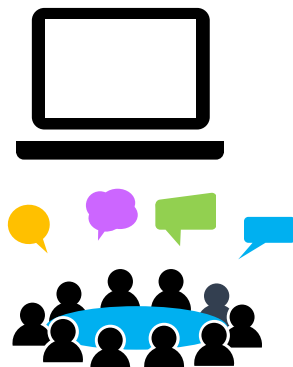
למידה מסורתית



למידה היברידית/מעורבת



כיתה הפוכה



טכנולוגיה התומכת בתהליכי הוראה – למידה



מאפשרת התאמה
לסגנונות למידה שונים



מאפשרת למידה גמישה
בכל מקום ובכל זמן

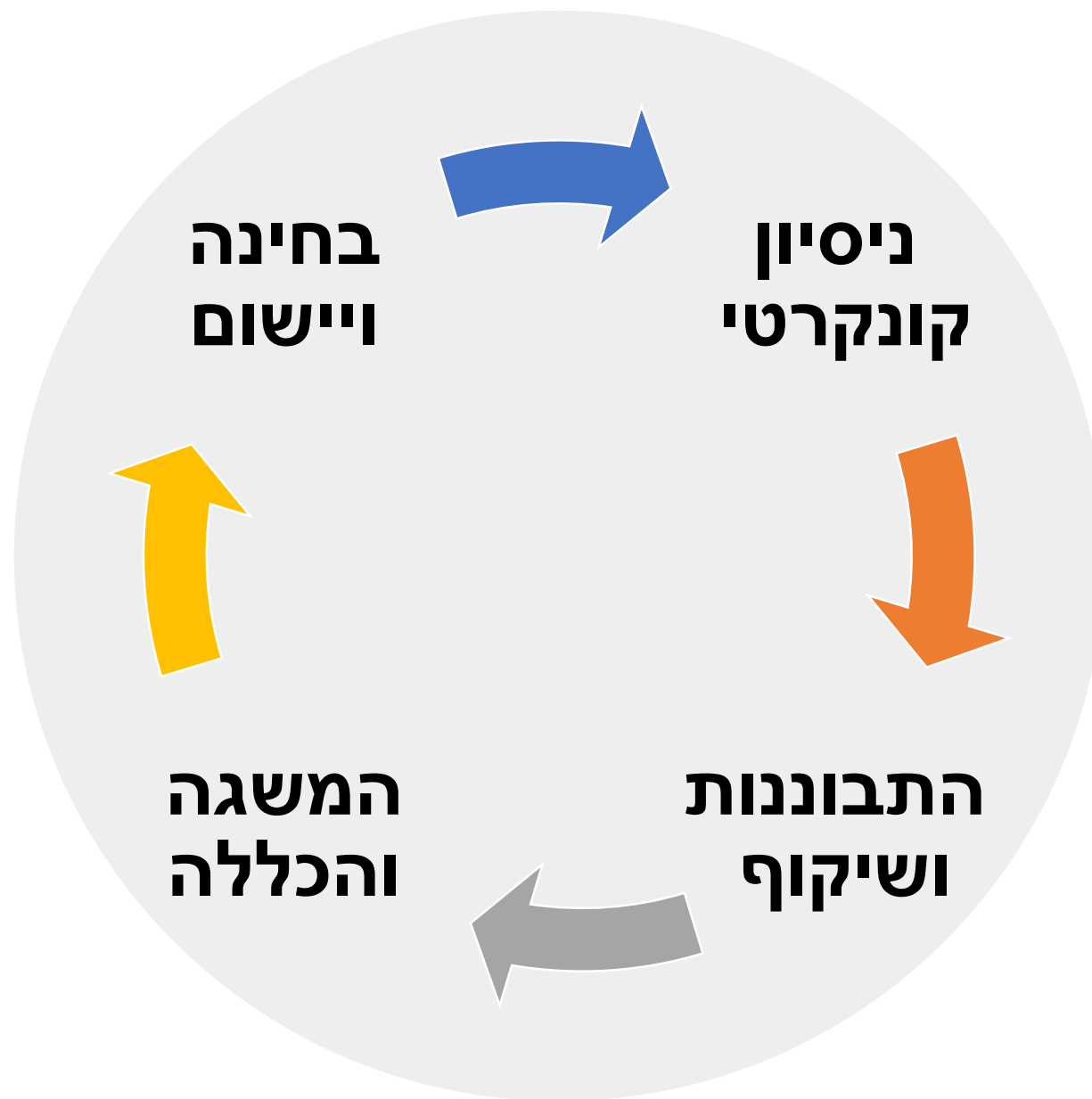


מייעלת תהליכי למידה



מספקת אמצעי הערכה
חלופית

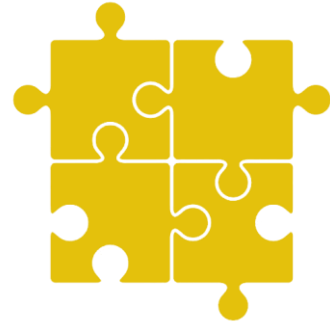
למידה פעילה



למידה פעילה



למידת חקר



למידה שיתופית



המחשה



משחק ומשחק



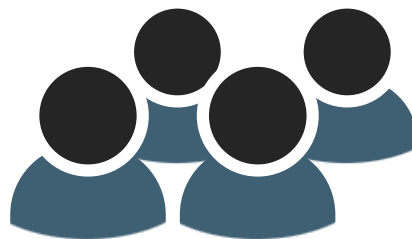
קריטריונים לבחירה בכלי טכנולוגי



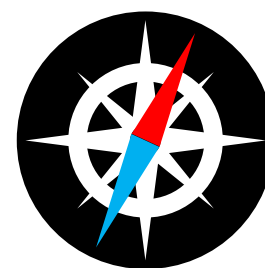
תוצאות



מודל ההוראה



הקהל



מטרות השיעור



נושא השיעור

הקפידו על **גיוון** בכלים



אל תבנו על **סבלנות המשתמש**



בחרו כלי **המתאים לכם**



אל תתעלמו מ**מדיה חברתית**



התחשבו ב**יכולות המכשיר/ים**



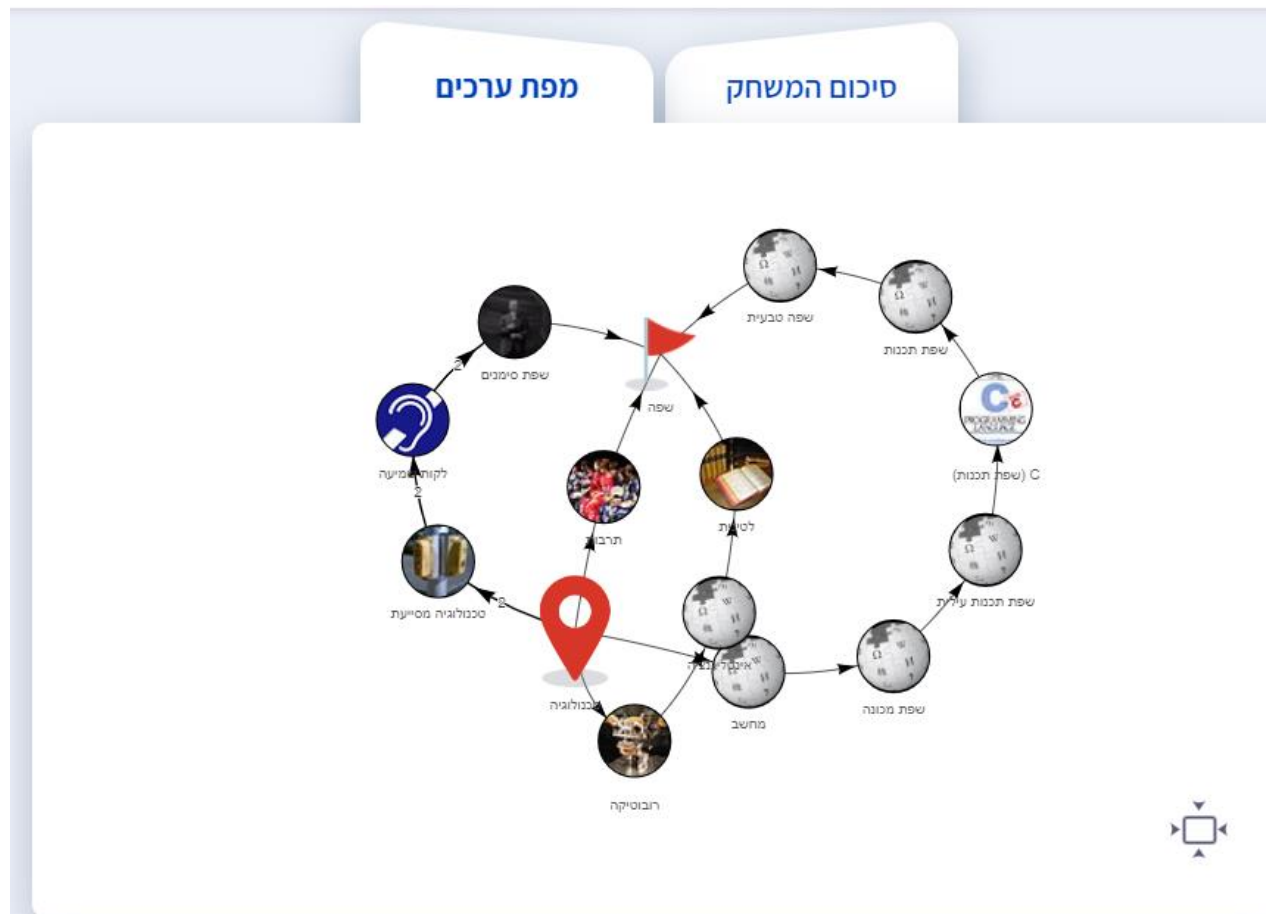
השתמשו בכלי **בשלב הנכון** של הקורס/שיעור

Naraview – "מירוץ ויקיפדיה"

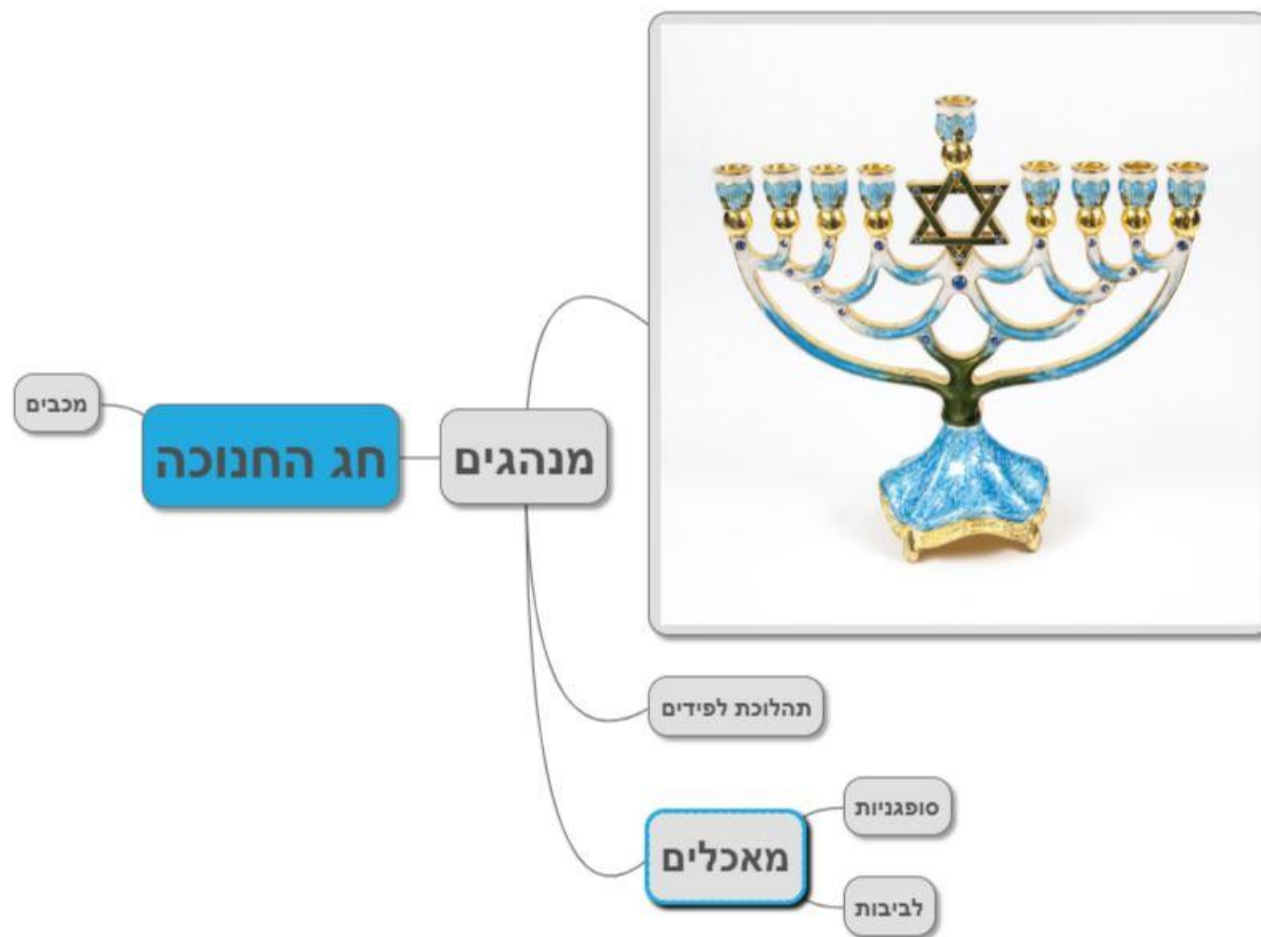
כלים
המאפשרים
משחק

אמצעים
המאפשרים
חקר

תוצרים
משותפים



<https://youtu.be/Tdss20XNf8c>



Go to www.menti.com and use the code **74 93 40**

i

Mentimeter

פדגוגיה חדשנית



מציאות רבודה

[למעבר לסרטון](#)



ועכשיו, הגיע הזמן להתנסות

