

משרד החינוך

מינהל עובדי הוראה
אגף א' לפיתוח מקצועי
לעובדי הוראה

המזכירות הפדגוגית
אגף א' לפיתוח פדגוגי

המינהל הפדגוגי
אגף א' לחינוך יסודי
אגף א' לחינוך על יסודי

מינהל תקשוב,
טכנולוגיה ומערכות מידע
אגף טכנולוגיות מידע

אוריינות דיגיטלית טכנולוגית לחטיבה העליונה

מסמך יישומי ורשימת מיומנויות

מבוא

המאה ה-21 מאופיינת בהשפעות מרחיקות לכת של הטכנולוגיה הדיגיטלית על אופני התפקוד של אזרחי העולם ברוב תחומי חייהם. הטכנולוגיה שינתה את האופן שבו אנו מארגנים מידע, מחפשים מידע, יוצרים ומפיצים מידע; מייסדים ומשמרים קשרים חברתיים; מקבלים שירותי אזרח מהמדינה; לומדים ועובדים עם שותפים אחרים; משפיעים ומשתתפים באופן פעיל ואחראי בחברה גלובלית עתירת טכנולוגיה.

המושג 'אוריינות דיגיטלית' נועד לכנס את הידע והמיומנויות הנגזרים מן השינויים הטכנולוגיים תחת "מטרייה אחת". מערכות חינוך ומובילי מדיניות בעולם מסכימים כי אוריינות דיגיטלית שיפתחו התלמידים תוביל אותם להצלחה בעולם הכלכלי והחברתי.

בנוסף ל'אוריינות דיגיטלית', עולה ההכרה בחשיבות העצומה של פיתוח דור השולט בשפת התכנות. 'אוריינות טכנולוגית' מתבטאת ביכולת לבנות יישומים ממוחשבים באמצעות שליטה בשפת תכנות וליישם את כל שלבי התיכון הנדרשים מהיווצרות הרעיון ועד ליצירת התוצר הסופי. ידע זה והמיומנויות הנלוות אליו, מאפשרים הבנה עמוקה ומעורבות פעילה בהשפעות הטכנולוגיה על המציאות היום-יומית.

לפניכם ארבע אוריינויות הרלוונטיות לחטיבה העליונה.

- [1. אוריינות טכנולוגית](#)
- [2. אוריינות אתיקה דיגיטלית ומוגנות בסביבה מקוונת](#)
- [3. אוריינות חזותית- המדיה הדיגיטלית](#)
- [4. שימוש מושכל בכלים ללמידת חקר :](#)
 - [• אוריינות טכנולוגיית התקשוב](#)
 - [• שיתופיות בסביבה דיגיטלית](#)
 - [• אוריינות מדיה חברתית ותקשורת מילולית מקוונת](#)
 - [• אוריינות מידע בסביבה דיגיטלית](#)
 - [• אוריינות קריאה וכתובה בסביבה דיגיטלית](#)

האוריינויות הללו נסמכות על פיתוח מיומנויות וידע בשכבות גיל צעירות (עד כיתה ט'). הללו הוצגו במסמך קודם- 'אוריינות טכנולוגית ודיגיטלית - פיתוח כישורים וידע הדרושים ללומד במאה ה-21'.

משרד החינוך

מינהל עובדי הוראה
אגף א' לפיתוח מקצועי
לעובדי הוראה

המזכירות הפדגוגית
אגף א' לפיתוח פדגוגי

המינהל הפדגוגי
אגף א' לחינוך יסודי
אגף א' לחינוך על יסודי

מינהל תקשוב,
טכנולוגיה ומערכות מידע
אגף טכנולוגיות מידע

ריכוז המידע על כל אחד מסוגי האוריינות נמצא בענן החינוכי תחת הכותרת - [פיתוח אוריינות טכנולוגית ודיגיטלית](#), ריכוז לוחות המיומנויות על פי שכבות גיל לבית הספר היסודי ולחטיבת הביניים נמצא בענן החינוכי תחת הכותרת [טבלאות מיפוי לפי שכבות גיל](#).
המסמך שלפניכם מציג את רשימת המיומנויות המצופות מתלמידי החטיבה העליונה והגדרה קצרה. בסוף מסמך זה מצורפת [רשימת דוגמאות](#) לפעילויות למידה המתאימות לגילאי 15-18. זהו כלי עזר נוסף למורה, המציג רעיונות לשילוב המיומנויות בפדגוגיה.

רשימת המיומנויות

1. אוריינות טכנולוגית

הגדרה: אוריינות טכנולוגית מתבטאת ביכולת לבנות יישומים ממוחשבים באמצעות שליטה בשפת תכנות – (כגון "האינטרנט של הדברים" IoT ואפליקציות) וליישם את כל שלבי התכנון הנדרשים מהרעיון ועד לתוצר הדיגיטלי, התלמידים:

א. מכירים מושגים ותהליכים בטכנולוגיה

- מכירים שפות תכנות ומשתמשים בהן, כולל פקודות בקרה ודרכי התנהלות בסביבות קוד ופיתוח אפליקציות.
- מכירים מושגים מרכזיים בתחומי מתמטיקה, מחשבים ומדעים ומסוגלים להסביר אותם.
- מתעדכנים בהתפתחויות טכנולוגיות חדשניות כגון 'האינטרנט של הדברים', מציאות מדומה ורבודה, בינה מלאכותית וביג דאטה.
- מבינים את השפעת ההתפתחות הטכנולוגית על חיי החברה והתרבות.

ב. מיישמים דרכי פעולה בסביבה הטכנולוגית

- פותרים בעיות בסביבה הטכנולוגית תוך כדי שימוש יצירתי בנתונים, בכלים ובאפשרויות שהטכנולוגיה מעמידה לרשותם.
- מתכננים, מלווים ומעריכים עתירי טכנולוגיה, תוך כדי הפעלת חשיבה לוגית, טכנולוגית ואלגוריתמית.

ג. מבטאים צורות שונות של חשיבה הנדרשת בסביבה הדיגיטלית

- מבטאים תהליכי חשיבה לוגית: פרשנות של נתונים, יצירת הכללות, ניסוח טיעונים הסקת מסקנות והסברים.
- מבטאים תהליכי חשיבה טכנולוגית: יישום של ידע ומיומנויות תיכון.

משרד החינוך

מינהל עובדי הוראה
אגף א' לפיתוח מקצועי
לעובדי הוראה

המזכירות הפדגוגית
אגף א' לפיתוח פדגוגי

המינהל הפדגוגי
אגף א' לחינוך יסודי
אגף א' לחינוך על יסודי

מינהל תקשוב,
טכנולוגיה ומערכות מידע
אגף טכנולוגיות מידע

- מבטאים תהליכי חשיבה אלגוריתמית: יכולת קוגניטיבית לתכנן באופן שיטתי, מדויק ויעיל מהלך בן כמה שלבים למטרת השלמת משימה ספציפית מוגדרת.

2. אוריינות אתיקה דיגיטלית ומוגנות בסביבה מקוונת

אוריינות אתיקה דיגיטלית ומוגנות ברשת היא יכולת אישית של האדם להתנהל באופן אחראי בסביבה המקוונת וליישם נורמות חברתיות המונעות מצבי פגיעה ביחס לעצמו וביחס למשתמשים אחרים.

התלמידים:

א. מודעים לביטחונם האישי במרחב המקוון

- מאמצים ומתרגלים שימוש בטוח, חוקי ואחראי במידע ובטכנולוגיה, לדוגמה: חשיבה ביקורתית כדי לזהות קשרים בלתי ראויים.
- מזהים מצבי סיכון ופגיעות ברשת, כגון התחזות, גנבת זהות, בריונות, הסתה, דיוג (Fishing) התמכרות לשירותי רשת ויודעים כיצד להימנע או להתגונן במצבים אלה.
- מכירים כלים טכנולוגיים להגנה על המחשב ומתקינים יישומים, תוספים ותוכנות ממקורות אמין בלבד.
- מבינים את המשמעויות הביטחוניות של רשתות תקשורת ומפעילים שיקול דעת בהתחברות לקהילה וירטואלית, לדיון ולרשתות חברתיות.
- ב. שומרים על פרטיותם ומטפלים בסוגיות של אבטחת מידע
 - מבינים את מושג הפרטיות בחיי היום יום ובהקשר לשימוש באינטרנט.
 - מבינים את השיטות שבאמצעותן גורמים שונים אוספים מידע דיגיטלי ובוחרים בצורה מושכלת באילו נסיבות למסור מידע אישי לגורם אחר.
 - מזהים מצבי סיכון ויודעים לאילו גופים רצוי לפנות לעזרה ותמיכה ומהן דרכי הפנייה.
- ג. מודעים לחשיבות העקבות הדיגיטליים והמוניטין ברשת
 - מבינים שכל דבר שהם, או אנשים אחרים, מפרסמים אודות עצמם ברשת הופך למידע ציבורי החשוף לעיני כל ומותיר 'עקבות דיגיטליים'.
 - מגלים אחריות אישית להגנה על זכויותיהם של אנשים אחרים- ולשמירה על פרטיותם וכבודם, כאשר הם מפרסמים אודותיהם מידע ברשת.
 - מודעים לאופן שבו אנשים מציגים עצמם ברשת ומבינים את מערכת היחסים בין הזהות המקוונת לזהות הלא- מקוונת.

משרד החינוך

מינהל עובדי הוראה
אגף א' לפיתוח מקצועי
לעובדי הוראה

המזכירות הפדגוגית
אגף א' לפיתוח פדגוגי

המינהל הפדגוגי
אגף א' לחינוך יסודי
אגף א' לחינוך על יסודי

מינהל תקשוב,
טכנולוגיה ומערכות מידע
אגף טכנולוגיות מידע

ד. מודעים להיבטים משפטיים ואתיים.

- מבינים את ההיבטים המשפטיים והאתיים של יצירות ועבודות שונות.
- מבחינים בין קבלת השראה מיצירה מסוימת ובין שימוש ביצירה ללא קבלת רשות.
- מודעים לכך שיש רישיונות מסוגים שונים המגנים על הקניין הרוחני.
- מבינים את המושגים 'זכויות יוצרים', 'נחלת הכלל', 'קראייטיב קומונס' ויודעים לזהות יצירות עליהן חלים רישיונות אלה.

3. אוריינות חזותית- המדיה הדיגיטלית

אוריינות מדיה דיגיטלית - חזותית היא מכלול הידע, המיומנויות ותהליכי חשיבה הנדרשים ליצירת מסרים תקשורתיים עתירי צורות ייצוג ובעלי משמעות קולקטיבית בהקשרים לימודיים, חברתיים ותרבותיים ולהפיץ אותם. אוריינות מדיה מסוגל להבין ולבקר מידע עתיר ייצוגים, המתווך באמצעות תקשורת דיגיטלית.

התלמידים

א. מכירים מושגים ותהליכים הקשורים במדיה הדיגיטלית

- מסוגלים לתאר את המאפיינים השונים של מולטימדיה ואינפוגרפיקה דינמית ואינטראקטיבית בסביבה הדיגיטלית.
- מסוגלים להסביר דרכי ארגון, שיטות פעולה, אופני הצגת מידע, הפצתו ופרסומו בערוצי המדיה הדיגיטלית השונים.
- מזהים ומנתחים מסרים מילוליים, חזותיים וקוליים המתווכים במדיה בהקשרים מסוימים, מזהים את היוצר, כוונותיו ונקודת המבט שהוא מציג באמצעות כלי המדיה, חושפים את הערכים ונקודת המבט שלו ומבטאים ביקורתיות כלפיהם.

ב. מיישמים דרכי פעולה הקשורות במדיה הדיגיטלית

- משתמשים בתבונה באמצעים דיגיטליים לעריכה, להצגה ולהפצה של דימויים חזותיים.
- לומדים באמצעות המדיה הדיגיטלית כגון: סרטוני וידאו, שיחות וידאו, סימולציות אינטראקטיביות, הדורשות מיומנויות מתקדמות של פיצול תשומת לב ותרגול מוצלח של משימות בו-זמניות רבות (Multitasking)

ג. מבטאים תהליכי חשיבה הקשורים במדיה הדיגיטלית

- מבטאים מודעות לתפקידי המדיה הדיגיטלית בחברה דמוקרטית.
- מודעים לתופעת "הסחת הדעת" בסביבת מסכים ונוקטים פעולות לשיפור יכולותיהם האישיות.

משרד החינוך

מינהל עובדי הוראה
אגף א' לפיתוח מקצועי
לעובדי הוראה

המזכירות הפדגוגית
אגף א' לפיתוח פדגוגי

המינהל הפדגוגי
אגף א' לחינוך יסודי
אגף א' לחינוך על יסודי

מינהל תקשוב,
טכנולוגיה ומערכות מידע
אגף טכנולוגיות מידע

4. שימוש מושכל בכלים ללמידת חקר

חקר שיתופי בעידן הדיגיטלי מאפשר ללומדים לבטא יכולות מתקדמות לשימוש בטכנולוגיה להשגת מטרה קונקרטי, יישומית ואוטנטית.

4.א. אוריינות טכנולוגיות התקשוב (נקרא בעבר 'אוריינות מחשב')

אוריינות טכנולוגיות התקשוב כוללת ידע, מיומנויות ותהליכי חשיבה המאפשרים לאדם להשתמש באופן מושכל ומגוון באמצעים דיגיטליים ללמידה, לעבודה ולחיים כאזרח דיגיטלי.

התלמידים:

א. מפעילים אמצעי קצה ומכירים מערכות הפעלה

- משתמשים בקביעות בהתקנים ממוחשבים כגון: מחשבים מסוגים שונים וטלפונים ניידים
- משתמשים באמצעי עזר להתקנים ממוחשבים, כגון: מקרן, מדפסת, סורק, אזניות, מיקרופון, אחסון נייד ומחשב לביש.
- מתפעלים מערכות הפעלה כולל התקנת תוכנות ויישומים, עדכון תוכנות, גיבוי קבצים, והגנה על חומרה ותוכנה

ב. מנהלים מידע אישי באמצעות כלים טכנולוגיים

- מארגנים את סביבת העבודה הממוחשבת בעילות באמצעות ספריות ותיקיות.
- ג. משתמשים ביישומים דיגיטליים בסיסיים ונפוצים:
 - מבינים את אופן הפעולה ונסיבות השימוש ביישומים בסיסיים כגון מעבד תמלילים, כלים להפקת מצגות, גיליון נתונים, כלים לעיבוד תמונות ווידאו, סביבות מדומות (VE) ואפליקציות ויודעים לבחור בצורה מושכלת מתי להשתמש בכל אחד מן הכלים.

ד. לומדים בסביבה מקוונת:

- מכירים דפדפנים שונים ויודעים להפעילם בעילות.
- מבינים את מושג השימוש ב'ענן' ויודעים כיצד לשמור תכנים ולשתף אנשים נוספים במידע בדרגות שיתוף שונות.
- מתפעלים ממשקים לשיחות וידאו מרובות משתתפים.
- מתנסים בניהול מידע ומשתמשים בסביבות מתוקשבות כגון בלוג, ויקי, אתר, ערוץ סרטונים מערכות לניהול למידה (LMS).

ה. מכירים את כללי הנגישות והארגונומיה

- מכירים כללי עבודה נכונים ובטוחים לעבודה עם טכנולוגיה.
- מפתחים מודעות למרכיבים עיקריים בסביבת עבודה שבה יש התקן מחשבי: ריהוט, צורת ישיבה, תאורה, מניעת עומס חזותי, תנוחת כף היד.

משרד החינוך

מינהל עובדי הוראה
אגף א' לפיתוח מקצועי
לעובדי הוראה

המזכירות הפדגוגית
אגף א' לפיתוח פדגוגי

המינהל הפדגוגי
אגף א' לחינוך יסודי
אגף א' לחינוך על יסודי

מינהל תקשוב,
טכנולוגיה ומערכות מידע
אגף טכנולוגיות מידע

ב. שיתופיות בסביבה דיגיטלית

שיתופיות בסביבה הדיגיטלית כוללת יכולת לכתוב, ליצור, להגיב ולעבד תוכן במסגרת קבוצתית בכלים דיגיטליים שיתופיים, לנהל שיח מקוון מכבד ולהבין את ההשפעות של אופן ההשתתפות האישית בשיח על השותפים האחרים.
התלמידים:

א. משתפים במידע ביישומים ייעודיים במרחב המקוון

- כותבים באתרים פתוחים לציבור כגון: פוסטים בבלוגים (לדוגמה, עורכים מונחים באתרי ויקי בהתאם לכללים הנהוגים)

- מנהלים הרשאות משתמשים באתרים שיתופיים כגון: הגדרת הרשאות ברמות שונות ואפשרויות תיוג.

ג. משתפים בשיח מקוון

- מנהלים שיח בהיר ענייני יעיל מכובד ומכבד, המותאם להקשר ולמדיה הדיגיטלית, המבטא הבנת ההשפעות האפשריות של אופן ההשתתפות האישית בשיח על השותפים האחרים.

- משתתפים בשיעור בלמידה מרחוק ומנהלים שיח סינכרוני בהתאם לכללים.
- כותבים בפורום (באופן א-סינכרוני) בהתאם למטרות ולנמענים שונים, כותבים תגובות בשרשור ומוסיפים קבצים מסוגים שונים,

ד. מפעילים יישומים שיתופיים ברשת בכלי ענן שונים (Drive)

- יוצרים מסמכים שיתופיים, מעצבים תוך מתן מקום ומאפשרים לשותפים לפעול או להגיב במסמך.

- מנהלים הרשאות (הגדרות שיתוף) בהתאם לצורך וברמות שיתוף שונות

ג. אוריינות מדיה חברתית (social networking) ותקשורת מילולית מקוונת

(Online language)

אוריינות מדיה חברתית היא היכולת להשתתף בצורות התקשורת חברתית מגוונות בסביבה המקוונת. אורייין המדיה החברתית מבין את הנורמות החברתיות, מסוגל להתאים את אופן הכתיבה למדיום ולתרבות הדומיננטית, מעצב את הזהות הדיגיטלית שלו בהקשר חברתי אותנטי ומפתח כישורים תוך אישיים ובין-אישיים במהלך פעילות זו. אוריינות תקשורת בסביבה מקוונת כוללת את היכולות והידע לייצר מידע ולשתפו באופן הפונה לקהל רחב על מנת לקדם מטרות מגוונות

התלמידים:

א. מכירים מושגים ותהליכים הקשורים במדיה חברתית ובתקשורת מילולית מקוונת

משרד החינוך

מינהל עובדי הוראה
אגף א' לפיתוח מקצועי
לעובדי הוראה

המזכירות הפדגוגית
אגף א' לפיתוח פדגוגי

המינהל הפדגוגי
אגף א' לחינוך יסודי
אגף א' לחינוך על יסודי

מינהל תקשוב,
טכנולוגיה ומערכות מידע
אגף טכנולוגיות מידע

- מסוגלים לתאר את המאפיינים השונים של סוגי המדיה החברתית ואמצעי התקשורת המקוונת (רשתות חברתיות, דוא"ל)
- מכירים את תנאי השימוש במדיה החברתית ובמגוון כלי מסרים מדיים, הבנת השלכות סוגי השתתפות שונים על המשתמש ועל המידע שהוא משתף.
- ב. מיישמים דרכי פעולה הקשורות במדיה חברתית ובתקשורת מילולית מקוונת
 - בונים אסטרטגיה לכתיבה ולפרסום ומתאימים את אופן הכתיבה למדיום התקשורת
 - מנהלים שיח מכבד הכולל מגוון נקודות מבט, סובלנות וסבלנות לדעות שונות משלהם.
 - בונים פרופיל, יוצרים זהות מקוונת ומנהלים מוניטין במדיה החברתית.
 - מפיצים מסרים שנוצרו על פי כללי המדיה הדיגיטלית הנבחרת באמצעות קבוצת דיון, בלוג, ערוץ יוטיוב, אתר, ענני מילים, קודי QR ועוד.
- ג. מבטאים תהליכי חשיבה הקשורים במדיה חברתית ובתקשורת מילולית מקוונת
 - מבקרים את המידע ואת המסרים המועברים ברשת החברתית.
 - מיישמים את כללי האתיקה במדיה החברתית: זכויות יוצרים, שימוש הוגן והגון, הבנת המשמעות של הפצת מסרים ומידע פוגעני (זיהוי מתחזים, הכרת מנגנוני דיווח) והימנעות מפעולות אלה.

ד.4. אוריינות מידע בסביבה דיגיטלית

אוריינות מידע היא מכלול של כישורי אדם המסוגל לזהות באילו נסיבות נדרש מידע, ויודע כיצד לאתר את המידע הדרוש, להעריך אותו ולהשתמש בו בצורה מושכלת. אוריינות מידע באינטרנט כדי לבצע עבודת חקר באופן מושכל, יעיל ואחראי.

התלמידים:

א. מזהים את הצורך במידע ומתכננים פעילות חקר

- מבינים את מאפייני המידע המצוי ברשת, יתרונות הרשת כמקור מידע לצד המגבלות והקשיים.

- מבינים את החשיבות של תכנון מוקדם של נושא החקר, זיהוי צרכי המידע, המטרות וקהל היעד ותרומתם להצלחת המחקר.

- מנסחים שאלות חקר, ועורכים רשימה של מושגים ומילות מפתח הקשורים לנושא.

ב. מאתרים מידע רלוונטי לנושא

- מבינים את תפקידם של "כלי חיפוש" הקיימים ברשת, את אופן פעולתם, את יתרונותיהם ואת מגבלותיהם בהקשר לאיתור מידע.

משרד החינוך

מינהל עובדי הוראה
אגף א' לפיתוח מקצועי
לעובדי הוראה

המזכירות הפדגוגית
אגף א' לפיתוח פדגוגי

המינהל הפדגוגי
אגף א' לחינוך יסודי
אגף א' לחינוך על יסודי

מינהל תקשוב,
טכנולוגיה ומערכות מידע
אגף טכנולוגיות מידע

- יודעים לבצע חיפוש במאגרי מידע, ולבצע חיפוש מתקדם במנועי חיפוש.
- ג. מעריכים את המידע
- מעריכים מידע שנמצא ברשת על-פי הקריטריונים: רלוונטיות, עדכניות, דיוק, סמכות, אמינות ומהימנות.
- מעריכים מידע בתהליך סדור הכולל הערכת מידע ביחס לצורך מוגדר.
- ד. מעבדים, מתעדים ומארגנים מידע
- מבינים את החשיבות של תיעוד וארגון המידע באופן שיסיע ליצירת התוצר הסופי.
- מכירים כלים לתיעוד וארגון מידע - באופן מקוון ובאופן מקומי ומשתמשים בהם כיחידים ובשיתוף עם תלמידים אחרים
- ה. מציגים ומפיצים מידע
- מבינים את אופן הפעולה ש אמצעי הפצת מידע בסביבה הדיגיטלית ואת היתרונות והחסרונות של כל אמצעי הפצה.
- מכירים מגוון כלים תוכנות, יישומים ופלטפורמות להצגת מידע ולהפצת מידע.
- בוחרים כלים להצגה ולהפצת מידע המתאימים לנמענים, למטרות ולצרכים שהוגדרו.

4.ה. אוריינות קריאה וכתבייה בסביבה דיגיטלית

אוריינות קריאה וכתבייה בסביבה הדיגיטלית הן הפעולות, דרכי החשיבה והביקורתיות הנדרשות לקריאה, להפקה ולשיתוף בהיפרטקסט דיגיטלי מקושר, אינטראקטיבי ורב-מדיה.

התלמידים:

- מנהלים גרסאות של הטקסט הדיגיטלי: שמירה, תיעוד, שחזור, שמירת גרסאות.
- מכירים שיטות לעיצוב טקסט ועריכתו בעזרת פקודות ותפריטים שונים – כגון חלונות ניווט, סגנונות כותרת, חלוקה לרמות ועוד ויודעים לערוך את הטקסט בהתאם לדרישות ובהתאמה למטרות ולצורכי המידע.
- יודעים להמיר ייצוגים שונים של טקסט לייצוג רצוי כתב, תמונה, מארגנים גרפיים, אינפוגרפיקה וכדומה ובוחרים את הייצוג המתאים תוך התאמה למטרות, המסרים, קהל היעד ואופן הצגת המידע.

דוגמאות

משרד החינוך

מינהל עובדי הוראה
אגף א' לפיתוח מקצועי
לעובדי הוראה

המזכירות הפדגוגית
אגף א' לפיתוח פדגוגי

המינהל הפדגוגי
אגף א' לחינוך יסודי
אגף א' לחינוך על יסודי

מינהל תקשוב,
טכנולוגיה ומערכות מידע
אגף טכנולוגיות מידע

דוגמאות ליישום אוריינות טכנולוגית

- עזב, פתח ובחן משחק למידה דיגיטלי כדי להדגים בניית ידע ומיומנויות בתחום התוכן
- תכנן פרויקט במסגרת למידת המקצוע, הכולל פיתוח פתרון טכנולוגי לבעיה שזיהית מחיי היום-יום בסביבתך הקרובה.

דוגמאות ליישום אוריינות דיגיטלית:

- **גלריה מקוונת תקופתית/ תרבותית** - בנה ופרסם גלריה מקוונת הכוללת דוגמאות וביקורות (שיח מומחים/ מבקרים) שמדגימות הבנה של תקופות היסטוריות, תרבויות ומדינות שונות, מורשתן וערכים מרכזיים בתקופתן.
- **אתר אינטרנט ערכי** - זהה צורך לבניית אתר אינטרנט בנושא ספציפי, חקור את נחיצותו, הגדר קהל יעד מסוים לאתר, תכנן ועצב אתר אינטרנט על-פי חוקי הנגישות. השתמש בכלי המדיה המתאימים. בנה מערך פרסום לאתר אשר מביא לידי ביטוי ערכים של הגינות, כבוד ותרומה לחברה.
- **המצאת בית-ספר עתידי (מודל)** - עצבו את המקום בו אזרחי העתיד יפתחו את כישוריהם המיוחדים. הציעו מודל עתידי ללמידה לתלמידים בני גילכם. המודל צריך לכלול תיאור של פעולות האנשים ודגם תלת ממדי מקוון של המבנה הפיסי או הווירטואלי שלו. פרטו את סדר היום, השותפים והאמצעים הנדרשים להצלחת התלמידים בבית-ספר שלכם. תארו איך מתנהלים בכל אזור במקום שעיצבתם, מה מיוחד בו? תוך כדי התהליך היצירתי, חקרו את הנושא לעומק וגלו מה המודלים החדשניים ביותר בעולם ובארץ. התמקדו בצרכים הבסיסיים של המשתמשים השונים והסבירו איך המודל שלכם מסייע לפתור בעיות ואתגרים שונים שעלו מחקירתכם.
- **משפט ציבורי מבויס** - בחרו דילמה חברתית ערכית המבוססת על אירוע אקטואלי הרלוונטי לכם. האירוע יכול להיות גם דמיוני או עתידי (עוסק בדילמות שיהוו חלק מחיי הנכדים שלכם). אספו מידע ממקורות מגוונים על הנושאים העומדים במרכז הדילמה, וודאו שיש בידיכם מספר נקודות מבט ויכולת לבנות טיעונים מבוססי עובדות. ארגנו את פרטי הסיפור או העמיקו בהבנת האירוע החדשותי שבחרתם. חלקו את הכיתה לשני 'מחנות' וקיימו 'משפט ציבורי' מבויס ותעדו אותו בכלים מקוונים. שתפו את התיעוד במדיה החברתית, בנו אתר ייעודי למשפט שיצרתם ונהלו את השיח המקוון בעקבותיו.
- **חקר מדיה חברתית** - זהה נושאים מורכבים במדיה החברתית הקשורים בהתנסויותך, פתח תכנית מעשית וסדורה לחקר הנושאים הנבחרים והצג פתרונות חדשניים ברי קיימא לבעיות שבחרת הקשורות בנושאים אלה ואשר יש בהם תרומה ערכית לחברה. נתח את היכולות

משרד החינוך

מינהל עובדי הוראה
אגף א' לפיתוח מקצועי
לעובדי הוראה

המזכירות הפדגוגית
אגף א' לפיתוח פדגוגי

המינהל הפדגוגי
אגף א' לחינוך יסודי
אגף א' לחינוך על יסודי

מינהל תקשוב,
טכנולוגיה ומערכות מידע
אגף טכנולוגיות מידע

והמגבלות של רשת חברתית עדכנית מסוימת והערך את הפוטנציאל שלה לפתור/ ליצור בעיות בתחום האישי, החברתי, הערכי, למידה לאורך החיים וצרכי קריירה.

- **מדיה חברתית והיסטוריה**- צרו דף במדיה חברתית לדמות היסטורית/ עתידית. נהלו את הזהות הדיגיטלית של הדמות ואת קשריה עם דמויות/ גופים רלוונטיים. הביאו בחשבון נושאים ערכיים וחברתיים בעבודתכם.

- **אתר היסטורי ומציאות רבודה**- מצאו בסביבה הקרובה למגורכם מקום/ אתרים אשר יש להם ערך חברתי/ היסטורי שכדאי לקהילה להכיר. אספו מידע וערכו מיפוי של האתרים החשובים. בחרו את אחד האתרים ונמקו את בחירתכם. תכננו מהלך פרסומי שיעלה את מודעות הציבור לחשיבותו (החברתית/ היסטורית/ אקולוגית) של האתר. או אם האתר מהווה סכנה- עוררו מודעות לסכנה או פעלו כדי לשנות את המצב. בנו רובד (טקסט/ תמונה/ סרטון וכו') על גבי האתר באחת משתי הדרכים הבאות: מיקום גיאוגרפי מבוסס GPS או QR code.

- **תכנון מסע ושיווק**- תכננו מסע בתקופות אחרות, בארצות אחרות, או ברמת מיקרו (לדוגמה- בתוך תא דם או במערכת העצבים). בחרו נושא ספציפי למסע (מתגו אותו). אספו מידע על התקופה או על היעדים, אפיינו את הצרכים של הנוסעים לאורך היממה. תכננו לוח זמנים ופרטו את התקציב הדרוש, הוסיפו תיאור במפה דינאמית מקוונת והעלו אותה לאתר ייעודי/ רשת חברתית.

- **דמות מופת חיה באמצעות מדיה חברתית**- היסטורית, תנ"כית, מתחומי הספורט, המדע, האמנות, התאטרון...) או דמות בדיונית לחלוטין. חקרו על הדמות ובנו עבורה זהות דיגיטלית עכשווית (אך אותנטית לתקופתה) באמצעות: בלוג, ערוץ יו-טיוב, חשבון facebook, tweeter, intagram, snapsoot או אתר אינטרנט אישי. ציינו פרטים מדויקים על המציאות בה הדמות פועלת, עמיתים, משפחה, תחביבים ועיסוק. השתמשו בשפה האופיינית לדמות ותארו קשרים עם דמויות אותנטיות מוכרות בחיי הדמות דרך יצירת קשר (בתמונות או בכתב) בינה לבין מכריה. הוסיפו מדיה שתיתן תיאור חי וממשי של סביבת הדמות ואופי חייה (תצלומים, סרטים, סיפורי חדשות). בחרו לפחות 4 דמויות עמם הדמות שלכם מנהלת דיאלוג ממושך ומשמעותי שיש לו השפעה אמיתית על חיי הדמות (גורם לשינוי בעמדותיה, גורם לדמות לעבור לארץ חדשה וכדומה).

- **הזמנה לאירוע היסטורי, עתידי או בדיוני**- בחרו אירוע היסטורי, הגדירו אירוע עתידי או הגדירו אירוע בדיוני וכתבו הזמנה לאירוע. הגדירו ותארו את האירוע: מטרת האירוע, משתתפים, מקום, זמן ועוד, בהתאם למטרות האירוע בתקופתו. היעזרו בבלוג, ערוץ יו-טיוב, חשבון facebook, tweeter, intagram, snapsoot או אתר אינטרנט אישי. פרסמו בהזמנה את סדר היום באירוע, מי יהיה אחראי על כל חלק ומה יהא תוכנו. הוסיפו קישורים ומידע לכל

משרד החינוך

מינהל עובדי הוראה
אגף א' לפיתוח מקצועי
לעובדי הוראה

המזכירות הפדגוגית
אגף א' לפיתוח פדגוגי

המינהל הפדגוגי
אגף א' לחינוך יסודי
אגף א' לחינוך על יסודי

מינהל תקשוב,
טכנולוגיה ומערכות מידע
אגף טכנולוגיות מידע

חלק באירוע כך שיתן מידע התחלתי לכל משתתף על תוכנו. בחרו במדיה דיגיטלית להכנת
ההזמנה ובמידה דיגיטלית להכנת תכני האירוע.