

לקידום
מרכז
תלת-שפתי
בשנקר

המרכז למצוינות בהוראה

פדגוגיה משולבת בשנקר

מרצות ומרצים נכבדים,

המרכז למצוינות בהוראה מביא בפניכם/ן מונחון מושגים מתחום הפדגוגיה המשולבת והדיגיטלית*. בנמצא מספר מונחונים בנושא, אלא שחסר אחד שמיוצר כחלק מהמהלך לשילוב הוראה-למידה דיגיטלית בשנקר כדי לאפשר לנו לתקשר במונחים וברעיונות משותפים.

המונחון מתפרסם כגירסת ניסיון, תוך בקשה לקבל מכם/ן הצעות למושגים אותם יש להוסיף, וכן הארות והערות להגדרות הקיימות. ניתן לשלוח אלינו לכתובת kidum@shenkar.ac.il.

תודה לקמפוס IL, המיזם הלאומי ללמידה דיגיטלית**, על שיתוף הפעולה ותרומת התכנים לפרויקט.

קריאה ולימוד מהנים,
המרכז למצוינות בהוראה, שנקר

*המונחון מנוסח בלשון זכר אך פונה לכולן ולכולם.

**קמפוס IL הוא מיזם ללמידה דיגיטלית ללא עלות, שהוקם ביוזמה משותפת של המיזם הלאומי ישראל דיגיטלית במשרד לשוויון חברתי והמועצה להשכלה גבוהה בשנת 2015 בסיוע חברת edX העולמית. הפלטפורמה מציעה קורסים במגוון רחב של נושאים ותכנים בעברית, ערבית ואנגלית.

אורינות דיגיטלית إلمام رقمي Digital Literacy	א
היכולת להשתמש במידע ו/או כלים דיגיטליים שונים בכדי לחפש, להעריך, לייצר ולשתף מידע. יכולת זו דורשת כישורים קוגניטיביים וטכניים.	
אינפוגרפיקה مخطط معلومات بياني Infographics	
שילובים שונים בין סוגים שונים של מידע, כגון: טקסט, טבלאות, דיאגרמות, איורים, תמונות ואנימציות. שיטה זו של תקשורת חזותית הפכה להיות אחת הדרכים הפופולריות והאפקטיביות להנגשת מידע ובהתאם לכך, השימוש בה ככלי ללמידה והעברת תוכן לימודי הולך וגובר.	
אנליטיקות למידה تنقيب البيانات التعليمية Learning Analytics	
שם כולל למגוון כלים מבוססי דאטה לניתוח פעילות לומדים בקורס, שמטרתם לאפשר הבנה ושיפור תהליכי הוראה ולמידה.	
אסטרטגיות למידה إستراتيجيات التعلم Learning Strategies	
קווים מנחים לעיצוב קורס המבוססים על מאפייני הלומדים, תוצאות הלמידה, סביבת הלמידה והמשאבים. שימוש נכון באסטרטגיות למידה יכול לסייע ללומדים לבצע משימות שדורשות חשיבה מסדר גבוה ולקדם למידה מעמיקה של תכני הקורס.	
בלנדר المَعْلَم Blender	ב
מרצה/ מדריך/ מורה המוביל תהליכי למידה משולבת, תפקידו לזמן לפרט ולקבוצה תהליך למידה חיובי ומשמעותי. הבלנדר בוחן את יעדי הלמידה, ולאורם מאתר מגוון דרכים המתאימות ללמוד אותם. יהיו מקרים בהם הבלנדר יחליט להנחות בעצמו את הלומדים ברמות שונות של תיווך, ומקרים בהם ייעזר במשאבי למידה זמינים אחרים ו/או במומחי תוכן נוספים מלבדו. עבור הלומד, הבלנדר הוא החוט המקשר בין חלקי הלמידה השונים במסלול הלמידה הנבחר, והדמות לפנות אליה לצורך תמיכה וליווי לאורך הדרך.	
גרגריות دقة التفاصيل Granularity	ג
הגודל המטפורי, צורתו והיקפו של רכיב למידה דיגיטלי. ניתן להגדיר גרגריות כחלק הקטן ביותר של הרכיב עם כל המידע החיוני הקשור בתוכן עצמו. רכיב למידה דיגיטלי גדול מאוד יכול לערער את השימוש החוזר בו מכיוון שהוא מכיל מורכבות של תוכן המתאים למספר מצומצם של הקשרים. לכן, בעיצוב רכיב הלמידה הדיגיטלי מומלץ להגדיר גרגריות כדי לאפשר את פוטנציאל השימוש החוזר בו.	
הביאו את המכשיר שלכם أحضروا أجهزتكم Bring Your Own Device (BYOD)	ה
מונח המתאר מצב בו הלומדים משתמשים במכשירים הדיגיטליים שלהם לביצוע פעילות הלמידה (שיעורים, בחנים וכדומה).	

הערכה מקוונת التقييم الرقمي Digital Evaluation	
הערכה המתקיימת באמצעות מחשב המחובר לרשת. לרוב תתבצע באמצעות אלגוריתם הכלול בממשק למידה מקוון. בהערכה זו הלומדים יוצרים, מגישים או משלימים מטלות באופן מקוון, וגם המרצה בודק את המטלות בצורה מקוונת.	
הערכה מעצבת التقييم التكويني Formative Evaluation	
מקובל לערוך הבחנה בין שני סוגים של הערכה: הערכה מסכמת והערכה מעצבת. יתרונה של ההערכה המעצבת ביכולתה לעצב את הלמידה ולהשפיע עליה תוך כדי התהליך, בניגוד להערכה המסכמת שמהווה מבט על הלמידה בסיומה.	
1	וובינר مؤتم Webinar
פעילות למידה או הכשרה מבוססת ווידאו. למשל, סדנה או סמינר מקוונים המתקיימים באופן סינכרוני באמצעות וידאו, כאשר משתתפים דיגיטלית מרחוק. בנוסף, ניתן להקליט ולעשות סדנאות וובינר כסרטון לצפייה א־סינכרונית.	
2	זמן למידה وقت التعلم Learning Time
הזמן שיקח ללומד הממוצע לסיים את לימוד/ביצוע רכיב הלמידה. משתנה זה נקבע על פי הערכה של המרצה את זמן המאמץ הנדרש מצד הלומדים לסיום המטלה.	
ט	טכנולוגיה מסייעת تكنولوجيا مُساعدَة Assistive Technology
כלי או מערכת דיגיטליים שמטרתם שיפור ו/או הגברת יכולות הלמידה. טכנולוגיה מסייעת היא כלי משמעותי בבניית תוכנית לימודים מותאמת פרט. הטכנולוגיות המסייעות יכולות לקדם לא רק את תהליכי הלמידה של הלומד אלא גם את תהליכי ההוראה של המרצה.	
י	יוטגוגיה التعلم الذاتي Heutagogy
גישה הוליסטית השמה את הפיתוח העצמי של הלומד במרכז הלמידה. לפי גישה זו הלומד לוקח חלק פעיל בקביעת התוכן שילמד, אופן הלמידה ושיטת ההערכה. המרצה, המדריך או המורה תפקידם לאפשר את תהליך הלמידה על־ידי הנחייה וחיפה למקורות מידע ולטכניקות שונות לאיסוף ועיבוד מידע, ובה בבד משאיר בעלות על דרך ותהליך הלמידה ללומד עצמו.	
כ	כיתה הפוכה الصف العكسي Flipped Classroom
מודל למידה פופולארי המאפשר לקיים למידה המשלבת למידה עצמית מקוונת ולמידה בכיתה, לפי קצב התקדמות אחר של הכיתה. בכל שבוע מוגדר נושא שעל הלומדים ללמוד בזמנם הפנוי. בנוסף, בזמנים מוגדרים מראש, נפגשים הלומדים עם המרצה למפגש למידה סנכרוני אשר יכול לכלול: תוכן נוסף (העשרה/העמקה), חזרה על התוכן הנלמד, תרגול או דיון, מענה לשאלות וקשיים אשר עלו מנייתוח המידע או מפניות של לומדים או תיקון טעויות.	

סביבה דיגיטלית המשכפלת את המאפיינים הפיזיים של כיתה או מעבדה רגילה, ומאפשרת למרצים ולומדים להשתתף בפעילויות למידה סינכרונית. במעבדה דיגיטלית מתקיימות פעילויות הלמידה באמצעות סימולציות, סיורים וירטואלים וסטרימינג (הזרמת מדיה) של ניסויים חיים.

כתוביות | ترجمة | Subtitles

- לפי תקן הנגישות הבינלאומי WCAG, אתרי אינטרנט (ואתרי קורסים) מחויבים ב:
- הוספת תמלול לקבצי אודיו מוקלטים מראש
 - הוספת תמלול לסרטוני וידאו מוקלטים מראש
 - הוספת כתוביות לסרטוני וידאו מוקלטים מראש
 - הוספת תיאור קולי של ההתרחשויות הוויזואליות בסרטוני וידאו מוקלטים מראש
- סרטונים בתקן נגישות צריכים לכלול כתוביות שעברו הגהה מקצועית. במידה ויש מוזיקה, רעשים או אלמנטים שאינם חזותיים חשובים אחרים, כדאי להוסיף גם אותם לכתוביות (כתוביות לבעלי לקויות שמיעה).

למידה א-סינכרונית | التعلم الغير متزامن | Asynchronous Learning

7

למידה שלא מתרחשת באותו זמן עבור המרצה והלומדים, כלומר לא מתקיימת אינטראקציה אנושית בזמן אמת. בלמידה זו התכנים מוכנים מראש ומונגשים דרך פלטפורמות דיגיטליות.

למידה בהכוונה עצמית | التعلم الذاتي المنظم | Self Regulated Learning (SRL)

מקבץ מיומנויות ואסטרטגיות למידה המשמשות את הלומד להתמודד עם משימת לימוד בצורה יעילה ואפקטיבית. בתהליך זה הלומד קובע לעצמו יעדים, בוחר אסטרטגיות למידה ומפקח על היעילות של המהלכים בהם בחר. כלומר הכוונה עצמית משמעותה היכולת של הלומד להכווין או לווסת את עצמו בלמידה, לקחת אחריות על התהליך ולהפוך לפעיל לא רק בהקשרים של מטרות הלימוד, אלא גם בהובלת הלימוד.

המיומנות המפותחות כוללות את היכולת ליזום למידה, להגדיר מטרות, לאתר מידע ממקורות מגוונים, לפתח ולאמץ דרכי למידה חדשות או לבצע התאמה לדרכי למידה קיימות, להפעיל תהליכי חשיבה ברמה גבוהה, להעריך ולבקר את עצמנו ולייחס סיבתיות גם להצלחה וגם לכישלון.

למידה בתמיכת אמצעים דיגיטליים

التعلم بواسطة دمج لوسائل الرقمية كمحتوى تكميلي | Learning With the Support of Digital Means

שילוב אמצעים דיגיטליים כתוכן משלים וכמעטפת ללמידה פנים אל פנים. לדוגמא: שימוש במצגת, סימולציה, משחק בסגנון חידון דיגיטלי או כלים שונים ליצירת מעורבות בכיתה.

למידה משולבת או היברידית | التعلّم المُختلط | Blended Learning

למידה משולבת יוצרת למידת "כלאיים" בעזרת מסלול למידה חוצה גבולות. למידה זו משלבת בצורה מחושבת ומתודולוגית שלושה צירים: מרחב, זמן והרכב חברתי.

- מרחב: למידה 'פנים אל פנים' מול 'למידה מקוונת'
- זמן: למידה 'סינכרונית' מול 'א-סינכרונית'
- הרכב החברתי: למידה חברתית מול יחידנית

למידה זו נמדדת ביכולתה לייצר ליווי המתאים לצרכי הלומד ובהתאמת הכלים הפדגוגיים והטכנולוגיים עבור מאפייני אוכלוסיית היעד, כגון: רמת האוריינות המקוונת, רמת המחויבות והמשמעת העצמית והגישה למשאבים טכנולוגיים.

למידה לאורך החיים | التعلم مدى الحياة | Life Long Learning

הכוונה היא לידע שאנו רוכשים לאורך חיינו – לא רק בתחילת החיים במסגרות הלימודיות הקלאסיות (בית-ספר יסודי, תיכון, אקדמיה), אלא גם לאחר מכן, לבד, ממניעים אישיים, ממוטיבציה פנימית, ומפעילויות למידה שאנחנו יוזמים. חשוב להדגיש שאין הכוונה לדברים שלומדים "על הדרך" במרוץ השנים, אלא בפעילויות לימוד בהן בחרנו כשהמטרה הברורה שלהם רכישת ידע.

למידה מבוססת וידאו | التعلّم القائم على الفيديو | Video Based Learning

צורת למידה דיגיטלית המאפשרת ללומדים לרכוש מיומנויות ולצבור ידע באמצעות וידאו. ישנם סוגים שונים של וידאו שמתאימים למטרות למידה שונות. לימוד קונספטים מופשטים נעשה פעמים רבות בצורה טובה עם מרצה בצילום פרונטלי מול מצלמה, בעוד שלצורך לימוד תוכנת מחשב מומלץ לבחור באופציה של סרטון סמן, ואילו סיפורים נרטיביים יעברו בצורה הטובה ביותר ככל הנראה בעזרת אנימציה.

למידה מקוונת | تعليم على الانترنت | Online Learning

למידה בה תכני הקורס וההוראה מועברים באופן מקוון. הבניית הידע והמיומנויות מתבססות על שיטות הוראה שתוכננו להתקיים במרחבים מקוונים ובאינטרנט ועושה בהם שימוש למיקסום התועלת הפדגוגית, ארגון ובניית הידע לשם שיפור והעצמת חווית הלמידה.

למידה סינכרונית מרחוק | التعلّم متزامن | Synchronous Learning

למידה שמתרחשת במקביל עבור המרצה והלומדים, כלומר קיימת אינטראקציה בזמן אמת ביניהם. בלמידה זו הקורס מתקיים באותה מתכונת כפי שהיה מתקיים בכתה, אלא שבמקום שיהיו נוכחים פיזית באותו מקום, המפגש מתבצע במרחבים דיגיטליים (ראו 'כיתה/מעבדה וירטואלית').

למידה פנים אל פנים | التعلم وجها لوجه | Face to Face Learning

למידה המתקיימת במרחב פיזי, פנים אל פנים, בזמן קבוע. למידה זו יכולה להתבצע בצורת סדנאות, הרצאות, פרויקטים קבוצתיים, מעבדות, השלמת מטלות בית וכדומה.

למידה פעילה | تعليم فعال | Active Learning

למידה לפיה הלומדים מעורבים בצורה פעילה בתהליך הלמידה – מעבר לישיבה בכיתה והקשבה למרצה מדבר. היתרונות של שיטת למידה זו הם ביכולתה להגביר מוטיבציה ועניין בחומר הנלמד, לגרום להבנה יותר מעמיקה וגם ליצור זיכרון לטווח ארוך. ישנן אפשרויות רבות ללמידה פעילה – התערבות על-גבי סרטון וידאו, למידה מבוססת פרויקט, דיונים, שאלונים ועוד.

למידה שיתופית | التعلم التعاوني | Cooperative Learning

למידה שיתופית צומחת מתוך הפרדיגמה ההבנייתית והגישה החברתית-תרבותית ללמידה. על פיהן, חשיבה ולמידה מתפתחות בתוך הקשר חברתי-תרבותי מקדם למידה. תוך כדי השתתפות, צפייה בפעילות של עמיתים וקיום יחסים הדדיים, הלומד מבנה את הידע שלו ומפתח את המיומנויות שלו בתוך הפעילות עצמה. הסביבות המקוונות מזמנות מרחב חברתי-תרבותי התומך במגוון אינטראקציות שיתופיות. לסביבות אלה פוטנציאל פדגוגי רחב והן כוללות אפשרויות מגוונות של תקשורת, תיעוד, שיתוף, מודלינג, בנייה משותפת ונגישות למקורות רבים, קבלת סיוע מהעולם שמחוץ לכיתה (מומחים) ושימוש בכלי חשיבה, יצירה ועיצוב מגוונים.

מיקרו למידה | التعلم المصغر | Microlearning

מ

פעילויות למידה קצרות ומהירות (מספר דקות לפעילות) למטרת הדגמה של כישור מסוים, גישור על פער קיים או למידה של מספר מצומצם של מושגים. התוכן המועבר במיקרו-למידה צריך לעמוד בפני עצמו (Stand Alone) ולא להיות מבוסס על למידת תוכן קודם.

מעצב חווית למידה | مُصمّم تعليم | Learning Experience Designer (LXD)

מומחה פדגוגי האחראי על תכנון אסטרטגי של הקורס במבט-על, על איפיון חווית הלומד והטמעתם בשטח. במקרים בהם קיים תהליך של דיגיטציה לקורס, חשוב שמעצב הלמידה יהיה מומחה בתחום של למידה דיגיטלית.

מערכת לניהול למידה | نظام إدارة التعليم | Learning Management System (LMS)

סביבה ממוחשבת אשר נותנת מענה לכל הפעילויות המנהליות הקשורות בתהליך הלמידה. כל מערכת לניהול למידה טיפוסית, מנהלת מסד נתונים ומערכת הרשאות של לומדים ופרופילים, מאפשרת קטלוג של קורסים, מרכזת ומעבדת את תוצאות הלמידה ומספקת דוחות למרצה ולדרג המנהל את המערכת. מעקב אחר תוצאות הלמידה וריכוזן אל מערכת לניהול למידה הוא כלי לצורך הערכת הידע בארגון מחד, והשלמת פערים הקיימים בידע מאידך. בשנקר אנו משתשמים במערכת ה-Moodle.

רכיב וידאו בו הסרטון מתמקד בדמות אנושית המעבירה את התוכן בעל־פה או בהקראה מפרומפט. השיטה התפתחה במדיום החדשות הטלוויזיוני ונתפסה כשיטה המוכרת להעברת ידע בוידאו. כיום, הרוב המוחלט של קורסי ה־Mooc משתמשים בשיטה זו.

משאבי למידה פתוחים | فتح مصادر تعليمية | Open Educational Resources (OER)

משאבים לימודיים חופשיים הזמינים באופן גלוי לכל אחד ובמסגרת רישיונות מסוימים גמישים (הידועים ביותר הם Creative Commons) מאפשרים לעשות בהם שימוש חוזר ולהפיצם עם מעט או ללא הגבלות. בשנת 2012, קונגרס ה־OER העולמי, בו השתתפו ממשלות, אנשי חינוך ומומחים בתחום הדגיש את השימוש במשאבי למידה פתוחים כאמצעי לספק מידע וגישה שווה לידע. הקונגרס הוביל לאימוץ הצהרת פריס למשאבי למידה פתוחים שקוראת לממשלות ברחבי העולם לאפשר רישוי משאבי למידה במימון ציבורי לשימוש הציבור.

משחק | التلعيب | Gamification

גישה המשתמשת בעקרונות משחקיים כדי לשפר את הלמידה ואת מעורבות הלומדים. לעתים קרובות תכלול יישום אלמנטים של עיצוב משחקים ועקרונות משחקיים, כגון תהליכים לפתרון בעיות. לפי גישה זו, מתבקשים הלומדים להגדיר ולהשלים סדרה של משימות שמטרתן השגת יעד כולל. מטרתה היא מקסום חוויית הלמידה של הלומדים ויצירת מעורבות באמצעות לכידת העניין שלהם.

ניגודיות | التباين | Contrast

נ

כדי לשמור על נגישות גבוהה, חשוב להקפיד שטקסטים ותמונות יופיעו ברמת ניגודיות (גבוהה). גם אם לכם זה נראה בסדר, טקסט שחור על רקע אדום יכול להראות לא ברור לאנשים עם לקויות ראייה, עיוורון צבעים, וכדומה. ישנם אתרים שמאפשרים להזין שני צבעים (או תמונה) ולקבל פידבק מיידי לגבי איכות הניגודיות. ראו למשל: [כאן](#).

סטנדרט נגישות | إرشادات إتاحة محتوى الموقع

Web Content Accessibility Guidelines (WCAG)

ס

התאמות הנגישות מאפשרות לאנשים עם מוגבלויות שונות (עיוורים ומוגבלי ראייה, אנשים עם מוגבלות פיזית, מוגבלויות קוגניטיביות, מוגבלות שמיעה או מוגבלויות אחרות), לעשות שימוש אפקטיבי בשירותים ובמידע המוצעים בחומרי הקורס. סטנדרט הנגישות הבינלאומי WCAG תקף לכל אתר אינטרנט אבל גם לגבי תכנים מקוונים בקורסים. ראו: [כאן](#).

עומס קוגניטיבי | الحمل الزائد | Cognitive Overload

ע

הצפה של מידע ותוכן אשר מקשה על הלומדים בתהליך עיבוד המידע והמרתו לידע.

גישה לפיה עיצוב הלמידה מתחיל בזיהוי תוצאות הלמידה ולאחר מכן תכנון שיעורים או פעילויות שיסייעו ללומדים להשיג תוצאות אלה.

פדגוגיה מבוססת אנוש

علم أصول التدريس القائم على الإنسان | Human-Based Pedagogy

9

הבסיס והעיקרון המנחה לפיתוח ההוראה ולשילוב למידה דיגיטלית בשנקר. על-פי עקרון זה תפיסות פדגוגיות המקדמות, מעשירות ומפתחות את חוויות המלמדים והלומדים נמצאות בחזית ונחשבות כמניע העיקרי בעיצוב ובפיתוח תהליכי ההוראה והלמידה.

פדגוגיה קונסטרוקטיביסטית | نظرية تعليمية | Constructive Pedagogy

גישה הנשענת על עיקרון בו הלומדים לומדים בצורה היעילה ביותר כאשר הם עוסקים בחקירה פעילה, בפתרון בעיות ובהשתקפות עצמית. הגישה הקונסטרוקטיביסטית מתייחסת ללמידה כאל תהליך התפתחותי ורפלקטיבי בו הלומדים מגיעים עם ידע קודם (הכישורים, ההבנות וההבנות שהתלמידים מביאים לכיתה), מעבדים מידע באופן פעיל, מתאמנים שוב ושוב על כישורים, בונים מסגרות משלהם של הבנה מושגית ומייצרים ביקורת על מה שהם למדו.

פער דיגיטלי | تقسيم رقمي | Digital Divide

ההכרה כי ללומדים מסוימים יש פחות גישה לכלים לביצוע למידה דיגיטלית. לדוגמא: חיבור חלש לרשת המשפיע על איכות חוויית הלמידה של הלומד.

פרסונליזציה בלמידה | التعليم المُخصَّص | Personalized Learning

גישה שמטרתה התאמת הלמידה לחוזקותיו, צרכיו, כישוריו ותחומי עניינו של כל לומד. לדוגמא: מתן בחירה האם ללמוד פנים-אל-פנים או בצורה מקוונת א-סינכרונית.

קהילת למידה דיגיטלית | مجتمع التعليم الرقمي | Digital Learning Community

7

קהילה דיגיטלית שעיקרה הוא פעילויות לימודיות. קהילת למידה דיגיטלית מורכבת מקבוצה של אנשים בעלי נושא או תחום עניין משותף, העוסקים בהחלפת ידע ועיבוד מידע. לעיתים באה קהילה מסוג זה כדי להמשיך את הלמידה לאחר שעות הלמידה המסורתיות, במטרה ליצור תהליך חינוכי קבוצתי של בניית-ידע.

קורס פתוח מקוון מרובה משתתפים

مساق هائل مفتوح عبر الإنترنت | Massive Open Online Course (MOOC)

MOOC הוא קורס אינטרנטי מקוון הפתוח לקהל הרחב. לרוב הגישה אליו פתוחה ללא עלות דרך האינטרנט והוא מאפשר הנגשת תוכן לימודי להמוני לומדים מרקעים סוציו-אקונומיים ומיקומים שונים. לצד תוכן ללמידה עצמית כמו הרצאות מצולמות, חומרי קריאה, בעיות ותרגילים, קורסי MOOC מספקים פורומים אינטראקטיביים, המאפשרים אינטראקציה קהילתית בין סטודנטים, מרצים ועוזרי הוראה. MOOC מהווה התפתחות נוספת של למידה מקוונת. הקורס הראשון הוצג לראשונה בשנת 2008 והתגלה כפלטפורמה פופולרית של למידה בשנת 2012.

קצב למידה מונחה | سرعة التعلم الموجهة | Instructor Led Learning

קצב למידה מובנה ונשלט על-ידי המרצה; התוכן הנלמד מוצג ללומדים לפי לוח זמנים מוגדר מראש, למטלות יש תאריך יעד וכדומה.

קצב למידה עצמי | سرعة التعلم الذاتي | Self Paced Learning

קצב למידה אשר מוגדר על-ידי הלומד, כאשר כל התוכן הנלמד קיים ברשותו והוא בוחר מתי לגשת לכל רכיב ולהתקדם בין השלבים.

קריאות | مقروئية | Readability

התקן הישראלי ת"י 5568 המבוסס על הנחיות WCAG 2.0 לרמה AA אינו מחייב עמידה ברמת קריאות או פישוט לשוני. יחד עם זאת, מומלץ – ככל שהדבר מתאפשר ובמיוחד במידע הנוגע לדרכי יצירת קשר עם נותני שירות בארגונים או למידע חשוב בנושא הסדרי נגישות בשירותים ציבוריים ומידע חשוב נוסף לעניין מתן השירות – לכתוב את המידע באופן פשוט, ובשפה יומיומית מוכרת.

רכיב למידה דיגיטלי | كائن التعليم الرقمي | Digital Learning Object

ר

כל אמצעי טכנולוגי להעברת תוכן או ידע, המאפשר ללומד לעבור תהליך למידה משמעותי. רכיבי למידה דיגיטליים יכולים להוות חלק קטן או גדול מתוך קורס. לדוגמא, אם מרצה מבקשת מסטודנטים לענות על שאלון דיגיטלי, לצפות בווידיאו, לעבוד עם סימולטור, או לבצע כל מהלך לימודי המשתמש בטכנולוגיה דיגיטלית – היא יצרה רכיב למידה דיגיטלי. לחצו כאן לרשימת רכיבים לדוגמא.

רמאות דיגיטלית | الغش الرقمي | Digital Cheating

כל פעולה שמטרתה לאפשר ללומד להשיג יתרון אקדמי בצורה לא הוגנת. יכולה לכלול גניבה ספרותית, שימוש ב'ספקי שירותי העתקה', העתקה במבחן באמצעות גישה לא מאושרת לתוכן המבחן, זיוף נתוני הערכה ועוד. רמאות דיגיטלית עתידה להתרחש בסביבה דיגיטלית כאשר הכלים הדיגיטליים בשימוש מאפשרים זאת.

תוצאות למידה | نتائج التعليم | Learning Outcomes

ת

מה שהלומדים יוכלו או ידעו לעשות (to demonstrate) בתום יחידת לימוד. תוצאות הלמידה משקפות את יעדי הקורס תוך התמקדות בלומד: הן מגדירות מה מצופה מהלומד לדעת ו/או להיות מסוגל לעשות בתום תהליך הלמידה בקורס ואף בתום התואר. תוצאות הלמידה מנוסחות כפעולות הנתנות להערכה על-ידי המרצה. הן מרכזיות לתכנון הקורס, שכן אופן ההוראה ומבנה ההערכה מתוכננים על פיהן.