

הכנס ה-13 לטכנולוגיות למידה
הפקולטה לטכנולוגיות למידה, המכון הטכנולוגי חולון, HIT

AI Day by Day From WOW

To

HOW

היום שאחרי ההייפ הגדול מכלי AI

איך משתמשים ביום יום בצורה מאוזנת
ומושכלת להשגת ערך ולא רק WOW.

קרן כורש

תובנות אישיות המבוססות על לכידת רגעים מהכנס

ליישום חכם של בינה מלאכותית ביום-יום

30.06.2026

HIT | Holon Institute of Technology

מסמך עבודה אישי: תובנות, מונחים ותוכנית יישום – קרן כורש

“האתגר כבר איננו להפיק יותר תוכן — אלא לייצר תוכן שמפיק ערך.”
מתוך השקפים שתועדו בהרצאת עמרי מרכוס

הכנס ה-13 לטכנולוגיות למידה של HIT, שנערך ב-30 ביוני 2026 תחת הכותרת AI Day by Day – From WOW to HOW, עסק ביום שאחרי ההתלהבות הראשונית מכלי הבינה המלאכותית: כיצד עובדים איתם באופן שקול, יצירתי ומעשי — בלי לוותר על שיקול דעת, זהות מקצועית ואיכות פדגוגית.

3. בונים קטן MVP טוב הוא גרסה מצומצמת שאפשר להפעיל ולבדוק — לא מוצר מושלם ולא רעיון על נייר.	2. מתחילים מצורך לפני כלי, משחק או קוד: מה הבעיה, מי הקהל ומה אמור להשתנות בעקבות החוויה?	1. האדם מוביל AI יכול להציע, להאיץ ולבנות. האחריות על הכיוון, הטעם וההכרעה נשארת אצלנו.
6. רק אז מלמדים כשהזמן מוגבל, בוחרים את השיפור שישפיע הכי הרבה על החוויה ועל הדמו.	5. בודקים עם אנשים המדד אינו כמה יפה נראה הדמו, אלא האם המשתמש הבין, פעל ולמד בלי הסברים מיותרים.	4. מאפיינים אינטראקציה מה המשתמש רואה, עושה ומקבל בהצלחה או בכישלון — לפני שמבקשים מהמודל לכתוב קוד.

המסמך מבוסס על תוכנית הכנס הרשמית, צילומי המסך והסרטונים שצילמתי, והערות שכתבתי בזמן אמת.

מי דיברו: אור בוטבול ועמרי הכהן, היוצרים של ערוץ התוכן הקומי דונקי ביוטיוב.

ה-Highlight

הערך של יוצר אינו נובע רק מהיכולת להפיק סרטון, אלא מיצירת קול, פורמט ועולם תוכן שהקהל מזהה ורוצה לחזור אליו. בעולם שבו כל אחד יכול לייצר במהירות טקסט, תמונה ווידאו, הזהות האנושית והעקביות נעשות חשובות יותר — לא פחות.

מה ראיתי	מה למדתי	מה אעשה
יוצרים שלא נשענים על סרטון חד-פעמי, אלא על שפה קומית, זווית וסגנון שחוזרים לאורך זמן.	תוכן מעניין נבנה מתוך נקודת מבט מזהה. הכלי משתנה; הקול והבחירה הם מה שמחזיק קהל.	אעקוב אחרי Donkey לא כדי לחקות, אלא כדי ללמוד כיצד בונים פורמט, קצב, זהות וקהילה.

יישום במוזיאון

- להגדיר שפה תוכנית קבועה לסרטוני המוזיאון: סוג פתיחה, טון, קצב, מבנה וסיום.
- לחשוב על סדרה ולא רק על סרטון בודד — למשל: “רגע ששינה את המשחק”, “הבחירה מאחורי המדליה” או “מה הייתם עושים?”.
- לבדוק בכל תוצר: מה כאן ייחודי למוזיאון ולידע שלנו, ולא רק נראה כמו עוד תוכן AI?

“הכלי יכול לייצר וריאציות. היוצר בונה זהות.”

2 | לא לקבל מיתוסים — ולא למסור את ההגה

ומה אם אנחנו טועים? | מוטי אלנקוה

המושב הזמין את הקהל להצביע על טענות גורפות בנוגע ל-AI — למשל ניכור, פגיעה במיומנויות או היעלמות תפקידי ג'וניור — ולאחר מכן לעצור ולבחון אותן. התובנה: לא להפוך תחושה או כותרת למסקנה מקצועית.

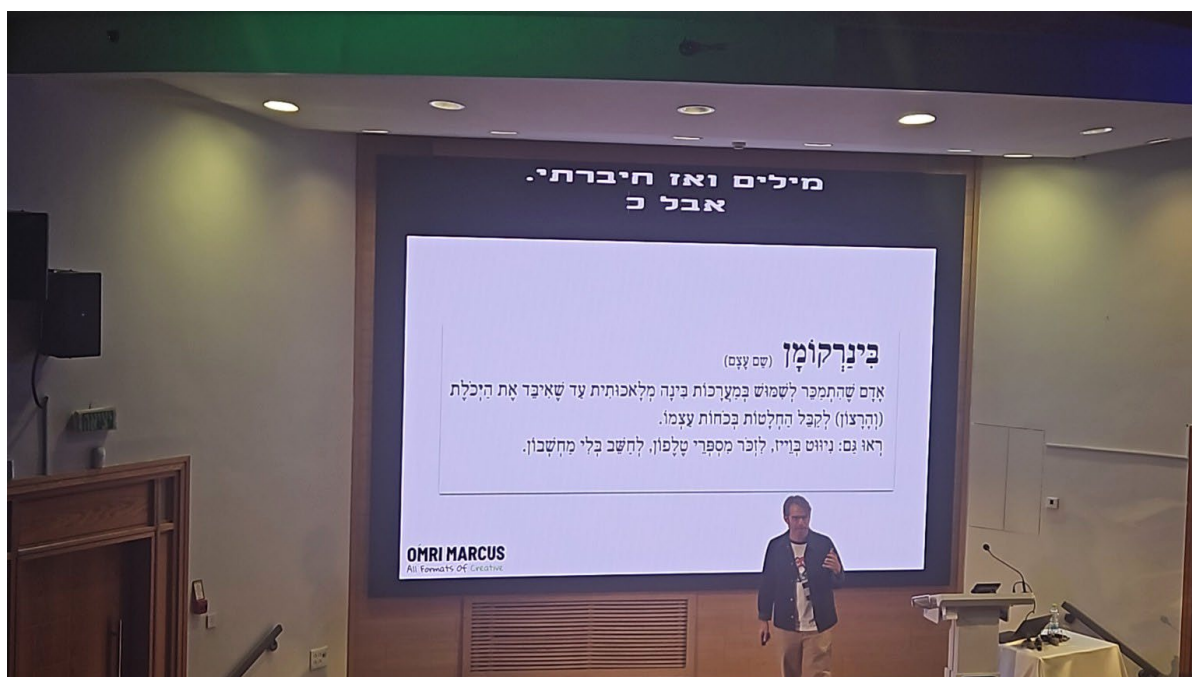
במקום הייפ	במקום ויכוח	במקום סיסמה
להריץ ניסוי קטן עם משתמשים אמיתיים וללמוד ממנו.	להגדיר מראש מה ייחשב הצלחה, כישלון או ערך.	לנסח את הטענה כהשערה שאפשר לבדוק.

בינה מלאכותית כשותף ליצירה | עמרי מרכוס



צילום מההרצאה: ב-2026 לא הכמות — אלא הערך.

עמרי מרכוס הדגיש שה-AI צריך להרחיב את מרחב האפשרויות שלנו — לא להחליט במקומנו. הוא הציג בהומור את המונח “בינרקומן”: מי שהתרגל למסור למערכת את קבלת ההחלטות, עד שהוא מאבד את שריר הבחירה.



“בינרקומן” — תזכורת לא לאבד את היכולת לבחור ולשפוט.

הרגל העבודה שאני מאמצת

“אל תבחר במקומי. הצע חלופות, הסבר יתרונות וסיכונים — ואני אכריע.”

- לבקש חמש זוויות שונות לרעיון, לא “את הרעיון הכי טוב”.
- לבקש ביקורת, סיכונים וחולשות לפני הפקה.
- לנסח לעצמי למה בחרתי באפשרות מסוימת ומה אני רוצה שהקהל ירגיש, יבין ויזכור.

זה היה עבורי אחד החלקים המשפיעים והמעוררי השראה בכנס: לא רק הסבר על כלי AI, אלא הדגמה של תהליך מלא — מרעיון ראשוני ועד מוצר, מותג, בדיקת קהל והמחשה חיה.

קומה 1 — מחקר עומק

עמרי התחיל ב-Gemini Deep Research. לפני שמבקשים שמות, סלוגנים או עיצוב, חוקרים לעומק את התחום, הבעיה, המגמות, הפתרונות הקיימים וקהל היעד. המטרה היא לבנות בסיס ידע אמיתי שממנו אפשר לחשוב.

שאלת המפתח: מה אנחנו עדיין לא מבינים מספיק על הקהל, הצורך וההקשר?

קומה 2 — פיתוח רעיונות מתוך המחקר

רק לאחר שנוצר בסיס מחקרי, מבקשים מה-AI להציע רעיונות המבוססים עליו: מוצר, שם, לוגו, סלוגן, שפה, מסרים, תסריט, שיר או דרכי המחשה. כך היצירתיות אינה אקראית — היא נשענת על תובנות.

הבקשה הנכונה: “קח את המחקר מהקומה הראשונה, והצע על בסיסו כמה כיוונים שונים — עם יתרונות, חולשות וקהל מתאים לכל כיוון”.

קומה 3 — קבוצת מיקוד סינתטית

בשלב הזה עמרי יצר קבוצה סינתטית של דמויות שייצגה קולות שונים בקהל. בסרטון הן ישבו סביב שולחן, דנו ברעיונות, העלו התנגדויות, שאלו שאלות, הסכימו ולא הסכימו. התוצאה לא שימשה כהוכחה מחקרית, אלא כמנגנון חכם לאתגור הרעיון לפני ההפקה. הקבוצה צריכה להיות ביקורתית: לא “כולם אהבו”, אלא מגוון אמיתי של תגובות — התלהבות, בלבול, חשש, התנגדות והצעות לשיפור.

המודל הוא מעגל, לא מסלול חד-כיווני

אחרי שנוצר מוצר ראשוני חוזרים לקומה הראשונה: מי באמת קהל היעד של המוצר שנוצר? מה התגובות מלמדות? איזה מחקר נוסף נדרש? התהליך הוא מחקר עומק → יצירת רעיונות → קבוצת מיקוד סינתטית → שיפור → חזרה למחקר.

הדוגמה של הנר האכיל

עמרי ליווה מותג דמיני של נר אכיל — שם שנשמע כמו “Bite Candle” — לאורך תהליך שלם: מחקר, רעיון למוצר, לוגו, סלוגן, זהות מותגית ואף שיר למותג. במקום לספר מה הכלים יודעים לעשות, הוא נתן לקהל לראות כיצד רעיון מקבל צורה, קול ואישיות.

הדוגמה של Onboarding לאחר טלטלה ארגונית

בדוגמה נוספת הוא הציג ארגון שעבר תקופה קשה של פיטורים ושינויים, ויצר אווטאר שפנה למנהלים חדשים ודיבר על הצורך להוביל בחמלה. ההמחשה הייתה מצחיקה ומודעת לעצמה: היה ברור לכולם שמדובר ב-AI, אך עמרי שלט בטון, בקצב ובבדיחה — ולכן התוצאה לא הרגישה מגושמת או מביכה.

מה היה “הקסם” בפרזנטציה שלו?

- הוא בנה עלילה ולא אוסף שקפים: רעיון → מחקר → יצירה → ביקורת → תוצר.
- הוא נתן לכל כלי תפקיד ברור: חוקר, אסטרטג, צוות קריאייטיב, קבוצת מיקוד, תסריטאי, קולות, אווטארים ומוזיקה.
- הוא שילב מדיות — טקסט, וידאו, דמויות, קול, שיר והומור — אבל שמר על חוט סיפורי אחד.
- הוא לא הסתיר שמדובר ב-AI. להפך: השליטה שלו בכלי והמודעות למלאכותיות הפכו לחלק מהבדיחה ומהאמינות.
- הוא היה אינטראקטיבי והראה תהליך מקצה לקצה, ולכן הקהל לא רק שמע על היכולות — הוא חווה אותן.

איך ליישם את השיטה בעבודה שלי

- לבחור רעיון אחד או מוצר אחד, וללוות אותו לאורך כל המצגת במקום להציג רשימת כלים.
- להתחיל ב-Deep Research ולהציג רק את התובנות שמניעות את הסיפור.
- לפתח כמה חלופות — שם, קונספט, סלוגן, שפה חזותית או מבנה חוויה — ולהסביר כיצד הן נבעו מהמחקר.
- לבנות קבוצת מיקוד סינתטית עם דמויות שונות באמת, ולתת להן להתווכח, להעלות קשיים ולשנות את הרעיון.
- להמחיש את התהליך באמצעות קריינות, אווטארים, וידאו, מוזיקה או שיר — רק כאשר כל שכבה מקדמת את אותו סיפור.
- להציג לפני ואחרי: מה היה הרעיון הראשוני, מה עלה בבדיקה, ומה השתנה בעקבות המשוב.
- לזכור שאני מנהלת את “נבחרת העובדים” של ה-AI: הכלים מייצרים אפשרויות וערך, אך הבחירה, הטעם והאחריות נשארים שלי.

מחקר עומק → רעיונות מבוססי מחקר → קבוצת מיקוד סינתטית → המחשה חיה → שיפור → חזרה למחקר.

3 | הראש בראש: Vibe Coding — אבי לוי מול עמרי שובל

שני המשתתפים קיבלו את אותו אתגר: לבנות בזמן אמת סימולטור לימודי לנהגים צעירים, העוסק בסכנות ובהפרעות בזמן נהיגה. המטרה לא הייתה רק להשוות כלים, אלא לחשוף שתי דרכי חשיבה שונות בדרך מרעיון למוצר עובד.



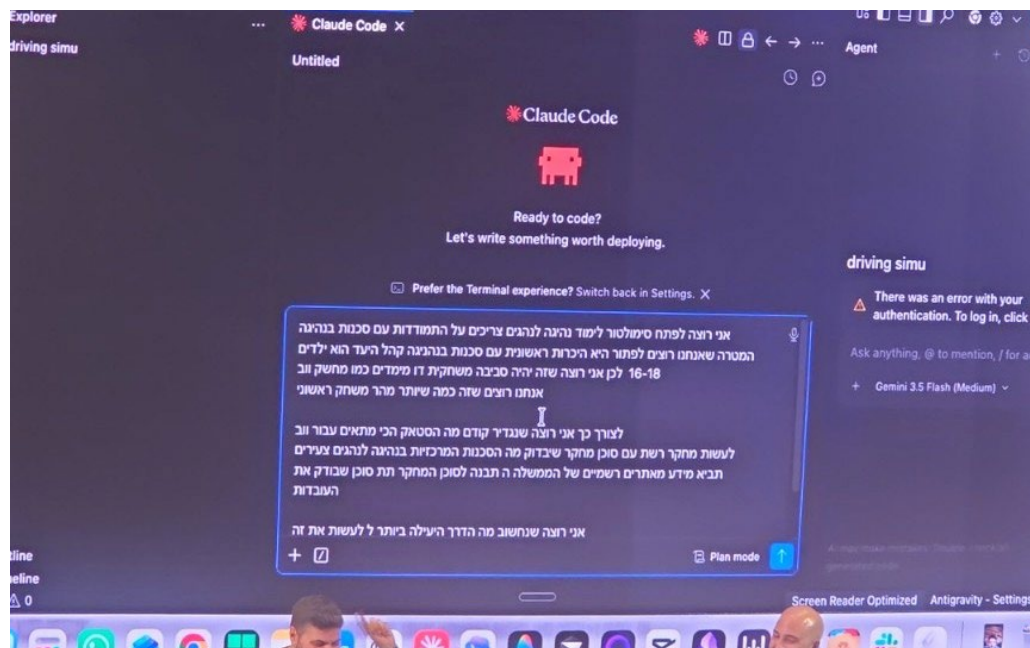
ההגרלה: כלי, שיטת עבודה ומוקד עבודה שונים לכל מתמודד.

מה קיבל כל אחד?

מרכיב	אבי לוי	עמרי שובל
סביבת עבודה	Claude Code	Codex
שיטת עבודה	Plan Mode	Vibe Mode
מוקד	פונקציונליות קודם	UX קודם
יתרון בולט	מבנה, חוקים, תכנון ותשתית	מהירות, מוחשיות וחווית שימוש
סיכון	תכנון ארוך מדי לפני שמרגישים מוצר	מוצר מרשים לפני שהלוגיקה סגורה

הדרך שנראתה על המסך

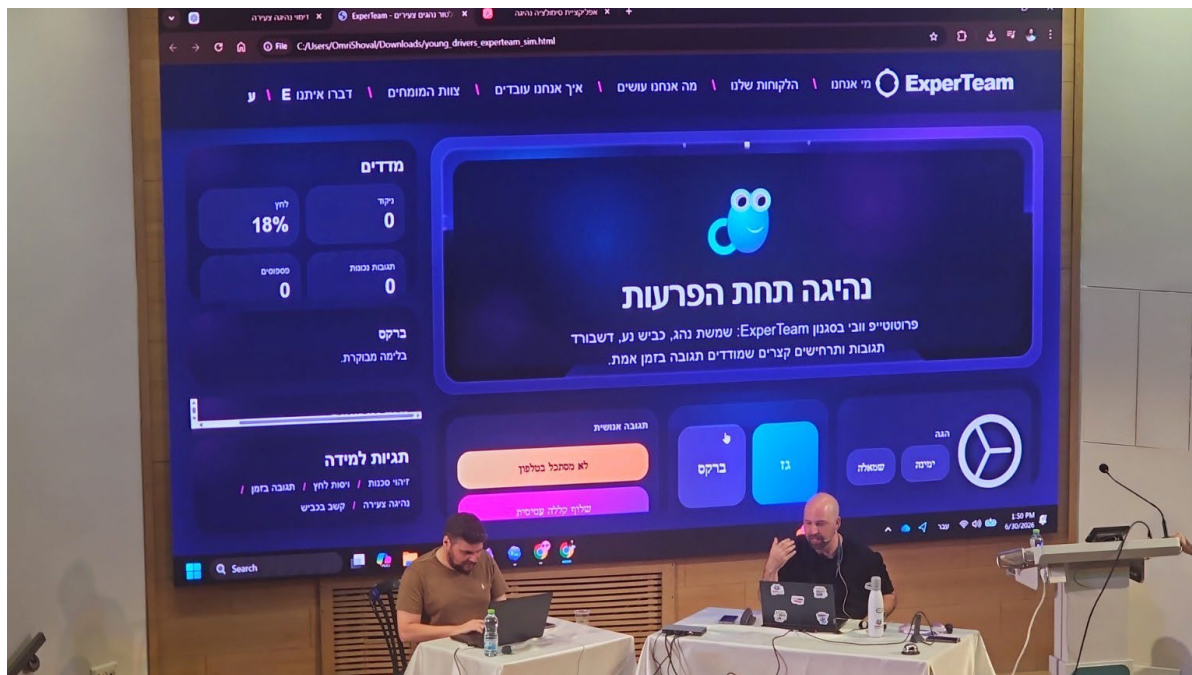
- מחקר והגדרת הסיכון: אילו הפרעות מאפיינות נהגים צעירים ומה רוצים שהסימולטור יתרגל.
- בחירת טכנולוגיה ומבנה משחק — כולל חיפוש אחר מנוע מתאים לסימולציה דו־ממדית.
- בניית MVP ראשון: “מוצר שאפשר לראות, לבדוק או להפעיל”.
- איטרציות מהירות בין פרומפט, קוד ודפדפן.
- ליטוש אחרון: לבחור את השיפור החשוב ביותר לפני הדמו, במקום לנסות לתקן הכול.



ב־Claude Code: Plan Mode — קודם חוקרים, מתכננים ומפרקים את המשימה.



Round 2: להגיע ל־MVP ראשון שאפשר להפעיל ולבדוק.



אחד התוצרים: "נהיגה תחת הפרעות" — מדדי לחץ, ניקוד, תגובות, גז, בלם והגה.

מה באמת למדתי מההשוואה

אין מנצח אוטומטי	השילוב עדיף	אני מנהלת מוצר
התוצאה תלויה באיכות האפיון ובדרך שמנהלים את הכלי, לא רק בשם הכלי.	להתחיל בתכנון, לבנות מהר, לבדוק UX, לחזור ללוגיקה — ואז ללש.	גם בלי לכתוב קוד, עליי להגדיר צורך, קהל, פיצ'רים, גבולות וקריטריוני הצלחה.

"עובד → ברור → מלמד → יפה."

ההרצאה האחרונה שבה השתתפתי הועברה בידי רעות דביר ועמית מזרחי. היא הציגה תהליך מלא לפיתוח משחק למידה: מהצורך והקונספט, דרך אפיון החידות והתוכן, ועד לגרפיקה, פרומפט ולבנייה.

“צורך ← קונספט ← אפיון ← תוכן ← גרפיקה ← פרומפט ← בנייה”
הרצף החשוב ביותר לשמירה מההרצאה



מפת תהליך הפיתוח: לא מתחילים בקוד — מתחילים בצורך ובאפיון.

אפיון כל אינטראקציה

- מה המשתמש רואה?
- מה הוא צריך לעשות?
- מהי הפעולה הנדרשת?
- מה קורה אם הצליח?
- מה קורה אם נכשל?
- מה נפתח בעקבות ההצלחה ולאן ממשיכים?

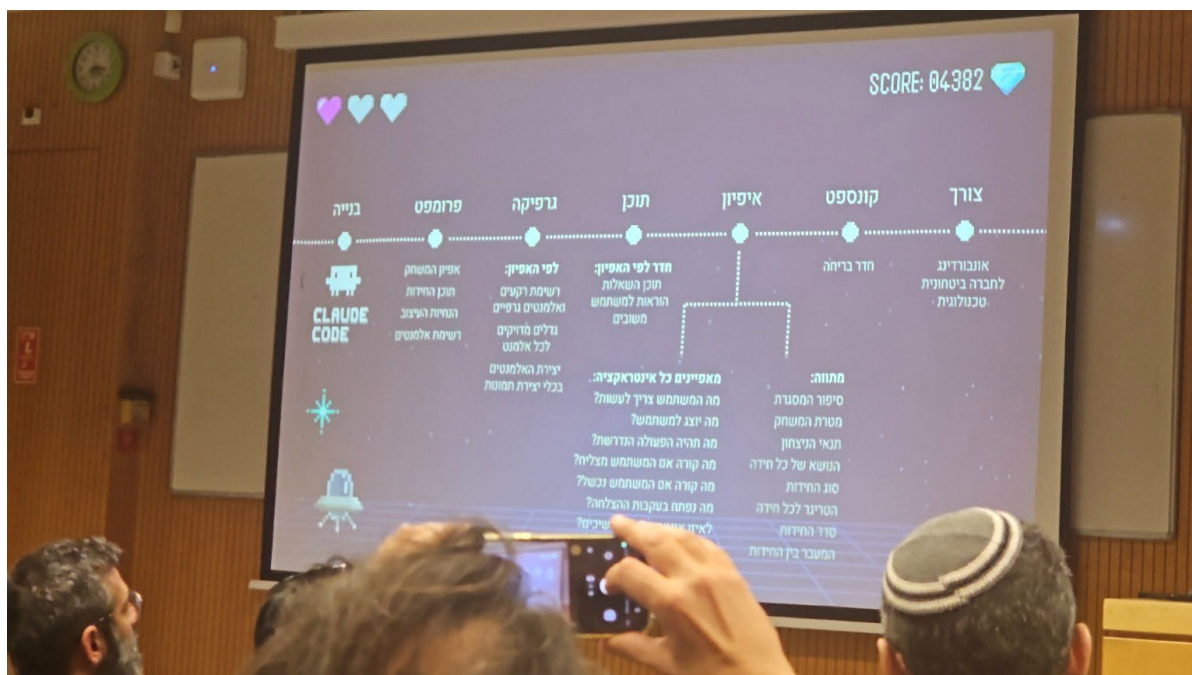
סופר מריו, פקמן וחדר בריחה — מנגנון לפני עיצוב

הדוגמאות אינן רק סגנון גרפי. הן מודלים של פעולה: פקמן מתאים לאיסוף, הימנעות וצבירת נקודות; סופר מריו למסע בשלבים ומכשולים; חדר בריחה לחקירה, רצף רמזים ופתרון; סימולציה לקבלת החלטות ומשוב על תוצאות.

חדר בריחה	סופר מריו	פקמן
סיפור מסגרת, סדר חידות, טריגרים, רמזים ומעבר בין תחנות.	מסלול, שלבים, מכשולים, חיים ויעד סופי ברור.	איסוף פריטים, הימנעות מסכנות, פתיחת שאלות וניקוד.

כלל הזהב לפרומפט של משחק

פרומפט טוב לבניית משחק אינו “בנה לי משחק”. הוא מסמך אפיון קצר: גודל מסך, קהל, שליטה, חוקים, מספר חיים, תנאי הצלחה וכישלון, משובים, רמזים, שמירת מצב והתחלה מחדש.



סיום ההרצאה: תוצר שנראה כמו משחק — אבל נשען על אפיון שיטתי.

5 | LMS ו-SCORM — מה קורה אחרי שבנינו?

הערה שרשמתי בזמן הכנס מזכירה שלב שקל לשכוח: גם משחק או לומדה מצוינים צריכים לרוץ בסביבה הארגונית ולדווח את מה שחשוב לנו.

השאלה המקדימה	SCORM	LMS
האם רוצים רק שהלומדה תרוץ — או גם לתעד תשובות, זמן, ציון והתקדמות?	תקן שמאפשר לחבילת הלמידה לתקשר עם ה-LMS.	מערכת לניהול למידה: משתמשים, תכנים, השלמה, ציונים ודוחות.

מה צריך לברר עם ספק ה-LMS

- איזו מערכת ואיזו גרסה יש לנו?
- האם היא תומכת ב-SCORM 1.2, ב-SCORM 2004 או בשניהם?
- אילו נתונים ניתן לקלוט ולהציג: השלמה, ציון, זמן, עבר/נכשל ותשובות מפורטות?
- האם אפשר לשמור התקדמות ולהמשיך מאותה נקודה?
- האם יש מגבלות על קבצים, סרטונים, גודל חבילה או מובייל?
- האם יש "Skill" או תהליך אריזה קיים — ורק לאחר הבירור לבחור כיצד להשתמש בו?

“קודם מגדירים מה רוצים למדוד — ורק אחר כך אורזים ל-SCORM.”

6 | איך אני מיישמת את זה בעבודה שלי

“מנצחים בחיים, במגרש הביתי”

ה-MVP הנכון אינו משחק גדול, אלא תרחיש אחד שעובד: רגע קונפליקט, עצירה, בחירה, תוצאה, משוב ואפשרות לבחור מחדש לפי VAR ואפ"ר.

- מסך 1: הסיטואציה נעצרת בנקודת ההכרעה.
- מסך 2: הילד בוחר פרשנות או תגובה.
- מסך 3: מוצגת התוצאה החברתית של הבחירה.

- מסך 4: חזרה לבחירה חדשה והסבר קצר על האירוע-פרשנות-רגש-תגובה.

חדר בריחה במוזיאון

במקום לבנות עולם שלם, להתחיל מחדר אחד סביב מוצג אחד. להגדיר סיפור מסגרת, מטרה, חידה, רמז, הצלחה, כישלון והמעבר הבא — ולבדוק עם קבוצת ילדים לפני הרחבה.

סרטונים ותוכן

- להשתמש ב-AI להפקת חלופות, לא להכרעה אוטומטית.
- ליצור פורמטים חוזרים המזוהים עם המוזיאון.
- לבחון כל סרטון לפי הערך שהוא יוצר: מה המבקר ירגיש, יבין או ירצה לעשות אחריו?

תבנית קבועה לפתיחת כל פרויקט

שם המוצר:	_____
קהל היעד:	_____
הצורך:	_____
מטרת הلمידה:	_____
מה המשתמש יעשה:	_____
מה ייחשב הצלחה:	_____
מה לא ייכלל בגרסה הראשונה:	_____
מהו ה-MVP:	_____

תזכורת: לא לפתוח את כלי הקוד לפני שהשורות האלה ברורות.

7 | תוכנית יישום ל-30 הימים הקרובים

תוצר מוחשי	פעולה	שבוע
PRD של עמוד אחד.	לבחור פרויקט אחד בלבד ולכתוב עבורו צורך, קהל, מטרה ו-MVP.	שבוע 1
אפיון אינטראקציה אחת.	לבקש Plan Mode: ניתוח פערים, פירוק לפיצורים ותוכנית בנייה.	שבוע 2
קישור או HTML שניתן להפעיל.	לבנות אב-טיפוס עובד ב-Claude Code או Codex.	שבוע 3
גרסת MVP מתוקנת והחלטה אם להרחיב.	לבדוק עם 3-5 משתמשים, לתעד תקלות ולבצע שיפור אחד מרכזי.	שבוע 4

פרומפט פתיחה קבוע

אני מפתחת חוויית למידה דיגיטלית. עבודתה תחילה במצב תכנון בלבד ואל תכתוב קוד לפני שאאשר. בדוק אם הפתרון מתאים לצורך, כתוב PRD קצר, חלק את המוצר לפיצורים, והצע MVP של מסך או אינטראקציה אחת. לכל אינטראקציה תאר מה המשתמש

רואה, עושה, מקבל בהצלחה ובכישלון, ומה נפתח בהמשך. דרישות קבועות: עברית תקינה, RTL, ממשק ברור, נגישות בסיסית, ללא המצאת עובדות וללא פיצ'רים שלא אושרו.

8 | מילון המושגים שאני רוצה לזכור

המשמעות עבורי	מונח
פיתוח באמצעות שיחה טבעית עם מודל: מתארים, רואים תוצאה, מתקנים ומתקדמים באיטרציות.	Vibe Coding
מי שמגדיר את הבעיה, הקהל, הגבולות, הפיצ'רים והצלחה — גם אם אינו כותב את הקוד.	Product Manager
מסמך דרישות מוצר קצר: צורך, קהל, מטרות, פעולות, מגבלות וקריטריונים להצלחה.	PRD
הגרסה הקטנה ביותר שאפשר להפעיל ולבדוק כדי ללמוד אם הרעיון עובד.	MVP
יכולת אחת במוצר: בחירה, טיימר, רמז, ניקוד, משוב או מעבר.	Feature
חווית המשתמש: האם ברור מה לעשות, האם הפעולה הגיונית ומה קורה לאחריה.	UX
מחזור קצר של בנייה, בדיקה, גילוי בעיה ותיקון.	Iteration
העברת התוצר מקובץ מקומי לקישור או סביבה שאחרים יכולים לפתוח.	Deployment
ב־Claude Code: מצב שבו המערכת מנתחת ומתכננת בלי לערוך קבצים או להריץ פעולות.	Plan Mode
סוכן קוד של OpenAI שיכול לקרוא פרויקט, לערוך קבצים, להריץ פקודות ובדיקות ולסייע בפריסה.	Codex
סוכן פיתוח של Anthropic הפועל בסביבת קוד/טרמינל ועוזר לנתח, לערוך ולהריץ פרויקטים.	Claude Code
מערכת לניהול למידה, משתמשים, תכנים, השלמה, ציונים ודוחות.	LMS
תקן שמאפשר לחבילת למידה לתקשר עם LMS ולדווח נתונים.	SCORM

המסמך נשען בראש ובראשונה על התיעוד האישי מהכנס. לצורך אימות שמות ההרצאות, הדוברים והמונחים הטכניים נעשה שימוש במקורות הרשמיים הבאים:

- [תוכנית הכנס ה-13 לטכנולוגיות למידה — HIT](#)
- [מהות הכנס: AI Day by Day – From WOW to HOW](#)
- [OpenAI — Codex](#)
- [Anthropic — Claude Code CLI / Plan Mode](#)
- [ADL — SCORM resources](#)

הערת דיוק: צילומי המסך אינם כוללים הכרזה על מנצח בסשן הראש־בראש, ולכן המסמך אינו קובע איזה כלי “ניצח”. המסקנה המעשית היא התאמת דרך העבודה לצורך ושילוב בין תכנון, בנייה מהירה, בדיקה וליטוש.