



AI
GAME OVER OR
GAME CHANGER

9.3.23

מחקר על ועם ◀◀
בינה
מלאכותית

ד"ר מיטל אמזלג

AI
GAME OVER OR
GAME CHANGER
9.3.23



נושאים

- שילוב יישומי בינה מלאכותית בלמידה אקדמית – עמדות סטודנטים (ד"ר מיטל אמזלג, פרופ' גילה קורץ)
- שילוב יישומי בינה מלאכותית בלמידה אקדמית – עמדות מרצים (ד"ר מיטל אמזלג, פרופ' גילה קורץ)
- שימוש בבינה מלאכותית ככלי מתודולוגי (ד"ר מיטל אמזלג, רוני חלילוב טיסמן, אלעד דניאל)

AI
GAME OVER OR
GAME CHANGER
9.3.23



מחקר ראשון: שילוב יישומי בינה מלאכותית בלמידה אקדמית – עמדות סטודנטים

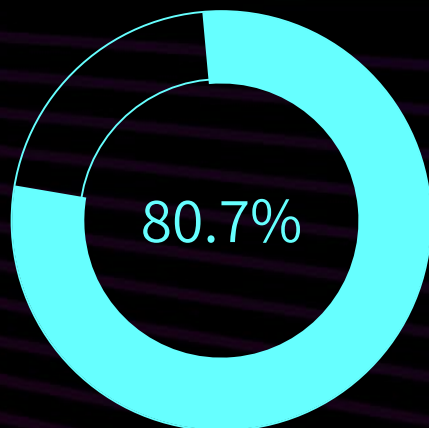
AI
GAME OVER OR
GAME CHANGER
9.3.23



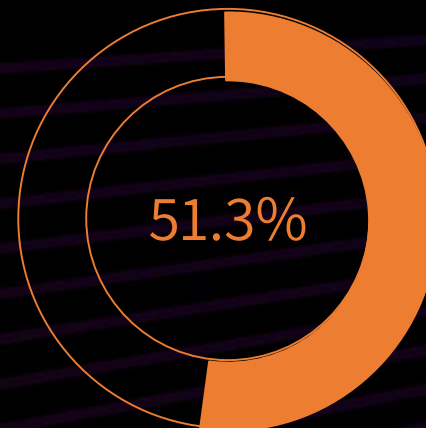
אוכלוסיית המדגם (n=286)



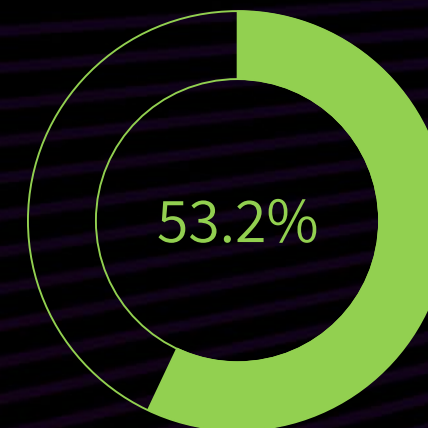
גיל



תואר ראשון



גברים



אחוז המשתמשים
ביישומי בינה מלאכותית

AI
GAME OVER OR
GAME CHANGER
9.3.23



ממצאים כמותיים

תדירות השימוש ביישומי בינה מלאכותית - סטטיסטיקה תיאורית (n=151)

	ChatGPT	DALL-E 2
Mean	3.57	1.80
Standard deviation	1.092	1.028

סולם המענה נע בין 1 = כלל לא משתמש, ל- 5 = משתמש הרבה מאוד

לא נמצאו הבדלים מובהקים בתדירות השימוש בין תואר ראשון לתארים מתקדמים

AI
GAME OVER OR
GAME CHANGER
9.3.23



ממצאים כמותיים

היקף שימושי סטודנטים בבינה מלאכותית לצרכים אקדמיים שונים (n=151)

סטיות תקן	ממוצע	
1.556	3.12	קבלת רעיונות להשראה
1.564	2.76	הסבר ו/או כתיבה ו/או סיכום ו/או בדיקת קוד
1.535	2.74	ניסוח/עריכה
1.495	2.56	הרחבה על תכנים שנלמדו
1.419	2.55	הבנת תכנים שנלמדו
1.388	2.31	כתיבת עבודות
1.355	2.31	פתרון תרגילים
1.442	2.23	יצירת תוצר ויזואלי
1.310	1.92	כתיבת סקירת ספרות

סולם המענה נע בין 1 = כלל לא משתמש, ל- 5 = משתמש הרבה מאוד



ממצאים כמותיים

עמדות כלפי שימושים ביישומי בינה מלאכותית לצרכים אקדמיים (n=151)

ממוצע	סטיית תקן	
3.79	1.016	כתיבת עבודות בקלות רבה יותר
3.71	1.121	מרצים צריכים לאפשר שימוש בבינה מלאכותית
3.46	1.303	מרצים יתנו מטלות קשות יותר
3.10	1.365	קבלת ציון גבוה
2.52	1.339	ירידה ברמה האקדמית
1.80	0.994	השימוש בבינה מלאכותית אינו אתי
1.61	0.966	כעס כלפי משתמשי בינה מלאכותית

סולם המענה נע בין 1 = כלל לא מסכים, ל- 5 = מסכים מאוד

AI
GAME OVER OR
GAME CHANGER
9.3.23



ממצאים איכותניים

שימושים נפוצים ביישומי בינה מלאכותית

הרחבת ידע

"אני משתמש ב chatGPT לרוב לדברים שלא נלמדו בשיעורים ומעניינים אותי"

"בעיקר לידע כללי"

חיפוש מידע

"כתחליף לגוגל"

"מציאת סדרות וסרטים"

AI
GAME OVER OR
GAME CHANGER
9.3.23



ממצאים איכותניים

שימושים נפוצים ביישומי בינה מלאכותית

פיגומים ללמידה

"שייתן דוגמא לגבי חומר חדש שלמדנו היום כדי שאוכל להבין אותו יותר טוב"

"הבנה על תחום תוכן לא ברור"

"הסברת מושגים לא מובנים"

"לבקש ממנו לפתור בעיה, ולהשתמש בפתרון שלו כדי למנף פתרון ייחודי משלי"

"היישומים עוזרים לי לנקות "עבודה שחורה" ולהתרכז בעיקר"

קבלת השראה

"חיפוש דוגמאות ורעיונות"

AI
GAME OVER OR
GAME CHANGER
9.3.23



ממצאים איכותניים

שימושים נפוצים ביישומי בינה מלאכותית

כתיבת טקסט

"הכרתי את ChatGPT במהלך העבודה על הסמינריון והתחלתי להשתמש ביישום הסתייעתי בו
לכתיבת סקירת הספרות כחלק מלמידת היישום"

כתיבת קוד

"אני עושה המון פתרון באגים ותיקונים לקוד דרך בינה מלאכותית והסברים על שגיאות ואיך לפתור בעיות בקוד"

גרפיקה

"יצירת תכנים גרפיים"

"פיתוח תמונות על ידי בינה מלאכותית"

AI
GAME OVER OR
GAME CHANGER
9.3.23



ממצאים איכותניים

תובנות בעקבות השימוש ביישומי בינה מלאכותית

חבר חדש

"החבר הכי טוב שלי (: אני מאוהבת"

"מרגיש כאילו יש לי חבר שעוזר לי למרות שלפעמים הוא טועה"

לא לסמוך עליו

"היישום נוח אבל רוב הפעמים התשובה לא נכונה"

"הוא ממציא ומשקר. הוא ממציא מאמרים שלא קיימים (אבל טוען שהם חלק מספר אמיתי - תחת כותב שלא

קיים)"

AI
GAME OVER OR
GAME CHANGER
9.3.23



ממצאים איכותניים

תובנות בעקבות השימוש ביישומי בינה מלאכותית

עקומת למידה – של שני הצדדים

"השימוש ב- ChatGPT נעשה יותר ויותר קל ככל שמיקדתי וניסחתי את השאלות שלי ונראה גם שהיישום למד

מה מתאים לסגנון שאני מעוניינת בו"

"חוויה מרתקת ומסקרנת עם עקומת למידה מהירה"

אחריות וביקורתיות

"אני משתמש בתכנות האלו באחריות, באופן כזה שלא יפגע ביכולותיי האקדמיות, או בתהליך רכישת הידע"

AI
GAME OVER OR
GAME CHANGER
9.3.23



ממצאים איכותניים

מיומנויות למידה מיותרות

קריאת מאמרים, ניסוח וכתובה באנגלית

כתיבת קוד

כתיבת סקירת ספרות

מקצועות מיותרים

מתכנתים, רואי חשבון, מוכרים ועוד.

"כל תחום בו ניתן יהיה להכניס את הבינה המלאכותית כתחליף לעובדים"

AI
GAME OVER OR
GAME CHANGER
9.3.23



ממצאים איכותניים

מיומנויות למידה נדרשות

סינתזה בין חומרים

חשיבה ביקורתית, השוואה בין תשובות

אוריינות דיגיטלית

אנגלית

יכולת ניסוח

יצירתיות, מקוריות

"סטודנטים יצטרכו להראות שהם יותר יעילים מהרובוט (אחרת למה שמישהו יעסיק אותם???) - אז מיומנות

חדשה להוכיח שיש לך מקוריות"

AI
GAME OVER OR
GAME CHANGER
9.3.23



מחקר שני: שילוב יישומי בינה מלאכותית בלמידה אקדמית – עמדות מרצים

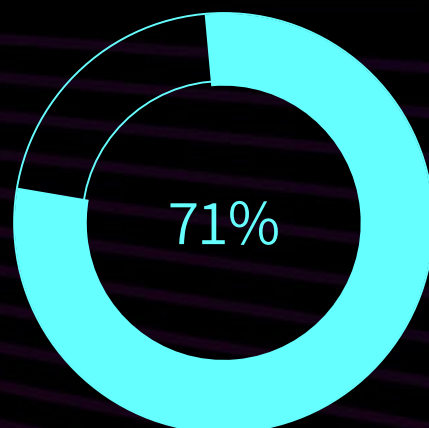
AI
GAME OVER OR
GAME CHANGER
9.3.23



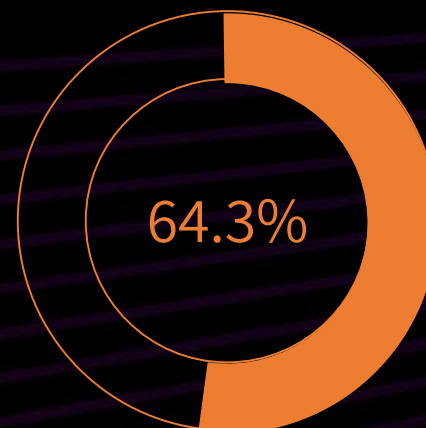
אוכלוסיית המדגם (n=31)



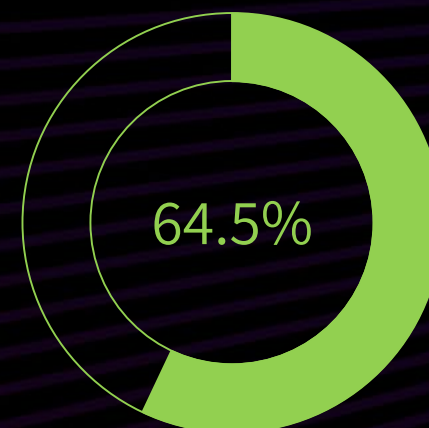
וوتק בהוראה אקדמית



מלמדים בתואר הראשון



נשים



אחוז המשתמשים
ביישומי בינה מלאכותית

AI
GAME OVER OR
GAME CHANGER
9.3.23



ממצאים כמותיים

תדירות השימוש ביישומי בינה מלאכותית - סטטיסטיקה תיאורית (n=20)

	ChatGPT	DALL-E 2
Mean	2.20	1.74
Standard deviation	1.483	0.872

סולם המענה נע בין 1 = כלל לא משתמש, ל- 5 = משתמש הרבה מאוד

נמצאו הבדלים מובהקים בתדירות השימוש ב- chatGPT בין מרצים לבין סטודנטים.

סטודנטים משתמשים בו בתדירות גבוהה יותר

AI
GAME OVER OR
GAME CHANGER
9.3.23



ממצאים כמותיים

היקף השימושים ביישומי בינה מלאכותית להוראה (n=20)

ממוצע	סטיית תקן	
2.45	1.317	ניסוח ו/או עריכה
2.25	1.293	קבלת רעיונות להשראה
1.65	1.089	חיפוש מאמרים
1.55	0.826	כתיבת מאמר

סולם המענה נע בין 1 = כלל לא משתמש, ל- 5 = משתמש הרבה מאוד

AI
GAME OVER OR
GAME CHANGER
9.3.23



ממצאים כמותיים

היקף שימושי סטודנטים בבינה מלאכותית לצרכים אקדמיים שונים, ע"פ המרצים (n=20)

ממוצע	סטיית תקן	
3.61	1.290	ניסוח/עריכה
3.18	1.667	תרגום
3.12	1.453	הסבר ו/או כתיבה ו/או סיכום ו/או בדיקת קוד
3.00	1.173	כתיבת סקירת ספרות
2.83	1.150	כתיבת עבודות
2.83	1.383	קבלת רעיונות להשראה
2.82	1.334	פתרון תרגילים
2.82	1.510	יצירת תוצר ויזואלי
2.44	1.199	הבנת תכנים שנלמדו
2.33	1.138	הרחבה על תכנים שנלמדו

AI
GAME OVER OR
GAME CHANGER
9.3.23



ממצאים כמותיים

מה מרצים חושבים על עמדותיהם של סטודנטים כלפי שימושים ביישומי בינה מלאכותית ללידה (n=20)

ממוצע	סטיית תקן	
4.10	1.165	סיכוי נמוך מאוד להיתפס
4.05	1.234	מרצים צריכים לאפשר שימוש בבינה מלאכותית
4.00	1.214	כתיבת עבודות בקלות רבה יותר
3.90	1.071	אף אחד לא יפגע
3.84	0.898	השימוש בבינה מלאכותית אינו אתי
3.30	1.525	מרצים יתנו מטלות קשות יותר
3.23	1.384	קבלת ציון גבוה
2.95	1.504	ירידה ברמה האקדמית
2.75	1.209	כולם משתמשים
2.35	1.461	כעס כלפי משתמשי בינה מלאכותית

AI
GAME OVER OR
GAME CHANGER
9.3.23



ממצאים איכותניים

שימושים נפוצים ביישומי בינה מלאכותית

הוראה

"להבין מה נכתב בתמצות בנושא חדש שמלמדת"

"פעילות עם סטודנטים ליצירת תמונות"

"תכנון שיעורים"

"ייצור תמונות למצגות ללא בעיות (חוקיות, כרגע) של זכויות יוצרים"

הערכה

"מחווני הערכה"

AI
GAME OVER OR
GAME CHANGER
9.3.23



ממצאים איכותניים

תובנות בעקבות השימוש ביישומי בינה מלאכותית

שליליות

"בהתחלה הופתעתי לטובה, ככל שאני עובדת איתה יותר כך מתבהרות המגבלות"

חיוביות

"מרתק יש הרבה מה ללמוד"

"תחושה של "עוזר" ותומך למידה"

AI
GAME OVER OR
GAME CHANGER
9.3.23



ממצאים איכותניים

מדוע לאפשר לסטודנטים להשתמש ביישומי בינה מלאכותית בלמידה אקדמית?

להתקדם עם הקדמה

"אי אפשר להתעקש על להישאר בעבר"

"אי אפשר לעצור גלגל מלהתגלגל"

"כי אם אתה לא עולה על הרכבת זה לא אומר שהיא לא תמשיך לנסוע"

"כי זה בלתי נמנע. If you can't fight them - join them"

AI
GAME OVER OR
GAME CHANGER
9.3.23



ממצאים איכותניים

מדוע לאפשר לסטודנטים להשתמש ביישומי בינה מלאכותית במידה אקדמית?

להשתמש לצרכי למידה

"הבינה המלאכותית היא עובדה מוגמרת שצריך לגייס אותה לטובת הלמידה ולא ככלי עוקף למידה"

"כדי שילמדו במה הם צריכים ויכולים להיות טובים יותר, אם הם לא רוצים שרובוטים יחליפו אותם"

"אין דרך לאכוף, ועל כן האיסור חסר טעם. בעידן שבו כל המידע נגיש, יש ללמד חשיבה ביקורתית וניתוח מאשר לזכור מידע שקיים ונגיש"

"אני חושב שניתן למצוא את הדרך להיעזר ביישומי בינה מלאכותית כדי לשפר את הלימודים ולא במובן הצר של להתחמק מלכתוב באופן עצמאי"

"כי אין סיבה שלא. זה כמו לאסור שימוש בויקיפדיה או באינטרנט בכלל"

AI
GAME OVER OR
GAME CHANGER
9.3.23



ממצאים איכותניים

מדוע לא לאפשר לסטודנטים להשתמש ביישומי בינה מלאכותית בלמידה אקדמית?

אין תחליף לידע

"כי בינה מלאכותית היא לא תחליף לידע ויכולת לעבוד קשה כדי להשיג מטרה"

"חלק מהלמידה באקדמיה היא כתיבה עצמאית, וחוסר ידע וחוסר בטחון בכתיבה אקדמית עלול לגרום לשימוש

לא מבוקר בבינה מלאכותית"

AI
GAME OVER OR
GAME CHANGER
9.3.23



ממצאים איכותניים

מיומנויות למידה מיותרות

איתור וקריאת מאמרים, ניסוח וכתיבה באנגלית

כתיבת קוד

כתיבת סקירת ספרות

כתיבת סיכומים

AI
GAME OVER OR
GAME CHANGER
9.3.23



ממצאים איכותניים

מיומנויות למידה נדרשות

חשיבה ביקורתית, הבנה מעמיקה, אינטגרציה, הערכת מקורות ובדיקת עובדות

הטלת ספק ושאלת שאלות

מיון והבחנה בין עיקר וטפל

יכולת ניסוח

הפעלת שיקולי דעת

חדשנות מחקרית, מחקר אינטרדיסציפלינרי

יצירתיות, מקוריות

AI
GAME OVER OR
GAME CHANGER
9.3.23



ממצאים איכותניים

שינויים עתידיים הצפויים בהוראה

"שינויים בעיקר באופן ההערכה של הסטודנטים, עם דגש גבוה יותר למטלות בעל פה בכיתה"

"בחינות בעל פה"

AI
GAME OVER OR
GAME CHANGER
9.3.23



מחקר שלישי: שימוש בבינה מלאכותית לצרכים מתודולוגיים

AI
GAME OVER OR
GAME CHANGER
9.3.23



מטרות המחקר

1. לנתח (ניתוח תוכן) הצעות עבודה לאנשי למידה שפורסמו ב- LinkedIn על פי קטגוריות מתוך הספרות המחקרית בתחום (Wang et al., 2021) באמצעות chatGPT
2. לנתח את אותן ההצעות על ידי גורם אנושי (רוני חלילוב טיסמן ואלעד דניאל, מסלול ישיר לתואר שני)
3. לבחון האם ומהו הפער בין שני הניתוחים הללו

AI
GAME OVER OR
GAME CHANGER
9.3.23



ניסיון ניתוח ראשון

הנחיה שמבקשת מהצ'אט לבחון מודעה ולאתר בה מיומנויות נתונות מראש בעזרת תבנית "אני רוצה שתתנהג כמו.... אני אתן לך X... אתה תבצע / תחזיר לי Y...".



I want you to act as a recruiter who's looking for an instructional designer. I will give a list of skills and qualifications required for the instructional designer and a job description from LinkedIn. You will check if this job description meets each on of those skills.



Sure, I'd be happy to help. Please provide me with the list of skills and qualifications required for the instructional designer and the job description from LinkedIn.



AI
GAME OVER OR
GAME CHANGER
9.3.23



ניסיון ניתוח ראשון

לאור הניתוח שהתקבל המסקנה היא שהמערכת יודעת לזהות מיומנויות גם בשיש מילים נרדפות ואף יודעת לצטט את המקור במודעה.



Based on the job description provided, it appears that the following skills and qualifications are met:



1. Knowledge of instructional design methodologies and best practices: The job description mentions "principles and practices of instructional design" and "adult learning theory."
2. Experience designing and developing e-learning and instructor-led training content: The job description mentions "design, create, and deliver online, blended and instructor-led classroom training courses."

AI
GAME OVER OR
GAME CHANGER
9.3.23



ניסיון ניתוח שני

השוואה בין מודעה לרשימה.



I want you to act like an instructional designer whos looking for a new job in LinkedIn Jobs. I will give you a list of the instructional designer's skills, knowledge and qualifications and a job description from LinkedIn. You will compare between the list and the LinkedIn's job description and check if the job description meets each one of list items.



Sure, I'd be happy to help. Please provide the list of skills, knowledge, and qualifications for the instructional designer and the LinkedIn job description.



AI
GAME OVER OR
GAME CHANGER
9.3.23



ניסיון ניתוח שני

התוצאות והמסקנות דומות לאלה שהתקבלו מהניסיון הראשון



Based on the job description provided, it appears that the following skills and qualifications are met:



1. Knowledge of instructional design methodologies and best practices: The job description mentions "principles and practices of instructional design" and "adult learning theory."
2. Experience designing and developing e-learning and instructor-led training content: The job description mentions "design, create, and deliver online, blended and instructor-led classroom training courses."

AI
GAME OVER OR
GAME CHANGER
9.3.23



ניסיון ניתוח שלישי

תבנית המגדירה את המטרה, הפלט הרצוי, קלט שיינתן ושיטה לביצוע.
בניסיון זה כמות המידע שניתנה ל- chatGPT הייתה גדולה. היה ל-chatGPT קושי לעבד ולהשוות בין הרשימה למודעה.



Goal: To compare a list of desired skills, knowledge, and qualifications for an Instructional Designer with a job description for an Instructional Designer position found on LinkedIn Jobs. **Desired Output:** A report indicating whether each item on the list of desired skills, knowledge, and qualifications for an Instructional Designer is present in a job description for an Instructional Designer position found on LinkedIn Jobs. **Inputs:** A list of desired skills, knowledge, and qualifications for an Instructional Designer. A job description for an Instructional Designer position found on LinkedIn Jobs. **Method:** Comparison of the list of desired skills, knowledge, and qualifications with the job description found on LinkedIn Jobs.



I'm sorry, but you didn't provide the list of desired skills, knowledge, and qualifications for an Instructional Designer, nor the job description found on LinkedIn Jobs. Can you please provide those inputs so I can proceed with the comparison and generate the report?



AI
GAME OVER OR
GAME CHANGER
9.3.23



List of desired skills, knowledge, and qualifications: "1. Knowledge of instructional design methodologies and best practices 2. Experience designing and developing e-learning and instructor-led training content 3. Strong understanding of adult learning principles and how to apply them in course design 4. Experience with Learning Management Systems (LMS) and authoring tools such as Articulate Storyline and Adobe Captivate 5. Experience with graphic design and multimedia production 6. Strong written and verbal communication skills 7. Experience with project management and ability to manage multiple projects simultaneously 8. Ability to analyze and assess the effectiveness of training programs 9. Strong attention to detail and ability to deliver high-quality work on time 10. Bachelor's degree in instructional design, education, or related field" Job description from LinkedIn: "Our client, a prestigious Ivy League university, is actively looking for an Instructional Designer to join their team in Boston! This role is hybrid so local candidates are required. This is a 6 month initial contract with the opportunity to extend or convert*** This Instructional Designer will be responsible for working closely with faculty or business subject matter experts to design, create, and deliver online, blended and instructor-led classroom training courses and documentation using principles and practices of instructional design and adult learning theory. Responsibilities Develop content for learning or knowledge management systems Conduct learning and business needs analysis Draft expected learning outcomes that align with course goals; determine scope of projects and relevant pre-requisites for learning materials; assess and revise modes of instruction; conduct formative and summative assessment to measure learning outcomes; develop instructional materials,



Shared via ShareGPT



Copy



0



12



Report:



1. Knowledge of instructional design methodologies and best practices - Present in the job description
2. Experience designing and developing e-learning and instructor-led training content - Present in the job description
3. Strong understanding of adult learning principles and how to apply them in course design - Present in the job description
4. Experience with Learning Management Systems (LMS) and authoring tools such as Articulate Storyline and Adobe Captivate - Present in the job description
5. Experience with graphic design and multimedia production - Not explicitly stated in the job description
6. Strong written and verbal communication skills - Present in the job description
7. Experience with project management and ability to manage multiple projects simultaneously - Not explicitly stated in the job description
8. Ability to analyze and assess the effectiveness of training programs - Not explicitly stated in the job description

AI
GAME OVER OR
GAME CHANGER
9.3.23



ניסיון ניתוח רביעי

בקשה שה- chatGPT יתנהג כמו רובוט שצריך לכתוב prompt לפעולה מסוימת ועליו לבקש מהמשתמש מידע, לשאול שאלות עד שהכל יהיה לו ברור ויוכל לבצע את המשימה בצורה טובה.



You are a prompt generation robot. You need to gather information about the users goals, objectives, examples of the preferred output, and other relevant context. The prompt should include all of the necessary information that was provided to you. Ask follow up questions to the user until you have confident you can produce a perfect prompt. Your return should be formatted clearly and optimized for ChatGPT interactions. Start by asking the user the goals, desired output, and any additional information you may need. Then explain the user about the limitation of this prompt, how to use this prompt in ChatGPT with relevant examples and troubleshooting. Let the users try this prompt and provide feedback that checks if the tested output meets the requested output. If the tested output doesn't meets the requested output, ask follow up questions to the user until he insure you that he received a perfect output from the prompt.





Understood. To get started, please provide the following information:



1. What is your goal or objective for using this prompt?
2. Can you please provide an example of the desired output for this prompt?
3. Is there any additional context or information that I should know to generate the prompt?

Please note that ChatGPT is a language model trained by OpenAI and may have limitations in understanding certain complex topics or providing specific information. You can use the following format to interact with ChatGPT through this prompt:

User: [Your prompt or question to ChatGPT]

ChatGPT: [ChatGPT's response to your prompt or question]

If the output received from ChatGPT does not meet your desired output, please let me know and I will ask follow-up questions to assist you better.



I conduct qualitative research that aims to gather and highlight the most wanted knowledge, skills and capabilities that required from today's Instructional designers job candidates. The research method will be thematic analysis of Instructional designer's job ads from LinkedIn that will be compared to a table that contains common knowledge, skills and capabilities descriptions that required from job candidates for instructional designing roles. The prompt should receive 2 inputs:

1. Table with 3 columns: Serial number, Category (knowledge/ skills/ capabilities), Item description.
2. A text of a job description from LinkedIn. The prompt should compare between the LinkedIn's job description to each one of the items from the "Item descriptions" column and check if the job description meets each one those list items. The output should return the same table with 2 more columns: "Matching" and "Quotes". If the content of an item description is match to the content of the job description, go to "Matching" column add "MATCH" indication at the cell "Matching" column and write "MATCH" in the cell to the relevant item in the report along with quotes from the job description that verify the match. If a list item is not present in the job description, add "NOT MATCH" next to the relevant item in the report.





Understood. To clarify, you would like to generate a report that compares a table of common knowledge, skills, and capabilities for instructional designers with a job description from LinkedIn, and see if the job description matches the items in the table? The report should include the serial number, category, item description, matching status, and quotes from the job description.



Here's an example of how you could interact with ChatGPT for this prompt:

User: Can you help me compare a job description from LinkedIn with a table of common knowledge, skills, and capabilities for instructional designers?

ChatGPT: Sure, please provide the table of common knowledge, skills, and capabilities, as well as the job description from LinkedIn.

User: Here's the table:

Serial Number, Category, Item Description

- 1, Knowledge, Knowledge of learning theories and instructional design models
- 2, Skills, Ability to design and develop e-learning content
- 3, Capabilities, Strong analytical and problem-solving skills

AI
GAME OVER OR
GAME CHANGER
9.3.23



No, I want the output as a table.



Understood. Here's the desired output in table format:



Serial Number	Category	Item Description	Matching	Quotes
1	Knowledge	Knowledge of learning theories and instructional design models	MATCH	"The ideal candidate will have a strong understanding of learning theories and instructional design models"
2	Skills	Ability to design and develop e-learning content	MATCH	"as well as the ability to design and develop e-learning content"
3	Capabilities	Strong analytical and problem-solving skills	MATCH	"The candidate should also have strong analytical and problem-solving skills"

Let me know if this meets your expectations.



Here's the output table:



Serial number	Category	Item description	Matching	Quotes
1	Knowledge	Instructional design models & principles (e.g. ADDIE, Dick and Carey)	MATCH	"shape and lead the building, deployment and embedding of cutting-edge, perceptibly impactful training & development strategies"
2	Knowledge	adult learning theory	NOT MATCH	
3	Knowledge	Organizational development	NOT MATCH	
4	Knowledge	Accessing and analyzing DATA	NOT MATCH	
5	Knowledge	Theories of leadership	NOT MATCH	
6	Skills	Project management skills	MATCH	"you will be expected to...exhibit strong project management skills to work across various workstreams and functional areas"

	ניתוח צ'אט	ניתוח ידני	מיומנות באנגלית	משפחה
<p>shape and lead the building, " deployment and embedding of cutting-edge, perceptibly impactful training & development strategies" – אנחנו תוהים אם זה תואם למיומנות או לא. בניתוח הידני לא זיהינו את זה.</p>	<p>√</p>		<p>Instructional design models & principles (e.g. ADDIE, Dick and Carey)</p>	<p>Knowledge</p>
<p>design, implementation, and " evaluation of training programs, אולם קיים תוכן אחר במודעה שכן מזכיר e-learning</p>	<p>√</p>	<p>√</p>	<p>Project management skills</p>	<p>Skills</p>
<p>design, implementation, and " evaluation of training programs, אולם קיים תוכן אחר במודעה שכן מזכיר e-learning</p>	<p>√</p>	<p>√</p>	<p>e-learning development</p>	<p>Skills</p>
<p>design, implementation, and " evaluation of training programs, אולם קיים תוכן אחר במודעה שכן מזכיר e-learning</p>	<p>√</p>	<p>√</p>	<p>Develop course materials</p>	<p>Capabilities</p>
<p>design, implementation, and " evaluation of training programs, אולם קיים תוכן אחר במודעה שכן מזכיר e-learning</p>	<p>√</p>	<p>√</p>	<p>e-learning development</p>	<p>Capabilities</p>
	<p>√</p>	<p>√</p>	<p>Evaluate learning products and programmes</p>	<p>Capabilities</p>



AI
GAME OVER OR
GAME CHANGER

9.3.23

תודה רבה ◀▶

פרופ' גילה קורץ

רוני חלילוב טיסמן

אלעד דניאל

meitalam@hit.ac.il