

שילוב משחקי מחשב בהוראה ובלמידה

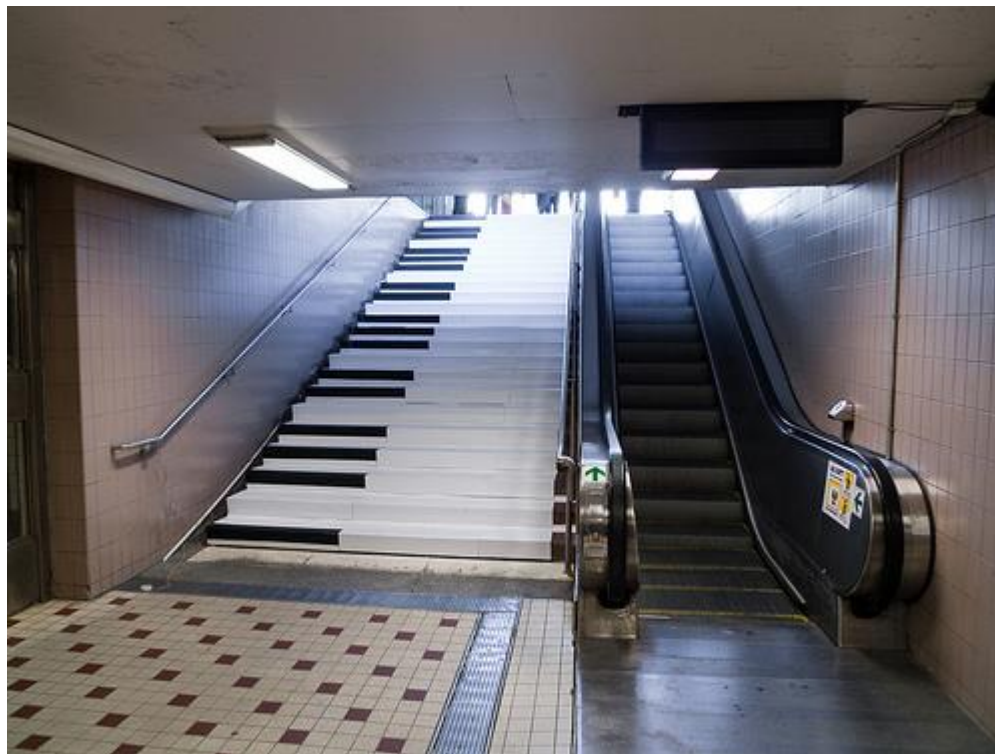
שעור 1: מבוא

דודי פלס



קצת עלי (דודי פלס)





מה זה כיף?

הדרך הקלה ביותר לשנות התנהגות...



כיף הוא ההפך ממטלה

אם תאכל ירקות תוכל ללכת לשחק

אם תנקה את החדר תוכל להזמין חברים

אם תלך לבית ספר תהיה חכם

אם תלך לעבודה תקבל כסף



האם באמת יש דיכוטומיה כל כך ברורה
בין הנאה למטלה?



משחקים פופולאריים על מקצועות פופולאריים פחות

Fun and theme are not correlated

(Game based marketing - Gabe Zichermann)



פרספקטיבה יכולה להפוך כמעט הכול לכיף



האם תלמידים נהנים בבית ספר?



האם ילדים נהנים לשחק?

מי שמחליט אם הלימודים הם **הנאה**
או **מטלה** הם התלמידים.

אחד מתפקידי המורה הוא להטות
את ההחלטה...

מחקר שבוצע עבור כנס הרצליה 2010

- 81% מהתלמידים בישראל סבורים שמשחקי מחשב יאפשרו להם להנות יותר מלמידה
- 73% מהתלמידים בישראל חושבים שיהיה להם קל יותר להבין רעיונות מורכבים באמצעות משחק מחשב

המטרה: ניצול כוחו של המשחק

בקורס נביר משחקי מחשב ודרכים לשלבם
בחינוך, נשחק, נתנסה וננתח את ההתנסות.



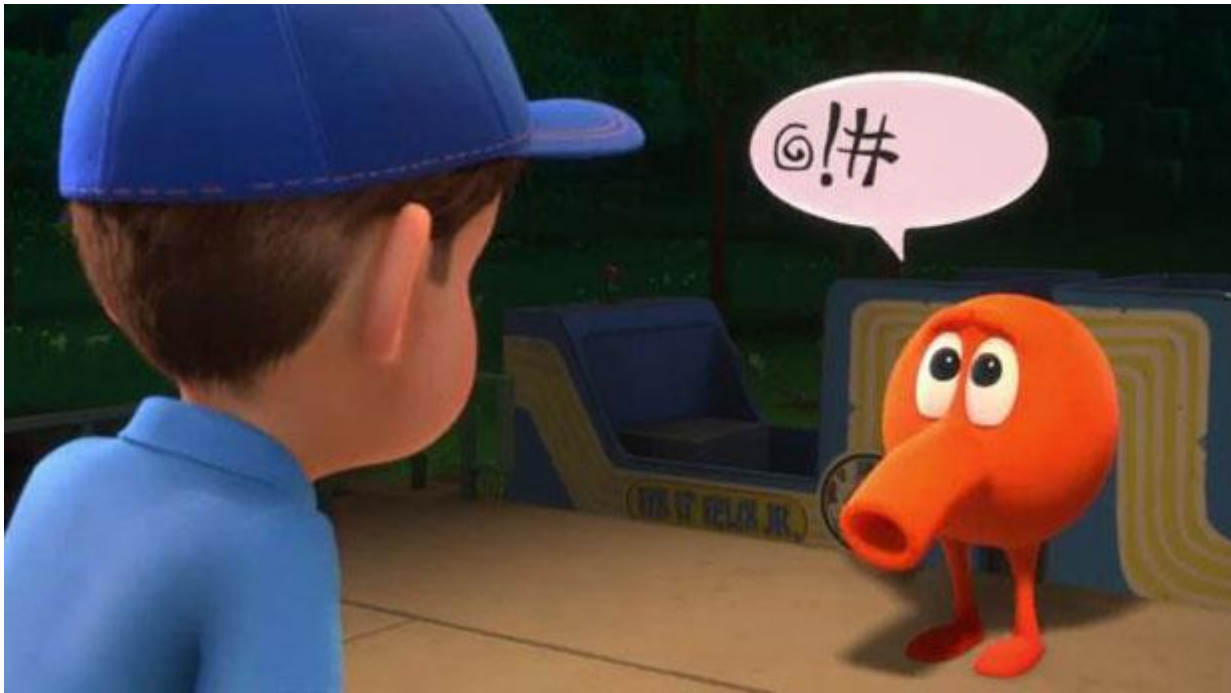
באו נשחק

- **מירוץ ויקיפדיה:** יש למצוא את הקשר בתוך ויקיפדיה בין שני מונחים, הכי מהר ועם הכי מעט קישורים.

???

ניתוח המשחק

- האם למדתם משהו חדש?
- תארו את ההתרחשות בכיתה
- האם ניצחת? האם הפסדת? איך הרגשת?



על הקורס



מבנה הקורס

- חלק ראשון: היכרות עם עולם משחקי המחשב
(2 שעורים בתחילת הקורס ו 1-2 שעורים בסופו)

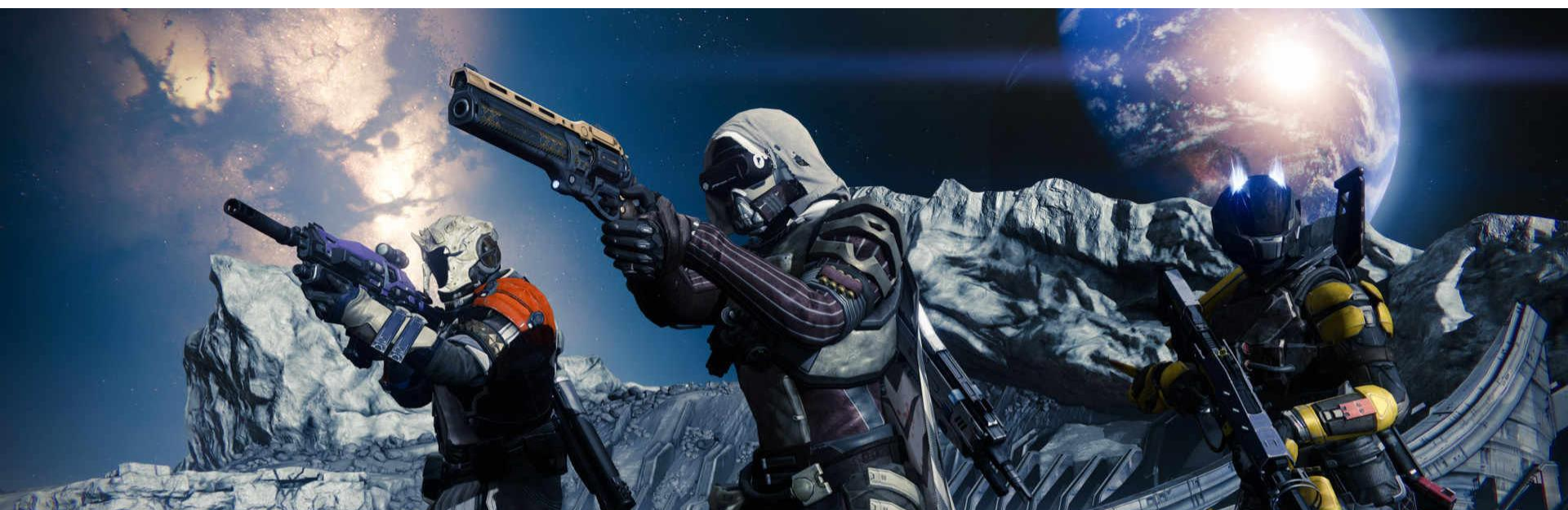
– מטרת חלק זה היא ליצור בסיס ושפה משותפת לקראת הפעילות המעשית שלנו בתחום המשחקים



מבנה הקורס

• חלק שני: שילוב משחקים בהוראה (5 שעורים)

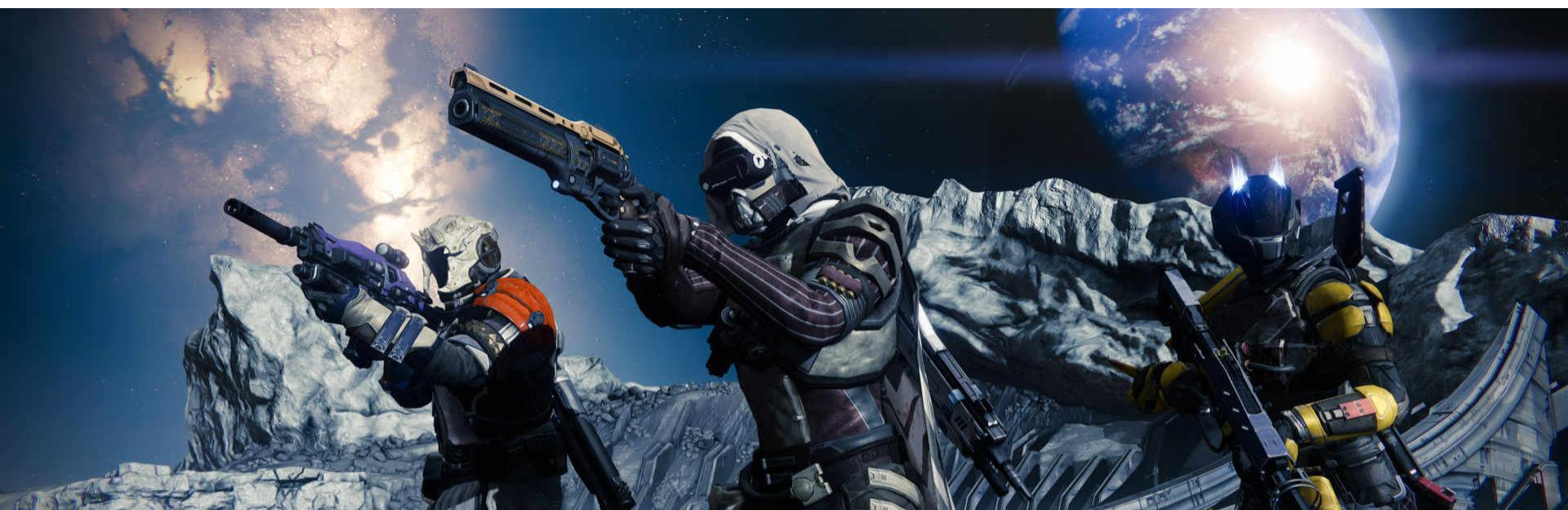
– חשיפה לדרכים שונות בהן ניתן לשלב משחקים בהוראה.
צבירת ניסיון מעשי בדרכים השונות שהוצגו.



מבנה הקורס

• חלק שלישי: הצגות סטודנטים (3 שעורים)

– הצגה בכיתה של תכנון (או ביצוע) שילוב משחק בכיתה בה אתה מלמד.



מבנה הקורס



- מבוא (23/2)
- אין שיעור (1/3) - מפגשים מקוונים
- משחקי המחשב היום (8/3)
- הפלטפורמות החדשות (15/3)
- שילוב משחקים מסחריים בכיתה (22/3)
- משחקיים לימודיים (29/3)
- משחקי מחשב ללא קוד (5/4)
- מחוללי משחקים (12/4)
- חופשת פסח
- שילוב מנגנוני משחק בכיתה (3/5)
- אין שיעור (10/5)
- הצגות סטודנטים (17/5)
- מה זה משחק? קצת תיאוריה (24/5)
- הצגות סטודנטים (31/5)
- משחקי מחשב ויזמות חברתית (7/6)
- הצגות סטודנטים (14/6)

חובות הקורס

- השתתפות בשיעורים

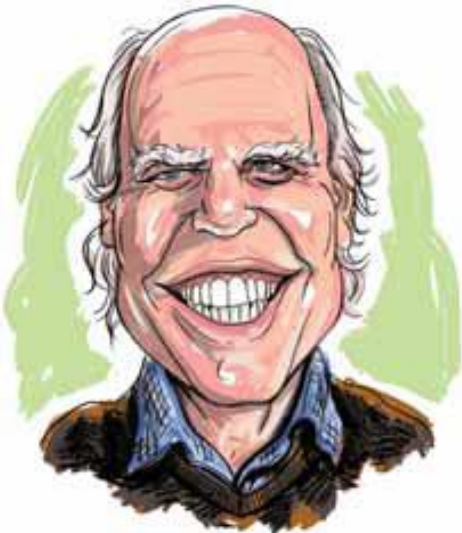
- חובת קריאה: James Paul Gee, What video games have to teach us about learning and literacy, 2003 chapters 1 & 2 (pages 1–50)

- הגשת תרגילים במהלך הקורס

- הצגה בכיתה של תכנון שילוב משחק בכיתו

- ביצוע שילוב של משחק בכיתה

- כתיבת עבודה בפורמט מצגת



ההצגה בכיתה

- ההצגה היא של 5-10 דקות
- תוכן ההצגה בכיתה צריך לכלול
 - תיאור רעיון לשילוב משחק בכיתה
 - תיאור ההכנות
- מטרת ההצגה היא קבלת ביקורת הן מהסטודנטים האחרים והן מהמרצה
- תאריכים אפשריים להצגה (יתכנו שינויים בתאריכים):
 - 17/5
 - 31/5
 - 14/6

העבודה

- עבודת הגמר היא מצגת עם הכותרת:
תיאור ניסיוני בשילוב משחקים בהוראה
- מומלץ לחלק את המצגת לחלקים הבאים:
 - מבוא: מי אני? באיזה מסגרת אני מלמד? תיאור הרעיון
 - תיאור ההכנות לניסיון
 - תיאור הניסיון עצמו והמצאים ממנו
 - דיון וסיכום
- במידה וקיימת בעיה לכתוב על נושא זה (לדוגמא: שנת שבתון) ניתן לתאם נושא חלופי מולי.

הציון בקורס

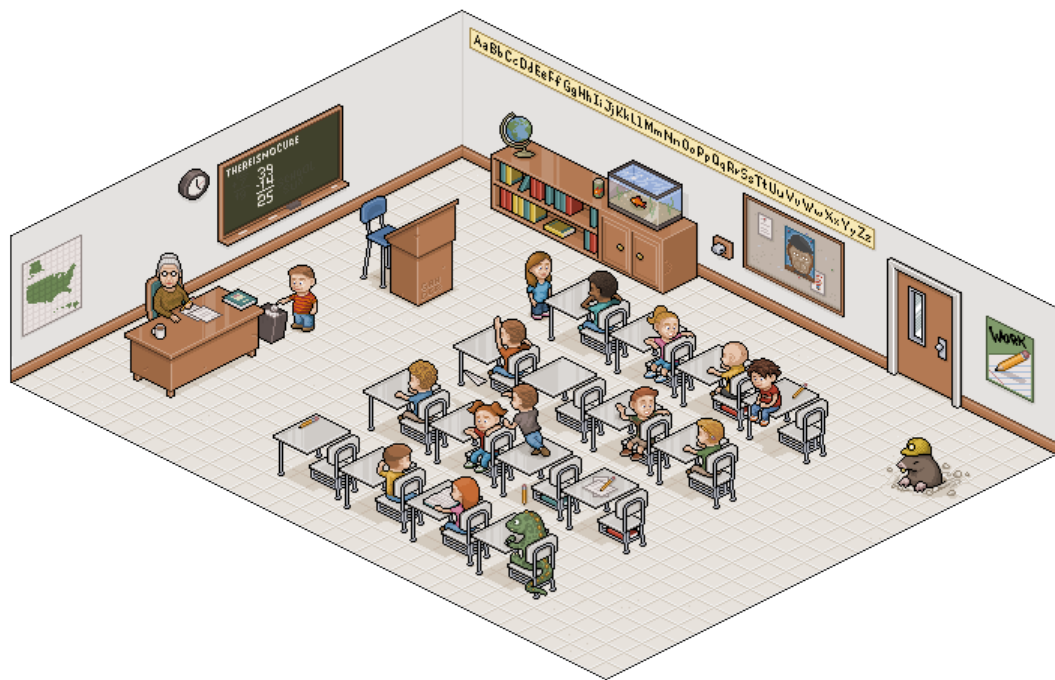
- תרגילים במהלך הקורס - 30%
- הצגה בכיתה - 10%
- עבודה מסכמת - 60%



חוויות משנים קודמות



”אני לוקחת על עצמי בשנה הבאה לשלב יותר משחקים, למצוא במשחקים שונים, כיצד אני יכולה לשלב תוכן לימודי ולהביאו לכיתה.”



”התהליך אותו עברתי לצורך כתיבת עבודה זו, יצר אצלי את המוטיבציה לתכנן את המהלך הבא, שיהיה גם הוא באמצעות משחק רשת...”

”שילוב משחק בהוראה מלבד היותו מעורר הנעה והנאה אצל התלמיד הוא גם מפתח יכולות ומיומנויות שמי שאינו מודע לעולם המשחקים לא בהכרח יזהה”

”אוכל עוד לומר שההתנסות בהחלט פתחה אצלי מקום להכנסת משחקים נוספים לשיעורי ההיסטוריה ושימוש בהם, אולי אף ליותר ממספר שיעורים מצומצם והתנסות יותר רחבה”

”בימינו, כאשר תלמידים רבים מצהירים שבית-הספר כבר אינו רלוונטי, מיושן ואינו מחובר לעולמם, שיעור זה מהווה הוכחה שניתן ליצור חוויית למידה חיובית המשלבת גם אלמנט מהנה של משחק שמשאיר תחושה חיובית. משחקי המחשב הם כלי אדיר להשגת מטרות הלמידה.”

”אני ער לקשיים הטכניים של מערכת החינוך בשנת 2013. כוונתי **להעדר ציוד מחשוב** ותקשוב בכיתות הלימוד. לרוב, מרוכז הציוד בחדרי מחשבים **שהתפוסה בהם רבה** לאורך השנה.”

”המשחק מוגדר **כאלים** ולכן מסווג כמתאים לגילאי 16+, ובנוסף לכך הינו **מגדרי** כלומר הוא סביב גיבור גברי. המשחק דובר **אנגלית** ואין בו דיבוב או תרגום לעברית.”

”לא עבר זמן רב עד אשר התחילו **מריבות** בקבוצות... נאלצתי לעבור בקבוצות ולנסות למזער את **בעיות המשמעת** שנוצרו בכיתה. ריבים שונים, התנצחויות, הכל מלבד המשימה עצמה. **הפסקתי את השיעור** וביקשתי לסגור את האפליקציה ולהוציא ציוד כרגיל. במשפט אחד הסברתי כמה אני **מאוכזבת** ובכך נגמר הסיפור.”

”שילוב משחק מסחרי בהוראה היא מאתגרת, בהתנסותי עם תלמידים בני 18 עד 21 נתקלתי בתגובות כמו, **משחקים משחק מחשב בשיעור?**”

SELECT DIFFICULTY

Easy

Normal

Classic

Impossible



For players who find joy in suffering. The Tutorial will not be enabled for the Impossible difficulty.

טעימות

An isometric illustration of a classroom. The room has a wooden floor and white walls. In the top left corner, there is a calendar on the wall. The classroom is filled with yellow desks and chairs. Some desks have books or papers on them. A teacher's desk is located in the top right corner. The overall scene is bright and colorful.

משחקי מחשב בלמידה?

- שילוב משחקים מסחריים בכיתה
- שימוש במשחקים לימודיים
- פיתוח משחקים ללא קוד
- מחוללי משחקים
- שילוב מנגנוני משחק בהוראה



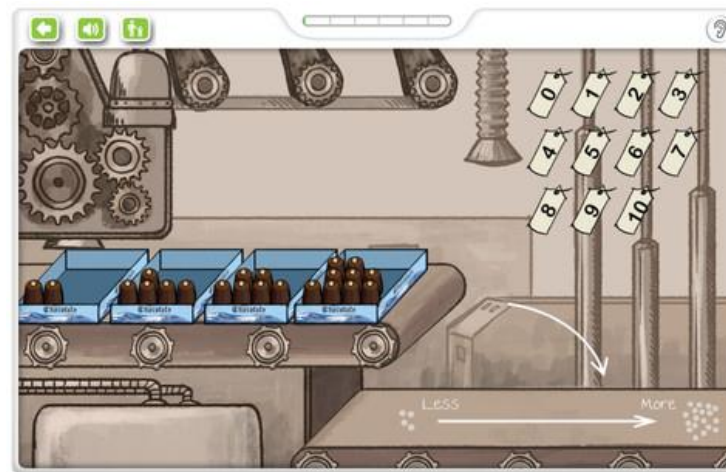








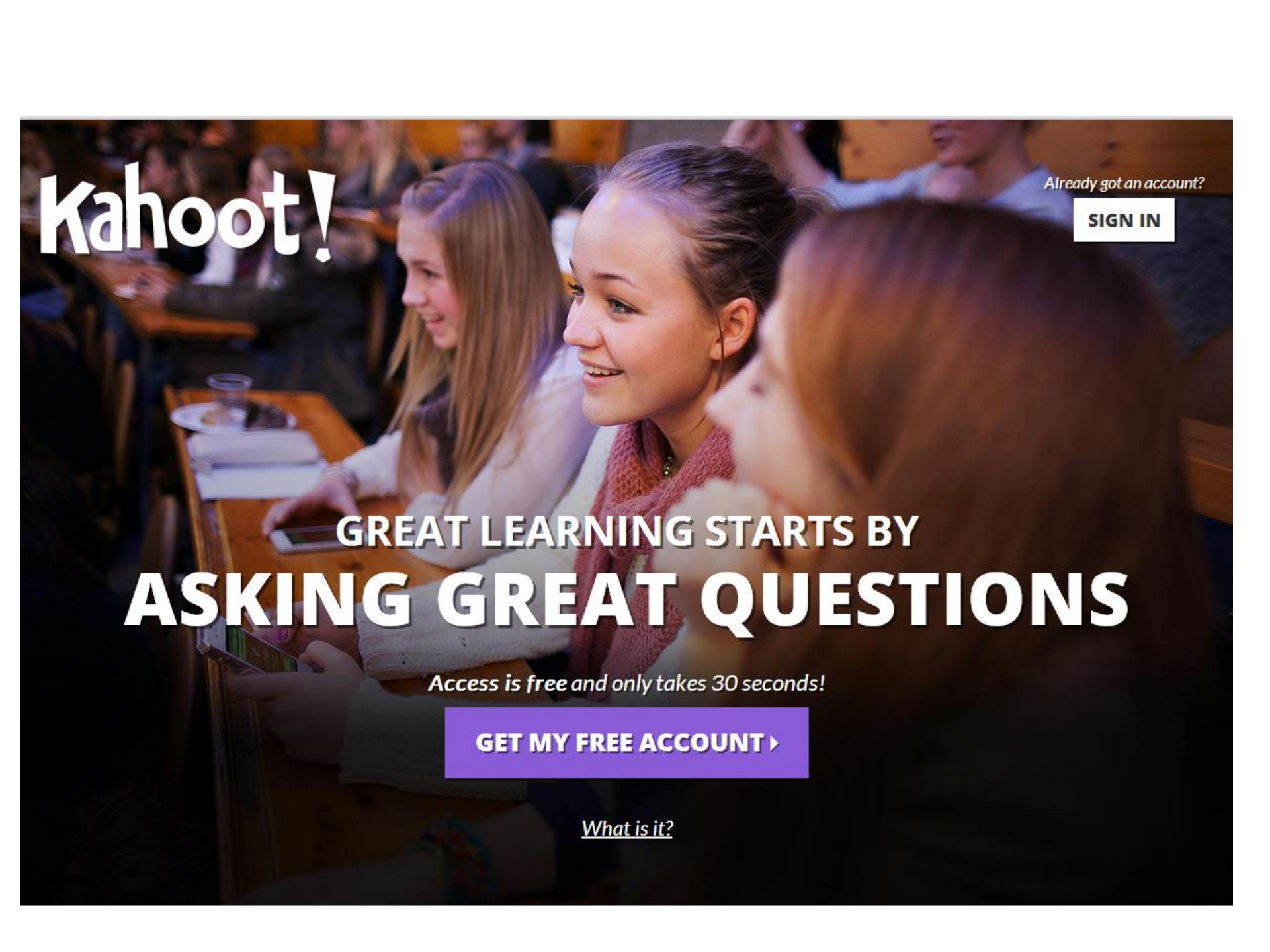
How many ? 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
How many ? 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10



Move the boxes to the conveyor belt, so that their contents are arranged in an ascending order.

DONE



A background image showing a group of students in a classroom or cafeteria. They are sitting at wooden tables, looking at their smartphones, and smiling. The lighting is warm and the atmosphere is lively.

Kahoot!

Already got an account?

SIGN IN

GREAT LEARNING STARTS BY **ASKING GREAT QUESTIONS**

Access is free and only takes 30 seconds!

GET MY FREE ACCOUNT ▶

[What is it?](#)



כניסה לעורך

שם משתמש



סיסמה



לא רשום עדיין? הרשם כאן

אישור

המחלקה לטכנולוגיות למידה
מכון טכנולוגי חולון **Hit**

חווית למידה מבוססת מקום

צור בקלות משחקי "חפש את המטמון"



Motion Control
Looks Sensing
Sound Operators
Pen Variables

move 10 steps
turn 15 degrees
turn 15 degrees
point in direction 90
point towards
go to x: 177 y: 49
go to
glide 1 secs to x: 177 y: 49
change x by 10
set x to 0
change y by 10
set y to 0
if on edge, bounce
x position
y position
direction

Sprite 1
x: 177 y: 49 direction: 158
Scripts Costumes Sounds

```

when green flag clicked
  set score to 0
  forever loop
    if on edge, bounce
    turn pick random 1 to 5 degrees
    move 5 steps
  when space key pressed
    change score by -0.2
    if touching Sprite6
      hide
      change score by 6
  when 1 key pressed
    show
    set score to 0
    
```

BASKET CATCH

score 0
count down 10



x: -184 y: 50

New sprite:

Sprite1 Sprite2 Sprite3 Sprite4 Sprite5 Sprite6

Stage

- Y Insert Row
- X Delete Tile
- B Close
- A Change Tile



	WHEN	DO
1	 saw  +	 move  toward +
2	 bumped  +	 switch  page 2
3	 gamepad  A button +	 jump +

486.47fps







71,764,023 lessons delivered
KHANACADEMY

Guido Cramer

743

10,221

Logout

Donate

Like

434K

Search for a video or playlist

WATCH
PRACTICE
COACH
CONTRIBUTE
ABOUT

Exercises

Suggested Exercises



Subtraction 1

5

31



Multiplication 1

12

13



Addition 3

225

1



Subtraction 2

225



Division 0.5

225



Multiplication 1.5

225

Knowledge Map | Vital Statistics





194,045,244 lessons delivered
KHANACADEMY

jacob

1,267

Donate

Search for a video or topic

WATCH
PRACTICE
COACH
VOLUNTEER
ABOUT

jacob



jacob

Joined a day ago

★

📺

1,267

0/367 0/3432 Energy Points

Edit profile

Profile is private

Suggested Activity



Telling time 0.5

in Telling time

Rock out



Representing numbers

in Addition and subtraction

Rock out



Number line 1

in Addition and subtraction

Rock out



Khan Academy Exercises and Data Report...

Watch on

Featured Programs

Show off your creativity!

Click here to choose a few programs to feature on your profile.

תרגיל



Kings Road



תרגיל לבית: ניתוח חווית המשחק

- שחקו במשך 30 דקות ב Kings Road
- ניתן לשחק במכשיר הנייד, באינטרנט או בפיסבוק, פשוט חפשו Kings Road בפלטפורמה במועדפת.
- נתחו את החוויה שעברתם בסרטון אותו תצלמו עם האלפון הנייד. אורך הסרטון עד 2 דקות.
- העלו את הסרטון ל Youtube ולשלחו קישור במייל או שלחו את הסרטון עצמו למייל.
- המייל שלי: dudipeles@gmail.com



בונוס – כמה זמן נשאר?



הרצאות מומלצות



- Ken Robinson: Changing Education Paradigms
- Salman Khan: Let's use video to reinvent education
- Gabe Zichermann: How games make kids smarter
- Jesse Schell: When games invade real life

לקריאה נוספת או שאלות
www.dudipeles.com
dudipeles@gmail.com

**“If we teach today as taught yesterday
we rob our children of tomorrow”
John Dewey**