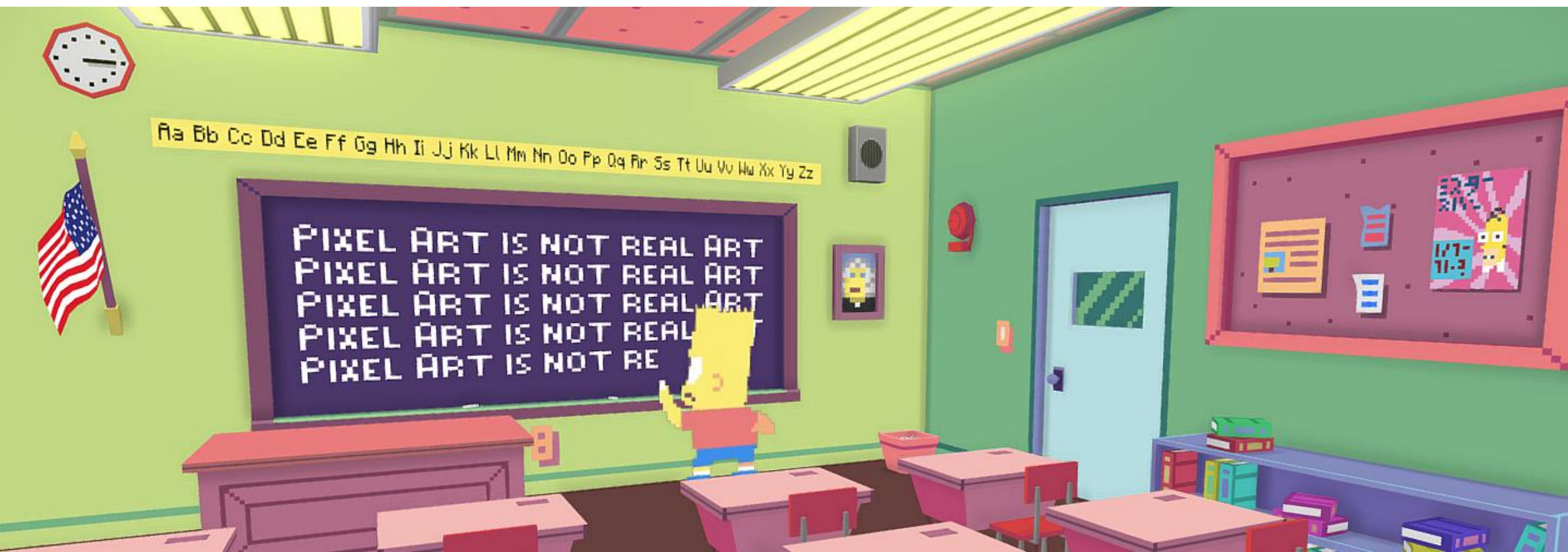


שילוב משחקי מחשב בהוראה ובלמידה

שעור 1: מבוא

דודי פלס



קצת עלי (דודי פלס)



שינוי

לימודים

עבודה

משפחה



מה זה כיף?



הדרך הקלה ביותר
לשנות התנהגות...

כִּיף הוּא הַהֶפֶךְ מִמַּטְלָה

אם תאכל ירקות תוכל ללכת לשחק

אם תנקה את החדר תוכל להזמין חברים

אם תלך לבית ספר תהיה חכם

אם תלך לעבודה תקבל כסף



מארק טוויין

האם באמת יש דיכוטומיה כל כך ברורה בין הנאה למטלה?



משחקים פופולריים על מקצועות שאינם פופולריים

Fun and theme are not correlated

(Game based marketing - Gabe Zichermann)



פרספקטיבה יכולה להפוך כמעט הכול לכיף

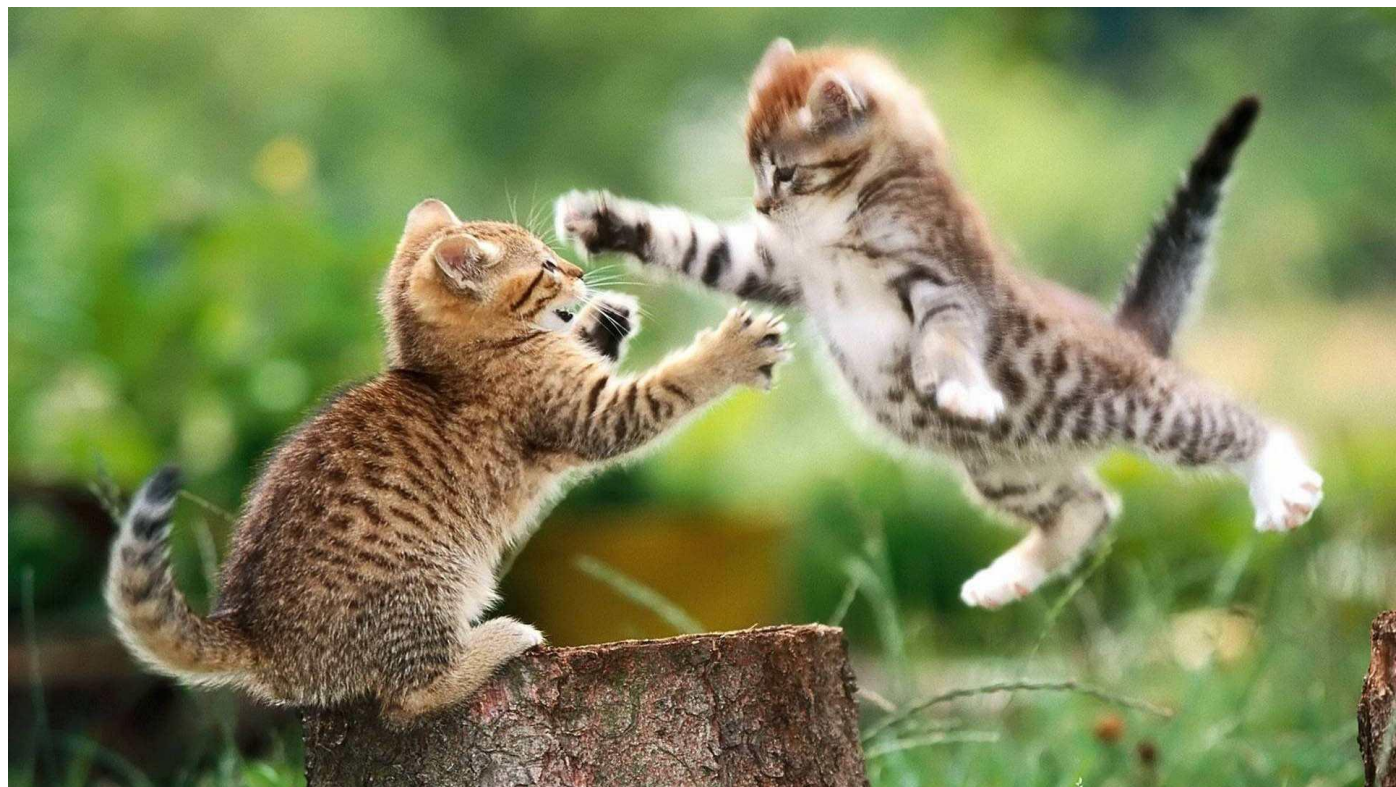


האם תלמידים נהנים בבית ספר?



האם ילדים נהנים לשחק?

למידה ומשחק שלובים זו בזה



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.



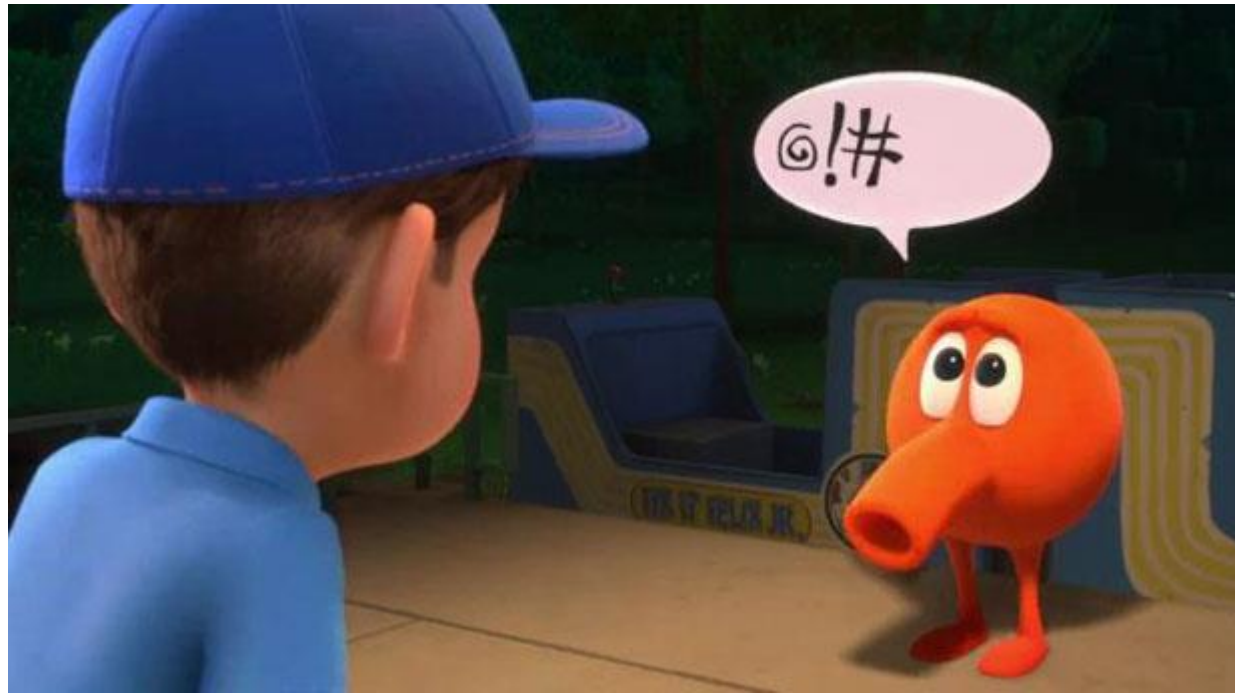
נתחיל במשחק

- **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?

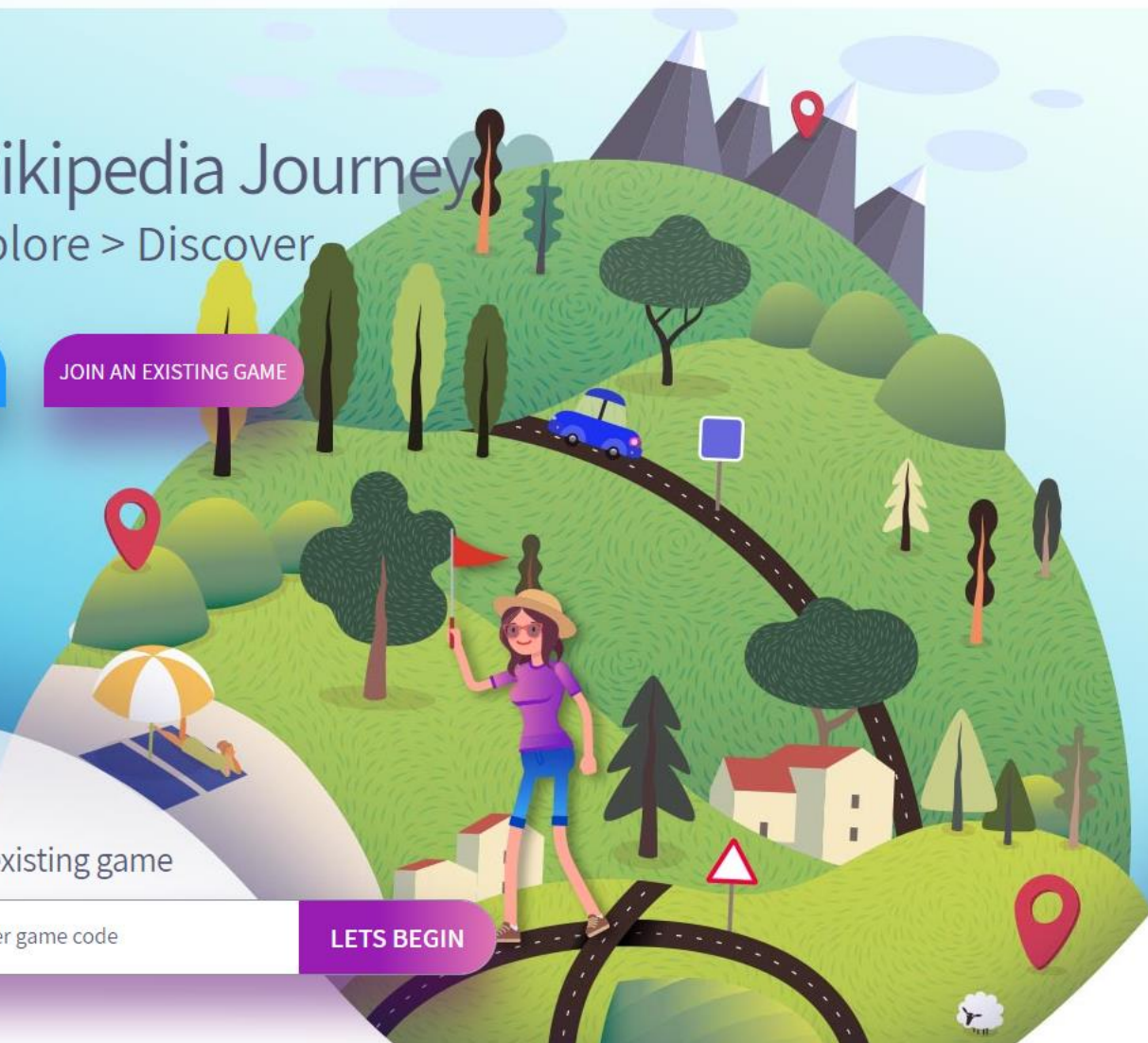


Let's go on a Wikipedia Journey

Define > Explore > Discover

[CREATE NEW GAME](#)[JOIN AN EXISTING GAME](#)

Join an existing game

[LETS BEGIN](#)

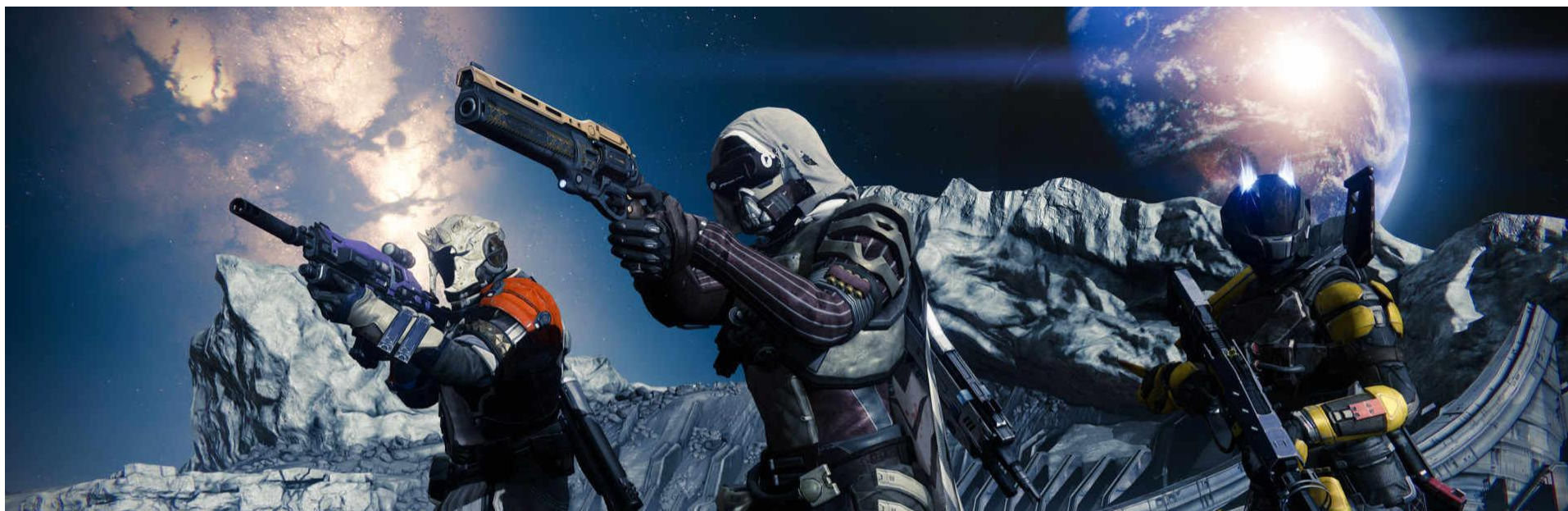
על הקורס



מבנה הקורס

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

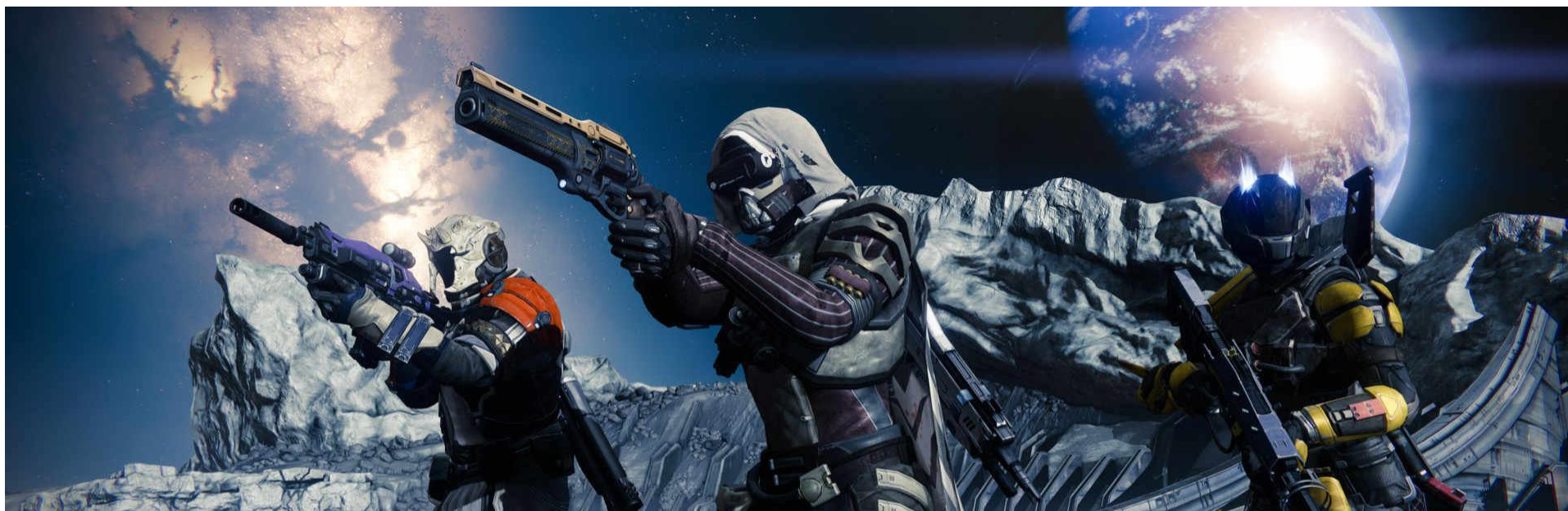
– מטרת חלק זה היא ליצור בסיס ושפה משותפת לקראת הפעילות המעשית שלנו בתחום המשחקים



מבנה הקורס

- חלק שני: שילוב משחקים בהוראה (4 שעורים)

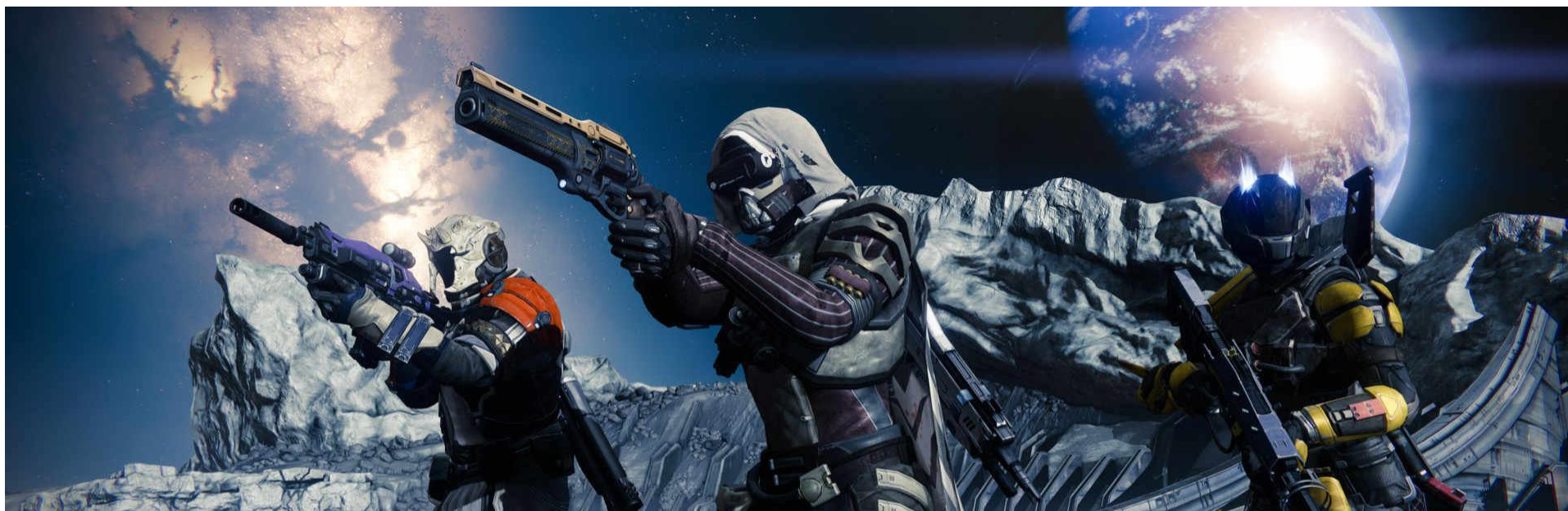
– חשיפה לדרכים שונות בהן ניתן לשלב משחקים בהוראה. צבירת ניסיון מעשי בדרכים השונות שהוצגו.



מבנה הקורס

- חלק שלישי: הצגות סטודנטים (3 שעורים)

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



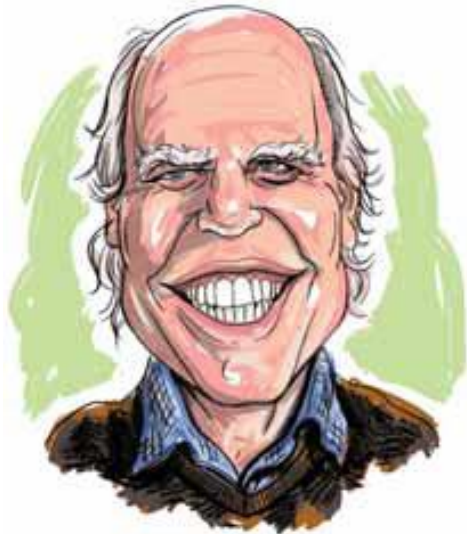
מבנה הקורס



- 26/2 – מבוא
- 5/3 – מבוא למשחקי מחשב 1
- 12/3 – מבוא למשחקי מחשב 2
- 19/3 – שילוב משחקים מסחריים בכיתה
- 26/3 – משחקים לימודיים
- 2/4 – פיתוח משחקים ללא קוד
- 9/4 – שילוב מנגנוני משחק בלמידה
- חופשת פסח
- 30/4 – קצת תיאוריה על משחקי מחשב
- יום הזיכרון
- 14/5 – משחקי מחשב ויזמות חברתית
- 21/5 – הצגת סטודנטים
- כנס קלידוסקופ
- 4/6 – הצגת סטודנטים
- 11/6 – הצגת סטודנטים

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 בכיתה
- ביצוע שילוב של משחק בכיתה
- כתיבת עבודת סיכום



ההצגה בכיתה

- ההצגה היא של 10 דקות
- תוכן ההצגה בכיתה צריך לכלול
 - תיאור רעיון לשילוב משחק בכיתה
 - תיאור ההכנות
- מטרת ההצגה היא קבלת ביקורת הן מהסטודנטים האחרים והן ממני
- תאריכים אפשריים להצגה (יתכנו שינויים בתאריכים):
 - 21/5
 - 4/6
 - 11/6

העבודה

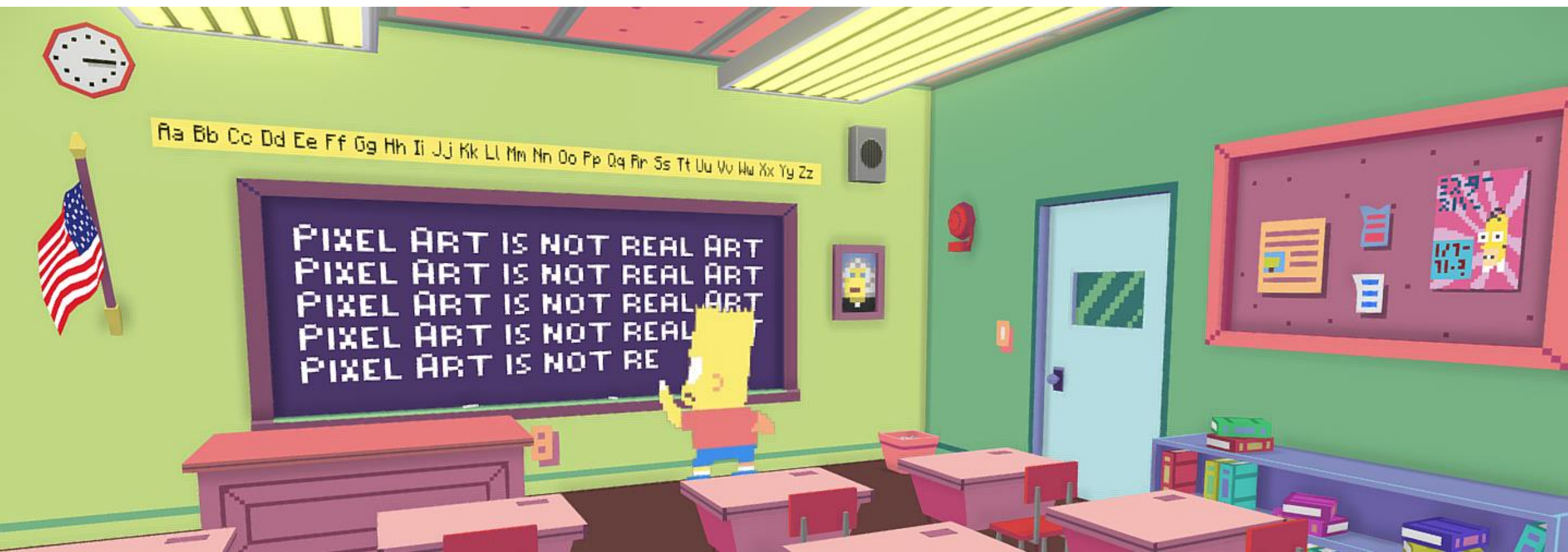
- עבודת הגמר תהיה בנושא: **תיאור ניסיוני בשילוב משחקים בהוראה**
- במסגרת העבודה תבחן:
 - הפגנת ידע הן בנושאים כללים הקשורים למשחקים: ז'אנרים, משחקים מפורסמים וכד'
 - הפגנת ידע בנושאים הקשורים במשחקים ולמידה: קריאת החובה, קריאת הרשות, החומר שיועבר במצגות בכיתה
- מומלץ לחלק את העבודה ל: מבוא, תיאור ההכנות לניסיון, תיאור הניסיון עצמו והממצאים ממנו, דיון וסיכום
- במידה וקיימת בעיה לכתוב על נושא זה (לדוגמא: שנת שבתון) ניתן לתאם נושא חלופי מולי.
- עד 10 עמודים, גם 3 יתקבלו בברכה.

הציון בקורס

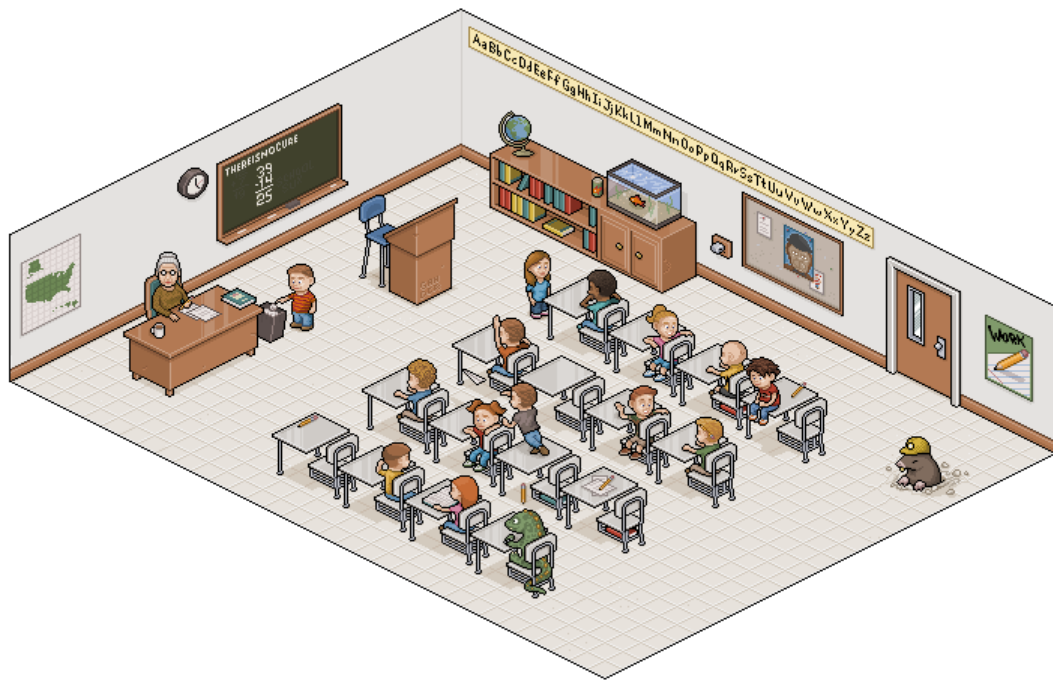
- תרגילים במהלך הקורס - 20%
- הצגה בכיתה - 10%
- יצירותיות ומורכבות בבחירת נושא העבודה - 10%
- עבודה מסכמת - 60%



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”

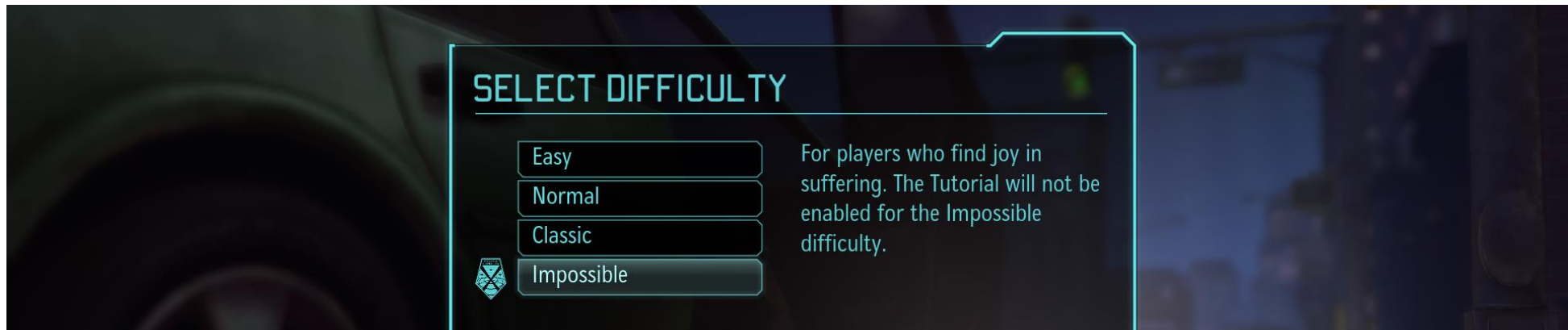
”בימינו, כאשר תלמידים רבים מצהירים שבית-הספר כבר אינו רלוונטי, מיושן ואינו מחובר לעולמם, שיעור זה מהווה הוכחה שניתן ליצור חווית למידה חיובית המשלבת גם אלמנט מהנה של משחק שמשאיר תחושה חיובית. משחקי המחשב הם כלי אדיר להשגת מטרות הלמידה.”

"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."

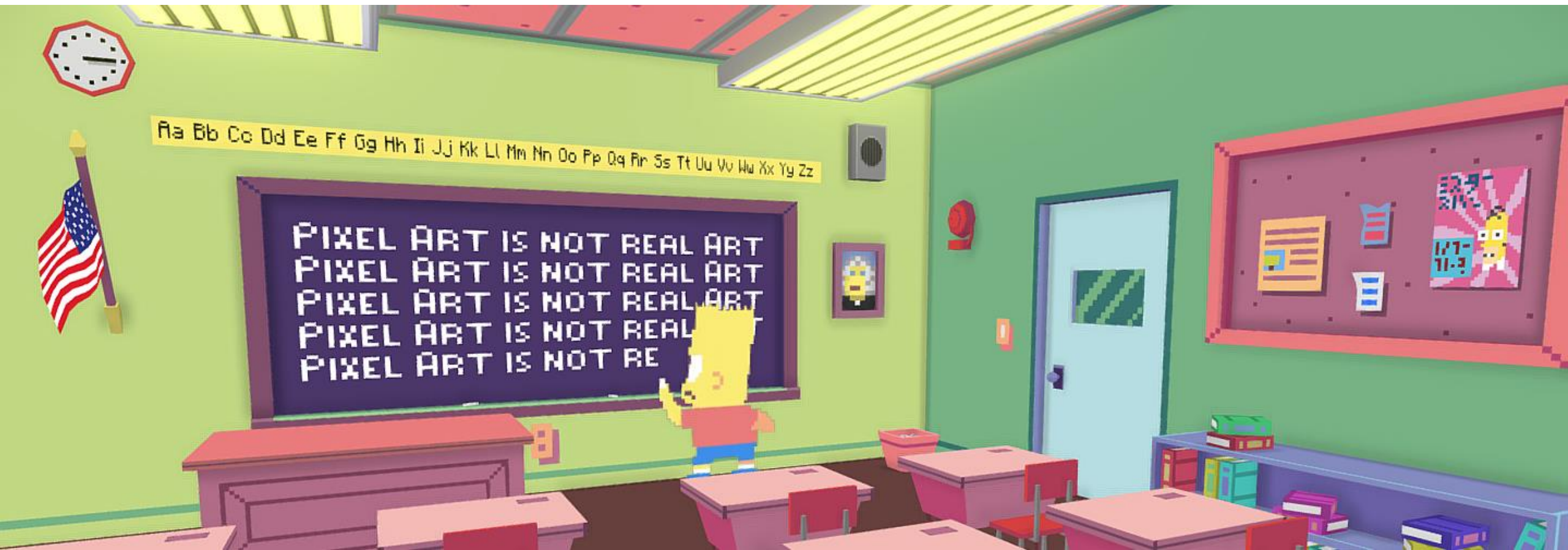
"שילוב משחק מסחרי בהוראה היא מאתגרת, בהתנסותי עם תלמידים בני 18 עד 21 נתקלתי בתגובות כמו, **משחקים משחק מחשב בשיעור?**"

"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."



טעימות



משחקי מחשב בלמידה?

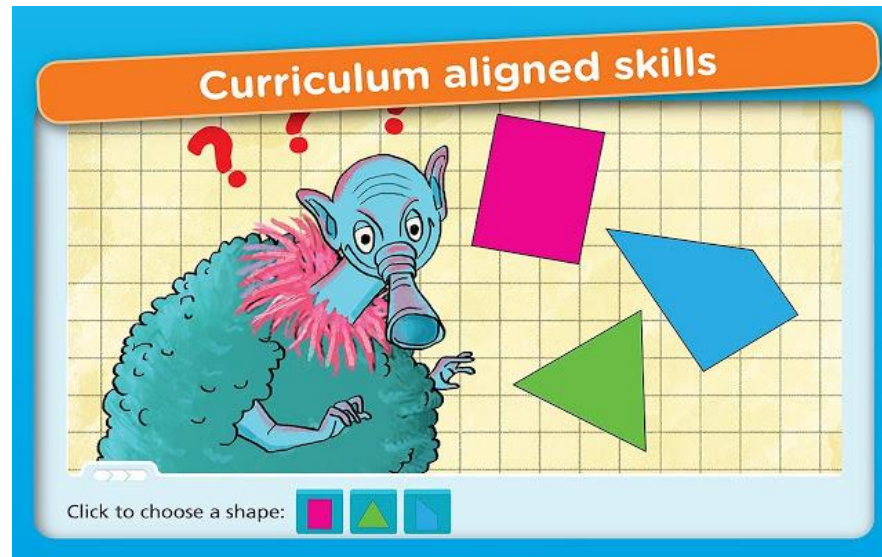
- שילוב משחקים מסחריים בכיתה
- שימוש במשחקים לימודיים
- פיתוח משחקים ללא קוד
- שילוב מנגנוני משחק בהוראה



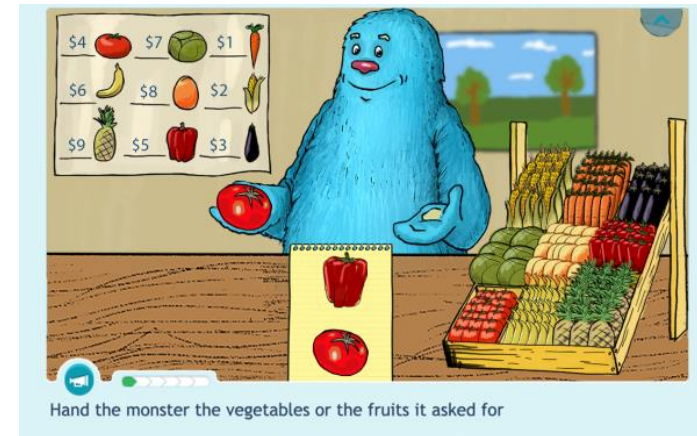


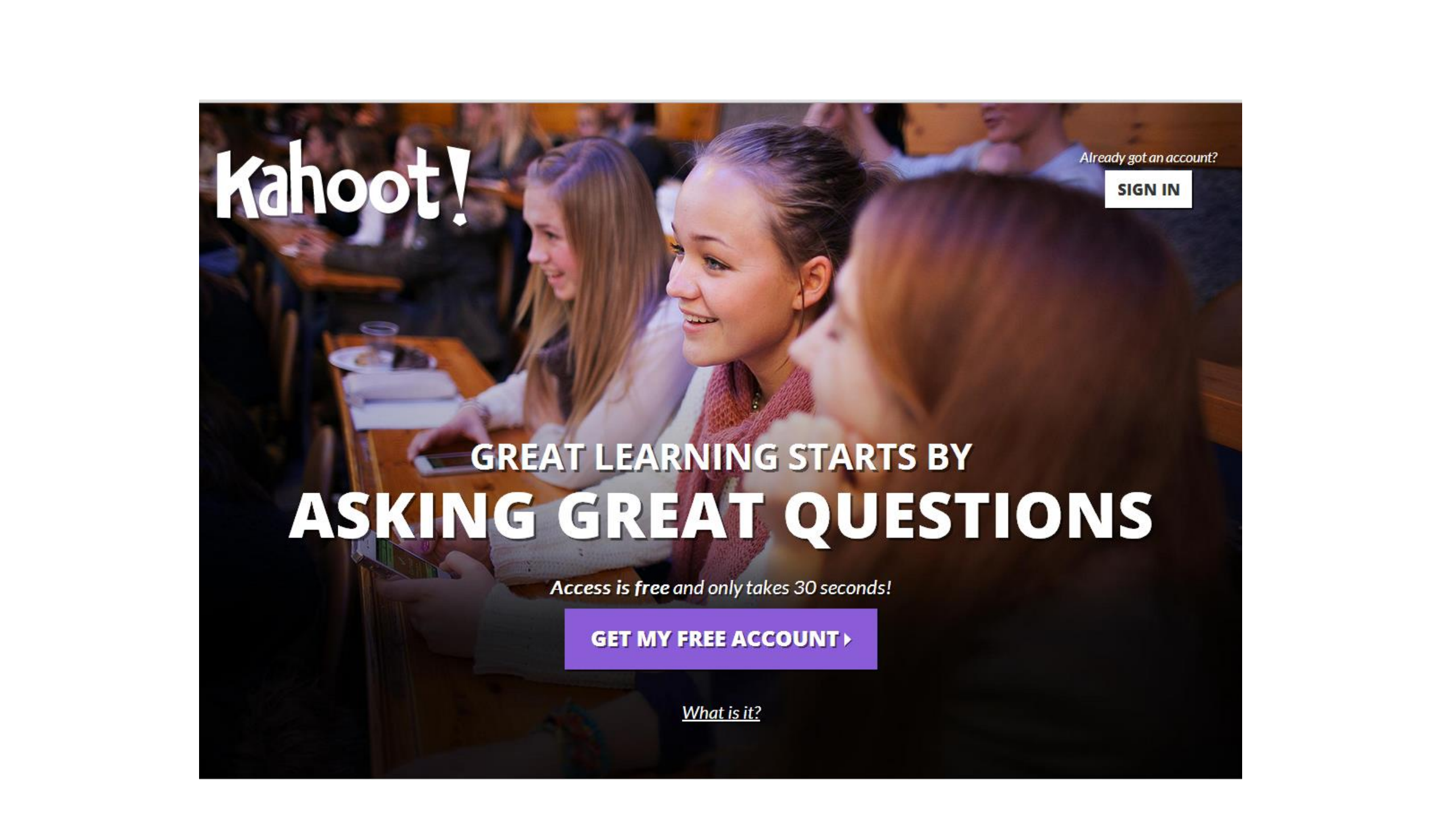






matific



The background of the advertisement is a photograph of three young women sitting at a wooden table in a dimly lit room, possibly a cafe or classroom. They are all looking towards the right side of the frame, smiling and engaged. The woman in the foreground is holding a smartphone. The overall atmosphere is warm and collaborative.

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?](#)

English

אודות

מדריך לעורך

מדריך לשחקנים

Treasure HIT



כניסה לעורך

שם משתמש 

סיסמה 

לא רשום עדיין? הרשם כאן

אישור

המחלקה לטכנולוגיות למידה
מכון טכנולוגי חולון **Hit**

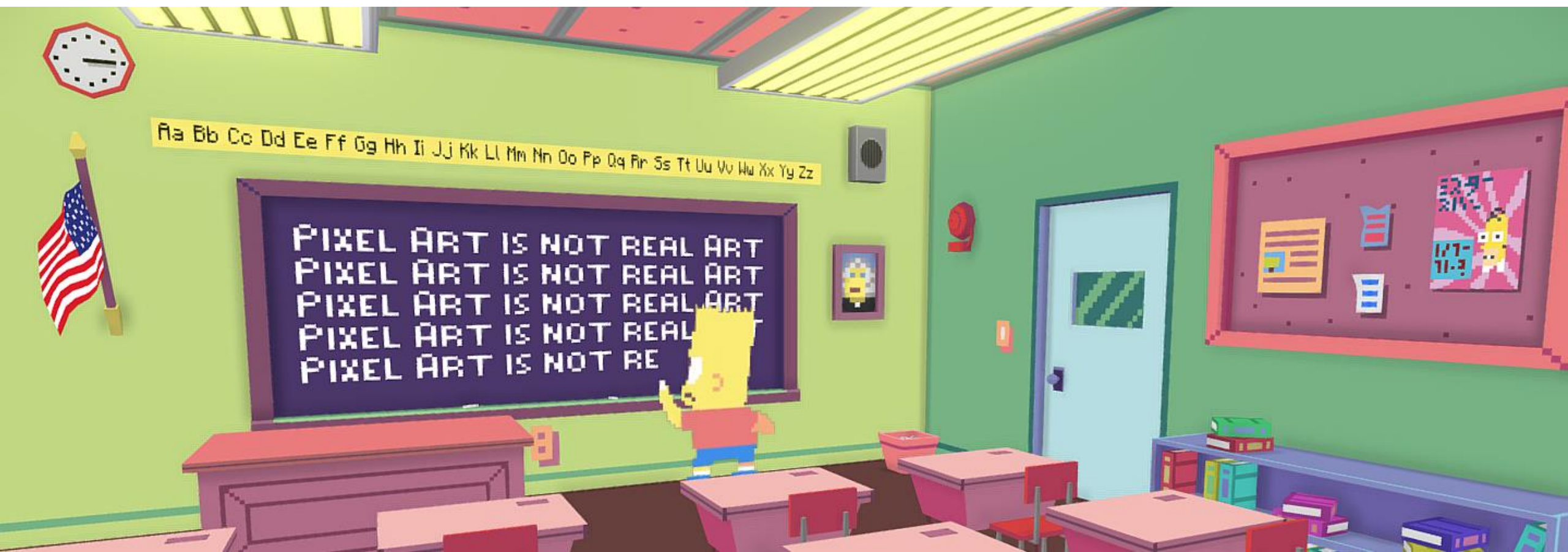
חווית למידה מבוססת מקום

צור בקלות משחקי "חפש את המטמון"





תרגיל



Kings Road



תרגיל לבית: ניתוח חווית המשחק

- שחקו במשך 30 דקות ב Kings Road
- ניתן לשחק במכשיר הנייד, באינטרנט או בפייסבוק, פשוט חפשו Kings Road בפלטפורמה במועדפת.
- נתחו את החוויה שעברתם בסרטון אותו תצלמו עם הנייד. אורך הסרטון עד 2 דקות.
- העלו את הסרטון ל Youtube ולשלחו קישור במייל
- המייל שלי: dudipeles@gmail.com
- אפשרות לשדרוג: ניתן להחליף את המשחק ל **Fortnite**, אך מי שבוחר לעשות זאת יש לקחת בחשבון שידרשו כ 15 דקות להתקנה ושיש לשחק לפחות 60 דקות במקום 30. השדרוג מומלץ רק למי ששיחק בעבר במשחקים **וחובה לשחק בעצמכם** ולא לתת למכר ולצפות!

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

