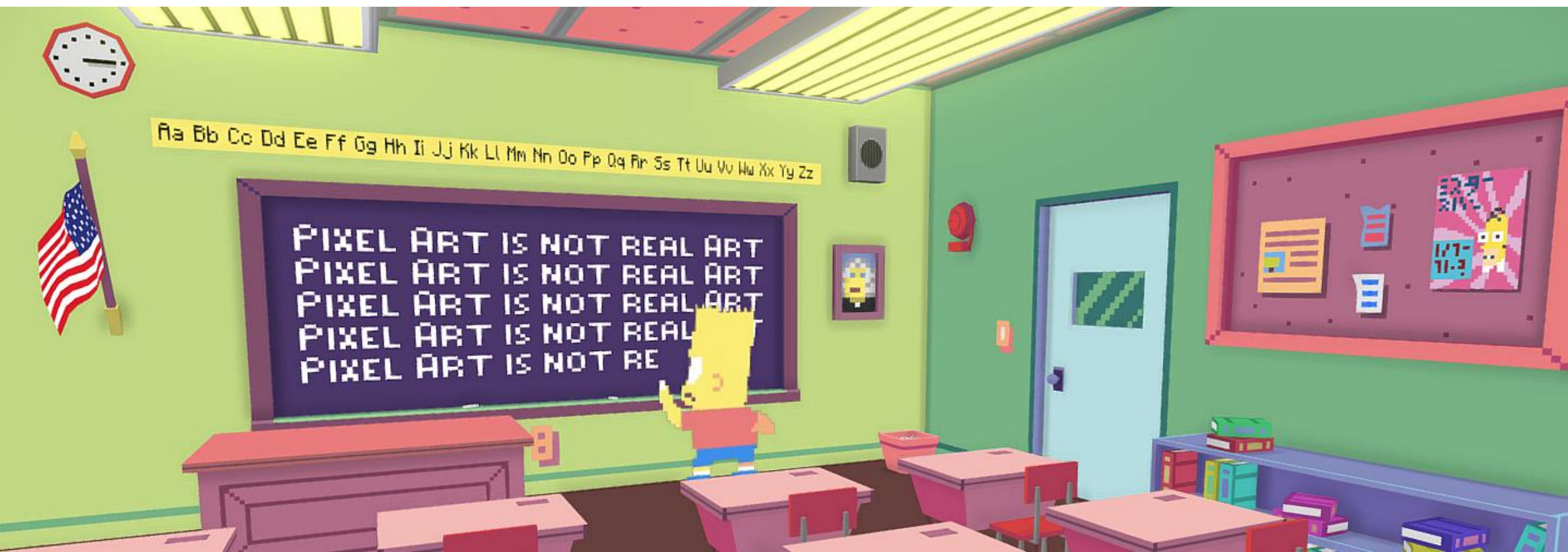


שילוב משחקי מחשב בהוראה ובלמידה

שעור 8: יזמות, משחקים וחינוך

דודי פלס



EdTech

- ישראל נחשבת Startup Nation
- בתחום המשחקים ראינו שבעשור האחרון ישראל הפכה ממדינה זניחה למדינה מרכזית בתחום.
- מה קורה בתחום טכנולוגיות החינוך (EdTech), האם גם שם לישראל יש סיכוי?



SUMMIT

IES **2019** ISRAEL
EDTECH
SUMMIT

4-5 JUNE 2019

[CLICK FOR DETAILS](#)



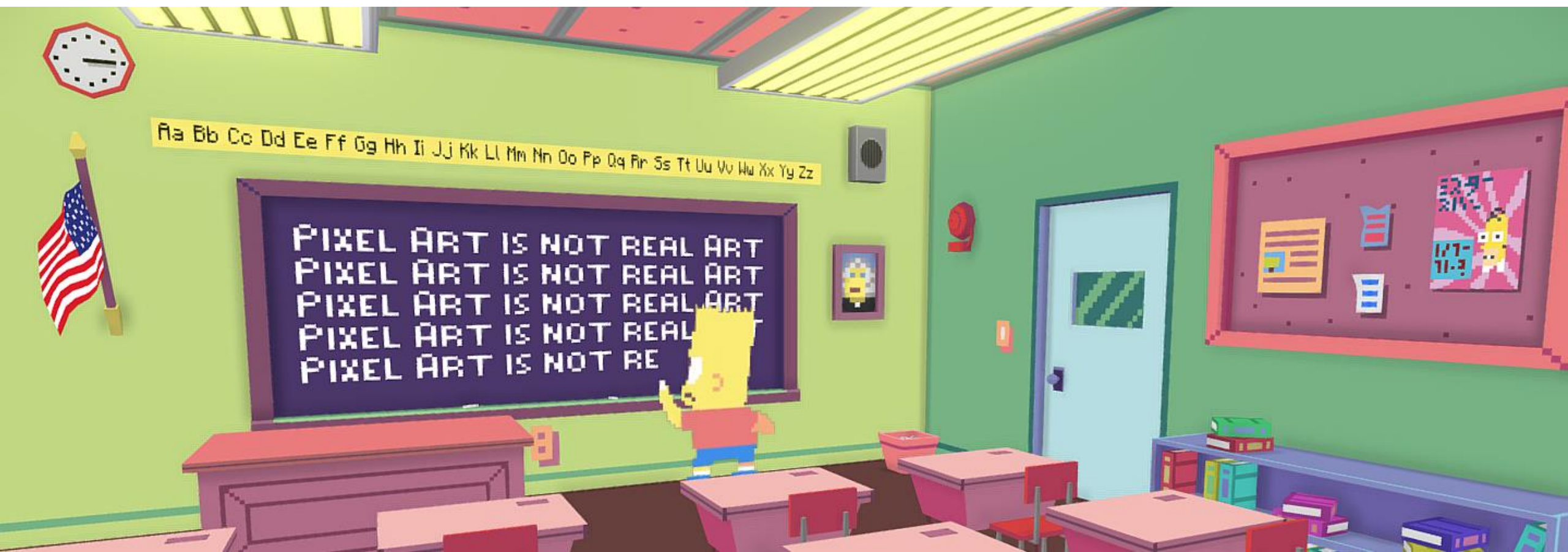


חברות בתחום המשחקים והחינוך



- עוד לא הייתה הצלחה ישראלית בתחום ה EdTech בסדר הגודל של ההצלחות בתחום המשחקים.
- בצורה לא מפתיעה רבות מחברות ה EdTech בישראל הן חברות משחקים...

דוגמאות





גיוס: Slate Science הישראלית מגייסת 45 מיליון דולר

הילה חיימוביץ | בתאריך 27 ביולי 2016 5 תגובות סטארטאפ והון סיכון



הסטארטאפ הישראלי מפתח משחקים ופעילויות אינטראקטיביות ללימוד מהנה יותר של מתמטיקה



מקור: Slate Science

Slate Science פיתחה מוצר המכונה **Matific** - מטיפיק (או "עשר אצבעות" בישראל) שפונה לילדים מגיל גן עד כיתה ו' ומציע להם מיני-משחקים אינטראקטיביים ופעילים הנקראים פרקים. יישומים אלו, המיועדים למשחק הן במחשב הביתי והן בטאבלטים, מבוססים על מערכת לימוד ספיראלית שהיא מודולרית ומבוססת התקדמות. הפלטפורמה כוללת מגוון רחב של פעילויות ודפי

גיוס עד היום קרוב ל \$M60



חברת לימוד הנגינה JoyTunes גייסה 10 מיליון דולר

החברה מפתחת אפליקציות ללימוד נגינה ורשמה בשנה האחרונה צמיחה בולטת בהכנסות ובמספר המשתמשים. את סבב הגיוס הובילו הקרנות אלף ו-Insight Venture Partners, שהשקיעה גם בוויקס ובטוויטר

מאיר אורבך 25.06.18 12:00

תגיות: Joytune גיוס הון סטארט אפ קרן אלף Insight Venture Partners

חברת הסטארט-אפ ג'ויטונס (JoyTunes) גייסה 10 מיליון דולר. את סבב הגיוס הובילו קרן Insight Venture Partners שהשקיעה גם בוויקס ובטוויטר, קרן אלף שלקחה חלק בגיוס ג'ויטונס הקודמים והשתתף בו מנכ"ל Yelp, משתמש נלהב של מוצרי החברה. עד כה גייסה ג'ויטונס 17 מיליון דולר.

קראו עוד בכלכליסט:

- חברת הסייבר IntSights גייסה 17 מיליון דולר
- קבן IGP הוכיחה מה באמת צריך כדי למשוך מוסדיים להייטק
- JVP מרחיבה את גיוס הקבן השמינית ל-200 מיליון דולר
- השינוי במרכז הערים תופס תאוצה (תוכן שיווקי):

רוצה ללמוד עוד על JoyTunes?

סטארט אפ ניישן פינדר

מידע נרחב אודות החברה וחברות נוספות בתחום

<https://finder.startupnationcentral.org>

החברה מפתחת אפליקציות ללימוד נגינה. בין היתר, השיקה את Simply Piano, שעל פי נתוני ג'ויטונס, היא המובילה בעולם ללימוד נגינה בפסנתר ואף נבחרה כאפליקציה מצטיינת בידי גוגל ואפל עצמן. בנוסף, השיקה את Piano Maestro, שמשמשת כ-10% מהמורים לנגינה בפסנתר בארה"ב על בסיס שבועי. האפליקציות נשענות על מנוע תוכנה בשם MusicSense, שמזהה את נגינת המשתמש בזמן אמת ומתאים לו תגובות והנחיות באופן אישי.

CES: טייני טאפ הישראלית זכתה במיליון דולר

אפליקציה ישראלית לפיתוח משחקים זכתה במיליון דולר בתחרות של וריזון במסגרת CES -תערוכת האלקטרוניקה בלאס וגאס



ynet פורסם: 10.01.14 08:45

חברת [Tiny Tap](#) של יוגב שלי ואורן אלבז זכתה במיליון דולר, במסגרת [תחרות שערכה](#) מפעילת הסלולר האמריקאית וריזון, בתערוכת האלקטרוניקה בלאס וגאס - CES. האפליקציה החינמית שמיועדת לאייפד ומאפשרת ליצור משחקים חינכיים ולימודיים שמיועדים לילדים.

אפשר להשתמש בהקלטות וצילומים מהאייפד עצמו, בשביל ליצור ספרים אינטראקטיביים, אלבומים ומשחקים. את המשחקים אפשר גם לשתף עם משתמשי האפליקציה האחרים, או למכור אותם באמצעות חנות פנימית באפליקציה.



המורים המפתחים: חברת TinyTap גייסה 5 מיליון דולר

החברה, שהוקמה ב-2012 על ידי יוגב שלי ואורן אלבז, מאפשרת למורים ליצור בחינם משחקים חינוכיים עבור תלמידיהם, ללא צורך בכתיבת קוד

שמור 2 508

אלירן רובין | התראות במייל
21:07 19.06.2018 | עודכן ב: 21:12



יח"צ

עובדי טייניטאפ



CODEMONKEY

WRITE CODE. CATCH BANANAS. SAVE THE WORLD.



הסטארט-אפ קודמאנקי נמכר לחברת TAL הסינית לפי שווי המוערך ב-15 מיליון דולר

החברה, המפתחת משחקי תכנות חינוכיים, גייסה עד כה שני מיליון דולר ■ מנכ"ל החברה: "הרכישה תאפשר להאיץ את הכניסה לסין, מדינה שהגדרנו כיעד מרכזי"

22 שמו

עירד עצמון שמאיר | התראות במייל
13:30 | עודכן ב: 13:26 04.12.2018



מימין: רובין באי, מייסד ונשיא סאל. ישי פינצ'ובר COO קודמאנקי, עדו שור CTO קודמאנקי, יונתן שור CEO קודמאנקי, גייל האנג CTO סאל.
ויני שייאה, ראש מחלקת תכנות סאל

ד"אנב-ג'ו, VPPHOTO

עוד חברות שכדאי להכיר



הכתה מתעוררת לחיים!

להפוך כל נושא למשחק תפקידים מרתק ואנליין



מה תרצו ללמוד?

יצירת דיון מהיר חדש +

משחקים פופולריים



אל תיגע בזמיר

יוכי שלח

אומנויות, ספרות, קולנוע
וטלוויזיה, רוח וחברה



אופניים חשמליים: נושא טעון

ד"ר דולי לוי, מאיה דלל To Be
Education

הבעה בכתב, חינוך, לשון, רוח
וחברה



שרית החוצפניתתתת!!!

אדר צארום (מטמיע פדגוגי
לטכנולוגיות למידה, תוכן חוף
אורחות, חינוך, מחשבת ישראל



יחסי מיעוט ורוב - גירסה מלאה

רונית דולב (tobe), סברין
מסראוו (תוכן עיש אלתרמן
אורחות, חינוך, סוציולוגיה,
ערבית



חיסון נגד חיסון

(TO BE)

אורחות, ביולוגיה, חינוך,
מדעים



החברים של יואבי

דורית צימבליסט (תיכונט)
ואבישי פרידלר (To Be)

ספרות



חידונים וסקרים שיתופיים

איך זה עובד?

שאלה 15

ממה מורכב האטום?

אלקטרונים ופרוטונים	גרעין
כל התשובות נכונות	נויטרונים

חידון האולימפיאדה בתכנית הבוקר של ...

התחילו עכשיו - בחינם!

הצטרפו לחידון

חידונים נבחרים

- <

Reading comprehension
מאת greatlrena

All My Sons
מאת Linda KM

... Foods Students' Trivia
מאת Pnina Genich

The legislative branch
מאת dmoore

Halloween Quiz
מאת jcarbone

>

חידונים נוספים...

בוא ונצא למסע וויקיפדיה

הגדר > חקור > גלה

הצטרף למשחק קיים

צור משחק חדש



הצטרף למשחק קיים

בואו נתחיל

הכנס קוד השתתפות

הכנס כינוי



יסודות החשבון לוח הכפל שברים לעומק קצת עלינו צור קשר

יסודות החשבון Watch later Share

הביטחון ואהבה למקצוע
קבעים בביתות א' ב'

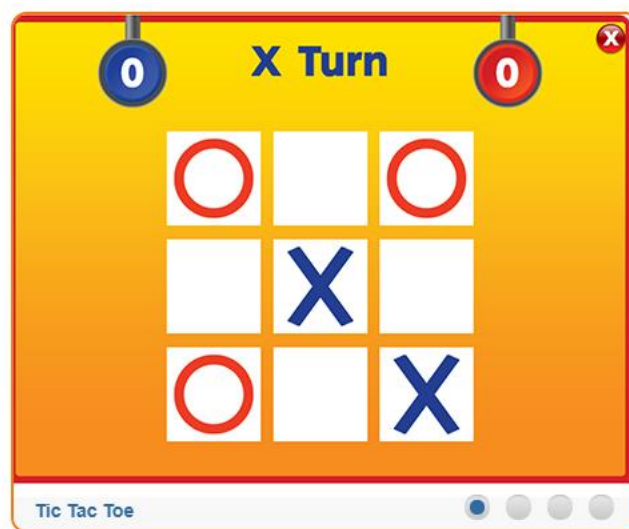
דקה חשובה שלא כדי לך לפספס

נראה כיף! בוא נתחיל

למה כדאי להתנסות באתר?



Creating
magical
moments

[Home](#)[Cause & Effect](#)[Basic Skills](#)[Timing](#)[Math](#)[Speech & Language](#)[Language Arts](#)[New](#)[LOGIN](#)

**Ginger Tiger is the largest
online activity resource for
special needs learners.**

Join us today and open the door to a magical
learning experience for your students and children.

[Free Trial](#)[Subscribe](#)

**Effective and
comprehensive**

Ginger Tiger works effectively with



Flexible

The Ginger Tiger activities suitable for users
ranging from low cognitive levels and 2



**Anywhere, any
interface**

Ginger Tiger is accessible anywhere and



Fun & Effective Learning

Assign practice questions that students solve through multiplayer games!

Teacher

1. Select Questions



2. Select Game



Students

3. Play Mission



4. Answer Questions





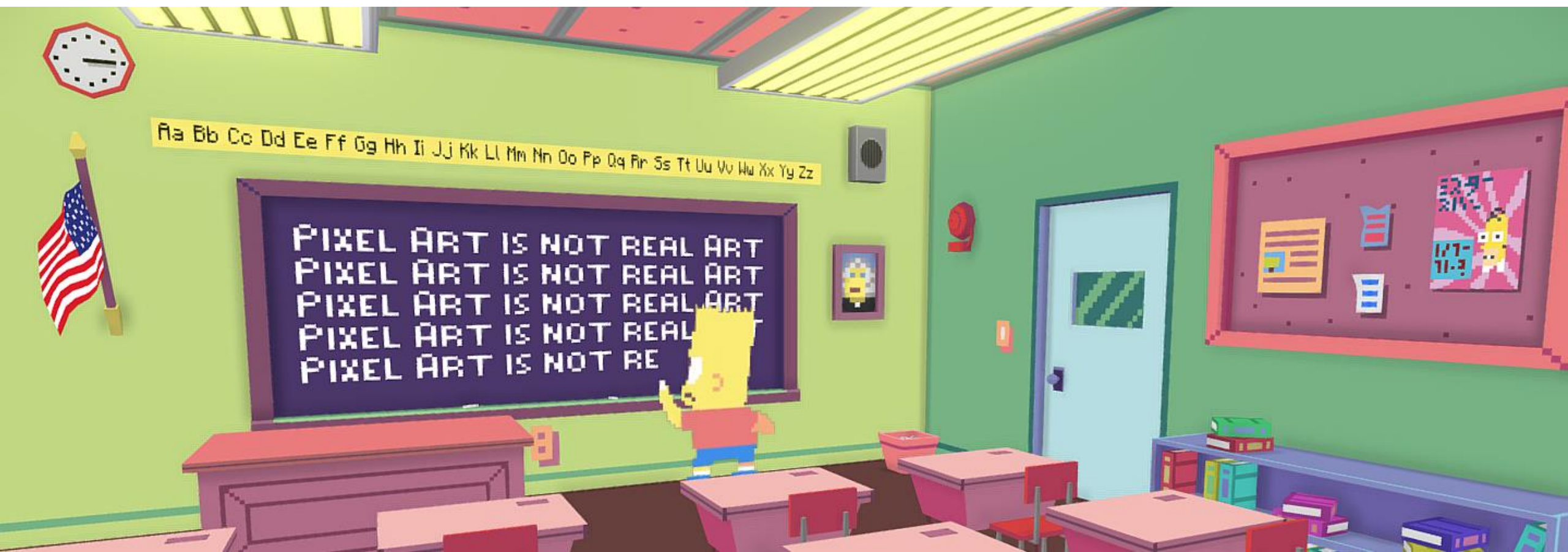
Helping Kids **Learn Math** Through Fun & Engaging Games

- Making Math Fun
- Improves Comprehension & Confidence
- Meets School & Teacher Standards

Parents, Get started for FREE



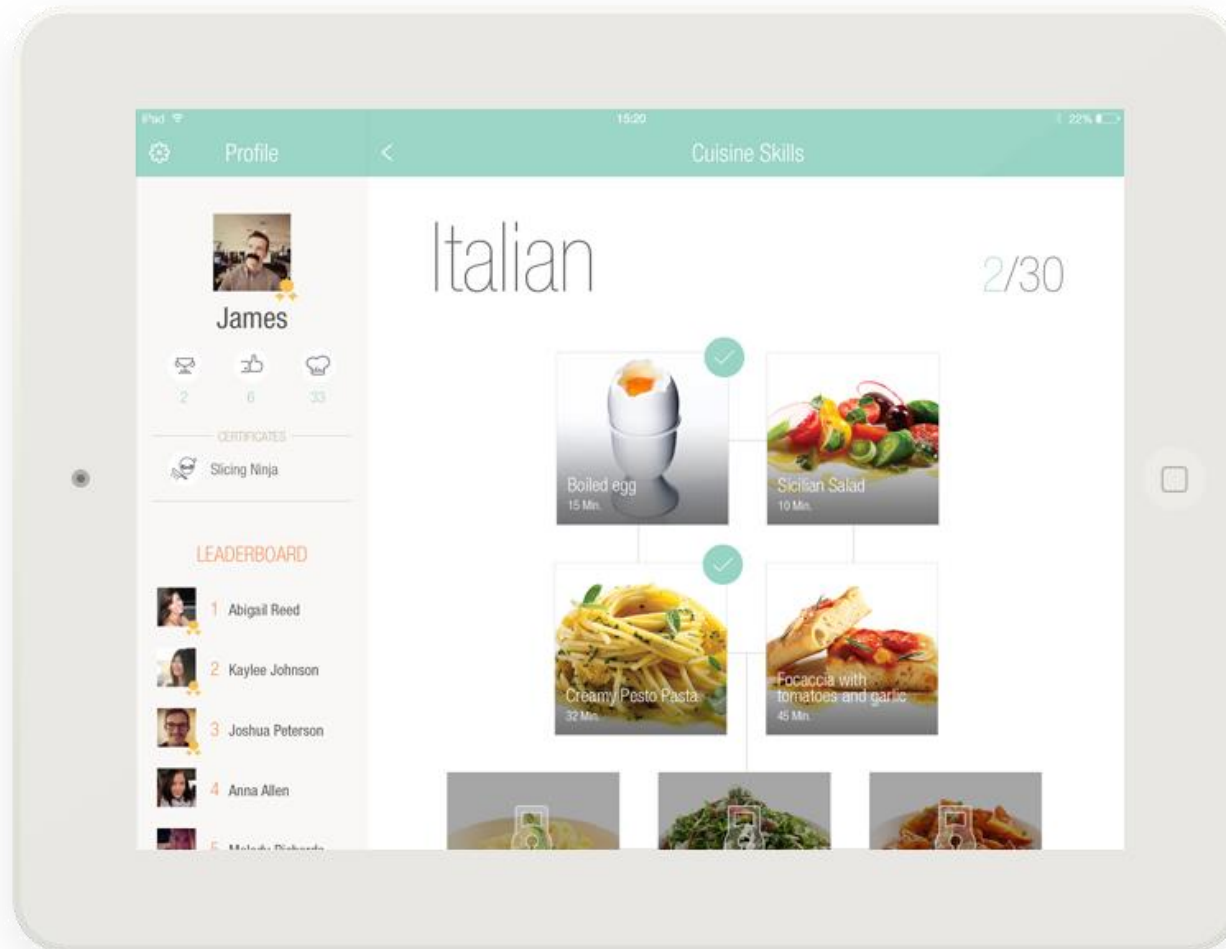
דוגמא אישית 1



הסיפור של Makeree

- לפני 5 שנים, לא מעט בזכות העבודה בסמינר הקיבוצים שמתי לב למשהו...
- יש המון טכנולוגיות למידה, כמעט לכל דבר: אנגלית, מתמטיקה, היסטוריה... כל מקצוע תיאורטי אפשר ללמוד באינטרנט.
- אבל אם רוצים ללמוד משהו מעשי, יכולת שקשורה לעבודה עם הידיים, הדבר היחיד שיש באינטרנט זה סרטוני הדרכה.

אז החלטתי להציע אלטרנטיבה ולפתח סביבת למידה לבישול..
וכמו כל סביבה דיגיטלית היא כמובן צריכה להיות גם משחקית –
Cook.ly נולדה.



ההתחלה

- על בסיס הרעיון של Cook.ly בניתי צוות מקימים שכלל מפתח, מומחה UX וצלם
- גייסנו \$250K ממשקיעים פרטיים כמו, בניהם: זהר גילון וארי סטימצקי (סוף 2014)
- אחרי הרבה התלבטויות בסופו של דבר החלטנו שהאפליקציה הראשונה שלהו לא תהיה קורס בישול אלא קורס למייקרים.



- התחלנו להציג בכנסים, אפילו זכינו בפרסים!
- בתי ספר ומרכזי חוגים התחלו לאמץ את האפליקציה, אבל לא בכמויות להם צפינו.
- לקראת "סוף הכסף"
נסענו להשתתף ב
Accelerator
בבוסטון בשם
Mass Challenge.
- חזרנו לארץ חכמים
יותר, אבל בלי
כסף...



סיבוב שני

- מיד שחזרנו מבוססטרון התבקשתי להציג את Makeree למשלחת סינית שביקרה בארץ והתעניינה ב EdTech (נובמבר 2015)
- מיד אחרי המצגת ניגשו אלי שני אנשים ואמרו לי שהם מייצגים קרן השקעות חדשה שמשקיעה ב EdTech
- החברה התלהבו מהרעיונות החדשים שלנו והובילו סיבוב של \$600K, בו השתתפו כל המשקיעים הקודמים שלנו.

- רוב ההתלהבות מהחברה לא הייתה מהקרוס שפיתחנו אלא מהטכנולוגיה ומהפורמט שפיתחנו.
- חברות בתחום החלו לפנות אלינו ובקשו שנעשה להם "גם" ... באופן מפתיע (או שלא) הרבה מהחברות היו חברות שעסקו בצעצועים חינוכיים.



הבנו שתעשיית הצעצועים צריכה פתרון כזה והתחלנו לעבוד עם חברות
צעצועים שונות. התחלנו להיות ספק של סביבות למידה ומשחק
דיגיטליות.



סיבוב שלישי

- תעשיית הצעצועים ושוק הצעצועים הלימודיים הסתבר כקטן מאוד
- בנוסף התקשינו מאוד לסגור עסקאות בשווקים אלו ממגוון סיבות
- החלטנו להתייחס לתחום הצעצועים כפיילוט מוצלח ולנסות לגייס על בסיסו כסף מקרנות הון סיכון
- לצערי לא הצלחנו...
- למרות זאת החלטנו להמשיך ! גייסנו הון עצמי וכסף נוסף מהמשקעים הקיימים שלנו (\$600K שוב) ושוב יצאנו לדרך חדשה

בהדרגה הבנו שלא רק חברות צעצועים צריכות סביבות הדרכה, אלא כל חברה שיש לה מוצר עם הוראות.

על כל חברה מסחרית יש אחריות ללמד את הלקוחות שלה איך משתמשים במוצר שלה.



התחלנו לעבוד עם חברות מגוונות, בעיקר בתחומי המוצרים להרכבה והגינה, לספק סביבות הוראות "ממשחקות" לכל מי הדורש.



סיבוב רביעי

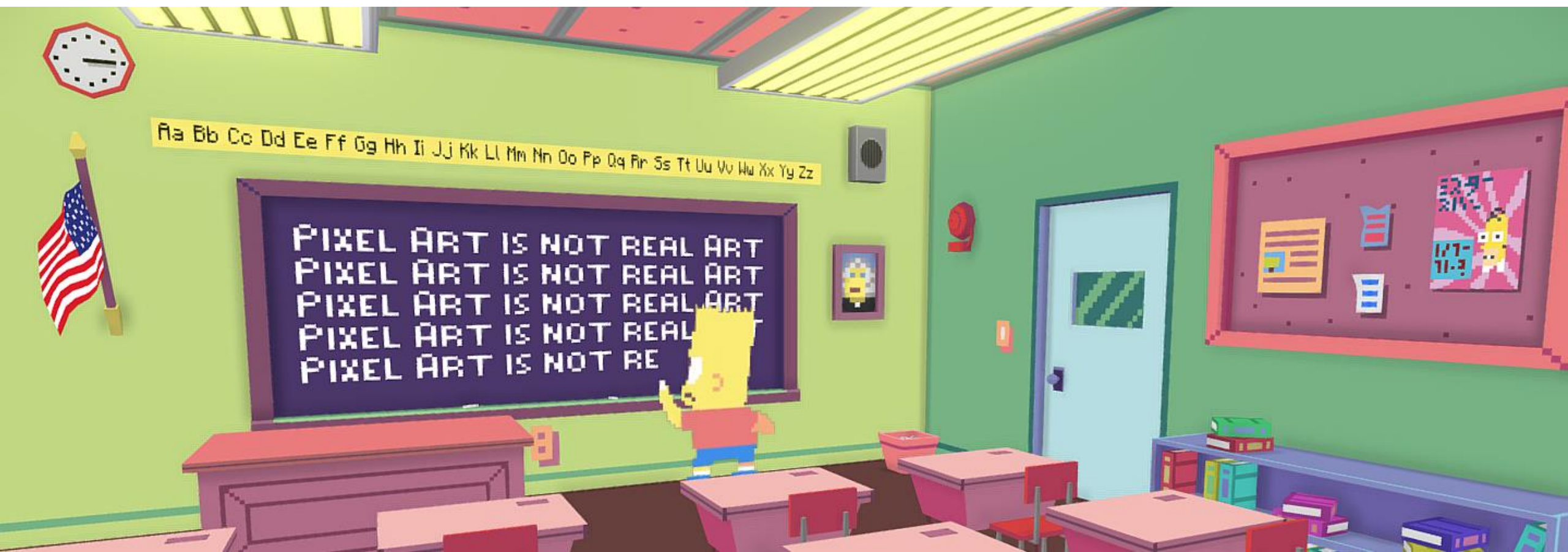
- אחרי 5 שנים אנחנו עדיין בתחילת הדרך...
- בתחילת השנה (2019) המשקיעים הזרימו עוד \$200K, וגייסנו מנכ"ל חדש שהחליף אותי.
- החברה צפויה להגיע לאיזון במהלך השנה הקרובה
- בין לקוחות החברה היום ניתן למצוא את:





MAKREE
INSTRUCTIONS. REINVENTED.

דוגמא אישית 2



GAMES FOR PEACE

Dialogue Through Play





יולי 2013

כל הילדים אוהבים לשחק במשחקי מחשב



A Minecraft scene featuring a Creeper and Steve standing on a stone platform in a forest. The Creeper is on the left, and Steve is on the right. They are both looking towards the right. The background shows a lush green forest with tall trees and a wooden building on the left. The text is overlaid on a dark rectangular box on the right side of the image.

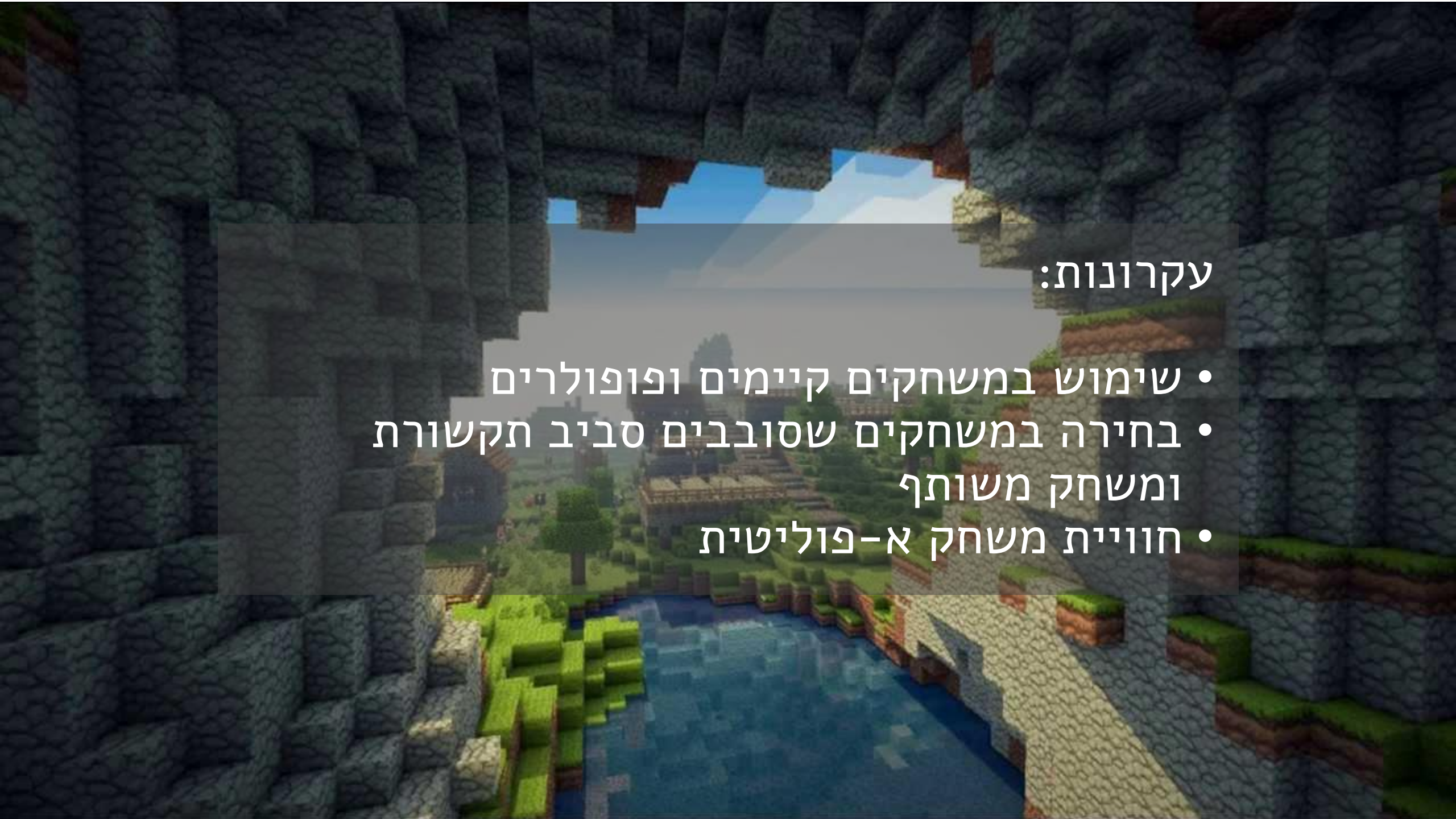
האם ניתן לנצל זאת כדי
לקדם דיאלוג ולגשר בין
ילדים?

האם ניתן להעתיק שיחה
בעולם וירטואלי לעולם
האמיתי?





אורי חשב שכן ושכנע מספר אנשים בדעותיו



עקרונות:

- שימוש במשחקים קיימים ופופולרים
- בחירה במשחקים שסובבים סביב תקשורת ומשחק משותף
- חוויית משחק א-פוליטית

המשחק הראשון שנבחר היה ...

The image shows the title screen of the game Minecraft. The word "MINECRAFT" is rendered in a large, 3D, pixelated font that appears to be made of stone or dirt blocks. The letters are light gray with dark gray outlines and shadows, giving them a three-dimensional appearance. The text is centered horizontally. The background consists of a pixelated landscape. The top portion is a layer of green grass blocks, and the bottom portion is a layer of brown dirt blocks. The perspective is from a slightly elevated position, looking down at the ground.

MINECRAFT

אורי ואני יצאנו למסע שכנוע של
מנהלי בתי ספר ולשמחתנו, רבים
נדלקו על הרעיון. לאחר מספר
חודשי עבודה מאומצת בפברואר
2014 המחזור הראשון של Play
Talk 2 יצא לדרך.





שתי כיתות ח' האחת בקריית אונו והשנייה בנצרת החלו תכנית של 7 שבועות, בה 40 תלמידים פגשו אחד את השני במשחק פעם בשבוע בכיתה ועוד פעם בשבוע בבית.



לאחר 6 מפגשים בעולם הווירטואלי, התלמידים נפגשו במציאות.



יוני, 2014

games for peace minecraft

לאחראים על התכנית של "Games for Peace" שלום רב, לתלמידי תל שבע ברוכים הבאים ולתלמידי כיתה ח'6.

רצינו תחילה להודות על השתתפות בפרויקט "יחודי ומעניין של שילוב של שני בתי ספר שונים האחד ערבי והשני יהודי, גילינו שניתן לגשר על פערים על ידי משחק וההבדל בינינו אינו גדול כפי שחושבים. אנו מלאי תקווה שתכנית זו תמשיך ותפעל בכמה שיותר בתי ספר על מנת ליצור גשר בין בני נוער בגילנו שביניהם לא נוצרת בדרך כלל אינטראקציה, גילינו שבמשחק אין כלל הבדל ושוני בינינו ושמטרתנו משותפת.

המשחק "Minecraft" מקנה חשיבה יצירתית ושיתוף פעולה על מנת להגיע להישגים.

תלמידי כיתה ח'6 והמורה לוי אתי
בית ספר "הרב תחומי רמות"
באר שבע
תשע"ד

מהמחזור הראשון למדנו המון, והחלטנו להמשיך...

BUILD PEACE



PEACE THROUGH TECHNOLOGY

APRIL 5-6 2014, MIT MEDIA LAB, CAMBRIDGE MA.

באפריל 2014 התבקשנו להציג את הפיילוט שלנו בכנס בשם Build Peace



אחד המשתתפים במצגת התלהב מהרעיון וביקש מאתנו עזרה לשכפל את הרעיון לקווקזים



בנובמבר נסענו לגיאורגיה במימון האיחוד האירופי לאפשר את שכפול התוכנית





5
שנים

50
בתי ספר

1,500
תלמידים



בתי הספר משלמים על התוכנית, בתקווה תוך שנתיים העמותה כבר לא תצטרך מימון חיצוני...

הערות "אהבתי" מדיה ציורים

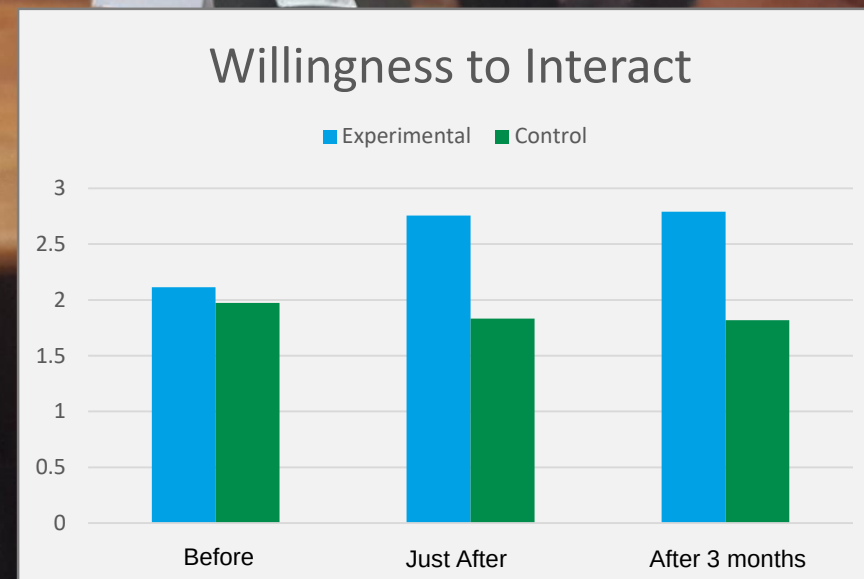
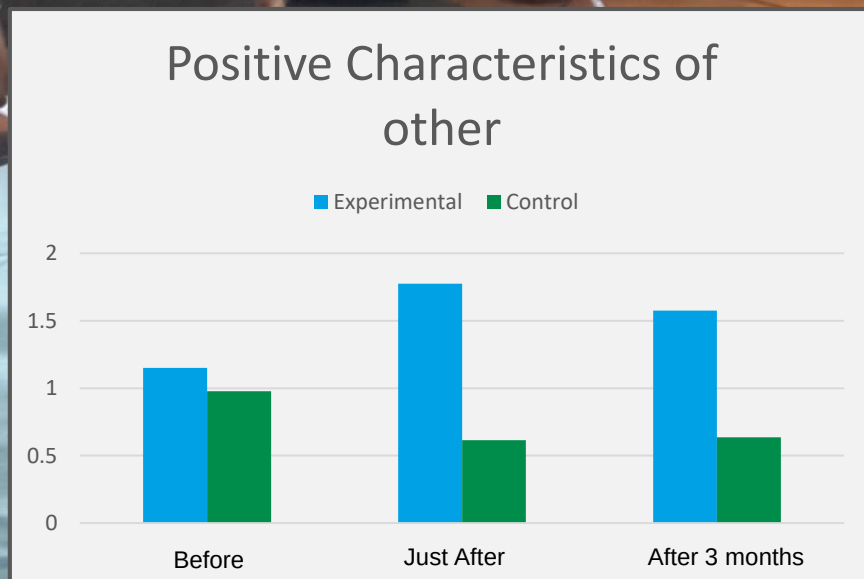
בנט Naftali Bennett · 6 דק' @naftali...
 תלמידי בי"ס יזרעאליה ותלמידי עבד אל
 רחמן משתפים פעולה דרך משחק
 המיינקראפט בו הם בונים עולם משותף
 מלגו תלת מימדי.
 כל הכבוד!



8 1 2



ב 2017 התוכנית הוכרה כתוכנית רשמית של משרד החינוך (ובנט אפילו צייץ).



בין השנים 2016-2017 דר רוני ברגר ערך מחקר על התוכנית ומצא שינויים ברורים ואורכי טווח אצל תלמידים שהשתתפו בתוכנית

THE INTERCULTURAL INNOVATION AWARD



UNAOC
United Nations Alliance of Civilizations

**BMW
GROUP**

**THE
T
O YE**



ובסוף 2017 קיבלנו מהאו"ם את פרס החדשנות הבין-תרבותית.



**אנחנו ממשיכים להשתמש בכוח של משחקי המחשב לעשות שינוי, בתקווה
לעתיד טוב יותר...**

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

