



משחק ומשחוק

פעילות משחקית גם בלמידה מרחוק

לאה קורן-איסוביץ



משחוק בלמידה ומשחקי בריחה
פדגוגיה מייקרית והקמת מרחבים
פיתוח ועיצוב עזרי הוראה/למידה
תכנון ועיצוב מרחבי למידה

הסדנה

בארבע שורות

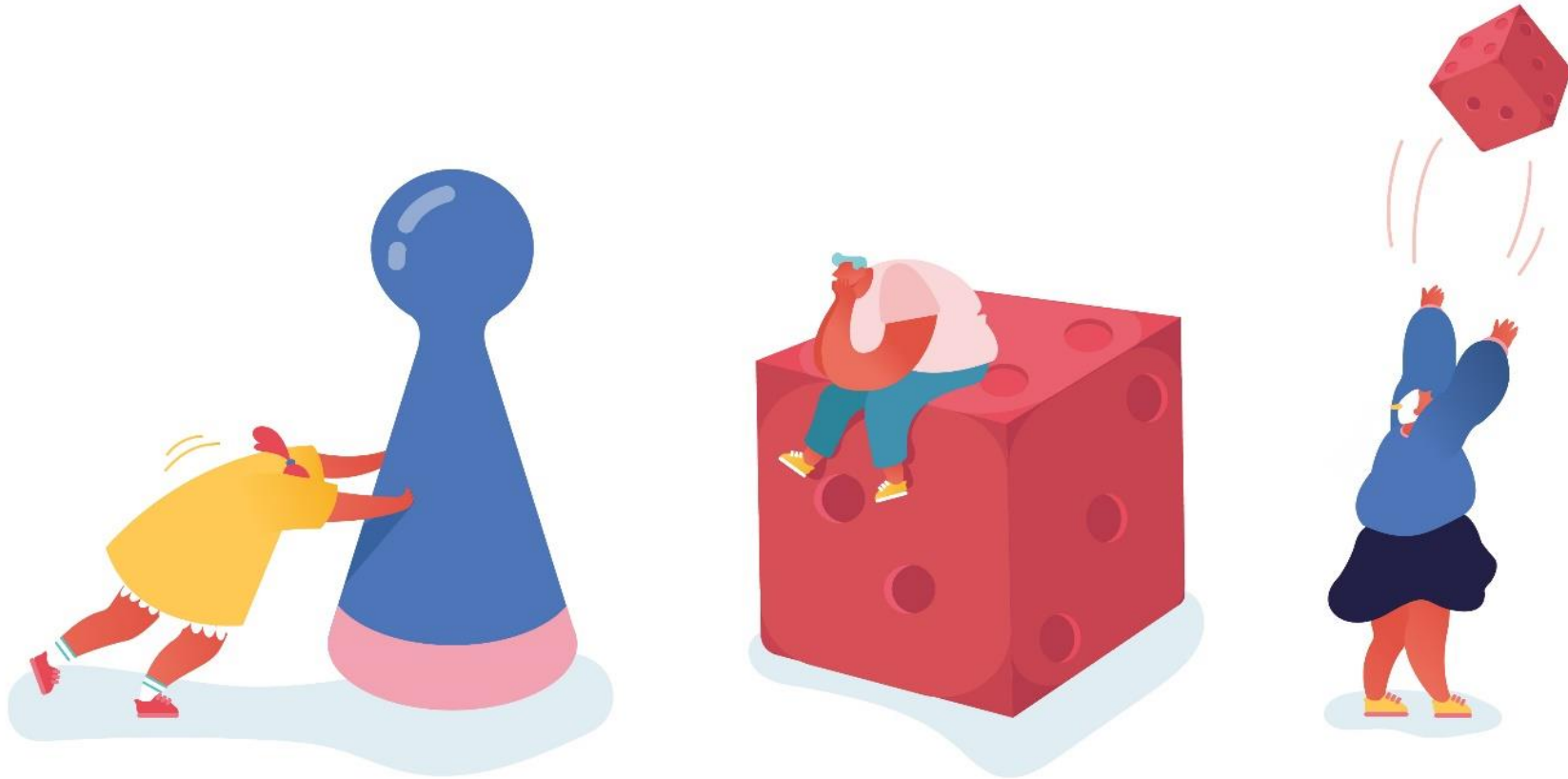


מה הולך להיות:

1. נתנסה בפיתוח משחק
2. נתבונן במבט רפלקטיבי על ההתנסות -
מה, למה ואיך?
3. נגדיר מושגים - מה בין משחק למשחוק



אז במקום לדבר בואו נשחק



שלב ראשון בחירת נושא

יום ירושלים

קורונה

בעלי חיים

חמסין

קיץ

בטיחות בדרכים

שלב ראשון בחירת נושא

קיצ

שלב שני ארגון מושגים

- קחו דף נייר וכלי כתיבה
- רשמו את כל המילים, המושגים והאסוציאציות המתקשרות לכם בנושא קיץ
- לרשותכם שתי דקות

שלב שלישי שיתוף

- היכנסו ללוח השיתופי Padlet
- בלוח השיתופי רישמו מושג אחד \ שניים שרשמתם בלוח האיסוף האישי
- נסו להימנע מכפילויות מושגים

שלב רביעי לוח משחק

- קחו דף נייר חדש
- ציירו עליו טבלה של 3X3
- בחרו תשעה (9) מושגים מהמאגר
ושבצו אותם בלוח המשחק, אחד
בכל משבצת

ענבים	שרב	בגד ים

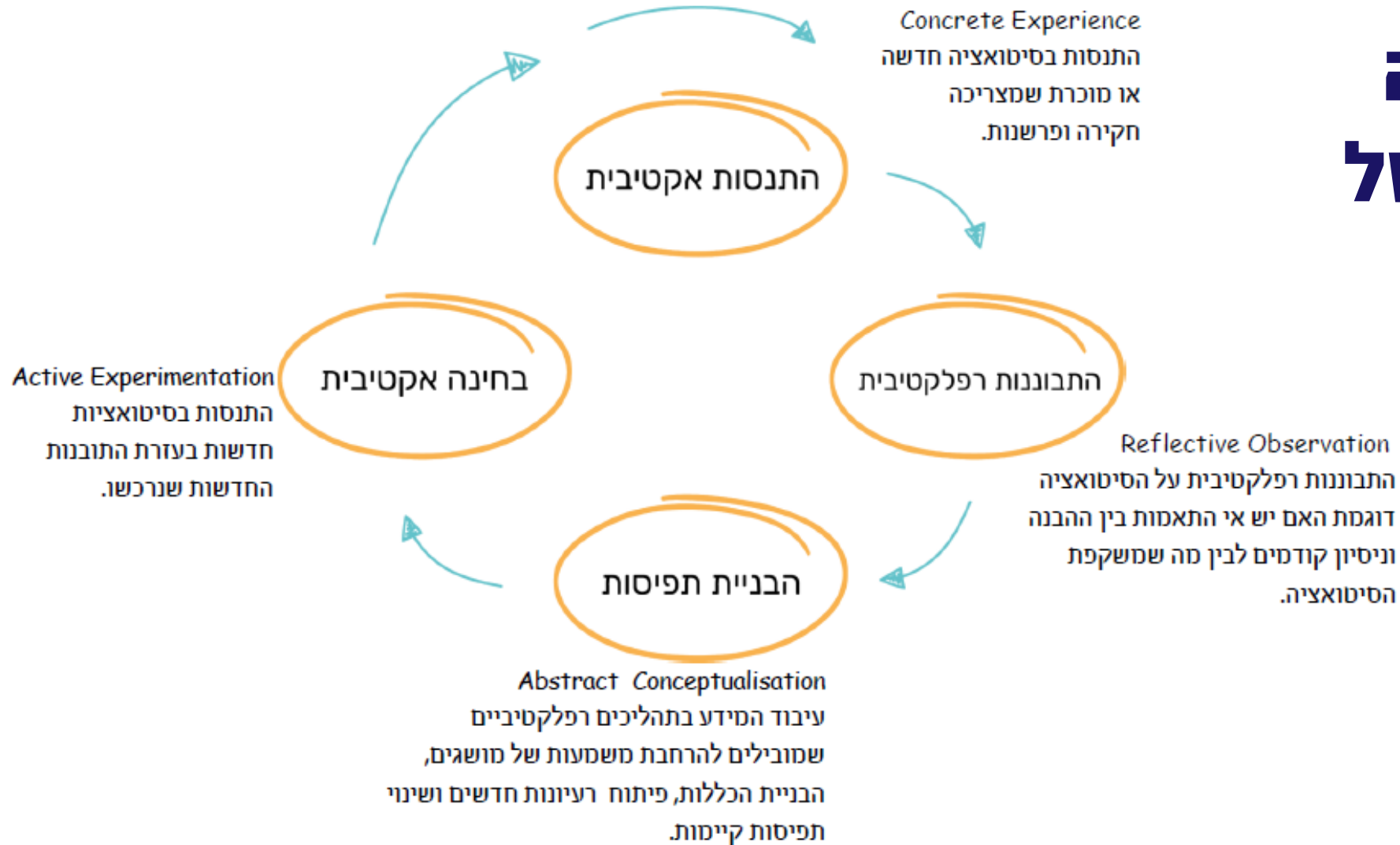
שלב חמישי הגדרת מושגים

- בחרו שני מושגים
- הגדירו אותם (מבלי שהמושג יופיע בהגדרה)

**יצרנו יחד משחק
בינגו קיץ**

בואו נשחק

מעגל הלמידה ההתנסותית של קולב (kolb 1984)



מה עשינו **מה**, **למה** ואיך...

1

מה: בחירת נושא
למה: רלוונטיות למועד, לתחום דעת, לזמן או ללומדים
איך: המנחה מעלה נושא או התלמידים מציעים נושאים

4

מה: הכנת לוח משחק אישי
למה: הלומדים פעילים והמנחה אינו צריך להשקיע זמן הכנה
איך: עקרון הבחירה

2

מה: רישום מושגים בלוח אישי
למה: אפשרות להערכת הידע של כל לומד ולומד ושל הכיתה כולה
איך: איסוף הלוחות האישיים

5

מה: הגדרת מושגים
למה: כולם שותפים הערכת הלומדים בכישורי שפה, מיומנויות-פרזנטציה וכו...
איך: הקשבה והתבוננות

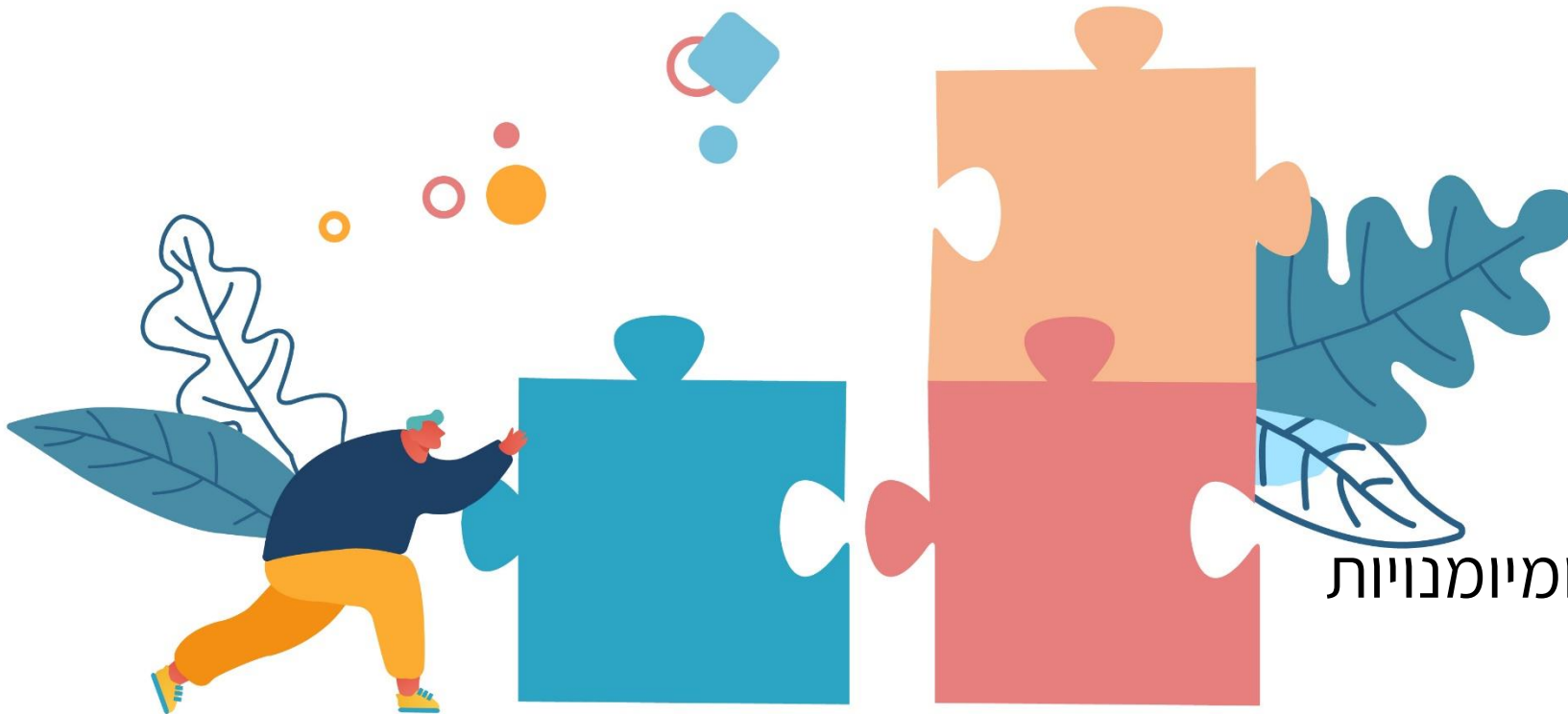
3

מה: יצירת מאגר מושגים משותף
למה: תשתית לפעילות המשחקית
איך: כל אחד מוסיף מושגים למאגר שיתופי

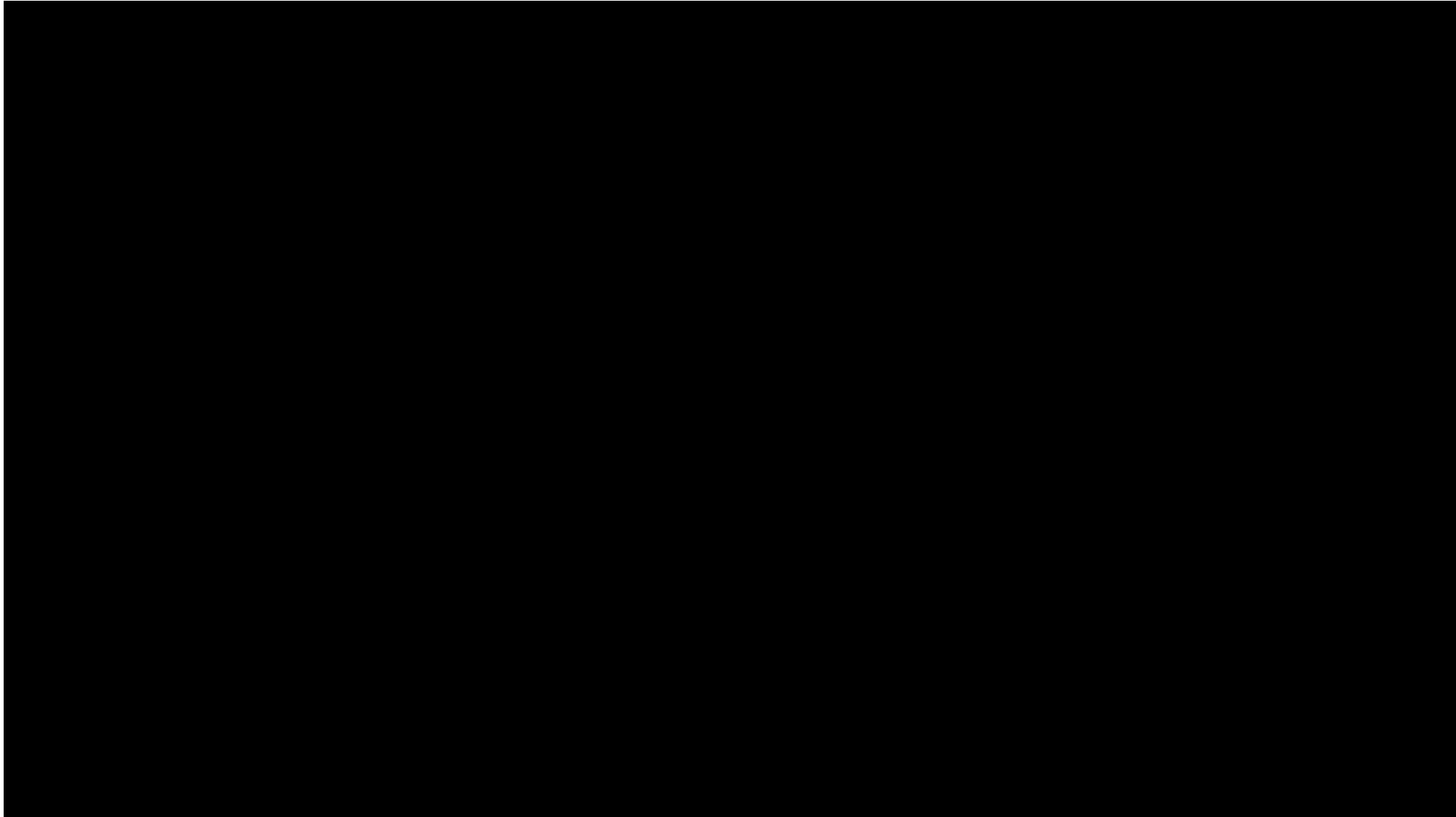
6

מה: משחק
למה: למידה פעילה, כולם שותפים
איך: הנחיית משחק

מאפייני הלמידה באמצעות המשחק



- עקיפה
- אקטיבית
- רלוונטית
- מגוונת
- מאפשרת למידה מטעויות
- מחזקת ומתרגלת כישורים ומיומנויות



הפעילות המשחקית:



- מתקיימת בזכות עצמה
- מדמה מציאות
- מוגבלת במקום ובזמן (המשחק הפיזי)
- מונעת על ידי הרצון ליהנות
- מלווה במתח והתרגשות
- "משחקים ברצינות"
- חייבת להיות הסכמה בין המשתתפים
- כוללת אתגר - זמן, יריב, משימה
- נשלטת על ידי ניצחון או הפסד

משחק - Gamification

הגדרה

שימוש באלמנטים משחקיים בהקשרים לא משחקיים להגברת ההשתתפות ויצירת מחויבות ומעורבות בפעילות (Deterding, 2011), ניתן ליישם מישחק בכל משימה או תהליך.

עקרונות

- אווירה נעימה, מהנה
- הסביבה מעודדת התנסות, חוויה, יצירה ואתגר
- שימוש במאפייני המשחק מבלי לקרוא לפעילות משחק
- תחושת המשחק היא בראש של המשתתפים
- המשתתפים פועלים מתוך מוטיבציה פנימית
- הפעילות בלתי צפויה ומעודדת אקטיביות

מה היה לנו

✓ **התנסינו** בבניית משחק משותף

✓ **ניתחנו** את ההתנסות באמצעות השאלות: מה למה ואיך

✓ **קבלנו הצצה** לעקרונות בחירת משחקים (תבניות או אפליקציות)
ודרכי השימוש בהם.

✓ **דייקנו** את החשיבות בהלימה בין מטרות הלמידה לבחירת תבנית
המשחק/הפעילות המשחקית המתאימה

תודה

הסדנה לרשותכם תמיד

pisgata@gmail.com | 03-7937119 | 03-7937122