

משחקולוגיה חינוכית מקוצר

משחקולוגיה חינוכית מקוצר – סמסטר ב'

קוד קבוצה	מרצה
C27104G1	מור קנדי
קוד קורס לשבתון	אופי הקורס
1701	היברידי (סינכרוני + אסינכרוני)
יום	שעות
ד	09:00-10:30
היקף שעות	שעות פיתוח מקצועי אופק חדש
60	60
תאריך פתיחה	תאריך סיום
ש"ש שבתון	גמול
2	60 (0 עם ציון)
קישור לקבוצה	חוברת קורס
🗨 לחצ'י להצטרפות	לחצ'י לצפייה בחוברת

מימון מלא למורות ומורים בשבתון, עלות לפי שווי מימון לפי ש"ש של קרן השבתון, גביה ישרה מהקרן

תקציר
פיתוח מיומנויות משחק חינוכי ליצירת שיעורים ופעילויות חווייתיות, המשלבות משחקים פיזיים ודיגיטליים, להגברת עניין, מעורבות, למידה ערכית והתפתחות רגשית וחברתית של הלומדים.

מטרות:

המורה יכיר את עקרונות המשחק ואת ההבדל בין "סתם פעילות" לבין משחק חינוכי.

נבין המורה יתנסה במשחקי למידה קיימים מסוגים שונים: פיזיים ומקוונים.

המורה ידע לבנות משחקים באמצעות מחוללי משחקים פשוטים ומדעימים.

המורה ילמד ליצור תוכניות משחק-חינוכי ברמה מקצועית כדוגמת חדרי בריחה

מטלת סיום:

1. הגשת יחידת הוראה ממושחקת הכוללת: מטרות היחידה, קהל יעד ולפחות 3 מערכי שיעור שבכל מערך שיעור יהיה לפחות משחק אחד.

בכל משחק- קישור/ קובץ המשחק (במידה ויש), פירוט האלמנטים המשחקיים והסבר על חוקי המשחק.

2. רפלקציה על לימודי התעודה- תוך התייחסות לשאלות הבאות:

– מה היו הציפיות שלך מהקורס והאם הם התגשמו?

– מה הדבר המשמעותי שלקחת מהקורס?

– מה היית ממליצה לשנות או להוסיף לקורס בשנה הבאה?

– מה יישמת מהקורס?

וכל דבר נוסף שתמצאו להוסיף

מחווין

10% על הגשה מסודרת בהתאם להנחיות, 30% על חיבור לתכני השיעור והאופן שבו משחקולוגיה חינוכית נתפסת ברמה התיאורטית, 30% על ניתוח נכון של השדה החינוכי שבו מתבצעת העבודה, 30% על פיתוח משחק חינוכי או מערך שיעור משולב משחק בהתאם להנחיות העבודה.

מפגש	תאריך	נושא	שעות
1	לא נקבע	מפגש אוריינטציה- הכרות עם מערכת הקורסים הדיגיטלית, משחקי הכרות ותיאום ציפיות.	2 שעות זום
2	לא נקבע	ההבדל בין משחק למשחק. למה כדאי להפוך את המשחק לחלק בלתי נפרד מהשיעורים	4 שעות זום
3	לא נקבע	דרכים לתרגול חשיבה יצירתית	4 שעות זום
4	לא נקבע	היכרות עם מודל המשחק- איך אפשר להפוך כל שיעור למשחק	2 שעות זום
5	לא נקבע	איך אפשר להכניס לכיתה משחקי קופסה, ולהתאים אותם לצרכים שלנו.	4 שעות זום
6	לא נקבע	משחקי חוץ: זום שיתופי ורעיונות כיצד לקחת את הלמידה החוצה	2 שעות זום
7	לא נקבע	הכרות עם מגוון מחוללי משחקים כגון- מחוללי תשבצים, רביעיות, בינגו ועוד, ואיך ניתן לשלבם בכיתה.	4 שעות זום
8	לא נקבע	היכרות עם האתר קאנבה ואיך יוצרים בו משחקים	2 שעות זום
9	לא נקבע	עקרונות משחקי מסלול + בניית משחקי מסלול פיזיים	4 שעות זום
10	לא נקבע	איך ניתן לרתום את כולם למשחק ואיך מוודאים שכולם הפנימו את החומר? נעמוד על מגוון דילמות ואיך אפשר לפעול.	2 שעות זום
11	לא נקבע	הכרות עם מגוון אתרים שמאפשרים לשחק משחקי חשיבה, ואפשרויות לשילובם בכיתה.	4 שעות זום
12	לא נקבע	אפשרויות להכנסת משחקיות בתוך מצגת פאוור פוינט	4 שעות זום

מפגש	תאריך	נושא	שעות
13	לא נקבע	הכרות עם מגוון אתרים לבניית משחקים אונליין, והתנסות בשימוש בהם עם תלמידים בכיתה או בבית.	4 שעות זום
14	לא נקבע	הכרות עם מגוון כלים דיגיטליים לבניית הגרלות ומשחקי מזל ושילובם בשיעורים כאלמנט משחקי מלהיב ומייצר מוטיבציה.	4 שעות זום
15	לא נקבע	הכרות עם מגוון תוכנות למשחקי חידונים כך שכל תלמיד יכול לשחק עם הנייד/ האייפד שלו	2 שעות זום
16	לא נקבע	הכנת חידון רב משתתפים	4 שעות זום
17	לא נקבע	הכנת משחקים בעזרת בינה מלאכותית	2 שעות זום
18	לא נקבע	חדרי בריחה פיזיים ודיגיטלים	4 שעות זום
19	לא נקבע	סיכום הקורס- הצגת התוצרים המרכזיים של כל אחת ושיתוף בחוויות המשחק המוצלחות שהיו במהלך השנה	2 שעות זום

ביבליוגרפיה

ארבל, ח', לחמן, ד', אפשטיין, נ', קאופמן, ה', קבילינסקי ב"נ (2011). למידה באמצעות משחקים. אאוריקה, 32, אוניברסיטת תל אביב.

זיוון, ש' (2019). משחק בחינוך: הגדרות, דרכי יישום ותובנות ירושלים: יוזמה – מרכז לידע ולמחקר בחינוך.

יעקבי, ב' (2019). לומדים לשחק – חינוך משחקי כמעשה של חירות (עמ' 103-33). תל אביב: רסלינג.

