

משחקי למידה ניידת מבוססת מיקום במוזיאון העירוני – הערכת ניסוי (פוסטר)

אתי אלפנדרי	עמיר שיינפלד	ליאת אייל
עיריית רמת גן	עיריית רמת גן	משרד החינוך, מכללת לוינסקי
Eti-al@ramat-gan.muni.il	amir-sh@ramat-gan.muni.il	Eyaliat@gmail.com

Mobile Location-based Games for Learning at the Local Museum – Experiment Evaluation (Poster)

Liat Eyal	Amir Shenfeld	Eti Alfandary
Ministry of Education, Levinsky College	Ramat-Gam Municipality	Ramat-Gam Municipality

Abstract

Location-based mobile learning claims to break the boundaries of class as a learning space and aims to implement teaching and learning processes anywhere, anytime. The purpose of this study was to evaluate an experiment in which learning processes were implemented mobile location based games and examine the satisfaction of those who participate and the educational and pedagogical contributions and the changes needed In order to improve the process. The research method was qualitative and quantitative. Findings show that learners and teachers see in a positive light this approach. They also believe it has a high pedagogical potential. However, suggests to select user friendly technologies and dedicate enough time to teachers training so teacher 's will be Autonomous, will lead the process and establish productive cooperation among the various partners.

Keywords: mobile learning, location-based learning games, learning environment, ICT, teacher training.

תקציר

למידה ניידת מבוססת מיקום (location-based mobile learning) מוצגת בדו"ח הוריון (Horizon Report, 2014) כאחד הטרנדים החשובים כיום בתחום החינוך והלמידה. גישת זו טוענת לשבירת גבולות הכיתה כמרחב למידה ושואפת ליישם תהליכי הוראה ולמידה בכל מקום ובכל זמן (Shih, Chuang, & Hwang, 2010, Gabai, 2014). בשנים האחרונות אנו עדים ליישום השיטה גם בישראל, הן ברמה עירונית והן ברמות בית-הספריות וכיתתיות. מטרת המחקר היתה להעריך ניסוי שבו יושמו תהליכי למידה ניידת מבוססת מיקום ולבחון את שביעות הרצון של השותפים לתהליך, את התרומות החינוכיות והפדגוגיות והשינויים הנדרשים בתהליכי התכנון והביצוע. שיטת המחקר היתה מעורבת, כמותית ואיכותנית וכללה שאלון ובו שאלות סגורות ופתוחות וכן ראיונות חצי מובנים של הסגל. המחקר כלל 76 לומדים מששה בתי ספר יסודיים ברמת גן וחמישה מורים ומדריכים שהשתתפו בניסוי. נמצא שההתנסות בלמידה ניידת מבוססת מיקום זה מאופיינת כהתנסות חיובית, מהנה ומלמדת, הן לדעת התלמידים שהשתתפו והן לדעת המורים והמדריכים שהובילו אותה. נראה כי הסביבות שנבחרו לצורך הפעילות והן התהליכים הפדגוגיים, תואמים ברובם

את העקרונות שהוצגו על ידי החוקרים השונים (דיואי, תש"ד; Naismith, Lonsdale, Vavoula, Sharples, 2004). בהקשר זה, יש לבחון לעומק את המרכיבים הפדגוגיים של הפעילויות ברמת ברמת המיקרו, כפי שהוצעו על ידי הריונגטון ואוליבר (Herrington & Oliver, 2000). מבחינת שילוב האמצעים הטכנולוגיים בתהליך, נראה כי על אף ההתמודדות המוצלחת יחסית של התלמידים עם הטכנולוגיה, לא כך הוא בעבור המורים. הטכנולוגיה עמדה למורים לרועץ ויצרה תחושה של נתק מסוים מתהליכי הלמידה שהתרחשו במוזיאונים, כנראה בעקבות חוסר באוריינטציה טכנולוגית או בעקבות חוסר בהדרכה מספקת (Drent & Meelissen, 2008). עם זאת, עובדה זו לא הבנתה את אמונתם ועמדתם כלפי יישום השיטה בעתיד, אשר הנה חיובית ותומכת, מה שעשוי בעזרת הדרכה ותכנון יעילים לאפשר הטמעת השיטה ביתר קלות, תוך התגברות על הפערים הטכנולוגיים. בנוסף, עולה כי על מנת לקיים תהליכי למידה משמעותיים ואפקטיביים יש לשים לב לתהליכי תכנון קוריקולאריים שאותם יובילו המורים באופן אוטונומי, כבר לפני תחילת השנה, כולל יישום עקרונות פדגוגיים, התייחסות למרכיב הטכנולוגי, לתוכן ודרישות לוגיסטיקה (Avouris & Yiannoutsou, 2012) כגון חלוקה לקבוצות, לוי, קשר עם מדריכי המוזיאונים וכד'. בנוסף, חשוב שהמורים יהיו מעורבים בתהליכים הקבוצתיים המתרחשים בין הלומדים בצוותים, על מנת לסייע ולתמוך בתלמידים מוחלשים, לבסס תהליכי עבודת צוות יעילים, ולקדם כישורים ייחודיים של לומדים ולאתגרם.

מילות מפתח: למידה ניידת, משחקי למידה מבוססת מקום, סביבת למידה, תקשוב, הכשרת מורים.

מקורות

- דיואי, ג' (תש"ד). **הילד ותכנית הלימודים**, תל אביב: אוצר המורה, הוצאת הספרים של הסתדרות המורים.
- Avouris, N. & Yiannoutsou, N. (2012). A Review of Mobile Location-based Games for Learning across Physical and Virtual Spaces. *Journal of Universal Computer Science*, vol. 18, no. 15 (2012), 2120-2142.
- Drent, M. & Meelissen, M. (2008). Which factors obstruct or stimulate teacher educators to use ICT innovatively? *Computers & Education*, 51, 187-199.
- Naismith, L., Lonsdale, P., Vavoula, G. Sharples, M.. (2004). *Literature Review In Mobile Technologies And Learning*. (No. 11). Bristol: NESTA FutureLab. Retrieved From: http://www2.futurelab.org.uk/resources/documents/lit_reviews/Mobile_Review.pdf
- Shih, J.-L., Chuang, C.-W., & Hwang, G.-J. (2010). An Inquiry-based Mobile Learning Approach to Enhancing Social Science Learning Effectiveness. *Educational Technology & Society*, 13 (4), 50-62. Retrieved From: http://www.ifets.info/journals/13_4/6.pdf
- Gabai, T. (2014). City Learning Spaces – Going Outside the Walls. The Institute for Democratic Education. Retrieved From: http://www.democratic.co.il/media/capsules_file/spaces_IDE.pdf