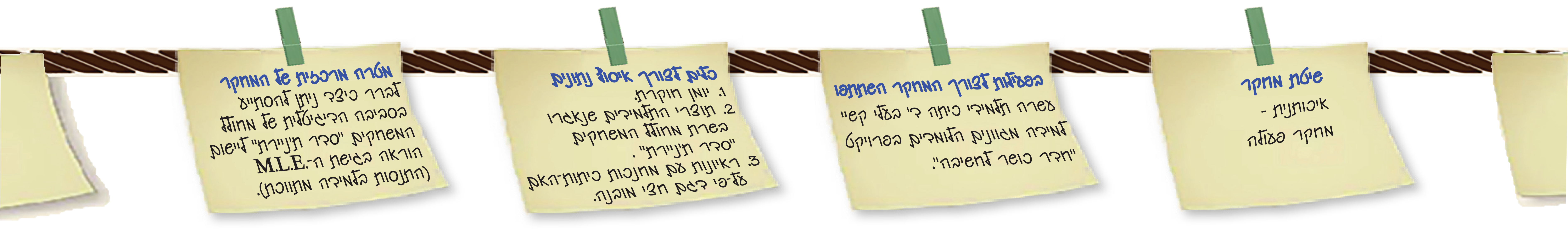


# יצירת משחקים לימודיים מקוונים כאמצעי לחיזוק מיומנויות חשיבה בקרב תלמידים עם קשיים לימודיים

## "אק אני אכנה משחק אני כבר אלמני!"



### תיאור התערבות

<p><b>ממד:</b> טרנסנדנטיות (המחולל)</p> <p><b>מטרה:</b> קידום היכולת להעביר את רעיון לימוד הקטגוריה לצורת משחק אחרת, תוך מתן ביטוי ליצירתיות.</p> <p><b>פירוט:</b> העלאת הצעות לבניית מחולל משחקים חדש ללימוד מיון.</p> <p><b>שלב 14</b></p>	<p><b>ממד:</b> טרנסנדנטיות (בתוך המחולל)</p> <p><b>מטרה:</b> חשיפה והתנסות בשימושים שונים של המחולל בלמידה.</p> <p><b>פירוט:</b> בניית משחקים בתחום האנגלית והחשבון.</p> <p><b>שלב 4</b></p>	<p><b>ממד:</b> תחושת מסוגלות</p> <p><b>מטרה:</b> חיזוק אמונתו של התלמיד במסוגלותו להשתמש במשחק לצורכי למידה.</p> <p><b>פירוט:</b> בניית משחק בתחום שפה והפעלת הכיתה באמצעותו, כחזרה למבחן.</p> <p><b>שלב 3</b></p>	<p><b>ממד:</b> משמעות</p> <p><b>מטרה:</b> הפיכת התהליך למשמעותי עבור התלמיד.</p> <p><b>פירוט:</b> בניית אישית של משחק בעל משמעות ייחודית לכל תלמיד.</p> <p><b>שלב 2</b></p>	<p><b>ממד:</b> כוונה והדדיות</p> <p><b>מטרה:</b> יצירת מכוונות הדדית מורה-תלמיד לתהליך.</p> <p><b>פירוט:</b> התנסות במשחק מוכן, הכרת המחולל ובניית משחק בשיתוף הקבוצה.</p> <p><b>שלב 1</b></p>
--	--	--	---	--

ההתערבות התבצעה בארבעה שלבים, המדגישים כל אחד ממד אינטראקציה הכרחי ללמידה בגישת ה-M.L.E.

### תרומת המחולל ליישום גישת ה-M.L.E.

בהתאם לארבעת הפרמטרים ההכרחיים לאינטראקציה לצורך קיום "התנסות בלמידה מתווכת"

<p>טרנסנדנטיות</p> <p>+ תרומת המחולל</p> <p>א. האפשרות הקיימת במחולל להשתמש במספרים ובתווים בשפות שונות.</p> <p>ב. מאפשרות איידיית של כל עמוד, ויזואלית שונים במרחב הדיגיטלי.</p>	<p>תחושת מסוגלות</p> <p>+ תרומת המחולל</p> <p>א. בניית משחק המוכן להפעלה איידיית הינה תהליך מעצב.</p> <p>ב. החצנת הידע לכדי משחק קלה ומעוררת תשובה נלהבת.</p>	<p>משמעות</p> <p>+ תרומת המחולל</p> <p>האבנה המעשה של המחולל מאפשר הכנסת כל תוכן בהתאם לבחירה ובהיקף הרצוי לתלמיד.</p>	<p>כוונה והדדיות</p> <p>+ תרומת המחולל</p> <p>א. סביבה טבעית עבור ילדים דיגיטליים.</p> <p>ב. מאפשר מיקוד בעיסוק בתוכן דיגיטלי.</p>
---	---	--	--

### עיקרי התמורות שנצפו במהלך הפעילות

<p><b>שיפור פונקציות קוגניטיביות</b></p> <p>סמל ופילי ביצעו מספר בקיאות חזרות בתחילה הן ביקשו את עזרתו ובסוף להעברת המשחק בכיתה, על זאת באופן עצמאי, "כדי להיות בטוחות שאין שם טעויות"</p>	<p><b>עלייה ברמות החשיבה</b></p> <p>למי - על אודות משחק שיצרה key "חילוקי": "אלו סמלי הייתה בונה את המשחק, כל היה לי כוח למשחק בו עבדו ועבדו שחקני ויחוקתי... זה על זה היו לי טעויות"</p>	<p><b>עלייה ברמות הביצוע</b></p> <p>למי הניח להציג את המשחק וביטחון אמר נכנס למחולל, סמל שפני בעוד אולי פתח חשבון עצמו וכשני ברצונו לבנות משחק. הוא פותח במקביל את ישראל ב"פילי", מציג את אזורי הארץ, משחק בכל אזור במפה שנות על גרסא ויזואלית ומפני בהם את המחולל בהתאם</p>	<p><b>שיפור התחום רגשי-הנעתי</b></p> <p>תחילה הפקוקה ב"כ"כ לסיפוקים איידיים, קצת רוטנת - המשחק התחילה לבנות נחמק... אבל היא עזרה ומינה לה מה קרה ואחרת על נורא, היא מוחיית וכבר יש לה נסיון. היא התחילה מחכה ומעלימה אותו בהרהר</p>
--	---	--	---

**תחושת מסוגלות:** בעקבות הפעילות נכנס ללקסיקון של הקבוצה המושג "מומחה". תלמיד אשר רכש מיומנות מסוימת, הפך ל"מומחה" שאחרים יכולים להיעזר בשרותיו במהלך הפעילות. הדבר תרם לתחושת מסוגלות של כלל התלמידים.

**העצמה:** העברת פעילויות בכיתות-דאם באמצעות המשחקים שנבנו היתה גורם מעצים ותרמה לתחושת מסוגלות של התלמידים. בעקבות זאת הם החלו ליזום פעילויות דומות באופן עצמאי.

**יוזמה:** בשלבי הפעילות המתקדמים התלמידים החלו לחפש דרכים יצירתיות לשתף במשחקים שיצרו. הם פנו למורים בבקשה להציג משחק קיים בכיתתם. מאוחר יותר בירו נושאים לצורך בניית משחקים חדשים.

**עצמאות:** צורך בהדרכה צמודה בתהליך יצירת משחק פחת בהדרגה. התלמידים החלו להציע רעיונות למשחקים, ואף עסקו בבניית המשחק מחוץ לשיעורים.

**העברת מיומנויות ואסטרטגיות באמצעים שונים:**

**תכנון ובקרה:** עקרונות ואסטרטגיות שנלמדו בתכנית מחוץ לפעילות במחולל שימשו את התלמידים במהלך הפעילות.

**עבודה שיתופית:** ביצוע שיתופי של מטרות - עיקרון משמעותי שנלמד במהלך פעילות בניית המשחקים יושם על-ידי התלמידים בפעילויות שונות של פרויקט "חדר כושר לחשיבה".

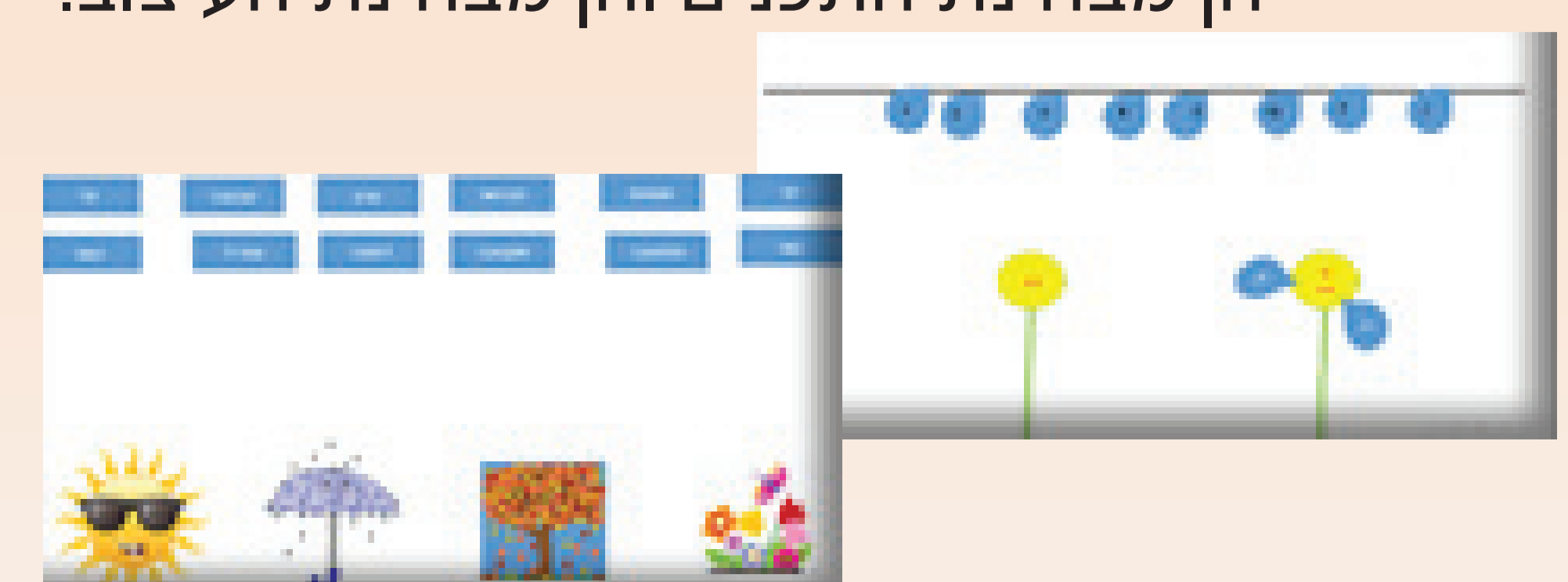
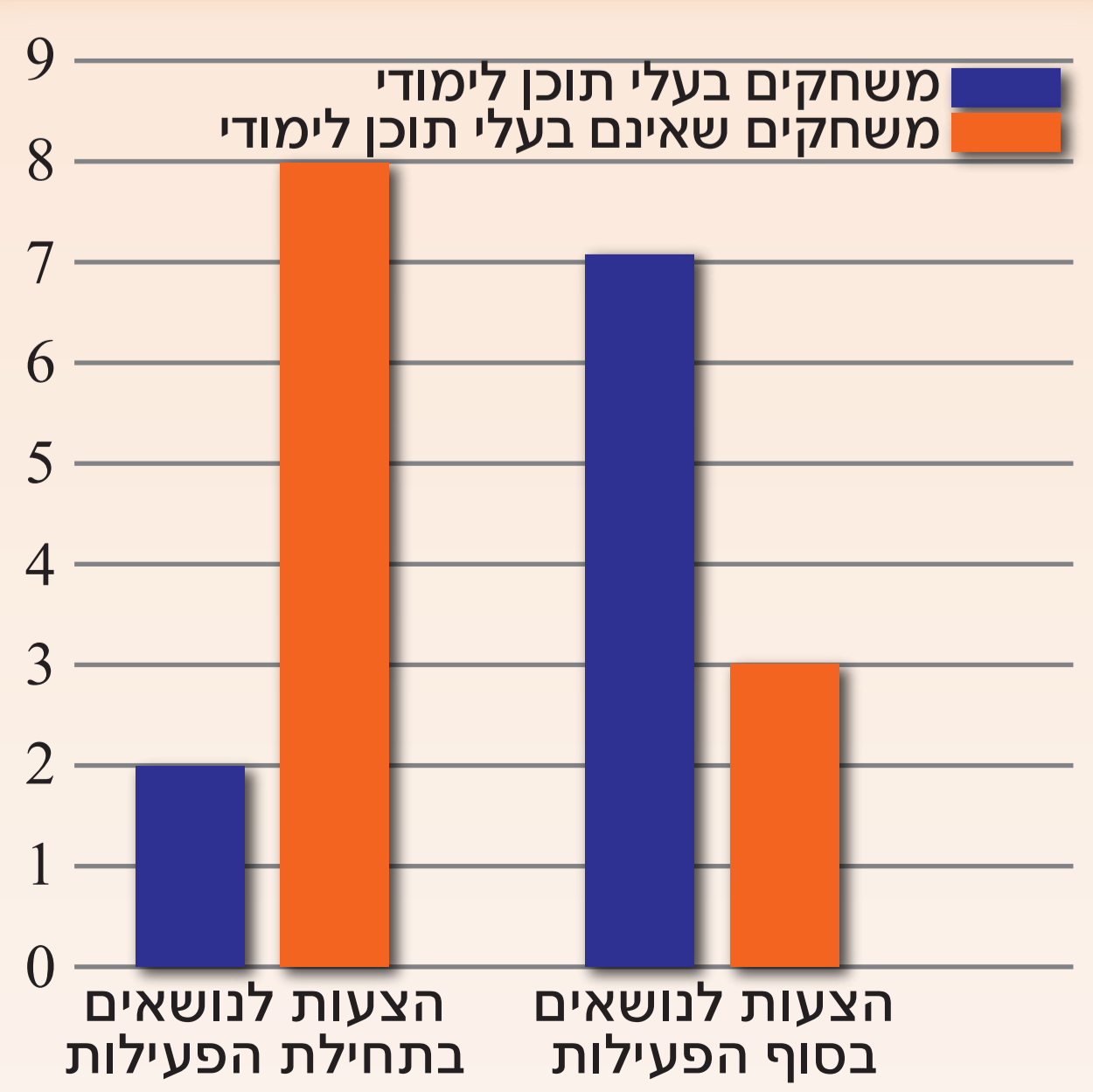
**קטגוריזציה:** התלמידים יישמו במהלך הפעילות את אסטרטגיית קטגוריזציה בתחומי לימוד שונים, תוך שיפור היכולת להגדיר קטגוריה.

**אתגר וקושי:** השיקול "שיהיה אתגר" הפך בהדרגה למשמעותי בתהליך בניית המשחק. התלמידים החלו ליצור משחקים בנושאים לימודיים המהווים אתגר עבורם ועבור עמיתיהם.

**חשיבה רפלקטיבית:** התלמידים הפגינו חשיבה רפלקטיבית אודות חשיבות של בניית משחק ללמידה.

**שינוי בתפיסת משחק:** הצעות נושאי משחקים בסיום הפעילות כללו יותר תכנים לימודיים בהשוואה להצעות שהועלו בתחילת הפעילות.

**קידום יצירתיות:** מגוון התוצרים שהפיקו התלמידים בשלב הרביעי של הפעילות היו ייחודיים ושונים זה מזה הן מבחינת התכנים והן מבחינת העיצוב.



**צורך מוגבל בדיוק ואיסוף נתונים:** שגיאות כתיב ותוכן שנצפו בתחילת התהליך פחתו בהדרגה. התלמידים הפכו מודעים יותר לצורך לדייק בביצועיהם.

**ויסות התנהגות:** התלמידים החלו להתייחס באופן עצמאי לעובדה שהמחולל מאפשר להם לנטר את עבודתם ולהשתמש בתכונה זו לתכנון העבודה.