

משחוק בהשכלה גבוהה – יישום קורס אנגלית כשפה זרה ע"פ CEFR (פוסטר)

אילן (דניאלס) רחימי
הקריה האקדמית אונו
irahimi@ono.ac.il

Gamification in Higher Education – Implementing a Course in English as a Foreign Language According to the CEFR (poster)

Ilan (Daniels) Rahimi
Ono Academic College
irahimi@ono.ac.il

Abstract

Despite its benefits, gamification is not widely used in higher education. The current study examined the inclusion of gamification in English studies in a preparatory course to instill the material. 29 out of 51 students attending the course completed the questionnaire. Of these, 31% responded that the interactive work helped them learn the material. According to this finding, it seems that most of the students who completed the questionnaire did not see the interactive work as a significant part of the learning. However, we do not know what percentage of those who answered the survey had actually engaged in these activities. In the follow-up study planned for the fall semester, the interactive work will be an integral part of the studies for levels B and C and be optional for level A students. The impact of the gamification on students' learning will be examined.

Keywords: Gamification, e-learning, English as a Foreign Language, CEFR.

תקציר

משחוק (Gamification) מוגדר כשימוש בעקרונות מעולם המשחק על מנת לשנות התנהגות, לייצר הנעה, להקנות ידע או מודעות וזאת כאמור מתוך כוונה להשתמש באלמנטים מן המשחק ככלי ולא כמטרה (Deterding, Dixon, Khaled & Nacke, 2011; זיוון, 2019). שילוב המשחוק בלמידה מעורר מוטיבציה וכן מסקרן את הילד, המכוון משחק מלכתחילה ובכך פותח את הילד ללמידה (רן, וייס ויוספסברג-בן יהושע, 2018; ארנולד, 2014).

במחקר קודם בו נבדק שילוב משחוק בהשכלה הגבוהה. רפאלי ושגב (2011) בדקו את הדברים והעלו כי תחום הדעת העיקרי בו משולבים משחקים כחלק מתכנית ההוראה הוא מנהל עסקים.

במסגרת זו לדוגמא משולב קורס בשם "משחק עסקים" שתפקידו לסמל עולם עסקי תחרותי שבו נדרשים הסטודנטים לקבל החלטות רוחב בתחומים שונים שאותם למדו כדוגמת ניהול השיווק, ניהול כספים ניהול ביצע וכד' (ברנס וריכטר, סילבוס לקורס "משחק עסקים – אופק, א.ת.; סילבוס הקורס משחק עסקים של אסטרטגיה גלובלית, תשע"ח).

רפאלי ושגב (2011) ראינו את המרצים שמשלבים משחקים בהוראת הקורס ומצאו את היתרונות הבאים: למידה חווייתית, מאתגרת ואינטראקטיבית; למידה מבוססת התנסות; המחשה ויישום הלכה למעשה של ידע תיאורטי והעמקה והפנמה של התכנים הנלמדים. בין החסמים להרחבת השימוש של משחוק בהשכלה הגבוהה, מנו החוקרים את העלות הגבוהה של יישום המישחוק (יש לזכור שמדובר במשחקי סימולציה עבור מנהל עסקים ואלו לרוב מפותחים על ידי חברות המתמחות בנושא), חוסר הכרות עם משחקי מחשב רלוונטים להשכלה הגבוהה והזמן אשר נדרש לצורך ההתאמה של המשחק לצורך שילובו בתוכנית הלימודים.

אתגר ההוראה של שפה זרה באקדמיה נחשב בין האתגרים המורכבים ביותר. כחלק מהתמודדות על האתגר הוחלט על ידי המלי"ג הישראלי ב-2019 לאמץ תוכנית לימודים להוראת השפה בפורמט של CEFR. לפי תקן זה, יכולת השפה מתוארת בסולם של שש נקודות, מ-A1 למתחילים, ועד C2 למי ששולט בשפה ומכיל בתוכו ארבע מיומנויות: קריאה, כתיבה, הבנה ודיבור (Cambridge English). לצורך כך נבנה קורס היברידי המשלב בחובו הן הוראה מקוונת והן הוראה פרונטאלית במסגרת של מפגשי תמך. כחלק מההקניה של השפה האנגלית ברמה A1, הוטמע כחלק מתרגול החומר גם פעילות אינטראקטיבית. פעילות זו לא הייתה חלק מחובות הקורס, אלא תרגול נוסף אופציונלי. בקורס השתתפו 51 תלמידי מכינה מתוכם ענו על שאלון המשוב בסוף הקורס 29 סטודנטים. אחת השאלות שנשאלה הייתה: "איזה חומרי לימוד תרמו ללמידה שלך באתר?". 31% ענו שהפעילות האינטראקטיבית סייעה להם בלימוד החומר. לפי ממצא זה נראה כי מרבית הסטודנטים שענו על השאלון לא מצאו בפעילות האינטראקטיבית חלק משמעותי בלמידה. יחד עם זאת, לא ידוע כמה אחוזים מאלו שענו על הסקר אכן התנסו בפעילות זו. במחקר המשך המתוכנן לסמסטר סתיו הפעילות האינטראקטיבית תהיה חלק אינטגרלי ממערך הלימודים של רמות C-B ואופציונלית לרמה A. תבדק השפעת המשחוק על הלמידה של הסטודנטים.

מילות מפתח: משחוק, למידה מקוונת, אנגלית כשפה זרה, CEFR.

מקורות

- ברנס, ע' וריכטר, ג' (א.ת). סילבוס הקורס משחק עסקים – אופק, אוניברסיטת חיפה.
<https://bschool.hevra.haifa.ac.il/images/business/courses/Ofek/7410.pdf>
 זיוון, ש' (2019). משחוק בחינוך: הגדרות, דרכי יישום ותובנות. ירושלים: יוזמה – מרכז לידע ולמחקר בחינוך. מהפכת לימודי האנגלית באקדמיה, מלי"ג אישרה: כל סטודנט ילמד לפחות 2 קורסים באנגלית (2019, 17 בדצמבר). המועצה להשכלה גבוהה. [מהפכת לימודי האנגלית באקדמיה](#)
 סילבוס הקורס משחק עסקים של אסטרטגיה גלובלית (תשע"ח), אוניברסיטת תל אביב.
<https://www30.tau.ac.il/yedion/syllabus.asp?course=1261601301&year=2017>
 רן ע', וייס, ד', ויוספסברג-בן יהושע, ל' (2018). השינויים הרצויים בחומרי הלימוד במערכת החינוך במאה ה-21. סקירה מוזמנת כחומר רקע לעבודת וועדת המומחים של האקדמיה הלאומית למדעים בנושא התאמת תכניות הלימודים וחומרי הלימוד למאה ה-21. תל אביב: הוצאת מכון מופ"ת.
 שיזף, ר' ושגב, ל' (2011). משחקים רציניים בהשכלה הגבוהה בישראל – פוטנציאל עצום, מימוש בצמצום? דו"ח מחקר במימון קרן המחקר של מיט"ל – מרכז ידע טכנולוגיות למידה, חיפה
 Arnold, Brian J. "Gamification in education." Proceedings of the American Society of Business and Behavioral Sciences 21.1 (2014): 32–39.
 How are language levels described? (n.d). Cambridge English.
<https://www.cambridgeenglish.org/learning-english/parents-and-children/information-for-parents/tips-and-advice/011-the-cefr/>
 Deterding, S., Dixon, D., Khaled R., & Nacke L., (2011). From Game Design Elements to Gamefulness: Defining "Gamification". Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference: Envisioning Future Media Environments.