

מסקנות

לפי ממצאים אלו נראה כי קשה לומר באופן ברור מהי תרומת הפעילות האינטראקטיבית בתהליך הלמידה אך מחקר המשך יכול לתת תוצאות מובהקות יותר. במחקר המשך המתוכנן לסמסטר סתיו הפעילות האינטראקטיבית תהיה חלק אינטגרלי ממערך הלימודים של רמות C-B ואופציונלית לרמה A. תיבדק השפעת המשחק על הלמידה של הסטודנטים במגוון כלים בקשת רחבה יותר של פונקציות.

ביבליוגרפיה

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

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.

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/>

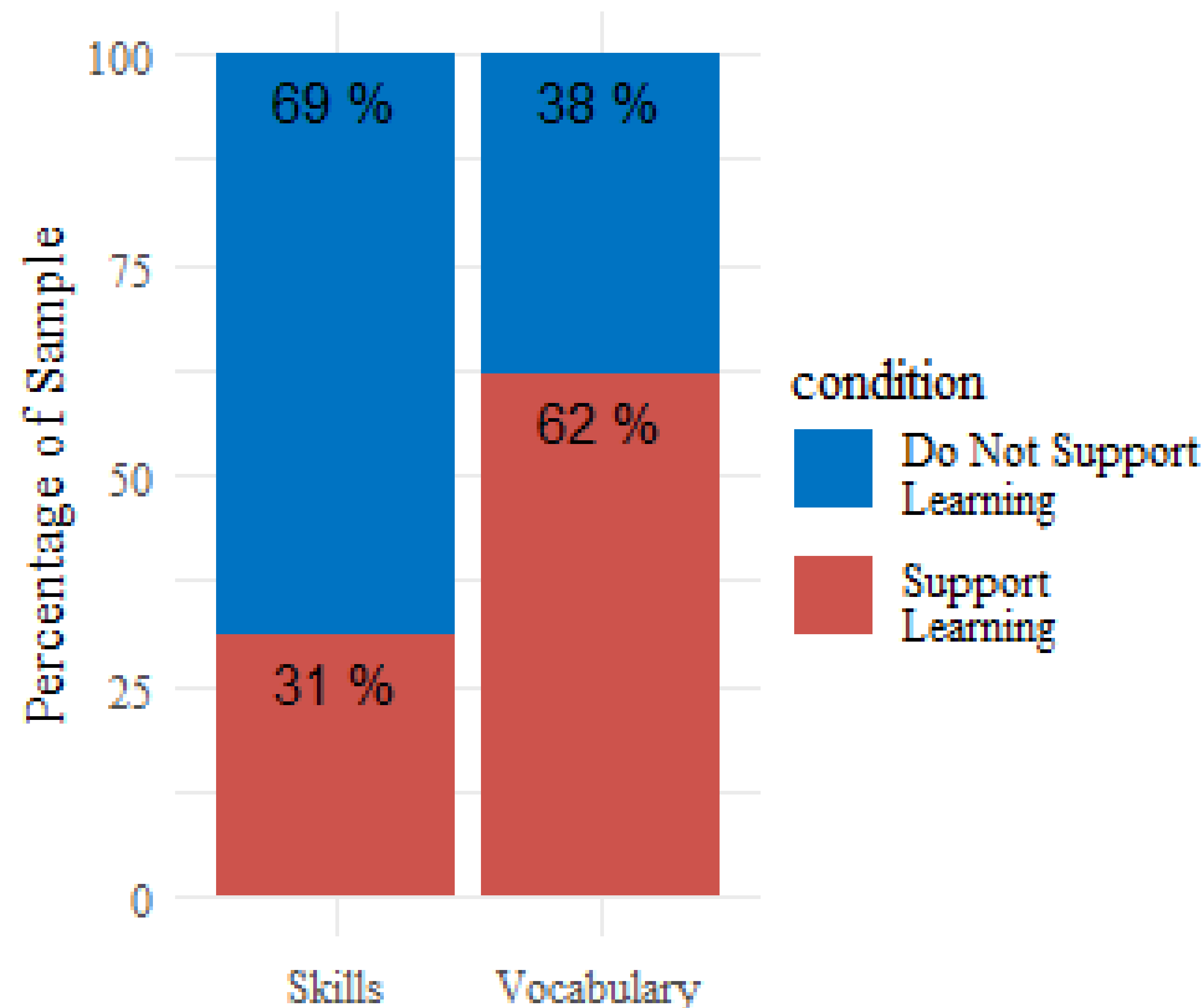
Deterding, S., Dixon, D., Khaled R., & Nacke L., (2011). From Game Design Elements to Gamefulness: Defining "Gamification". Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference: Envisioning Future Media Environments.

השערות מחקר

- שימוש במשחק מגדיל את המוטיבציה ללמידה ומאריך את משך הלמידה וכך מטמיע את הידע לאורך זמן.
- שימוש במשחק לצורך למידה יאפשר הישגים גבוהים יותר לסטודנטים המתנסים בכך.

תוצאות

31% ענו שהפעילות האינטראקטיבית סייעה להם ברכישת מיומנויות למידה ואילו 62% ענו שהפעילות האינטראקטיבית עזרה להם ברכישת אוצר מילים.



מבוא

משחק (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; זיון, 2019). שילוב המשחק בלמידה מעורר מוטיבציה וכן מסקרן את הילד, המכוון משחק מלכתחילה ובכך פותח את הילד ללמידה (רן, וייס ויוספסברג-בן יהושע, 2018; ארנולד, 2014).

אתגר ההוראה של שפה זרה באקדמיה נחשב בין האתגרים המורכבים ביותר. כחלק מהתמודדות על האתגר הוחלט על ידי המל"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.

שיטה

מחקר כמותי הנערך על-ידי שאלון סגור. שאלון עמדות ושביעות רצון המועבר לכלל הסטודנטים שסיימו את הקורס