

עמדות ותפיסות מורים כלפי שילוב משחקים דיגיטליים בלמידה בבתי הספר הממלכתיים ובחמ"ד (מאמר קצר)

חגית מישר-טל
מכללת סמינר הקיבוצים
hagitmt@hit.ac.il

שרה מושיאשווילי
מכללת סמינר הקיבוצים
Sarale.limud@gmail.com

Teachers' Attitudes and Perceptions Regarding the Integration of Digital Games in Learning in State and State-Religious Education (Short paper)

Sara Moshiashvili
Kibbutzim College of Education,
Technology and the Arts
Sarale.limud@gmail.com

Hagit Meishar-Tal
Kibbutzim College of Education,
Technology and the Arts
hagitmt@hit.ac.il

Abstract

The study examined teachers' attitudes and perceptions regarding the integration of digital games in learning within Israeli elementary schools, comparing the general state education and state-religious (Hemed) education systems. The aim was to explore how teachers' identities, values, and pedagogical perceptions—together with variables influencing the frequency of using digital games—shape their understanding of the role of digital games in teaching. Using a mixed-methods questionnaire and statistical analyses, the findings indicate that digital games are perceived as tools that enhance engagement and enjoyment in learning, yet also pose challenges for teachers with a religious identity concerning the alignment of digital games with accepted educational values. The study highlights cultural and pedagogical perception gaps that influence the frequency and manner of digital game integration in schools.

Keywords: Digital Games, Teachers' Attitudes, Pedagogical Beliefs, Religious Identity, Technological Innovation, State Education, State-Religious Education.

תקציר

המחקר בחן את תפיסות ועמדות המורים כלפי שילוב משחקים דיגיטליים בלמידה בבתי הספר היסודיים בישראל, תוך השוואה בין מערכת החינוך הממלכתי והממלכתי-דתי (חמ"ד). מטרת המחקר הייתה לבחון כיצד זהותם של המורים, ערכיהם ותפיסותיהם בשילוב משתנים המשפיעים על תדירות השימוש במשחקים דיגיטליים, משפיעים על האופן שבו הם תופסים את תפקיד המשחק הדיגיטלי בהוראה. באמצעות שאלון כמותני ואיכותני נמצא כי שילוב המשחקים הדיגיטליים נתפס ככלי המעורר מעורבות והנאה בלמידה, אך גם מעורר אתגר וקושי בקרב מורים בעלי זהות דתי באשר להתאמת

המשחקים הדיגיטליים לערכים המקובלים במסגרת החינוכית. המחקר מצביע על פערי תפיסה תרבותיים ופדגוגיים המשפיעים על תדירות השילוב במשחקים דיגיטליים בבתי הספר.

מילות מפתח: משחקים דיגיטליים, עמדות מורים, תפיסות פדגוגיות, זהות דתית, חדשנות טכנולוגית, חינוך ממלכתי, חינוך ממלכתי-דתי.

מבוא

בעידן הדיגיטלי, משחקים דיגיטליים הפכו לכלי חינוכי בעל פוטנציאל לשיפור מוטיבציה, הגברת מעורבות ופיתוח מיומנויות קוגניטיביות ורגשיות (Hamari et al., 2014). שילוב משחקים דיגיטליים בלמידה מושפע ממכלול רחב של גורמים תומכים ומעכבים (Fehérvári, Bacsa-Karolyi, 2024), מורים רבים מתקשים בשילובם בשל חסמים כמו חשש מפגיעה בשיטות הוראה מסורתיות, חוסר ביטחון והכשרה טכנולוגית (Raja Saravanakumar et al., 2023). שמתווספים למאפייני אישיות ונטייה לחדשנות בקרב המורים (Yilmaz & Bayraktar, 2014). עמדות המורים כלפי חדשנות והשפעת זהותם התרבותית והחברתית מעצבות את היקף השימוש בפועל (Blume, 2020). נמצא במחקר כי ישנו פער בין המגזר הממלכתי לממלכתי-דתי בכל הנוגע לאימוץ טכנולוגיות חדשות בחינוך, כאשר מוסדות חינוך דתיים נוטים להיות זהירים יותר ביחס לשינויים פדגוגיים משמעותיים (בן שחר ולב און, 2013). מטרת מחקר זה היא לבחון את עמדות המורים כלפי שילוב משחקים דיגיטליים בבתי ספר ממלכתיים ובחמ"ד, תוך זיהוי גורמים המשפיעים על עמדותיהם וככונותם ליישם חדשנות בהיבט דיגיטלי בהוראה.

שאלות המחקר

המחקר בוחן את השאלות הבאות:

1. מהם ההבדלים בעמדות ותפיסות המורים בחינוך הממלכתי ובחינוך הממלכתי-דתי כלפי שילוב משחקים דיגיטליים בלמידה?
2. אילו גורמים מסבירים את עמדות המורים בנושא זה? (תפיסות פדגוגיות, עמדות כלפי שילוב טכנולוגיה, שילוב משחקים דיגיטליים ונטייה לשמרנות).

שיטת המחקר

מאמר זה מציג ממצאים כמותיים בלבד מתוך מחקר שנקט בשיטה משולבת המשלבת בין גישות כמותניות ואיכותניות. החלק הכמותני בוצע באמצעות שאלון סקר והחלק האיכותני באמצעות ראיונות. שילוב זה נבחר מתוך מטרה לקבל תמונה רחבה של עמדות המורים כלפי שילוב משחקים דיגיטליים בלמידה, תוך התייחסות גם להיבטים מדידים ומוכנים וגם להיבטים חווייתיים ותפיסתיים.

המשתתפים

לסקר זה השיבו 185 מורות ומורים, מתוכם הרוב היו נשים (96.2%). גילאי המשיבים נעו בין 19 ל-67 שנים כאשר הגיל הממוצע הינו 39 שנים ו-8 חודשים. ותק ההוראה נע בין שנה אחת ל-37 שנות הוראה עם ממוצע של 13.9 שנות ותק. מבחינת סוג המוסד מבחינה דתית, 59.6% מהמשיבים מלמדים בחמ"ד לעומת 40.4% מהמשיבים המלמדים בבית ספר יסודי ממלכתי.

הליך המחקר

המחקר נערך באמצעות שאלון מובנה שהועבר למורים בבתי ספר יסודיים בישראל. הנתונים נותחו בתוכנת SPSS באמצעות ניתוחים תיאוריים, בדיקות מתאם פירסון ו-ANOVA לבחינת הבדלים בין קבוצות זהות דתית. בנוסף, בוצעו גרסיות ליניאריות מרובות בשלבים לבחינת תרומת המשתנים האישיים, הפדגוגיים והטכנולוגיים לניבוי תדירות השימוש במשחקים דיגיטליים בלמידה.

ממצאים

1. הבדלים בעמדות ותפיסות מורים בבתי ספר ממלכתיים ובחמ"ד כלפי שילוב משחקים דיגיטליים בלמידה

במטרה לבחון את ההבדלים בעמדות המורים כלפי שילוב משחקים דיגיטליים בלמידה, חושבו ממוצעים בין המורים המלמדים בבתי ספר ממלכתיים לבין המורים המלמדים בחמ"ד (טבלה 1)

טבלה 1. השוואת ממוצעי עמדות מורים מבתי ספר מהמגזר הממלכתי דתי ובתי ספר מהמגזר הממלכתי

p	t	ממלכתי דתי		ממלכתי		
		SD	M	SD	M	
0.03	3.31	0.73	3.75	0.68	4.12	עמדות כלפי שילוב משחקים דיגיטליים
0.03	2.52	0.56	3.54	0.63	3.77	עמדות כלפי שילוב טכנולוגיה בהוראה
0.04	1.88	0.70	3.47	0.65	3.68	תפיסה פדגוגית חדשנית
0.05	-2.42	0.73	2.77	0.78	2.48	תפיסה פדגוגית מסורתית
0.009	3.77	0.61	3.34	0.57	3.71	פתיחות (מתוך שאלון מאפייני אישיות)
0.004	3.16	0.71	3.65	0.65	4.01	נטייה לחדשנות כללית
0.05	-4.70	0.75	3.00	0.81	2.43	נטייה לשמרנות חינוכית
0.017	2.09	0.93	3.19	0.73	3.48	תדירות שימוש במשחקים דיגיטליים

p < 0.05*

ניתוח הממצאים מעלה פערים מובהקים בין מורי החינוך הממלכתי למורי החמ"ד ברוב המדדים שנבדקו. תדירות השימוש במשחקים דיגיטליים בחינוך הממלכתי גדול באופן מובהק מן השימוש בחינוך הממלכתי דתי אם כי בשניהם הוא בינוני ולא גבוה. מורי הממלכתי הביעו עמדות חיוביות יותר כלפי שילוב משחקים דיגיטליים וטכנולוגיה בלמידה, תפיסה פדגוגית חדשנית גבוהה יותר, רמת פתיחות אישית גבוהה יותר, ונטייה מובהקת לחדשנות. לעומת זאת, לא נמצאו הבדלים מובהקים בתפיסה פדגוגית מסורתית ובנטייה לשמרנות חינוכית, אם כי בקרב מורי החמ"ד נרשמה מגמה של ערכים גבוהים יותר במדדים אלה. גם בתדירות השימוש במשחקים דיגיטליים נמצאה עדיפות מובהקת למורים בממלכתי. הממצאים מצביעים על דפוס עקבי של פתיחות וחדשנות גבוהה יותר במגזר הממלכתי. עוד נבחנו ההבדלים על בסיס זהות דתית של המורים. טבלה 2 מציגה את ההבדלים שנמצאו מובהקים בין האוכלוסיות.

טבלה 2. השוואת ממוצעים וסטיות תקן עבור משתנים לפי זהות דתית

p	F	חרדי חסידי		חרדי		דתי לאומי		מסורתי		חילוני		
		SD	M	SD	M	SD	M	SD	M	SD	M	
0.025	2.86	0.74	3.77	0.72	3.75	0.73	3.72	0.62	4.03	0.72	4.18	עמדות כלפי שילוב משחקים דיגיטליים
0.126	1.82	0.53	3.57	0.58	3.52	0.58	3.52	0.60	3.86	0.65	3.72	עמדות כלפי שילוב טכנולוגיה
0.003	4.19	0.63	3.29	0.76	3.22	0.53	3.43	0.56	3.65	0.59	3.74	מאפייני אישיות
<0.021	2.95	0.73	3.65	0.85	3.71	0.64	3.63	0.67	4.16	0.63	3.92	נטייה לחדשנות
0.001	8.02	0.66	3.01	0.67	3.32	0.81	2.86	0.71	2.19	0.84	2.56	שמרנות חיובית
0.299	1.23	0.86	3.13	0.93	3.17	0.97	3.25	0.67	3.43	0.76	3.51	תדירות שימוש במשחקים דיגיטליים

* $p < 0.05$

ההשוואה בין חמש קבוצות זהות דתית חשפה פערים מובהקים במספר משתנים. בעמדות כלפי שילוב משחקים דיגיטליים נמצא הבדל מובהק: מורים בעלי זהות חילונית הביעו עמדות חיוביות ביותר, בעוד מורים בעלי זהות חרדי וחרדי- חסידי הציגו ממוצעים נמוכים. בעמדות כלפי שילוב טכנולוגיה בהוראה לא התקבלה מובהקות, אך נראתה מגמה עקבית של גישה חיובית יותר בקרב חילונים ומסורתיים לעומת קבוצות דתיות יותר. גם בממד הפתיחות (מאפייני אישיות) נמצא הבדל מובהק לטובת המורים בעלי זהות חילונית. בנטייה לחדשנות התקבל ממצא מובהק לא צפוי: מורים מסורתיים הובילו בממד, מעל החילונים, בעוד המורים החרדים דורגו שוב בתחתית. מבחני Tukey הראו פערים מובהקים בעיקר בין חילונים לדתיים לאומיים ובין חילונים לחרדים, אך לא נמצאו הבדלים בין קבוצות קרובות בזהותן (כגון חילוני ומסורתי או חרדי וחרדי- חסידי). לנוכח זאת, בהמשך חולקו קבוצות זהות לשתי קטגוריות בלבד: מורים בעלי זהות חילונית ומורים בעלי זהות דתית.

2. גורמים המנבאים את השימוש במשחקים בקרב מורים בעלי זהות חילונית לעומת מורים בעלי זהות דתית

לצורך בחינת גורמים מנבאים לשימוש במשחקים דיגיטליים, נערכה רגרסיה מרובה (Enter) לפי קבוצות זהות דתית. בקרב כלל המורים התקבל מודל מובהק $[F(11,165)=9.056, p<.001]$, עם $R=0.61$ ו- $R^2=.37$. משתנים מנבאים מובהקים היו עמדות כלפי שילוב משחקים ($\beta=0.399, p<.001$), הכשרה טכנולוגית ($\beta=0.145, p=.046$), עמדות כלפי שילוב טכנולוגיה ($\beta=0.308, p<.001$) ונטייה לחדשנות ($\beta=0.355, p<.001$). בקרב מורים בעלי זהות חילונית נמצא מודל מובהק $[F(11,165)=4.365, p<.001]$ $R^2=.32$ שבו עמדות כלפי משחקים ($\beta=0.256, p=.049$) והכשרה טכנולוגית ($\beta=0.216, p=.024$) נמצאו כמנבאים. אצל מורים בעלי זהות דתית התקבל מודל חזק יותר

נטיייה לחדשנות (β=0.498, p<.001) ועמדות כלפי טכנולוגיה (β=0.216, p=.275). [F(11,53)=5.958, p<.001] R²=.55 שבו עמדות כלפי שילוב משחקים (β=0.575, p<.001) היו הגורם המרכזי לצד

דיון

ממצאי המחקר מדגישים פערים בין מורי החינוך הממלכתי והחמ"ד בשימוש במשחקים בהוראה, בעמדות כלפי שילוב משחקים דיגיטליים, פתיחות ונטייה לחדשנות, כאשר בכל המדדים הללו נמצא יתרון מובהק למורי הממלכתי. פערים אלו עולים בקנה אחד עם מחקרים קודמים שהראו כי נכונות לאימוץ חדשנות מושפעת ממאפייני אישיות ועמדות (Yilmaz & Bayraktar, 2014) במגזר הדתי, גורמים כמו נטייה לחדשנות ועמדות חיוביות כלפי משחקים נמצאו כמשתנים מנבאים לשימוש, דבר המרמז על פוטנציאל לפיתוח בתנאים מותאמים תרבותית.

סיכום

המחקר מצביע על כך שחדשנות חינוכית מתבססת על עמדות, נטיות אישיות והקשרים תרבותיים. פיתוח הכשרות מקצועיות לצד התאמת ממשקים דיגיטליים לערכים של מגזרים שונים, ובפרט המגזר הדתי, חיוני לקידום שילוב מושכל ואפקטיבי של משחקים דיגיטליים בלמידה. התאמה כזו עשויה לגשר בין גישות פדגוגיות שמרניות לתפיסות חדשניות, ולאפשר מימוש הפוטנציאל הגלום במשחק הדיגיטלי גם בקרב אוכלוסיות שמרניות יותר במערכת החינוך. מרחבים דיגיטליים כאלה, המעוצבים מתוך רגישות תרבותית וחינוכית, יוכלו להוות גשר אמתי בין מסורת לחדשנות, ולאפשר למורים לפעול מתוך ביטחון ושייכות. יצירת מרחב כזה תביא את החינוך היסודי בישראל לשדרוג משמעותי בלמידה ובהוראה, ותציב את בתי הספר בעמדה המשלבת ערכים, זהות וחדשנות חינוכית בת זמננו.

מקורות

נריה-בן-שחר, ר., & לב און, א. (2013). מגדר, דת וטכנולוגיה חדשה: תפיסות, עמדות, דפוסי התנהגות ושימוש באינטרנט בקרב נשים חרדיות העובדות בסביבות עבודה ממוחשבות. מגמות: רבעון למדעי ההתנהגות, 49(2), 272-306.

<https://www.jstor.org/stable/10.2307/23660379?refreqid=excelsior%3A43a5a503e6ced8711da5efbdd4796892>

Bacsa-Károlyi, B., & Fehérvári, A. (2024). Teachers' views on gameful practices—A scoping review. *Teaching and Teacher Education*, 150, 104730.

<https://doi.org/10.1016/j.tate.2024.104730>

Blume, C. (2020). German teachers' digital habitus and their pandemic pedagogy. *Postdigital Science and Education*, 2(3), 879-905. <https://doi.org/10.1007/s42438-020-00174-9>

Hamari, J., & Koivisto, J. (2014). Measuring flow in gamification: Dispositional flow scale-2. *Computers in Human Behavior*, 40, 133-143. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2014.07.048>

Raja, G.P., Saravanakumar, A.R., & Sivakumar, P. (2023). Perceptions and Prospects: Technology-Enabled Teacher Education in the Digital Age. *European Journal of Theoretical and Applied Sciences*, 1(5), 969-973. [https://doi.org/10.59324/ejtas.2023.1\(5\).84](https://doi.org/10.59324/ejtas.2023.1(5).84)

Yilmaz, O., & Bayraktar, D. M. (2014). Teachers' attitudes towards the use of educational technologies and their individual innovativeness categories. *Procedia-social and behavioral sciences*, 116, 3458-3461. doi: 10.1016/j.sbspro.2014.01.783