

## שילוב אפליקציות בשיעור זום

### חמש סיבות מצוינות לשלב אפליקציות בשיעור מקוון:

- **גיוון** – כדי לגוון את מפגש ההנחיה ולעורר את הסטודנטים, לאפשר הפוגה או איזון באמצעות למידה חווייתית ומשחקית.
- **קידום למידה** – כדרך נוספת לתת משוב לסטודנטים על התקדמותם (חשיבות יתרה למשוב בלמידה מרחוק).
- **קידום הוראה** – לתת משוב למנחה על הרמות בקבוצת הלימוד ולסייע לו לשפר את ההוראה ולהתאים אותה לקבוצה.
- **זמינות וקלות** – הלמידה מרחוק באמצעות מחשב מאפשרת שילוב אפליקציות בקלות ובנוחות.
- **חינם** – האפליקציות פשוטות להפעלה הרבה יותר ממה שחושבים, ולמרביתן יש גרסאות חינמיות.

### שלושה טיפים לשימוש באפליקציות:

- הגדירו מראש את **ההצדקה הפדגוגית** לשימוש באפליקציה –
    - מהי המטרה שאתם מבקשים להשיג
    - איזו אפליקציה (או אפליקציות מסוג מסוים) תשרת את המטרה
    - זכרו לשתף את הסטודנטים במטרה והגדירו מראש מה נדרש מהם
    - דוגמאות:
  - באמצעות **Quiz** ודאו הבנה בסיום נושא (סיכום) או בדקו ידע מקדים שנדרש כהכנה למפגש. דוגמה ל-**Quiz**
  - באמצעות **ענן מילים** הציעו העלאת אסוציאציות במסגרת חשיבה ראשונית או פתיח לנושא. דוגמה לענן מילים
- השתדלו להפנות את הסטודנטים **להשתמש באפליקציה באמצעות הטלפון הנייד**, כדי להשאיר את מסך השיעור במחשב זמין. אפשר ליצור

[QR CODE](#) או לציין מילת חיפוש בגוגל (כמו menti ל-mentimeter) כדי לוודא התחברות יעילה ומהירה של הסטודנטים לאפליקציה

- מומלץ לגוון ולהתנסות באפליקציה חדשה מדי פעם, או בפונקציה חדשה מתוך אפליקציה מוכרת, כדי להמשיך ולעורר את הקשב ותשומת הלב של הסטודנטים, וכאתגר התחדשות עבור עצמנו.

[מדריכים לשילוב כלים טכנולוגיים בהוראה](#)

[לסדנאות ייעודיות על אפליקציות](#)

[לתצפית ומשוב על מפגש הנחיה מקוון](#)

**כתבה:** ספי רינצלר, ראש תחום פיתוח מקצועי של סגלי הוראה, המחלקה להוראה וללמידה