

מורים והוראה בעולמות וירטואליים (פוסטר)

מירי שינפלד
סמינר הקיבוצים
mirish@macam.ac.il

גיא ברסלר
סמינר הקיבוצים
GuyB@cet.ac.il

Teachers and Teaching in Virtual Worlds (Poster)

Guy Bresler
Kibbutzim College of Education,
Technology and Arts
GuyB@cet.ac.il

Miri Shonfeld
Kibbutzim College of Education,
Technology and Arts
mirish@macam.ac.il

Abstract

In recent years we have seen the technological world grow and advance. One of the most prominent developments we have witnessed is that of virtual worlds, which allowed many new ways of human communication. Virtual worlds are considered to hold potential for improving students' motivation, social involvement and enthusiasm toward studying. The current study focused on a teachers' course which introduced the use of Minecraft (Education Edition) in classroom practice, and aimed to examine the possible factors that support and/or hinder teachers' use of virtual worlds. 20 participants took part in the study which was conducted at the end of a course, and used both qualitative and quantitative methods. Results suggested the program's ease of use supported participants' activity, since none of the missions, even the more complex ones, were too difficult as to prevent them from working with the program. However, lower levels of motivation and enjoyment implied a lower level of perceived usefulness, leading to decreased behavioural intention. Furthermore, participants expressed a need for additional support, and described difficulties in understanding and implementing Minecraft as an educational tool. At the same time, participants also indicated they enjoyed different aspects of virtual worlds. Taken together, these findings suggest that although the challenge of virtual worlds may initially draw teachers, experiencing difficulties and decreased enjoyment may lead them to perceive such tools as less useful, and thereby hinder their intention to use virtual worlds in their practice.

Keywords: Virtual Worlds, Online learning, Implementation difficulties.

תקציר

ההתפתחויות הטכנולוגיות של השנים האחרונות הובילו לפריחה של עולמות וירטואליים המאפשרים למידה דרך משחק באמצעות דמויות וירטואליות (קריץ ושינפלד, 2018). למידה בעולמות וירטואליים משפרת את הישגי הלומדים ותומכת ביעדי למידה, מגבירה מעורבות ונוכחות חברתית ומזמנת פיתוח מיומנויות חשיבה מסדר גבוה (Resta & Shonfeld, 2013; Shonfeld, Resta & Yaniv, 2011). יש לציין שסביבות אלו אינן פשוטות לשימוש ומעלות סוגיות ייחודיות של זהות ושותפות (Cruz, 2015). מחקר שנערך בקרב פרחי הוראה בטורקיה (Tokel, 2013) מצא כי ההשפעה הגבוהה ביותר על המכוונות לפעולה בעולם וירטואלי הייתה תפיסת

השימושיות, שהושפעה גם מפשטות השימוש ותפיסת ההנאה. מחקר זה התמקד בקורס למורים שעסק בהיכרות עם גרסה חינוכית של משחק המיינקראפט ושימוש בה עם תלמידים בכיתה, במטרה לבחון את הגורמים המאיצים והבולמים את כניסת המורים לעולם הוירטואלי.

20 מורים השיבו בסיום הקורס על שאלון סגור, משולב עם שאלות פתוחות. החלק הכמותי נחלק לארבע קטגוריות המתייחסות לשימוש בעולמות וירטואליים (חרדה, הרגשת ביטחון, הנאה ומוטיבציה ורמת הקושי). החלק האיכותני כלל שאלות בנושאים: קושי/קלות השימוש, הנאה, גורמים שיקלו על השימוש בעתיד, ניסיון עם משחקי מחשב והתייחסות כללית לעולמות וירטואליים. השאלון נערך על בסיס שאלון עמדות כלפי טכנולוגיות מתקדמות (Francis, Katz, Y., & Jones, 2000).

ממוצעי הניקוד בקטגוריות חרדה מעולמות וירטואליים והרגשת ביטחון בעולמות וירטואליים העידו על רמת חרדה נמוכה והרגשת נוחות בשימוש. בקטגוריה הנאה ומוטיבציה ממוצע הניקוד העיד על רמות נמוכות יחסית של הנאה ומוטיבציה. בקטגוריה של רמת הקושי נראה כי גם הפעולות המורכבות יותר לא היו קשות באופן שלא אפשר המשך עבודה. לגבי קלות השימוש, רוב המשתתפים התייחסו להיבטים טכניים ומיעוטם לגיוס תלמידים. באשר לקושי בשימוש, עלו התייחסויות לקושי בהבנת המטרה ויישומה, חוסר ידע לעומת התלמידים וקושי בעבודה עם המערכת. בנוסף, עלו התייחסויות לצורך בחומרי עזר והדרכה ולמידה נוספת, וכן בתמיכה מבית הספר ברמות שונות. בהתייחס לחלקים המהנים בפעילות, המשתתפים הדגישו את השיתופיות, החשיבה הפדגוגית-חינוכית, האתגר והחוויה, וכן את היצירתיות והחופש שהמערכת מאפשרת. בהתייחסות כללית עלה כי לימוד המערכת והתאמתה לפעילות דורשים זמן והשקעה רבה, ועם זאת, היו שקיוו שעולמות וירטואליים ייכנסו למערכת החינוך באופן יותר מסודר. בנוסף, נמצא כי מרבית המשתתפים לא היו בעלי ניסיון משמעותי במשחקי מחשב. הממצאים העידו כי פשטות השימוש לא היוותה חסם להמשך השימוש במיינקראפט. עם זאת, נראה כי תפיסת ההנאה הייתה נמוכה יחסית, ולפיכך ניתן להסיק על תפיסת שימושיות ומוכוונות לפעולה נמוכות בהתאם. גם ממצאים אלה ניתן להסיק על מכוונות נמוכה לפעולה אשר עשויה להסביר את היקף הפעילות הנמוך של משתתפי הקורס בכיתותיהם. ממצאים אלו תומכים בתפיסת השימוש של למידה בעולמות וירטואליים, ומתוך כך במכוונות לפעולה איתם (Tokel, 2013).

מילות מפתח: עולמות וירטואליים, למידה מקוונת, קשיים בהטמעה.

מקורות

- קריץ מ' ושינפלד מ' (2018), העצמת חווית הלמידה תוך כדי פעולה בעולמות וירטואליים. בתוך ר' ודמני (עורכת), *פדגוגיה דיגיטלית: הזדמנויות ללמידה אחרת* (עמ' 187-216). תל אביב: מכון מופ"ת ומכללת סמינר הקיבוצים.
- Cruz, G. (2015). Toward Educational Virtual Worlds: Should Identity Federation Be a Concern?. *Journal of Educational Technology & Society*, 18(1), 27-36. <https://goo.gl/zkECEq>.
- Francis, L., Katz, Y., & Jones, H. (2000). The reliability and validity of the Hebrew version of the computer attitude scale. *Computers and Education*, 35, 149-159.
- Resta, P., & Shonfeld, M. (2013). A study of trans-national learning teams in a virtual world. In *Society for Information Technology & Teacher Education International Conference* (pp. 2932-2940). Association for the Advancement of Computing in Education (AACE).
- Tokel, S. T. (2013). Acceptance of virtual worlds as learning space. *Innovations in Education and Teaching International*, 52(3), 254-264.