

השתלמות מוסדית בנושא:



פדגוגיה משחקית משחקים לקידום הישגים

הרב משה עמיאל

050-9113532



- חובה להקדים שיעור מכין לתלמידים בעקרונות הללו שייבחנו בפעילות.

הפדגוגיה המשחקית מבוססת על העקרונות הבאים:

- **שיתופיות** – שיתוף פעולה, חלוקת תפקידים, התחשבות, וחברות
 - **אתגר** – התמודדות עם קושי, פיצוח וחקר חידות, תחושת התקדמות
 - **שמחה** – אווירה חיובית, צחוק והנאה בתהליך המשחק
 - **דמיון ויצירתיות** – פעולה באזור הדמדומים, יצירת מציאות מדומה, ופתרון בעיות בדרכים חדשות.
 - **למידה מטעויות** – במשחק מותר לטעות ולהתחיל מחדש, לתכנן אסטרטגיה חדשה, לפתח זריזות ועוד.
- עקרונות אלה מביאים שמחה ללמידה, תלמידים באים ברצון לבית הספר ללמוד בתהליך משחקי ולומדים את המידע והמיומנויות הנדרשות בתכניות הליבה של משרד החינוך תוך קידום כישורים בין אישיים ותוך אישיים.

התחום: תורני – חברתי
חשיפה. היכרות. למידה פעילה
הפעילות: לצעוד בין דפי-החיים של דמות המופת

דגש פדגוגי:

לשמור את תוכן הלמידה כמטרה,
ואת המשחק כאמצעי מלווה.





המטרות:

מטרות - תוכן

- התלמידים יחשפו אל דמות המופת בפרקי חייה המשמעותיים עבורם.
- התלמידים יפנימו ערכים נלמדים.
- התלמידים יתחזקו מבחינה ערכית וחינוכית.

מטרות - משחק

- התלמידים ילמדו תכנים בהתרשמות מהנה { מיצג ספר-אקורדיון.
- התלמידים ילמדו שיתוף פעולה בקבוצה פעילה.
- התלמידים יאותגרו בקבוצה לאתר פרטים.
- התלמידים יאותגרו במשחק תחרותי מלווה להשלמת המשימה { מונופול.



הכנות נדרשות

מיצג ספר-אקורדיון:

1. 15 עמודי חצי גיליון.
2. כרטיסי מידע על דמות המופת לפי פרקי חיים משמעותיים לתלמידים.
3. כרטיסים מודפסים בצבע + תמונות מתאימות.
4. כרטיסי משימה מותאמים לכל עמוד + שאלה מסכמת ללקח שנלמד.

משחק מונופול:

1. לוח משחק ניצב מחולק ל-15 משבצות בסדר עולה.
2. בראש הלוח "דמות המופת" (לתחושת התלמידים "עולים" אל הדמות).
3. קובייה צבעונית גדולה, בצבע מיוחד לכל קבוצה.
4. מדבקות בצבע הקבוצה להדבקת מספר המשימה על הלוח.

הפעילות:



- מיצג בספר-אקורדיון { במרכז חדר הפעילות יועמד מיצג הכולל 15 עמודים בגודל חצי גיליון ענק משני צדדים, כאשר לפני כל עמוד מונח כרטיס משימה.
- מונפול { בכניסה לחדר יוצג משחק מונפול ניצב, ובו מפוזרים מספרים לעמודי המיצג.



- הכתה תתחלק לקבוצות פעילות.
- כל קבוצה תקבל 15 מדבקות בצבע קבוצתי.
- כל קבוצה תידרש להשלים את כרטיסי המשימות בקצב משחק המונפול.
- 10 דק' לפני סיום הפעילות יכונסו כל הקבוצות למליאה כיתתית, וכל נציג קבוצתי ישתף בלקחים שגובשו בקבוצה במהלך הפעילות.



מהלך הפעילות:

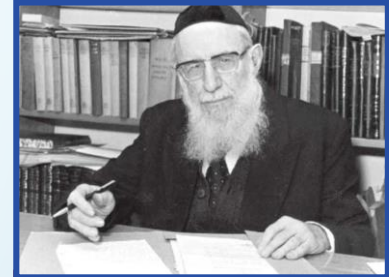
- כל קבוצה תתנהל בקצב קבוצתי במקום מוגדר בחדר.
- ייבחר נציג קבוצתי מרכז.
- כל נציג קבוצה בתורו יזרוק קובייה.
- בהתאם למספר הקובייה הנציג יצעד על גבי המונופול, ובמספר שיצא ידביק מדבקה צבעונית.
- הנציג ייגש למיצג ויקבל את כרטיס המשימה במספר העמוד המתאים.
- עם השלמת המשימה, שוב ייגש הנציג ויזרוק קובייה.. וימשיך כנ"ל עד לגמר המשימות / תום זמן הפעילות המוקצב.

זכו במשחק – הקבוצה שהשלימה את כל/מירב כרטיסי המשימה.

לסיכום – יכונסו הקבוצות למליאה, וכל נציג ישתף בלקחים שגובשו בקבוצה במהלך הפעילות, גם ביחס למשחק וגם וביחס לתוכן הנלמד.



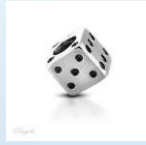
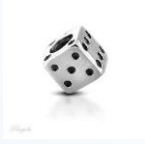
תמונות מהפעילות



13	14	15
12	11	10
7	8	9
6	5	4
1	2	3



תמונות מהפעילות





מחונן להערכת פעילות לימודית משחקית לקידום הישגים

תחום	תבחין	קיים / צריך לשפר
עקרונות הפדגוגיה	באיזו מידה הושגו העקרונות המנחים: שיתופיות, אתגר, שמחה, דמיון ויצירתיות, למידה מטעויות.	במידה מרבית עקב השיעור המקדים שהתקיים חלק ה"דמיון והיצירתיות" לא היה מספיק בפעילות הזו
	חשיפה לדמות בהתאם לפרקי המיצג	חלקית. הקצאת שעה אחת לא מספיקה.
	הפנמת ערכים	טובה לאור ובהתאם להדגשים בכרטיסי המשימות.
קידום הישגים	הנאה מהמשחק	קיימת מאד.
	שיתוף פעולה בתוך הקבוצה	קיימת מאד.
	מידת האתגר של התלמידים	משמעותית מאד.





רפלקציה אישית מהתלמידים על הפעילות

- המשחק היה מאד מאתגר להספיק לטפס בלוח עד לדמות הרב
- מאד נהייתי להכיר את הרב
- התחרות בין הקבוצות הייתה מרתקת להספיק מהר והכל.
- הספר הענק היה מאד מרשים
- נהייתי מהפעילות בקבוצה
- גם כשהתבלבלנו במספר המשימה מהר עלינו על זה והספקנו להשלים
- הייתי שמחה אם תהיה עוד שעה להספיק את שאר הכרטיסים...

