

משחקים ועזרים

ללמידה מתמטית מותאמת

מרכז החדשנות

להוביל, להשפיע ולקדם פדגוגיה חדשנית בתהליכי למידה, הוראה והערכה בקרב הסגל האקדמי והסטודנטים

פדגוגיה דיגיטלית



מייקרוס
ולמידה דיגיטלית



משחק חימום



Gemini - direct access to Google AI

Created with Gemini



דיון

מה עשינו כאן?

משחוקק והמחשפה

משחוק

שימוש באלמנטים ותהליכים מעולם המשחקים
בתחומים ומצבים שאינם משחק

משחוק

מספק משוב מיידי בסביבה בטוחה

יתרונות

- מעודד למידה פעילה
- משפר את זיכרון החומר לטווח הארוך
- מפחית חרדה מפני כישלון

אמצעי המחשה

- כלים פיזיים, חזותיים או דיגיטליים המסייעים להוראת החומר הנלמד באמצעות החושים
- כלים המשמשים להפיכת מושג מופשט למוחשי וברור

שימוש באמצעי המחשה

מספק פיגומים קוגניטיביים

יתרונות

- שיפור ההבנה
- שיפור זיכרון ארוך טווח
- תמיכה בסגנונות למידה מגוונים

**כיצד להתאים משחק / בלי המחשה
ללומד?**

כיצד להתאים משחק ללומד?

מודל 3 השלבים;

1. הקושי הלימודי

במה התלמיד מתקשה? תפיסה חזותית / זיכרון עבודה? זיכרון משיעור לשיעור?



איך להתאים משחק ללומד? מודל 3 השלבים;

1. הקושי הלימודי

במה התלמיד מתקשה? תפיסה חזותית/ זיכרון עבודה? זיכרון משיעור לשיעור?

2. מוטיבציה

מה התלמיד אוהב? האם יש לו תחביבים שאפשר להשתמש בהם?



איך להתאים משחק ללומד?

מודל 3 השלבים;

1. הקושי הלימודי

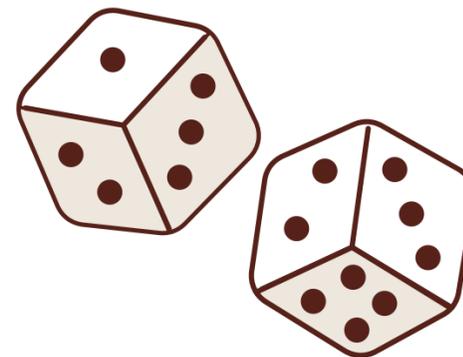
במה התלמיד מתקשה? תפיסה חזותית/ זיכרון עבודה? זיכרון משיעור לשיעור?

2. מוטיבציה

מה התלמיד אוהב? האם יש לו תחביבים שאפשר להשתמש בהם?

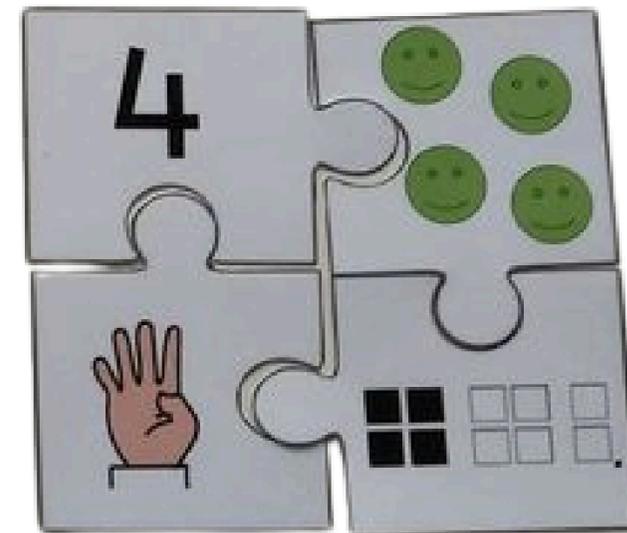
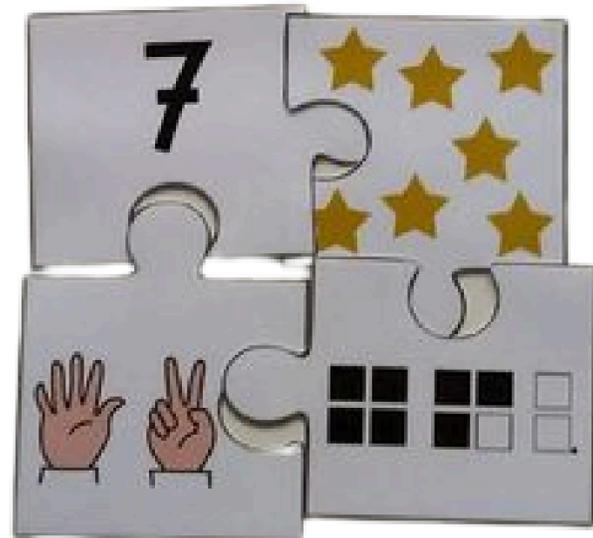
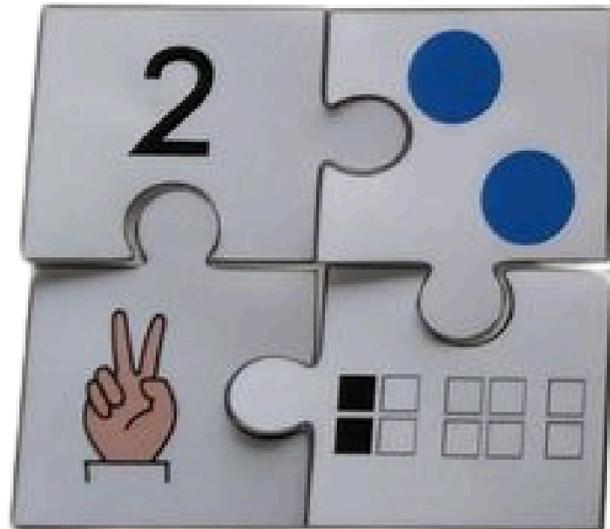
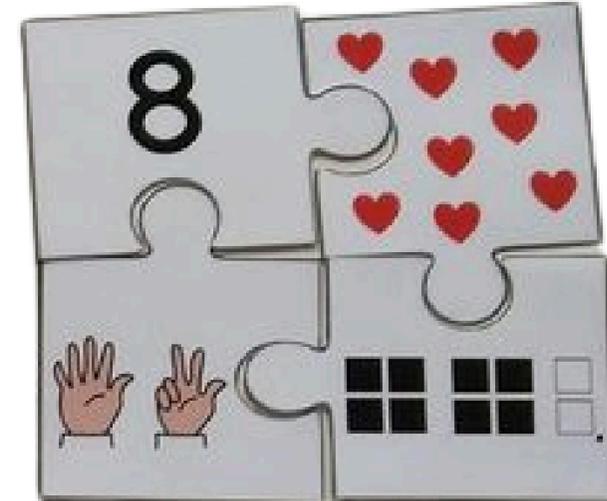
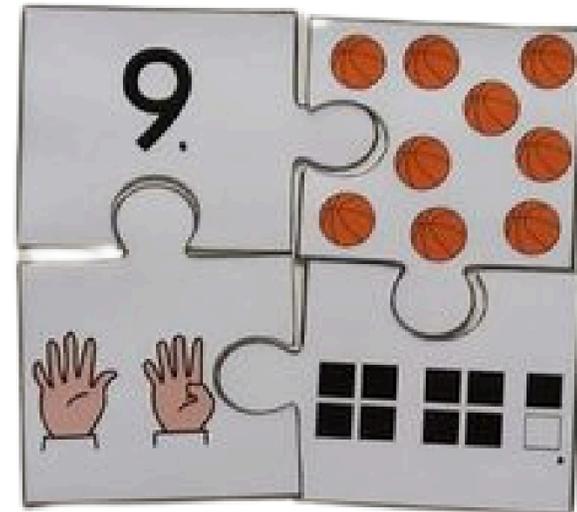
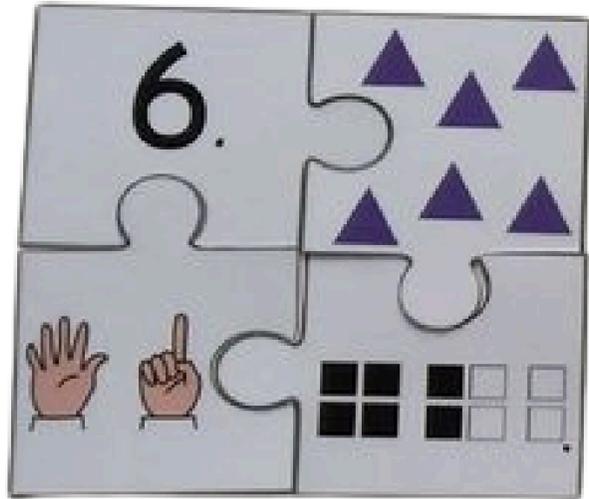
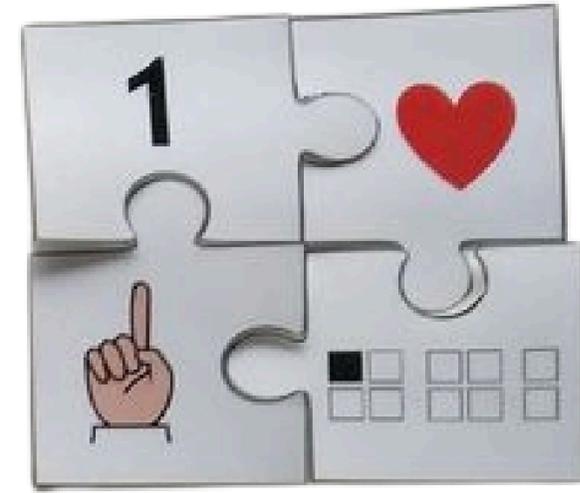
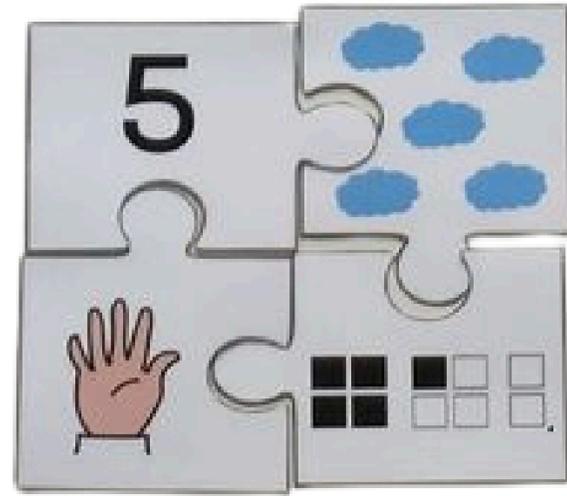
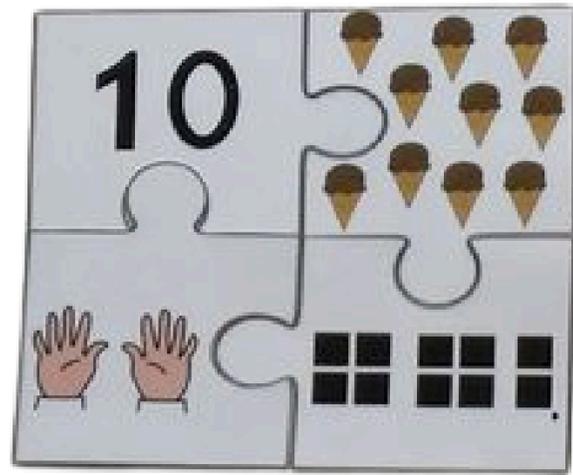
3. מנגנון הפעלה

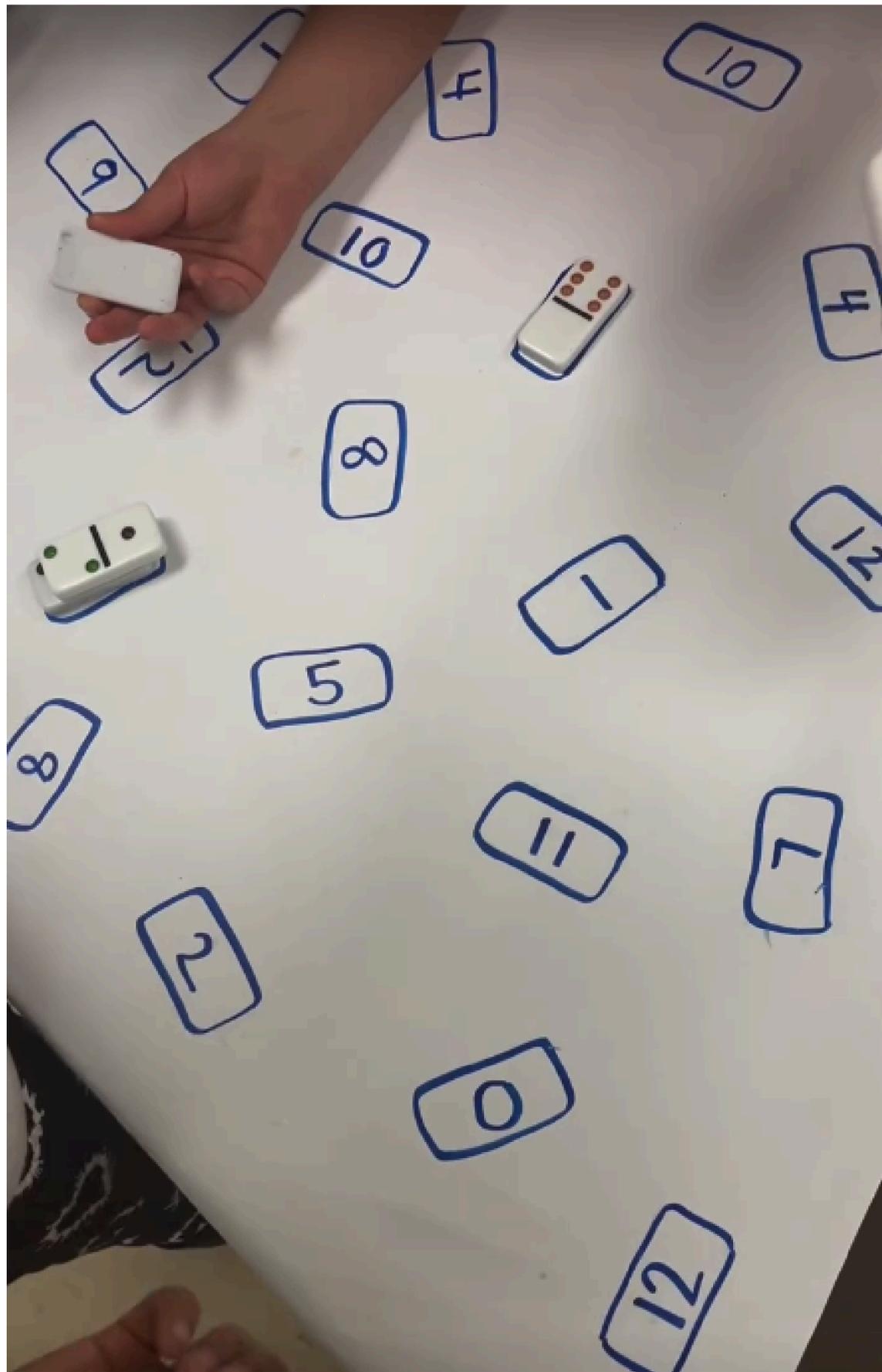
יצירה או בחירה במנגנון משחקי שמתווך את הקושי דרך תחום העניין

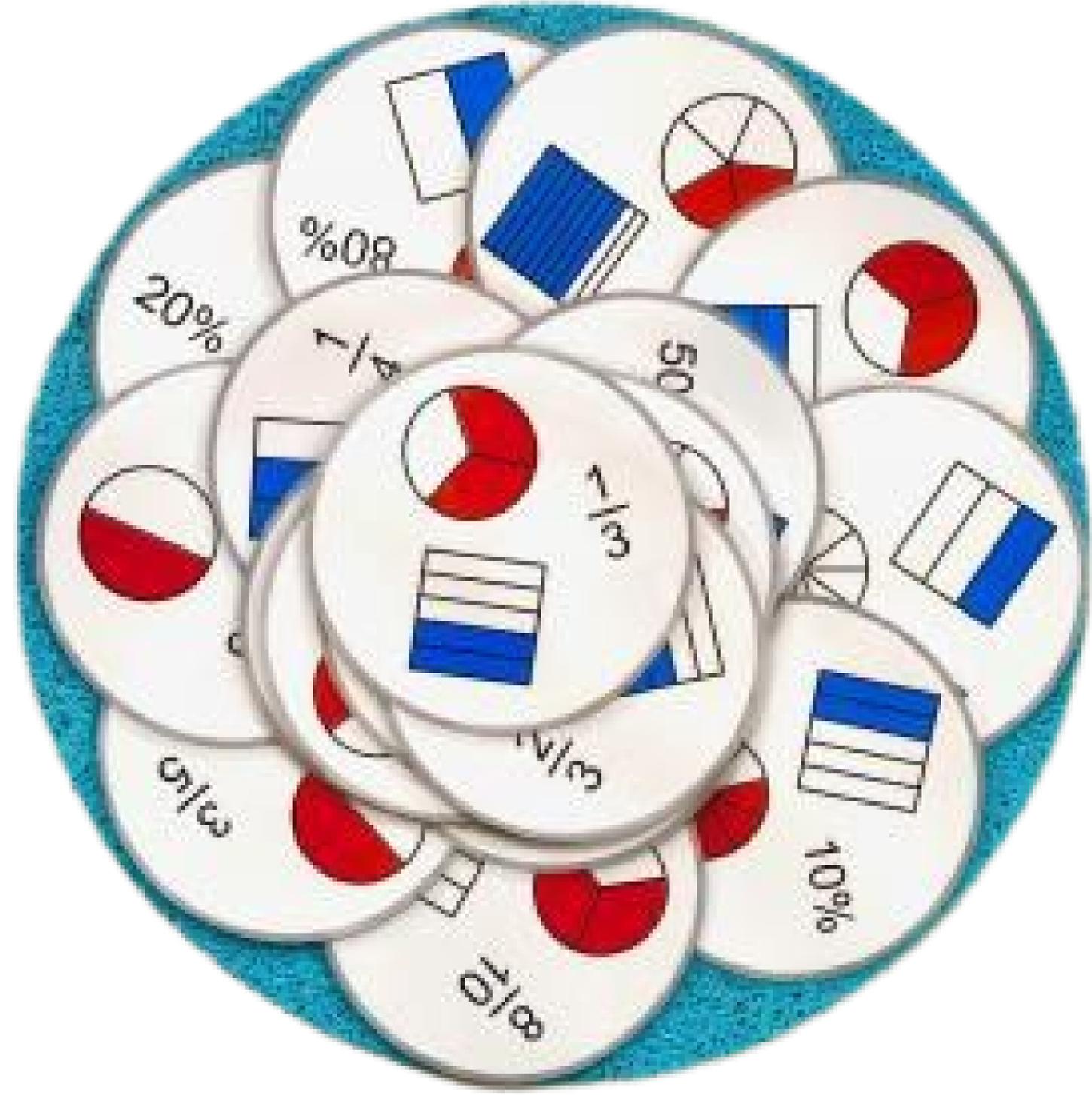


דוגמאות

משחקים ועזרים מתמטיים



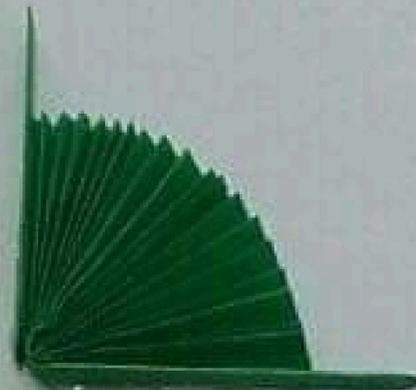




GLI ANGOLI



ACUTO
 $< 90^\circ$



RETTO
 90°



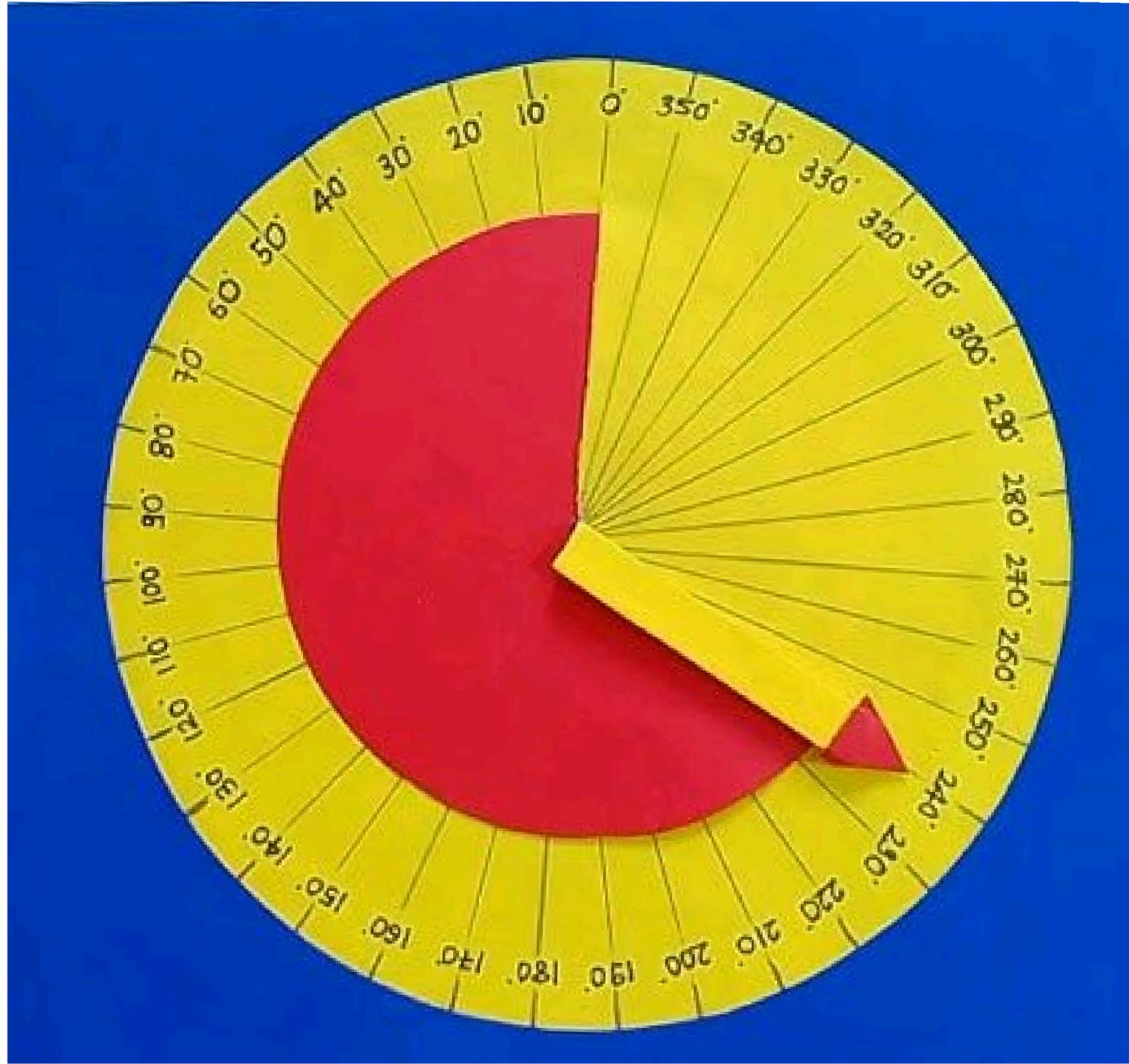
OTTUSO
 $> 90^\circ$



PIATTO 180°



GIRO 360°





@miami_skye

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

$6 \div 2 = ?$

@miami_skye



יצירת משחק / עזר למידה אישי שלבי העבודה

1. אפיון

2. תכנון

3. ביצוע

אפיון

מודל 3 השלבים:

1. קושי - מה הקושי הלימודי ?
 2. מוטיבציה - מה יכול לעורר בו/ה מוטיבציה? נושא מסוים? הישגיות? עבודה אישית/קבוצתית?
 3. בחירת מנגנון - איזה סוג של משחק/עזר יכול להתאים?
- הצעה לפרומפט התייעצות עם AI: יש לי תלמיד בן X, עם קושי ב-Y, שאוהב Z. הצע לי רעיון למשחק לימודי שיעזור לו ללמוד/לתרגל את הנושא

תכנון משחק/עזר אישי

אפיון

חשבו על תלמיד/ה והשתמשו במודל 3 השלבים כדי להתאים עבורה משחק/עזר

1. **קושי** - מה הקושי הלימודי ?

2. **מוטיבציה** - מה יכול לעורר בו/ה מוטיבציה? נושא מסוים?

הישגיות? קשר לתלמידים אחרים?

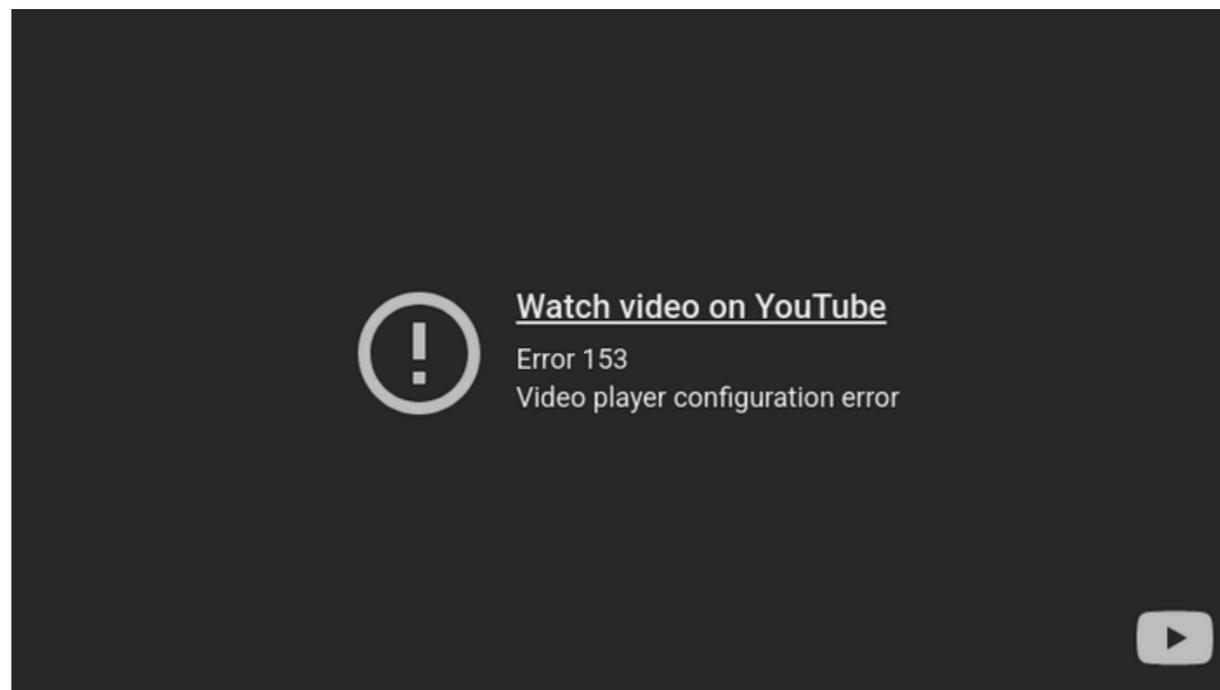
3. **בחירת מנגנון** - איזה סוג של משחק/עזר יכול להתאים?

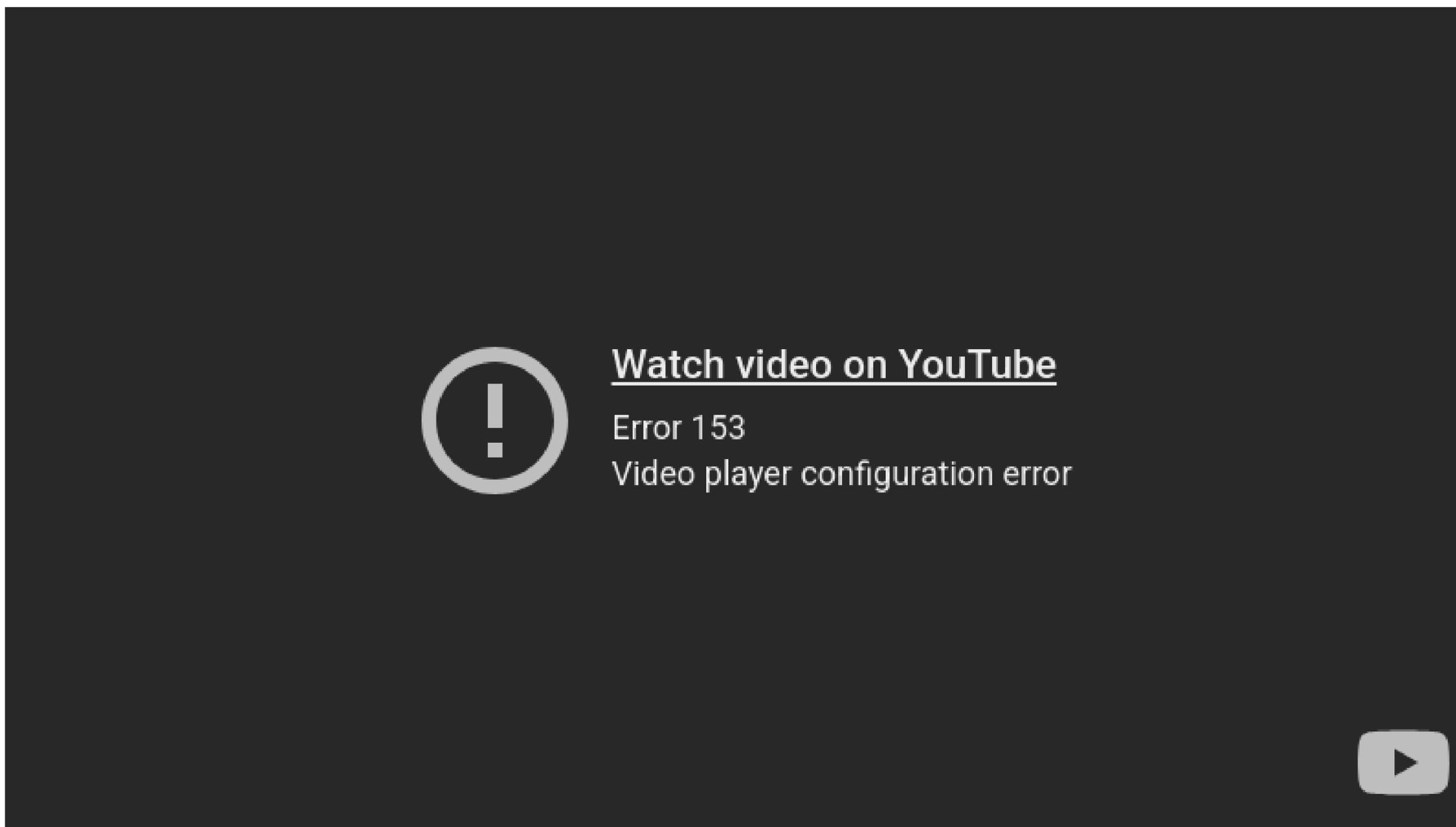
תכנון וסקיצה

כתבו את חוקי המשחק וציירו שרטוט שלו.

כתבו אילו חומרים צריך להכין בשבילו

- מטרת המשחק
- איך מתקדמים
- מהלך המשחק
- איך מנצחים?





סיכום

משוב אנונימי על הסדנא:



משוב אנונימי על חווית המפגש
בסדנת העיצוב והמייקינג



סדנאת העיצוב והמייקרוס פתוחה עבורכם בימים ושעות:

א'-ה' 8:00-15:45

אימייל לתיאום מועד ועבודה בסדנא:

Makersdesign@smkb.ac.il

או בטלפון 03-6902397



פאדלט