

# תפיסות מורים בבית הספר היסודי: סוגי הידע ודפוס התכנון בשילוב משחק דיגיטלי (DGBL) בהוראה בכיתה

פרופ' אורית אבידב אונגר  
המכללה האקדמית אחוה  
האוניברסיטה הפתוחה  
[oritav65@gmail.com](mailto:oritav65@gmail.com)

מירב חיאק

המכללה האקדמית אחוה  
[Meravper22@gmail.com](mailto:Meravper22@gmail.com)

# החוקרות

## מירב חיאק

עוסקת בתחום הדיגיטל וחדשנות טכנולוגית מעל 10 שנים. משמשת כאחראית יזמות וחדשנות בבית הספר לחינוך במכללה האקדמית אחוה.

מרצה בנושא משחק דיגיטלי, חדרי בריחה ויזמות. חוקרת את נושא שילוב משחק דיגיטלי וטכנולוגיות חדשניות בהוראה. בוגרת תואר שני בטכנולוגיות למידה באוניברסיטה פתוחה, לומדת לדוקטורט.

כתובת דוא"ל: Meravper22@gmail.com  
טלפון: 052-9426296

## פרופ' אורית אבידב אונגר

משמשת כדיקן בית הספר לחינוך במכללה האקדמית אחוה, מרצה בתוכנית למנהל מערכות חינוך לתואר שני. מתמחה בחקר המדיניות של מערכת החינוך, בחקר תהליכי פיתוח מקצועי של עובדי הוראה, לרבות חקר של הטמעת חדשנות חינוכית ויישום שלפדגוגיות חדשניות במערכת החינוך במהלך רפורמות חינוכיות. מובילה יזמות וחדשנות במערכת החינוך ובעיקר בתוכניות להכשרת מורים.

כתובת דוא"ל: oritav65@gmail.com  
טלפון: 052-3969590

# הספרות המחקרית

מערכות חינוך ברחבי העולם בחרו בשנים האחרונות להפעיל  
תכניות לשילוב משחק דיגיטלי

( Ellis, Heppell, Kirriemuir, Krotoski, & McFarlane, 2006; Joyce, Gerhard, &  
(. Debry, 2009; Koh, Yeo, Wadhwa, & Lim, 2012

בישראל, קיימות יוזמות שונות כגון: קוד מנקי, אליפות הסייבר,  
עשר אצבעות, סנונית ועוד

המשחק הדיגיטלי (*Digital Game-based learning*) (DGBL)

הוא גם משחק המתוכנן לקדם למידה, לרכוש ידע ולפתח

כישורים ומיומנויות קוגניטיביות בקרב התלמידים

(. Backlund & Hendrix, 2013; Girard, Ecalle, & Maharg, 2013; Prensky, 2006)

# הספרות המחקרית

- ▶ מודל ה-TPACK – Knowledge Content Pedagogical Technological  
הטכנולוגי, הפדגוגי והתוכני בהטמעה מושכלת של טכנולוגיות  
בחינוך (Koehler & Mishra, 2009).
- ▶ מחקרים שנערכו בקרב מורי המורים הצביעו כי המורים נעדרים  
כישורים וידע על למידה בשילוב משחק דיגיטלי (Hsu & Chiou,  
2011; Hsu, Tsai, Chang, & Liang, 2017).

# הספרות המחקרית

ישנה חשיבות רבה לתפיסות המורים בהתייחס לתהליכי התכנון והשילוב של טכנולוגיות חדשניות כדוגמת המשחק הדיגיטלי

מנגד,

כמעט שלא נערכו בעשור האחרון מחקרים הבודקים ישירות תהליכים אלה בקרב המורים.

ישנו חוסר ידע בהתייחס לתכנון המורים בשילוב המשחק הדיגיטלי, מנקודת מבטם ומה לתפיסתם הידע הנדרש מהם כדי לשלבו.

# הפוטנציאל הטמון בשילוב משחק דיגיטלי לשיפור הלמידה וההוראה בכיתה רב, אך עדין לא מומש במלואו

*(De Freitas & Maharg, 2011; Joyce et al., 2009)*



## המורה – סוכן שינוי ושחקן מפתח בשילוב המשחק הדיגיטלי בהוראה

*(Beavis et al. 2014; Ertmer, 2005; Ertmer & Ottenbreit-Leftwich, 2010)*

# מטרת המחקר ושאלות המחקר

לבחון מהם סוגי הידע ומאפייני התכנון של מורים המשלבים משחק הדיגיטלי בהוראה, לתפיסת המורים

## שאלת מחקר שנייה

כיצד המורים מתכננים את שילוב המשחק הדיגיטלי בהוראתם בכיתה לתפיסתם?

## שאלת מחקר ראשונה

מהם סוגי ידע המורים המשלבים משחק דיגיטלי בהוראתם בכיתה, לתפיסתם?

# אוכלוסיית המחקר

28 מורי בתי הספר היסודיים בישראל המשלבים משחק דיגיטלי בהוראתם

## הלכה למעשה

### שיטת המחקר

#### הגישה האיכותנית

חשיפת משמעויות, אפיון תהליכים ומשתנים ומתן פרשנות למציאות מנקודת מבט של המורים (קסן וקרומר-נבו, 2010). ממצאי המחקר התבססו על נתונים שנאספו באמצעות ראיונות מובנים למחצה, אשר נותחו ניתוח תוכן קטגוריאלי (Lincoln & Guba, 1985).

### כלי המחקר

#### ריאיון עומק חצי מובנה

נבחנו תפיסות ועמדות מורים, ביחס לסגנון האימוץ ולמידת השילוב של משחק הדיגיטלי בהוראתם.





## ממצאי המחקר

מהם סוגי ידע  
המורים המשלבים  
משחק דיגיטלי  
בהוראתם בכיתה,  
לתפיסתם?



# סוגי הידע של המורים בשילוב משחק

## דיגיטלי בהוראה בכיתה \*

- ▶ **ידע המשחק** – אבחון סוג המשחק, בלימוד רמות האתגר ושילוב המשחק, בפיתוח משחק דיגיטלי והתנסות במשחק כמורים וכלומדים.
- ▶ **ידע טכנולוגי – משחקי** – הידע הטכנולוגי - הכרות ושליטה בפלטפורמות הטכנולוגיות (לדוגמא: מחשב וטאבלט) ותפעולם.
- ▶ **ידע פדגוגי-טכנולוגי** – תרומה של המשחק בקידום ההוראה והלמידה בכיתה ומענה לשונות בין הלומדים.
- ▶ **ידע תוכן-טכנולוגי** – הכרות עם משחקים דיגיטליים בתחום הדעת הספציפי והיכולת להשתמש בהם בהתאמה לתוכנית הלימודים, לתחום הדעת הנלמד ולרמה הלימודית.
- ▶ **ידע פדגוגי-טכנולוגי-תוכני** - שילוב שיטות הוראה מתקדמות בהוראה משולבת משחק דיגיטלי, זאת בניגוד ללמידה המסורתית של "מורה מקנה ותלמידים לומדים".



**כיצד המורים  
מתכננים את שילוב  
המשחק הדיגיטלי  
בהוראתם בכיתה  
לתפישתם?**



# תכנון שילוב המשחק הדיגיטלי בהוראה בכיתה \*

▷ **דפוס תכנון "מובנה"** – כולל מספר שלבי תכנון סדורים ומובנים, להלן: (1) חיפוש ואיתור המשחק או מחולל משחק; (2) התנסות ו/ או בניית משחק דיגיטלי; (3) בחינת התאמת המשחק לפדגוגיה הנלמדת בכיתה ולתוכנית הלימודים; (4) הערכות לשיעור -בניית מערך השיעור; (5) הערכות טכנית.

▷ **דפוס תכנון "גמיש"** - תכנון שילוב המשחק באופן גמיש הכולל חלק משלבי התכנון לשילוב המשחק ואף דילוג בין השלבים השונים

# סיכום ודיון (1/2)

▷ שילוב המשחק הדיגיטלי מצריך מהמורים ידע חדש והוא

"ידע המשחק" (Takeuchi & Vaala, 2014).

▷ המורים נדרשים לאבחן את סוג המשחק, רמות האתגר

במשחק ושלבי המשחק השונים, לעיתים לפתח משחקים ולהתנסות במשחק כמורים וכלומדים. בסיס ידע זה נמצא

בהלימה למחקרים נוספים שנערכו נושא (Jaipal, 2009;)

(Bourgonjon & Hanghøj, 2001; Figg & Takeuchi & Vaala, 201

# סיכום ודיון (1/2)

▷ **דפוס תכנון "מובנה"** - מנרטיב המורים עלה כי עיקר עיסוקם הוא ביצירת "תוצר תשומתי", היינו דגש בתכנון על התשומות הנדרשות כדי להוביל את השיעור באמצעות המשחק הדיגיטלי.  
לעומת,

▷ **דפוס תכנון "גמיש"** - עיקר עיסוקם של המורים הוא ביצירת "תוצר תפוקתי", היינו דגש על התפוקה המצופה מבחינת התלמידים בשימוש שהם עושים במשחק הדיגיטלי להשגת תוצרי למידה שלא היה ניתן להשיגם ובמידה ולא היו עושים שימוש במשחק הדיגיטלי בהוראה.

# תודה

לפרטים

פרופ' אורית אבידב אונגר

[oritav65@gmail.com](mailto:oritav65@gmail.com)

052-3969590

מירב חיאק

[meravper22@gmail.com](mailto:meravper22@gmail.com)

052-9426296

