

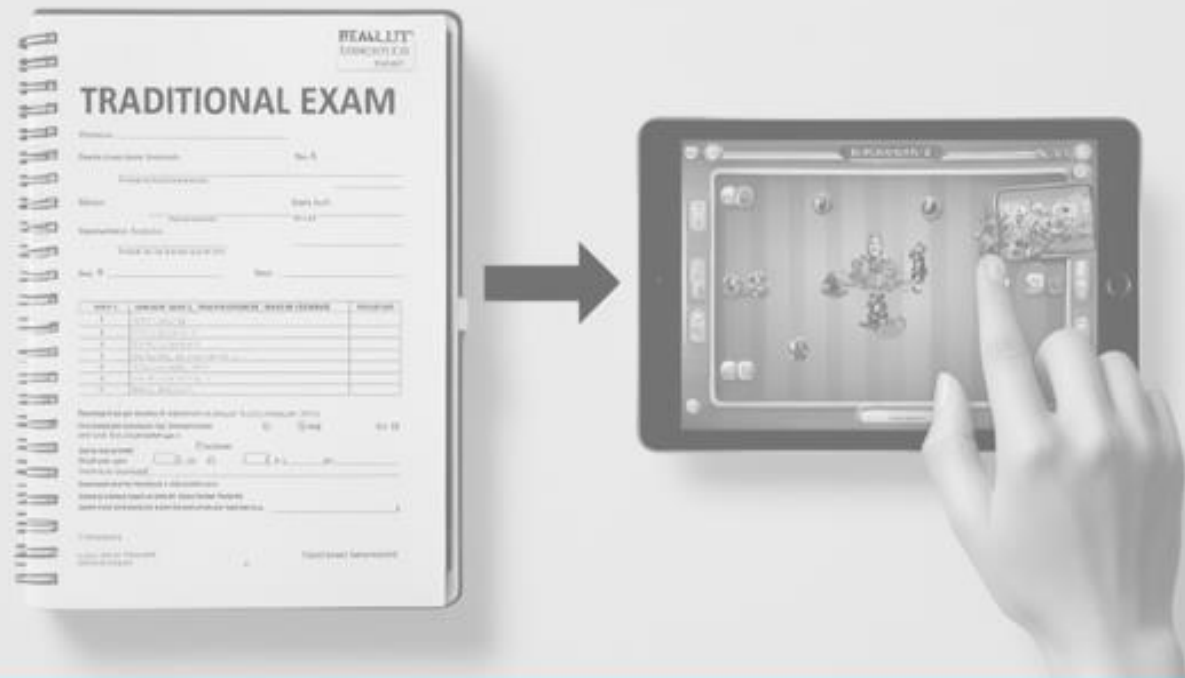
ממבחינים למשחקים

מציגה: ג'ני פרסי



הכנס השנתי ה-22 של מפית"ל





ממבחנים למשחקים

גורמים מניעים ומנוצים אינול הערכה חלופית באוסציות להשלה גבוהה

דו!א

נעים להכיר

פרויקט גמר מחקרי במסגרת תואר שני- טכנולוגיות למידה



ליאת ספיר | מורה ומדריכה חינוך לשוני | משרד החינוך



ג'ני פרסי | מתפתחת הדרכה ולמידה | צה"ל

נעים להכיר

מקום המחקר



ד"ר חגית מישר-טל
המכון הטכנולוגי חולון



ד"ר מיטל אמזלג
המכון הטכנולוגי חולון

מה נעשה היום?

1 רקע למחקר, מבוא ומתודולוגיה

2 גורמים מניעים ומונעים

3 מסקנות והמלצות להמשך



לפני הכל בואו נשחק





Text



Add page

Add background audio



1 | HOME



2 | HOME Copy



200 POINTS

FOR 250 POINTS

מהי אחת הבעיות המרכזיות שמרצים חווים בעת יצירת משחקים דיגיטליים

חוסר עניין מצד הסטודנטים

חוסר בכלים להערכה בצורה אובייקטיבית

זקושי בהבנת החומר הנלמד



מחקר זה ליווה את הסדנה "ממבחינים למשחקים" במוסדות להשכלה גבוהה

בסדנה השתתפו מרצים, ובמסגרתה הוצגה להם שיטת הערכה חלופית

הסטודנטים יוצרים משחקים דיגיטליים באמצעות מחוללי משחקים ליישום החומר הנלמד

נבחנו עמדות המרצים תוך בחינת הגורמים המניעים והמונעים לשילוב שיטת זו

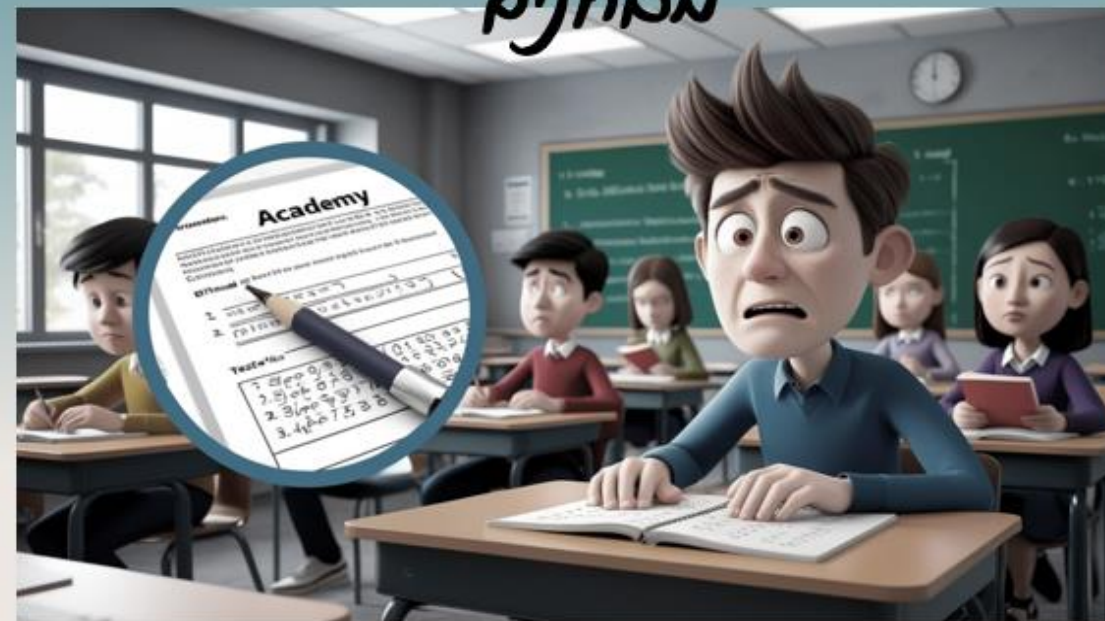
הפרויקט זכה למימון ות"ת במסגרת קול קורא לעידוד פעילויות ייחודיות וחדשניות ולמחקרים יישומיים לקידום ושיפור איכות ההוראה והלמידה במוסדות להשכלה גבוהה

הערכה חלופית - משחקים



הערכה חלופית מדגישה יישום הלמידה, היא מעודדת קידום מיומנויות חשיבה ופתרון בעיות וכן מצמצמת את תופעת ההעלקות

מבחנים



את משיטות הערכה הנהוגות באקדמיה היא מבחנים, להם חסרונות רבים ולא תמיד משקפים הישגים

מתודולוגית המחקר

שאלות המחקר



1. מהם הגורמים המניעים מרצים לשלב משחקים דיגיטליים ככלי הערכה?
2. מהם הגורמים המונעים מרצים לשלב משחקים דיגיטליים ככלי הערכה?



Hi!

מתודולוגית המחקר



יוכנת ההתערוכה



התקיימו מספר סדנאות בשמונה מוסדות אקדמיים בשם "ממבחינים למשחקים" ומטרתן הייתה להכשיר מרצים להשתמש במודל הערכה חלופי להערכת הישגי הסטודנטים.



Hi!

מתודולוגית המחקר



שיטת המחקר



ראיונות עומק חצי מובנים כחודשיים לאחר הסדנה, שכללו שאלות על עמדות כלפי מבחנים ומשחקים ובירור דרכי ההערכה וכן החוויה האישית של המרצים מהסדנה שעברו.



זוה!

מתודולוגית המחקר

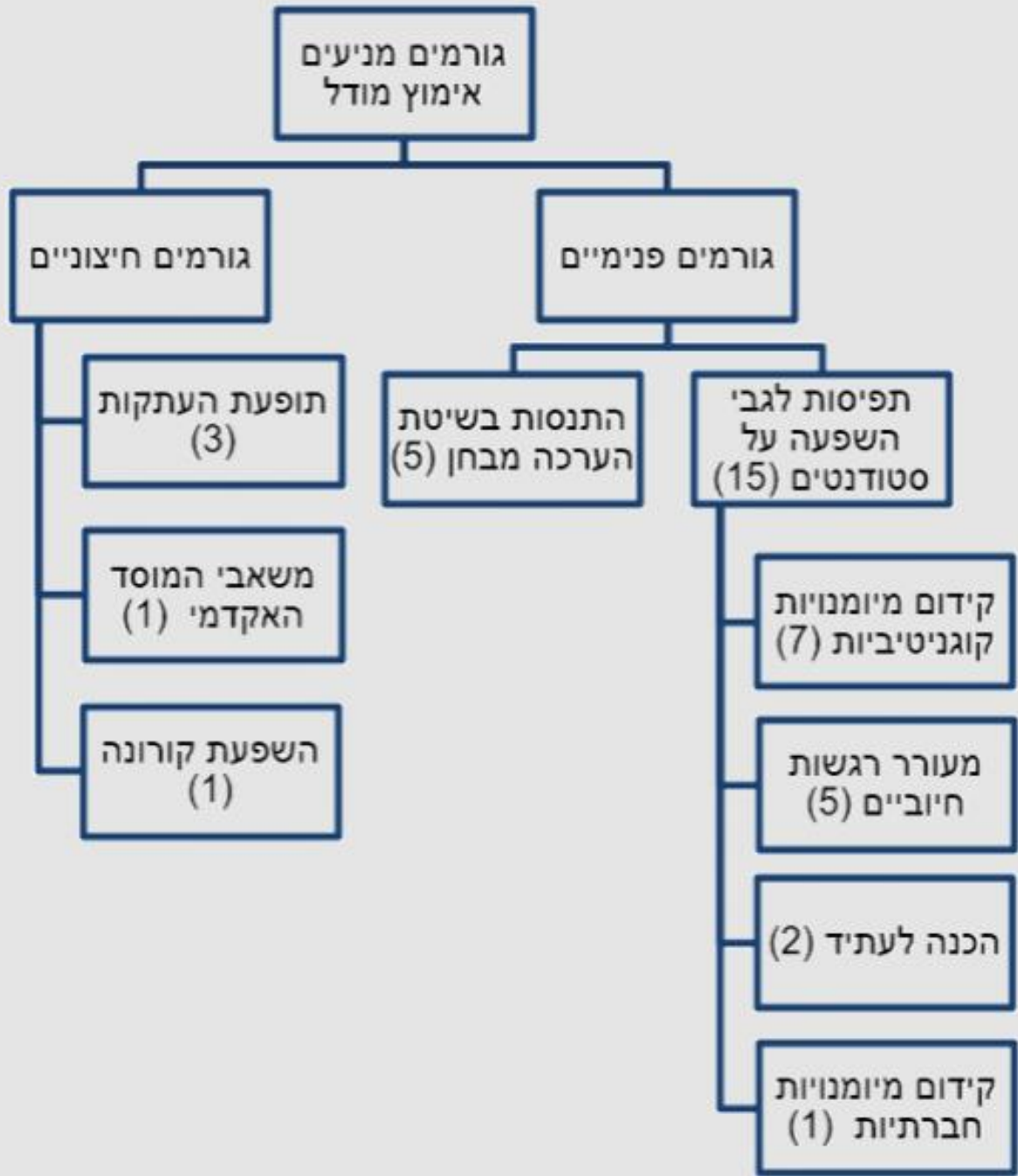


אובלוסיית המחקר



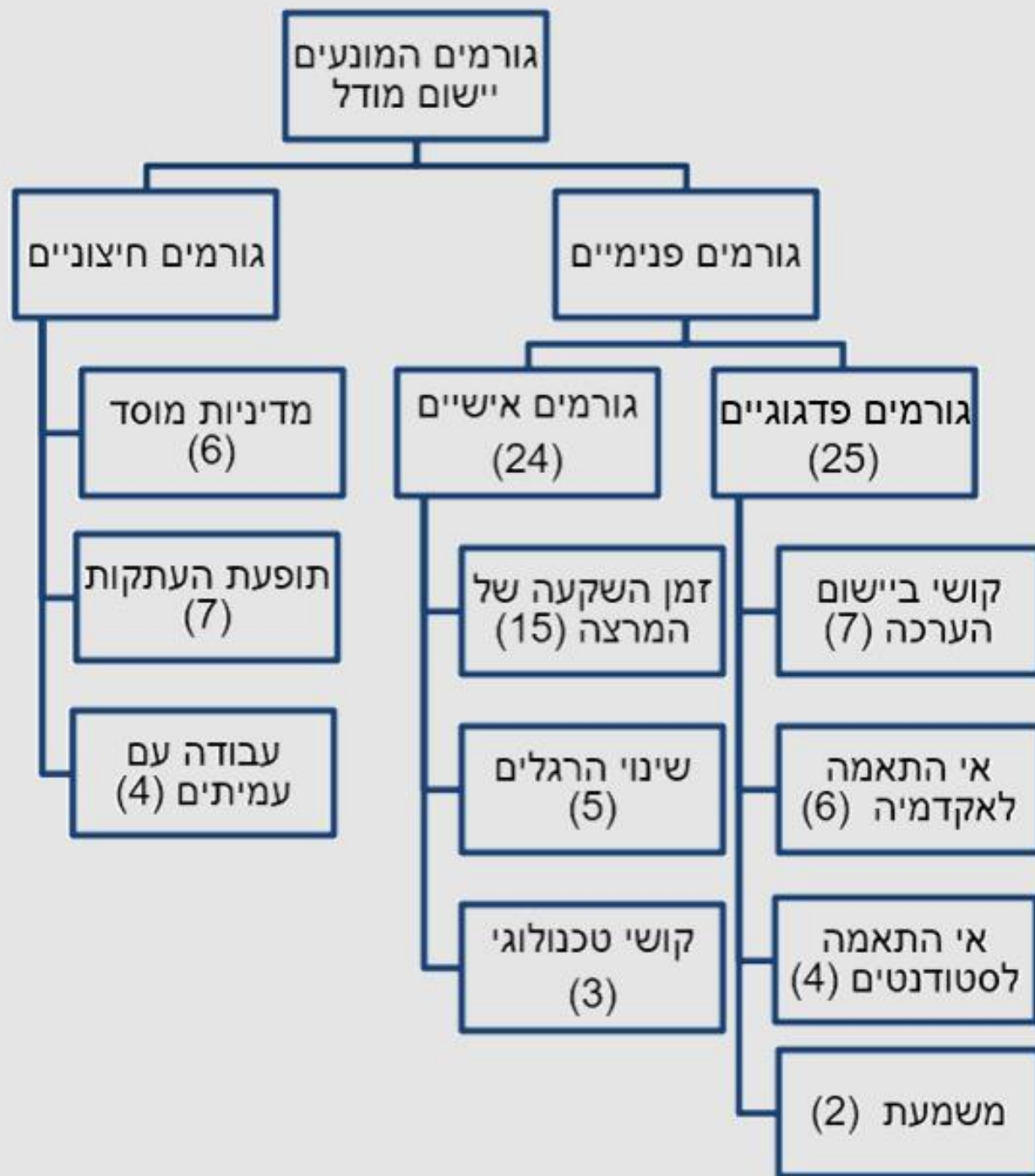
עשרה מרצים מדיסיפלינות שונות וממוסדות אקדמיים שונים.



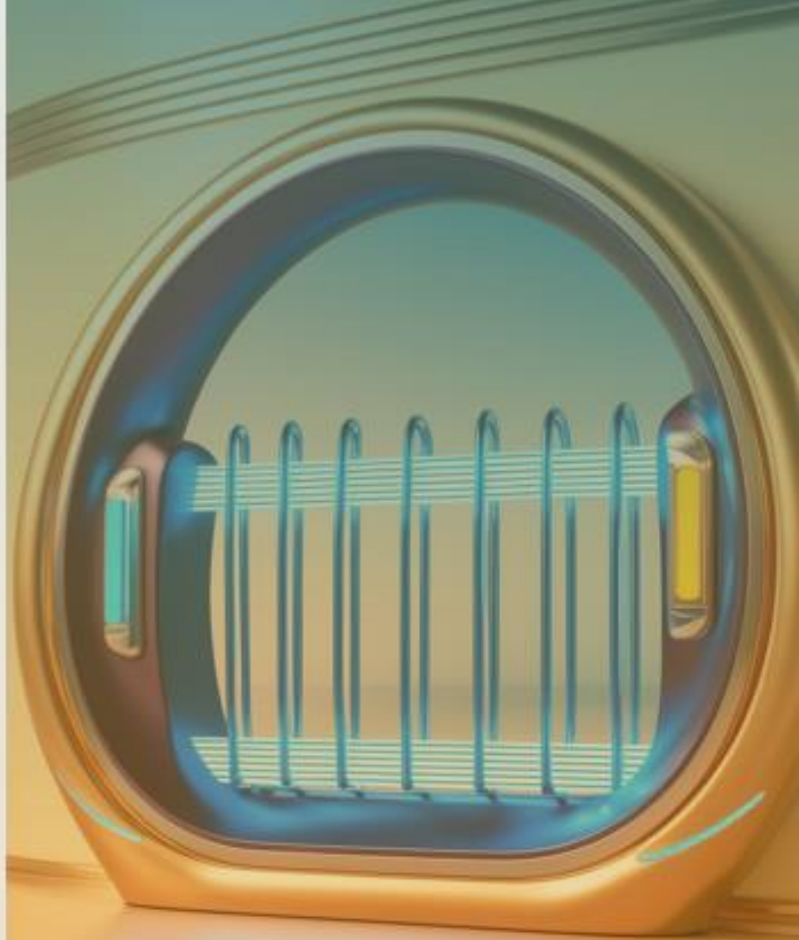


גורמים מניעים





גורמים מונעים



מסקנות מוניטוח הממצאים



**חשיבות ליצירת
מנגנונים לליווי המרצים
ולתמיכה בתהליך**

**עמדות חיוביות של
מרצים כלפי משחקים
וטכנולוגיה הן תנאי חיובי
ליישום, אך אינו מספיק**

**מידת הנכונות לשלב
מושפעת משקלול
הגורמים המניעים
והמונעים של המרצה**

**ההחלטה אם לשלב
את המודל או לא,
תלויה במכלול גורמים**

המלצות המשך התהליך במחקרים הבאים

ביצוע ראיון נוסף עם מרצים שיישמו את המודל וההתרשמות מהאתגרים בהם נתקלו

לערוך מחקר המשך, שיכלול מספר גדול של מרצים ע"מ לקבל תמונה רחבה ומייצגת

לערוך מחקר מקיף שיכלול גם ניתוח מדיניות המוסד והתאמה של תוכניות הלימודים

לערוך מחקר שיתמקד בסטודנטים (עמדות, מוטיבציה, הישגים וכו')



תודה על ההקשבה