

המרכז
הפדגוגי
לחדרה ולשומרון

פישוקים
בתהליך הלמידה

נספר אסנו

חדרה, כח' מרחשון תשמ"א
7 בנוב' 1980

קורס לרכזי מרכז משאבים כביה"ס

א. מונחים ומושגים לנושא משחקים לימודי
מה בין 1323 ומתוך? ומה בין הכלי לגובה ומשחק לימודי?

בצעצוע אפשר להשתעשע או להצטעצע
כמו להצתלם, להתענג, להתפלל.
זו פעילות שנעשית ביחידות למטרה עצמית.

במשחק אפשר לשחק
כמו לדבר (אל)
לשמה (אחר-ים)
לבצע (עם אחר-ים)
זו פעילות שנעשית בקבוצות למטרות חברתיות (תכרות)
במכשיר למידה אפשר ללמוד
כמו לקרא
לעבוד
= ביחידות

במשחק לימודי אפשר לשחק (אחר-ים) = בצוותא, בקבוצה
= הנאה
תוך שחוק =
= למידה פעילה בקבוצות.

ז. חלוקת משחקים ע"פ "מבנים" - במקביל לניגוח אמצעי לימודי אורקוליים
- ומטרה של יצירת משחקים לימודיים.

1. מבנה לוטו = לוח תשתית מחולק למשבצות.
בכל משבצת חוכן מסוים (באיור, בסמל, או בכתב)
וכרטיסים בודדים כגודל המשבצות (או קטנים מהן)

את הכרטיסים הבודד יש להניח על לוח התשתית, במשבצת מסוימת
כ ה ת א מ ה (ברמה נמוכה),
או כ ה ש ל מ ה (ברמות מתקדמות).

נתן להכליל במשחק לוטו כל תוכן.
רמת החפעול מחאימה לרמות נמוכות.
אפשר ליצור "תחכום משחקי" בדומה "מה במשבצת" "ביכר".

ניתוח רמות וכללי משחק בחוברת "משחקים ומשחקיה להורים ולילדיהם"
עמוד 4 + 5 וכן עמוד 6א.

2. מבנה דומינו = לוחות לוחיות כאשר על כל לוחית שני תכנים ללא קשר ביניהם
(באיור, בסמל או בכתב)

יש לצרף לוחיות כ ה ת א מ ה (ברמה נמוכה)
או כ ה ש ל מ ה (ברמות מתקדמות)

נתן להכליל בלוחות דומינו כל תוכן.
רמת החפעול מחאימה לרמות נמוכות.

3. מבנה קלפים = בקלפים חוכן זהה או משלים בזוגות, בשלוש או כרביעיות.

כ ה ת א מ ה (רמה נמוכה)
או כ ר צ ף או כ ה ש ל מ ה (שיתוף לקבוצות).

רמת התפעול מתאימה לרמות שונות, וזאת בהתאם לכללי משחק שונים.
ראה חוברת "משחקים ומשחקיה להורים ולילדיהם"
עמוד 5 + 6 וכן עמוד 6א.

4. מבנה לוח מסע (מהלכים)

לוח תשתית ובו "דרכים" בהם צריך להגיע מנקודה זינוק לנקודת סיום, או "שדה" עם משבצות שיש לתכנן בחוכן התקדמות. ההתקדמות עם "ניצבים".

ההתקדמות על פי "הוראות" מקוביה או גורם מצל אחר כגון: מחוג, סביבון או ע"פ, כרטיסי משימות הנשלפות גסוף ע"פ מזל.

בדרך יש לעבור "מכשולים" שונים וקיימות אפשרויות של בחירת אלטרנטיבות.

נתן לבנות "לוחות מסע" ע"פ תכנים שונים בצירוף הפתעות או משימות ברמות שונות.

פרטים נוספים בחוברת "משחקים ומשחקיה להורים ולילדיהם"
בעמוד 9 + 10 + 11 וכן 12
ובעמוד 14 + 15 + 16.

5. מבנה חידון: אין מבנה המשחק קבוע.
כל חידון דורש מן המשתתפים "ידע מוקדם" עליו קיימת התחרות.

חידונים הם אם כך "מבחנים" עם רוח משחקית-ספורטיבית-תחרותית.

6. מבנה מונופול לוח תשתית + מסלול אחד ובו מטרות לרכישה ולמכירה, מופעלת חשיבה ברמות גבוהות. נתן להכליל במשחק כל חוכן.
ראה חוברת משחקים עמוד 16.

7. שילוב תנועה וקליעה במשחקי תכנון, חשיבה ולמידה.

נתן לסמן מרצפות ומטרות בסמלים, אותיות ספרות וחכמים וליצור משחקי למידה תוך כדי תנועה.

ראה, משחקים ומשחקיה להורים ולילדיהם, עמוד 10 + 11.

8. מבנה לוח אסטרטגי

אינו מכיל חוכן לימודי, אך מפחח יכולת התכנון שהיא מיומנות שכלית, אשר ראוי לטפח אותה לראיית סווח רחוק תוך התמצאות בשטח.
ראה חוברת משחקים עמוד 7 + 8 + 9.

9. מבנה משחק הדמיה - סימולציה הוא משחק תפקידים שיכול להתבצע ללא כל

אביזרים או באמצעות לוחות, כרטיסי חוכן והדרכה.
ראה נספח לחוברת משחקים.

סיכום

משחקים טובים מורכבים ממבנים שונים ולכן מפעילויות שונות. הרב גוונים היא זו ההופכת אותם לטובים מבחנת הפעילויות והחוכן גם יחד.
ראה "ממה נהנים במשחקים" קוי יסוד עמוד 1, סעיף 3.

יוסף קמחי

רשימת משחקי למידה - ופעילויות סדנאיות בעזרתם

הרשימה הזו כוללת 91 משחקים, אשר מוצגים בהשתלמות.

- אין במוצגים וברשימה מן ההמלצה, כי אם מן ההדגמה.
המטרות: להכיר את הייצור הקיים (חלק מהם לא קיימים יותר בשוק)
להכיר מבנים והתאמת תוכן להם (יש גם התאמות לא נכונות)
להמציא משחקי לימוד על בסיס הידע שתרכשו בקורס.

- אין בתצוגה וברשימה משחקי "תנועה", ואין "משחקי תכנון" ללא תוכן וידע.

פעולות סדנאיות שהנכם מתבקשים לעשות

א. ה י ו ס:

לשחק ממש באותם משחקים אשר מעניינים אתכם ביותר!
יתברר לכם בודאי שדרושים ימים ושבועות להתנסות ממשית בכל כך הרבה משחקים.

לכן הנך מתבקש-ת בסוף היום להחזיר לי את הספח המצורף ולרשום באיזה משחק
הנך מעוניין-ת להתנסות בפגישות הבאות ואני אכין את אלה במיוחד עבורך וקבוצתך.

ב. במשך הזמן:

1. לארגן במחשבה ולרשום רשימת המשחקים בחלוקה על פי מקצועות ונושאים,
כתות או רמות, בכדי שישולבו בין אמצעי הלמידה האחרים המרוכזים
במרכז המשאבים (במעבדה הפדגוגית) בבית ספרך.

למטרה זו הוספנו דף כמעט ריק.
הוסיפו נא דפים על פי הצורך. הדפים ישארו בידכם אחרי שאצלם מבוחר מהם.

2. להשלים את הרשימה על ידי הוספת משחקי למידה הקיימים בבית ספרך,
במקומות שנשארו ריקים במיוחד למטרה זו.

אל תשכחו לרשום את שם היצרן, כולל יצירה עצמית שלכם ושל מורי ביה"ס!!

3. להמציא משחקי למידה על פי הצורך, בעבודתכם החינוכית.

פעילות אחרונה זו תיעשה במשך הזמן, בביתך, בבית הספר ובסדנאות יצירה
במרפ"ד. לשם כך הוספתי עוד דף כדגם להכנה.

אבקשן להביא הצעותיך לעיוני. הצעות טובות במיוחד יצולמו וישמשו אותנו
להוצאת חוברת מיוחדת, שתמסר לכולכם! (ב' / צ')

ספח לגזירה

אבקש להכין לפגישה הבאה להתנסות עבודי ועבור

.....

את המשחקים הבאים:

.....

.....

.....

.....

.....

..... השם

..... ביה"ס

רשימת משחקים ע"פ מכנים

מבנה לוטו

<u>ה ש ם</u>	<u>ה י צ ר ן</u>	<u>ה ש ם</u>	<u>ה י צ ר ן</u>
לוטו המונות (זהות) -	צבריקו	מת השעה	-
התאם נא (השלמה) -	עולם הילד	ב י ב ר	-
בגדים	-	מ ל ש י ן	-
מ ז ו ן	המדור לגיל הרך	מספר מתאים	-
פ י ר ו ת	-	שתי וערב	-
דגלי האומות	המדור לגיל הרך	חשבון פופאי	-
לוטו - נוע	עולם הילד	-	-
	עולם הילד		

נא להוסיף משחקים הידועים לך

.....

.....

.....

.....

ד ו מ י נ ו

חמרורים	--	השבר הצורתי	DLM -
דומינו רגיל	--	השברים	DLM -
דומי לוגי	אור-דע	שברים שברים	המכון לאמצעי הוראה -
ס פ ר ו ת	פחינד	שברים עשרוניים	DLM -
לימוד חשבון	פחינד	ואחוזים	
מטו דומינו	רמתי	חבר 10	פרץ -
חמרורים	פרץ	דיקטה כפל	אור-דע -
מלחמת שברים	אור-דע	דיקטה חלוק	אור-דע -

נא להוסיף משחקים הידועים לך

.....

.....

.....

.....

ק ל פ י ם

פטר והזאב	-	הגל החדש	-
ר כ י ב י ם	-	עולם הילד	-
ר צ ף	-	עולם הילד	-
שינוי מקום	DLM -		
השלמה שני חלקים	DLM -		
פיתוח לשוני	DLM -		
נ מ י ן	-	המכון לאמצעי הוראה	-
רביעיות שורשים	-	המכון לאמצעי הוראה	-
רביעיות תארים -	-		
ר צ ו ף	-	המכון לאמצעי הוראה	-
פ ת ג מ ו ן	ת . ל .		
מ ת נ ה	ש . ז ן		
נ ש ב ר ל י	ת . ל .		
	-	המכון לאמצעי הוראה	-

נא להוסיף משחקים הידועים לך

.....

.....

.....

.....

מכנים אחרים

מספרון	-	הריבוע החשבוני	-
תפוס מקום	עצמון	שעון העובדים	-
	אור-דע		

נא להוסיף משחקים הידועים לך

.....

.....

.....

.....

לוחות מסע (מהלכים)

טיול בהליקופטר - עמרנה	אור-דע	א ו ת ל א ו ת
מדן ועד אילת - עמרנה	אור-דע	מ ט י ק ס
בנק לאומי לישראל	אמהד	משחק הקבוצות
מסעות שלמה המלך - עמרנה	אביזרי לימוד	סולם המאה
זהירות עצור - אריה פריסלר	עמרנה	חבילה הגיע
הכר את עירך	אור-דע	אנו באנו ארצה
(באנגלית) - המכון לאמצעי הוראה	פרץ	ירושלים של זהב
ירושלים של זהב - ---	בצלאל	מסעות סביב לעולם
ד ע פ ו ר י ם - בינה		

נא להוסיף משחקים הידועים לך

.....
.....
.....
.....

לוחות מנופול

ק נ י ן	א אהמד	זיהוס הצילו
א ר ו פ ה	מעלות	מתנות כהונה
א ס י ה	אגף לחמ"ד	מסביב לשולחן השבת
י ש ר א ל	אגף לחמ"ד	חובות וזכויות
		במשפחה -

נא להוסיף משחקים הידועים לך

.....
.....
.....
.....

ח י ד ו נ י ם

128 מי יודע - עמרנה	עמרנה	חידון ישראל
חידונים, בצוותא -	הגל החדש	חידון טלביזיה
חוברת - אור-וארוע	עמרנה	חידון תנ"ך
חידונים ללא זיעה-		
חוברת - אור-וארוע		

נא להוסיף משחקים הידועים לך

.....
.....
.....
.....

משחקי הדמיה

בוא נבחר ועד - המכון לאמצעי הוראה	המכון לאמצעי הוראה	ה י ו ע ן
נסה להרגיש כמוני- המכון לאמצעי הוראה	המכון לאמצעי הוראה	מ ש ח ק ה ו ג ן - המכון לאמצעי הוראה

נא להוסיף משחקים הידועים לך

.....
.....
.....
.....

המרכז הפדגוגי לחדרה ולשומרון

קורס לשילוב משחקי למידה במרכז המשאבים בניה"ס

ארגוני נא את המשחקים אשר ברשימה, המקווגת אותם ב"מבניס",
על פי מקצועות הוראה/למידה
ועל פי נושאים במקצוע
ועל פי רמות/כחות

וזאת בכדי לשלבם^ב אמצעי למידה אחרים (ספרניים, אורקוליים ואחרים)
במרכז המשאבים או בקטלוג.

המקצוע	הנושא	הרמה/הכחה	שם המשחק
--------	-------	-----------	----------

סדנה ליצירת משחקי למידה

..... המשחק אשר שימש כדוגמה (שם)
..... ה מ ב נ ה ה ב ס י ס י
..... ה ת ו כ ן ה ב ס י ס י

הצעה ליצירת משחק לימודי

..... ה מ ב נ ה ה ב ס י ס י
..... ה א ו כ ל ו ס י ה ה המיועדת
..... ה ת ו כ ן ה ב ס י ס י
(מקצוע - נושא)

פרוט חלקי המשחק:

הנחיות המשחק:

מטרות המשחק:
(חיזוק הידע - לימוד - חידון)

..... שם המציע
..... שם ביה"ס

משרד החינוך והתרבות
המזכירות הפדגוגית לחינוך יסודי
הועדה לפיתוח משחקים ומשחקיות

קריטריונים להערכת משחקים

הקריטריונים המוצעים אמורים לסייע בהערכת משחקים מבחינת סיבס הצורני, האיכותי, הלימודי החינוכי והאסתטי.

1. בטיחות - המשחק יהיה עשוי מחומר בלתי שביד, ללא פינות חדות צבעו בלתי מחקלף וללא חומרים רעילים (יש לצרף להערכה רשימת החומרים הרעילים האסורים).
- לגיל-הדרך - החלקים של המשחק יהיו בעלי-גודל שאינו ניתן לבליעה.
2. איכות היצור - אריזת המשחק ופריטיו יהיו עשויים מחומר יציב וחזק. חיבור הקפסה, או התאמת חלקים של המשחק, יהיו עשויים בדייקנות וביציבות, יש לשים לב לפדופורציה מתאימה בין חוכן המשחק לבין נפח אריזתו.
3. שם היצור של המשחק יהיה נשום באופן ברור על האריזה החיצונית.
4. נושאי המשחק, תכניו ועצונו הגרפי, יתאימו לגיל, לחברה ולתרבות המקובלים בסביבת הילד, ויעודדו ערכים חיוביים.
5. דיוק בכתיב, במונחים לשוניים ובמושגים.
6. הנחיות קצרות, בהירות ומובנות, שיום עברי, נכון וברור של המשחק.
7. המשחק יהיה מהנה ומענין יכלול גלוי עצמי והפתעה ויאפשר ברוך של פעילויות.
8. המשחק יאפשר פתוח (אחר או יותר) בתחומים: המוטורי, הרגושי, הקוגניטיבי והחברתי.
9. המשחק מאפשר פתוח באחד או יותר בתחומי הידע.

מפתח להערכת משחק:

1. הערה כללית: משחק הכולל בתוכו מספר רב יותר של המרכיבים המצויינים בסעיפים 1-9, יחשב למשחק יותר טוב ויותר כדאי לרכישה.
2. משחק שאינו מקיים את התנאים המצויינים באחד מהסעיפים 1,2,3,5,6 ובכולם יחד יחשב למשחק פתול שאינו ראוי להמלצה ולאישור.
3. הסעיפים 4,7,8,9 מקנים כל אחד 25 נקודות מתוך 100, להערכת משחק אשר מקיים את התנאים המחוייבים מסעיפים 1,2,3,5,6,7,8,9 כולם. באם יבר המשחק המעורר 60 נקודות מתוך 100, מסעיפים 4,7,8,9 הרי הוא נמצא כמשחק מובלג וראוי לאשור.

קורס "משחקים" החשמ"א

משחקי לוטו דומינו וקלפים - הערכת משחקים

1. מבחנה חיצונית

האם האריזה תואמת את כמות הפריטים מבחנת יחס הגודל?
האם כתוב עליה שם היצרן?
האם השם תואם את תוכן המשחק (שם נכון)?
האם החומר של הלוחות, הקלפים והלוחיות חזק ועמיד מספיק?
האם הצבעים והאיורים אסתטיים?
האם רמת הגילים המצוינת על האריזה הגיונית? נכונה?

2. מבחנת התמונות (חוכן)

האם התמונות ברורות, מציאותיות, לא מורכבות מדי, תואמות את סביבת הילדים ומושגיהם?
האם יחסי הגודל בין המושגים המיוצגים הגיוניים?
האם אין שגיאות מהותיות בתמונות עצמן?
האם אין שגיאות בשמות המוצגים?
האם אין תיאורים פוגעים בתמונות?

3. מבחנת חרכב המשחק ורמתו

האם התוכן כללי ומעורבב, או ממוין ע"פ נושאים?
האם התמונות מציגות רק תיאור המוצג עצמו?
או האם התמונות מציגות גם פעולות, יחסים בין... (יחסי גודל ואחרים)
כמה מושגים ומונחים נתן לפתח/לרכוש תוך כדי הפעילות במשחק?

4. מבחנת הרמה המשחקית הדרושה

האם יש צורך בהתאמה בלבד?
האם יש צורך בהשלמה? שיוך.
האם ההתאמה או השלמה הנדרשת היא אחד לאחד או בין שלשה פרטים או ארבעה?

ולסיכום:

- א. נתן תמיד להוסיף ולהעשיר באופן מילולי על התוכן הקיים.
- ב. נתן להמציא כללי פעולה (כללי משחק) חילופיים, מחדשים ומעניינים.
- ג. מתחילה יש להרגיל את המשתתפים בכללי משחק הוגנים:
לחכות לתור, להיות סבלניים, יש לעמוד על קיומם של תנאים שווים מראשית המשחק ועד סופו לכל המשתתפים, יש לקבל את תוצאות המשחק בשחוק (הרי משחק הוא)
רצוי לשחק פעם שניה ושלישית, בכדי לפזר את אפשרויות הנצחון וההפסד על כולם.
ראוי להשתתף בכל הרכב קבוצתי נתון ולא ליצור מצבי העדפה או דחיה אישיים ועוד.....

במשחקים, המצב החברתי הוא מטרה חינוכית כשלעצמה ומתווסף אליו התנכז והידע.

יוסף בן-ברית

יוסף בן-ברית

מנהל המרכז הפדגוגי
חדרה.