

# למידה משמעותית בעולם דיגיטלי



# מחלום למציאות

הרעיון מאחורי היוזמה שהצגתי היה מבוסס על הרצון להפוך את הלמידה ליותר משמעותית:  
כזו שתשקע בתלמיד ותלווה אותו גם מחוץ לזמן השיעור  
כזו שתצליח להגיע לתלמיד כפרט  
כזו שתצליח להפוך אותו למעורב

בין היתר, הכלים שבחרתי להשתמש בהם היו הכלים הטבעיים לתלמיד וביניהם: הסלולארי שלו, האוזניות שלו, והמחשב שלו

מרחבי הלמידה פרצו את גבולות הכיתה.

הלמידה שהשגתי כללה שיתוף פעולה בין המורה לבין התלמידים, בין התלמידים לבין עצמם  
כמו כן, חלק מהאלמנטים בהם השתמשתי, כללו פתרונות מצולמים של בעיות, סוגיות לדין מקדימות שיעור, בעיות לפתרון – והכל דרך הסלולארי של התלמידים.

באמצעות כלים כגון אלו הצלחתי להנגיש את המתמטיקה לתלמידים הן ברמת העניין, הן ברמת מרחבי הלמידה, והן ברמת המעורבות שלהם במתרחש

שלל הכלים הצליח להקיף מגוון תפקודים, שאת רובם לא הייתי מצליח להשיג במסגרת שיעור פרונטלי רגיל

תודה רבה

נופר קפון

מורה למתמטיקה ורכז פדגוגי

אורט מילטון בת ים

# המטרה – למידה משמעותית אפקטיבית הכלים?

1. **חינוך אישי [כמענה לפערי רמות]**
2. **למידת עמיתים [להשבחת ההבנה]**
3. **למידה מחוץ לגבולות הכיתה [כי שם בעיקר מתרחשת הלמידה]**
4. **שימוש בסביבה הטבעית לתלמיד [הסביבה הדיגיטלית]**

# הכלים

1. שלב א' - [סרטונים](#) לפתרונות מלאים של שאלות [\[התקדמות אישית\]](#).
2. שלב ב' - תלמידים מסריטים פתרונות [סוגיות](#) למחשבה/לפתרון/לדיון, ישירות לנייד [נבחרת]
3. [סוגיות](#) מקדימות שיעור [כיתה הפוכה]
4. ממשק ל[מעקב ובקרה](#) של המורה [משוב מקדם למידה]

# ומה לגבי ה- איך?

1. ניצול משאבי עוז לתמורה [שעות תומכות להכנת חומרים, שעות פרטניות להנחיית תלמידים]
2. למידה משמעותית [מעורבות של הלומד, מרחבי זמן למידה שונים, רלוונטיות]

שאלות?

תודה!