

סל המפמ"ר

שעת משחק - בניית משחק לימודי



משימת הערכה בית ספרית – קבוצתית:

בניית משחק לימודי פיזי הוא הצעה לאירוע הערכה קבוצתי בית-ספרי.
במשימה יכולים לקחת חלק 2-3 תלמידים (ולא יותר).
רצינול: המשחק מהווה כלי המאפשר להתמודד עם שאלות מורכבות כך שהן הופכת אותן מקשות למאתגרות ומעוררות מוטיבציה ללמידה.
הכנת משחק על ידי התלמידים מאפשרת יישום משמעותי ועמוק של החומר תוך מחשבה, יצירתיות ולמידה פעילה.

המיומנויות הנרכשות:

- יישום ועיבוד הידע ההיסטורי
- איתור מקור ראשוני/ משני/ מילולי/ חזותי/ פר"ח.
- זיהוי גורם ותוצאה
- חלוקה לתחומי חיים
- זיהוי ערך והזדהות איתו
- ניסוח שאלות מגוונות וברמות שונות
- עבודת צוות
- יצירתיות ומקוריות
- עמידה בזמנים



בהכנת המשחק הלימודי שלושה שלבים מרכזיים:

א. שלב החקר - ההכנה למשחק

על המורה להציג נושא גדול בו יעסקו כל המשחקים, למשל מדינת ישראל בעשורים הראשונים. מתוך הנושא שנקבע יבחרו התלמידים תתי-נושאים בהם יעסקו המשחקים שלהם, למשל- מלחמת העצמאות, עליה וקליטה בשנות החמישים, זיכרון השואה, מלחמת ששת הימים, מלחמת יום כיפור ועוד).

1. יש לחקור את הנושא הנבחר, את הרקע ואת התוצאות שלו (כחצי עמוד).
2. יש לבחור אירוע או דמות המייצגת את הנושא, ולכתוב רקע היסטורי של כשתי פסקאות עליו. יש לצרף תמונה של הדמות או תמונה המייצגת את האירוע.
3. יש לאתר שני מקורות ראשוניים/ משניים/ מילוליים/ חזותיים/ או פר"ח שישמשו את הקבוצה בבניית המשחק. (סך הכל שניים לכל הקבוצה)
4. התלמידים יגישו למורה את הטיוטה הראשונית, עם ההפניות הביבליוגרפיות המתאימות, על מנת שהמורה יוכל למקד ולהדריך אותם.

ב. שלב תכנון המשחק

1. יש לתכנן משחק שיכיל את הנושא בו בחרתם, את המקורות, את הרקע ואת התוצאות של הנושא **בהתאם למחווה המצורף**.
 2. יש לתכנן את חלקי המשחק כך שיתאימו לנושא ההיסטורי. יש להסביר מדוע בחרתם להציג אותם כך ולכתוב זאת בפסקה שתצורף למשחק.
 3. יש לשלב במשחק שתכנתם את המקורות שבחרתם.
 4. יש לשלב במשחק שאלות מסוגים שונים וברמות שונות.
 5. יש להכין דף תשובות למשחק. הדף יכלול את כל התשובות האפשריות.
- התלמידים יכולים להכין סוגים שונים של משחקים כל עוד המשחקים יכילו את המקורות והאירועים הרלוונטיים (למשל מונופול, קאטן, חדר בריחה, סולמות וחבלים ועוד).
- יש לעודד את התלמידים להתייעץ עם המורה בשלב תכנון המשחק לפני הכנתו, כך שיהיה ניתן לוודא שהם מתקדמים בכיוון הנכון.

ג. שלב הביצוע-

1. יש להכין את חלקי המשחק בצורה אסתטית, כולל האביזרים הנלווים. (קלפים, לוח, חיילים וכל מה שנדרש).
2. יש להגיש את חלקי המשחק באריזה נוחה וצבעונית המציגה בדרך חזותית את נושא הלימוד.
3. יש לכתוב הוראות מדויקות למשחק ולכלול בהם את מטרות המשחק.
4. יש לבחור שם קליט למשחק המתאר את נושא המשחק.



ד. רפלקציה והגשת המשחק-

התלמידים יגישו למורה את כל חלקי המשחק.

יש להגיש למורה דף רפלקציה אישית על תהליך העבודה העונה לשאלות המופיעות [כאן](#).

חשוב לסיום התהליך לבקש מהתלמידים לשחק במשחקים של חבריהם ולהגיב עליהם.

העבודה תוגש לפי לוח זמנים שנקבע מראש.

