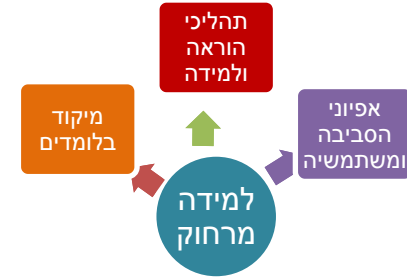




מדינת ישראל
משרד החינוך



מענים פדגוגיים להוראה והדרכה מרחוק בתחומי הדעת

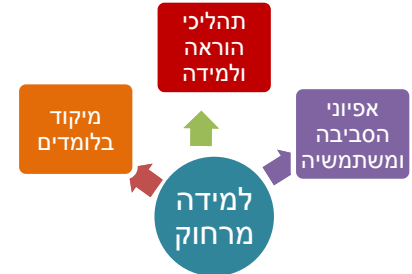


המזכירות הפדגוגית
למידה בונה אדם

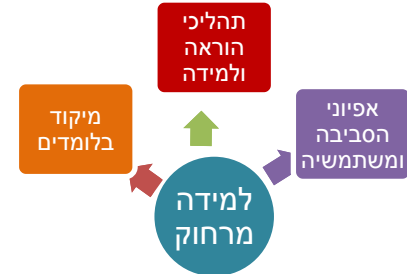
הערכות לתשפ"א



מדינת ישראל
משרד החינוך



הערכות לתשפ"א



היבטים פדגוגיים של למידה מקוונת



קבוצת עבודה בנושא היבטים פדגוגיים של למידה מקוונת

יוני 2020

לקריאת המסמך המלא
יש ללחוץ על התמונה





מדינת ישראל
משרד החינוך

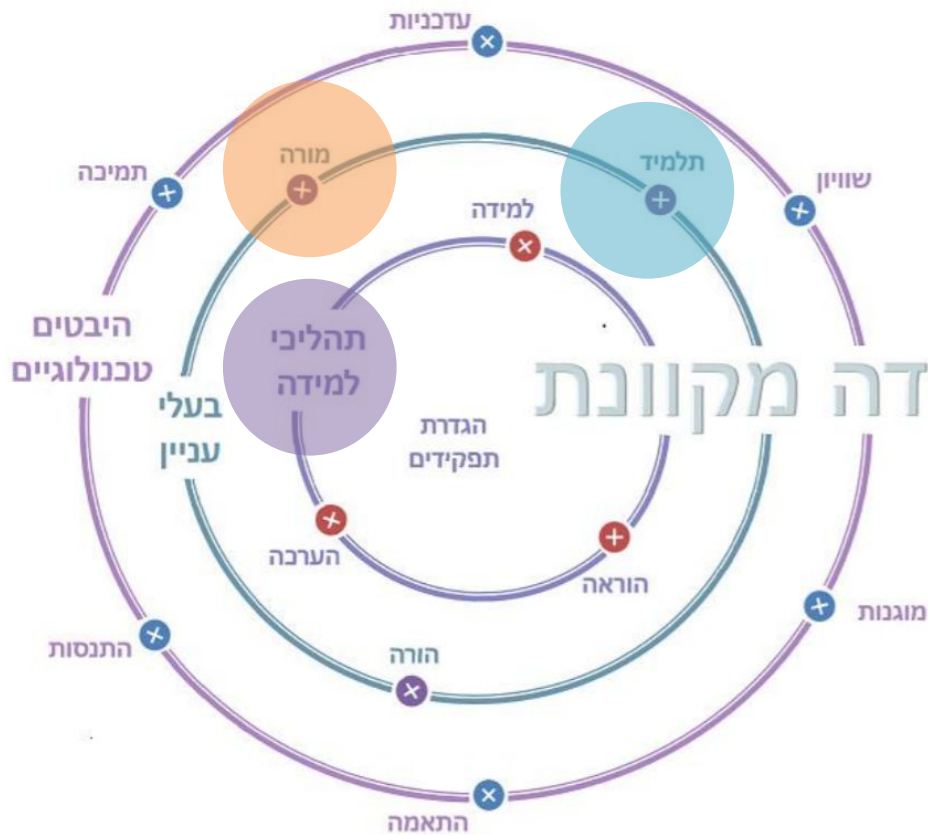
תהליכי
הוראה
ולמידה

מיקוד
בלומדים

אפיוני
הסביבה
ומשתמשיה

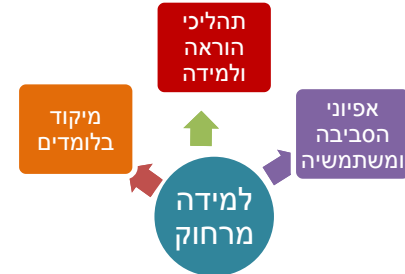
למידה
מרחוק

עקרונות ללמידה מרחוק/ מקוונת אפקטיבית שיעזרו למשרד החינוך להתוות את החזרה ללמידה



למידה מקוונת





ערך מוסף ללמידה מרחוק

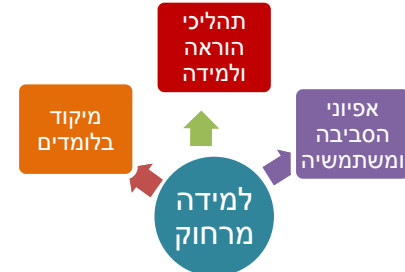
המדיה הדיגיטלית מאפשרת:

- גיוון הוראה/למידה ברצפים קצרים מגוונים
- שימוש במיקרו למידה המאפשרת לתלמיד בחירה והתקדמות אישית
- חלוקה זמן הלימוד לקבוצות ועבודה שיתופית
- מתן הזדמנות ללמידה אותנטית מן החיים
- חיבור בין מסגרות שונות של חינוך (שעד כה הן נפרדות)
- גמישות במיקום ובזמן (למידה סינכרונית, א- סינכרונית, לא ליניארית)
- מעורבות של הלומד ומתן עצמאות ובחירה רחבה יותר ללומדים
- נתינת מענה לשונות בקרב התלמידים
- עבודה שיתופית





מודל SAMR



ארבע רמות של שינויים פדגוגיים כתוצאה משילוב טכנולוגיה דיגיטלית בהוראה

R

הגדרה מחדש (redefinition)

טכנולוגיה שמאפשרת מטלות שבעבר לא ניתן היה לבצע בתהליכי למידה רגילים

M

שינוי משמעותי (modification)

רמה טכנולוגיה שמאפשרת עיצוב מחדש של משימות ודרכי למידה

A

הרחבה (augmentation)

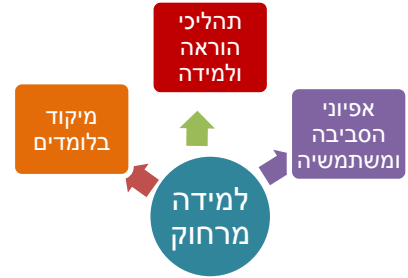
אין השפעה לשילוב הטכנולוגיה על הפדגוגיה. הטכנולוגיה משמשת כהרחבת הקיים, בדגש על שיפור פונקציונלי של משימה פדגוגית

S

החלפה (substitution)

אין ערך מוסף לטכנולוגיה – מטלות שניתן היה לבצע אותן גם ללא טכנולוגיה





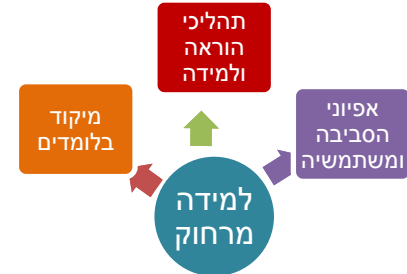
THE SAMR MODEL





מדינת ישראל
 משרד החינוך

מודל SAMR



1. הטכנולוגיה מסייעת להחליף פעולה הקיימת בפדגוגיה מבלי לייצר חידוש משמעותי נוסף
 לדוגמה: הצגת מידע באמצעות סרטים, שימוש בלוח אינטראקטיבי, עבודה בסביבת תוכן מגוונת



2. הטכנולוגיה מרחיבה פעולה או יישום ומאפשרת יישום דרכי הוראה שלא היו בעבר
 לדוגמה: למידה עם משחקים דיגיטליים, משימות ליצירת מצגות, סרטונים או אינפורמטיקה דיגיטלית, עבודה עם תכנים מקוריים המצויים במאגרים ברשת, יצירת ספר דיגיטלי

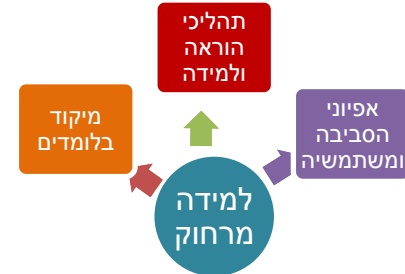


3. הטכנולוגיה מאפשרת שילוב תכונות חדשות וגיוון בדרכי הלמידה
 לדוגמה: בניית סרטי הוראה ייעודיים המתאימים לתלמידים תוך כדי שימוש מושכל בלמידה עם סרטונים והפיכת הכיתה, שימוש בכלים דיגיטליים מגוונים בהתאמה לכל מטרת למידה – סביבות חקר, מחוללי משחקים, מציאות רבודה, סביבות למידה מרחוק, כהול שיעור מתקשב במחולל ייעודי ועוד



4. הטכנולוגיה מאפשרת גיוון בדרכי הלמידה תוך כדי העברת הלמידה להקשר חברתי-פומבי רלוונטי
 לדוגמה: שימוש ברשתות חברתיות ללמידה, בניית בלוג קבוצתי או אישי





מאפייני למידה מרחוק

ממד הזמן והמרחב

למידה מרחוק מאפשרת גמישות ביחס לממדי הזמן, ההרכב והמרחב המאפיינים את הלמידה בבית הספר.

ניתן לקיים במסגרתה פעילויות סינכרוניות, א-סינכרוניות ולא לינאריות

היא מתרחשת במקומות שונים, יכולה להיות גמישה ומותאמת לאילוצי קשב ולסביבות הלמידה המגוונות של המשתתפים ולאפשר גמישות ביחס לשעות הלמידה בשונה משגרת בית הספר המוכרת

תפקידי המשתתפים

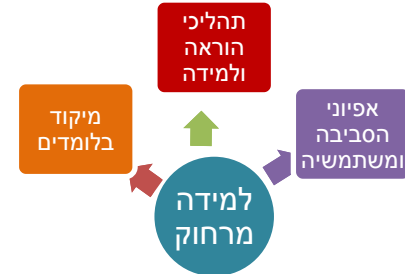
'חוזה חדש' בין מורה לתלמיד ולכתה: תפקיד המורה משתנה ודורש יכולת ניהול כתה מרחוק תוך דגש על יכולות הנחיה, יצירת שותפות בלמידה, עיצוב מחודש של הידע ופיתוח מיומנויות.

תפקיד הלומד דורש עצמאות, שיקול דעת ובחירה, ויכולת להפיק תוצרים בתהליך הלמידה.

אופן התקשורת

למידה מרחוק איננה שיכפול של ההוראה בכיתה: התקשורת באמצעי מדיה שונים מצמצמת מבעים בלתי ורבליים כגון: הבעת פנים, קשר עין, תנוחות גוף וטון דיבור המווסתים את התקשורת במפגש פיזי פנים אל פנים.

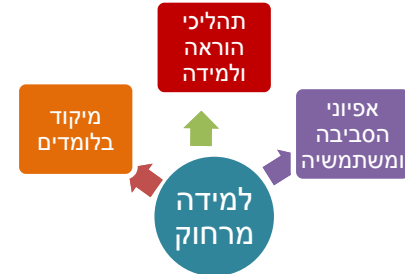




מיפוי רמת העבודה הדיגיטלית של המורה ע"פ SAMR

- המורה כמשתמשת בחומרים דיגיטליים (הכרות עם משאבים וכלים קיימים)
- המורה כמפתחת חומרים דיגיטליים (שילוב ועיצוב חומרי למידה דיגיטליים במקטעים קוהרנטיים קטנים)
- המורה כאוריינית דיגיטלית המפתחת אוריינות דיגיטלית בקרב התלמידים בנוסף להוראת ידע ומיומנויות
- האם יש שורה נוספת?

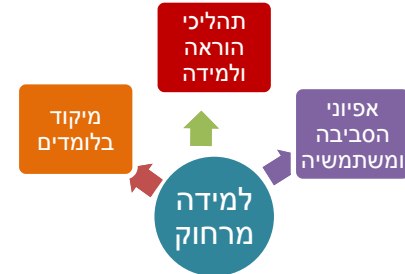




דגשים בהוראה ולמידה

- תהליכים המדגישים את חלקו של הלומד בהבניית הידע – המאפיינים של הסביבות המקוונות (גמישות בזמן, מקום, זמינות ידע)
- למידה אותנטית המחוברת אופן טבעי לסביבות לא פורמליות ומרחיבה בחירה
- תהליכים המזמנים בניית תוצרי למידה מוחשיים בסביבות דיגיטליות
- תהליכי שיתוף ועבודה שיתופית בקבוצות מגוונות (חלוקת עבודה, התייעצות)
- תהליכים המפתחים מיומנויות SEL (ניהול זמן, הכוונה עצמית, מסוגלות וכו')

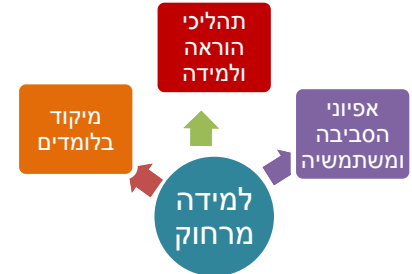




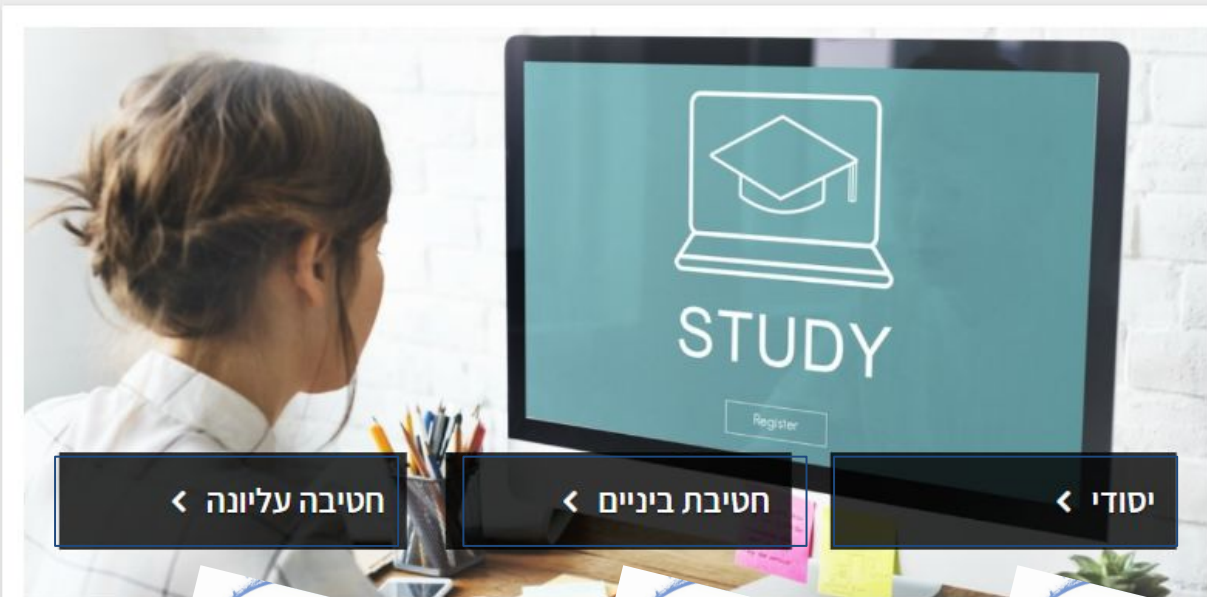
מיקוד בדרכי הערכה

- שזירת הערכה כחלק מתהליך הלמידה (הצבת יעדים, רפלקציה ומשוב מקדם)
- התייחסות בהערכה למימדי הלמידה מרחוק ואוריינות דיגיטלית
- גיוון דרכי הערכה: הערכת מורה, הערכת עמיתים, הערכה עצמית





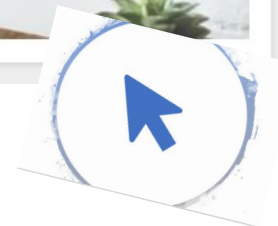
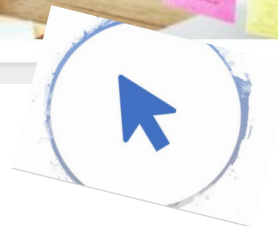
אוריינות דיגיטלית

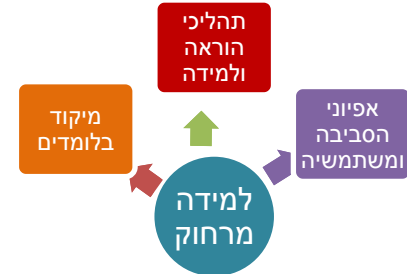


חטיבה עליונה <

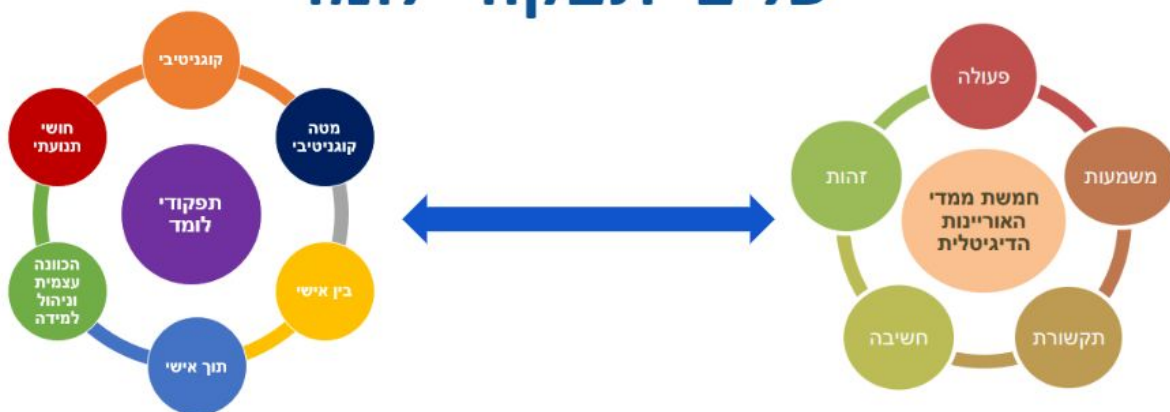
חטיבת ביניים <

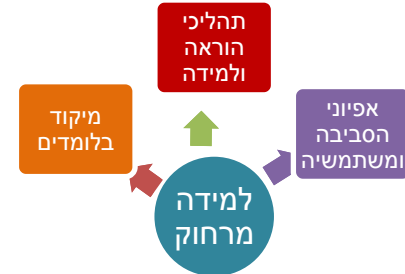
יסודי <





דוגמאות לתכנון פיתוח מיומנויות אוריינות דיגיטלית על פי תפקודי לומד





פרקטיקה של הדרכה

התאמת כלי ההדרכה למאפייני הלמידה מרחוק

ממד הזמן והמרחב

- הדרכה גמישה ומותאמת אישית
- הדרכה המשלבת ממד גנרי ביחד עם מיומנויות דיסציפלינאריות.
- הדרכה על השימוש בשיעורים מצולמים.
- הדרכה להקניה ולתרגול

תפקידי המשתתפים

- 'חוזה חדש' בין המדריך והמורים.
- פיתוח מיומנויות הנחיה מרחוק אצל המורים
- דוגמאות ללמידה עצמאית, מבוססת על שיקול דעת ובחירה, ויכולת להפיק תוצרים בתהליך הלמידה.

אופן התקשורת "בגובה העיניים"

- הדרכה מרחוק מחייבת גמישות בשעות ההדרכה ומיקוד שעת ההדרכה בנושאים ומיומנויות ידועות מראש.
- צריכה להעשות הכנה אישית עם המודרכים כדי לקבל תמונת מצב ולאסוף צרכים מהשטח.
- הדרכה מרחוק מחייבת אמצעי קצה מותאמים ומיומנויות בסיסיות של שליטה בהם





מדינת ישראל
משרד החינוך

הליכי
הוראה
ולמידה

מיקוד
בלומדים

אפיוני
הסביבה
ומשתמיה

למידה
מרוחק

גלגל הפדגוגיה - קריטריונים לבחירה ביישומים

גלגל הפדגוגיה V 5.0
גרסה עברית
<http://bit.ly/PWHEBV5>

ניתנת להורדה מאתר Apple iOS גרסת
In Support of Excellence

שיושמו אוטומטית בגלגל הפדגוגיה
הושמנו כי סדרה של הודעות או
מופצים בפרטת הוראה, הודעת משלב
התכנון ועד שלב הביצוע.

שיושמו אוטומטית בגלגל הפדגוגיה
הושמנו כי סדרה של הודעות או
מופצים בפרטת הוראה, הודעת משלב
התכנון ועד שלב הביצוע.

שיושמו אוטומטית בגלגל הפדגוגיה
הושמנו כי סדרה של הודעות או
מופצים בפרטת הוראה, הודעת משלב
התכנון ועד שלב הביצוע.

קריטריונים לבחירה ביישומים

יישומים טובים יכירו משפיעים את יכולת השתמשנים להיזר מנוחים, לרבות
עובדות וכו' לכוון ולאתר מדעי, יישומים חינוכיים בזמן המשתמשים
ליישומי החינוך, בזמן מתבטקים השתמשנים לבחור חשבונית מדור מעד
אפשרויות לבחור התאמה, לחדר הנכונים או לרשימת השבועות.
הישומים נמנים הנהגה המשתמשים להפסיקו להפסיקו רעיונות או
משפיעים, היישומים לא יאנו מכוונים לבחירת השבועות ה'הנהגה'
אלא משפיעים לתלמידים מספרת מתוהה הישומים סביבונים
ומשפיעות.

יישומים טובים יבצעו האפשריים לתלמידים להוציא את
הואונו כי הם יישומים שיעות הולכים שנלמדו, הם גם
מבליטים יכולת ליישום מושגים במבצעים לא מוכרים
יישומים טובים ניתנים משפיעים את יכולת
השתמשנים להבחין בין רלוונטי ולא רלוונטי,
לכיוון קשרי נשלחו ובלחן ובלחן את אופן אורו
הפרונו.

יישומים טובים הערה משפיעים את
יכולתם של השתמשנים להעריך מידע
או שיעות עבודה על בסיס מדורים
עשבים לעוממה או קיבלו מפורטות
חוצותים, יישומים אלה משפיעים
לכלמדים להעריך אמינות דיוק,
איכות השמות של מידע ולקבל
החלטות משפיעות.

יישומים טובים יערה מנחים
לתלמידים אפשרויות התלנת
פרונות, לתכנן תכניות הלינו
העורכים.

**פריקט השפות
של גלגל
הפדגוגיה**

30 שעות נכון לשנת 2018, להוציא על
ההוצעים האחרונים, הכנסו להעריך
bit.ly/languagecodes

עומד על חפצי ענינים

נלמד בספריה זו, ללא התייחסות לאפשרויות,
פוסט לאפשרות האחר הרוחן הישומים של מלמד
ההוצעים האחרונים, הכנסו להעריך
אחרים יתנו יעודו הנוהג של קולו והשומרים (2001)
הרוחן של (1996) הרוחן של התלמידים את הנוהג
לאפשרויות הפדגוגיות משפיעים המשתמשים ה'הנהגה', פרונו
הישינו לרשימה 2.0 3.0, רוחן רעיונות ה'הנהגה'
הישינו לרשימה 2.0 3.0, רוחן רעיונות ה'הנהגה'
הישינו לרשימה 2.0 3.0, רוחן רעיונות ה'הנהגה'
הישינו לרשימה 2.0 3.0, רוחן רעיונות ה'הנהגה'

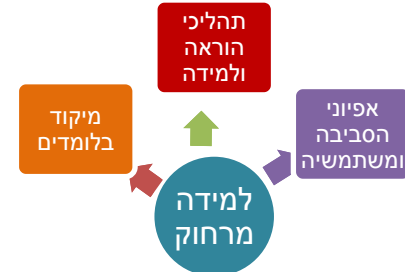
תחת על ידי אלו קריקטונו
Copyright © 2018, All Rights Reserved.
Email: info@designyourway.com

לבקשת הסבר מפורט על השימוש בגלגל הפדגוגיה, קראו את הווסט
"The Pedagogy Wheel - It's Not About The Apps, It's About The Pedagogy"
http://bit.ly/aboutpedagogy

לחיצה על התמונה
תפתח את הגלגל
האינטראקטיבי



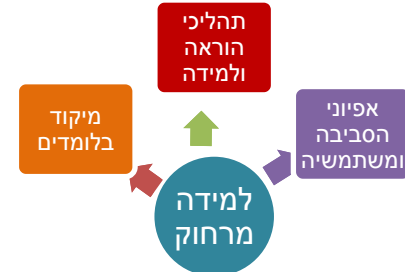
המזכירות הפדגוגית
למידה בונה אדם



על מה צריך לעבוד עם מורים? דגשים לפיתוח מקצועי של מורים

- למידה לאורך החיים (LLL-Life long learning)
- ביסוס תפקיד המורה כמנחה
- פיתוח תפיסה פדגוגית דיגיטלית והבנת הערך המוסף של הפדגוגיה הדיגיטלית (ארבעת רמות השימוש בתקשוב)
- פיתוח יכולות תלמידים
- הכרות עם כלים דיגיטלים ודרכי הוראה מגוונות
- הוראה מבוססת נתונים
- יכולת העברת ידע מתחום לתחום
- שיתופיות ועבודת צוות
- גמישות מחשבתית
- משוב עצמי
- אמפתיה

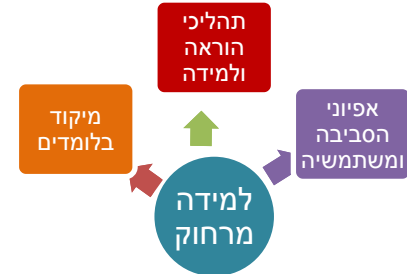




על מה צריך לעבוד עם התלמידים?

- למידה לאורך החיים (LLL-Life long learning)
- תלמיד כחלק מקהילת למידה - שותף פעיל בלמידה ובהערכה (ואף בהוראה)
- דגש על כישורי לומד: תקשורת, שיתופיות, חשיבה ביקורתית, חשיבה יצירתית, פתרון בעיות מורכבות
- פיתוח גמישות מחשבתית – נכונות לשינוי
- אמפתיה ביחס לקשיים ולתסכולים במצב
- הגברת מוטיבציה (מסוגלות)
- הכוונה עצמית: מוטיבציה, ויכולת הערכה עצמית
- מגבלות הקשב והריכוז





על מה צריך לעבוד עם התלמידים?

אוריינות דיגיטלית טכנולוגית
מסמך יישומי ורשימת מיומנויות

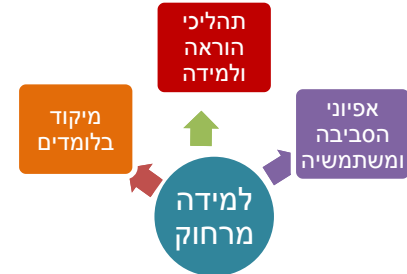
חט"ע



אוריינות דיגיטלית טכנולוגית
מסמך יישומי ורשימת מיומנויות

חט"ב





דוגמאות לקורסים חינומיים :

שימוש בכלי
הערכה
דיגיטליים
בלמידה

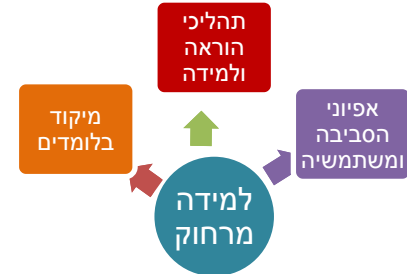


פיתוח מקצועי מקוון
בתחומי הדעת - לפי
שלבי גיל



נערכים ללמידה
מרחוק: שיקולי
דעת והיבטים
טכנולוגיים





כלי עבודה להדרכה מרחוק

דגמי
הוראה
דיגיטליים



פרקטיקות
לתכנון
מפגש
כיתה
וירטואלי



קטלוג
חינוכי -
כלים
דיגיטליים



מאגר
סרטי



אקדמיה
ברשת

