

## כלי לתכנון שילוב משחקים ומשחוק בכיתה

קריטריונים	פירוט (הטבלה תעזור בבחירה מושכלת לשילוב / פיתוח משחק ולהשגת המטרות שהוגדרו)	הקריטריונים שלי
<b>קביעת מטרה</b>	כדאי להגדיר מטרות ברורות למשחק. המטרה יכולה להיות: הקניית תכנים, פיתוח ותרגול מיומנויות, טיפוח ערכים וכו'	המטרה:
<b>בחירת סוג המשחק</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>שימוש במשחק קיים</li> <li>שימוש באלמנטים של משחוק בלבד</li> <li>משחק קבוצתי, כיתתי או ליחידים</li> <li>פיתוח משחק חדש בעצמכם</li> </ul>	סוג המשחק:
<b>תבנית המשחק</b>	לוטו, זיכרון, בינגו, קלפים, תבניות רצף, משחקי קובייה, תבניות מסלול, תבניות אסטרטגיה	תבנית המשחק:
<b>יתרונות וחסרונות</b>	כדאי לערוך טבלה עם עמודות המפרטות את המשחק ויעדיו, יתרונות, חסרונות, בעיות שעלולות לצוץ ופתרונות אפשריים	יתרונות וחסרונות:
<b>מטרות חברתיות</b>	כדאי לדייק בהגדרת המטרות החברתיות-רגשיות. משחק הוא הזדמנות מעולה לגיבוש חברתי והעצמה של ילדים ביישנים ושקטים	מטרות חברתיות-רגשיות:
<b>תוכן ומיומנויות</b>	כדאי לזכור שמשחק טוב הוא משחק שבאמצעותו לומד התלמיד ומסופק לו ידע או מיומנות חדשים, והוא איננו משמש רק לבדיקת חומר לימוד שכבר נלמד	מיומנויות נלמדות:
<b>פיתוח משחק</b>	המורה או התלמיד יפתחו את המשחק? אחת האפשרויות לשלב משחק בכיתה היא מטלה שבה התלמידים נדרשים לפתח משחק	פיתוח המשחק על-ידי:
<b>התנהלות השיעור</b>	איך יראה השיעור?	אופן השיעור:
<b>רלוונטיות</b>	משחקים שאינם רלוונטיים לחיי התלמידים או שאינם מתאימים לקבוצת הגיל לא ישיגו את המטרה. לכן חשוב להכיר את עולם התלמידים, להתייעץ איתם ביחס למשחקים ולגייס את מחויבותם	רלוונטיות:
<b>כללי המשחק</b>	חשוב לדאוג שאלמנט התחרות לא יהיה המרכיב המרכזי במשחק, שבו כישלון של האחד יהיה יתרון לאחר. התחרות עלולה לגרום ליריבויות, למריבות ולהחמצת המטרה	כללי המשחק:
<b>תגמול למנצח</b>	חשוב שהמשחק יכיל מרכיב של תגמול. מומלץ לאפשר גם מרכיב של מזל, אך רצוי למנוע מצב שבו אין משמעות לידע או למיומנות של התלמיד. שכן, אז הניקוד הוא אקראי והתלמידים יאבדו עניין	תגמולים:

