



למידה ניידת באמצעות סריקת קודי QR

"למידה ניידת (Mobile Learning, M-learning) היא למידה המתנהלת באמצעות מכשירים ניידים חכמים (אמצעי קצה אישיים) כגון: טלפון חכם, מחשב לוח (טבלט) ומחשב נייד. למידה מסוג כזה היא אישית, אינטראקטיבית ומזמנת התנסויות חווייתיות, מעניינות ומשמעותיות".⁴⁰

קוד QR הוא סוג של ברקוד דו-ממדי שבו מוטמעים תכנים דיגיטליים כגון: אתרי אינטרנט, מפות, סרטוני YouTube וקבצים שיתופיים (מסמכים, תמונות, הקלטות שמע ועוד). קוד זה ניתן לסריקה באמצעות מצלמות של מכשירים ניידים כגון טלפונים חכמים ומחשבי לוח המחוברים לרשת האינטרנט. ניתן ליצור קוד QR בקלות עבור כל מידע הנמצא ברשת האינטרנט באמצעות מחוללי קודי QR.

למידה ניידת באמצעות סריקת קודי QR מאפשרת חיבור בין העולם הפיזי לדיגיטלי, ומוסיפה רובד מידע דיגיטלי רלוונטי בהקשר למקום שבו נערכת הפעילות. שילוב קודי QR במרחבי החיים והגן מעשיר את הלמידה והמשחק. הסביבה הפיזית הופכת לסביבה אינטראקטיבית שבה הילדים יכולים להיות פעילים, לחקור ולהעמיק בהתאם להעדפותיהם. קודי QR מנגישים לילדי הגן תוכן דיגיטלי מותאם כגון תמונות, סרטונים, הקלטות שמע ועוד.

ניתן לנהל למידה ניידת באמצעות מחשבי הלוח שבגן, או באמצעות שימוש במכשירים הניידים של צוות הגן או ההורים. הלמידה יכולה להיות אישית או קבוצתית תוך הבטחת בריאות הילדים והקפדה על הגבלת משך זמן מסך באופן המתאים לגיל.



חשוב לזכור!

כי לסריקת קוד QR נדרש חיבור לאינטרנט.

ניצוד נשתמש בדרך הלמידה הניידת באמצעות סריקת קודי QR?

קודי QR יפנו את הילדים לתוכן דיגיטלי מגוון שירחיב את הידע ויניע לפעולה במרחב הפיזי. אפשר לשלב קודי QR במרחבי החיים בגן ומחוץ לגן, להלן דוגמאות אחדות:

❖ על כריכת ספר

שילוב הקוד יאפשר לילדים להאזין לסיפור פעם נוספת.

❖ בסמוך ליצירת אומנות

השילוב יאפשר הפנייה למידע קולי קצר על אודות היצירה או האומן, פנייה אישית של האומן אל ילדי הגן או הקלטת הילדים

המסבירים בקולם את יצירת האומנות.

❖ בסמוך לתוצר של הילדים

השילוב יאפשר הפנייה לתיאור תהליך היצירה באמצעות תמונות, סרטון, הסברים קוליים ועוד.

❖ בסמוך לעץ בגן או במרחבי החיים

השילוב יאפשר הפנייה המזמינה לפעולה: האזנה לקולות הסביבה, התבוננות מעמיקה, השתהות, פליאה ועוד.



דרכי הוראה לשילוב מושכל של טכנולוגיה

דיגיטלית בעשייה החינוכית בגן

כמו כן, ניתן להשתמש בקודי QR בפעילויות במרחבי החיים עם קהילת הגן במגוון משחקי מסלול כגון 'חפש את המטמון', 'המרוץ למיליון', מסלול הכולל פעילות בתחנות ועוד. במשחקים אלו המשתתפים צריכים לגלות את מיקום התחנות לפי רמזים (מפה, חידה, תמונה, סרטון ועוד) וכאשר מוצאים את התחנה לבצע משימה. לאחר מילוי המשימה יתקבל רמז לתחנה הבאה עד לסיום המסלול.

מור אגאין, מדריכת תקשוב וגנת משלימה בבת ים, החליטה להזמין את הילדים והוריהם למשחק 'חפש את המטמון' לקראת חג חנוכה.

מור מספרת :

"כגנת משלימה ומדריכת תקשוב חשבתי כיצד אני יכולה להפוך את חג החנוכה שהתקיים ללא חגיגות בגנים וללא שיתוף הורים לחוויה שונה, מלמדת ומשמעותית עבור הילדים ועבור ההורים. בחשיבה משותפת עם הילדים העלינו רעיון שהחל מדבריו של ילד שאמר 'אני רוצה למצוא אוצר'. מתוך הקשבה לילד הפכנו את האוצרות של הילדים למשחק חווייתי ומשותף עם ההורים ובחרנו יחד שם - 'המרוץ לסופגנייה'. כמו בתוכנית הטלוויזיה 'המרוץ למיליון', הילדים יחד עם ההורים היו צריכים להגיע אל נקודת הסיום כאשר המועבר מנקודה לנקודה היה תלוי בהצלחה במשימה שניתנה להם. כדי שהילדים יזהו שהגיעו לנקודה הנכונה הכנו יחד סמלים של חג החנוכה. וכך, כאשר פגשו בסמל חנוכה בנקודה, ידעו שזו הנקודה הנכונה ומשם המשיכו לנקודה הבאה על-ידי פתרון המשימה. מבחינה טכנולוגית נעשה שימוש בין הנקודות בקודי QR שאותם ההורים סרקו יחד עם ילדם, כאשר כל קוד QR פתח את המשימה שהיה עליהם למלא - שאלון חנוכה, מפת דרך, פאזל ועוד. נקודת הסיום הייתה במאפייה הקרובה לגן, שם חילק המוכר במאפייה סופגנייה חמה ומתוקה לילדים ולהורים.

אני יכולה לסכם, שהחוויה הייתה משמעותית ומתאימה לעוגני הגן העתידי - קהילתיות, למידה במרחבי חיים וביטוי אישי".



בת ים / גנת: מור אגאין



דרכי הוראה לשילוב מושכל של טכנולוגיה

דיגיטלית בעשייה החינוכית בגן



למידה מבוססת מקום - במידת האפשר ובהתאמה למטרה, כדאי לשלב התייחסות ליהלומים תרבותיים ולנקודות עניין במרחבי החיים של הילדים כחלק מיצירת משחקי 'חפש את המטמון'. קודי QR מאפשרים למשתתפים להתנהל במשחק באופן עצמאי, מוסיפים מידע ומפנים לפעילות. המשחק מזמן חקר של הסביבה, שימוש בנקודות ציון גיאוגרפיות, התנסות במושגי מרחב ושימוש במפות. אפשר להיעזר בסביבות ובכלים דיגיטליים ליצירה ולניהול של המשחק, לדוגמה, ['Treasure-Hit'](#) סביבה דיגיטלית זו מכילה תבנית של משחק 'חפש את המטמון'. לאחר הזנת הרמזים והמשימות, הסביבה יוצרת קודי QR ומנהלת את המשחק דרך אפליקציה שאותה מתקינים המשתתפים במכשירים הניידים.

חשוב שנזכור!

כי בשימוש בקודי QR המוקד של פעילות הילדים הוא הסביבה הפיזית. אנו מעוניינים שהתוכן הדיגיטלי יתמוך, יעשיר וירחיב תהליכי למידה ומשחק טבעיים. לכן נקפיד שהתוכן הדיגיטלי יהיה ממוקד, מותאם לטווח הקשב של הילדים, יפנה לפעילות במרחב ויזמן אינטראקציה חברתית. חשוב, שהתוכן הדיגיטלי יהיה רלוונטי ומותאם לתחומי העניין של הילדים, כדאי לשתף אותם בבחירת התוכן ולאפשר להם ליצור תוכן בעצמם.



דרכי הוראה לשילוב מושכל של טכנולוגיה

דיגיטלית בעשייה החינוכית בגן



פינת ההורים

נדאי לשאול?

- ❖ איזה ידע, מיומנויות וערכים נקדם באמצעות התוכן הדיגיטלי?
- ❖ איזו פעילות התוכן הדיגיטלי מזמן? האם הוא מעורר מחשבה? מניע לפעולה?
- ❖ מיהו קהל היעד? האם יש לו מאפיינים מיוחדים?
- ❖ אילו סוגי תוכן דיגיטלי נשלב? לדוגמה: מצגות, תמונות, סרטונים, קבצי שמע, מסמכים, קישורים, לוח שיתופי וכד'.
- ❖ אילו אמצעי קצה נגישים לצורך הפעילות (אמצעי קצה בגן, של הצוות או של ההורים)?

נדאי לברר:

- ❖ האם הלמידה תתרחש במהלך יום הלימודים בגן או מחוץ לשעות פעילות הגן?
- ❖ מהו הקשר בין המרחב הפיזי לתוכן הדיגיטלי המקושר לקוד QR?
- ❖ האם צפייה בתוכן הדיגיטלי מקדמת אינטראקציה עם הצוות החינוכי או עם ילדי הגן וביניהם?
- ❖ באיזה אופן השימוש בקודי QR מקדם יכולת לימוד עצמאית?

ומה עוד?

- ❖ לבחור וליצור יחד עם הילדים תוכן דיגיטלי שיעשיר את סביבות המשחק והלמידה בגן.
- ❖ ליצור יחידות דיגיטליות אשר יעודדו את הילדים לבדוק, לחקור ולתעד תופעות ותהליכים באופן עצמאי ו/או בשיתוף הורים, ולשתף בעשייתם את חבריהם ואת צוות הגן.

