



תחום ספורט ובריאות

מיומנויות ספורט אלקטרוני

שלב חטיבת נעורים
ד"ר מרבית מטר

הפעלות תלמידים



תוצרי למידה

- אינטראקציה עם משחקים אלקטרוניים תנועתיים המדמים אימון גופני, והפגנת מעורבות רציפה באימון תוך שמירה על שליטה ויזו-מוטורית טובה.
- הפגנת יכולת ייחודית בשליטה בתנועותיו ובחשיבה מהירה במהלך משחקי ספורט אלקטרוניים, מה שמעיד על כישרון המשלב בין חשיבה שכלית למיומנות תנועתית.
- השתתפות במשחקים אלקטרוניים הדורשים תנועה גופנית, והפגנת שיפור בתיאום בין תנועות גופו עם התפתחות מיומנויותיו הגופניות.
- בחירת משחק אלקטרוני בעל אופי תנועתי או חשיבתי, והפגנת שליטה טובה בין תנועתו לחשיבתו במהלך המשחק, תוך הקפדה על הזמן המוקצב לפעילות.
- מחויבות לכללי המשחקים האלקטרוניים האינטראקטיביים, והפגנת כבוד לזמן ולהוראות, ונשיאה באחריות על ביצועיו והתנהגותו במהלך המשחק.

שיטות הערכה:

1. תצפית ישירה:

- באמצעותה מתבצע מעקב אחר ביצועי התלמידים במהלך השתתפותם בפעילויות אלקטרוניות (כמו משחקים תחרותיים, אימון על אסטרטגיות משחק או עבודה קבוצתית).
- מדדי הערכה:
 - שיתוף פעולה עם הצוות.
 - יכולת קבלת החלטות מהירה.
 - כיבוד כללי המשחק והתנהגות ספורטיבית.
 - שליטה ברגשות במהלך המשחק.
- דוגמה יישומית:
 - המורה רושם את הערותיו בכרטיס הערכה אישי לכל תלמיד במהלך אליפות בית ספרית לספורט אלקטרוני.

2. משימות ביצוע:

- הטלת משימות מוגדרות על התלמידים, הדורשות יישום מעשי של מיומנויותיהם, כגון:
 - תכנון תוכנית משחק קבוצתית.
 - ניתוח משחק אלקטרוני והגשת דוח על האסטרטגיות ששימשו בו.
 - הנהגת הצוות במשחק ניסיון.
- דוגמה יישומית:
 - התלמיד מתבקש להגיש "סרטון וידאו מוקלט" שבו הוא מסביר את דרך השימוש באסטרטגיות הגנה במשחק "League of Legends". הערכה אינטראקטיבית: מבוססת על משוב בין המאמן לתלמיד.

שווה ערך לשישה שיעורי פעילות, הפרוסים על פני שלושה שבועות, עם אפשרות לחזרה עבור קבוצות אחרות.	270 דקות.	 משך הביצוע
. מעבדת המחשבים הבית-ספרית: אולם מתאים ליישום המשחקים האלקטרוניים המאושרים. מצויד במכשירים בעלי מפרט טכני המאפשר הפעלת משחקים לימודיים וספורטיביים. תומך בפעילויות הדורשות חיבור לאינטרנט. 2. אולם פעילויות לימודיות: מתאים לפעילויות המבוססות על תכנון, ניתוח וטקטיקה קבוצתית (כמו סדנאות באסטרטגיות משחק). נעשה בו שימוש בלוח חכם או רגיל להסברת מיומנויות או תוכניות משחק.		 מקום הביצוע
ראשית: כלים טכניים (דיגיטליים) . מכשירים וציוד: מחשבים או קונסולות משחקים (Nintendo / Xbox / PlayStation). מסכי תצוגה גדולים או מקרנים. אוזניות (Headsets) עם מיקרופון להקלת התקשורת בין השחקנים. חיבור אינטרנט מהיר. . תוכנות ומשחקים לימודיים: משחקי ספורט אלקטרוני המתאימים לגיל, כמו Fortnite, FIFA, Rocket League (תוך וידוא התאמת התוכן). פלטפורמות אימון אלקטרוניות כמו Aim Lab או GamerzClass לפיתוח מיומנויות. כלי ניתוח ביצועי שחקנים (כמו Overwolf או Mobalytics). . פלטפורמות למידה והערכה: Microsoft Teams / Google Classroom לארגון משימות ופרויקטים. Microsoft Forms / Google Forms ליישום סקרים והערכה עצמית. תוכנות מצגות (Canva, PowerPoint) לעיצוב פרויקטים ותקצירים. הערה: יש להקפיד שכלי ההערכה יכללו מדידה של שלושת ההיבטים: ידע, מיומנויות וערכים.		 אמצעי ביצוע



Rocket League

הליכי ביצוע (התוכן):

תיאור התוכן:

Rocket League הוא משחק ספורט אלקטרוני המשלב בין נהיגת מכוניות למשחק כדורגל בו-זמנית. השחקנים נוהגים במכוניות קטנות ומהירות בתוך מגרש ענק במטרה לדחוף כדור גדול לעבר שער הקבוצה היריבה ולהבקיע שערים. ניתן לשחק בו באופן אישי או קבוצתי, כאשר השחקנים משתפים פעולה עם חבריהם לקבוצה להשגת הניצחון.

תוכן לימודי:

ראשית: היכרות עם המשחק Rocket League

היכרות עם המשחק:

- Rocket League הוא משחק ספורט אלקטרוני מהנה המשלב בין נהיגת מכוניות למשחק כדורגל. במשחק זה, השחקן נוהג במכונית מיוחדת בתוך מגרש גדול במטרה לדחוף כדור ענק לעבר שער הקבוצה היריבה ולהבקיע שערים.
- ניתן לשחק בו לבד נגד המחשב או עם חברים במשחקים קבוצתיים (2 נגד 2, 3 נגד 3 או 4 נגד 4).
- המשחק מתבסס על מהירות, שליטה טובה במכונית, שיתוף פעולה בין חברי הקבוצה, ותכנון אסטרטגיות לניצחון במשחק.
- אופן המשחק הבסיסי:
 - כל קבוצה מורכבת משחקן אחד עד ארבעה שחקנים.
 - המטרה היא להבקיע את המספר הגדול ביותר של שערים בזמן המוגדר (בדרך כלל 5 דקות למשחק).
 - ניתן להשתמש בקפיצה, האצה (Boost) ונהיגה על קירות כדי לעוף ולפגוע בכדור מהאוויר.

המיומנויות החשובות ביותר הנרכשות מהמשחק:

המיומנות	ההסבר
חשיבה מהירה	קבלת החלטות בשבריר שנייה להבקעת שער או למניעת שער.
עבודת צוות	קבלת החלטות בשבריר שנייה להבקעת שער או למניעת שער.
תיאום עין-יד	שליטה מדויקת במכונית לפגיעה בכדור ולשינוי כיוון בדיוקנות.
ריכוז ותשומת לב	ריכוז מתמיד במיקום הכדור ובתנועת השחקנים היריבים.

1. כללי היסוד של Rocket League:

- הבקעת שער בשער הקבוצה היריבה.
- אסור לפגוע בקבוצה היריבה (המשחק נטול אלימות פיזית אמיתית).
- מחויבות לזמן שנקבע למשחק.
- שיתוף פעולה ותקשורת עם חברים לקבוצה חיוניים לניצחון.
- פעילות מוצעת:
- חלוקת התלמידים לקבוצות, כל קבוצה דנה ב: "מהי התוכנית הטובה ביותר להתקפה ולהגנה ב-Rocket League?"
- כל קבוצה מציגה תקציר של רעיונותיה תוך 3 דקות.

שנית: מיומנויות המשחק Rocket League

- מיומנות שליטה בכלי המשחק:
 - היכולת להשתמש במקלדת, בעכבר או בבקר משחק (Controller) במקצועיות.
 - הכרת פקודות הבקרה הבסיסיות והמתקדמות של כל משחק.
 - התאמת הגדרות הבקרה לסגנון המשחק של השחקן (Key Bindings, Sensitivity).
 - הבהרה: שחקן טוב חייב לשלוט בכלי הבקרה כדי להגיב במהירות להתפתחויות במשחק, "כפי ששחקן כדורגל שולט בכדור".
- מיומנות קבלת החלטות מהירה (Decision Making):
 - קבלת החלטות מיידיות במהלך המשחק, כמו:
 - התקפה או הגנה.
 - עזרה לחבר לקבוצה או ביצוע משימה עצמאית.
 - שינוי אסטרטגיית המשחק בהתאם למצב היריב.
 - קריאת מצבים וציפיית תנועות המתחרים.
 - הבהרה: ברגעים המכריעים במשחק, החלטה מהירה עשויה להיות ההבדל בין ניצחון להפסד.
- מיומנות תכנון מוקדם וקביעת אסטרטגיות:
 - שרטוט תוכנית משחק קבוצתית לפני תחילת המשחק.
 - קביעת תפקידים לכל שחקן בקבוצה (מנהיג, מגן, חלוץ, משקיף).
 - התאמת התוכנית להתפתחויות המשחק.
 - הבהרה: ההצלחה במשחק Rocket League אינה תלויה רק במיומנות אישית, אלא בקיומה של תוכנית ברורה ובחלוקת תפקידים בין חברי הקבוצה.

1. מיומנות תקשורת עם הצוות:

- שימוש יעיל באמצעי תקשורת במהלך המשחק.
- שליחה וקבלה של פקודות בבהירות ובמהירות.
- החלפת מידע חשוב עם הצוות (מיקומי יריב, משאבים זמינים, מצב החברים).
- הבהרה: הצוות המצליח הוא זה שחבריו מתקשרים בבהירות ומשתפים פעולה רגע ברגע, כפי שקורה במשחקים אמיתיים.

שלישית: כללים והתנהגויות אתיות בספורט האלקטרוני:

- מחויבות והגינות בתחרות:
 - אי-שימוש בתוכנות רמאות או בכלים לא מורשים.
 - כיבוד כללי המשחק ומחויבות להוראות המארגנים והשופטים.
 - הימנעות מניצול פרצות טכניות באופן הפוגע בהגינות התחרות.
 - הבהרה: שחקן מקצועי משיג ניצחון במיומנויותיו ולא ברמאות או בתחבולות לא חוקיות.
- כיבוד המתחרים וחברי הצוות:
 - הימנעות משימוש בביטויים פוגעניים או במשפטים מתגרים.
 - כיבוד מאמץ המתחרה גם בניצחון.
 - תמיכה ועידוד של חברי הצוות גם במקרה של טעויות.
 - הבהרה: רוח ספורטיבית אמיתית מתבטאת באופן שבו אתה מתייחס לחבריך וליריביך, בין אם אתה מנצח או מפסיד.
- שליטה עצמית וקבלת ניצחון או הפסד:
 - התמודדות עם ניצחון בצניעות, ללא התנשאות או זלזול.
 - קבלת ההפסד ברוח ספורטיבית ועבודה על שיפור הביצועים בעתיד.
 - הימנעות מתגובות רגשיות מוגזמות או מהתנהגות תוקפנית בהפסד.
 - הבהרה: ההפסד הוא חלק מהמשחק, והשחקן המצליח הוא זה שלומד ממנו כדי לפתח את מיומנויותיו.
- מחויבות להוראות המארגנים ולחוקים הרשמיים:
 - פעולה לפי הנחיות המורה או מאמן הקבוצה במהלך הפעילות.
 - כיבוד הזמן המוקצב למשחקים או לאימונים.
 - אי-עיכוב מהלך המשחק או יצירת אי-סדר בתוך הצוות.
 - הבהרה: כמו בטורנירים בינלאומיים, מחויבות להוראות מבטיחה חוויה הוגנת ומאורגנת לכל השחקנים.

רביעית: בריאות ובטיחות במהלך עיסוק בספורט אלקטרוני:

- ישיבה נכונה מול המחשב:
 - שמירה על תנוחת ישיבה בריאה למניעת כאבי גב וצוואר.
 - לוודא שהמסך נמצא בגובה העיניים להפחתת עייפות העיניים.
 - הנחת כפות הרגליים על הרצפה או על הדום מתאים.
 - תמיכה בגב התחתון באמצעות כרית או משענת רפואית.
 - הבהרה: תנוחה לא נכונה עלולה לגרום לכאבים כרוניים בעמוד השדרה או בצוואר לטווח הארוך, לכן יש להתאמן על ישיבה בריאה מההתחלה.
- הפסקות מנוחה סדירות:
 - לקחת הפסקה קצרה כל 30-40 דקות משחק, למניעת עייפות נפשית וגופנית.
 - עמידה והליכה במהלך הפסקות המנוחה להמרצת זרימת הדם.
 - הימנעות ממשחק רציף למשך שעות ארוכות ללא הפסקה.
 - הבהרה: אפילו השחקנים הטובים ביותר בעולם לוקחים הפסקות מנוחה במהלך אימונים להגנה על מוחם וגופם.
- תרגילי מתיחות לפרק כף היד ולצוואר:
 - ביצוע תרגילים קלים לפרקי כף היד למניעת פציעה בתסמונת התעלה הקרפלית.
 - תרגילים לשחרור הצוואר והכתפיים להפחתת הנוקשות הנובעת מישיבה ממושכת.
 - הזזת העיניים הרחק מהמסך כל 20 דקות (כלל 20-20-20: כל 20 דקות, להביט למרחק של 20 רגל (כ-6 מטר) למשך 20 שניות).
 - הבהרה: תשומת לב לתרגילים פשוטים אלה מגינה עליך מפני פציעות מקצועיות הפוגעות בשחקני ספורט אלקטרוני.
- תאורה וסביבה מתאימה:
 - לשחק בחדר מאורר היטב ועם תאורה טובה להפחתת עייפות העיניים.
 - הימנעות ממשחק בחדרים חשוכים לחלוטין או באור חזק מאוד המשתקף על המסך.
 - לוודא שהמקום נקי מהסחות דעת ומסיכונים פיזיים (כבלים חשופים, רצפה לא בטוחה).
 - הבהרה: סביבת משחק נוחה ומאובזרת מעלה את ריכוז השחקן ומפחיתה את העייפות הנפשית.

חמישית: עבודת צוות ותקשורת יעילה:

- חשיבות עבודת צוות בקבוצות אלקטרוניות:
 - רוב משחקי הספורט האלקטרוני מתבססים על קבוצות המורכבות ממספר שחקנים.
 - שיתוף פעולה בין חברי הצוות הוא מפתח להצלחה, שכן שחקן אינו יכול לנצח לבדו במשחקים קבוצתיים.
 - הצוות החזק הוא זה הפועל כיחידה אחת, שבה כולם חולקים את אותה מטרה.
 - הבהרה: כמו בכדורגל, אם אין תיאום והבנה בין השחקנים, התוצאה תהיה חלשה, לא משנה כמה גבוהות מיומנויות הפרטים.

• תפקידי השחקנים בתוך הצוות:

- חלוקת תפקידים תורמת לארגון ולחלוקת משימות. מהתפקידים החשובים ביותר:
 - מנהיג הצוות (Team Leader): מכוון את האסטרטגיות ומקבל את ההחלטות המכריעות.
 - המגן (Defender): מגן על הנקודות הבסיסיות או על אזורי שליטה.
 - התומך (Support): מסייע לצוות בכלים או במידע.
 - התוקף (Attacker): מבצע את ההתקפות הישירות או את פעולות החדירה.
- הבהרה: כל תפקיד בצוות משלים את האחר, ואין תפקיד חשוב יותר מהאחר. הניצחון תלוי בשיתוף פעולה.

• מיומנויות תקשורת יעילה במהלך המשחק:

- בהירות: הבעת המידע בדיוקנות ובמהירות.
- כבוד: שימוש בשפה מנומסת בשיחה עם הצוות.
- קיצור: שימוש במילים או בסמלים מוסכמים לחיסכון בזמן במהלך המשחקים.
- הקשבה: הבנת הוראות מאחרים ללא הפרעה.

◦ דוגמאות מעשיות לשימוש במשפטים, כמו:

- "היריב בצד שמאל"
- "אני צריך תמיכה בנקודה B"
- "בואו נשנה את תוכנית ההתקפה מהגב"

• יתרונות עבודת צוות ותקשורת יעילה:

- שיפור ביצועים קבוצתיים ותוצאות במשחקים.
- בניית רוח צוות ואמון הדדי.
- הפחתת טעויות הנובעות מאי-הבנה.
- העלאת המוטיבציה האישית אצל הפרטים, כי הם חשים בחשיבות תפקידם בצוות.

שישית: ניתוח והערכה לאחר המשחק:

- מושג הניתוח לאחר המשחק:
 - זוהי סקירה מקיפה של הביצועים האישיים והקבוצתיים לאחר סיום המשחק.
 - מטרתה לזהות:
 - מה בוצע בהצלחה.
 - טעויות או בעיות שעמדו בפני הצוות.
 - הזדמנויות לשיפור ולפיתוח בפעמים הבאות.
 - הבהרה: שחקן מקצועי אינו נותן למשחק לעבור מבלי ללמוד ממנו, אלא מנתח כל חלק ממנו לשיפור רמתו בעתיד.
- שלבים לניתוח יעיל של הביצועים:
 - א. סקירת מטרות:
 - האם הושגה המטרה העיקרית של המשחק (ניצחון, שליטה, ביצוע תוכנית מוגדרת)?
 - ב. זיהוי נקודות חוזק:
 - באילו מיומנויות או אסטרטגיות השתמש הצוות בהצלחה?
 - מי השחקנים שהצטיינו בביצוע תפקידיהם? ומדוע?
 - ג. זיהוי נקודות חולשה:
 - אילו טעויות אירעו במהלך המשחק (איחור בהחלטה, חולשה בתקשורת, חלוקת תפקידים לקויה)?
 - האם היה פגם בתוכנית המשחק או בביצועה?
 - ד. גיבוש תוכנית שיפור:
 - כיצד ניתן להימנע מטעויות אלה במשחקים הבאים?
 - האם הצוות זקוק לאימונים נוספים במיומנויות ספציפיות (למשל: תקשורת, מהירות קבלת החלטות)?
 - כלי הערכה לאחר המשחק:
 - צפייה חוזרת במשחק לסקירת הרגעים החשובים בדיוקנות.
 - דף הערכת ביצועים, לכתיבת הערות על כל שחקן ותפקידו.
 - פגישת צוות: דיון פתוח בין השחקנים והמאמן להחלפת דעות.
 - מבחנים קצרים: למדידת מידת קליטת הלקחים שנלמדו לאחר הניתוח.
 - יתרונות הניתוח וההערכה:
 - שיפור ביצועים במשחקים הבאים.
 - הגברת המודעות העצמית של השחקנים למיומנויותיהם ולטעויותיהם.
 - חיזוק העבודה הקבוצתית דרך ביקורת בונה.

- העלאת הביטחון העצמי כאשר השחקנים מכירים בהתפתחותם המתמדת.
 - הבהרה: הקבוצות הטובות ביותר בעולם נפגשות לאחר כל משחק כדי לנתח את פרטיו הדקים, גם במקרה של ניצחון, כי הפיתוח אינו נעצר.

הליכי ביצוע (התוכן):
מושגים מרומזים מיועדים:

ראשית: ידע

- הבנת מושג הספורט האלקטרוני וחשיבותו בעידן המודרני.
- היכרות עם יסודות המשחק Rocket League מבחינת כללים, מטרות ואופן משחק.
- בקיאות בתפקידים השונים בצוות, כמו התקפה, הגנה ותמיכה.
- הכרת חוקי המשחק ההוגן ואתיקה התחרות.
- היכרות עם מושגי בטיחות דיגיטלית ואבטחה במהלך שימוש באינטרנט.
- הבנת חשיבות התקשורת בתוך הצוות והשפעתה על הביצועים הקבוצתיים.

שנית: מיומנויות

- פיתוח קואורדינציה בין העין ליד במהלך שימוש בכלי בקרה.
- פיתוח היכולת לקבל החלטות מהירות במצבים תחרותיים.
- לימוד ניהול זמן ביעילות במהלך מהלכי המשחק.
- שיפור מיומנויות תקשורת מילולית וכתובה עם חברי הצוות.
- פיתוח מיומנויות חשיבה אסטרטגית, גיבוש תוכניות וביצוען.
- רכישת מיומנויות טכניות בהתמודדות עם הגדרות המשחק וכלים אלקטרוניים.

שלישית: ערכים

- חיזוק רוח עבודת צוות ושיתוף פעולה עם אחרים.
- כיבוד חברים, מתחרים ושופטים בסביבת המשחק.
- דבקות בהתמדה ואי-כניעה במקרה של הפסד.
- פיתוח תחושת אחריות ומשמעת במהלך השתתפות בצוות.
- קבלת ביקורת בונה ושאפה מתמדת לשיפור הביצועים.
- השגת איזון בין בידור דרך משחקים למחויבויות לימודיות ויומיומיות.

הכנה והיערכות:

- לוודא את מוכנות מעבדת המחשבים (מכשירים, רשת אינטרנט, משחקים מאושרים).
- הכנת אולם הפעילויות עם דפי עבודה, מסך תצוגה וכלי הסבר.
- הכנת אולם הספורט עם כמה כלים גופניים מתאימים (כדורי גומי, חבלי אימון, מזרני רצפה).

- פעולות שהמורה מבצע:
 - קבלת פני התלמידים והמרצתם להשתתפות.
 - הצגת שאלות מקדימות לשחזור ידיעותיהם הקודמות על Rocket League.
 - הצגת סרטון קצר או תמונה מעוררת השראה על אליפות עולם ב-Rocket League.
 - הסבר קצר על מטרות הפעילות, המיומנויות והערכים המיועדים (כמו שיתוף פעולה, משחק הוגן).
- יישום מעשי במעבדת המחשבים:
 - חלוקת התלמידים לקבוצות (שלושה עד חמישה תלמידים לכל קבוצה).
 - אימון התלמידים על:
 - שימוש בכלים ובדרך השליטה הבסיסית.
 - ביצוע משימות שיתופיות במהלך המשחק (מסירה, הגנה, התקפה).
 - התמקדות ב"משחק הוגן" ובכיבוד הקבוצה היריבה.
- פעולות שהמורה מבצע:
 - וידוא מוכנות הסביבה הטכנולוגית:
 - לוודא שכל המחשבים פועלים כשורה.
 - לוודא שהמשחק Rocket League מותקן ומוכן להפעלה.
 - חלוקת התלמידים למכשירים באופן מאוזן לפי הקבוצות שהוקמו מראש.
 - הבהרת שלבי הפעלת המשחק ואופן המשחק באופן פשוט, תוך הסבר על התפקידים הבסיסיים של כל כפתור או כלי בקרה.
 - תזכורת לתלמידים על הכללים האתיים למשחק:
 - משחק הוגן.
 - כיבוד חברים ומתחרים.
 - מחויבות להוראות ואי-הפרעה לאחרים.
 - מעקב אחר מהלך המשחק והתערבות בעת הצורך:
 - פיקוח על האינטראקציה של התלמידים זה עם זה בתוך הקבוצות.
 - סיוע לתלמידים הנתקלים בקשיים טכניים.
 - מתן עצות מהירות לשיפור הביצועים בעת הצורך.
 - עידוד שיתוף פעולה ועבודת צוות בין חברי הקבוצה במהלך המשחק, והנחיית המנהיגים בתוך הקבוצות לארגון התפקידים.
 - רישום הערות על ביצועי התלמידים לשימוש מאוחר יותר במשוב ובהערכה.

الأأنشطة المقترحة:

كتابة ثاآ قواعد أساسية للعبة عى السبورة.

الهدف: تطوير مهارات التحكم بالسيارة والكرة.

الطريقة:

استخدام وضع التدريب داخل اللعبة.

يطلب من كل طالب محاولة:

ضرب الكرة في الهواء.

تسجيل هدف من مسافة بعيدة.

استخدام الـ Boost بطريقة صحيحة للوصول إلىى الكرة بشكل أسرع.

تسجيل أفضل المحاولات.

. نشاط جماعي: «خطط مع فريقك»

الهدف: تنمية مهارات العمل الجماعي والتخطيط.

الطريقة:

تقسيم الطاب إلىى فرق (ثاآة لاعبين في كل فريق).
كل فريق يناقش خطة للهجوم والدفاع (من سيكون الحارس؟ من المهاجم؟ من المساعد؟).

تطبيق الخطة في مباراة تدريبية.

الهدف: تعزيز الإبداع والخيال. ملعب Rocket League»

الطريقة:

توزيع أوراق وأقام تلوين.

يُطلب من كل طالب تصميم ملعب جديد لـ Rocket League) بأشكال مبتكرة، وألوان، وعقبات جديدة).

عرض التصميم في الصف مع شرح فكرة كل طالب.

. مناقشة صفية: «ماذا تعلمت من اللعبة؟»

الهدف: ربط اللعب بالقيم والسلوكيات.

- אופן הביצוע:

- הצגת שאלות כמו:

- האם שיתוף הפעולה עם חבריך עזר לך לנצח?
 - מה היה ניתן לשפר במשחק שלך?
 - איך הרגשת כשהבקעת שער או הפסדת במשחק?
 - כתיבת הלקחים שנלמדו על הלוח (כמו סבלנות, שיתוף פעולה, כיבוד כללים).

- משחק שאלות מהירות:

- מטרה: הטמעת המידע הבסיסי על המשחק.

- אופן הביצוע:

- הכנת תחרות פשוטה, כמו:

- כמה שחקנים בכל קבוצה?

- כמה זמן נמשך המשחק?

- מה תפקידו של כפתור ה-Boost?

- איך מנצחים במשחק?

- חלוקת נקודות סמליות למנצחים.

- פעילות גופנית מציאותית: "Rocket League אנושי"

- מטרה: הכנסת מרכיב התנועה האמיתית.

- אופן הביצוע:

- משחק Rocket League אמיתי במגרש באמצעות כדור גדול, שבו כל תלמיד נע כמייצג של המכונית.
 - נקבע שחקן אחד כשוער, אחר כחלוץ ואחר כמגן בכל קבוצה.

פעילויות מוצעות:

שלב ראשון: הכנה והיערכות (5 דקות)
מטרה: עוררות מוטיבציה אצל התלמידים ותיאום ציפיות.
הכרת מושג המשחק Rocket League לתלמידים.
הבהרת מטרות הפעילות החוץ-כיתתית והערכים והמיומנויות המיועדים.
חלוקת התלמידים לקבוצות מאוזנות.

פעולות שהמורה מבצע:

קבלת פני התלמידים והמרצתם להשתתפות.
הצגת שאלות מקדימות לשחזור ידיעותיהם הקודמות על המשחק Rocket League, כמו:
מי מכיר את המשחק הזה?
האם שיחקתם במשחק הזה בעבר?

שלב שני: יישום מעשי (במעבדת המחשבים) (15 דקות)

מטרה: פיתוח מיומנויות טכניות וקוגניטיביות אצל התלמידים.
הסבר על אופן הפעלת המשחק Rocket League, שהוא משחק אלקטרוני קבוצתי המשלב בין כדורגל למרוצי מכוניות, ומשחק בדרך כלל בין שתי קבוצות. כל שחקן שולט במכונית מרוץ עם מנוע סילון, שיכולה לנהוג, לקפוץ, לעוף ולדחוף במהירות.
אימון הקבוצות על: אופן השליטה הבסיסי, שימוש באסטרטגיות קבוצתיות מתאימות.
ביצוע משחקי אימון בין הקבוצות בפיקוח המורה.
הדגשת יישום המשחק ההוגן וכיבוד היריב.

פעולות שהמורה מבצע:

לוודא את מוכנות המכשירים והתוכנות לפני תחילת הפעילות.
חלוקת התלמידים לקבוצות שוות וקביעת מנהיג/ה לכל קבוצה.
מעקב אחר ביצועי כל קבוצה ומתן תמיכה טכנית בעת הצורך.
הדגשת יישום אסטרטגיות משחק קבוצתיות.
פיקוח על מחויבות התלמידים לכללי המשחק ההוגן וכיבוד המתחרים.

שלב שלישי: סדנה (באולם הפעילויות) (10 דקות)

מטרה: פיתוח מיומנויות ניתוח ותכנון אסטרטגי.
צפייה במשחק אלקטרוני מוקלט וניתוחו באופן קבוצתי.
דיון: נקודות חוזק וחולשה בביצועים, תפקיד שיתוף הפעולה והתכנון בהשגת הניצחון.
הכנת כל קבוצה לתוכנית משחק מיוחדת לה למשחק הבא.
הצגת התוכניות והחלפת דעות בין הקבוצות.

- פעולות שהמורה מבצע:
 - הנחיית התלמידים לנתח את ביצועי השחקנים (נקודות חוזק, היבטים לשיפור).
 - עידוד כל קבוצה להציג תוכנית משחק מוצעת למשחק הבא.
 - עידוד דיון פתוח והחלפת דעות בין הקבוצות.
- שלב רביעי: תרגילים גופניים תומכים (באולם הספורט) (5 דקות)
 - מטרה: חיזוק המודעות לבריאות ויישום מיומנויות גופניות תומכות.
 - ביצוע תרגילי חימום ומתיחות לפרק כף היד, לאצבעות ולצוואר.
 - ביצוע תרגילים לשיפור זמן תגובה (כמו זריקת כדור גומי ותפיסתו).
- פעולות שהמורה מבצע:
 - הובלת התלמידים בביצוע תרגילי מתיחות (צוואר, פרק כף היד, אצבעות).
 - התרעה בפני התלמידים על חשיבות המנוחה בין סבבי המשחק למניעת מאמץ גופני.
- שלב חמישי: המשימה הדיגיטלית הביתית (דרך הפלטפורמה האלקטרונית)
 - מטרה: חיזוק חדשנות ואחריות דיגיטלית.
 - הכנת פרויקט פשוט:
 - עיצוב תוכנית משחק אלקטרונית חדשנית.
 - הצגת מצגת קצרה על כוכב עולמי בספורט האלקטרוני.
 - העלאת הפרויקטים דרך פלטפורמת בית הספר האלקטרונית.
- פעולות שהמורה מבצע:
 - מתן משוב בונה לכל צוות (מה עשו היטב, מה זקוק לשיפור).
 - עידוד הצוותים המצטיינים בביצועים ובהתנהגות ספורטיבית.
- שלב שישי: הערכה ומשוב (בכיתה) (10 דקות)
 - מטרה: הערכת מידת השגת המטרות ומתן הערות לשיפור הביצועים.
 - דיון עם התלמידים על:
 - המיומנויות שנרכשו.
 - הערכים וההתנהגויות שיישמו במהלך הפעילות.
 - מתן משוב לכל צוות על הביצועים הטכניים וההתנהגותיים.
 - הענקת הוקרה לצוות המצטיין בביצועים ובהתנהגות.
- פעולות שהמורה מבצע:
 - ניהול דיון מסכם על הדברים החשובים ביותר שהתלמידים למדו במהלך הפעילות.
 - מתן משוב לכל צוות (נקודות חיוביות, נקודות הזקוקות לשיפור).
 - הבהרת המשימה הביתית דרך הפלטפורמה (אם יש).

פעילויות סיום:

- פעולות שהמורה מבצע:
 - בקשת הערות מהתלמידים על חוייתם בפעילות:
 - מה מצא חן בעיניך בפעילות?
 - האם נתקלת בקושי מסוים במהלך המשחק או בשיתוף הפעולה עם הצוות?
 - הענקת הוקרה מילולית (או בסמלים מעודדים) לצוותים המצטיינים; להעלאת המורל של התלמידים ולעידודם להשתתף בפעילויות הבאות.
 - סיכום המושגים והערכים החשובים ביותר שהיו מיועדים בפעילות, כמו:
 - עבודת צוות.
 - חשיבה אסטרטגית.
 - מחויבות לרוח ספורטיבית.

כלי הערכה:

ראשית: תצפית ישירה:

- תיאור הכלי:
- זהו כלי הערכה המבוסס על מעקב המורה אחר ביצועי התלמידים במהלך ביצוע הפעילות החוץ-כיתתית במיומנויות ספורט אלקטרוני, וזאת על פי קריטריונים מוגדרים המאפשרים הערכת מיומנויות התנהגותיות, קוגניטיביות ומעשיות של התלמידים באופן מיידי ומציאותי.
- מרכיבי התצפית הישירה:
 - מחויבות להוראות:
 - האם התלמיד פועל לפי הוראות המורה לפני ובמהלך הפעילות?
 - האם הוא מיישם את כללי היסוד למשחק נכון?
 - יישום מיומנויות עבודת צוות:
 - האם הוא משתף פעולה עם חבריו באופן יעיל?
 - האם הוא משתף אחרים במידע בתוך המשחק?
 - שימוש במיומנויות תקשורת יעילה:
 - האם הוא מדבר בבהירות ובכבוד עם חבריו?
 - האם הוא מקשיב לאחרים ללא הפרעה?
 - הקפדה על כללים והתנהגויות אתיות:
 - האם הוא מחויב למשחק הוגן (Fair Play)?
 - האם הוא מפגין רוח ספורטיבית בניצחון או בהפסד?
 - הקפדה על הוראות בריאות ובטיחות:
 - האם הוא יושב בצורה נכונה?
 - האם הוא לוקח הפסקות מנוחה בעת הצורך?
 - יכולת ניתוח והערכה עצמית:
 - האם התלמיד מסוגל לזהות את נקודות החוזק שלו ואת ההזדמנויות לשיפור לאחר הפעילות?

כרטיס תצפית ישירה למיומנויות Rocket League

שם התלמיד: כיתה: תאריך: / /

תחום	המרכיב המוערך	קריטריון ביצוע	כלי הערכה מתאים	תמיד	לרוב	לפעמים	לעיתים רחוקות	לא רלוונטי
ידע	הכרת כללי המשחק	התלמיד מסביר את הבנתו לחוקי המשחק ולמטרתו.	שאלה בעל פה / תצפית					
	הכרת המשימות הבסיסיות במשחק	מבחין בין תפקידי השחקנים או תפקודי הכלים במשחק.	דף עבודה / דיון קבוצתי					
	הבנת מונחי המשחק	משתמש במונחים כמו "תפקיד תמיכה", "התקפה", "פריסה מחדש".	הערה מילולית במהלך המשחק					
מיומנויות	שליטה בכלים דיגיטליים	שולט בכלי המשחק (עכבר, מקלדת, בקר משחק) בדיוקנות.	תצפית ישירה					
	קבלת החלטות במהלך המשחק	פועל בגמישות ובמהירות במצבים תחרותיים.	ניתוח מצב/הערה ישירה					
	תקשורת עם הצוות	שולח הוראות או תגובות מתאימות לצוות באופן ברור.	טופס תצפית/הקלטת קול					
ערכים	כיבוד כללי המשחק	מקפיד על הכללים ונמנע מרמאות או מפגיעה באחרים.	יומן התנהגות / תצפית התנהגותית					
	שיתוף פעולה ועבודת צוות	מקיים אינטראקציה חיובית עם חבריו ומסייע לצוות להשיג את המטרה.	כרטיס הערכת עמיתים					
	שליטה ברגשות במהלך ניצחון או הפסד	שומר על רוגע ומקבל את התוצאה ללא כעס או לעג.	תצפית במהלך המשחק/התבוננות כתובה					

שנית: כרטיס הערכת ביצועים אישיים וקבוצתיים

א. ביצועים אישיים:

- כולל הערכה של מיומנויותיו האישיות של התלמיד שהוא מתרגל במהלך השתתפות בפעילויות אלקטרוניות, והוא נמדד בשלוש רמות: (מצוין - טוב - זקוק לשיפור).
 - מחויבות להוראות המורה:
 - מידת מחויבות התלמיד לביצוע ההוראות שניתנו לפני, במהלך ואחרי הפעילות.
 - דוגמה: ביצוע שלבי הכניסה למשחק כפי שהסביר המורה, ושמירה על כללי המשחק.
 - יכולת יישום מיומנויות בסיסיות:
 - מידת שליטת התלמיד במיומנויות בסיסיות כמו: שליטה במשחק, קבלת החלטות, שימוש יעיל בכלים דיגיטליים.
 - כיבוד כללים והתנהגויות אתיות:
 - יישום עקרונות המשחק ההוגן:
 - הימנעות מהתנהגויות שליליות, כמו רמאות או שימוש בביטויים לא הולמים.
 - תקשורת יעילה במהלך המשחק:
 - תקשורתו עם חבריו בבהירות ובכבוד.
 - הבעת הערות בונות במהלך המשחק.
 - הקפדה על הוראות בריאות ובטיחות:
 - ישיבה נכונה במהלך המשחק.
 - לקיחת הפסקות מנוחה סדירות למניעת עייפות דיגיטלית או חזותית.
 - ב. ביצועים קבוצתיים:
 - מתמקד ביכולת התלמיד לעבוד בצוות ובמיומנויות שיתוף פעולה ותיאום קבוצתי, ומוערך גם הוא לפי (מצוין - טוב - זקוק לשיפור).
 - יכולת עבודה בצוות:
 - נכונות התלמיד לשתף את חבריו ולחלק משימות באופן מסודר.
 - תרומה לגיבוש וביצוע תוכניות קבוצתיות:
 - הצעת רעיונות לשיפור ביצועי הצוות.
 - תרומה ממשית בביצוע התוכנית בתוך המשחק.
 - החלפת מידע בבהירות עם חברי הצוות:
 - אספקת מידע או התראות נחוצות לצוות במהלך המשחק.
 - כיבוד דעות חברים וקבלת ביקורת:
 - הפגנת כבוד לדעות אחרים גם במקרה של חילוקי דעות.
 - היכולת לקבל תיקונים של חברים או הערות מהמנהיג או מהמורה.

• תרומה לפתרון בעיות קבוצתיות:

- הצעת פתרונות לבעיות הצוות במהלך המשחק, כמו תיאום לקוי או ביצועים חלשים.
- התערבות חיובית לטיפול בטעויות, ללא שימוש בצעקות או בכעס.

כרטיס הערכת ביצועים אישיים וקבוצתיים במיומנויות Rocket League

שם התלמיד: כיתה: תאריך: / /

ראשית: ביצועים אישיים

מציין	טוב	זקוק לשיפור	הקריטריון
			מחויבות להוראות המורה
			יכולת יישום מיומנויות בסיסיות
			כיבוד כללים והתנהגויות אתיות
			תקשורת יעילה במהלך המשחק
			הקפדה על הוראות בריאות ובטיחות

שנית: ביצועים קבוצתיים

מציין	טוב	זקוק לשיפור	הקריטריון
			יכולת עבודה בצוות
			תרומה לגיבוש וביצוע תוכניות קבוצתיות
			החלפת מידע בבהירות עם חברי הצוות
			כיבוד דעות חברים וקבלת ביקורת
			תרומה לפתרון בעיות קבוצתיות

הערות המורה:

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

הערות:

הספורט האלקטרוני בחטיבת הביניים מגוון וכולל משחקי חשיבה, הרפתקאות ומשחקי אתגר קבוצתיים. משחקים אלה תורמים לפיתוח מיומנויות חשיבה, פתרון בעיות, חיזוק מהירות התגובה והריכוז. הם גם מספקים תמיכה נפשית ובריאה לפנאי ולהפגת מתחים, במיוחד כאשר השימוש בהם מתון ותחת פיקוח. לתלמידי חטיבת Minecraft הביניים זמינים מגוון משחקים אלקטרוניים המשלבים הנאה ותועלת, כמו המציע תחרויות לימודיות Kahoot-המעודד יצירתיות ועבודת צוות, ו Education תורמים לפיתוח Brain It On-ו Lumosity אינטראקטיביות. כמו כן, משחקים כמו Rocket League ו-FIFA חשיבה לוגית ואינטליגנציה, בעוד שמשחקים כמו מספקים סביבה תחרותית מהנה המפתחת מיומנויות תנועה ותכנון. ומשחקים כמו נחשבים לכלים יעילים לחיזוק שיתוף הפעולה 2 Overcooked ו Among Us והתקשורת בין התלמידים, מה שמשתקף באופן חיובי על התפתחותם הקוגניטיבית והחברתית.



מיומנויות ספורט אלקטרוני