



תחום ספורט ובריאות

מיומנויות ספורט אלקטרוני

שלב חטיבה בוגרת
ד"ר מרבית מטר

הפעלות תלמידים



תוצרי למידה

- השתתפות במשחקים אלקטרוניים תנועתיים, והפגנת מיומנות בקואורדינציה ובהתמדה בפעילות, באופן המחזק את בריאותו הגופנית.
- הפגנת יכולותיו השכליות והתנועטיות במהלך תרגול משחקי ספורט אלקטרוניים, דרך דיוק התנועה ומהירות החשיבה.
- פיתוח תיאום ויזו-מוטורי במהלך משחקים אלקטרוניים אינטראקטיביים, והפגנת התקדמות ניכרת בשליטה בתנועה ובדיוק התגובה.
- בחירת משחק אלקטרוני אינטראקטיבי, תנועתי או חשיבתי, המתאים לנטיותיו, והפגנת מחויבות לכללים ושליטה בביצועיו בתוך המשחק.

שיטות הערכה:

הערכה עצמית (כרטיס הערכה עצמית):

- הגדרת הכלי:
 - הערכה עצמית היא שיטה מודרנית המאפשרת לתלמיד להעריך את ביצועיו האישיים במיומנויות, בהתנהגויות ובתרגול ספורט אלקטרוני, במטרה לפתח מודעות עצמית ונשיאה באחריות.
- מטרת ההערכה העצמית:
 - העלאת מודעות התלמיד לרמת יכולותיו במיומנויות הבסיסיות.
 - חיזוק יכולתו לגלות את נקודות החוזק והחולשה שלו.
 - דחיפת התלמיד לגיבוש תוכניות פיתוח עצמי עתידיות.
 - פיתוח מיומנויות חשיבה ביקורתית ואחריות אישית.
- תוכן כרטיס ההערכה העצמית:
 - מחויבות להוראות המורה במהלך הפעילות.
 - יישום מיומנויות המשחק הבסיסיות באופן נכון.
 - כבוד ושיתוף פעולה עם הצוות.
 - שמירה על כללי המשחק ההוגן והאתיקה.
 - תשומת לב לבריאות ולבטיחות במהלך המשחק (ישיבה, מנוחה...).
 - השתתפות יעילה בעבודה הקבוצתית של הצוות.
 - הבעת דעה וכיבוד דעותיהם של אחרים.
 - פתרון בעיות העומדות בפני הצוות במהלך המשחק.
 - התלמיד יעריך את עצמו על פי קריטריונים אלה בבחירת (תמיד / לפעמים / לעיתים רחוקות).

- מקום להערות אישיות:
 - לתלמיד יינתן מקום לכתוב:
 - מה למד מפעילות זו?
 - הקשיים הבולטים ביותר שעמדו בפניו.
 - המיומנויות שהוא רוצה לשפר בעתיד.
- הפקת תוכן דיגיטלי:
 - הגדרת הפקת תוכן דיגיטלי בספורט אלקטרוני:
 - הכוונה היא ליכולת התלמיד לעצב או להכין חומרים דיגיטליים הקשורים לעולם הספורט האלקטרוני.
 - מטרות הפקת תוכן דיגיטלי:
 - פיתוח מיומנויות חשיבה יצירתית אצל התלמיד.
 - פיתוח מיומנויות עיצוב דיגיטלי ועריכת וידאו ותמונות.
 - חיזוק מיומנויות הצגה ותקשורת דיגיטלית.
 - שימוש בכלי טכנולוגיה חדישים בתחום הספורט.
 - היכולת ליישם את הטכנולוגיה לשירות למידה עצמית וקבוצתית.
 - סוגי תוכן דיגיטלי שניתן להפיק בפעילות התלמידים לספורט אלקטרוני:
 - סרטון קצר:
 - להסברת אסטרטגיית משחק מסוימת, למשל: איך לנצח באחד הסבבים?
 - פוסטר הסברה:
 - מכיל את כללי "המשחק ההוגן" ואתיקת השחקן המקצועי.
 - מצגת:
 - מבהירה את חשיבות הבריאות והבטיחות במהלך תרגול משחקים אלקטרוניים.
 - קטע קולי (Podcast):
 - דן במיומנויות עבודת צוות בספורט אלקטרוני.
 - פוסט דיגיטלי (Social Media Post):
 - מכוון עצה קצרה למתרגלי משחקים בנוגע לארגון וניהול זמן.
 - המיומנויות שהתלמיד רוכש מפעילות זו:
 - שימוש בתוכנות עיצוב והצגה (iMovie, Adobe Spark, PowerPoint, Canva).
 - חשיבה ביקורתית ויצירתית.

- תמצות המידע והצגתו בצורה דיגיטלית קלה להבנה.
- כיבוד זכויות קניין רוחני של התוכן הדיגיטלי.
- כללים וקריטריונים להפקת תוכן דיגיטלי:
- שהתוכן יהיה בעל מטרה ומתאים לקבוצת הגיל.
- שיהיה נקי מכל פגיעה או מסרים לא אתיים.
- מחויבות לזכויות יוצרים ולקניין רוחני.
- בהירות הרעיון וקלות הצגתו.
- שישקף את מיומנויות התלמיד בטכנולוגיה, במחקר ובהצגה.
- דוגמאות יישומיות בתוך הפעילות:
- הטלת משימה על התלמיד לעצב סרטון (30 שניות) המבהיר כלל אתי במשחק.
- הכנת פוסטר דיגיטלי בשם: "איך תשמור על בריאותך במהלך תרגול ספורט אלקטרוני?".
- מצגת קצרה על יתרונות שיתוף הפעולה בקבוצות אלקטרוניות.

שווה ערך לשמונה שיעורי פעילות, הפרוסים על פני ארבעה שבועות, עם אפשרות לחזרה עבור קבוצות אחרות.	400 דקות	 משך הביצוע
1. מעבדת המחשבים הבית-ספרית: מתאימה ליישום המשחקים האלקטרוניים המאושרים. מספקת מכשירים בעלי מפרט טכני המאפשר הפעלת משחקים לימודיים וספורטיביים. תומכת בפעילויות הדורשות חיבור לאינטרנט. אולם פעילויות לימודיות: מתאים לפעילויות המבוססות על תכנון, ניתוח וסקטיקה קבוצתית, כמו סדנאות באסטרטגיות משחק. נעשה בו שימוש בלוח חכם או רגיל להסברת מיומנויות או תוכניות משחק. ניתן לשלב את ההיבט התיאורטי עם דיונים קבוצתיים. הערה: (חשיבות שמירה על בטיחות וביטחון במקום ביצוע הפעילות וקבלת האישורים הנדרשים).		 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 לוודא שהכלים או התוכנות שבשימוש הם חינוכיים או זמינים לתלמידים.

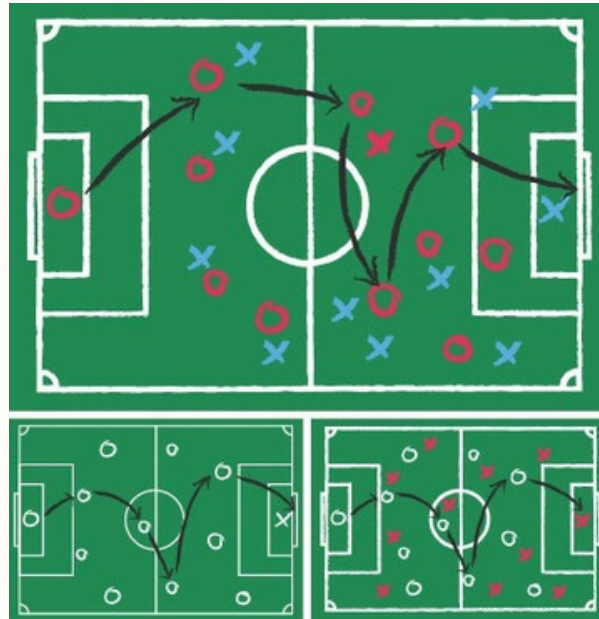


תמונה מספר (1): משחק הכדורגל פיפ"א

מטרות לימודיות:

ראשית: היכרות עם המשחק eFootball / FIFA:

- היכרות עם eFootball / FIFA:
 - eFootball / FIFA הוא משחק אלקטרוני המדמה את ספורט הכדורגל האמיתי, ומאפשר לשחקנים לשלוט בקבוצה שלמה של שחקנים בתוך מגרש כדורגל, במטרה להבקיע שערים בשער הקבוצה היריבה במהלך זמן מוגדר.
 - המשחק מתאפיין באפשרות לבחור קבוצות, שחקנים, תוכניות וטקטיקות, ומציע מצבי משחק מרובים, כמו משחקים אישיים, משחק נגד המחשב, משחק עם חברים או השתתפות בטורנירים קבוצתיים דרך האינטרנט. משחק זה מסייע לשחקנים לפתח מיומנויות של קבלת החלטות מהירה, חשיבה אסטרטגית, שיתוף פעולה עם הקבוצה וכיבוד כללי המשחק.
- אופן המשחק:
 - בחירת קבוצה:
 - השחקן מתחיל בבחירת קבוצתו המועדפת מבין מועדונים או נבחרות עולמיות, ויכול לבחור תוכנית משחק והרכב מתאימים לפי סגנון המשחק המועדף עליו.
 - התאמת תוכנית וטקטיקה:
 - השחקן יכול לבחור תוכנית (כמו 4-3-3 או 4-4-2) ולקבוע את סגנון המשחק (התקפי, הגנתי, מאוזן), בנוסף לקביעת משימות לכל שחקן במגרש.
 - תחילת המשחק:
 - המשחק מתחיל לאחר בחירת הקבוצה והתוכנית, והשליטה בשחקנים מתבצעת באמצעות כפתורי בקר המשחק, לביצוע מיומנויות שונות כמו:
 - מסירה (Pass): מסירת הכדור לשחקן אחר בקבוצה.
 - בעיטה (Shoot): ניסיון להבקיע שער בשער היריב.
 - כדור (Dribble): תנועה עם הכדור ועקיפת מגני הקבוצה היריבה.
 - לחץ (Tackle): ניסיון לחטוף את הכדור מהשחקן היריב.
 - ריצה מהירה (Sprint): הגברת מהירות השחקן במהלך תנועה.
 - השגת המטרה העיקרית:
 - הבקעת המספר הגדול ביותר של שערים, תוך מניעת הקבוצה היריבה מלהבקיע עד סוף זמן המשחק.
 - הערה: יש לוודא שהכלים או התוכנות שבשימוש הם חינוכיים או זמינים לתלמידים.



(איור של תרשימי מערכים בכדורגל)

- שיטות משחק שונות:
 - משחק יחיד נגד הבינה המלאכותית (המחשב).
 - משחק נגד שחקן אחר על אותו מכשיר.
 - משחקים מקוונים נגד שחקנים מרחבי העולם.
 - טורנירים וליגות להשגת גביעים ופרסים.
- סיום המשחק:
 - המשחק מסתיים בסוף הזמן שנקבע (בדרך כלל שתי מחציות שכל אחת מהן נמשכת 5 דקות – ניתן לשנות בהתאם להגדרות).
 - במקרה של תיקו, ניתן לעבור להארכה או לבעיטות עונשין, בהתאם לשיטת הטורניר.
- המיומנויות החשובות ביותר במשחק FIFA / eFootball:
 - מסירה (Passing):
 - מסירת הכדור בדיוקנות לחברך לקבוצה לשמירה על החזקת הכדור וארגון ההתקפה.
 - בעיטה (Shooting):
 - ניסיון להבקיע שערים ממיקומים שונים במגרש, באמצעות בעיטות מדויקות וחזקות.
 - כדור (Dribbling):
 - שליטה בכדור ועקיפת שחקני היריב באמצעות מיומנויות הכוונה ומהירות.
 - לחץ וחטיפת כדור (Tackling):
 - לחץ על היריב וניסיון להחזיר את הכדור באמצעות תיקולים נקיים ללא עבירה.
 - תנועה ללא כדור (Off-the-ball Movement):
 - הנעת שחקנים באופן חכם כדי לפתוח שטחים או להתכונן לקבלת מסירות.

- שימוש בתכונת ההאצה (Sprint):
 - הגברת מהירות השחקן ברגעים המתאימים להתקפה או לחזרה להגנה.
- תיאום קבוצתי (Team Coordination):
 - ארגון התנועות בין השחקנים ושיתוף פעולה לביצוע תוכניות טקטיות.
- שליטה בכדורי גובה (Aerial Control):
 - התמודדות עם הכדור באוויר באמצעות קפיצה והכוונה של כדורים גבוהים.
- כללי היסוד של המשחק FIFA / eFootball:
 - משך המשחק:
 - המשחק מורכב בדרך כלל משתי מחציות, שמשך כל אחת מהן נע בין 5 ל-10 דקות, בהתאם להגדרות.
 - מספר שחקנים:
 - כל קבוצה מורכבת מ-11 שחקנים (שוער, מגנים, קשרים, חלוצים).
 - מטרת המשחק:
 - הבקעת המספר הגדול ביותר של שערים בשער הקבוצה היריבה לפני סוף זמן המשחק.
 - תחילת המשחק:
 - המשחק מתחיל בבעיטת פתיחה מאמצע המגרש, ועל השחקן לנוע עם הכדור בהתאם לחוקי המשחק.
 - נבדל:
 - השחקן נמצא בנבדל אם הוא קרוב יותר לשער היריב מהמגן האחרון (למעט השוער) ברגע קבלת הכדור.
 - מסירה ביד:
 - אסור לשחקנים (שאינם השוער בתוך רחבת השער) לגעת בכדור בידיהם.
 - חיכוכים ועבירות:
 - אסורה התערבות אלימה או גסה בשחקנים, ונפסקות בעיטות חופשיות או בעיטות עונשין, בהתאם לסוג העבירה.
 - בעיטות עונשין (פנדלים):
 - ניתנות בעת ביצוע עבירה בתוך רחבת השער, ומבוצעות מנקודת העונשין במטרה להבקיע שער.
 - בעיטות קרן ובעיטות חופשיות:
 - ניתנות כאשר הכדור יוצא מהמגרש או לאחר ביצוע עבירות מסוימות.
 - ניצחון והפסד:
 - הקבוצה שמבקיעה את המספר הגדול ביותר של שערים בסוף המשחק מנצחת. אם שתי הקבוצות מסיימות בתיקו, פונים להארכה או לבעיטות הכרעה, בהתאם לשיטה.

1. מיומנויות נרכשות מהמשחק:

- חשיבה אסטרטגית: בחירת תוכנית וטקטיקה מתאימה.
- עבודת צוות: במקרה של משחק זוגי או קבוצתי.
- מהירות קבלת החלטות: מתי לתקוף, להגן או למסור.
- ריכוז ותשומת לב: למעקב אחר תנועות היריב והכדור.
- שליטה עצבית-שרירית: שימוש בכפתורים במהירות ובדייקנות.

שנית: סוגי משחק ב-FIFA / eFootball:

- משחק יחיד (Single Player Mode):
 - מאפשר לשחקן להתמודד מול המחשב (בינה מלאכותית) לפיתוח מיומנויותיו ושיפור ביצועיו.
 - משחק זוגי (Players Mode 2):
 - מאפשר לשני תלמידים לשחק זה נגד זה באמצעות מכשיר אחד או דרך הרשת המקומית.
 - משחק קבוצתי (Multiplayer Mode):
 - מאפשר לתלמידים להקים קבוצות ולשחק יחד נגד קבוצות אחרות באותו חדר, או דרך האינטרנט, מה שמחזק מיומנויות שיתוף פעולה ועבודת צוות.
 - משחק מקוון (Online Mode):
 - מאפשר לשחקן להשתתף במשחקים תחרותיים נגד שחקנים ממדינות שונות בעולם, ולבחון את רמתו בטורנירים עולמיים.
 - מצב טורניר (Tournament Mode):
 - ניתן לארגן טורנירים בית ספריים או כיתתיים, שבהם התלמידים מתחרים במשחקים מוגדרים בשיטת נוקאאוט או ליגה.
 - מצב קריירה (Career Mode):
 - מאפשר לשחקן לחוות אימון של קבוצה מסוימת, ניהול ההרכב, קניית שחקנים, וקיום משחקים לאורך עונה שלמה.
- שלישית: היכולות והמיומנויות הנדרשות לשחקן מקצועי בספורט אלקטרוני
- המעבר מסתם "שחקן חובב" ל"שחקן מקצועי" בספורט אלקטרוני דורש פיתוח של מגוון יכולות שכליות, גופניות והתנהגותיות. מהמיומנויות הבולטות ביותר:
 - ריכוז ותשומת לב גבוהים:
 - היכולת לעקוב אחר פרטי המשחק הדקים למשך זמן רב ללא הסחת דעת.
 - ריכוז במשימות מרובות בו זמנית (Multitasking), כמו מעקב אחר המפה המוקטנת והיריב בו זמנית.
 - מהירות תגובה למצבים פתאומיים במהלך המשחק.

1. תגובות מהירות:

- תגובה מיידיית לאירועים, כמו התקפה פתאומית או הזדמנות להשגת ניצחון.
- תיאום בין תנועת היד לעין לשליטה מדויקת בדמות או בצוות בתוך המשחק.

2. תכנון אסטרטגי:

- הבנת מגגנוני המשחק ויישומם ביעילות.
- גיבוש תוכניות התקפיות והגנתיות מראש.
- קבלת החלטות מהירות ומתאימות בהתאם להתפתחות אירועי המשחק.
- קריאת תנועות הצוות היריב וציפיית צעדיו הבאים.

3. עבודת צוות ותקשורת יעילה:

- היכולת לשתף פעולה עם הצוות להשגת מטרה משותפת.
- תקשורת קולית וטקסטואלית מהירה וברורה עם חברי הצוות.
- כיבוד תפקידיהם השונים של חברי הצוות (כמו תמיכה, התקפה, הגנה).

רביעית: המכשירים והטכנולוגיות המשמשים בספורט אלקטרוני:

- הספורט האלקטרוני נחשב לפעילות חוץ-לימודית מועילה לשלב התיכון, שכן הוא מגוון בין חינוכי, תחרותי ובידורי, מה שמחזק חשיבה יצירתית ומיומנויות חברתיות. מהמשחקים המתאימים לשלב זה: Minecraft לחיזוק יצירתיות, League of Legends לפיתוח אסטרטגיה ושיתוף פעולה, ו-Fortnite; לחיזוק מהירות קבלת החלטות ועבודת צוות. משחקים אלה תורמים לשיפור הריכוז ולפיתוח מיומנויות פתרון בעיות באופן מהנה.
 - מחשבים ייעודיים למשחקים:
 - מתאפיינים במעבדים ובכרטיסי מסך בעלי ביצועים גבוהים להפעלת משחקים בחלקות.
 - זיכרון RAM לא פחות מ-16GB; להבטחת מהירות תגובת הפקודות.
 - כונני אחסון להפחתת זמן טעינת המשחק ולהאצת הביצועים הכלליים.
 - מסכי משחקים:
 - קצב רענון גבוה המגיע ל-144Hz או 240Hz להצגת תמונה חלקה ללא קטיעות.
 - זמן תגובה נמוך שאינו עולה על 1ms; להפחתת עיכוב התצוגה.
 - תמיכה בטכנולוגיות G-Sync או FreeSync; למניעת קריעות תמונה במהלך המשחק.
 - מקלדות מקצועיות:
 - מקשים מכניים המספקים מהירות תגובה גבוהה יותר ודיוק רב יותר בלחיצה.
 - יכולת התאמה אישית (Macro Keys) להקלת ביצוע פקודות מורכבות במהירות.
 - תאורה אחורית (RGB) הניתנת להתאמה, לשיפור בהירות המקשים במהלך משחק לילי.
 - העכבר:
 - רגישות גבוהה הניתנת לכוונון לפי סוג המשחק.
 - עיצוב ארגונומי להפחתת עייפות היד במהלך משחק ממושך.
 - כפתורים צדדיים הניתנים לתכנות להקלת ביצוע פקודות מהירות.

1. אוזניות:

- צליל היקפי (surround), לשיפור התפיסה המרחבית בתוך המשחק.
- מיקרופון איכותי לבידוד רעשים ולשיפור התקשורת עם הצוות.
- עיצוב נוח לבידוד רעשים חיצוניים ולהגברת הריכוז.

2. כיסאות גיימינג:

- עיצוב נוח התומך בגב ובצוואר, למניעת בעיות בעמוד השדרה הנובעות משיבה ממושכת.
- אפשרות לכיוון גובה, משענות ידיים וזווית ההטיה להשגת תנוחת ישיבה מיטבית.
- חומרים עמידים בפני זיעה וחום.

3. בקרי משחק:

- משמשים במשחקי קונסולה כמו Xbox ו-PlayStation.
- מתאפיינים בדיוק תנועה ובמהירות תגובה.
- אפשרות לחיבור למחשבים לסוגים מסוימים של משחקים.

חמישית: אתגרים וסיכונים בספורט אלקטרוני:

- התמכרות דיגיטלית:
 - בילוי שעות ארוכות מאוד מדי יום מול המסך מוביל להרגל התנהגותי ולשימוש יתר במשחק.
 - השפעה שלילית על הלימודים, על קשרים חברתיים ועל השינה.
 - אפשרות לפתח תסמונת "הפרעת משחקים אלקטרוניים" המוכרת על ידי ארגון הבריאות העולמי (WHO).
- בעיות בריאות גופניות:
 - בעיות בעמוד השדרה ובצוואר כתוצאה משיבה ממושכת בתנוחות לא נכונות.
 - עייפות עיניים דיגיטלית עקב חשיפה מתמדת למסכים ללא מנוחה.
 - תסמונת התעלה הקרפלית עקב שימוש אינטנסיבי בעכבר ובמקלדת.
 - מחסור בפעילות גופנית וסיכון מוגבר להשמנת יתר או למחלות כרוניות.
- לחצים נפשיים:
 - חשיפת השחקנים ללחץ נפשי גדול עקב תחרויות, ציפיות גבוהות מהקהל ופחד מכישלון.
 - אפשרות לתחושת בידוד חברתי עקב התמקדות יתר במשחק.
 - חרדה ודיכאון הנובעים מביצועים נמוכים או מאובדן איזון בין החיים האמיתיים למשחק.
- בריונות והטרדה מקוונת:
 - חשיפה לקללות, עלבונות או איומים משחקנים אחרים או מהקהל.
 - הטרדה מקוונת בחדרי צ'אט או במהלך שידור חי.
 - השפעה שלילית על הביטחון העצמי ועל המוטיבציה להמשיך.

- רמאות ומשחק לא הוגן:
 - שימוש בתוכנות רמאות להקלת הניצחון, מה שהורס את הנאת המשחק ואת התחרות ההוגנת.
 - אפשרות להיחסם לצמיתות או לאבד מוניטין כשחקן מקצועי.
- סיכונים כלכליים ומקצועיים:
 - היעדר יציבות מקצועית לחלק מהשחקנים, עקב שינוי בפופולריות המשחקים או נסיגת נותני חסות.
 - תנודתיות בהכנסות השחקנים, התלויה בניצחונות בטורנירים או בחוזי שידור.
 - סיכון לאובדן מקור ההכנסה העיקרי עם התקדמות הגיל או ירידה ברמה הטכנית.
- פרטיות ואבטחה מקוונת:
 - חשיפת החשבונות לפריצה ולגניבת נתונים אישיים.
 - אפשרות לאבד תוכן או פרסים דיגיטליים יקרי ערך.
 - סיכונים בהורדת תוכנות זדוניות בעת שימוש בכלים לא אמינים.

הליכי ביצוע (התוכן):

ראשית: ידע מיועד:

- היכרות עם חוקי המשחק FIFA / eFootball והבנת מנגנון המשחק.
- בקיאות בתוכניות משחק ובטקטיקות, כמו מערכים ומערכות התקפה והגנה.
- הכרת מערכות השליטה במשחק, כמו כפתורי מסירה, בעיטה וכדור.
- הבנת אופן ניהול הזמן והאנרגיות במהלך המשחק.
- בקיאות ביסודות התפעול הדיגיטלי, כמו הגדרות המשחק ואפשרויות משחק מקוון.

שנית: מיומנויות מיועדות:

- פיתוח חשיבה אסטרטגית לבניית תוכניות משחק יעילות.
- רכישת מיומנות קבלת החלטות מהירה במהלך שינויים מהירים במשחק.
- פיתוח מיומנויות שליטה ותיאום בין היד לעין באמצעות כלי המשחק.
- לימוד אופן ניהול לחץ נפשי ויציבות רגשית במצבי אתגר.
- חיזוק מיומנויות תקשורת יעילה עם חברים לסגנון משחק קבוצתי.

שלישית: ערכים מיועדים:

- פיתוח רוח ספורטיבית, כמו כיבוד המתחרה וקבלת ניצחון והפסד.
- חיזוק משמעת עצמית דרך מחויבות לכללים ולזמן.
- הטמעת עבודת צוות דרך שיתוף פעולה ותכנון משותף במשחק קבוצתי.
- ביסוס נשיאה באחריות בביצועים ובקבלת החלטות.
- חיזוק הריכוז והדיוק כערך להצלחה מתמדת ולפיתוח עצמי.

שלב ראשון: הכנה והיכרות.

- הכרת מושג FIFA / eFootball לתלמידים.
- הצגת התפתחות FIFA / eFootball בעולם ובאופן מקומי.
- הבהרת ההבדל בין משחק פנאי למשחק מקצועי.
- צפייה בסרטוני וידאו מעוררי השראה של טורנירים או ראיונות עם שחקנים מקצועיים.
- פעולות שהמורה מבצע:

- הכנה מוקדמת למצגת הכוללת את הגדרת FIFA / eFootball, ההיסטוריה וההתפתחות שלו, והמשחקים העולמיים החשובים ביותר המסווגים כספורט מקצועי, עם בחירת סרטון מוטיבציה קצר המציג אליפות עולם או משחק מפורסם.
- הכנת תודעת התלמידים בהצגת שאלה מקדימה מעוררת דיון, כמו: "האם משחקים אלקטרוניים יכולים להפוך למקצוע עתידי?", ואז המורה ירשום את התערבויותיהם הבולטות על הלוח לחיזוק האינטראקציה.
- הצגת הסבר פשוט וברור למושג FIFA / eFootball, תוך הבהרת ההבדל בין משחק פנאי למשחק מקצועי, וסקירה מהירה של שלבי התפתחות תחום זה וחשיבותו בעולם.
- הצגת הסרטון הנבחר, ובקשה מהתלמידים להתרכז במרכיבי האירוע (ארגון הטורניר, הקהל ומיומנויות השחקנים), ואז פתיחת דיון קצר על ההערות שהסיקו מהקטע.

- הוא מארגן פעילות יישומית שבה הוא מחלק את התלמידים לקבוצות קטנות, ומנחה אותם לענות על דף פעילות המכיל שתי שאלות בסיסיות: מהם היתרונות של ספורט אלקטרוני? ומהם האתגרים העלולים לעמוד בפני השחקן? לאחר מכן, הוא דן בתשובות הקבוצות בפני כולם.
- שלב שני: סיווג סוגי משחק ב-FIFA / eFootball.
- הסבר על סוגי המשחק ב-FIFA / eFootball.
- דיון בתכונות של כל סוג ובדרישותיו מבחינת מיומנויות.
- ביצוע פעילות קבוצתית: סיווג המשחקים המפורסמים ביותר שהתלמידים מכירים ודומים לרעיון של FIFA / eFootball.
- פעולות שהמורה מבצע:
 - הכנת מצגת המבהירה את סוגי המשחק ב-FIFA / eFootball.
 - הכנת דוגמאות חיות (תמונות) וקטעי וידאו קצרים המבהירים את תכונותיו של כל סוג משחק ב-FIFA / eFootball.
 - התחלת השיעור בשאלה מקדימה, כמו: "מהו סוג המשחק המועדף עליכם? ומדוע אתם מעדיפים סוג זה של משחקים?" לעידוד התלמידים להשתתפות.
 - הסבר מפורט על כל סוג משחק ב-FIFA / eFootball, בצירוף הצגת המיומנויות הנדרשות בכל סוג, כמו ריכוז, מהירות תגובה, תכנון אסטרטגי ועבודת צוות.
 - דיון בחשיבות הכרת סוגי המשחק ב-FIFA / eFootball לפיתוח מיומנויות השחקן ובחירת התחום המתאים לו.
 - חלוקת התלמידים לקבוצות קטנות, והטלת משימה על כל קבוצה לסווג קבוצת משחקים מפורסמים תחת ארבעת הסוגים העיקריים.
 - סיכום הסיווגים הבולטים של סוגי המשחק ב-FIFA / eFootball והמיומנויות החשובות הקשורות לכל סוג, כהכנה לנושא השלב הבא (המיומנויות והיכולות הנדרשות לשחקן המקצועי).
- שלב שלישי: היכרות עם מכשירים וטכנולוגיות.
- הצגה חיה של המכשירים המשמשים בספורט אלקטרוני:
 - מחשבים, מסכים, מקלדות, עכברים, כיסאות וציוד שידור.
 - דיון בחשיבות איכות המכשירים בשיפור הביצועים.
 - תרגיל יישומי: בחירה וקביעת דרישות לאבזור חדר משחקים אידיאלי בהתאם לתקציב מוגדר.
- פעולות שהמורה מבצע:
 - הכנת מצגת המבהירה את המכשירים והטכנולוגיות החשובים ביותר המשמשים בתחום FIFA / eFootball, כמו:
 - מחשבים ייעודיים למשחקים.
 - מסכים בתדר גבוה.
 - מקלדות ועכברים מקצועיים.
 - בקרי משחק.
 - אוזניות ומערכות שמע.
 - כיסאות גיימינג נוחים.

- תוכנות שידור חי ופלטפורמות אינטראקטיביות.
- התחלת השיעור בשאלה מקדימה לתלמידים:
 - "מהם המכשירים או הכלים החשובים ביותר שאתם צריכים כדי לשחק היטב?" ורישום התשובות על הלוח.
- הסבר על כל מכשיר או כלי מהכלים הטכנולוגיים, בצירוף הבהרת חשיבותו בשיפור ביצועי השחקן ותפקידו בתחרויות רשמיות.
- הצגת תמונות או קטעי וידאו קצרים הממחישים את צורתם של מכשירים אלה ואת השימוש בהם בליפיות עולם.
- דיון בהשפעת איכות המכשירים על ביצועי השחקנים, למשל:
 - "כיצד מסך בעל קצב רענון גבוה יכול לסייע לשחקן במהירות התגובה?"
- ביצוע פעילות יישומית שבה התלמידים מחולקים לקבוצות, וכל קבוצה מקבלת משימה לבחור מכשיר מסוים, לחקור את יתרונותיו, חסרונותיו ושימושו ב-FIFA / eFootball, ולאחר מכן להציגו בצורה תמציתית בפני תלמידי הכיתה.
- סיכום המכשירים והטכנולוגיות החשובים ביותר המשמשים ב-FIFA / eFootball, תוך הדגשת תפקידם בשיפור הביצועים המקצועיים.
- הכנה לנושא השלב הבא (אתגרים וסיכונים בספורט אלקטרוני).
 - שלב רביעי: העלאת מודעות לסיכונים ולאתגרים.
- העלאת מודעות התלמידים לסיכונים הקשורים לספורט אלקטרוני.
 - התמכרות דיגיטלית.
 - בעיות בריאות (כאבי גב, עייפות עיניים).
 - לחצים נפשיים ובריונות מקוונת.
- דיון בשיטות מניעה וניהול זמן.
- הכנת תוכנית אישית לכל תלמיד להשגת איזון בין משחק ללימודים.
- פעולות שהמורה מבצע:
 - הכנת מצגת הסוקרת את האתגרים והסיכונים הבולטים הקשורים לעיסוק בספורט אלקטרוני, כגון:
 - בעיות בריאות (מאמץ גופני, ראייה חלשה, השמנת יתר ובעיות גב).
 - בעיות נפשיות (התמכרות, בידוד חברתי, מתח ולחץ נפשי).
 - בעיות התנהגותיות (שימוש יתר במשחקים, חולשה במיומנויות תקשורת מציאותיות).
 - היבטים אתיים (רמאות, פגיעה מילולית ובריונות מקוונת).
 - אתגרים מקצועיים (חוסר יציבות בעתיד המקצועי, והצורך באימון מתמיד).
 - התחלת השיעור בשאלה מקדימה לתלמידים:
 - "לדעתכם, לאילו סיכונים עלול להיחשף שחקן ספורט אלקטרוני, אם לא יקפיד על אורח חיים בריא ומאוזן?"
 - תוך רישום תשובותיהם על הלוח.
 - הצגת הסבר מפורט לכל סוג של אתגר וסיכון, תוך קישורם לדוגמאות מהמציאות או מחוויותיהם של כמה שחקנים מפורסמים בספורט אלקטרוני.
 - דיון בחשיבות המודעות לאתגרים אלה למניעת נפילה אליהם, ובצורך באיזון בין עיסוק במשחקים לפעילויות חיים אחרות כמו לימודים, ספורט גופני ותקשורת חברתית.

- ביצוע פעילות יישומית לאחר חלוקת התלמידים לקבוצות, והטלת משימה על כל קבוצה לקבוע סיכון אחד מהסיכונים שהוזכרו ולהציע פתרונות מעשיים לצמצמו. לאחר מכן, הצגת הפתרונות בפני שאר הכיתה.
- סיכום האתגרים והסיכונים החשובים ביותר שנסקרו, תוך הדגשת חשיבות המודעות אליהם לתרגולם באופן בטוח ובריא.
- הכנה לנושא השלב הבא (הליכי ביצוע מעשיים לפעילות).
- שלב חמישי: פיתוח מיומנויות בסיסיות לשחקן.
- סקירת היכולות והמיומנויות הנדרשות לשחקן:
 - ריכוז.
 - מהירות תגובה.
 - עבודת צוות.
 - חשיבה אסטרטגית.
 - ניהול לחצים נפשיים.
- תרגילים יישומיים: תרגילים חשיבתיים או משחקים לפיתוח מהירות תגובה.
- סדנה: כיצד לעצב תוכנית אימונים לפיתוח מיומנויות אלה.
- פעולות שהמורה מבצע:
 - הכנת מצגת הסוקרת את המיומנויות והיכולות החשובות ביותר ששחקן צריך ב-FIFA / eFootball, כמו:
 - ריכוז ותשומת לב.
 - מהירות תגובה.
 - עבודת צוות.
 - חשיבה אסטרטגית.
 - ניהול לחצים נפשיים.
 - ויסות זמן.
 - התחלת השיעור בשאלה מקדימה, כמו:
 - "אילו מיומנויות לדעתכם שחקן FIFA / eFootball צריך לרכוש כדי להפוך למיומן?", ורישום תשובות התלמידים על הלוח.
 - הסבר מפורט על כל מיומנות מהמיומנויות הנדרשות, תוך מתן דוגמאות מהמציאות הספורטיבית, כמו מיומנות שיתוף הפעולה במשחקי צוות כ-FIFA / eFootball.
 - דיון כיצד לפתח מיומנויות אלה, בין אם דרך אימון מתמיד או תשומת לב לבריאות הגופנית והנפשית.
 - ביצוע פעילות יישומית שבה לאחר חלוקת התלמידים לקבוצות, כל קבוצה מקבלת משימה לבחור מיומנות אחת, ולהמציא דרך או תרגיל המסייעים בפיתוחה אצל השחקנים.
 - שלב שישי: יישום מעשי:
 - ארגון אליפות ספורט אלקטרוני קטנה בין התלמידים.

- חלוקת התלמידים לקבוצות.
 - יישום כללי המשחק ההוגן וכיבוד המתחרים.
 - מעקב אחר הביצועים ומתן משוב לאחר כל משחק.
 - פעולות שהמורה מבצע:
 - הסבר תוכנית הביצוע של הפעילות המעשית לתלמידים, והבהרת מטרת היישום המעשי של הידע והמיומנויות שרכשו במהלך השלבים הקודמים.
 - חלוקת התלמידים לקבוצות לפי רצונם או לפי סיווגי המשחקים האלקטרוניים, כמו (משחקי לחימה, משחקי אסטרטגיה, משחקי ספורט).
 - הבהרת התפקידים והמשימות לכל קבוצה, כמו:
 - קבוצה אחראית על הכנת המכשירים והציוד.
 - קבוצה אחראית על ארגון המשחקים ויישום החוקים.
 - קבוצה אחראית על הערכת הביצועים והתנהגות השחקנים.
 - הדגשת חשיבות ההקפדה על כללים והתנהגויות חיוביות במהלך הביצוע המעשי, כמו (כיבוד מתחרים, ויסות זמן ומשחק הוגן).
 - פיקוח על ביצוע הפעילות החוץ-כיתתית דרך:
 - מעקב אחר הכנת המכשירים והכלים הטכניים הנדרשים.
 - לוודא הכנת סביבה בטוחה ומתאימה לעיסוק בספורט אלקטרוני.
 - סיוע לקבוצות בפתרון כל בעיה טכנית או ארגונית העלולה להופיע במהלך הביצוע.
 - ארגון תחרויות ניסיון קצרות בין הקבוצות ליישום מה שנלמד על אסטרטגיות משחק, שיתוף פעולה, מהירות תגובה וחשיבה קבוצתית.
 - עידוד הקבוצות לרשום הערות על ביצועיהן במהלך הפעילות, כמו: באילו מיומנויות השתמשו? באילו קשיים נתקלו? מה זקוק לשיפור?
 - מתן משוב לכל קבוצה לאחר הפעילות המעשית, תוך הדגשת הנקודות החיוביות וקביעת תחומי שיפור.
 - ביצוע הערכה מסכמת הכוללת:
 - דיון פתוח עם התלמידים על חוויתם בביצוע הפעילות.
 - הצגת שאלות כמו: "מהי המיומנות החשובה ביותר שהשתמשת בה במהלך המשחק?" או "כיצד התמודדת עם אתגרים טכניים במהלך הביצוע?".
 - סיכום תוצאות הפעילות החוץ-כיתתית, תוך הדגשת חשיבות מה שנלמד בפיתוח מיומנויות אישיות ומקצועיות בתחום הספורט האלקטרוני.
- שלב שביעי: הערכה וסיום
- ביצוע מבחן או שאלון למדידת מידת קליטת מושגי הפעילות על ידי התלמידים.
 - סקירת חוויותיהם האישיות של התלמידים והערכת המיומנויות הנרכשות.
 - הענקת הוקרה לקבוצות הזוכות וחלוקת תעודות השתתפות.

- פעולות שהמורה מבצע:
 - הצגת סיכום מקיף של התוכן שסוקר בכל השלבים הקודמים (הגדרת FIFA/eFootball, סוגי משחק, מיומנויות שחקן, מכשירים וטכנולוגיות, אתגרים וסיכונים, והפעילות המעשית).
 - פתיחת דיון פתוח עם התלמידים להצגת דעותיהם על הפעילות החוץ-כיתתית, והקשבה להערותיהם ולהצעותיהם לפיתוח הפעילויות הבאות.
 - ביצוע הערכה מסכמת דרך:
 - הצגת קבוצת שאלות בעל פה או בכתב לווידוא קליטת מושגי היסוד על ידי התלמידים.
 - הטלת משימה על התלמידים להכין מצגת אישית או קבוצתית על נושא מסוים מנושאי הפעילות, כמו (המיומנות החשובה ביותר ששחקן מקצועי זקוק לה, כיצד להימנע מסיכונים משחקים אלקטרוניים).
 - עידוד התלמידים להביע את חוויותיהם האישיות במהלך ביצוע הפעילות, ולציין את המיומנויות החדשות שרכשו או את הקשיים שעמדו בפניהם.
 - הנחיית התלמידים להמשיך לפתח את מיומנויותיהם בתחום הספורט האלקטרוני דרך:
 - מעקב אחר אליפויות עולם דרך האינטרנט.
 - קריאת מאמרים ומחקרים על אסטרטגיות משחק מקצועיות.
 - אימון עצמי על חשיבה קבוצתית ועבודה ברוח צוות.
 - חלוקת משימות עתידיות (אופציונליות) לחיזוק המיומנויות הנרכשות, כמו:
 - הכנת דוח על משחק אלקטרוני מקצועי.
 - עיצוב אסטרטגיה לקבוצת ספורט אלקטרוני דמיונית.
 - כתיבת מאמר קצר על חשיבות האיזון בין משחק ללימודים.
 - הדגשת חשיבות אימוץ התנהגויות חיוביות במהלך עיסוק בספורט אלקטרוני, כמו מחויבות לאתיקה ספורטיבית וכיבוד מתחרים.
 - הענקת תעודת הוקרה סמלית או שבח לתלמידים המצטיינים בביצוע הפעילות, להגברת המוטיבציה שלהם להשתתפות בפעילויות הבאות.
 - הכנת התלמידים להשתתפות בתחרויות או באירועים הבאים הקשורים לספורט אלקטרוני, בתוך בית הספר או מחוצה לו.

תיאור התוכן:

- המשחק FIFA / eFootball נחשב לאחד ממשחקי הספורט האלקטרוני המפורסמים ביותר, המדמה את משחק הכדורגל האמיתי באופן מדויק. משחק זה מאפשר לשחקנים לשלוט בקבוצותיהם המועדפות, בין אם מועדונים מקומיים או נבחרות עולמיות, כדי לקיים משחקים תחרותיים באווירה הדומה למשחקים אמיתיים.
 - השחקן יכול לבחור תוכניות משחק והרכב מתאימים, עם אפשרות לשליטה מלאה בשחקנים לביצוע מיומנויות בסיסיות כמו מסירה, בעיטה, כדורר ולחץ הגנתי. כמו כן, המשחק מציע מצבים מרובים המתאימים לכל הרמות, בין אם משחק יחיד נגד הבינה המלאכותית, משחק זוגי עם חבר, משחק קבוצתי דרך האינטרנט, או השתתפות בטורנירים ובלילות תחרותיות.
 - המשחק תורם לפיתוח מגוון מיומנויות אצל השחקנים, כמו מהירות קבלת החלטות, ריכוז, חשיבה טקטית, עבודת צוות וניתוח מצבים במהלך המשחק.
- פעילויות מוצעות:
- פעילות אימון על מיומנויות בסיסיות:
 - חלוקת התלמידים לקבוצות קטנות.
 - כל קבוצה מתאמנת על מיומנות ספציפית כמו מסירה, בעיטה, כדורר, חטיפת כדור.
 - קביעת זמן לכל מיומנות, והחלפת תפקידים בין התלמידים.
 - ארגון משחק ידידות כיתתי:
 - חלוקת התלמידים לשתי קבוצות.
 - קיום משחק ידידות שבו מיישמים את המיומנויות והתוכניות שהוסברו.
 - התבוננות בביצועים ומתן הערות לכל קבוצה על שיתוף פעולה, מסירות והגנה.
 - תחרות "תוכנית המשחק הטובה ביותר":
 - כל קבוצת תלמידים בוחרת קבוצה ומגבשת תוכנית (הרכב + טקטיקה התקפית/הגנתית).
 - דיון בתוכניות בין הקבוצות, והבהרת הסיבה לבחירת כל תוכנית.
 - בחירת התוכנית הטובה ביותר מבחינת היגיון וביצוע.
 - ניתוח משחק מפורסם ב-FIFA / eFootball:
 - הצגת קטע מוקלט של משחק מפורסם או משחק קודם שבוצע בכיתה.
 - בקשה מהתלמידים לזהות נקודות חוזק והזדמנויות לשיפור בביצועי השחקנים.
 - דיון כיצד ניתן לשפר את הביצועים במשחקים הבאים?
 - טורניר קטן:
 - ארגון טורניר בשיטת נוקאאוט או ליגה קטנה בין התלמידים.
 - עידוד התלמידים ליישם את עקרונות המשחק ההוגן, שיתוף הפעולה ורוח הצוות.
 - סדנת "קבלת החלטות מהירה":
 - הדמיית מצבים מהמשחק, לדוגמה: שחקן לבד מול השער, התקפה מתפרצת, הגנה תחת לחץ.
 - דיון בהחלטות הטובות ביותר שניתן לקבל בכל מצב.

- דף עבודה לניתוח עצמי:
 - לאחר כל משחק, התלמיד ימלא דף עבודה להערכת ביצועיו:
 - באילו מיומנויות שלטתי?
 - אילו מיומנויות זקוקות לפיתוח?
 - מה הייתה ההחלטה הטובה ביותר שקיבלתי במשחק?

יישום התוכן:

שלב ראשון: הכנה והיכרות (5 דקות)

- היכרות התלמידים: FIFA / eFootball.
- סקירת סוגי: FIFA / eFootball.
- הבהרת מטרות הפעילות והמיומנויות שיירכשו.
- פעולות שהמורה מבצע:
 - הכנת חומרי לימוד ומצגות מיוחדים להכרת FIFA / eFootball.
 - התחלת השיעור במפגש שיח אינטראקטיבי להכרת FIFA / eFootball לתלמידים.
 - הסבר על הסוגים השונים של משחק FIFA / eFootball באופן פשוט ומושך.
 - קביעת מטרות הפעילות, המיומנויות והערכים המיועדים באופן ברור לתלמידים.
 - שימוש באמצעי לימוד מגוונים (סרטונים, מצגות ודוגמאות מעשיות) למשיכת תשומת לב התלמידים.
 - עידוד התלמידים להשתתף על ידי הצגת שאלות ודיון ברעיונותיהם על משחקים אלקטרוניים.
 - הבהרת הכללים הארגוניים לפעילות החוץ-כיתתית וסגנון העבודה הצפוי במהלך השלבים הבאים.
 - חלוקת לוח זמנים לשלבי הפעילות והסבר על מנגנון הביצוע וההערכה.
 - לוודא את הבנת התלמידים את התוכן ואת מטרות הפעילות דרך הצגת שאלות הערכה פשוטות.

שלב שני: אימון על שליטה (15 דקות)

- אימון התלמידים על שימוש במחשבים ובכלי בקרה (עכבר, מקלדת ובקרי משחק).
- לימוד יסודות המשחק והשליטה בסביבת המשחקים השונים.
- פעולות שהמורה מבצע:
 - הכנת המעבדה או הסביבה הטכנולוגית המתאימה המכילה מחשבים וכלי בקרה למשחקים אלקטרוניים.
 - הסבר על רכיבי מכשירי הבקרה (מקלדת, עכבר ובקר משחק) ותפקידיהם הבסיסיים לתלמידים.
 - הבהרת מנגנון ההפעלה והשימוש במשחקים האלקטרוניים שנבחרו לאימון.
 - הצגת מצגות יישומיות חיות הממחישות כיצד לשלוט בדמויות ובמרכיבים בתוך המשחק.
 - חלוקת התלמידים למכשירים באופן מסודר, והכוונתם ליישם את המיומנויות הבסיסיות בשליטה.
 - מעקב אחר ביצועי כל תלמיד ומתן תמיכה טכנית או הסברתית הנדרשת במהלך האימון.
 - תיקון טעויות נפוצות בשליטה, ומתן עצות לשיפור הביצועים, המהירות והדיוק.

- עידוד התלמידים להחליף חוויות ולסייע זה לזה, לחיזוק מיומנויות עבודת צוות.
- סיום השלב בסקירה כללית של המיומנויות החשובות ביותר שנרכשו, ווידוא שכל התלמידים שולטים ביסודות השליטה.

שלב שלישי: אסטרטגיות משחק קבוצתי (10 דקות)

- לימוד מיומנויות שיתוף פעולה ותכנון קבוצתי בתוך הצוות.
- ביצוע אימונים מעשיים על משחק קבוצתי וחלוקת תפקידים.
- פעולות שהמורה מבצע:
 - חלוקת התלמידים לקבוצות שוות.
 - הסבר על מושג המשחק הקבוצתי וחשיבות שיתוף הפעולה והתכנון המשותף.
 - הבהרת תפקידו של כל שחקן בתוך הצוות, לפי סוג המשחק.
 - ארגון משחקי אימון קצרים ליישום אסטרטגיות קבוצתיות.
 - התבוננות בביצועי הקבוצות ומתן הערות מיידיות לשיפור התיאום והתקשורת.
 - דיון עם התלמידים על הפרקטיקות הטובות ביותר לפיתוח ביצועים קבוצתיים.

שלב רביעי: ניתוח ביצועים (5 דקות)

- הצגת תרגילים גופניים תומכים (מתיחות ותיקון תנוחת ישיבה).
- העלאת מודעות התלמידים לחשיבות הטיפול בבריאות במהלך משחקים.
- פעולות שהמורה מבצע:
 - העלאת מודעות התלמידים לחשיבות הטיפול בבריאות במהלך משחקים אלקטרוניים.
 - הסבר על סיכוני ישיבה ממושכת לא נכונה, ועייפות חזותית ושכלית.
 - הצגת תרגילים גופניים פשוטים, כמו תרגילי מתיחות ותיקון תנוחת ישיבה.
 - יישום מעשי של התרגילים עם כל התלמידים, לפני תחילת המשחק ואחריו.
 - הדגשת חשיבות המנוחה הסדירה במהלך מפגשי משחק.
 - דיון בהשפעת הכושר הגופני על הביצועים השכליים בספורט אלקטרוני.

שלב חמישי: מטלות ומשימות דיגיטליות (5 דקות)

- קיום מפגשי ניתוח למשחקי התלמידים.
- הערכת ביצועים אישיים וקבוצתיים והסקת לקחים.
- פעולות שהמורה מבצע:
 - הקלטה או מעקב אחר ביצועי התלמידים במהלך משחקי האימון.
 - הזמנת התלמידים לצפות בקטעים נבחרים מביצועיהם לניתוח קבוצתי.
 - הנחיית התלמידים להעריך נקודות חוזק והזדמנויות לשיפור בביצועים אישיים וקבוצתיים.
 - דיון באסטרטגיות לשיפור ביצועים על בסיס הניתוח.
 - עידוד התלמידים להציג הערות בונות זה לזה.
 - סיכום הלקחים החשובים ביותר שנלמדו מחוויית המשחק והאימון.

שלב שישי: הערכה מסכמת ומעקב (5 דקות)

- דיון באתיקה של משחק הוגן וכיבוד מתחרים.
- אימון התלמידים על שליטה עצמית והתנהגויות חיוביות במהלך המשחק.
- פעולות שהמורה מבצע:
 - דיון עם התלמידים על חשיבות המחויבות לאתיקה של משחק הוגן וכיבוד מתחרים.
 - הצגת מצבים מציאותיים מהמשחקים הממחישים התנהגויות שליליות וחיוביות.
 - הצגת שאלות מעוררות מוטיבציה לחיזוק החשיבה על חשיבות השליטה העצמית וההתנהגות האתית במהלך המשחק.
 - ארגון פעילות קבוצתית (דיון או סצנת משחק) המשקפת את הערכים המיועדים בספורט אלקטרוני.
 - הנחיית התלמידים ליישם ערכים אלה בפעילויות ובמשחקים הבאים.
 - הדגשה שביצועים מצטיינים כוללים אתיקה והתנהגות, ולא רק מיומנות טכנית.

פעילויות סיום:

- סקירה מקיפה של התוכן:
 - ארגון מפגש אינטראקטיבי לסקירת המושגים והמיומנויות החשובים ביותר שנסקרו במהלך השלבים הקודמים.
- מצגות של תלמידים:
 - הטלת משימה על התלמידים (יחידים או בקבוצות) להציג את הפרויקטים או החוויות שלהם במהלך הפעילות בפני חבריהם.
- משחקי סיום ידידותיים:
 - קיום תחרויות יישומיות בין הקבוצות, ליישום המיומנויות והאסטרטגיות שנרכשו בסביבת משחק תחרותית.
- ניתוח ביצועים מסכם:
 - קיום מפגש לניתוח ביצועי הקבוצות במשחקי הסיום, וקביעת נקודות שיפור בהשוואה להתחלה.
- דיון פתוח על ערכים והתנהגויות:
 - דיון בהשפעת הפעילות על חיזוק ערכים כמו משחק הוגן, שליטה עצמית, שיתוף פעולה ועבודת צוות.
- חלוקת תעודות או פרסים סמליים:
 - הענקת תעודות השתתפות או פרסים פשוטים לעידוד התלמידים ולהמרצתם להמשיך לעסוק בספורט אלקטרוני באופן אחראי.
- שאלון הערכת הפעילות:
 - יישום שאלון קצר למדידת שביעות רצון התלמידים מהפעילות והצעותיהם לעתיד.
- פעולות שהמורה מבצע:
 - ארגון דיון מסכם עם התלמידים לסקירת מה שלמדו ממושגים ומיומנויות במהלך הפעילות.
 - הצגת שאלות הערכה בעל פה או בכתב למדידת מידת השגת המטרות הקוגניטיביות, המיומנויות והערכיות.

- הטלת משימה על התלמידים להציג מצגות קצרות (יחידניות או קבוצתיות) המסכמות את המיומנויות החשובות ביותר שנרכשו.
- חלוקת שאלון למדידת שביעות רצון התלמידים מהפעילות והצעותיהם לפיתוח.
- מתן משוב בונה לכל צוות או תלמיד, תוך קביעת נקודות חוזק והזדמנויות לשיפור.
- עידוד התלמידים ליישם את המיומנויות הנרכשות בחיי היומיום שלהם, ושימוש במשחקים אלקטרוניים באופן חיובי ובטוח.
- הענקת הוקרה לקבוצות או לתלמידים המצטיינים, כדי להמריץ אותם להתפתחות נוספת ולהשתתפות עתידית.

כלי הערכה:

ראשית: הערכה עצמית

- מושג ההערכה העצמית:
- זהו תהליך שהפרט מבצע בעצמו להערכת ביצועיו, התנהגותו או למידתו, במטרה לזהות את נקודות החוזק וההזדמנויות לשיפור שלו, ולקבוע את התחומים הדורשים פיתוח או שיפור. הערכה עצמית מאפשרת לתלמיד הזדמנות לחשיבה ביקורתית על רמתו, מה שמחזק את מודעותו העצמית ומעודד אותו לשאת באחריות על למידתו באופן רב יותר.
- חשיבות ההערכה העצמית:
 - חיזוק עצמאות: מאפשרת לתלמיד להסתמך על עצמו בקביעת מידת התקדמותו והשגת מטרותיו.
 - פיתוח מיומנויות חשיבה ביקורתית: מעודדת את הפרט לנתח את חווייתו באופן אובייקטיבי ושיטתי.
 - שיפור ביצועים: דרך זיהוי היבטי חוזק והזדמנויות לשיפור, התלמיד יכול לגבש תוכניות לשיפור רמתו.
 - הגברת מוטיבציה: כאשר התלמיד מרגיש שהוא מסוגל לפקח ולהנחות את למידתו, גוברת המוטיבציה שלו להשתתפות פעילה.
 - תמיכה בלמידה מתמשכת: הערכה עצמית מעודדת תרגול של למידה לאורך החיים והתפתחות עצמית מתמדת.
- כלים ושיטות להערכה עצמית:
- הערכה עצמית יכולה להתבצע באמצעות מספר כלים ושיטות, וביניהם:
 - טפסי הערכה עצמית המכילים קריטריונים ברורים שהתלמיד יכול להעריך את עצמו על פיהם.
 - רישום יומי או יומני למידה לתיעוד הערות על הביצועים.
 - השוואה בין המטרות שנקבעו לתוצאות שהושגו.
- תפקיד המורה בהערכה עצמית:
- למרות שהערכה עצמית מבוצעת על ידי התלמיד, למורה תפקיד חשוב ב:
 - הנחיית התלמידים כיצד להעריך את עצמם באובייקטיביות.
 - אספקת כלי הערכה מתאימים ותומכים.
 - מתן משוב בונה לחיזוק יעילות ההערכה העצמית.
 - עידוד התלמידים למעורבות רצינית בתהליך ההערכה.

כרטיס הערכה עצמית - מיומנויות ספורט אלקטרוני

שם התלמיד: כיתה: תאריך: / /

תחום	המרכיב המוערך	קריטריון ביצוע	כלי הערכה מתאים	תמיד	לרוב	לפעמים	לעיתים רחוקות	לא רלוונטי
ידע	הבנת חוקי המשחק.	מסביר את חוקי המשחק הבסיסיים, כמו נבדל, בעיטות חופשיות וחילופים.	כרטיס הערכה עצמית.					
	הכרת מערכים ותוכניות.	בוחר את התוכנית המתאימה על בסיס סגנון המשחק או הקבוצה היריבה.	פעילות כתיבה / התבוננות עצמית.					
	הכרת תפקידי השחקנים בקבוצה.	מבחין בין עמדות השחקנים, כמו שחקן כנף, מגן וקשר.	מבחן קצר עצמי.					
מיומנויות	שליטה בשחקנים.	שולט בתנועת השחקנים בחלקות במהלך התקפה והגנה.	הערכה עצמית במהלך המשחק.					
	דיוק במסירה ובבעיטה.	מוסר ובוטט בכדור בדיוקנות במצבים מגוונים.	כרטיס תצפית אישי.					
	קבלת החלטות מהירה.	מגיב במהירות למצבים ומשנה את תוכניותיו בהתאם למהלכי המשחק.	טופס התבוננות לאחר המשחק.					
ערכים	מחויבות לכללי המשחק.	מקפיד על החוקים ואינו משתמש באמצעי רמאות או ניצול פרצות.	תצפית התנהגותית עצמית.					
	שיתוף פעולה עם חברים במשחק קבוצתי.	משתתף בעבודה הקבוצתית ומעודד את הקבוצה.	הערכת עמיתים / התבוננות.					
	קבלת הפסד ברוח ספורטיבית.	מתמודד עם התוצאה בשקט ובכבוד, ללא ויכוח או כעס.	התבוננות בכתב או בעל פה.					

הערות המורה:

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

הערכה באמצעות ביצוע

- הגדרה:
- זהו סוג של הערכה המתמקד ביכולת התלמיד ליישם את הידע והמיומנויות שרכש במשימות או בפרויקטים אמיתיים או דמויי מציאות. במקום להסתמך רק על מבחנים תיאורטיים, התלמיד מתבקש להפיק תוצר מוחשי המדגים את הבנתו ויכולתו המעשית.
- חשיבות ההערכה באמצעות ביצוע בתוכן דיגיטלי:
 - היא מאפשרת הערכה ממשית של מיומנויות טכניות, אנליטיות ויצירתיות.
 - היא מחזקת למידה פעילה ומעודדת את התלמיד לחשיבה ביקורתית ולפתרון בעיות.
 - ניתן לשלבה בקלות בסביבות למידה מקוונות או במשחקים לימודיים.
 - היא משקפת את יכולותיו האמיתיות של התלמיד יותר מאשר שאלות מסורתיות.
- דוגמאות יישומיות להערכה באמצעות ביצוע בהפקת תוכן של מיומנויות ספורט אלקטרוני:
 - עיצוב סרטון לימודי: התלמיד מתבקש להפיק סרטון שבו הוא מסביר אסטרטגיות משחק או מיומנויות מסוימות.
 - פרויקט מעשי: פיתוח תוכנית אימונים או אסטרטגיה לקבוצה אלקטרונית על בסיס המושגים שלמד.
 - ניתוח משחק: ביצוע ניתוח מפורט של משחק אלקטרוני, עם הגשת דוח על נקודות חוזק והזדמנויות לשיפור.
 - ביצוע אתגר או משימה אינטראקטיבית: השלמת משימה מסוימת בתוך המשחק, או באמצעות כלי הדמיה, עם תיעוד הביצועים.
 - כתיבת פוסט בבלוג או מאמר דיגיטלי: שבו התלמיד מביע את הבנתו ויישומו למיומנויות ולערכים הנרכשים.

אופן יישום ההערכה באמצעות ביצוע:

- הגדרת המשימה בבחירות: הסבר מדויק של מה שנדרש מהתלמיד, יחד עם הקריטריונים שלפיהם יוערכו ביצועיו.
- אספקת כלי עבודה: כמו תוכנות להקלטת מסך, כלי עריכה או פלטפורמות להגשת פרויקטים.
- קביעת קריטריוני הערכה ברורים: הכוללים את איכות התוכן, הדיוק, החדשנות והארגון.
- מתן משוב מפורט: להכוונת התלמיד לשיפור ביצועיו.
- עידוד הצגה ושיתוף: הצגת העבודות הדיגיטליות בפני חברים או המורה לדיון ולהערכה קבוצתית.

דגם כרטיס הערכת ביצועים - פרויקט דיגיטלי למיומנויות FIFA / eFootball

כרטיס הערכה עצמית - מיומנויות ספורט אלקטרוני

שם התלמיד: כיתה: תאריך: / / שם המורה:

תחום	המרכיב המוערך	קריטריון ביצוע	כלי הערכה	תמיד	לרוב	לפעמים	לעיתים רחוקות	לא רלוונטי
ידע	הבנת חוקי המשחק.	מסביר את חוקי המשחק הבסיסיים, כמו נבדל, בעיטות חופשיות וחילופים.	כרטיס הערכה עצמית.					
	הכרת מערכים ותוכניות.	בוחר את התוכנית המתאימה על בסיס סגנון המשחק או הקבוצה היריבה.	פעילות כתיבה / התבוננות עצמית.					
	הכרת תפקידי השחקנים בקבוצה.	מבחין בין עמדות השחקנים, כמו שחקן כנף, מגן וקשר.	מבחן קצר עצמי.					
מיומנויות	שליטה בשחקנים.	שולט בתנועת השחקנים בחלקות במהלך התקפה והגנה.	הערכה עצמית במהלך המשחק.					
	דיוק במסירה ובבעיטה.	מוסר ובוטט בכדור בדיוקנות במצבים מגוונים.	כרטיס תצפית אישי.					
	קבלת החלטות מהירה.	מגיב במהירות למצבים ומשנה את תוכניותיו בהתאם למהלכי המשחק.	טופס התבוננות לאחר המשחק.					

					תצפית התנהגותית עצמית.	מקפיד על החוקים ואינו משתמש באמצעי רמאות או ניצול פרצות.	מחויבות לכללי המשחק.	ערכים
					הערכת עמיתים / התבוננות.	משתתף בעבודה הקבוצתית ומעודד את הקבוצה.	שיתוף פעולה עם חברים במשחק קבוצתי.	
					התבוננות בכתב או בעל פה.	מתמודד עם התוצאה בשקט ובכבוד, ללא ויכוח או כעס.	קבלת הפסד ברוח ספורטיבית.	

הערות כלליות:

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....



מיומנויות ספורט אלקטרוני