



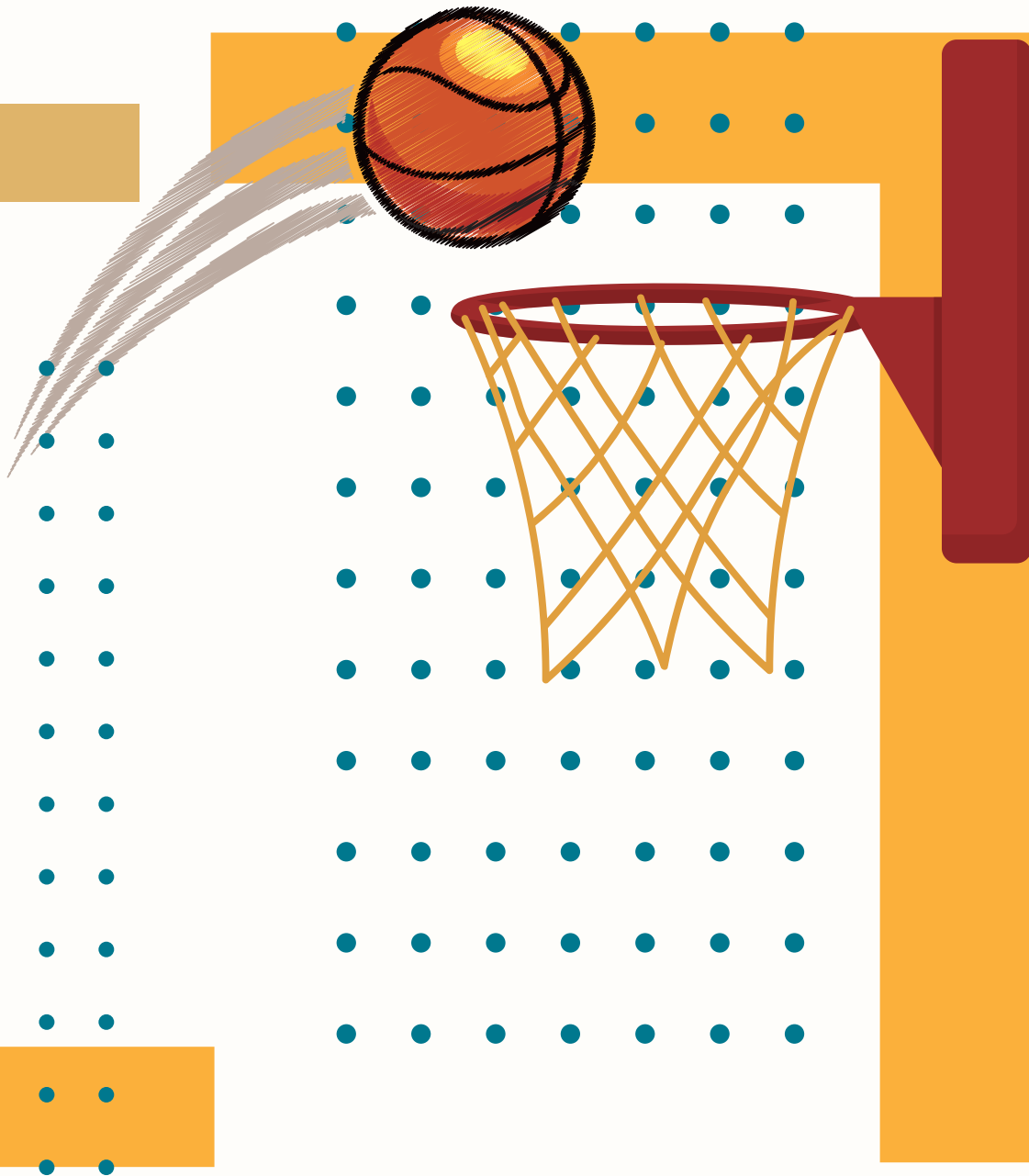
תחום ספורט ובריאות

מיומנויות ספורט אלקטרוני

שלב יסודי

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:

הערכה מעשית:

שיטה זו מעריכה את יכולת התלמיד לבצע משימות או פרויקטים מוגדרים בתוך המשחק. התלמיד יתבקש, למשל, לבנות מגרש כדורגל וירטואלי, לעצב מסלול מרוצים, או ליצור מגרש ייעודי לספורט אלקטרוני מסוים באמצעות כלי המשחק.

אופן היישום:

- תיקבע משימה ברורה, למשל: "בניית מגרש כדורגל המכיל את המגרש, היציעים והתאורה".
- המורה יפקח על ביצועי התלמיד במהלך הביצוע: כיצד הוא משתמש בכלים? האם הוא עוקב אחר השלבים בדייקנות? האם הוא מפגין ארגון וחדשנות?
- הדגש יושם על יישום מיומנויות טכניות, תכנון וארגון העבודה.

דוגמה:

- תלמיד בונה מגרש כדורגל. המורה מבחין בדיוק הבנייה, בתשומת לב לפרטים וביכולת התלמיד לתאם עם חבריו.

מבחנים קצרים או שאלות בעל פה:

- ניתן להעריך את ידע התלמידים ואת מושגיהם הקשורים למשחק, ואת המיומנויות הטכניות, באמצעות שאלות ישירות.

אופן היישום:

- לאחר השלמת משימה מסוימת, המורה יציג שאלות בעל פה או בכתב, כגון:
 - "באילו כלים השתמשת בבנייה?"
 - "כיצד ארגנת את צוות העבודה בתוך המשחק?"
 - "מהי האסטרטגיה שנקטת להשלמת המשימה?"

שווה ערך לשמונה שיעורי פעילות, הפרוסים על פני ארבעה שבועות, עם אפשרות לחזרה עבור קבוצות אחרות.	360 דקות	 משך הביצוע
חדר למידה דיגיטלי / מעבדת מחשבים, כי: הוא מצויד במחשבים או במסכים, ובמכשירי בקרה פשוטים. הוא מספק סביבה שקטה ובטוחה לתרגול משחקים אלקטרוניים. המורה יכול לעקוב אחר ביצועי כל תלמיד בקלות. כיתת לימוד חכמה: כיתה המצוידת במסך חכם או במקרן, להצגת תוכן המשחק והוראות המורה. סידור המושבים מאפשר שיתוף פעולה בין התלמידים, כמו סידור קבוצות. מרכז למידה אלקטרוני או ספריית בית הספר: יכול לשמש כמקום חלופי שבו זמינים מחשבים. מספק אווירה שקטה המסייעת לריכוז. הערה: (חשיבות שמירה על בטיחות וביטחון במקום ביצוע הפעילות וקבלת האישורים הנדרשים).		 מקום הביצוע
1. מכשירים טכנולוגיים: מחשבים או טאבלטים התומכים ב-Minecraft: Education Edition. מכשירי בקרה נוספים (אם זמינים ומתאימים). אוזניות - אופציונלי; להבטחת ריכוז התלמיד במהלך המשחק. מקרן (Projector) או מסך חכם להצגת המשחק בפני התלמידים. תוכנות ויישומים: גרסה מעודכנת של Minecraft: Education Edition המותקנת על כל המכשירים. חשבונות כניסה לכל תלמיד (Microsoft Education Account). כלי ניהול כיתה בתוך המשחק, כמו (Classroom Mode for Minecraft). מכשירי תצוגה (מסכים / מקרן): מסך גדול או מקרן להצגת המשחק בפני כל התלמידים להבהרת דרך המשחק לפני ההתנסות האישית. חומרים מנייר: כרטיסיות הדרכה על משימות בנייה בתוך המשחק. דפי עבודה (Work Sheets) המבהירים את המשימות הנדרשות מהתלמידים. כרטיסי הערכת ביצועי תלמידים. כרטיסי הערכה עצמית והערכת עמיתים. אינטרנט: חיבור אינטרנט חזק ויציב לתמיכה במשחק קבוצתי בין התלמידים. גישה לפלטפורמה הרשמית לעדכוני המשחק, או להורדת עולמות לימודיים מוכנים. מקורות לימודיים: מדריך המורה המיוחד ל-Minecraft: Education Edition. אתרים אלקטרוניים המספקים רעיונות מוכנים לפעילויות לימודיות ב-Minecraft.		 אמצעי ביצוע



• תמונה מספר (1): משחק מיינקראפט

הליכי ביצוע (התוכן):

תיאור התוכן:

Minecraft: Education Edition היא גרסה חינוכית של המשחק המפורסם (מיינקראפט), שפותחה במיוחד כדי לספק סביבת למידה אינטראקטיבית ובטוחה לתלמידים בכיתות. המשחק משלב בין בנייה יצירתית ללמידה מעשית, שבה התלמידים יכולים לבנות עולמות וירטואליים המייצגים מושגים לימודיים שונים, החל ממתמטיקה ומדעים ועד היסטוריה ואמנות. המשחק מאפשר לתלמידים להשתמש במיומנויות חשיבה ביקורתית, שיתוף פעולה ופתרון בעיות, באמצעות ביצוע משימות ואתגרים הדורשים תכנון וביצוע מסודרים

• תוכן לימודי:

• ראשית: היכרות עם המשחק Minecraft: Education Edition

◦ היכרות עם המשחק:

◦ Minecraft: Education Edition היא גרסה מיוחדת של המשחק Minecraft שתוכננה במיוחד לתמיכה בלמידה בכיתות, דרך סביבה וירטואלית תלת-ממדית המאפשרת לתלמידים ללמוד באמצעות גילוי ואינטראקציה יצירתית.

• מטרת המשחק:

- פיתוח יצירתיות וחשיבה ביקורתית.
- פיתוח מיומנויות לפתרון בעיות.
- חיזוק מיומנויות תכנות והיגיון דיגיטלי.
- פיתוח רוח עבודת צוות ושיתוף פעולה.
- עידוד למידה עצמית וגילוי.

• אופן השליטה:

- תנועה קדימה: לחיצה על מקש W.
- תנועה אחורה: לחיצה על מקש S.
- תנועה שמאלה: לחיצה על מקש A.
- תנועה ימינה: לחיצה על מקש D.
- קפיצה: לחיצה על מקש הרווח (Space).
- ריצה: לחיצה כפולה על מקש W.
- הבטה סביב: הזזת העכבר.
- שבירה או שימוש בחפץ: לחיצה על כפתור העכבר השמאלי.
- הנחה או בניית חפץ: לחיצה על כפתור העכבר הימני.
- פתיחת תפריט המשימות: לחיצה על E.
- פתיחת צ'אט או כתיבת פקודות: לחיצה על T.
- פתיחת לוח התכנות (Code Builder): לחיצה על C.

• מיומנויות שהתלמיד רוכש:

- חשיבה יצירתית: בנייה ועיצוב של עולמות וחפצים חדשים בחופשיות.
- פתרון בעיות: מציאת פתרונות לאתגרים ולמשימות שונות בתוך המשחק.
- תכנות והיגיון דיגיטלי: לימוד יסודות התכנות באמצעות כלים מובנים במשחק.
- שיתוף פעולה ועבודת צוות: ביצוע פרויקטים משותפים עם חברים.
- תכנון וארגון: ארגון משאבים ועיצוב אסטרטגיות משחק.
- למידה עצמית: חקר סביבות וניסוי רעיונות ללא הנחיה ישירה.
- ריכוז ותשומת לב: השלמת משימות בדיוקנות בזמן מוגדר או תחת מגבלות מסוימות.
- תקשורת יעילה: שימוש בצ'אט ואינטראקציה עם שחקנים אחרים באופן חיובי.

• כללי יסוד:

- כבד את כל השחקנים ושיתף איתם פעולה במהלך המשחק.
- אל תשתמש ברמאויות או בכל תוכנה לא מורשית.
- הקפד על ההוראות והחוקים שהמורה או המדריך קובעים.
- אל תשתף את המידע האישי שלך בתוך המשחק.
- שמור על משאבי המשחק, אל תבזבז או תהרוס אותם ללא סיבה.
- אל תחרוג מגבולות האזורים המותרים במפה.

- השתמש בצ'אט באופן מכובד ואל תשלח הודעות פוגעניות או לא הולמות.
- שמור את התקדמותך באופן קבוע כדי למנוע אובדן נתונים.
- דווח למורה או למדריך על כל בעיה טכנית או התנהגות לא הולמת.
- השתתף בפעילויות באופן פעיל ונסה להציג את רעיונותיך בצורה בונה.

שנית: מיומנויות המשחק Minecraft: Education Edition

- מיומנויות שליטה ובקרה:
 - תיאום עין-יד: הזזת הדמות בדיוקנות באמצעות המקלדת והעכבר או בקר המשחק.
 - שליטה בכיוונים: ניהול תנועת השחקן בסביבה תלת-ממדית, עלייה, ירידה וסיבוב.
 - דיוק בביצוע פקודות: ביצוע משימות כמו חפירה, בנייה והנחת חפצים במיקומים מדויקים.
- מיומנויות שיווי משקל ויציבות:
 - שמירה על שיווי משקל הדמות בעת חציית גשרים או הליכה על קצוות.
 - הערכת מרחקים ומרווחים בדיוקנות, למניעת נפילה או נפילה לתוך בורות.
- מיומנויות תגובה מהירה:
 - קבלת החלטות תנועתיות מהירות בעת התמודדות עם סכנות, כמו התקפת יצורים או נפילה פתאומית.
 - ביצוע תגובות מהירות בעת ניידות או בריחה.
- מיומנויות שליטה בכלי:
 - שימוש בכלים כמו גרזן, את חפירה או קשת בדיוקנות ובמודעות.
 - החלפת הכלי המתאים למשימה הנדרשת בזמן הנכון.
- מיומנויות תיאום עצבי-שרירי:
 - פיתוח דיוק תנועתי באמצעות לחיצה על מספר כפתורים בו זמנית, כמו קפיצה במהלך חפירה או ריצה.
 - שיפור גמישות האצבעות בעת כתיבה מהירה של פקודות תכנות בתוך המשחק.

שלישית: כללי בטיחות במשחק Minecraft: Education Edition

- בטיחות המכשירים והציוד:
 - לוודא התקנה בטוחה של קונסולת המשחקים, המסך או המקרן, הרחק מהישג ידם של תלמידים, כדי שלא ייחשפו לסכנות חשמל או לנפילת המכשירים.
 - בדיקת כבלי החשמל וחיבורי המכשירים לפני תחילת השיעור, להבטחת היעדר נזק או סכנת הפסקה או קצר חשמלי.
 - לוודא טעינה מראש של יחידות הבקרה (Joy-Con), כדי להימנע משימוש בכבלים פרוסים במהלך המשחק, העלולים לגרום למעידת תלמידים.

• בטיחות התלמידים במהלך המשחק:

- לוודא שכל התלמידים יושבים במקומותיהם בזמן שהם צופים בחבריהם משחקים, ואי-התקרבות למסך או לעמדת המשחקים.
- קביעת מספר מסוים של תלמידים מול המכשיר (לא יותר מ-4-2 תלמידים) בפקוח ישיר של המורה.
- מניעת דחיפות או ריבים במהלך ההמתנה לתור, תוך הדגשת כיבוד תורות.

• בטיחות תנועתית:

- מניעת תנועה אלימה או שימוש ביחידת הבקרה באופן לא נכון, העלול לגרום נזק לתלמידים או לסובבים אותם.
- לוודא שמרחב המשחק פנוי ממכשולים העלולים להפריע לתנועת התלמידים או לגרום למעידתם.

• בטיחות הראייה והבריאות הכללית:

- לא לאפשר לתלמידים לבהות במסך לפרקי זמן ארוכים ללא הפסקה חזותית (משך המשחק לכל תלמיד לא יעלה על 10-5 דקות רצופות).
- כיוון בהירות המסך בהתאם לתאורה בכיתה, להפחתת עייפות העיניים.

הליכי ביצוע (התוכן): מושגים מרומזים בשימוש

ראשית: ידע.

- היכרות עם סביבת המשחק: העולמות, המשאבים והכלים.
- הבנת יסודות הבנייה והעיצוב ההנדסי בתוך המשחק.
- הבנת מושג התכנות הפשוט (Block Coding) באמצעות Code Builder.
- היכרות עם מושגי קיימות כמו חקלאות וניהול משאבים.
- היכרות עם מושגי גיאוגרפיה, מדעים או מתמטיקה דרך משימות לימודיות ייעודיות בתוך המשחק.
- הכרת שלבי פתרון בעיות וחשיבה עיצובית (Design Thinking).

שנית: מיומנויות.

- פיתוח מיומנויות חשיבה יצירתית ועיצוב אדריכלי.
- תרגול מיומנויות לפתרון בעיות וקבלת החלטות.
- פיתוח מיומנויות תכנות פשוטות באמצעות פקודות חזותיות.
- פיתוח מיומנויות שיתוף פעולה קבוצתי ותקשורת בתוך הצוות.
- שיפור מיומנויות תכנון, ארגון ובניית פרויקטים.
- היכולת להשתמש בכלים טכנולוגיים דיגיטליים באופן בטוח ויעיל.

שלישית: ערכים.

- חיזוק רוח שיתוף הפעולה, העבודה הקבוצתית וההשתתפות הפעילה.
- פיתוח תחושת אחריות ומשמעת עצמית במהלך ביצוע משימות.
- עידוד חדשנות ויצירתיות במציאת פתרונות.
- חיזוק מושג הלמידה המהנה דרך משחק מכוון מטרה.
- כיבוד רעיונות של אחרים וקבלת גיוון בפתרונות.
- הטמעת ערך הסבלנות וההתמדה להשגת מטרות בתוך המשחק.

הכנה:

- קבלת פני התלמידים והמרצתם להשתתף בפעילות.
- הצגת שאלות מקדימות לשחזור חוויותיהם הקודמות במיינקראפט או במשחקים דומים.
- הבהרת מטרות השיעור (שיתוף פעולה, יצירתיות, מיומנויות לפתרון בעיות).
- פעולות שהמורה מבצע:
 - המורה מקבל את פני התלמידים ומעודד אותם להשתתפות פעילה בפעילות.
 - המורה מציג שאלות מקדימות לשחזור חוויות קודמות של התלמידים במשחק מיינקראפט או במשחקים דומים.
 - המורה מבהיר שמטרת הפעילות היא בניית פרויקט קבוצתי לפיתוח מיומנויות שיתוף פעולה, יצירתיות וחיזוק החשיבה הלוגית.

- המורה מציג הסבר פשוט על המיומנויות והערכים המיועדים, כמו עבודת צוות ופתרון בעיות, חשיבה יצירתית וכיבוד תפקידי הצוות.
- המורה מחלק את התלמידים לקבוצות קטנות, ומבהיר את המשימות הייעודיות לכל קבוצה בתוך המשחק.

מיומנויות יסוד במשחק:

- חשיבה יצירתית:
 - עיצוב ובניית מבנים ורעיונות חדשים בתוך עולם המשחק.
 - פתרון בעיות:
 - שימוש במשאבים הזמינים ליצירת כלים, או מציאת פתרונות לאתגרי המשחק.
 - תכנון וארגון:
 - סידור משאבים ובניית פרויקטים על פי שלבים מוגדרים ומסודרים.
 - תכנות פשוט:
 - שימוש בפקודות תכנות (Code Builder) לפיתוח מיומנויות תכנות בסיסיות.
 - שיתוף פעולה ועבודת צוות:
 - עבודה בצוותים לבניית פרויקטים משותפים, או להשגת מטרות מוגדרות במשחק.
 - ניהול משאבים:
 - איסוף ושימוש במשאבים מגוונים באופן חכם להבטחת המשכיות המשחק.
 - חשיבה לוגית:
 - קישור בין סיבות לתוצאות להבנת אופן האינטראקציה בין המרכיבים השונים בתוך המשחק.
 - מיומנויות טכנולוגיות:
 - התמודדות עם סביבה דיגיטלית תלת-ממדית, ושימוש בכלי בקרה ותכנות פשוטים.
- #### פעולות שהמורה מבצע:
- התחלה במבוא המציג את המשחק ואת מטרותיו הלימודיות.
 - הסבר על אופן השליטה במשחק (תנועה, בנייה, איסוף משאבים, יצירה - crafting).
 - הבהרת הכללים הבסיסיים למשחק אישי או קבוצתי.
 - הצגת דוגמה מעשית (פרויקט פשוט) להסבר על אופן השימוש בכלים ובמשאבים.
 - הטלת משימה על התלמידים לבנות פרויקט פשוט המתמקד במיומנות ספציפית, כמו בניית בית או חווה.
 - מעקב אחר התקדמות התלמידים ומתן תמיכה טכנית וחינוכית בעת הצורך.
 - ארגון פעילויות קבוצתיות לחיזוק מיומנויות שיתוף פעולה ועבודת צוות.
 - הערכת מה שהשלימו התלמידים בעבודותיהם על בסיס קריטריונים מוגדרים, כמו יצירתיות, תכנון ופתרון בעיות.
 - עידוד התלמידים לחשיבה ביקורתית ולפיתוח רעיונותיהם לפרויקטים עתידיים.

אופן המשחק:

- תחילת המשחק:
 - התלמיד נכנס ל-Minecraft: Education Edition באמצעות חשבון בית הספר.
 - בחירת מצב המשחק המתאים:
 - מצב יצירתי (Creative Mode): לבנייה חופשית ללא צורך באיסוף משאבים.
 - מצב הישרדות (Survival Mode): דורש איסוף משאבים, יצירת כלים ושמירה על אנרגיה ומזון.
- שליטה בדמות:
 - תנועה: באמצעות מקשי המקלדת (W, A, S, D) לתנועה בכל הכיוונים.
 - קפיצה: באמצעות מקש הרווח (Space).
 - חפירה/שבירה: לחיצה על כפתור העכבר השמאלי.
 - בנייה/שימוש: לחיצה על כפתור העכבר הימני.
 - פתיחת תפריט המלאי (Inventory): לחיצה על מקש E לצפייה ואיסוף משאבים.
- איסוף משאבים (Resources Collection):
 - חקר הסביבה לאיסוף עץ, אבנים, ברזל, פחם וחומרים אחרים.
 - שימוש בכלים (כמו גרזן, מכוש או את חפירה) להאצת תהליך האיסוף.
- יצירה (Crafting):
 - המרת חומרי גלם לכלים או לחפצים שימושיים, כמו יצירת דלת, מיטה או כלי חקלאות.
 - ניתן להשתמש בשולחן העבודה (Crafting Table) ליצירת כלים מורכבים.
- בנייה (Building):
 - הנחת בלוקים (Blocks) ליצירת מבנים, גשרים, חוות או בארות.
 - חשיבה על העיצוב, הצורה והתפקוד של הפרויקט שהתלמיד מבצע.
- תכנות (Code Builder):
 - פתיחת כלי התכנות בתוך המשחק לכתיבת קודים פשוטים, באמצעות שפות כמו MakeCode או Python.
 - ניתן לתכנת את דמות העוזר (Agent) לביצוע משימות כמו בנייה או חפירה.
- ביצוע משימות לימודיות:
 - התלמיד מקבל משימות מוגדרות מהמורה, כמו "בניית עיר ירוקה" או "עיצוב ניסוי מדעי".
 - התלמיד מתבקש לתכנן, לאסוף משאבים, לבנות ואז להגיש את הפרויקט למורה.
- משחק קבוצתי (Multiplayer):
 - התלמידים יכולים לשתף פעולה בבניית פרויקטים משותפים באותו עולם וירטואלי.
 - התלמיד לומד דרך שיתוף פעולה זה מיומנויות של עבודת צוות ותקשורת.
- שמירה על בטיחות דיגיטלית:
 - כיבוד כללי המשחק הקבוצתי, כמו מחויבות למשימות הצוות ואי-הרס עבודות של אחרים.
 - שימוש אחראי בתכונת הצ'אט לתקשורת עם חברים והמורה.
- פעולות שהמורה מבצע:
 - הכרת התלמידים עם סביבת המשחק ומצבי המשחק (יצירתי והישרדות).
 - הסבר על כלי הבקרה הבסיסיים (תנועה, קפיצה, חפירה ובנייה).

- הנחיית התלמידים להתנסות בתנועות הבסיסיות בתוך המשחק.
- הבהרת דרך איסוף המשאבים ושימושם ליצירת כלים.
- אימון התלמידים על בניית מבנה פשוט באמצעות המשאבים הזמינים.
- הכרת התלמידים עם כלי התכנות הפשוט (Code Builder) ושימוש הבסיסי.
- מעקב אחר ביצועי התלמידים ותיקון טעויות במהלך היישום.
- סקירה והערכה של מה שלמדו התלמידים בסוף הפעילות.
- **יישום מעשי:**
 - הטלת משימה מוגדרת על התלמידים בתוך המשחק, כמו איסוף משאבים מסוימים או בניית מבנה פשוט.
 - מעקב אחר ביצוע המשימות על ידי התלמידים צעד אחר צעד, תוך מתן תמיכה והכוונה.
 - עידוד התלמידים להשתמש במיומנויות הבסיסיות שלמדו (חפירה, בנייה ויצירה).
 - לוודא את מחויבות התלמידים לכללי המשחק ולשיתוף פעולה במהלך העבודה הקבוצתית.
 - מתן זמן מספיק לתלמידים לחקור את המשחק וליישם את המיומנויות בעצמם.
 - הצגת שאלות מנחות לעידוד חשיבה ופתרון בעיות במהלך היישום.
- **פעולות שהמורה מבצע:**
 - הבהרת אופן המשחק והשלבים הבסיסיים בתוך המשחק.
 - הצגת דוגמה מעשית בתוך המשחק בפני התלמידים.
 - חלוקת התלמידים לקבוצות או הטלת עבודה אישית לפי הפעילות.
 - עידוד התלמידים ליישם את המיומנויות הבסיסיות (תנועה, איסוף ובנייה).
 - תיקון טעויות והבהרת הדרכים האופטימליות להשלמת משימות.
 - ארגון דיון מסכם לסקור את מה שלמדו התלמידים ולהחליף חוויות ביניהם.
- **הערכה וסיום:**
 - סקירת המיומנויות שהתלמידים למדו במהלך הפעילות.
 - הצגת שאלות בעל פה או קצרות לוודא הבנתם את אופן המשחק ואת המיומנויות הנרכשות.
 - שימוש בכרטיסי הערכה פשוטים למעקב אחר ביצועי התלמידים במהלך המשחק.
 - מתן הערות בונות לכל תלמיד או קבוצה לחיזוק נקודות חוזק ושיפור נקודות חולשה.
 - עידוד התלמידים לשתף את חוויותיהם ורעיונותיהם על הפעילות.
 - סיכום השיעור וקביעת המיומנויות שניתן לפתח בשיעורים הבאים.
 - הנחיית התלמידים להמשיך לשחק באופן אחראי ובטוח מחוץ לכיתה.
- **פעולות שהמורה מבצע:**
 - הכרת התלמידים עם יסודות אופן המשחק וכלי הבקרה.
 - הצגת שלבי המשחק באופן מעשי באמצעות מקרן או מסך גדול.
 - חלוקת התלמידים לקבוצות או ליחידים לביצוע המשימות.
 - מעקב אחר התלמידים במהלך המשחק ומתן תמיכה טכנית וחינוכית.
 - הנחיית התלמידים לפתרון בעיות שהם נתקלים בהן במהלך היישום.
 - עידוד עבודה קבוצתית ושיתוף פעולה בין התלמידים.
 - הערכת ביצועי התלמידים באמצעות תצפית ושאלות.

פעילויות מוצעות:

- פעילות מקדימה:
 - הצגת סרטון קצר או תמונות של דמויות המשחק כדי למשוך את תשומת לב התלמידים ולעודד אותם.
- פעילות הנחיה:
 - הסבר פשוט על אופן המשחק וכפתורי הבקרה הבסיסיים, באמצעות מקרן או לוח.
- פעילות יישומית (מעשית):
 - התנסות ממשיית במשחק בסבבים בין התלמידים, תוך מתן הנחיות ישירות במהלך המשחק.
- פעילות גופנית תומכת:
 - תרגילי חימום פשוטים לפני המשחק, כמו קפיצה קלה או מתיחת זרועות, לשמירה על חיוניות הגוף.
- משחק קבוצתי ללא מכשירים:
 - הדמיית מרוץ בחצר הכיתה (התלמידים הולכים או רצים לאט כאילו הם במרוץ מכונות).
- סדנת הבעה בעל פה:
 - דיון ברגשות הילדים לאחר המשחק: מי נהנה? מה אהבתם במשחק? האם נתקלתם בקושי?
- פעילות אמנותית:
 - צביעת ציורים של דמויות מריו קארט או עיצוב מכונת דמינויות על נייר.
- פעילות מסכמת:
 - הענקת הוקרה לתלמידים ששמרו על הכללים (מדבקות, כוכבי עידוד) וצילום תמונה קבוצתית.

יישום התוכן:

שלב ראשון: הכנה (5 דקות)

- קבלת פני התלמידים בהתלהבות כדי לעודדם להשתתף.
- היכרות עם פעילות היום וחשיבותה בפיתוח מיומנויות טכניות וחברתיות.
- הצגת סרטון קצר או תמונות מעוררות השראה, הממחישות את המשחק או הספורט האלקטרוני.
- הבהרת המטרות הלימודיות והנפשיות של הפעילות, למשל: שיתוף פעולה, משחק הוגן ושליטה במכשירים.
- פעולות שהמורה מבצע:
 - הצגת שאלות פשוטות לעידוד חשיבת התלמידים ולעורר את ידיעותיהם הקודמות על משחקים אלקטרוניים.
 - הבהרת הערכים והמיומנויות שעליהם יתמקדו במהלך הפעילות, כמו שיתוף פעולה ומשחק הוגן.
 - חלוקת המכשירים או כלי המשחק באופן מסודר, עם הסבר פשוט על אופן השימוש בהם.
 - לוודא את מוכנות הסביבה הלימודית מבחינת ישיבה, מכשירים וחיבור, כדי להתחיל את הפעילות בצורה חלקה.

שלב שני: הסבר והנחיה (7 דקות)

- הסבר על כלי הבקרה הבסיסיים במשחק, כמו כפתורי תנועה וכפתורים מיוחדים לכלים.
- הבהרת כללי המשחק הבסיסיים באופן פשוט ומתאים לגיל.
- הסבר על אופן המשחק הקבוצתי וחשיבות שיתוף הפעולה בין השחקנים.
- לוודא את הבנת התלמידים באמצעות הצגת שאלות פשוטות.

• פעולות שהמורה מבצע:

- שימוש באמצעי לימוד, כמו הצגת תמונות או סרטונים קצרים, להבהרת אופן המשחק.
- לוודא את הבנת התלמידים באמצעות הצגת שאלות אינטראקטיביות וקלות.
- הדגשת חשיבות המשחק ההוגן וכיבוד האחר במהלך הפעילות.

שלב שלישי: יישום מעשי (15 דקות)

- חלוקת התלמידים לקבוצות קטנות או לזוגות להקלת המעקב.
- מתן הזדמנות לכל תלמיד או קבוצה לשחק, תוך מתן תמיכה והנחיה.
- מעקב אחר ביצועי התלמידים, ותיקון טעויות באופן מיידי ובדרך מעודדת.

פעולות שהמורה מבצע:

- עידוד שיתוף פעולה בין התלמידים בתוך הצוות להשגת מטרות המשחק.
- תיקון טעויות בצורה חלקה ובדרך חיובית לחיזוק הלמידה.
- הנחיית התלמידים להשתמש באסטרטגיות המשחק שהוסברו קודם לכן.

שלב רביעי: פעילות גופנית (5 דקות)

- ביצוע תרגילי מתיחות פשוטים להפגת מתח שרירים, כמו הנעת הצוואר, הכתפיים והידיים.
- העלאת מודעות לחשיבות הישיבה הנכונה במהלך המשחק, למניעת עייפות או פציעות.
- עידוד התלמידים לנשום עמוק להרגעה.
- פעולות שהמורה מבצע:

- עידוד התלמידים לבצע פעילות גופנית באופן קבוע לצד המשחקים האלקטרוניים.
- שימוש בשפה פשוטה ובסגנון מהנה כדי להפוך את התרגילים למהנים עבור הילדים.

שלב חמישי: ניתוח ודיון (5 דקות)

- פתיחת דיון עם התלמידים על חווייתם במשחק.
- ניתוח כמה מצבים במהלך המשחק (הצלחות או אתגרים).
- חיזוק מיומנויות חשיבה ביקורתית, כמו תכנון וקבלת החלטות מהירה.

פעולות שהמורה מבצע:

- הצגת שאלות המסייעות לתלמידים לחשוב על אסטרטגיות המשחק שבהן השתמשו.
- עידוד התלמידים להביע את רגשותיהם ורעיונותיהם באופן חופשי ופשוט.
- הבהרת חשיבות שיתוף הפעולה והעבודה הקבוצתית בהשגת הצלחה במשחק.
- מתן דוגמאות למצבי משחק שנותחו לחיזוק החשיבה הביקורתית.
- חיזוק ערכים התנהגותיים, כמו סבלנות, כבוד ומשחק הוגן, דרך הדיון.

שלב שישי: פעילות דיגיטלית (5 דקות)

- הטלת משימה על התלמידים להכין תוכן פשוט על המשחק, כמו ציור, סיכום בעל פה או רעיון לשיפור המשחק.
- עידוד התלמידים להשתמש בטכנולוגיה באופן בטוח ואחראי.
- שיתוף חלק מהעבודות עם הכיתה לחיזוק רוח שיתוף הפעולה והחדשנות.

• פעולות שהמורה מבצע:

- הנחיית התלמידים להשתמש בטאבלטים או במחשבים – אם זמינים – באופן בטוח ומתאים לגילם.
- מעקב אחר ביצועי התלמידים ומתן עזרה טכנית לפי הצורך.
- עידוד התלמידים להציג את רעיונותיהם היצירתיים על המשחק, כמו עיצוב מסלול חדש או דמות חדשה במשחק.
- חיזוק מיומנויות שימוש בטכנולוגיה באופן בטוח ואחראי.

שלב שביעי: הערכה וסיום (3 דקות)

- המורה אוסף את התלמידים לסקירת הפעילות ומה שהושג במהלכה.
- הוא מעודד את התלמידים להביע את רעיונותיהם ורגשותיהם כלפי המשחק והמשימות שבוצעו.
- הוא מציג הערות מעודדות המדגישות את נקודות החוזק ומציעות שיפורים עתידיים.
- המורה מקשר את הלמידה לערכים חשובים, כמו שיתוף פעולה, עבודת צוות וכבוד.
- הוא ממריץ את התלמידים להמשיך בלמידה ובהשתתפות בפעילויות הבאות.
- המורה מסביר רעיון על הפעילות הבאה או על שיעורי הבית, לחיזוק הלמידה מחוץ לשיעור.
- פעולות שהמורה מבצע:
 - הוא מציג שאלות פתוחות המעודדות את התלמידים להביע את דעותיהם וחוויותיהם במהלך המשחק.
 - המורה מקשיב לדעות התלמידים ומעודד אותם לשתף את ההצלחות והאתגרים שעמדו בפניהם.
 - הוא מציג משוב חיובי המדגיש את מה שעשו בצורה טובה, ומציין נקודות שניתן לשפר.
 - הוא מקשר בין תוכן הפעילות לערכים ולמיומנויות המיועדים, כמו שיתוף פעולה, עבודת צוות וכבוד.

- פעילויות סיום:
- דיון קבוצתי קצר.
 - המורה אוסף את התלמידים למעגל דיון, ומעודד אותם לדבר על חווייתם בפעילות. כל תלמיד מתבקש לשתף רעיון או דבר חדש שלמד או נהנה ממנו במהלך המשחק. דיון זה מסייע בחיזוק התקשורת והיכולת להביע את העצמי.
- שיתוף ההישגים הבולטים.
 - המורה מאפשר לתלמידים להציג את הישגיהם, או את הפרויקטים שביצעו בתוך המשחק, כמו בניין מסוים או השלמת אתגר מסוים. זה מחזק את ביטחונם העצמי של התלמידים ומעודד אותם להציג את המיטב שלהם.
- קיום תחרויות ואתגרים פשוטים.
 - המורה מארגן תחרויות או אתגרים קלים הקשורים לפעילות, כמו מרוץ קצר או פתרון חידה בתוך המשחק. פעילויות אלה מעלות את ההתלהבות ומעודדות רוח תחרות בריאה בין התלמידים.
- הכרת תודה ועידוד.
 - המורה מביע את הערכתו למאמצי התלמידים ולהשתתפותם, ומכוון אליהם מילות עידוד המעצימות אצלם את הרצון ללמוד ולהשתתף בעתיד. זה יכול לכלול חלוקת תעודות או כרטיסי הוקרה פשוטים.
- חלוקת משימות או שיעורי בית.
 - המורה מפנה את התלמידים לכמה משימות או פעילויות שהם יכולים לבצע בבית; לחיזוק המיומנויות והערכים שעליהם התמקדו, כמו חשיבה על דרכים לשיתוף פעולה עם חברים, או הכנת פרויקט פשוט הקשור למשחק.
- עידוד יישום הלמידה בחיי היומיום.
 - המורה מעודד את התלמידים לחשוב כיצד להשתמש במה שלמדו במהלך הפעילות במצבי חיים אמיתיים, כמו עבודה בצוות או פתרון בעיות בשקט ובסבלנות.
- פעולות שהמורה מבצע:
 - המורה אוסף את התלמידים למעגל דיון שקט לסקירת החוויה שעברו במהלך הפעילות.
 - הוא מציג שאלות פתוחות המעודדות את התלמידים להביע את רגשותיהם ורעיונותיהם על הפעילות והמשחק.
 - המורה מקשיב בריכוז לדעות התלמידים ומחזק את השתתפותם בעידוד ובתמריצים.
 - הוא מעודד את התלמידים לשתף את הישגיהם, ואת מה שלמדו או נהנו ממנו ביותר.
 - המורה מארגן תחרויות או אתגרים פשוטים לחיזוק רוח התחרות הבריאה ולהגברת האינטראקציה.
 - המורה מציג מילות תודה ועידוד המעצימות את הביטחון העצמי ואת הרצון ללמידה מתמדת.
 - המורה מחלק משימות או שיעורי בית הקשורים למה שלמדו התלמידים, לחיזוק המיומנויות והערכים.
 - המורה מעודד את התלמידים לחשוב על יישום מה שלמדו במצבי חיים מעשיים.
 - המורה מסיים את המפגש במילת עידוד המעודדת את התלמידים להתכונן לפעילויות הבאות.

כלי הערכה:

הערכה עצמית:

זהו אחד הכלים החשובים ביותר ללמידה ולהתפתחות אישית, שכן הוא נותן לתלמיד הזדמנות להיות שותף פעיל בתהליך הערכת ביצועיו, במקום להסתמך רק על הערכת המורה או על מבחנים מסורתיים. במשחק Minecraft: Education Edition.

אופן יישום ההערכה העצמית בפעילות ספורט אלקטרוני:

תחום	המרכיב המוערך	אופן יישום ההערכה העצמית	דוגמה או כלי עזר	תמיד	לרוב	לפעמים	לעיתים רחוקות	לא רלוונטי
ידע	הבנת מטרת המשימה בתוך המשחק.	כרטיס הערכה עצמית.	מסייע לתלמיד לחשוב על מטרת הפעילות ולקשר את המושג למשחק.					
	הבחנה בין המרכיבים שבשימוש (בלוקים, כלים, חומרים).	שאלות בעל פה / בחירה מרובה.	המורה יכול לשאול שאלות לאחר הפעילות כדי לוודא את הבנת המושגים.					
	קישור בין מה שלמד בשיעור למה שבנה במשחק.	מפת מושגים / איורים להמחשה.	התלמיד מתבקש לצייר או לתאר כיצד הפרויקט קשור לתוכן לימודי.					
מיומנויות	תכנון לפני הבנייה.	תיק עבודות דיגיטלי.	התלמיד שומר בו צילומי מסך ותמונות של תכנון הפרויקט בתוך המשחק.					
	שימוש נכון בכלי מיינקראפט.	תצפית ישירה + רשימת תיוג.	המורה צופה בביצועי התלמיד במהלך הפעילות ומשתמש ברשימת תיוג לבדיקת המיומנויות.					
	פתרון בעיות במהלך ביצוע המשימה.	דיון לאחר הפעילות (Reflection).	התלמיד משתף בשיחה קבוצתית על האתגרים שעמדו בפניו וכיצד פתר אותם.					

תחום	המרכיב המוערך	אופן יישום ההערכה העצמית	דוגמה או כלי עזר	תמיד	לרוב	לפעמים	לעיתים רחוקות	לא רלוונטי
מיומנויות	שיתוף פעולה עם חברי בבניית הפרויקט.	כרטיס הערכת עמיתים.	כל תלמיד מעריך את חברו על בסיס קריטריונים של שיתוף פעולה והשתתפות.					
	מחויבות לכללים ולהוראות.	יומן מעקב התנהגותי.	המורה רושם בו את הערותיו היומיות על מחויבות התלמיד להוראות.					
	כיבוד רעיונות של אחרים.	ציור הבעתי.	התלמיד כותב או מצייר את הרגשתו כלפי כיבוד דעות שונות.					

הערות המורה:

הערות:

הספורט האלקטרוני נחשב לפעילות פנאי ולימוד המתאימה לתלמידי הכיתות הגבוהות בשלב החינוך היסודי, כאשר הוא מפתח מיומנויות של חשיבה מהירה ועבודת צוות. מהמשחקים הבולטים המתאימים: Minecraft המעודד יצירתיות ופתרון בעיות, Mario Kart המפתח ריכוז ותגובה מהירה, ו-FIFA המלמד את כללי המשחק ההוגן ותכנון. משחקים אלה תורמים לחיזוק האינטראקציה החברתית ולעידוד החשיבה אצל התלמידים בדרך מהנה ובטוחה.

The image features a minimalist design with several abstract geometric elements. In the top right corner, there is a large, solid orange semi-circle. On the left side, there are several smaller shapes: a small orange triangle, a small orange circle, a purple triangle, and a large teal shape with a circular cutout and a solid teal circle inside it. At the bottom right, there is a horizontal orange bar containing text in Hebrew.

מיומנויות ספורט אלקטרוני