



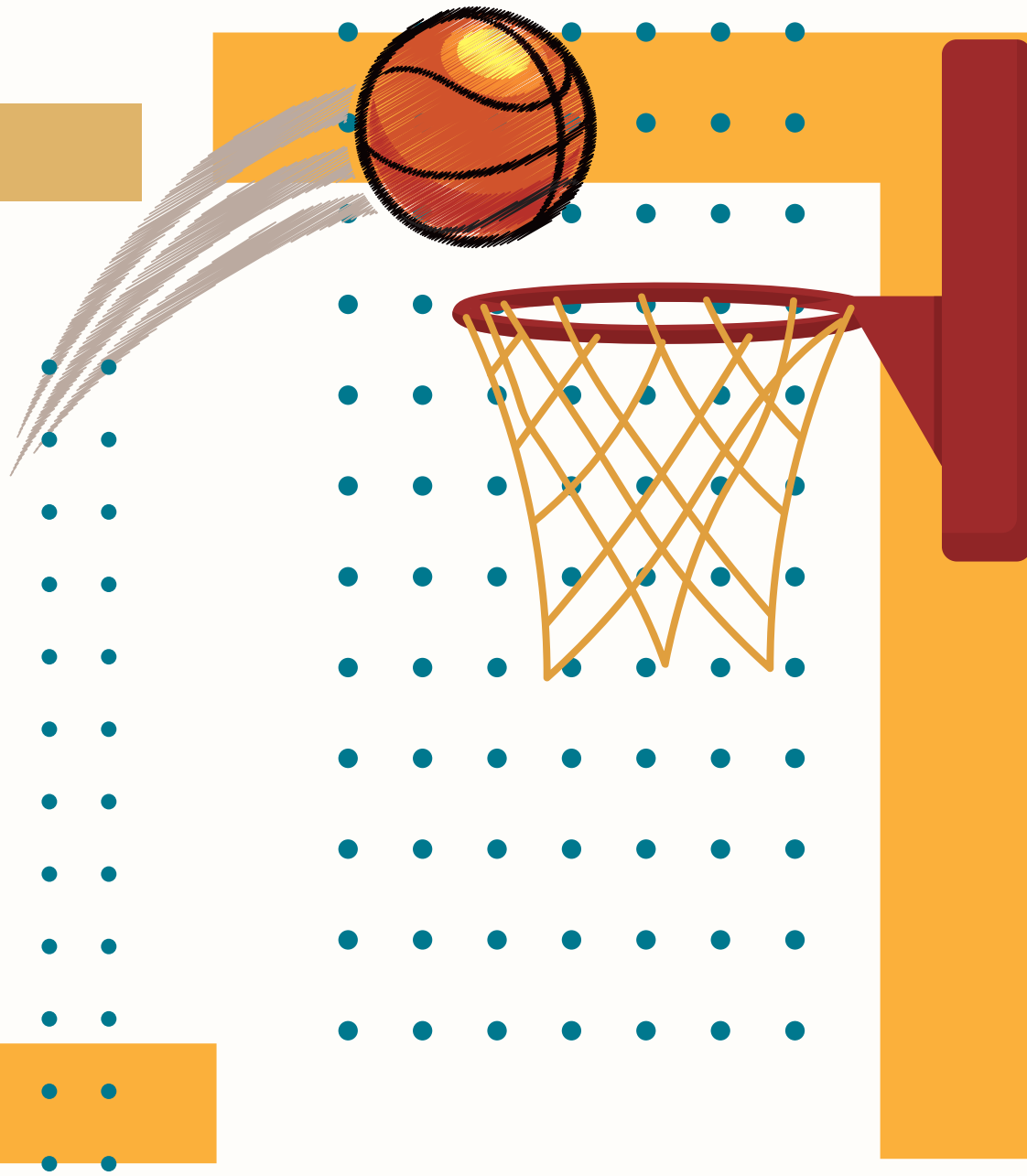
תחום ספורט ובריאות

מיומנויות ספורט אלקטרוני

קדם יסודי וגיל הרך

ד"ר מרבית מטר

הפעלות תלמידים



תוצרי למידה

- השתתפות במשחקים אלקטרוניים אינטראקטיביים הדורשים תנועה גופנית רציפה, והפגנת שליטה ויזו-מוטורית המסייעת לו לשמור על רציפות הפעילות ולהשיג את התועלת הבריאותית הרצויה.
- אינטראקציה מיומנת במשחקים אלקטרוניים המבוססים על תנועה, והפגנת שליטה גבוהה בתיאום המוטורי והוויזואלי, מה שמעיד על נכונות מוקדמת להצטיין בסוג זה של פעילויות.
- אינטראקציה עם משחקים אלקטרוניים הדורשים תנועה גופנית פשוטה, והפגנת שליטה והתפתחות בתיאום הוויזו-מוטורי בהתאם לגילו המוטורי והנפשי.
- בחירת משחק אלקטרוני תנועתי שמעניין אותו, השתתפות בו באופן פעיל, והפגנת שליטה ואיזון תנועתי במהלך הביצוע, תוך הקפדה על הזמן המוקצב לפעילות.

שיטות הערכה:

1. תצפית ישירה:
 - מעקב אחר התנהגות הילד במהלך המשחק כדי לדעת:
 - יכולתו להשתמש בכלי הבקרה.
 - מידת תגובתו להוראות.
 - יכולתו להתרכז ולעקוב.
 - מידת שיתוף הפעולה שלו עם חבריו.
 - ניתן להכין רשימת תיוג פשוטה המכילה: כן / לא.
2. הערכה באמצעות כרטיסיות תמונה:
 - הצגת כרטיסיות המייצגות מצבים מהמשחק (כמו מסירה, בעיטה, הבקעת שער).
 - שאלת הילד: "מה קורה כאן?" או "מה תעשה במצב הזה?" להערכת הבנתו את המצבים בתוך המשחק.
3. הערכה באמצעות משחקים אינטראקטיביים:
 - הכנת פעילויות כיתתיות המדמות את סביבת המשחק, כמו:
 - מסירת כדור קטן.
 - הכוונת מסלול כדור לעבר מטר.
 - הערכת הילד על בסיס יכולתו ליישם את המושג באופן אלקטרוני ובמציאות.
4. הערכה עצמית פשוטה:
 - שאלת הילד לאחר הפעילות: איך הרגשת במהלך המשחק? ואז הוא בוחר פנים המבטאות את הערכתו לחווייתו ולהתרשמותו.
 - הערכת ביצוע מעשי:
 - לתת לילד לנסות את המשחק האמיתי, כמו: (FIFA Kids mode או Rocket League).
 - הערה:
 - האם הוא יכול להזיז את השחקן?
 - האם הוא מנסה לבעוט או למסור?
 - האם הוא מבקש עזרה אם הוא צריך?
 - הערה: יש להקפיד שכלי ההערכה יכללו מדידה של שלושת ההיבטים: ידע, מיומנויות וערכים.

שווה ערך לשמונה שיעורי פעילות, הפרוסים על פני ארבעה שבועות, עם אפשרות לחזרה עבור קבוצות אחרות.	360 דקות	כיתות יסוד ראשונות	 משך הביצוע
מבצע הפעילות יקבע את משך הזמן המתאים לביצועה		גני ילדים	
. חדר למידה דיגיטלי / מעבדת מחשבים: מצויד במחשבים או במסכים ובמכשירי בקרה פשוטים. מספק סביבה שקטה ובטוחה לתרגול משחקים אלקטרוניים. המורה יכול לעקוב אחר ביצועי כל ילד בקלות. . פינת משחקים בתוך הכיתה: ניתן להקצות פינה קטנה בתוך הכיתה להתנסות במשחקים אלקטרוניים באופן פשוט. מאפשר לילדים להחליף תפקידים במהלך המשחק בהשגחת המורה. אולם רב-תכליתי / אולם תצוגה: משמש להצגת המשחק על מסך גדול (מקרן או טלוויזיה חכמה). מתאים להסברת דרך המשחק לכל הילדים כמבוא לפני תחילת המשחק האישי או הקבוצתי. הערה: (חשיבות שמירה על בטיחות וביטחון במקום ביצוע הפעילות וקבלת האישורים הנדרשים).			 מקום הביצוע
מכשירי בקרה פשוטים: מכשירי בקרה המתאימים לילדים, בעלי גודל קטן וקלים לשימוש. עדיף שיכילו כפתורים ברורים ופשוטים להקלת הלמידה. מכשירי תצוגה (מסכים / מקרן): מסך גדול או מקרן להצגת המשחק בפני כל הילדים להבהרת דרך המשחק לפני ההתנסות האישית. תוכנות ומשחקים אלקטרוניים המיועדים לילדים: משחקי ספורט אלקטרוניים פשוטים המתאימים לקבוצת הגיל (כמו Rocket League Kids Mode או FIFA Kids Mode). עדיף שהמשחק יכלול גרפיקה מושכת, מוזיקה אהובה והנחיות קוליות פשוטות. אמצעי הדמיה מציאותיים (כדור קטן, שער פלסטיק): שימוש בכדור קל משקל ובמרחבי משחק בתוך הכיתה ליישום מיומנויות מציאותיות (מסירה, בעיטה) לפני המעבר למשחק האלקטרוני. כרטיסיות תמונה: כרטיסיות המייצגות את התנועות הבסיסיות (מסירה, בעיטה, הבקעת שער) המשמשות במהלך הסברת המושגים לפני המשחק. דפי צביעה או פעילויות אמנותיות: ציורים של דמויות המשחק או כלי הבקרה לצביעה לאחר הפעילות, המשמשים להטמעת המושגים באופן מהנה. אוזניות: לחלק מהפעילויות האישיות או להדרכה אישית להבהרת ההוראות בתוך המשחק באופן ברור יותר לילד.			 אמצעי ביצוע



הליכי ביצוע (התוכן):

תיאור התוכן:

- המשחק Mario Kart 8 Deluxe הוא משחק מרוצי מכוניות מהנה ומלא בצבעים, המתאים לילדים מכל הגילאים, במיוחד לקבוצת הגיל של גני הילדים והכיתות הראשונות. עלילת המשחק מתרחשת בעולם הדמיוני המפורסמות של נינטנדו, כמו מריו, לואיג'י, הנסיכה פייץ' ויושי, שבהם השחקנים נוהגים במכוניות קטנות (karts) במסלולי מרוץ מגוונים ומלאי הפתעות.

תוכן לימודי:

- ראשית: היכרות עם המשחק Mario Kart 8 Deluxe
 - היכרות עם המשחק:
 - זהו משחק מרוצי מכוניות אלקטרוני מהנה, שבאמצעותו הילד יכול לנהוג במכונית קטנה בתוך מסלול מלא בהפתעות, ולבחור דמות שהוא אוהב מבין דמויות מפורסמות כמו מריו, לואיג'י, יושי, הנסיכה פייץ' ואחרים.



מטרת המשחק:

להגיע לקו הסיום במקום הראשון תוך שמירה על הנתיב הנכון, הימנעות ממכשולים ואיסוף עזרים המסייעים לשחקן לנצח.

. אופן השליטה:

- הזזת המכונית ימינה ושמאלה באמצעות יחידת הבקרה.
- לחיצה על כפתור ההאצה כדי לגרום למכונית לנסוע מהר.
- לחיצה על כפתור השימוש בעזרים, כגון קליפות בננה, טילים וכוכבים קסומים.
- שימת לב לפניות, למחסומים והימנעות מיציאה מהמסלול.

מיומנויות שהילד רוכש:

- היגוי נכון במהלך התנועה.
- שליטה במהירות המכונית לפי הצורך.
- קבלת החלטה מהירה לשימוש בעזרים או לשינוי נתיב.

שיתוף פעולה במשחק קבוצתי.

כללי יסוד:

- יש לפעול לפי הוראות המורה במהלך המשחק.
- יש לכבד את תורו של האחר במהלך השתתפות עם חברים.
- יש להקפיד להישאר במסלול ולא לצאת ממנו.
- יש לנסות לנצח ברוח ספורטיבית, ללא כעס או אי נוחות.

מצבי משחק המתאימים לילדים:

- משחק יחיד נגד המחשב לאימון.
- משחק קבוצתי עם חברי הכיתה לעידוד שיתוף פעולה.
- משחק במצב "Smart Steering" לסיוע בשליטה והימנעות מיציאה מהמסלול.

שנית: מיומנויות המשחק Mario Kart 8 Deluxe

- קואורדינציית יד-עין:
 - יכולת הילד להזיז את יחידת הבקרה ולעקוב אחר המכונית על המסך באופן מסונכרן.
- ריכוז ותשומת לב:
 - מעקב אחר המסלול והמכשולים במהלך המירוץ כדי להימנע מהם ולשמור על מהירות.
- היגיון ויכולת קבלת החלטות מהירות:
 - בחירת הכיוון הנכון בזמן הנכון כדי למנוע סטיות או התנגשויות.
- שליטה במהירות:
 - שימוש בכפתור ההאצה וההאטה בהתאם לתנאי המירוץ.
- תכנון אסטרטגי:
 - לדעת מתי להשתמש בעזרים (כמו קליפות או טילים) להשגת התוצאות הטובות ביותר.
- סבלנות וכיבוד תור:
 - המתנה לתור במשחק קבוצתי ואי-הפרעה לאחרים.
- אינטראקציה חברתית ורוח צוות:
 - עידוד חברים והתייחסות אליהם ברוח ספורטיבית.
- עמידה בלחצים:
 - התמודדות עם מצבים קשים במירוץ, כמו התנגשויות, נסיגה וניסיון להמשיך.

שלישית: כללי בטיחות במשחק Mario Kart 8 Deluxe:

- בטיחות המכשירים והציוד:
 - לוודא התקנה בטוחה של קונסולת המשחקים (Nintendo Switch), המסך או המקרן, הרחק מהישג ידם של ילדים, כדי שלא ייחשפו לסכנות חשמל או לנפילת המכשירים.
 - בדיקת כבלי החשמל וחיבורי המכשירים לפני תחילת השיעור כדי לוודא שאין נזק, סכנת הפסקה או קצר חשמלי.
 - לוודא טעינה מראש של יחידות הבקרה (Joy-Con) כדי להימנע משימוש בכבלים פרוסים במהלך המשחק, העלולים לגרום למעידת ילדים.
- בטיחות התלמידים במהלך המשחק:
 - לוודא שכל הילדים יושבים במקומותיהם בזמן שהם צופים בחבריהם משחקים, ואי-התקרבות למסך או לעמדת המשחקים.

- * קביעת מספר מסוים של תלמידים מול המכשיר (לא יותר משניים עד ארבעה תלמידים) בפיקוח 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 לילד או לסובבים אותו. לווודא שמרחב המשחק פנוי ממכשולים העלולים להפריע לתנועת הילדים או לגרום למעידתם.

בטיחות הראייה והבריאות הכללית:

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

הליכי ביצוע (התוכן)

מושגים מרומזים בשימוש

ראשית: ידע

- * היכרות עם מושג "המשחק התחרותי" ויסודות מרוץ המכוניות בסביבה בטוחה ומהנה.
- * הכרת דמויות המשחק של מריו קארט (כמו מריו, לואיג'י, הנסיכה, יושי... ושמוש בכל דמות).
- * היכרות עם מרכיבי המירוץ (המסלול, קו הסיום, הכלים, כמו בנה ופגזים...).
- * הבנת משמעות הניצחון וההפסד, וכיצד לכל סבב יש תוצאה שונה.
- * היכרות עם חשיבות השמירה על המסלול והנהיגה בכיוון הנכון.
- * הבנה שהמשחק תלוי במהירות, במיומנות ובאינטראקציה עם אירועים.

שנית: מיומנויות

- * פיתוח קואורדינציה עין-יד בעת שימוש בכלי הבקרה (היד הקטנה/הזרוע).
- * שיפור מהירות התגובה והרפלקסים בעת התרחשות הפתעות במירוץ.
- * לימוד היגוי, פנייה ושליטה במהירות בסביבה וירטואלית מהנה.
- * תרגול החלפה בין דמויות או מסלולים ובחירת האפשרויות המתאימות.
- * פיתוח מיומנויות לפתרון בעיות פשוטות (מתי להשתמש בפגז? מתי לעקוף?).
- * פיתוח יכולת הריכוז והמעקב החזותי המתמשך.

שלישית: ערכים

- * קבלת ניצחון והפסד ברוח מהנה וספורטיבית.
- * כיבוד חברים ועמיתים במהלך המשחק הקבוצתי.
- * מחויבות לתפקידו של כל ילד והמתנה לתור בסבלנות.
- * עידוד חיובי של חברים במקום לעג או אתגר שלילי.
- * שיתוף פעולה במשחק זוגי או בקבוצות.
- * פיתוח משמעת עצמית באמצעות שמירה על כללי המשחק שהמורה קובע.

הקדמה:

- קבלת פני התלמידים בחיך ועידודם לשבת בשקט.
- הצגת שאלת פתיחה: "האם ניסיתם לנהוג במכונית פעם? האם אתם אוהבים מרוצים?".
- הצגת קטע קצר מהמשחק לעורר את התעניינותם.
- מתן סקירה קצרה על המשחק ודמויותיו.
- פעולות שהמורה מבצע:
 - הסבר פשוט מאוד על רעיון המשחק (אנחנו נוהגים במכוניות קטנות ומנסים להגיע ראשונים בדרך מהנה ובטוחה).
 - הבהרת כללי הפעילות בשפה מובנת, כמו: "אנחנו משחקים לפי תור, לא דוחפים, מכבדים חברים".
 - חיזוק ערכים חיוביים כמו שיתוף פעולה, המתנה בתור ועידוד עדין של חברים.
 - הצגת הדמויות המוכרות (מריו, לואיג'י, יושי) באופן סיפורי כדי למשוך את תשומת לב הילדים.
 - לוודא שהילדים יושבים באופן בטוח ונכון מול המכשירים או כלי הבקרה, והבהרת חשיבות אי-התקרבות יתרה למסך.

מיומנויות יסוד במשחק (ביצוע):

- שליטה בכיוון:
 - היכולת להזיז את המכונית ימינה ושמאלה באמצעות ידיות הבקרה באופן נכון.
- האצה והאטה:
 - שימוש בכפתור ההאצה (להתקדמות קדימה) ובכפתור הבלם או ההאטה בעת הצורך.
- איזון במהלך הנהיגה:
 - שמירה על נסיעה בנתיב הנכון והימנעות מנפילה או מהתנגשות במחסומים.
- שימוש בעזרים:
 - לדעת כיצד להשתמש בקופסאות או בכלים (כמו טילים, בננות, פטריות) לשיפור הביצועים במרוץ.
- מעקב אחר מהלך המרוץ:
 - ריכוז ותשומת לב לשינויי הדרך ולמכשולים פתאומיים במסלול.
- מחויבות לכללי המשחק:
 - משחק לפי הכללים, כיבוד תורם של אחרים והימנעות מהתנגשות מכוונת.
- שליטה ברגשות:
 - תגובה ברוח ספורטיבית לניצחון או להפסד, ושליטה ברגשות במהלך המרוץ.

פעולות שהמורה מבצע:

- הכרת התלמידים עם ידיות הבקרה וכפתורי המשחק הבסיסיים באופן פשוט המתאים לגילם.
- הבהרת תפקידו של כל כפתור (התקדמות, היגוי, שימוש בכלים) באופן מעשי עם יישום מיידי.
- הצגת חוויה חזותית (סרטון קצר או הדגמה חיה) של אופן המשחק הנכון.
- חלוקת התלמידים לקבוצות קטנות להתנסות בביצוע באופן אישי או זוגי.
- הנחיית התלמידים במהלך המשחק לסייע להם בשיפור מיומנויות השליטה בכיוון ובאיזון.
- מעקב אחר ביצועי התלמידים ותיקון טעויות באופן מעודד וחיובי.
- עידוד התלמידים להתחייב לכללי המשחק הנקי ולקבל ניצחון או הפסד ברוח ספורטיבית.

- הדגשת חשיבות הישיבה הנכונה במהלך המשחק ונטילת הפסקות קצרות לאחר כל סבב. קיום דיון מסכם עם התלמידים על מה שלמדו ומה ניתן לשפר בפעמים הבאות.

אופן המשחק:

- בחירת דמות מדמויות המשחק (כמו מריו, לואיג'י, יושי) לפי רצון הילד.
- בחירת המכונית או האופנוע המתאימים לכל שחקן.
- התחלת המירוץ במסלול פשוט המתאים למתחילים.
- שימוש בכפתורי הבקרה הבסיסיים:
 - כפתור האצה (להתקדמות קדימה).
 - כפתור היגוי (לשליטה בכיוון המכונית ימינה ושמאלה).
 - כפתור קפיצה או שימוש בכלים (כמו פגזים או מהירויות נוספות) באופן פשוט.
- עידוד התלמיד לאסוף מטבעות זהב או קופסאות המכילות עזרים במהלך המירוץ.
- מחויבות למשחק הוגן והימנעות מהתנגשות מכוונת באחרים.
- הגעה לקו הסיום תוך חיזוק מיומנויות שיתוף פעולה, סבלנות ושליטה עצמית.
- המורה מגיש עזרה והכוונה לפי הצורך במהלך המשחק.

פעולות שהמורה מבצע:

- לוודא את מוכנות המכשירים (קונסולת Nintendo Switch, ידיות בקרה, מסך תצוגה).
- הסבר על דרך בחירת הדמויות והרכבים לכל תלמיד באופן פשוט.
- הבהרת תפקידו של כל כפתור על ידיות הבקרה בשפה המתאימה לגיל התלמידים, למשל: "הכפתור הזה גורם למכונית לנוע קדימה".
- קביעת מסלול קל ומתאים למשחק של ילדים מתחילים.
- חלוקת התלמידים לקבוצות קטנות להבטחת חוויית משחק יעילה לכל ילד.
- מעקב אחר ביצועי התלמידים במהלך המשחק, עם מתן תמיכה אישית למי שמתקשה בשליטה.
- תזכורת לתלמידים על כללי המשחק ההוגן והשקט במהלך ההמתנה לתור.
- עידוד מתמיד של התלמידים להתרכז ולהיות סבלניים במהלך המשחק.
- אינטראקציה עם התלמידים ועידודם המילולי במהלך המירוץ, כמו: "כל הכבוד!", "נהדר, המשך!".
- הדגשת חשיבות קבלת הניצחון או ההפסד ברוח ספורטיבית.
- קיום דיון מהיר לאחר המשחק להחלפת רשמים ורגשות בין התלמידים.

יישום מעשי:

- חלוקת הילדים לקבוצות קטנות (שלושה עד ארבעה ילדים) להבטחת השתתפות יעילה.
- מתן הזדמנות לכל ילד לשחק לפרק זמן קצר (משתי דקות עד שלוש דקות) כדי שיחוש הנאה ולא יאבד ריכוז.
- הנחיית הילדים כיצד להשתמש בכלי הבקרה באופן מעשי ופשוט במהלך המשחק.
- מתן תמיכה ועזרה אישית לילדים המתקשים בשליטה במשחק, למשל: הכוונת היד או הסבר צעד אחר צעד.
- עידוד הילדים לשיתוף פעולה ולמשחק קבוצתי כאשר הם נמצאים באותה קבוצה, כמו עידוד אחד של השני.

- מעקב אחר התנהגות הילדים במהלך המשחק לוודא מחויבותם לכללי המשחק ההוגן ולישיבה נכונה.
- מתן הזדמנות לילדים להביע את רגשותיהם וחוויותיהם לאחר כל סבב, בין אם על ההנאה או על האתגרים שעמדו בפניהם.
- שימוש בשבחים ובעידוד מתמשכים לחיזוק התנהגויות חיוביות ולהגברת התלהבותם.

פעולות שהמורה מבצע:

- ארגון הילדים בקבוצות קטנות להבטחת השתתפות כולם.
- הסבר שלבי המשחק באופן פשוט לפני תחילת כל סבב.
- מעקב אחר שימוש הילדים בכלי הבקרה ותיקון טעויות בעדינות.
- מתן תמיכה אישית לילדים הזקוקים לעזרה טכנית או להכוונה.
- עידוד הילדים למשחק הוגן ולמחויבות לכללים.
- חיזוק שיתוף הפעולה בין הילדים באמצעות עידוד ותמריצים.
- לוודא שהילדים יושבים באופן נכון לשמירה על בטיחותם.
- מעקב אחר תגובות הילדים ויצירת סביבה בטוחה ומהנה.
- תיעוד הערות על ביצועי הילדים והתנהגותם לבחינה עתידית.

הערכה וסיום:

- לוודא שכל התלמידים סיימו את ביצוע ההתנסות המעשית במשחק.
- הערכת ביצועי כל תלמיד באמצעות כרטיס התצפית שהוכן מראש.
- עידוד התלמידים להביע את הרגשתם כלפי הפעילות (בעל פה או בציור פשוט).
- מתן הערות חיוביות ומעודדות לכל תלמיד לחיזוק ביטחונו העצמי.
- סיום השיעור בהכרת תודה לתלמידים על השתתפותם הפעילה ובעידוד לפעילות הבאה.
- (אופציונלי) צילום תמונה קבוצתית למזכרת לתיעוד הפעילות.

פעולות שהמורה מבצע:

- איסוף התלמידים והתמקדות בכיתה אחת לדיון בהתנסות.
- הצגת שאלות פשוטות, כמו:
 - מה אהבתם במשחק?
 - איזו מיומנות למדתם היום?
- התבוננות בהתנהגות התלמידים במהלך המשחק (ריכוז, מחויבות לכללים, שיתוף פעולה).
- מתן הערות חיוביות לחיזוק ביטחונם העצמי של הילדים.
- תזכורת לילדים על כללי הבטיחות במהלך המשחק בתוך הכיתה ומחוצה לה.
- סיכום מהיר של המיומנויות החשובות ביותר שנרכשו במהלך השיעור.
- סיום הפעילות בהזמנת הילדים להמשיך לשחק באופן אחראי ובטוח.

פעילויות סיום:

- פעילות מקדימה:
הצגת סרטון קצר או תמונות של דמויות המשחק כדי למשוך את תשומת לב הילדים ולעודד אותם.
- פעילות הנחיה:
 - הסבר פשוט על אופן המשחק וכפתורי הבקרה הבסיסיים באמצעות מקרן או לוח.
- פעילות יישומית (מעשית):
 - התנסות ממשית במשחק בסבבים בין התלמידים, תוך מתן הנחיות ישירות במהלך המשחק.
- פעילות גופנית תומכת:
תרגילי חימום פשוטים לפני המשחק, כגון קפיצה קלה או מתיחת זרועות לשמירה על חיוניות הגוף.
- משחק קבוצתי ללא מכשירים:
 - הדמיית מרוץ בחצר הכיתה (הילדים הולכים או רצים לאט כאילו הם במרוץ מכוניות).
- 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 מכונית דמיונית 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, שליטה 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, משחק הוגן.
- חלוקת המכשירים או כלי המשחק באופן מסודר עם הסבר פשוט על אופן השימוש בהם.
- לוודא את מוכנות הסביבה הלימודית (ישיבה, מכשירים, חיבור) כדי להתחיל את הפעילות בצורה חלקה.

שלב שני: הסבר והנחיה (7 דקות)

- הסבר על כלי הבקרה הבסיסיים במשחק (כפתורי תנועה, כפתורים 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.
- עידוד התלמידים לשאול שאלות ולהביע את תהיותיהם.
- הנחיית התלמידים כיצד לשתף פעולה עם חבריהם במהלך המשחק הקבוצתי.
- 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.
- עידוד התלמידים להתרכז ולהיות סבלניים במהלך המשחק.

• פעולות שהמורה מבצע:

- מתן הזדמנויות לכל תלמיד להתנסות במשחק על המכשיר באופן אישי או במסגרת צוות.
- מעקב אחר ביצועי התלמידים במהלך המשחק והגשת עזרה מיידיית בעת הצורך.
- עידוד שיתוף הפעולה 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, הידיים.
- 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.
- עידוד התלמידים להביע את רעיונותיהם והערותיהם.
- 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 (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:
 - 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)

- התבוננות בביצועי התלמידים במהלך המשחק באמצעות כרטיס תצפית פשוט (להערכת מיומנויות בסיסיות, כמו שליטה, שיתוף פעולה, קשב).
- הצגת שאלות מסכמות פשוטות לתלמידים לוודא הבנת מושגי היסוד של הפעילות, למשל: "מהו הכלל החשוב ביותר במשחק?".
- מתן משוב מידי וחיובי לחיזוק ביטחונם העצמי של התלמידים.
- סיכום מה שנלמד במהלך הפעילות באופן מהנה ופשוט.
- חיזוק הערכים שעליהם התמקדו במהלך הפעילות, כמו סבלנות, משחק הוגן, שיתוף פעולה.
- הכרת תודה לתלמידים על השתתפותם ועידודם לקראת הפעילות הבאה.

• פעולות שהמורה מבצע:

- איסוף התלמידים וסקירת פעילות המשחק באופן מהיר.
- עידוד השתתפות והבעת רשמים.
- תזכורת על כללי הבטיחות במהלך המשחק.
- סיכום המיומנויות שנרכשו וסיום השיעור באופן ידידותי.

פעילויות סיום:

• קיום תחרות ידידותית קטנה:

- ארגון מרוץ גמר פשוט בין קבוצת תלמידים לבחירת "השחקן המשתף פעולה הטוב ביותר" או "השחקן הממושמע ביותר לכללים", תוך התמקדות במשחק הוגן יותר מאשר בניצחון.
- הדגשה שמטרת התחרות היא הנאה ולמידה ולא רק הניצחון.

• הצגת קטעים או שחזור של רגעים מיוחדים מהמשחק:

- במקרה שהוקלטו חלקים מהפעילות, יוצגו קטעים מיוחדים, כמו רגע של שיתוף פעולה או עזרה בין תלמידים.
- במקרה שאין הקלטה, המורה יכול לתאר את הרגעים המיוחדים בקול רם בפני כולם.

• מפגש דיון מסכם פשוט:

- הצגת שאלות מעודדות כמו:
 - מה הכי אהבת במשחק היום?
 - איך עזרת לחברך במהלך המירוץ?
 - מהו הכלל החשוב ביותר במשחק?
- לאפשר לכל תלמיד להשתתף במשפט או שתיים, גם אם הוא ביישן.

• חיזוק הערכים המיועדים:

- תזכורת לתלמידים על חשיבות שיתוף הפעולה, המשחק ההוגן, כיבוד הכללים ואי-כעס בהפסד.
- מתן דוגמאות מציאותיות מהמצבים שהתרחשו במהלך המשחק לחיזוק הבנתם את הערכים הללו.

• חלוקת פרסים סמליים (אם יש):

- הגשת מדבקות, כרטיסי עידוד או "תעודות הוקרה" לכל תלמיד כהערכה על השתתפותו הפעילה.
- הדגשה שכל התלמידים הם מנצחים כי הם שיתפו פעולה והקיפו על הכללים.

• צילום תמונה קבוצתית (אופציונלי):

- איסוף התלמידים וצילום תמונה קבוצתית לתיעוד הפעילות.
- הסבר על חשיבות שמירת הזיכרונות היפים הקשורים ללמידה ולמשחק.

• פרידה מהתלמידים במילים חיוביות:

- הכרת תודה לתלמידים על השתתפותם והתלהבותם.

- עידודם לבצע פעילות גופנית בבית עם משפחותיהם.
- המרצתם לצפות לפעילות הבאה בהתלהבות רבה.
- פעולות שהמורה מבצע:
 - ארגון תחרות ידידותית מסכמת ליישום המיומנויות שנרכשו.
 - הדגשת חשיבות המשחק ההוגן ושיתוף הפעולה במהלך המירוץ.
 - הצגת מצבים או קטעים מיוחדים מהפעילות (במידת האפשר) לחיזוק הלמידה.
 - תזכורת לתלמידים על הערכים שנרכשו (שיתוף פעולה, סבלנות, משחק הוגן).
 - חלוקת תעודות הוקרה או מדבקות עידוד (אם יש).
 - צילום תמונה קבוצתית עם התלמידים (אופציונלי).
 - פרידה מהתלמידים במילים מעודדות וממריצות להשתתפות בפעילויות עתידיות.

כלי הערכה:



כרטיס הערכת ביצועי תלמיד – משחק Mario Kart 8 Deluxe

- **תיאור הכלי:**
- זהו כלי הערכה המבוסס על מעקב המורה אחר ביצועי התלמידים במהלך ביצוע הפעילות החוץ-כיתתית במיומנויות המשחק Mario Kart 8 Deluxe, וזאת על פי קריטריונים מוגדרים המאפשרים הערכת מיומנויות התנהגותיות, קוגניטיביות ומעשיות של התלמידים באופן מיידי ומציאותי.
- **הסבר סעיפי כרטיס ההערכה:**
 - אחוז ביחידת הבקרה באופן נכון:
 - מטרה: לוודא שהילד מסוגל להחזיק את בקר המשחק (Joy-Con) בצורה נכונה ובטוחה, ללא לחץ מיותר או שימוש שגוי.
 - הערה: האם התלמיד מכיר את מיקום הכפתורים? האם הוא מתייחס למכשיר בעדינות?
 - **שולט בתנועת המכונית בריכוז:**
 - מטרה: לוודא שהתלמיד מסוגל להזיז את המכונית ימינה ושמאלה ולהימנע ממכשולים.
 - הערה: האם התלמיד מרוכז במהלך המשחק? האם הוא יוצא מהמסלול לעיתים קרובות? האם הוא מפגין שליטה טובה במסלול?
 - **משתמש בעזרים באופן נכון:**
 - מטרה: לבחון את יכולת התלמיד לאסוף ולהשתמש בכלים, כמו טילים או פטריית המהירות, באופן הולם במהלך המירוץ.
 - הערה: האם הוא זוכר את כפתור הכלי? האם הוא משתמש בו בזמן המתאים?
 - **מכבד את תור חבריו במהלך המשחק:**
 - מטרה: לוודא שהילד אינו מפריע לאחרים, ממתין לתורו בשקט ומתנהג בנימוס במהלך השיעור.
 - הערה: האם הוא מכבד את תור חברו ולא נדחף? האם הוא ממתין בשקט עד שיגיע תורו?
 - **מפגין התנהגות משחק ברוח ספורטיבית (מקבל ניצחון או הפסד):**
 - מטרה: חיזוק מושג קבלת התוצאות והימנעות מכעס בהפסד, וכיבוד המנצח.
 - הערה: האם הוא שמח בניצחון ברוח טובה? האם הוא מקבל את ההפסד בשקט, ללא כעס או בכי?
 - **מקפיד על הנחיות הבטיחות והביטחון:**
 - מטרה: לוודא שהתלמיד מיישם את הוראות המורה, כמו ישיבה נכונה, אי-נגיעה בכבלים או במכשירים ללא רשות, והימנעות מדחיפות.
 - הערה: האם הוא מקפיד על ההוראות? האם הוא נמנע מהתנהגויות שגויות, כמו עמידה מול המסך או נגיעה במכשירים?

רטיס הערכת ביצועי תלמיד – משחק Mario Kart 8 Deluxe

שם התלמיד:..... כיתה:..... תאריך: / /

תחום	המרכיב המוערך	קריטריון ביצוע	כלי הערכה	תמיד	לרוב	לפעמים	לעיתים רחוקות	לא רלוונטי
ידע	הכרת מרכיבי המשחק	התלמיד מבחין בין דמויות, כלים ומסלולים	שאלה בעל פה / תצפית					
	הבנת כללי המשחק הבסיסיים	מסביר בקצרה כיצד לשחק ולצבור נקודות	פעילות אינטראקטיבית / דיון קבוצתי					
	שימוש במונחים טכניים פשוטים	משתמש במילים כמו "מכשול", "טורבו", "סיבוב"	הערה מילולית במהלך המשחק					
מיומנויות	שליטה בכלי הבקרה	שולט בהגה/בכפתורים בחלקות, ללא חזרה על טעויות	תצפית ישירה					
	תגובה למכשולים במירוץ	נמנע ממכשולים ומגיב לסביבת המשחק בגמישות	צפייה במהלך המירוץ					
	תכנון מוקדם של התנועה	בוחר מסלולים בחוכמה וצופה פניות	ניתוח ביצועים במהלך המירוץ					

					תצפית התנהגותית	ממתין לתורו ומגיב ברוח ספורטיבית	כיבוד התור והמתחרים	ערכים
					מעקב ישיר	פועל לפי הנחיות המורה והכללים המוסכמים	מחויבות להוראות	
					שיחה לאחר הפעילות	מתמודד עם ניצחון והפסד בשקט ובכבוד	שליטה עצמית במהלך התחרות	

הערות:

הספורט האלקטרוני נחשב לאחד התחומים הצומחים והמתפשטים במהירות הגבוהה ביותר בעולם, כאשר הוא משך מיליונים בזכות מה שהוא מציע מבחינת בידור, אינטראקציה ואתגר. הוא השפיע באופן ברור על ילדים דרך פיתוח מיומנויות חשיבה מהירה ותיאום ויזו-מוטורי. קיימים משחקים אלקטרוניים רבים המתאימים לשלב הגיל הרך, וביניהם המשחקים: Endless Alphabet, Mario Kart, Just Dance Kids, Toca Boca Series, PBS Kids Games, Sago Mini World.



מיומנויות ספורט אלקטרוני