



אוניברסיטת בן-גוריון בנגב  
הפקולטה למדעי הרוח והחברה

המחלקה לחינוך תשע"ט 2019

שם הקורס: משחקים וחינוך: פילוסופיה, פדגוגיה, טכנולוגיה

מס' קורס: \_\_\_\_\_

שם המרצה: גדעון דיסון

שעות קבלה: \_\_\_\_\_ בבנין \_\_\_\_\_ חדר \_\_\_\_\_

יעדי ההוראה:

קורס זה יעסוק בהבנת התרומה החינוכית האפשרית של משחקים, ובאתגרים הכרוכים בשימוש מכוון במשחקים בתוך מסגרות לימודיות. נתחיל בסקירת הנסיונות השונים לאפיין ולהגדיר משחקים. לאחר מכן נעבור לעסוק בגישות שונות לתפקידם החינוכי של משחקים, תוך הבחנה בין משחקי דמיון ומשחקים בעלי חוקים. בחלקו האחרון של הקורס נעסוק בעניין הגובר במשחקים עקב הפופולריות הגואה של משחקי וידאו, ובנסיונות להשתמש במשחקים אלו לטובת מטרות חינוכיות. לאורכו של הקורס במקביל לקריאה העיונית נעסוק בביקורת של משחקים קיימים ובתכנון ובחינה של משחקים חינוכיים.

פרשיות לימודים:

**1. מה זה לשחק ומה הם משחקים?**

הגדרות, דילמות ומולדים שונים

**2. משחקים בחינוך – למה זה טוב?**

- תפיסות פילוסופיות קלאסיות של תפקיד המחשק.
- משחק דמיון ותפיסות התפתחותיות.
- ספורט והמיתוס של בנית אופי
- משחקי וידאו ותפקידם הקוגניטיבי של משחקים.
- משחק כמטאפורה ללמידה.

**3. משחקי וידאו ומישחק – ברוכים הבאים למאה הממושחקת**

- היסטוריה מקוצרת של משחקי המחשב
- משחקי מחשב ככלי ללמידה
- מישחק ולימידה

משקל בציון הסופי ** (יש למחוק את המיותר)		
נוכחות	- 10 %	X חובה
בחירה	_____ %	
בחנים ***	- 90 %	
עבודות	_____ %	
מבחנים	- _____ %	
סיורים	- _____ %	
סה"כ	- 100%	

**רשימה ביבליוגרפית:**

עברית

פרקינס, ד' (2011). למידה כמשחק: כיצד שבעה עקרונות של הוראה יכולים לשנות את החינוך. תל-אביב: ספריית הפועלים.

צ'יקסנטמיהיי (2012). זרימה: הפסיכולוגיה של החווייה המיטבית. הוצאת אופוס. (עמ' 104-65).

אנגלית

Barab, S. A., Gresalfi, M., & Ingram-Goble, A. (2010). Transformational Play: Using Games to Position Person, Content, and Context. *Educational Researcher*, 39(7), 525-536.

Boyle, E. A., Hainey, T., Connolly, T. M., Gray, G., Earp, J., Ott, M., . . . Pereira, J. (2016). An update to the systematic literature review of empirical evidence of the impacts and outcomes of computer games and serious games. *Computers & Education*, 94, 178-192.

Fullerton, T., Swain, C., & Hoffman, S. (2008). *Game design workshop: a playcentric approach to creating innovative games, 2nd edition*.

Gee, J. P. (2005). Learning by Design: Good Video Games as Learning Machines. *E-Learning*, 2(1), 5-16.

Habgood, M. P. J., & Ainsworth, S. E. (2011). Motivating children to learn effectively: Exploring the value of intrinsic integration in educational games. *Journal of the Learning Sciences*, 20(2), 169-206

vs. Entertainment: A Cultural History of Children's Software." *The Ecology of Games: Connecting Youth, Games, and Learning*. Edited by Katie Salen. The John D. and Catherine T. MacArthur Foundation Series on Digital Media and Learning. pp 89–116 Cambridge, MA: The MIT Press..

Papert, S. (1980). *Mindstorms: Children, computers, and powerful ideas*. Basic Books, Inc. (pages 3-18)

Piaget, J. (1962). *Play, dreams and imitation*. New York: Norton. (Chapter: Explanation of Play)

Vygotsky, L. S. (1967). Play and its role in the mental development of the child. *Journal of Russian and East European Psychology*, 5(3), 6-18.

Salen, K., & Zimmerman, E. (2005). Game design and meaningful play. In J. Raessens and J. Goldstein (Eds.) *Handbook of Computer Game Studies* (pp. 59-79). Cambridge, Mass: MIT Press.

Weisberg, D. S., Hirsh-Pasek, K., & Golinkoff, R. M. (2013). Guided play: Where curricular goals meet a playful pedagogy. *Mind, Brain, and Education*, 7(2), 104-112.

אין לשנות את מרכיבי הציון הסופי במהלך הסמסטר.  
על המורה להודיע מראש על סוג הבחנים ומועדם.

\*\*  
\*\*\*