

<b>שם הפרויקט</b>		<b>מס' פרויקט</b>
למידה מקוונת: בניית פלטפורמה לניסוי שדה		2022-01-072
<b>מנחה שותף</b>	<b>מנחה אקדמי</b>	
גב' נעמה אילני צור	פרופ' ליאור פינק	
<b>חברי הצוות</b>		
-	אורי מילבאור	יעל גנוט
-	orimil@post.bgu.ac.il	genut@post.bgu.ac.il

## תקציר

למידה מקוונת הינה שימוש באינטרנט כאמצעי בלעדי להעברת ידע לתלמידים. בשנים האחרונות, ובמיוחד עם פרוץ מגפת הקורונה, למידה מקוונת תפסה נפח משמעותי בתחום החינוך. במקביל, חלה עלייה בשימוש בסמארטפון כפלטפורמה שמשמשת ללמידה המקוונת. תלמידים רבים עשויים להשתמש בסמארטפון עקב הניידות, הנוחות ואף בגלל פערים סוציאוקנומיים שלא מאפשרים שימוש באמצעי טכנולוגי אחר. **במחקר זה אנו מתמקדים בשאלה כיצד משפיעות משימות אקטיביות בשיעורים דיגיטליים על תוצאות הלמידה של משתמשי המכשירים השונים.**

בתכנון הניסוי ניצבנו בפני אתגר אקדמי מוכר - התמודדות עם הטיה הנובעת עקב היותה של סביבת הניסוי מלאכותית. להערכתנו, בניגוד ללמידה אקראית במסגרת ניסוי, למידה כחלק מקורס אקדמי טומנת בחובה מוטיבציה גבוהה יותר של התלמיד להפנמת החומר הנלמד, ומשפיעה באופן ישיר על נכונותו להשקיע בהבנת החומר. **לכן, החלטנו שברצוננו לשלב את הניסוי במסגרת קורס אקדמי שגרתי באוניברסיטה.** לצורך כך, התמקדנו בפרויקט **בבניית מערכת שדה**, אשר תמסך את היבט הניסוי ככל האפשר.

בפרויקט פיתחנו מערכת שדה לצורך ביצוע הניסוי, וביצענו פיילוט לבדיקת פונקציונליות המערכת. הפיילוט שולב כמספר מטלות בונוס במסגרת קורס WEB במחלקה להנדסת תעו"נ. בכל מטלה הסטודנטים צפו בסרטון אחר בו חומר הקשור לקורס. חלק מהסטודנטים צפו בסרטון בשלמותו, בעוד שלאחרים הייתה משימה אקטיבית קשורה / לא קשורה לחומר הנלמד תוך כדי. לבסוף התבקשו הסטודנטים לענות על שאלון ידע. ניתחנו את התוצאות באמצעות מודל רגרסיה, וראינו כי משתמשי הסמארטפון קיבלו **באופן מובהק** ציון נמוך יותר ממשתמשי המחשב. בנוסף, נמצא כי **בקרב משתמשי הסמארטפון** משימות אקטיביות שאינן קשורות למשימת הלימוד אינן פגעו באיכות הציון, וזאת **בניגוד למשתמשי ה-PC.**

המסקנות העולות מההתמודדויות בתהליך הקמת מערכת השדה, בצירוף המסקנות שהתקבלו מניתוח נתוני הפיילוט מהוות קרקע פורייה להמשך מחקר שדה בנושא. אנו ממליצים להתמקד במחקר ההמשך בהשפעת משימות אקטיביות מסוגים שונים, הדורשות קשב רב יותר ונמשכות זמן רב יותר, זאת בכדי לדמות בצורה ממשית את ההשפעות על אפקטיביות הלמידה מהמכשירים השונים.

**מילות מפתח:** למידה מקוונת, סמארטפון, PC, הסחות דעת, ניסוי שדה, משימות אקטיביות.