



אוניברסיטת בן-גוריון בנגב  
הפקולטה למדעי הרוח והחברה

### המחלקה לחינוך תשפ"ב 2021-2022

**שם הקורס:** הגיע הזמן לשחק? על הקשר בין משחקים ולמידה

**מס' קורס:** 129.1.0279

**שם המרצה:** גדעון (גידי) דיסון  
**שעות קבלה:** בתיאום מראש

#### יעדי ההוראה:

תפקידם החינוכי של משחקים מעורר ויכוחים עזים – בעוד שבעבר משחקים נתפסו כבזבוז זמן יקר שיכול להיות מוקדש ללמידה, בשנים האחרונות מתחזקת הטענה שלמשחקים יש יתרונות חינוכיים ייחודיים. עם זאת, קשה למצוא הסכמה לא רק לגבי מהי תרומתם החינוכית של משחקים, אלא אף לגבי ההגדרה של מהו משחק. קורס זה יתחיל בסקירת הנסיונות השונים לאפיין ולהגדיר משחקים. לאחר מכן נעבור לעסוק באתגרים והזדמנויות הנובעים משימוש לימודי מכוון במשחקים, ונעסוק בעיצוב של משחק חינוכי.

#### פרשיות לימודים:

##### 1. משחקים בחינוך – רקע תיאורטי

- הגדרות של משחקים
- משחק וחופש
- משחק וגבולות
- משחק
- ספורט ומשחק כמרחב נפרד

##### 2. מה בין משחקים ולמידה?

- כיצד משלבים למידה ומשחקים?
- פיגומים ללמידה?
- אלמנטים בסיסיים בעיצוב משחק

##### 3. עיצוב משחק לימודי

## דרישות והרכב ציון הקורס

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

### דגשים בעת קורונה:

אופן ההוראה בקורס - יתכנו שינויים באופן ההוראה בהתאם למצב הקורונה באותה העת ובכפוף להחלטות הממשלה, האוניברסיטה ולשיקול דעת המחלקה.

אופן הערכה בקורס - ככל שלא יתאפשר לקיים בחינות פרונטליות הן עשויות להשתנות למטלות חלופיות. עם זאת, המחלקה תשמור על הרכב הציון בקורס, כך שהמטלה החלופית שתינתן תהיה באותו משקל של המקורית.

עברית

- הויזינגה, י. (1966). *האדם המשחק*. הוצאת האוניברסיטה העברית, ירושלים (עמ' 37-48).
- ויגוצקי, ל. (2004). תפקיד המשחק בהתפתחותו השכלית של הילד. *למידה בהקשר חברתי* (ע"מ 129-144). בני-ברק: הוצאת הקיבוץ המאוחד.
- 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' 65-104).

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.
- Barzilai, S., & Blau, I. (2014). Scaffolding game-based learning: Impact on learning achievements, perceived learning, and game experiences. *Computers & Education*, 70(0), 65-79.
- 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
- Ito, Mizuko (2008). "Education 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)