



אוניברסיטת בן-גוריון בנגב
הפקולטה למדעי הרוח והחברה

המחלקה לחינוך תשע"ט **2019**

שם הקורס: משחקים וחינוך: מהפכה או אופנה חולפת?

מס' קורס: 12920209

שם המרצה: גדעון דישון

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 ומשחק. בחלקו האחרון של הקורס נעסוק בעניין הגובר במשחקים עקב הפופולריות הגואה של משחקי וידאו, ונתנסה בעיצוב של משחקים חינוכיים. הקורס יהיה סדנאי באופיו ויבוסס על עבודה קבוצתית בבית ובכתה שכוללת שיתוף רשמים מחוויות משחקיות, משחק פעילות לימודיות ועיצוב משחק חינוכי.

פרשיות לימודים:

1. מה זה לשחק ומה הם משחקים?

הגדרות ודילמות

2. בין חופש לעיצוב – מה משחקים עושים?

- משחק דמיון ותפיסות התפתחותיות.
- משחקים, משחק ולמידה אופטימלית.

3. מה בין משחק למציאות

- ספורט והמיתוס של בית אופי
- משחקי וידאו ואלימות – האם יש קשר?

4. משחקי וידאו ולמידה

- היסטוריה מקוצרת של משחקי המחשב
- משחקי מחשב כ"מכונות למידה"
- לא רק שחקנים – ילדים מעצבים משחקים

משקל בציון הסופי ** (יש למחוק את המיותר)			
נוכחות	- 10 %	X חובה	___ בחירה
בחנים ***	- _____ %		
עבודות	- 90 %	(50% עבודה סופית, 40% במהלך הסמסטר)	
מבחנים	- _____ %		
סיורים	- _____ %		
סה"כ	- 100%		

רשימה ביבליוגרפית:

עברית

הויזינגה, י. (1966). האדם המשחק. הוצאת האוניברסיטה העברית, ירושלים. (פרק 1)

ויגוצקי, ל. (2004). תפקיד המשחק בהתפתחותו השכלית של הילד. *למידה בהקשר חברתי* (עיי'מ 129-144).

בני-ברק: הוצאת הקיבוץ המאוחד

פלס, ד. (2018). שילוב מנגנוני משחק בהוראה: גם קורס יכול להיות משחק. *פדגוגיה דיגיטלית, הזדמנויות ללמידה אחרת*. מכון מופ"ת (עמ' 173-186)

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

אנגלית

Charsky, D. (2010). From edutainment to serious games: A change in the use of game characteristics. *Games and culture*, 5(2), 177-198.

Flanagan, M., & Nissenbaum, H. (2014). *Values at play in digital games*. MIT Press. (Chapter 1, pp. 3-14)

Gee, J. P. (2005). Learning by design: Good video games as learning machines. *E-learning and Digital Media*, 2(1), 5-16.

Gentile, D. A., & Gentile, J. R. (2008). Violent video games as exemplary teachers: A conceptual analysis. *Journal of Youth and Adolescence*, 37(2), 127-141.

Salen, K & Zimmerman, E. (2004). *Rules of play: Game design fundamentals*. MIT press. (Chapter 2, "The Design Process" pp. 11-21)

Markey, P. M., Markey, C. N., & French, J. E. (2015). Violent video games and real-world violence: Rhetoric versus data. *Psychology of Popular Media Culture*, 4(4), 277-295

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