



המחלקה לחינוך תש"פ 2020

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

מס' קורס: 12910279

שם המרצה: גדעון דיסון
שעות קבלה: בתיאום מראש בבנין 72 חדר 168

יעדי ההוראה:

תפקידם החינוכי של משחקים מעוררים ויכוחים עזים מיוון העתיקה ועד ימינו. בעוד שפעמים רבות משחקים נתפסים כבזבז זמן יקר שיכול להיות מוקדש ללמידה, הוגים רבים טענו שלמשחקים יש יתרונות חינוכיים ייחודיים. עם זאת, קשה למצוא הסכמה לא רק לגבי מהי תרומתם החינוכית של משחקים, אלא גם לגבי ההגדרה של מהו משחק. קורס זה יתחיל בסקירת הנסיונות השונים לאפיין ולהגדיר משחקים. לאחר מכן נעבור לעסוק בגישות שונות לתפקידם החינוכי של משחקים, תוך מתן דגש מיוחד לענין הגובר במשחקים עקב הפופולריות הגואה של משחקי וידאו.

פרשיות לימודים:

1. מה זה לשחק ומה הם משחקים?
הגדרות, דילמות ומודלים שונים

2. משחקים – סוגיות תיאורטיות

- משחק דמיון ותפיסות התפתחותיות של תפקיד המשחק.
- משחקים, גבולות ו"זרימה"
- משחקים כסימולציה – ספורט והמיתוס של בנית אופי
- משחק והשימוש במאפייני המשחק למטרות שונות

3. משחקים ולמידה

- שילוב בין משחק ולמידה
- פיגומים שילוב משחקים בכתה
- עיצוב משחקים ולמידה
- אלמנטים בסיסיים בעיצוב משחקים

משקל בציון הסופי ** (יש למחוק את המיותר)	
נוכחות	- 10% X
בחנים ***	- % _____
עבודות	- 90 %
מבחנים	- % _____
סיורים	- % _____
סה"כ	- 100%
ציון עובר: 56	

רשימה ביבליוגרפית:

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.

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

צ'יקסנטמיה"י (2012). *זרימה: הפסיכולוגיה של החווייה המיטבית*. הוצאת אופוס (עמ' 65-104).

אנגלית

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

Curry, K. (2010). Warcraft and civic education: MMORPGs as participatory cultures and how teachers can use them to improve civic education. *The Social Studies, 101*(6), 250-253.

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.

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.

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..

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.

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

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.

על המורה להודיע מראש על סוג הבחנים ומועדם.
