



אוניברסיטת בן-גוריון בנגב
הפקולטה למדעי הרוח והחברה

המחלקה לחינוך תש"פ 2020

שם הקורס: הגיע הזמן לשחק? משחקים בחינוך: מהפכה או אופנה חולפת?

מס' קורס: _____

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

יעדי ההוראה:

הענין בתרומתם החינוכית של משחקים, ושל משחקי וידאו בפרט, נמצא בעליה מתמדת. 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 בסוגיות תיאורטיות הנוגעות למשחקים תוך מתן דגש לשני נושאים עיקריים: חופש או היעדרו במשחק, וההפרדה של משחקים מחיי היומיום. בשלב השלישי נעבור לעסוק בקשר שבין משחקים ולמידה: האם וכיצד ניתן לשלב בין השניים ומהם האתגרים וההזדמנויות הנובעים מנסיון זה. במקביל לקריאה העיונית נעסוק בהתנסות במשחקים בכתה ובבית (דיגיטליים ופיזיים). בחלקו האחרון של הקורס נתמקד בפיתוח של משחק חינוכי על-ידי כל אחד ממשתתפי הקורס. שימו לב: מטלת הסיום תבוצע במהלך הקאתון – יום למידה-עבודה חגיגי מרוכז במהלך החופשה, לאחר סיום הלמודים של סמסטר ב – בו המשתתפים יפתחו ויצגו משחקים חינוכיים. ההשתתפות בהקאתון היא חובה, וההקאתון יחליף 2 שיעורים במהלך הקורס, ויתקיים ביחד עם קורסים נוספים מהמחלקה לחינוך.

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

דרישות והרכב ציון הקורס

משקל בציון הסופי ** (יש למחוק את המיותר)	
נוכחות	10 % -
בחנים ***	_____ % -
עבודות	55 % -
מבחנים	_____ % -
סיורים	35 % - [הקאתון שיתקיים לאחר סיום הקורס]
סה"כ	100% -

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'יקסנטמיהיי (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: