



המרכז לחדשנות טכנו-פדגוגית

המלצות למשימות ולפעילויות לימודיות משולבות כלים דיגיטליים

להעברה במהלך שיעור

ד"ר דנה אייזנקוט

מרצים יקרים,

לפניכם מספר הצעות למשימות ולפעילויות לימודיות המשולבות כלים דיגיטליים, אשר אותן ניתן להעביר במהלך שיעור. באפשרותכם להשתמש בהצעות אלה כמסגרת, אליה תוכלו "לצקת" את התוכן המתאים לקורסים שלכם. להסבר נוסף, תמיכה והדרכה אתם מוזמנים לפנות למרכז לחדשנות טכנו-פדגוגית.

הצעות למשימות לימודיות משולבות כלים דיגיטליים

המשימות המוצעות להלן מתאימות לפעילות קבוצתית ולכן עשויות להתאים מאוד לכיתות גדולות. עם זאת, בכיתות קטנות ניתן ליישם אותן כמשימות אישיות או זוגיות. ניתן להגדיר משימות אלה כנושאות ציון.

- **משימה בעקבות הגדרת מושג** – מטרה: יישום המושג בשטח: לאחר הגדרת מושג כלשהו בשיעור, המרצה מחלק את הסטודנטים לחדרי זום. כל קבוצה מקבלת תיאור מקרה הקשור למושג שהוגדר. הסטודנטים דנים בקבוצה כיצד להתמודד עם המקרה בהלימה למושג שנלמד. לאחר מכן, הסטודנטים נכנסים ללוח שיתופי (Padlet) שהמרצה יצר טרם השיעור וכותבים פוסט עם המלצה להתמודדות עם המקרה. בתום הפעילות, במליאה: נציגים מכל קבוצה מציגים את הפוסט שיצרה הקבוצה. [קישור למשימה לדוגמא](#).
- **משימה קבוצתית במודל "כיתה הפוכה"** – מטרה: במקום שהמרצה ילמד יחידת ידע בנושא מסוים, התלמידים ילמדו על הנושא עצמאית וישתפו את עמיתיהם בידע שרכשו. טרם השיעור: יש לשלוח לתלמידים מאמר המכסה את יחידת הידע הרלוונטית. התלמידים מתבקשים לקרוא את המאמר לפני השיעור. במהלך השיעור: המרצה מחלק את התלמידים לחדרי זום. כל קבוצה מקבלת נושא אחד מתוך המאמר, אותו היא מתבקשת לסכם ולערוך באמצעות כלי דיגיטלי המתאים לפרזנטציה, כגון: Google Slides - מצגת שיתופית אחת לכל הכיתה (לכל קבוצה יוקצו מספר שקופיות), Emaze - מצגת תלת-ממדית, Thinglink - פוסטר אינטראקטיבי, או מצגת Power Point פשוטה. בתום הפעילות, במליאה: נציגים מכל קבוצה מציגים את הפרזנטציה של הקבוצה. לאחר השיעור, המרצה מעלה למודל את כל המצגות, כחלק מחומר הלימוד של הקורס. [קישור למשימה לדוגמא](#).
- **בניית מודל בעקבות קריאת מאמר** – מטרה: הבנת יישום בשטח של מודל תיאורטי. טרם השיעור: המרצה מעלה למודל מאמר בעל היבטים יישומיים בנושא הנלמד. התלמידים מתבקשים לקרוא את המאמר לפני השיעור. במהלך השיעור: המרצה מחלק את התלמידים לחדרי זום. כל קבוצה מתבקשת, בהתבסס על המאמר, לפתח מודל או דגם שאותו ניתן להפעיל בשטח (לדוגמא, תכנית התערבות, מודל עסקי וכו'). במליאה: כל קבוצה מציגה את המודל שפיתחה באמצעות כלי דיגיטלי. [קישור למשימה לדוגמא](#).
- **מושגים בקורס: לימוד חווייתי במודל "כיתה הפכה"** – מטרה: כאשר יש צורך להקנות מושגי יסוד בקורס, במקום שהמרצה ילמד את המושגים, התלמידים ילמדו את המושגים עצמאית וישתפו את עמיתיהם בידע שרכשו. במהלך השיעור: המרצה מחלק את הכיתה לחדרי זום, על פי מספר המושגים הנלמדים. כל קבוצה מקבלת מושג אחד. הסטודנטים מתבקשים לחפש מידע על המושג, באמצעות מקורות המופיעים בסילבוס ואתרי אינטרנט רלוונטיים. כל קבוצה מגבשת הסבר על המושג ועורכת אותו באופן יצירתי, תוך שימוש במדיות שונות (ניתן לשלב סרטונים, פעילויות אינטראקטיביות וכלים דיגיטליים מגוונים). בתום הפעילות, במליאה: בימת תוצרים - כל קבוצה מציגה את המושג שלה. לאחר השיעור: המרצה מעלה את התוצרים למודל, כחלק מחומר הלימוד של הקורס. [קישור למשימה לדוגמא](#).



המרכז לחדשנות טכנו-פדגוגית

הצעות לפעילויות לימודיות קצרות משולבות כלים דיגיטליים

לפניכם משימות אינטראקטיביות קצרות שהמרצה יכול לתת לתלמידים במהלך שיעור, על מנת לעורר עניין ומעורבות, לגוון את הלמידה ולחדד את החיבור האישי של הסטודנט לחומר הלימוד. כל הפעילויות ניתנות ליישום בקבוצות או באופן פרטני.

- **בחן את עצמך! להפוך את חומר הלימוד לאישי** – מטרה: פתיחה או סיכום לימוד של נושא מסוים, הניתן למדידה באמצעות שאלון או סקר. טרם השיעור: המרצה מחבר סקר קצר בנושא הנלמד, או משתמש בסקר קיים. במהלך השיעור: המרצה מעביר לסטודנטים את הקישור לסקר בצ'אט ומקרין להם את התוצאות. אפשרות נוספת: המרצה מבקש מהסטודנטים לפתח בעצמם שאלות המעניינות אותם על הנושא שבנדון ומשתמש בשאלות שפיתחו על מנת ליצור סקר, אותו יעביר לסטודנטים בשיעור הבא. ניתן להשתמש בפונקציית הסקרים של זום, או ליצור סקר ב-Google Forms. [קישור למשימה לדוגמא.](#)
- **שאלת חשיבה בעקבות חשיפה לתוכן** (הרצאה או סרטון) – מטרה: לעורר חשיבה ביקורתית, מעורבות והבעת דעה. טרם השיעור: המרצה מכין לוח שיתופי ייעודי בפאדלט או במנטימטר. במהלך השיעור: בעקבת העברת תוכן רלוונטי (הרצאה או סרטון), המרצה שואל את התלמידים שאלה המעודדת חשיבה מעמיקה, חשיבה ביקורתית, או הבעת דעה ומבקש מהתלמידים להיכנס ללוח שיתופי ולכתוב את תשובותיהם. בעקבות המשימה, במליאה: המרצה מקרין את הלוח השיתופי ומציג מספר תשובות מעניינות. [קישור למשימה לדוגמא.](#)
- **חיבור אישי לנושא הנלמד** – מטרה: כהטרמה לנושא תיאורטי, לעורר חשיבה וליצור חיבור אישי לנושא. טרם השיעור: המרצה מכין לוח שיתופי בפאדלט, בו ייוצגו היבטים רלוונטיים של נושא שהמרצה מתכנן ללמד. במהלך השיעור: המרצה מציג בקצרה את הנושא וההיבטים בו, המיוצגים בלוח השיתופי. לפני שהמרצה מפתח את הנושא, הוא מבקש מהתלמידים להיכנס ללוח השיתופי, לבחור מספר נושאים בו ולהתייחס אליהם. בעקבות הפעילות, במליאה: המרצה מקרין את הלוח השיתופי ומציג מספר התייחסויות מעניינות. לאחר הפעילות, המרצה ממשיך בהסבר ובהעמקה בנושא הנלמד. [קישור לפעילות לדוגמא.](#)
- **הצעה לדרכי התמודדות עם תופעה נלמדת** – מטרה: להעמיק את החיבור האישי לנושא הנלמד ולהבין את ההיבטים היישומיים שלו, מתוך פיתוח דרכי התמודדות עם הנושא. טרם השיעור: המרצה מכין לוח שיתופי (פאדלט או מנטימטר) העוסק בהצעת דרכים להתמודדות עם הנושא הנלמד. במהלך השיעור: בעקבות לימוד נושא מסוים שיש לו היבטים יישומיים, המרצה מבקש מהתלמידים לחשוב כיצד ניתן להתמודד בהצלחה עם הנושא שבנדון. התלמידים נכנסים ללוח שיתופי בו הם מתבקשים להציע דרכי התמודדות. בעקבות הפעילות, במליאה: המרצה מקרין את הלוח השיתופי ומשתף בכמה הצעות מעניינות. לאחר מכן, המרצה יוכל ללמד דרכים נוספות להתמודדות, על פי הספרות המחקרית. [קישור לפעילות לדוגמא.](#)
- **משחק טריוויה** – מטרה: כהטרמה לנושא חדש, לעורר סקרנות ועניין ולרכוש ידע בדרך משחקית מהנה. טרם השיעור: המרצה מכין שאלות טריוויה על נושא שאותו הוא מתכנן ללמד. ניתן להשתמש ה-Google Forms ולהשתמש בשאלות כן/לא. במהלך השיעור: המרצה מציג את הנושא שבנדון בקצרה ושולח לתלמידים בצ'אט קישור לשאלון טריוויה קצר. לאחר שהתלמידים עונים, המרצה מקרין למשתתפים את תגובותיהם לשאלות הטריוויה, תוך שהוא מסביר על כל נושא בקצרה. [קישור לפעילות לדוגמא.](#)