

קול קורא להצטרפות מוסדות חינוך למעבדת מיומנויות למידה ומשחוק

ביוזמת אגף מו"פ ניסויים ויוזמות במנהל הפדגוגי משרד החינוך

כללי:

הזמנה זו קוראת לחטיבות הביניים, המבקשות להיות חלק מתהליך פיתוח משותף של מודל יישום מיומנויות דמות הבוגר, בשילוב טכנולוגיה ומשחוק.

מעבדה באגף מו"פ:

מסלול המעבדות באגף מחקר ופיתוח הוקם על מנת לפתח מענים לסוגיות שמעסיקות את מערכת החינוך באופן רוחבי. במסגרת מסלול זה מעבדה היא קבוצת בתי ספר המפתחים מודלים אפשריים להתמודדות עם הסוגיה ומתנסים בהפעלתם. מסקנות ההתנסות מאפשרות לפתח מענה שהוא בגדר מוצר חינוכי חדשני ואיכותי; כזה המעניק מענה אפקטיבי ובר-תוקף, מבוסס ומעוצב באופן ברור וישים למערכת החינוך בכללותה.

מיומנויות דמות הבוגר

מיומנות מוגדרת כיכולת כללית הנרכשת בלימוד ואימון, אשר תומכת ומנחה חשיבה, למידה והתפתחות ללא תלות בסוג הידע הנדון, ניתנת להעברה בין תחומי דעת ומאפשרת לעשות שימוש יעיל והולם בידע, ניסיון וערכים, במגוון רחב של הקשרים¹.

על מנת שבוגרי מערכת החינוך ידעו ללמוד באופן עצמאי, עליהם להיות מסוגלים להניע עצמם לפעולה מאומצת, ללא ההנחיה, התמיכה, הדחיפה והעידוד של גורמים חיצוניים. לצורך כך עליהם להחזיק באסופת יכולות קוגניטיביות, אישיות ובין-אישיות כלליות, המורכבת מיכולות ליבה שונות של מיומנויות דמות הבוגר. עם זאת, על פי סקר שנערך ב-2019 בקרב צוותי הוראה בנושא הבניית מיומנויות לתלמידים, מורים רבים מעריכים את יכולתם להבנות מיומנויות לתלמידים כחלקית בלבד.

לקריאה נוספת על מיומנויות דמות הבוגר:

https://meyda.education.gov.il/files/Mazkirut_Pedagogit/MadaTechnologya/yesodi/boger2030.pdf

מהו משחוק הלמידה?

המיומנות המשחקית עוסקת בפתיחות לחוויות, דמיונות ויכולת אחרת לבחון את האפשרויות העומדות בפנינו (Norgard et al., 2017). כפי שהודגש על ידי הפורום הכלכלי העולמי (Brodin et al 2019), משחק הוא מכשיר חיוני להצטיידות הצעירים בכישורים ובכלים להתמודד עם

¹ מתוך מסמך מיומנויות דמות הבוגר.

https://meyda.education.gov.il/files/Mazkirut_Pedagogit/MadaTechnologya/yesodi/boger2030.pdf

המציאויות החדשות של מחר, המשחק הוא החופש עבורם. לעסוק, לפתח סקרנות וללמוד מהעולם ומהאנשים המקיפים אותם בדרכים חיוביות.

בשנים האחרונות נכנס המושג "משחק" (Gamification) לעולם החינוך. משחק אינו משחק, אך הוא תולדה של מאפייני המשחק ותרבות המשחקנות (Gaming). במובן הרחב ביותר, משחק הוא הכנסת רכיבים "משחקיים" (כמו נקודות, פרסים ולוח הובלה) לעולמות תוכן שאינם קשורים במשחק, במטרה להגביר הַנְיָעָה (מוטיבציה) לפעולה אצל קהל היעד. (זיוון, 2019)

מהעולה ממחקרים ותפיסות עכשוויות, חיוני שמערכות חינוך ירחיבו את השפעת הלמידה החווייתית באמצעות משחק והמשחק כתרגול פדגוגי יצירתי. משחק מאפשר תרגולים חווייתיים לבניית ידע ומיומנויות (Winthrop, 2019) ותהליכי חקר יצירתיים (Norgard et al, 2017) מאפיינים אלו הופכים את המשחק לחיוני עבור מציאויות חדשות של מחר.

מטרת המעבדה:

במעבדה נבקש להבין מה נדרש עבור המורים כדי שיוכלו להכשיר ולקדם את מיומנויות דמות הבוגר, ובאלו אופנים ניתן לגייס את התלמידים לבניית מטרות למידה משותפות סביב מיומנויות. המטרה היא לפתח יחד פלטפורמה טכנולוגית ממושקת שתאפשר עבודה משותפת של המורה והתלמיד סביב קביעת יעדים משותפים, עיצוב הלמידה ומעקב אחר פיתוח המיומנויות.

לצד זאת, נבקש לפתח מודלים שונים לקידום מיומנויות דמות הבוגר, תוך התייחסות לאתגרים וליתרונות שבגילאי חטיבות הביניים, אשר יהוו ידע נוסף או משלים לפלטפורמה שתיבנה.

דרך הפעולה:

משתתפי המעבדה (מנהל וצוות מורים) יהוו קבוצת חשיבה, פיתוח מודלים, כלים אפקטיביים וכן קבוצת התנסות בכל הנוגע לפיתוח הפלטפורמה וקידום מיומנויות דמות הבוגר.

בכל ביי"ס יוקם צוות המורכב ממנהלת ביה"ס וממספר מחנכות כיתה המחויבים ופנויים לתהליך הפיתוח הכולל שני מאמצים:

1. הגעה למפגשים משותפים של צוותי בתי"ס (מנהלת+2 מורות קבועות) – יתקיימו כשישה מפגשים לאורך השנה
2. התנסות ברכיבים שונים של הפלטפורמה על ידי לפחות עשרה מורים (כל מורה עם מספר תלמידים) ומתן משוב למפתחים – לכל מורה תהיה התנסות אחת לחודש (לא בהכרח כולם יתנסו באותו רכיב או באותו זמן)

בנוסף יתקיימו מפגשים אישיים במטרה לקדם את ההתנסויות המקומיות.

הפגישות תתקיימנה בזום או במרחב משותף (בעדיפות גבוהה).

מחויבות בתי הספר המשתתפים במעבדה

הצטרפות למעבדה כרוכה במחויבות מצד בתי הספר,

א. לוודא פניות של מורים לקחת חלק בהשתתפות במעבדה, פניות למפגשי מעבדה, מפגשים אישיים והכנת חומרים להתנסות בכיתה.

ב. עבודת צוות של המורים הנמצאים במעבדה, בתוך כל בית ספר. נכונות לשבת יחד בתוך בית הספר ולפתח מודלים בית ספריים, וכלים יישומיים עבור ההתנסויות בכיתות.

משאבים

בתי הספר שיתקבלו למעבדה יקבלו מספר שעות תקן המיועדות למורים המקיימים התנסויות בכיתות. מורים אלה יקדישו מזמנם לתהליכי פיתוח בית ספריים.

תהליך מיון בתי הספר:

בתי הספר יוערכו על פי השאלון המלא שצירפו לטופס ההרשמה. ועל פי המלצת מפקחת בית הספר.

אופן הגשת מועמדות:

נא מלאו את טופס הרישום בצירוף קובץ השאלון למצטרף ממולא (קובץ וורד עם 11 שאלות)

moran.neuman@gmail.com : במייל
מועד אחרון להגשה: 21.10.21