

מערכת למידה אינטראקטיבית מוחשית

פרויקט גמר לתואר ראשון - הפקולטה לטכנולוגיות למידה, תשע"ז

מגישים: ליאב נפש ובר עבודי | מנחות: רותם ישראל ויעל אבני



"ממשק הפעילות היה ברור ונעים לקבוצה" יובל, 22

"הרגשתי שהיינו חייבים שיתוף פעולה כדי להצליח" איתן, 25

"הפעילות העלתה את המוטיבציה ללמידה" גיא, 23



עורך



משתמש

ימליצו לחבריהם להתנסות בפעילות **90%**



רואים בפעילות ככלי יעיל ללמידה **86%**



מעוניינים להתנסות בפעילות נוספת **85%**



חוו שיתוף פעולה פורה במהלך הפעילות **90%**



הצורך

חרף התפתחות הטכנולוגיה, קיים חוסר בכלים המאפשרים לאנשי הדרכה להעשיר את חווית הלמידה ולהעלות את המוטיבציה של הלומדים, באמצעות עידוד שיתוף פעולה ולמידת חקר ושימוש באלמנטים מעולם המשחק.

קהל היעד

משתתפים

לומדים בכל מסגרות החינוך הפורמליות והא-פורמליות, סדנאות, סמינרים ובעלי אוריינות טכנולוגית

עורכים

מנהלי מפגשי למידה, אנשי הוראה או הדרכה בעלי אוריינות טכנולוגית בינונית ומעלה במסגרות פורמליות וא-פורמליות

פתרון הדרכת

פעילות קבוצתית עטופה בסיפור מסגרת שמטרתה פתיחת קופסה באמצעות מענה על שאלות שהוגדרו מראש, בזמן הקצר ביותר ובמספר הטעויות הנמוך ביותר

הפעילות מורכבת משלושה חלקים:

קופסה - מטרת הפעילות

אפליקציה - הצגת השאלות מחולל - יצירת פעילויות וניהולן

