



אוח << על סדר היום >> פרויקט חדש - "חינוך מחבר עולמות - כלים דיגיטליים להוראה"

## על סדר היום

המידע לקוח מתוך אתר: אתר אגף פיתוח פדגוגי  
מבדק מהנה!

### מאת: אפרת מעטוף

רשת האינטרנט מזמנת מספר רב של כלים מקוונים המאפשרים יצירת משחק לימודי - מבדק שהוא גם שעשוע, באמצעותו יבחן התלמיד את ידיעותיו והבנתו את החומר הנלמד. יצירת המבדק יכולה להיעשות על ידי המורה, או לחילופין, יכול המורה להציע לתלמידו ליצור את המבדק עבור החברים לכיתה - תהליך היצירה יזמן לתלמיד חזרה נוספת על החומר, ידרוש ממנו העמקה במושגים בהם הוא מתקשה, הדגמות ועוד ויאפשר למורה לקבל הבנה טובה יותר על מצב הכיתה. בפוסט זה אציג ארבעה כלים אינטרנטיים פשוטים המשמשים ליצירת מבדק תרגול מהנה. כולם פותחו כפרויקט גמר, במכון הטכנולוגי בחולון - HIT.

### כלי ראשון: שמור על המיליון

מחולל ליצירת משחק בסגנון "שמור על המיליון" לתרגול ובחינת ידע בכל תחומי התוכן באמצעות שאלות חד ברירה. השחקן משקיע את כספו בתשובה הנראית לו נכונה או מפצל את כספו בין מספר תשובות הגיוניות. רק הסכום שהיה מונח על התשובה הנכונה נשאר בידי השחקן. משנגמר הכסף, מסתיים המשחק. דוגמאות לשימוש בכלי: [חשבון](#) (קוד משחק: 1) [פוליטיקה בישראל](#) (קוד משחק: 2) [היסטוריה של עם ישראל](#) (קוד משחק: 3) [כניסה](#) הנחיות לשימוש בכלי ניתן למצוא [במדריך המצורף](#).

### כלי שני: גלה את התמונה

מחולל ליצירת משחק התאמה בין פריטי תוכן - טקסט לטקסט, טקסט לתמונה או טקסט לצליל. הכלי יכול לשמש במגוון מקצועות: במדעי החברה יכול לשמש הכלי להתאמה בין מושג להגדרה, בלימוד השפה יכול לשמש הכלי להתאמה בין מילה לפירושה, בהיסטוריה להתאמה בין אירוע למועד התרחשותו ועוד. דוגמאות לשימוש בכלי: [זהה את החיה](#) (קוד משחק: 157) [לומדים לפסיכומטרי](#) (קוד משחק: 162) [כניסה](#) הנחיות לשימוש בכלי ניתן למצוא [במדריך המצורף](#).

### כלי שלישי: סדר ת'ניירת

מחולל ליצירת פעילות מיון בה ממיין התלמיד את הפריטים באמצעות נעיצת הפתקיות בסיכות המתאימות (קטגוריות). ניתן לשלוט במהירות הופעת הפתקיות. חיסרון: הגבלת מספר התווים לכל פתקית. הכלי יכול לשמש במגוון מקצועות: בהוראת הפסיכולוגיה ניתן למיין יכולות ומאפייני אישיות לשלבי התפתחות, בהוראת האנגלית ניתן למיין חפצים על פי סוג, בהוראת המתמטיקה ניתן למיין תרגילים על פי תוצאתם ועוד. דוגמה לשימוש בכלי בהוראת הגאוגרפיה [התאמת מדינות ליבשות](#) [כניסה](#) הנחיות לשימוש בכלי, ניתן למצוא [בהדגמה לאופן בו פועל המשחק](#)

### כלי רביעי: Trace & Go

מחולל ליצירת פעילות זיהוי והתאמה בה נדרש התלמיד לשייך פריטים למקומם הנכון על גבי 'מפה עיוורת'. הכלי יכול לשמש בהוראת הגאוגרפיה להכרות עם מפות, בהוראת המדעים להכרות עם גוף האדם, בהוראת השפה להתאמת מילה לאיבר בגוף / חפץ וכדומה. [כניסת עורך](#) / [כניסת שחקן](#) דוגמה לשימוש בכלי בהוראת מכונאות [כניסת שחקן](#) (קוד פעילות: hm01) הנחיות לשימוש בכלי תוכלו למצוא [במדריך ליצירת פעילות](#) ובמדריך לעריכת פעילות

להצעות נוספות ליצירת משחקים, הכנסו למאגר [כלים קטנים גדולים](#)



חיפוש

חיפוש אנשי קשר

הידעת - אוח

חלון אל השר

פינת המנכ"לית

מקצועות הלימוד

לאורך כל השנה

מועדים בלוח השנה

השכלה גבוהה

בצבא ועם השיחור

עובדות ונתונים

נהלים וחוזרים

חוקים ומדיניות

פרסומים וקטלוגים

שירותים וטפסים

טכנולוגיה ותקשוב

מדרכי אוח

English

عربي

Русский

