

## קבוצת עבודה: עולמות וירטואליים להוראה ולמידה במערכת החינוך

יו"ר: ד"ר חנן גזית וד"ר עוזי מלמד

קבוצת העבודה מיועדת לרכזי ומובילי תקשוב בית-ספריים, מורי מורים, מפתחי תוכניות לימודים, מורים, אנשי חינוך ואקדמיה.

### המטרה

הכרת עולמות וירטואליים תלת ממדיים והשימוש בהם בהוראה ולמידה במערכת החינוך הפורמאלית והלא-פורמאלית בישראל.



### רציונאל

תלמידי ישראל נמצאים במקום הראשון בעולם במספר השעות שהם מקדישים למשחקים מקוונים ועולמות וירטואליים. מדובר במהפכה בהרגלי הפנאי, שבה הזמן שמוקדש לצפייה בטלוויזיה, קריאה וכתביה הולך וקטן (Gazit, 2009). למשחק יש תפקיד מרכזי בתרבות האנושית מאז ומעולם, אך רק בשנים האחרונות הפכו עולמות וירטואליים תלת ממדיים ומשחקים מרובי המשתתפים מקוונים למדיום מוביל.

**סקנד לייף** (Second Life) הוא עולם וירטואלי תלת ממדי מקוון של חברת לינדן לאב שבו רשומים למעלה 16 מיליון משתמשים. **סקנד לייף** מאפשר למשתמשיו ליצור אובייקטים תלת ממדיים ותכני מולטימדיה שאותם ניתן למכור ולהרוויח כסף אמיתי, באמצעות מערכת סחר במטבע וירטואלי [לינדן] שניתן להמרה לדולרים אמיתיים. בסקנד לייף מתנהל מסחר בשירותים ומוצרים כמו בעולם הממשי ויש בו קהילת חינוך פעילה. עולמות וירטואליים תלת ממדיים מרובי משתתפים כמו **סקנד לייף** ועולמות "מראה" דוגמת **גוגל-ארץ**, מזמנים אינטראקציות חדשות עם ייצוגי ידע ואפשרויות למידה פעילה שיתופית.

עולמות אלה משמשים אנשי אקדמיה, מורים וסטודנטים ליצירת חוויות הוראה, ולמידה בתחומי דעת שונים.

## עקרונות העבודה

המשתתפים בקבוצת העבודה

- יכירו סוגים שונים של עולמות וירטואליים תלת ממדיים
- למדו עקרונות תיאורטיים בשילוב עולמות וירטואליים במערכת החינוך ואופני יישום
- ינתחו ויעריכו עולמות וירטואליים ויגבשו הצעה לשילוב עולמות וירטואליים בהתאמה לדרישות מערכת החינוך בישראל
- יחוו פעילויות למידה ויצירה בתוך עולמות וירטואליים דוגמת סקנד לייף ([www.secondlife.com](http://www.secondlife.com)) גוגל-ארץ (<http://earth.google.com>) ועל "אי" וירטואלי ישראלי עצמאי i-land ([www.i-land.co.il](http://www.i-land.co.il))
- יכירו את כללי ההתנהגות בעולמות וירטואליים באמצעות אוואטר דמויות תלת-ממדיות
- יפתחו מיומנויות טכנולוגיות בתוך עולמות וירטואליים
- יפתחו אוריינות משחקית: היכולת להבין, לפעול וליצור פעילויות למידה בתוך עולמות וירטואליים ומשחקים דיגיטאליים על בסיס חשיבה ביקורתית.



## שיטת העבודה

הרצאות פרונטאליות במעבדת מחשבים, פעילות בעולמות וירטואליים, פעילות בפורום קבוצת העבודה, הרצאות אורח, ביצוע ותרגול מעשי אישי, עבודה בצוותי עבודה קטנים.

## להלן תיאור הפגישות\*

מס'	נושא פגישה	פירוט	פעילות מעשית
1	מהם עולמות וירטואליים?	הצגת מטרות הקבוצה סוגי עולמות וירטואליים	משחק מסכות וירטואלי יצירת אוואטר ודירוג
2	מבוא לסקנד לייף**	נכנסים לתוך סקנד לייף איך סקנד לייף עובד?	תנועה ותקשורת אוואטר סקנד לייף
3	הבסיס התיאורטי להוראה ולמידה בעולמות וירטואליים	עקרונות תיאורטיים להוראה ולמידה בעולמות וירטואליים	משחק: חפש את המטמון על פי העיקרון
4	הוראה ולמידה בסקנד לייף	שימושים של סקנד לייף בחינוך	ניווט תקשורת אישית וצוותית אוואטר סקנד לייף
5	ביקור במוזיאון סקנד לייף	אומנות הצילום ומשינימה יצירת סרטים וירטואליים	משחק ארכיב: קוד דה-וינצ'י מיומנות צילום, משינימה
6	מבוא ליצירה ובניה בתלת ממד בעולם וירטואלי	הכרת אבני הבניין הבסיסים של האובייקטים	משחק: הגן הנעלם בניית אובייקט בסיסי
7	האדם המשחק	מהו משחק? אוריינות משחקית בעולם וירטואלי	איתור וניתוח סביבות פיתוח משחקים וירטואליים
8	אוריינות משחקית הלכה למעשה: מגוגל ארץ לובקינז	עקרונות וכלי פיתוח משחקי מנועי משחקי מחשב	בניית אנימציות אוואטר, משחקון, סקראצ' תלת ממד
9	כלים וגישות להוראה ולמידה בעולמות וירטואליים	עקרונות פדגוגיים ליצירת פעילויות למידה בעולם וירטואלי	פיתוח פעילות למידה בעולם וירטואלי [פרויקט צוותי]
10	הערכת למידה בעולמות וירטואליים	עקרונות וכלים להערכת למידה בעולמות וירטואליים	פיתוח מחוון להערכת תוצרי פעילות הלמידה
11	כלים וגישות להוראה ולמידה בעולמות וירטואליים 2	המשך פיתוח פעילות למידה בעולם וירטואלי	המשך פיתוח פרויקט בצוותים
12	הפרויקט שלנו וסיכום	הצגת הפעילויות שפותחו בצוותים, משוב עמיתים	הצגת פרויקטים ומשוב עמיתים

\* כפוף לשינויים בהתאם להתקדמות הקבוצה

סך הכול מוצעות 12 פגישות כולל מפגשים וירטואליים של 3 שעות כל אחד.

**דרישות קדם:** ידע ביישומי מחשב והיכרות עם סביבת "חלונות".