לומדים יקרים,
עליכם לתכנן פעילות לימודית (שיעור או יחידת הוראה) המשלבת את התוצר הדיגיטלי שאותו תפתחו.

הורידו מסמך זה למחשב שלכם  , ענו על כל השאלות והתייחסו לדגשים בטופס לפני תחילת העבודה.

**דגשים בפיתוח הפעילות הלימודית**

**בפיתוח התוצר שימו לב לדגשים הבאים:**



**כללי**

**נושא השיעור**: מבנה עשרוני ,חיבור וחיסור

**מקצוע/תחום דעת**: חשבון

**שכבת גיל**: כיתה ד

**המטרות הפדגוגיות של השיעור**:

1. נבחן את היכולת של התלמיד ליישם את חוקי ההגדלה וההקטנה פי 10/100 .
2. נבחו את היכולת של התלמיד המרה - הקבצה ופריטה

**הכלי הטכנולוגי בו תשתמש בשיעור**: quizizz

**קישור לתוצר שישולב בשיעור שבניתם בכלי הטכנולוגי שבחרתם**: https://quizizz.com/join/quiz/5ea82ddb64f838001bf4fb5c/start?studentShare=true

**סמנו את מרחב הלמידה, בו יתקיים השיעור**: [ ] [ ]  כיתה [ ] [ ]  חדר מחשבים [ ] [x] מרחב חוץ כיתתי [x] [ ] בית

**פרטים טכנו פדגוגיים**

**מלאו את הפרטים הבאים לפעילות הלימודית אותה תכננתם:**

**הקלידו תיאור קצר של תוצר הלמידה הדיגיטלי**: שאלות חשבון על המבנה העשרוני ושאלות חיסור וחיבור אשר צריכות המרה והקבצה ושאלות מילוליות של חשבון כל שאלה יש ארבע תשובות ועל התלמיד לבחור תשובה אחת.

* **באיזה שלב על המורה להשתמש בתוצר הדיגיטלי**?

[ ]  לפני השיעור (כפעילות מטרימה)

[ ]  בתחילת השיעור

[x] [ ]  במהלך השיעור

[x] [ ]  כסיכום השיעור

* **משך הלמידה עם התוצר** (עליכם לפתח תוצר שמשך השימוש בו הינו 10 דקות לפחות):

20

* **כיצד על הלומד להשתמש בתוצר הלמידה**?

[x]  עבודה עצמית

[ ]  עבודת צוות

[ ] [ ]  מליאה

* **השימוש בתוצר מאפשר למידה דיפרנציאלית**

[ ]  כן. כיצד? Click here to enter text.

[ ]  לא

[x] [ ]  לא רלוונטי

* **השימוש בתוצר מאפשר חשיבה מסדר גבוה**

[ ]  כן. כיצד? Click here to enter text.

[x] [ ]  לא

[ ]  לא רלוונטי

* **מהו תפקיד המורה בזמן הלמידה עם תוצר הלמידה הדיגיטלי**?

[ ]  צפייה בלבד

[x] [ ]  הנחייה ועידוד לשימוש מדויק

[ ]  למידה כחלק מצוות לומדים

[x] [ ]  בקרה

[ ]  אחר

* **אופן השימוש בתוצר הלמידה**:

[ ]  סינכרוני (כל הלומדים נמצאים **באותו זמן** על הרשת ולומדים יחד)

[x] [ ]  א-סנכרוני (כל לומד נמצא במקום אחר **ולומד בזמן שנוח לו**)

* **באילו אמצעים יונגש תוצר הלמידה**?

[x] [ ]  מחשב נייד

[x] [ ]  מחשב נייח

[x] [ ]  טלפון חכם / אייפד

[ ] [ ]  מקרן

[ ] [ ]  לוח חכם

[ ]  אחר Click here to enter text.

**דיווח רפלקטיבי**

משחקים הם דרך פופולארית ליצירת למידה פעילה וחווייתית בקרב תלמידים .אשר המשחק מופעל על ידי התלמיד בבית המאפשר לו להיות חלק מעורב בתהליך הלמידה , להתמודד, להתנסות ולחקור .

כאשר הגשתי לתלמידים את המשחק שיצרתי הראו והפגינו שיתוף פעולה ,מסוגלות והצלחה .וגם ילדים חלשים גילו עניין והנאה . אני מאוד ממליצה שהמורים ילמדו באמצעות משחקים כך הופכת את הלמידה יותר חווייתית ,משמעותית ופעילה.

בהצלחה!