

שם הקורס: מסלול להכשרת משחקולוגים חינוכיים מוסמכים

מרצים מובילים:

חגי גלנט – משחקולוג חינוכי, מייסד ומפתח שיטת "נקודת זינוק".

שרית סילברמן – יועצת ארגונית למנהלים, מאמנת קוגניטיבית, מנחת סדנאות לפיתוח חוסן ולפיתוח כישורים חברתיים, מרצה ביחידה לפיתוח מקצועי באוניברסיטת בר אילן ומכשירה צוותי חינוך.

ומרצים אורחים נוספים.

היקף שעות: קורס פרונטלי, **מתקיים בימי שלישי בין השעות 16:30 עד 19:45, סה"כ 128 שעות (4 ש"ש)**

מספר מפגשים: 32 מספר שעות שבועיות: 4

אוכלוסיית יעד: כלל עובדי ההוראה וקהל רחב. עדיפות לאנשי חינוך והוראה ו/או אנשים העוסקים בתחום קרוב/משיק לחינוך.

רציונל הקורס:

המשחק הוא תחום מפותח מאד, בעיקר בחו"ל בתחומי חינוך, הכשרה, עסקים, ממשק לקוחות ופרסום. בתחום החינוך, השיטה נותנת כלים לאנשי חינוך והוראה, כיצד להפוך כל ידע תיאורטי, שיטה, דינאמיקה, כישור, או ערך – למשחק. שיטת המשחק מחזירה את ההנאה לתהליך הלמידה. הקורס מקנה כלים מעשיים לאנשי חינוך כיצד להפוך כל חומר לימודי, דינאמיקה, כישורים או ערך למשחק. הקורס עוסק ביצירת משחקים תוצאתיים, כלומר משחקים שנועדים כדי להקנות ידע או מיומנות וניתן למדוד את הצלחתם.

מטרות הקורס:

- הכשרת נשות ואנשי חינוך למשחקולוגים חינוכיים שעובדים במערכת החינוך.
- לימוד שיטה מעשית ליצירת משחקים, שניתנת ליישום בקלות בכל תחום ידע.
- הקניית כלים מעשיים לבניה ופיתוח של משחקים לימודיים.
- פיתוח יכולת הנחיית קבוצות ועמידה מול קהל.
- רכישת כלים כיצד להנחות נכון משחקים.
- שיטות משחק באמצעות תיאטרון.
- כלים גרפיים פשוטים שישדרגו את היכולות העיצוביות שלכם בבניית משחקים.
- רכישת כלים מעשיים בבניית דינמיקה חברתית באמצעות משחק. מומלץ במיוחד לרכזי משחק בית-ספריים.
- בניית פרויקט גמר אישי מתחום ההוראה שלכם.
- היכרות עם מבואות תיאורטיים בנושא פסיכולוגיה חיובית, מודל הזרימה ואתגר

מן הנושאים:

- המצאת משחקים רציניים (Serious games).
- התאמת משחקים לרמות שונות, מטרות למידה וסוגי השחקנים.
- הנחיית משחקים.
- מודל "מאיץ המשחקים" להתאמת משחקים בזמן אמת.
- סוגי שחקנים והתאמת משחקים לתחומי למידה, לרמות ולנושאים שונים
- יצירת משחקים בדיסציפלינות ספציפיות כגון: מתמטיקה, שפות, רבי-מלל ומדעים.
- שימוש באינטליגנציות מרובות במשחק.
- סקילוגיה – משחקיים מכווני מיומנויות.
- משחקים מעודדי קירות.
- משחקים משפרי זיכרון.
- פיתוח חדרי בריחה לימודיים (דיגיטליים ופיזיים) – ממחשבה לפרקטיקה.
- יצירה ופיתוח של משחקי קופסא לימודיים (כולל פיתוח מוצר, יזמות שיווק ותמחור).
- עיצוב גרפי של המשחקים (כולל הפקה).
- עריכת וידאו וסאונד.
- שימוש באמצעי עזר דיגיטליים במשחק.
- עבודת צוות, חיזוק המסוגלות והמוטיבציה.
- פרקטיקות בהנחיית צוותים, עמידה מול קהל וסטוריטלינג.

חובות הקורס:

לפחות 80% נוכחות פעילה, הגשת מטלות ועבודה מסכמת

