

דנה 2:

שילוב היבטים רגשיים והתנהגותיים בעיצוב שיעור אפקטיבי

הנחיות:

1. בחרו **בקבוצה** בשיעור טיפוסים במדע וטכנולוגיה, כזה שרובכם מלמדים בדרך כלל.
2. **דיון: מה הייתם משנים בשיעור הזה** כדי שהשיעור ייחרת בזיכרונם של התלמידים כשיעור משמעותי עבורם, שיעור שהוא חוויה חיובית ומעוררת מוטיבציה חיובית ללמידה?
התייחסו לנקודות הבאות (**היעזרו גם בטבלה שבעמוד הבא**):
 - השיעור נותן מענה להיבט רגשי, חברתי וחוויתי בלמידה ולא רק להיבט הקוגניטיבי.
 - השיעור נותן מענה לשונות לומדים- אופני חשיבה ולמידה שונים.
 - הפתיחה מעוררת סקרנות והתכווננות ללמידה.
 - השיעור כולל משימות למידה חווייתיות ומאתגרות המזמנות למידה פעילה ואינטראקציה בין לומדים, גם באופן חוש-תנועת.
 - ההמשגה משולבת בלמידה פעילה וחוויתית.
 - סיום השיעור מזמן תהליכי משוב ורפלקציה, חגיגת הצלחות וחיזוקים לתלמידים.
3. **על בסיס הדיון, הכינו מתווה רעיוני של השיעור** והציגו אותו בטבלה בשקף שהוכן עבורכם במצגת השיתופית.

שילוב היבטים בשיעור	הפעילות המוצעת	היבטים של הכלת לומד שונים (מחקר) (היבטים של לא באים לידי ביטוי)

חומרי עזר:

1. [טבלת טיפים להתנהגויות אפקטיביות של מורים](#) – להתמודדות עם קשיי סמכות מורית וניהול כיתה. (בקובץ יש רשימת מקורות מידע)
2. [אוגדן פעילויות ל"חינוך מכיל"](#) – אתר מוטנט למורי מדע וטכנולוגיה בחט"ב
3. [אוגדן "ארגז כלים לגישור על פערים"](#) – אתר מוטנט למורי וטכנולוגיה בחט"ב
4. [פרקטיקות להוראה איכותית – במרחב הפדגוגי](#)

בהצלחה!

היבטים של הכלת לומד/ת

שלבי השיעור	דוגמאות לאסטרטגיות הוראה	היבטים של הכלת הלומד/ת (מחקו את ההיבטים שלא באים לידי ביטוי)
איסוף התלמידים למידה	מחכים בפתח הכיתה – מקבלים כל תלמיד/ה בחיוך, שואלים שאלת התעניינות, וכדומה.	
פעילות פתיחה חווייתית ורלוונטית ללומד	"כרטיס כניסה" הכולל סרטון, אנימציה, חידה תשבץ - מבדק ידע קודם קצר המשלב טקסט ותמונה רלוונטיים לעולם הלומדים - פעילות מעוררת מוטיבציה לידע חדש Know-Want-Learned	
למידה פעילה משולבת בהמשגה, תוך התייחסות לשונות לומדים	- למידה התנסותית משלבת תצפית והסבר POE – Predict-Observe-Explain - למידה חוץ-כיתתית משלבת תצפית וחקר - למידה מתוקשבת בעזרת יישומונים והדמיות - המחשה בעזרת למידה חושית-תנועתית - שילוב מארגנים חזותיים של ידע ומיומנויות	
תרגול ויישום, תוך מתן מענה לשונות לומדים	- למידה בעזרת משחקים ומשחוק - למידה בקבוצות הטרוגניות - שילוב תנועה לשם הלמידה - למידה בשילוב כלים שיתופיים - שילוב מיומנויות חשיבה יצירתית - לוחות בחירה של פעילויות - איתי לידי במרחב הפיסי והווירטואלי	
סגירת שיעור: הערכה מעצבת למידה, משוב בונה ומשקף נקודות חוזק	- משוב/הערכה בעזרת "שרשרת פתקיות" - הערכת עמיתים - דמיון מודרך על מה שנלמד ונחוה - משימת אוריינות מתוקשבת עם בדיקה עצמית - לחט"ב: כרטיסי ה.ל.ל הכוללים שאלות רפלקציה ומטה-קוגניציה - יצירת מוטיבציה לשיעור הבא.	