



- הדפסת עמוד
- שליחה לחבר
- שיתוף בפייסבוק
- שיתוף בטוויטר
- rss



**"כל ידע שאינו מוליד שאלות חדשות גוזע עד מהרה מאבד את החום החיוני לחיים"**  
ויסלבה שימבורסקה

אתר אגף פיתוח פדגוגי << פדגוגיה דיגיטלית >> יישומים בהוראה >> מבדק מהנה!

## פדגוגיה חדשנית



חיפוש

אתר נוכחי

אודות האגף

תכניות לימודים

תכניות ייחודיות

פדגוגיה דיגיטלית

פדגוגיה דיגיטלית מהי?

פדגוגיה דיגיטלית במזכירות הפדגוגית

צוות מוביל

בתי ספר מדגימים

הנחיות לשימוש ברשתות חברתיות

התיכון הוירטואלי

כנס חדשנות בפדגוגיה

ספרים דיגיטאליים

"ספרים מתעוררים לחיים"

יישומים בהוראה

צפייה מונחית, גם מהבית!

**מבדק מהנה!**

פדגוגיה דיגיטלית במגזר הערבי

חינוך לחשיבה

אוריינות

בריאות

חינוך גופני

כתבו לנו

## 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, ידחש 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, במסגרת הסמלוגי 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 לפירוש, בהיסטוריה להתאמה בין איחע למועד התרחשותו ועוד. דוגמאות לשימוש בכלי: [זהה את החיה](#) (קוד משחק: 157) [לומדים לפסיכומטר](#) (קוד משחק: 162) [כניסה](#) הנחיות לשימוש בכלי ניתן למצוא [במדריך המצורף](#).

### כלי שלישי: סדר ת'ניירת

מחולל ליצירת פעילות מיון בה ממין 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 להכחת עם מפות, בהוראת המדעים להכחת 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 לערכת פעילות](#)

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