

**Kahoot** – חידון מרובה משתתפים: כלי ליצירת חידונים או סקרים שעליהם יכולים התלמידים לענות באמצעות המחשב או מכשיר נייד. המשחק פשוט להפעלה ולא דורש הרשמה. המשחק יכול להיות כיתתי או שכבתי, וגם לחבר כיתות מבתי ספר שונים.

סרטון הסבר: [https://youtu.be/Lkq\\_7pWwPA4](https://youtu.be/Lkq_7pWwPA4)

**סדר ת'ניירת** – מחולל משחק מיון, שבו התלמיד ממיין פריטים באמצעות נעיצת פתקיות בסיכות המתאימות, למשל מיון חפצים על פי סוג, התאמת מדינות ליבשות או מיון תרגילים על פי התוצאה.

סרטון הסבר: <https://youtu.be/Qu0YvbiG6sY>

**FlipQuiz** – כלי פשוט ליצירת משחק טריוויה.

סרטון הסבר: <https://youtu.be/LBPx7jCVtw>

**שמור על המיליון** – מחולל ליצירת משחק לתרגול ובחינת ידע בכל תחומי התוכן באמצעות שאלות חד ברירה. השחקן משקיע את כספו בתשובה שנראית לו נכונה או מפצל את כספו בין כמה תשובות הגיוניות, ורק תשובה נכונה משאירה את הכסף אצלו.

סרטון הסבר: [https://youtu.be/plzCl\\_joxR8](https://youtu.be/plzCl_joxR8)

"שילוב משחקים טכנולוגיים בהוראה אינו דבר מסובך", אומרת אפרת מעטוף, מורה לפסיכולוגיה ואורחות בבית החינוך "גאון הירדן דרכא", בלוגרית בנושאי חינוך וטכנולוגיה (כלים קטנים גדולים) ומדריכה מורים בהשתלמויות לשלב משחקים בהוראה. "אני נוהגת להפעיל את תלמידי באמצעות משחקים, לרוב בסיום נושא. התלמידים משחקים במשחקים שאני יצרת עבורם או יוצרים בעצמם משחקים לצורך תרגול, כחלק ממשימות הערכה חלופית. לרוב אנו משתמשים במשחקים דיגיטליים, אך אם יש תלמיד שמתחבר יותר למשחקי קופסה, זה בסדר גמור". ברגע שהתלמידים שומעים שיש משחק, היא אומרת, עולה חיוך על פניהם. הם נהנים, מתרגלים תוך כדי הנאה וגם מתכוננים לקראת אירוע הערכה עתידי.

שימוש במשחקונים, פתיחה של שיעור בסקר מהיר על מצב הרוח או קיום שאלון תחרותי מהיר בסיום, עשויים להחיות את השיעור ולעורר את סקרנות התלמידים. אפליקציות ואתרים נוחים לשימוש יעזרו בהפיכת השיעור למהנה יותר, חווייתי יותר, וכך גם אפקטיבי יותר. מעטוף סבורה שמחוללי המשחקים, המאפשרים למורה ליצוק לתוך המשחק תוכן ספציפי שיתאים בדיוק לצורכי השיעור, הם הפופולריים ביותר בקרב מורים. בבלוג שלה (<http://digitalpedagogy.co/>) מפרטת מעטוף שפע של אפשרויות שאפשר לבחור מתוכן ולהתחיל לשחק בכיתה. למשל: