

סיפורי הלמידה בסבב זה עוסקים רובם ככולם בלמידה באמצעות **עיצוב**.
עיצוב סביבה לימודית, עיצוב חשיבה ומיומנויות המותאמות למאה ה-21.
ישנן שתי "חבילות" של פעילויות למידה:

המורים בסבב זה יכולים לבחור אחת מתוך שתי חבילות פעילויות למידה. שתי החבילות מכילות 6 פעילויות למידה המנחות את המורים בתהליך למידת העיצוב. את שתי החבילות מאיירים שני סיפורי למידה, המציגים כיצד ניתן לבצע את הפעילויות בכיתה. החבילות והסיפורים הם:

חבילת פעילויות למידה 1: "תצפית ועיצוב"

שני סיפורים כדי לתמוך ביישום החבילה:
* לעצב מחדש את בית הספר
* הדמיית פני כדור הארץ

חבילת פעילויות למידה 2: "צירת אמות מידה ועיצוב"

שני סיפורים כדי לתמוך ביישום החבילה:
* עיצוב הדמיה בפיזיקה
* עיצוב משחק ללימוד מתמטיקה

פעילויות הלמידה ליישום:

1. תדרוך על העיצוב
2. שאלות בנוגע להקשר
3. עיצוב המוצר
4. סדנת עיצוב בהשתתפות הלומדים
5. עיצוב סופי של המוצר
6. חשיבה על התהליך

מושגים - עיצוב כיתת העתיד. iTEC.

תרחישי למידה (Learning scenarios) - תיאור כללי של חווית הלמידה. מתאר את הקונטקסט וסביבת הלמידה, האינטראקציה בין המורה לתלמיד, הכלים והמשאבים שנבחרו.

פעילויות למידה (Learning activities) - מתארים במושגים קונקרטיים מה יתרחש ויישם בכיתה.

סיפורי למידה (Learning stories) - זהו מאגר של פעילויות למידה "ארוזים יחדיו" כדי לספק חוויית למידה הוליסטית.

איך מיישמים?

- * בקובץ שישלח לכם עם החומר לסבב השלישי, תקבלו חבילת פעילות למידה עם דוגמאות של איך ליישם את הפרויקט אצלכם בכיתה.
- * כל מורה יתחבר לתחום דעת שלו ומתוך זה יבנה מערך של כ-6 שיעורים המעודד פדגוגיה חדשה בעיצוב הכיתה העתידית.
- * חשוב לתעד את התהליך – תמונות, וידאו ובלוג.
- * כל מורה ישתף את קהילת המורים של iTEC בתהליכים שעבר- בבלוג או בכל אמצעי אחר, וביחד נפתח מאגר של למידה
- * לאורך התהליך, ניתן לקבל עזרה בחשיבה פדגוגית, טכנולוגיות ויישומית מצוות iTEC ארץ ובחו"ל.