



## סבב רביעי iTEC

<http://itec.eun.org>

סבב 4 מתמקד באתגרים של "העולם האמיתי", כלומר, אתגרים הקשורים לקונטקסט החברתי והתרבותי של התלמידים ומשמעותיים עבורם באופן אישי. הפעילויות מתמקדות בהרחבת תפקידיו של המורה, על ידי הצעות לפיתוח המומחיות שלהם, הכוללים כישורים דיגיטליים ופדגוגיים.

מורים מאותגרים לאמץ תפקידים שונים ולתמוך בתלמידים ברמות שונות, כולל מיומנויות של חשיבה ביקורתית וטיפול היכולת לשקף ותמיכה באיסוף ראיות שיכולים לחזק או להחליש את הטענות המועלות בעבודתם.

מורים בסבב זה צריכים להיות בטוחים בעצמם מבחינה טכנולוגית. הם צריכים להיות משתמשים מיומנים של משאבי תקשוב. המטרה היא להבטיח למורים לעשות את השימוש הטוב ביותר בטכנולוגיות iTEC ולהעלות את הרמה של חדשנות המורה.

### סקירה של תפקידי המורה:

- Develop** = לפתח: כדי להרחיב את המומחיות ויכולתו של המורה.
- Inspire** = לעורר השראה: כדי לעורר חוויות משותפות ותחושה של להיות חלק מעשייה משמעותית.
- Coach** = לאמן: כדי להציע ייעוץ והדרכה לתלמידים. כדי לחבר תלמידים לאנשים מחוץ לבית הספר.
- Listen** = להקשיב: בזהירות לשקול אינטרסים וצרכים של תלמידים בעיצוב פעילויות כיתתיות.
- Question** = לשאול שאלות: כדי לאתגר את ההנחות של התלמידים באמצעות שאלות פתוחות.
- Support** = לתמוך: כדי להתערב ולהציע תמיכה מעשית ממוקדת.
- Assess** = להעריך: כדי להעריך את הישגי תלמידים על פי קריטריונים שנבחרו בשיתוף פעולה עם התלמיד.

iTEC עובד על פיתוח מספר כלים דיגיטליים לתמיכה במורים בביצוע פעילויות הלמידה. כלים אלה הם [TeamUp](#), [ReFlex](#) וחנות יישומי iTEC [iTEC Widget Store](#). מומלץ מאוד לחקור ולהשתמש בכלים אלה בתקופת הפיילוט. הזמנים שבהם ניתן להשתמש בכלים מוזכרים בפירוט פעילויות הלמידה.

## מה על המורה לעשות כדי להיות חלק מפרויקט iTEC ?

- להעביר יחידת הוראה אחת (כ-6 שיעורים) במהלך חודשים מרץ-סוף שנה. יחידת הוראה זו תהיה מורכבת מפעילויות למידה, ומהשראה של סיפורי הלמידה.
- כל מורה צריך לשתף בבלוג או בכל דרך אחרת את התהליך שעבר.
- להיות פעיל בפורום של iTEC <http://itec.eun.org>
- להשתמש בטכנולוגיית iTEC.
- למלא שאלון אחד בהתחלה ואחד בסוף התהליך
- ניתן ליישם את יחידות ההוראה בכל תחום דעת שהוא.
- חלק מהמורים ידרשו לראיונות אישיים ולראיונות תלמידים.

### סיפורי למידה:

(ספורים אלו מהווים השראה ליישום יחידת ההוראה בכיתה ובהם ניתן לשלב את פעילויות הלמידה)  
**יצירת משחק** <http://itec.aalto.fi/story/creating-a-game> (כאשר התוצר הסופי הוא משחק המבוסס על טכנולוגיה)  
**לספר סיפור** <http://itec.aalto.fi/story/telling-a-story> (כאשר התוצר הסופי הוא וידאו המשקף את תהליך הלמידה ומועבר ע"י התלמידים אשר חקרו ולמדו יחידת מידע שנבחרה בשיתוף המורה והתלמידים)  
**יצירת אובייקט** <http://itec.aalto.fi/story/creating-an-object> (כאשר התוצר הסופי הינו אובייקט פיזי כלשהו)

## בסבב רביעי פעילויות הלמידה יהיו:

**Dream – Explore – Map – Reflect – Make – Ask – Show – Collaborate**

**לחלום, לחקור, למפות, לערוך רפלקציה - לבצע - לשאול - להציג - לשתף.**

### Dream לחלום

הצגת תקציר של התכנית הקושרת בין תכנית הלימודים לבין הקהילה המקומית לבין סיפור הלמידה של המורה. התלמידים מתחלקים לקבוצות, דנים, שואלים שאלות ולומדים להכיר את תקציר התכנית.

### Explore: Observation לחקור

מטרת החקר תלויה בשאלה עבור מי הקבוצות מתכננות / מעצבות, מה הן מתכננות / מעצבות, ומהם האתגרים הראשוניים שעומדים בפני חפצות להתמודד.

### Map למפות

קבוצות התלמידים מנתחות את ממצאיהן תוך עשיית שימוש בטכניקות של מיפוי רעיונות. בהתבסס על המידע והניתוח המשותפים שלהן, הקבוצות מחדדות את פרטי תקצירי התכנון / עיצוב שלהן, בפרט את אתגרי התכנון / עיצוב, תוצאות התכנון / עיצוב והקהל שלהם.

### Reflect רפלקציה

רפלקציה נעשית לאחר כל שיעור – כ-10 דקות מסוף השיעור. התלמידים והמורה מקליטים, מעלים לרשת ומשתפים שיקופי חשיבה אודיו – ויזואליים ומשוב לגבי התקדמות הפרויקט, אתגרים וצעדים עתידיים.

### Make לעשות

בהתבסס על תקצירי התכנון העדכניים שלהם ורעיונות התכנון / עיצוב, מתחילות קבוצות התלמידים בעשייה. התלמידים יוצרים את דגם האבטיפוס הראשון שלהם ולאחר מכן דנים בו.

### Ask לשאול

הקבוצות נפגשות עם 2 – 4 אנשים, העשויים להיות משתמשים עתידיים בדגמי האבטיפוס, ומציגות את דגמי האבטיפוס ואת רעיונות התכנון / עיצוב תוך שימוש בתדפיסים, ציורים או דגמים.

### Show להציג

התלמידים יוצרים סרטון וידאו, עם כתוביות באנגלית, המציג את תוצאות ותהליך התכנון / עיצוב שלהם, כמו גם הישגי הלמידה וצעדים עתידיים אפשריים. הם משתפים את התיעוד הזה עם תלמידים אחרים ברחבי אירופה, עם הוריהם ועם קהל היעד שזיהו.

### Collaborate לעבוד במשותף

התלמידים עובדים בצוותא עם תלמידים מבתי ספר אחרים המשתתפים במיזם. יש לעודד שיתוף פעולה נקודתי ואקראי ביוזמת התלמידים.