

# אחד שנים הנהגות חדשות

## ■ שימוש ביישומונים מתמטיים כחלק אינטגרלי מרצף ההוראה: המלצות על בסיס מחקר רחב יריעה

ממצאי המחקר והמסקנות העולות מממצאים אלה מאפשרים למורים המלמדים מתמטיקה בבית ספר יסודי ללמוד על שיקולים לבחירת יישומונים ושימוש בהם בצורה מושכלת. כיום השימוש באפליקציות השונות הוא רחב ביותר והמאמר פורס לפנינו את מגוון השיקולים שיש לקחת בחשבון בבחירת אמצעי המחשה באופן כללי ויישומונים וסרטונים בפרט.

## ■ אחד, שניים - נים

אנשי חינוך מתמטי מדברים הרבה על חשיבות בחירת אסטרטגיה נכונה לפתרון בעיות. שילוב משחקים מתמטיים (לא להתבלבל עם משחקים דידיקטיים) וניתוח אסטרטגיות לניצחון במשחק כפי שמודגם במאמר, מהווים כלי נוסף לפיתוח היכולת לפתור בעיות בדרכים שונות.

## ■ הטמעת פדגוגיות חדשניות בסביבת למידה עצמאית במתמטיקה

לא תמיד אנחנו מעבירים לתלמידים מספיק אחריות על הלמידה ותוצריה. בכתבה מוצגת דוגמה לפעילות בה האחריות על הלמידה עוברת לתלמידים. שאלות למחשבה: באילו דרכים נוספות אפשר להפעיל את התלמידים בלמידה עצמאית? האם רק בנושא "חקר נתונים" הלמידה העצמאית אפשרית?

## ■ מהמתמטיקה הזו התלמידים לא ירצו לברוח

כיצד נהפוך תרגול "משעמם" ללמידה חווייתית וחדשנית? אחד הפתרונות האפשריים הוא תכנון חדר בריחה בנושאים שונים כפי שמודגם בכתבה זו. אפשר גם להציע לתלמידים לתכנן בעצמם חדרי בריחה. רעיונות נוספים לחדרי בריחה תוכלו למצוא, לדוגמה כאן.

## ■ למידה חווייתית באמצעות משחק להוראת פעולות החיבור והחיסור בכיתה ב'

גם תלמידים צעירים יכולים להתנסות בחדרי בריחה. בכתבה זו מוצגת דוגמה לפעילות "קופסאות בריחה" שמטרתה תרגול של חיבור וחיסור בכיתה ב'. התלמידים פותרים את החידות ולאחר מכן מחברים חידות עבור חברים לכיתה. אפשר למצוא רעיונות נוספים לחדרי בריחה באינטרנט, לדוגמה כאן.

## ■ פיתוח חשיבה לוגית כחלק משיעורי המתמטיקה

עיסוק בטענות לוגיות מאפשר לפתח חשיבה ויכולת הנמקה מתמטית. את הפעילויות המוצעות במאמר אפשר להציג כמרכזן בכיתה או לבנות משחק אינטראקטיבי בסביבה אינטרנטית מתאימה (לדוגמה, [Bingo Backer](#)). בנוסף, אפשר להיעזר בפעילויות מסוג זה הנמצאות באתר של מרכז מורים. לדוגמה, [המלצ"ה - לוגיקה וסדר](#).