



תנו לתלמידים שלכם ייתרון מנצח



תוכנית מסעות החשיבה

לשנת 2023

לחט"ב ותיכונים





Accelium

מובילים בפיתוח והערכה של מיומנויות חשיבה באמצעות משחקים.
מציידים את הלומדים בארגז כלים להתמודד עם האתגרים
והמקצועות של המאה ה-21.



יצירתיות



קבלת החלטות



**ניתוח והסקת
מסקנות**



**חשיבה
מתמטית**



**גמישות
מחשבתית**



עמידות



תכנון



פתרון בעיות



חשיבה מדעית



יכולת למידה



עבודת צוות



**חשיבה
אסטרטגית**



הצטרפו למסע מרתק של חשיבה

תהליך הלמידה שלנו מבוסס משחקים דיגיטליים. באמצעות המיידיות וההנאה שחווית המשחק מקנה, הלומדים ישפרו את מערך הכישורים שלהם: חשיבה, תכנון, ניתוח, פתרון בעיות, יצירתיות וכו'.

משחק

מגוון של משחקי פאזל ומשחקי אסטרטגיה שמאפשרים תרגול של מגוון רחב של מיומנויות

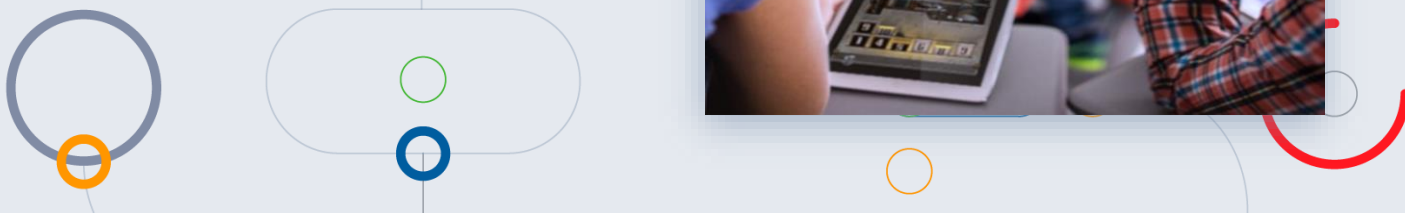


למידה

שיטות מטה-קוגניטיביות, מושגי חשיבה ואסטרטגיות "במנות קטנות" של למידה

הופכים חשיבה להרגל

יישום של המושגים ועקרונות המשחק בחיי היומיום ובתהליכי החשיבה של הלומדים



אנו מספקים פרופיל חשיבה אישי לכל תלמיד

הטכנולוגיה של אקסליום עוקבת ומנתחת את המהלכים והתנויות של השחקנים כדי לבנות לכל תלמיד פרופיל משתמש אישי. הפרופיל האישי של התלמידים כוללים דוח מקיף המתאר את הערכת המיומנויות והחוזקות, כמו גם תובנות, משוב על הביצוע והמלצות להמשך תרגול.

מדד הלידה העצמאית

מדד הלידה העצמאית מציג באיזו מידה אתם מוסיפים להתמודד עם אתגרי המשחק בלי להשתמש בכפתורי העזרה.

עבודה יפה!
כמו שזה נראה אתם לא ממהרים להשתמש בכפתורי העזרה לעתים קרובות. זה טוב מאוד, ואפשר אף לשפר את זה ויכרו שלמידה עצמאית מעוררת את הסקרנות שלנו ותורמת באופן משמעותי להיכוננות שלכם.



ההתקדמות שלכם



כרטיסי הכוח שלכם

בחרו לכם כרטיסי כוח שמחזקים במיוחד לכם! על סמך הניצחונות שלכם, מרשימים ותחנתים. כרטיסי הכוח שלכם משקפים את הישגותיכם שלכם.

פתרון בעיות

זה אקסליום ב-3
אתם בולדים ספיר בעיות

יכולת למידה

אין לכם בעיה ללמוד דברים חדשים
התחלנו ללמוד מהר יותר ופחות
הייתם שלכם הוא בעיות הולדות שלכם

חשיבה לוגית

האם אתם נשקפים את כל הנתונים
היחסיות של כל אפשרות לפני שאתם
מחליטים? חשיבה לוגית מעולה

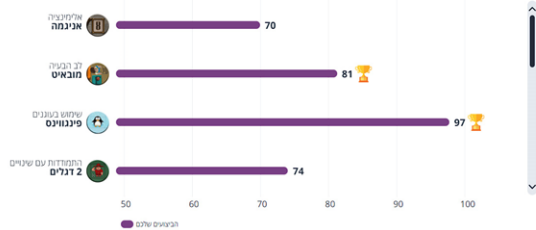
האם אתם בכיוון הנכון?

אתם עובדים מצוי!
שמחים לדווח שההתקדמות שלכם ממשיכה מתוכנן. נראה שאתם בכיוון הנכון! המשיכו את העבודה הטובה שלכם!



הביצועים שלכם במשחקים

הביצועים שלכם במשחק מוערכים על סמך איכות המהלכים שלכם, רמת הדיק שלכם והתוצאות של כל משחק שלכם.



דור הבדולח

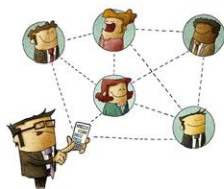
פתרון בעיות
יש לך כישרון לפתור בעיות! תשמעו לעצמכם יש בכל מקומנו הדרך הנכונה מלאה במחשבות, אם תשמעו על אינטימיים וחוכר זה חשוב לך - אין דבר שיעצור אתכם! תכנות רובוטים, פיתוח מאכלים מאגיים - או תכנון בוחות של מופעי רוק. רק בחר את עולם הבעיה שלך!



1 / 3

ארגו הכלים שלכם

ארגו הכלים שלכם מציג מנון של אסטרטגיות, שיטות וחומשי חשיבה שרשמתם



שימוש יעיל במשאבים
ניצול יעיל של משאבים אפשר לנה לבצע את המשימות שלנו במינימום זמן במינימום מחמץ, ומגדיל ילבוז משאבים אחרים.

1 / 17

מהה החוזקות שלכם

מהה החוזקות מהה את האורים שבהם יש לכם את הפוטנציאל הטוב ביותר לבנות חוזקה. האת המעריך את דוסיי החשיבה שלכם בנתן המשחק. ככל שתשתקו יותר, כך תשלטו יותר במיומנויות השונות.

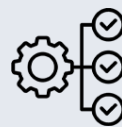
מיומנויות חשיבה הן חלק חיוני לחיינו ומשתלם להשקיע ולפתח אותן!

גלו את תוכניות מסע החשיבה שלנו

תוכנית שנתית המיועדת לתלמידי חטיבות הביניים והתיכונים. תכנית "מסעות חשיבה" מפתחת מיומנויות חשיבה באמצעות משחקים ומשלבת עבודה עצמאית בפלטפורמת אקסליום לצד פעילויות של הקנייה עם המורים בכיתה.

מבנה התוכנית

התוכנית כוללת 24 מפגשים והתאמה של הפעילויות והמשחקים לקבוצות הגיל השונות ולרמות קושי שונות.



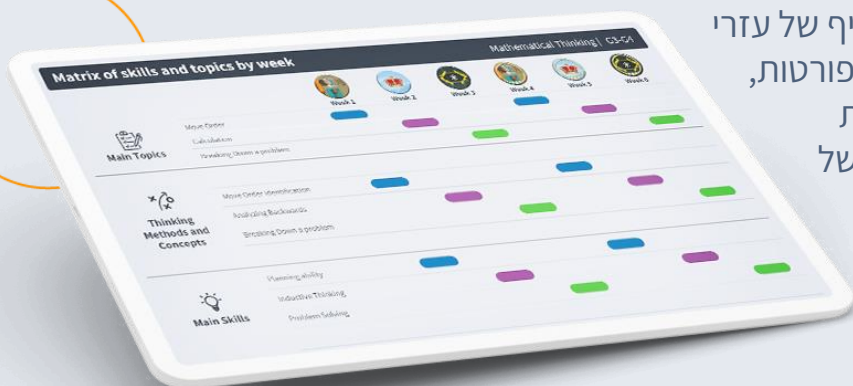
יתרונות

צמצום פערים- על ידי הקניית ארגז כלים לתלמידים לשיפור הישגים הלימודיים התכנית מעוררת מוטיבציה פנימית בלומדים ומעודדת למידה עצמאית.



תוכן חינוכי מרתק, משמעותי ורלוונטי

מורי התוכנית יצוידו במערך מקיף של עזרי הוראה הכוללים מפות למידה מפורטות, מערכי שיעור בפורמט של מצגות אינטראקטיביות וצבעוניות וסט של פעילויות קצרות ומרתקות.



תוכנית שנתית לחט"ב ותיכונים

| פתרון בעיות | | |
|--|--|---------------|
|  Move It | פירוק בעיה התלמידים ילמדו כיצד לפרק בעיה שנראית גדולה ומורכבת לחלקים קטנים יותר. פתרון החלקים הקטנים יסייע בפתרון הבעיה המרכזית והגדולה. | שבוע 1 |
|  Move It | פתרון מהסוף להתחלה תלמידים יכירו שיטה לפתרון בעיות שמתחילה דווקא מהגדרת המטרה הרצויה ויתרגלו גזירה אחורנית של המהלכים שלהם עד אשר יבינו מהו המהלך הראשון שאנו נדרשים לבצע. | שבוע 2 |
|  Kings Game | פתרון מהסוף להתחלה - שיעור העמקה | שבוע 3 |
|  PingWins | תבניות בפתרון בעיות התלמידים ילמדו שתבניות אשר חוזרות על עצמן בהקשרים שונים יכולות לסייע לנו ולקצר לנו את הדרך לפתרון של בעיה... עלינו לזהות את התבנית ולהכיל אותה במקרים שונים! | שבוע 4 |
| פתרון בעיות היא היכולת להתגבר על אתגרים כדי להשיג מטרה מסוימת. בעיות יכולות להיות מסוגים שונים – בעיות לוגיות, בעיות חברתיות, בעיות רגשיות ועוד. | | |
| בכיתה, התלמידים יכירו סוגי בעיות וילמדו על מגוון אסטרטגיות לפתרון בעיות שונות. הדוגמאות בכיתה לקוחות מחיי התלמידים ומותאמות לעולם התוכן שלהם. | | |

| קבלת החלטות | | |
|--|---|---------------|
|  Blocker | סלילת מסלול למטרה התלמידים יכירו את הרעיון של סלילת מסלול על ידי הקצאת משאבים שיובילו אותנו למטרה הרצויה. היישום של האסטרטגיה יוצג קודם במשחק ולאחר מכן בהעברה לחיי היום יום! | שבוע 5 |
|  Blocker | חסימה עצמית ככלי להתמודדות עם מסיחים התלמידים יכירו שיטות פרטיות להתמודדות עם מגוון מסיחים במשחק ובחיי היום יום! | שבוע 6 |
|  Elements | זיהוי נקודות מפתח התלמידים יכירו את המושג נקודת מפתח, ילמדו על החשיבות של נק' המפתח במשחק ובחיים וילמדו שיטה פרקטית לזיהוי נק' המפתח סביבם. | שבוע 7 |
|  Eco Logic | סלילת מסלול - הרחבה | שבוע 8 |
|  Maxit | שיטת עץ החשיבה לקבלת החלטות באמצעות המשחק התלמידים ירכשו כלי פרקטי באמצעותו ניתן לזהות ולהעריך את טיבן של חלופות! | שבוע 9 |

קבלת החלטות היא תהליך של בחירה מבין מספר אפשרויות. הכרת מגוון הנסיבות שבהן אנו מקבלים החלטה היא צעד ראשון לקראת קבלת החלטה טובה.

בכיתה נדון בשאלות כמו: מה משפיע עלינו בקבלת החלטות? כיצד נקבל החלטות שקולות יותר? ומהם הכשלים בקבלת ההחלטות שלנו.

תוכנית שנתית לחט"ב ותיכונים

|  ניתוח והסקת מסקנות  | | |
|---|--|----------------|
|  PingWins | שימוש בעוגנים התלמידים יכירו את מושג החשיבה עוגן וישתמשו בעוגנים בתהליכי פתרון בעיות וקבלת החלטות | שבוע 10 |
|  Lights On | עוגנים גלויים וסמויים הרחבה לנושא העוגנים בו נלמד לזהות עוגנים סמויים מהעין ולהיעזר בהם בקבלת החלטות ופתרון בעיות. | שבוע 11 |
|  Enigma | אלימינציה- מיקוד הבעיה התלמידים יכירו באמצעות המשחק כלי חשוב- שלילת אפשרויות, שעוזר לנו להתמקד בכיוון הנכון של פתרון בעיה. | שבוע 12 |
|  Enigma | תשומת לב לפרטים הקטנים המשחק יתמקד בפיתוח מודעות לפרטים הקטנים בסיטואציה שכן חשיבותם גדולה להבנת הסיטואציה ולקבלת החלטות | שבוע 13 |
| ניתוח והסקת מסקנות הוא התהליך של איסוף המידע הרלוונטי לנו (לצורך פתרון בעיה או קבלת החלטה), ארגון המידע, מתן משמעות הגיונית והסקת מסקנות. | | |
| בכיתה נעסוק בסוגים שונים של מידע- ויזואלי, טקסטואלי, הקשרי וכו'. נתנסה בהסקה לוגית, בפסילת אפשרויות ובכלים נוספים. | | |

|  חשיבה יצירתית  | | |
|--|---|----------------|
|  Mystery Box | זיהוי תבניות הרחבה לנושא זיהוי ושימוש בתבניות הפעם בהקשר של חשיבה יצירתית | שבוע 14 |
|  NightWatch | זיהוי תבניות- שיטת התירס הכרות עם תבנית פתרון בעיה שנקרא שיטת התירס | שבוע 15 |
|  Mystery Box | שבירת תבניות אחרי שלמדו איך לזהות תבניות ולהשתמש בהן, במשחק זה ילמדו התלמידים לשבור את התבניות כדי לצאת מקיבעונות מחשבתיים. | שבוע 16 |
|  Enigma | שימוש יצירתי במידע התלמידים ילמדו כיצד אפילו מידע גלוי ומוכר יכול לשמש אותם באופנים יצירתיים! | שבוע 17 |
| חשיבה יצירתית מאפשרת לנו לתפוס את העולם בדרכים חדשות, למצוא דפוסים חבויים, לחבר בין תופעות שאינן קשורות לכאורה, ולמצוא פתרונות לא מוכרים. | | |
| בשיעורים נתמקד בזיהוי תבניות ודפוסים. נעמוד על היתרונות של דפוסים בחיינו ולאחר מכן נתרגל שבירת תבניות ויצאה מהן. | | |

תוכנית שנתית לחט"ב ותיכונים

|  גמישות מחשבתית  | | |
|---|---|----------------|
|  2-Flags | שליטה ביסודות במשחק זה התלמידים ילמדו שכדי לשבור גבולות, לצאת מהקופסה ולהיות פורצי דרך, ראשית עליהם לשלוט ביסודות ובעקרונות המנחים. | שבוע 18 |
|  2-Flags | התמודדות עם שינויים במפגש זה התלמידים יתרגלו כלי פרטי שיעזור בהתמודדות עם מצבים בלתי צפויים ועם הפתעות. | שבוע 19 |
| גמישות מחשבתית מאפשרת לנו להתאים את עצמנו ולשמור על רמת ביצועים אחידה תחת נסיבות משתנות – הפתעות ושינויים בלתי צפויים. | | |
| בשיעורים נכיר מגוון של מניפולציות מחשבתיות שמגמישות את החשיבה שלנו ואת האופן שבו אנו מתמודדים עם אתגרים, הפתעות ושינויים. | | |

|  חשיבה אסטרטגית  | | |
|---|--|----------------|
|  Climb-Up | תכנון קדימה במשחק זה התלמידים יכירו את החשיבות של עצירה ותכנון לפני ביצוע פעולה. חוסר בתכנון מקדים עלול להוביל אותם למבוי סתום! | שבוע 20 |
|  Checkers | שיטת עץ החשיבה- הרחבה | שבוע 21 |
|  Checkers | לקיחת יוזמה בחשיבה אסטרטגית, לקיחת היוזמה עשויה להוביל את השחקן ליתרון משמעותי. התלמידים ילמדו לזהות את המצבים על הלוח שבהם לקיחת יוזמה נותנת יתרון מידי ולטווח הארוך. | שבוע 22 |
|  Clash | כוחה של קבוצה במשחק זה התלמידים יתרגלו את הכוח שהקבוצה יכולה להשיג מעבודה משותפת. | שבוע 23 |
|  Lockdown | לראות את התמונה הגדולה במשחק זה התלמידים ילמדו שהתמונה הגדולה חשובה לתכנון אסטרטגי ורוחק. בעוד שהתמקדות פרטים הקטנים עשויה דווקא להסיח! | שבוע 24 |
| חשיבה אסטרטגית היא תהליך ניתוח מצב שמטרתו להתוות דרך פעולה. חשיבה אסטרטגית מתבוננת על מכלול הגורמים המשפיעים על המצב ומציעה דרך להתמודד איתם. | | |
| בכיתה נדון בנושאים רלוונטיים לחיי התלמידים – החלטות ארוכות טווח, הצורך לראות את התמונה הגדולה במצבים מגוונים, התנהלות כקבוצה וכדומה. | | |

הכשרת מורים ותמיכה מתמשכת לאורכו של היישום

מורי התוכנית יקבלו הכשרה קצרה וממוקדת. תוכנית ההדרכה מותאמת לקצב המהיר וללוחות הזמנים העמוסים בבית הספר. ההדרכה מתמקדת בעיקר בהכרת המתודולוגיה, פעילויות ההקניה והמשחקים שהתלמידים יתרגלו במהלך השנה.



מעקב אחר התקדמות התלמידים בפיתוח המיומנויות

במרכז הדוחות של אקסליום תוכלו לעקוב אחר מדדי ההתקדמות של הלומדים בפיתוח המיומנויות ובהשלמת משימות המשחק. הדוחות מאפשרים מבט-על על כלל הפעילות בבית הספר, כיתות ספציפיות או תלמידים בודדים. הדוחות כוללים תובנות לגבי ההתקדמות, ההשלמה והשימוש של התלמידים, כמו גם טיפים והדרכה כיצד לתרגל מיומנויות בצורה יעילה יותר.

לוח מעקב ובקרה בית ספר אביגור, רמת גן, ישראל

מדדי התקדמות ושימוש

נתוני שימוש
מה תוכלו להורשם מנתוני השימוש במערכת לסיכומים המשתמשים בתוכנית.

| מטרה | שיעור |
|----------------|-------|
| א"כ מילוי כוח | 11% |
| א"כ שרית נחמני | 100% |
| ב"י תחילת ספר | 80% |
| ב"י רחל אביגור | 75% |
| ז"י שרית נח | 60% |

כיתות רשומות: 16
משתמשים: 342

אחוז השימוש
הבית ספרי: 72%

תוכנית היא המימנות הממוצעת ביותר בקרב התלמידים בבית הספר
התלמידים תכננו שיבתי לכלול הפעילות הביצועית של משימות קוגניטיביות. כשירי תכנן הם הישגים שבהם אנו משתמשים כדי אנו משתמשים כדי לנגודי יעדים ולקבל החלטות - הם גם תומכים בחשיבה בקורחית ובשימוש עצמי.

תוכנית: 58%
חשיבה יצירתית: 9%
קבלת החלטות: 10%
הסקנות: 23%

שימוש כולל

יש סיפור הרגתי בשימוש של המערכת. ככלל, העלייה תואמת את דפוסי השימוש הבינלאומיים.

תרגול ופיתוח מיומנויות

ממוצע בית ספרי בפיתוח מיומנויות החשיבה

בחלק זה של הדוח תוכלו להורשם מנתוני המיומנויות שהתלמידים בבית הספר מתרגלים

| מיומנות | שיעור |
|----------------|-------|
| חזון בעיות | 40% |
| חשיבה אסטרטגית | 66% |
| חשיבה יצירתית | 66% |
| קבלת החלטות | 40% |
| יכולת לסויה | 25% |
| תכנון | 100% |
| חזון | 0% |

תכנון היא המימנות הממוצעת ביותר בקרב תלמידי בית הספר.
מיומנות תכנון שיבתי לכלול הפעילות הביצועית של משימות קוגניטיביות. כשירי תכנן הם הישגים שבהם אנו משתמשים כדי להבדיר יעדים ולקבל החלטות - הם גם תומכים בחשיבה בקורחית ובשימוש עצמי.

ממוצע הכיתות בתרגול מיומנות

בחלק זה של הדוח תוכלו לראות את הישגיה הממוצעות לפי כיתות.

| מיומנות | חזון | תכנון | יכולת לסויה | קבלת החלטות | חשיבה יצירתית | חשיבה אסטרטגית | חזון בעיות | חשיבה לוגית |
|---------------|------|-------|-------------|-------------|---------------|----------------|------------|-------------|
| הממוצע בישראל | 90% | 12% | 12% | 10% | 22% | 25% | 12% | 68% |
| הממוצע הכוללי | - | 68% | 66% | - | - | - | - | - |
| Grade 3 | 80% | 20% | 22% | 22% | 45% | 12% | 50% | 66% |
| Grade 4 | 78% | 10% | 22% | 22% | 25% | 12% | 68% | 70% |
| Grade 5 | 100% | 8% | 62% | 55% | 14% | 60% | 80% | - |

תהליך היישום הוא המפתח להצלחה

הנהלת בית הספר



- מנוי בית ספרי למערכת אקסליום +
- הדרכה וייעוץ ביישום ובהטמעה של התוכנית בבית הספר
- תמיכה מתמשכת לאורך היישום

יועץ אקסליום

אחראי על תיאום הפעילות של Accelium בבית הספר

תלמידים



- פתיחת המערכת עם התוכן הרלוונטי
- תמיכה מתמשכת
- מעקב אחר שימושיות

מורי בית הספר



- הכשרת מורים ראשונית-חשיפה לתוכן הדיגיטלי
- הדרכה פדגוגית שוטפת
- תמיכה טכנית
- מערכי שיעור, פעילויות ומפות למידה





תודה

למידע נוסף בקרו באתר שלנו

www.accelium.com

