



## דוגמה להתערבות כישורים מתמטיים

### מודל משחקי מחשב לחיזוק כישורים מספריים

ינקות עד תחילת יסודי פיתוח יכולות נומריות בסיסיות





## דוגמה להתערבות כישורים מתמטיים (המשך)

### Computer-assisted intervention

דוגמה לתוכנית משחקי מחשב לפיתוח כישורים מספריים





## דוגמה להתערבות כישורים מתמטיים (המשך)

### Computer-assisted intervention

#### תיאור התכנית

תכנית אמריקאית לפיתוח יכולות חיבור וחיסור פשוטות בקונטקסט משחקי, בעזרת משחקי מחשב [Skills Arena] המוחזקים ביד (למשל טאבלטים), המיועדת גם לילדים שזוהו כבעלי קשיים בפיתוח חשיבה נומרית. ילדים המשחקים במשחק יכולים לבחור דמות שמייצגת אותם, לבחור סוגי משחק ורמות משחק, ומקבלים תגמולים תכופים על הצלחות והתקדמות. המשחקים מתאימים את עצמם באופן אדפטיבי לרמתו והתקדמותו של הילד, ומספקים פידבק שוטף. הילדים שהשתתפו בהתערבות שיחקו במשחק באופן תכוף במשך כמה שבועות בתוך הכיתה, כאשר המורה נכחה בחדר, סייעה במקרה שהתגלו קשיים ועודדה את התלמידים לשחק.

#### מטרות התכנית

פיתוח יכולות מספריות בסיסיות של ילדים עם קשיים.

#### רציונל

משחק מחשב אינטראקטיבי מספק תגמולים מיידיים [צבירת נקודות, מעבר בין רמות וכיו"ב] וחוויה מאתגרת וחיובית. פתרון תרגילים במתמטיקה בהקשר משחקי מקדם מוטיבציה להתנסות ולהתקדמות. אלה בתורם יסייעו בפיתוח יכולות מספריות בסיסיות בקרב ילדים.



## דוגמה להתערבות כישורים מתמטיים (המשך)

