



The Padagogy Wheel V4.1

גלגל הפדגוגיה

<http://bit.ly/PWposterHEB>



שימוש אופטימלי בגלגל הפדגוגיה

השתמשו בו כסדרה של הנחיות או מהלכים לבחינת ההוראה, החל משלב התכנון ועד לשלב הביצוע.

גלגל התכונות והמאפיינים - פעולה על פי תכנית נהלים סדורה היא ליבת עיצוב הלמידה. עליכם לבחון כל העת נושאים כמו אתיקה ואחריות אזרחית, ולעסוק בשאלות: כיצד אני רוצה שיראו הבוגרים בסיום חוויית הלמידה? כלומר, מהם הדברים אשר יגרמו לאחרים לראותם כמצליחים? האם המהלכים שלי תומכים בתכונות ובכישורים אלו?

גלגל המוטיבציה - שאלו את עצמכם: כיצד כל מה שאנו בונים ומלמדים יביא לעיצוב לומדים עצמאיים, חדורי מטרה ובעלי מומחיות?

גלגל של בלום - מסייע בתכנון מטרות למידה המכוונות לחשיבה מסדר גבוה. נסו להגיע לפחות ללמידה אחת מכל תחום, רק לאחר מכן תהיו מוכנים ליצירת שיפור בפן הטכנולוגי.

גלגל הטכנולוגיה - האפליקציות הן הצעות בלבד, שאלו כיצד הן יכולות לשמש את הפדגוגיה? חפשו טובות ומתאימות יותר ושלבו יותר מאחת ברצף הלמידה.

גלגל מודל SAMR - שאלו "כיצד אתם מתכוונים להשתמש בטכנולוגיות בהן בחרתם?"

ברצוני להודות לטוביאל רודמרק על רעיון הגלגלים. טוביאל הוא מורה ועובד של משרד החינוך באדוין-וירטמברג, גרמניה. אלן קרינגטון.

תודה מיוחדת לאפרת מעטוף מ"כלים קטנים גדולים", תמי נויטל ממרכז שה"ם, האוניברסיטה הפתוחה וראובן וורבר ממכון מופ"ת - הערוץ הבינלאומי, על מלאכת תרגום גלגל הפדגוגיה (גרסה 4.1) לעברית. למידע נוסף על גלגל הפדגוגיה בעברית, הכנסו לבלוג **כלים קטנים גדולים** של אפרת מעטוף או לדפי הפייסבוק של **תמי נויטל וראובן וורבר** האשטאג #גלגלפדגוגיה

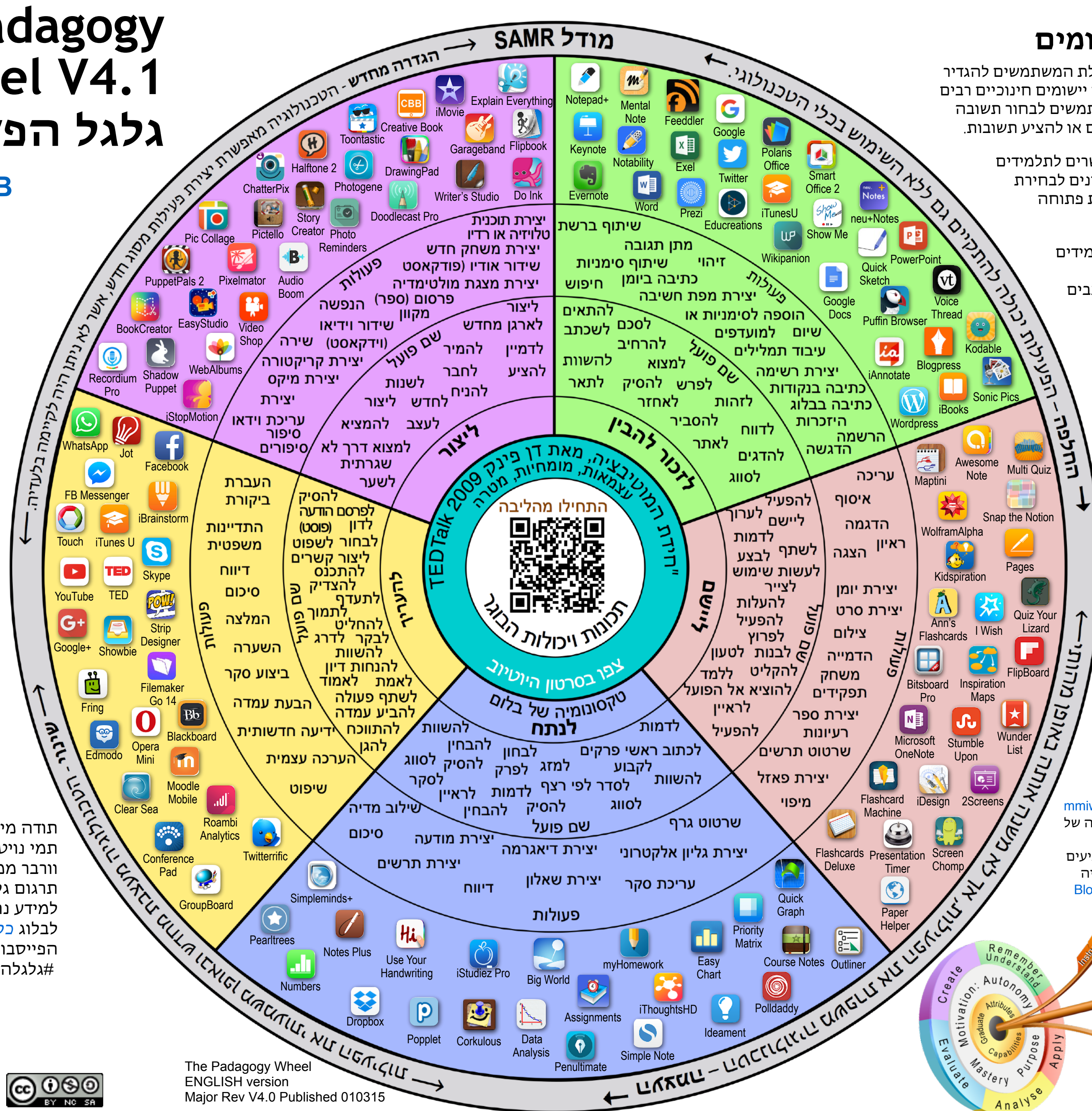
פוחח על ידי אלן קרינגטון
Designing Outcomes Adelaide SA
Email: allan@designingoutcomes.net



גלגל הפדגוגיה של אלן קרינגטון מוגן ברישיון
בתבסס על העבודה בכתובת
<http://tinyurl.com/bloomsblog>



The Padagogy Wheel
ENGLISH version
Major Rev V4.0 Published 010315



קריטריונים לבחירה ביישומים

תומכי זכרון: יישומים תומכי זכרון משפרים את יכולת המשתמשים להגדיר מונחים, לזהות עובדות וכן לזכור ולאתר מידע. ישנם יישומים חינוכיים רבים המשתמשים ביישומי הזכרון, בהם מתבקשים המשתמשים לבחור תשובה מתוך מערך אפשרויות, למצוא התאמה, לסדר תכנים או להציע תשובות.

יישומים תומכי הבנה: יישומים תומכי הבנה מאפשרים לתלמידים להסביר רעיונות או מושגים. יישומים אלו אינם מכוונים לבחירת התשובה ה"נכונה", אלא מספקים לתלמידים מסגרת פתוחה לסיכום תכנים ופרשנויות.

תומכי יישום: יישומים תומכי יישום מאפשרים לתלמידים להציג את האופן בו הם מיישמים שיטות והליכים שנלמדו. הם גם מבליטים יכולת ליישם מושגים במצבים לא מוכרים.

תומכי ניתוח: יישומים תומכי ניתוח משפרים את יכולת המשתמשים להבחין בין רלוונטי ולא רלוונטי, לאפיין קשרי גומלין ולבחון את אופן ארגון המידע.

תומכי הערכה: יישומים תומכי הערכה משפרים את יכולתם של המשתמשים להעריך מידע או שיטות עבודה על בסיס מדדים שקבעו לעצמם או קיבלו ממקורות חיצוניים. יישומים אלה מסייעים לתלמידים להעריך אמינות, דיוק, איכות ושימושיות של מידע ולקבל החלטות מושכלות.

תומכי יצירה: יישומים תומכי יצירה מזמנים לתלמידים אפשרויות להעלות רעיונות, לתכנן תכניות וליצור תוצרים.



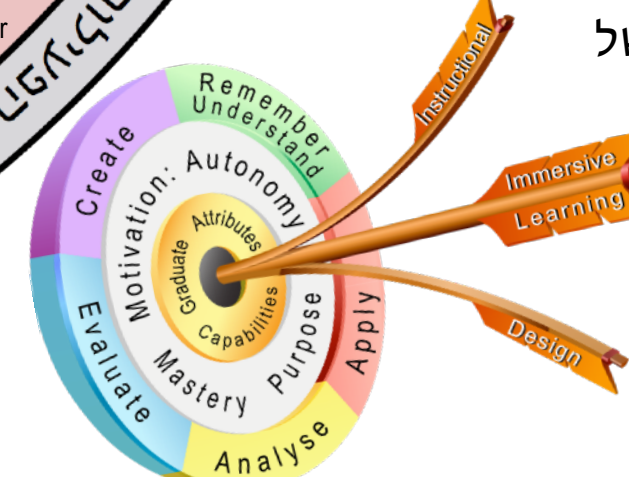
פרויקט השפות של גלגל הפדגוגיה: 21 שפות נכון לשנת 2016. למידע על התרגומים האחרונים, הכנסו לקישור <http://bit.ly/PWtranslations>

עומד על כתפי ענקים

גלגל טקסונומיה זה, ללא התייחסות לאפליקציות, פורסם לראשונה באתר הייעוץ החינוכי של פול הופקין mmiweb.org.uk הגלגל הופק לראשונה על ידי שרון ארטלי והיה עיבוד הגרסה של קת'ול ואנדרסון (2001) לרעיון של בלום (1956). הרעיון הוא להתאים את התוכן לאפשרויות הפדגוגיות שמציעים המכשירים הניידים, בפרט האיפד, לגרסאות 2.0 ו-3.0. ראויה לציון עבודתה היצירתית של קתי שרוק באתר Bloomin Apps

הטמעת הלמידה היא הליבה של גלגל עיצוב ההוראה החדשה.

סימולציות הן כלי פדגוגי יעיל ביותר לפיתוח עמדות ויכולות בקרב תלמידים, כמו גם להגברת מוטיבציה. הנכס מוזמנים לעיין במשאבי למידה אלו אשר יסייעו לכם בתכנון ובניית תרחישים



bit.ly/pwsimulation