

שיעור משותף: שילוב אזרחות עם ספורט – כיתה י'

השפעת הספורט על המערכת הפוליטית במדינות עולם בעידן הדיגיטלי

מטרת על: העשרת חווית הלמידה על מערכת הפוליטית בעידן הדיגיטלי

1. לדעת את הקשר בין הספורט למערכת הפוליטית.
2. הכרת המערכת הפוליטית במדינות עולם.
3. הכרת סוגי הספורט המפורסמים במדינות העולם (כדור רגל, כדור סל ועוד).
4. השפעת הספורט על הפוליטיקה (תחרות, מדיניות).
5. הכרת תולדות הספורט במדינות שונות מהעת העתיקה עד ימינו.
6. שילוב משחק דיגיטלי: שימוש במשחקים דיגיטליים להכרת אנשים ממדינות אחרות באמצעות הטכנולוגיה והעולם הדיגיטלי.

כלי עזר:

1. חומר לימוד וסיכומים
2. חדר ממוחשב עם לוח כתיבה
3. משחק באמצעות טכנולוגיית המציאות הרבודה - משחק המעגל המסתובב עם שאלות פתוחות.

AR -WORDWALL -QR

היסוד המארגן: תהליך - בניית קבוצה וגיבושה, תוך שימת דגש על יצירת קשר, אמון ובטחון בחברי הקבוצה.

מטרות כלליות: (בתחום/ים: הכרתי, רגשי, חברתי, התנהגותי, חינוכי - ערכי, מוטורי, שפתי)

- יצירת אמון בין החברים בקבוצה.
- יצירת קבוצה מגובשת ומשמעותית לחבריה.
- קביעת כללי הקבוצה וכללי המשחק.

פתיחה: השפעת הספורט על המערכת הפוליטית בעידן הדיגיטלי

- **הקדמה והכרת הנושא:** הצגת השאלה: "מה הקשר בין הספורט למערכת הפוליטית במדינות העולם?" ניתן להציג דוגמאות חיוניות מההיסטוריה או מהיום שמדגימות את ההשפעה של אירועים ספורטיביים גדולים על תהליכי הפוליטיקה והחברה במדינות שונות.
- **דיון וניתוח:** פיתוח דיון בכיתה או קבוצתי על השאלה: "האם הספורט יכול לשנות את המערכת הפוליטית?" ניתן להביא דוגמאות מהעת העתיקה ועד היום ולבחון את ההשפעה המרחבית של הספורט על מערכות פוליטיות במדינות כמו: אולימפיאדות, גביעי עולם ואירועים ספורטיביים גדולים נוספים.
- **מחקר והצגת מידע:** פעילות בה התלמידים יבצעו מחקר על אירועים ספורטיביים מסוימים ואת השפעתם על המערכת הפוליטית במדינות שונות. כל תלמיד יוכל לבחור אירוע ספורטיבי ולהציג אותו בפני הכיתה.
- **תרגול הבנת מסר:** יצירת תרגולים ומשחקים כדי לבדוק את ההבנה של התלמידים בנושא. לדוגמה: משחק דיגיטלי בשימוש טאבלטים וטלפונים, משחק תפקידים שבו תלמידים מצטרפים לתפקידים של נשיאים, ראשי ממשלה או נציגי מדינות באירועי ספורט, וחושבים כיצד הם יגיבו לאירועים המופיעים בעזרת הספורט.

כל מהלך כזה מקנה לתלמידים את ההבנה והידע הדרושים להבנת הקשר בין הספורט למערכת הפוליטית, תוך כדי חוויית למידה מעניינת ומעוררת השראה

הקניית ידע : הגדרת הנושא ומושגים הקשורים אליו:

- נראה שישנן מספר דרכים שבהן הספורט יכול להשפיע על המערכת הפוליטית:
1. **איחוד וזיקה לזהות לאומית:** ספורט יכול לשרת ככלי לאיחוד וזיקה לזהות לאומית. זה יכול להוביל לתחושת גאווה לאומית ולחיזוק הרגשת השייכות למדינה או לקבוצה, וכלי לאיחוד בין תרבויות שונות בתוך מדינה וכן להקשות על יחסים עם מדינות אחרות באמצעות חוויות משותפות.
 2. **שימוש פוליטי:** מנהיגים פוליטיים עשויים להשתמש באירועי ספורט ככלי להעביר הודעות פוליטיות או להרחיב את התמיכה במדיניותם, כגון: משפטים, כינויים וסמלים מעולם הספורט נמצאים לעיתים קרובות בשימוש פוליטי.
 3. **דיפלומטיה, יחסי חוץ ועשיית שלום:** ספורט יכול לשמש ככלי לדיפלומטיה ולעידוד שלום בין מדינות או בין קבוצות שונות. אירועי ספורט גדולים כמו אליפות עולם בכדורגל או האולימפיאדה עשויים לשפך אור חיובי על מדינה מארחת, משפרים את תדמיתה בעולם ומשפיעים על יחסי החוץ שלה
 4. **השפעה על מדיניות ציבורית:** הצלחת קבוצות ספורט או השפעתן על ציבור רחב יכולה להשפיע על מדיניות ציבורית, כגון מדיניות חינוך או תמיכה בפרויקטים חברתיים.
 5. **תחרות בין מדינות:** אירועי ספורט גדולים כמו האולימפיאדה יכולים להיות אירועים שבהם מדינות תחרותיות מתחרות לכבוד ולתחרות.

6. **הפעלת שינוי חברתי:** יכולת ההשפעה של ספורט על חברה יכולה להביא לשינויים חברתיים, כגון זיקה

חברתית חזקה יותר או גיוס יותר של נשים לספורט

7. **תמיכה ברשויות:** בניית אצטדיונים ואירועים ספורטיביים גדולים עשויים להפוך לנושא פוליטי כאשר

משאבים ציבוריים משמשים לתמיכה בתשתיות ובפרויקטים קשורים.

שילוב משחק כיתתי ממוחשב באמצעות מציאות רבודה AR

המציאות הרבודה (AR) עשויה לספק חווית למידה מעוררת השראה ואפקטיבית בנושא השפעת הספורט על המערכת הפוליטית במדינות בעולם. דרך כזו של חווית למידה יכולה לכלול אינטראקציה עם מפות תלת-ממדיות של מדינות, עם סימולציות של אירועים ספורטיביים גדולים ואפילו עם רכיבי משחק כגון חידות ושאלות. באמצעות החוויה המרתקת שמציעה טכנולוגיית ה-AR, ניתן להעמיק בהבנה של ההשפעה של אירועים ספורטיביים על תהליכים פוליטיים ברחבי העולם.

שלבי המשחק :

1. באמצעות בניית משחק ב וורדואל - בחרנו במשחק העגול המסתובב ובו הכנסנו שאלות פתוחות הקשורות לנושא ולתת נושאים הנכללים ביחידת הלימוד.

השארנו את השאלות פתוחות כדי לבדוק מידת ההכרות של התלמידים במציאות הספורטיבית (מידע חופשי) לבין החומר הנלמד בכיתה. (לקשר את החומר עם הידע החופשי של התלמידים, כמובן אחרי לימוד החומר).

2. הפכנו את הקישור של המשחק והפכנו אותו לקישור QR שבו התלמידים משתמשים בטלפונים שלהם, סורקים את הקוד ונכנסים למשחק. ניתן לחלק הכיתה לשתי קבוצות וכל קבוצה תשחק בנפרד.