|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **שם הכלי** | **אופן הביצוע** | **גורמים מקדמים** | **גורמים מעכבים** | **תוצאות מצופות** | **תוצאות בפועל** |
| **שיעור מיטבי**  **למידה משמעותית** | על המורה במהלך השיעור ללמד את התלמיד בצורה שתהיה **משמעותית** לו, ותגרום לתמיד לזכור את החומר.  למידה משמעותית באה לידי ביטוי בשני פרמטרים:   1. **למידה הנשארת בזיכרון** – אם התלמיד אינו זוכר, סביר להניח שהתכנים לא היו משמעותיים עבורו.   הזיכרון הינו מרכיב ראשוני וקריטי בתהליך הלמידה והוא מרכיב חשוב ומשמעותי ביצירת מוטיבציה ללמידה ובצבירה של חוויות הצלחה.  התהליך כרוך בהבניית זיכרון של תוכן, ידע או מיומנויות.  שיעור מיטבי, הינו שיעור המקדם זיכרון והוא מורכב מהקניה, תרגול, הקניה, תרגול וסיכום שיעור.   1. **יישום** – למידה משמעותית מאפשרת יישום, כלומר שימוש במידע ו/או במיומנות שנרכשה. היישום יכול לבוא לידי ביטוי בתכנים או בהזדמנויות אחרות.   **הקניה** מתבצעת במגוון דרכים: באמצעות עזרים ויזואליים ממוקדים, כגון כתיבת מילות מפתח על הלוח או שימוש במצגת, העברת מידע תוך שימוש בשאלות ופיתוח מיומנויות וכן באמצעות שימוש בטריגרים . דרכים מגוונות אלו מאפשרות לתלמיד ש"התנתק" ואיבד ריכוז בשיעור, להתמקד מחדש.  מטרת הטריגר, לייצר **גירוי המעודד מוטיבציה ללמידה** ובכך הוא מהווה תשתית ללמידה ולזיכרון.  טריגר איכותי, יוצא מהעולם של הנושא הנלמד ומתחבר לעולמו של הילד - הטריגר מאפשר למידה קונסטרוקטיביסטית, כלומר הבניה של ידע מתוך עולמו של התלמיד. | טריגר- המורה יציג בפני התלמיד טריגר חוויתי, השייך לעולמו של הלומד , ובכך יגרום לו לזכור את השיעור בצורה טובה יותר.  לדוגמה: משחק, סרטון, שיר, מאמר, דילמה | מורה שמקנה שיעור בצורה שאינה חווייתית לתלמיד.  מורה שמלמד בדרך קבועה ומשעממת- ואינו משתמש בדרכים מגוונות וחווייתיות לקידום הלומד.  חוסר עזרים ויזואליים,  חוסר ספרי לימוד תואמים | למידה שתישאר בזיכרון לתווך ארוך יותר,  הלמידה תאפשר ללומד ליישם את הנלמד בהזדמנויות אחרות | הלמידה המשמעותית והטריגר שנוסף לה, גורמים ללמידה איכותית ומשמעותית יותר. |