

תחום יחידה : חינוך לשוני עברית

משחקי ילדים מסביב לעולם	נושא היחידה
כיתות ה	שכבת הגיל
7-6 שיעורים	משך היחידה
<p>יחידה זו היא הראשונה ברצף של ארבע יחידות העוסקות בתהליכי חקר הכוללים: איתור מידע, הערכת מידע, ארגון ומיזוג מידע, הצגת המידע.</p> <p>בכל יחידה יתנסו התלמידים בכל השלבים אך יתמקדו בשלב אחד לעומק. בכל יחידה תהיה גישה לנושא העיקרי ביחידות הקודמות.</p> <p>ביחידה זו המיקוד הוא באיתור מידע.</p> <p>ביחידה הילדים מתבקשים לאתר באופן מיומן, מידע מהמרשתת, על אודות משחקי ילדים המתאימים להפסקות הפעילות בבית הספר.</p> <p>היחידה מזמנת היכרות עם מגוון הצעות לחיפוש מיומן של מידע במרשתת, באמצעות סרטוני הדגמה קצרים.</p> <p>נוסף על הסרטונים התלמידים פוגשים ב"חידונרשת" המציג בפניהם עוד רעיונות לחיפוש מיומן.</p> <p>לאחר איתור המידע התלמידים מתבקשים להעריך האם התוצאות אכן מתאימות למטרות החיפוש.</p> <p>להעמקת הידע מומלץ לצפות בסרטון על הערכת מידע שמקורו ברשת האינטרנט בהפקת משרד החינוך.</p> <p>התלמידים מתבקשים לאתר תבחינים החוזרים על עצמם בהוראות למשחקי חצר ובהמשך ללמוד על לשון הטקסט.</p> <p>"טקסט הוראות הוא טקסט עיוני המציג תהליך או תיאור והסבר ופונה אל נמען משוער או ידוע במטרה להפעילו. ההסבר מיועד להורות איך עושים דבר-מה בתחומי דעת ובתחומי חיים שונים, והוא מונה ומתאר לנמען את הצעדים והפעולות העיקריים." (מתוך: תה"ל בחינוך לשוני, עברית - שפה, ספרות ותרבות לביה"ס היסודי המ"מ והממ"ד. משרד החינוך, התרבות והספורט, תשס"ג).</p> <p>בסיומה של היחידה התלמידים מתבקשים להכין ספר דיגיטלי של משחקי חצר בעזרת שני כלים פתוחים לבחירתם (Ourboox או Joomag) ולהעלותו לאתר הכיתה.</p> <p>ביחידה מוטמעים סרטוני הדרכה לכלים אלו Joomag, Ourbox (מתוך הקטלוג החינוכי של משרד החינוך)</p> <p>תודה לתלמידי כיתה ה1 מבי"ס חוב"ב - בבני ציון, שצולמו ליחידה.</p>	תיאור היחידה

<p>מוצע ללמד את היחידה במסגרת אחד מערכי מפתח הלב: חודש תשרי – שיתוף והשתתפות חודש מרחשוון – מעורבות חברתית חודש שבט – אחריות חודש אדר – נתינה חודש סיוון – עבודת צוות. ניתן גם ליזום את הוראת היחידה בפרק הזמן המתאים בתכנון השנתי</p>	<p>שילוב ברצף ההוראה</p>
<ul style="list-style-type: none"> • היכרות עם מגוון של הצעות לחיפוש ממוקד ומיומן במרשתת. • בחירה מושכלת של המידע הנדרש מתוך תוצאות עמוד החיפוש - בחינה והערכה של מידע. • פיתוח היכולת של הלומדים לאיתור ואחזור מידע רלוונטי באופן מושכל ויעיל • פיתוח היכולת של הלומדים להציג את המידע בדרך בהירה ומשכנעת, ולהפיצו בעזרת האמצעים הטכנולוגיים העומדים לרשותם 	<p>מטרות: מיומנויות מחשב ואוריינות דיגיטלית</p>
<ul style="list-style-type: none"> • נדרש שימוש ברמקול או באוזניות. 	<p>הנחיות לשימוש בסביבת הלמידה</p>

יחידת הוראה זו היא חלק ממערך של יחידות הוראה שמשרד החינוך מפתח כדי לקדם תהליך חקר בסביבה מתוקשבת. ההתנסות הלימודית במרשתת צריכה להיות מהלך מתמשך המכשיר את התלמידים צעד אחר צעד להתמודד עם האתגר הגדול של תקופתנו - היכולת להשתמש שימוש מושכל ומועיל במאגר המידע הענק והזמין לכול. על בית הספר בכלל, ועל המורים לעברית בפרט, להכשיר את התלמידים לקריאה, לחקירה, לכתובה ללמידה ולהפקה מן הסוג שהם נדרשים אליו כיום ויידרשו אליו גם בעתיד.

שם היחידה: "משחקי ילדים מסביב לעולם"

מושגים עיקריים להתמקדות המורה	מהלך ההוראה	הפעולה
<ul style="list-style-type: none"> • שדה חיפוש • מילות חיפוש 	<p>מסגרת הלמידה: מליאה, קבוצה, פרטני.</p> <p>מטרות: 1. יצירת הקשר ורלבנטיות למטרות החיפוש במרשתת. 2. יצירת הזדהות עם מצב מחיי היום-יום.</p> <p>לפני הצפייה בסרטון הפותח חשוב להזכיר לתלמידים שביחידות קודמות ובתהליכי הלמידה השוטפים הם התנסו בחיפוש מידע במרשתת ולבקש מהם לשתף את חברי וחברות הכיתה במה שידוע להם על <u>חיפוש יעיל</u> במרשתת.</p> <p>בעקבות הצפייה בסרטון הראשון התלמידים נשאלים שתי שאלות הקשורות לידע הקודם שלהם בנושא חיפוש מיומן במרשתת:</p> <ul style="list-style-type: none"> • מה אתם עושים כשמילות החיפוש שכתבתם אינן מובילות אתכם למידע שחיפשתם? • מה לדעתכם כדאי לכתוב בשדה החיפוש כדי למצוא מידע על משחקי ילדים בהפסקה? • הסבירו את הבחירה שלכם. <p>בעקבות השאלות מומלץ לדון בכיתה על אודות אפשריות החיפוש השונות שעלו אצל התלמידים.</p>	<p>מסך 1 סרטון גריין: ילדים משועממים בהפסקה מנסים למצוא רעיונות למשחקים המתאימים להפסקה הפעילה בבית הספר.</p>

	<p>מומלץ בכל שלב של היחידה לומר שלעולם אין רק אפשרות אחת נכונה לחיפוש.</p> <p>מסגרת הזמן המומלצת: כ-20 דקות</p>	
	<p>מסגרת הלמידה: מליאה, קבוצה, פרטני.</p> <p>מטרות:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. היכרות עם מגוון דרכים לחיפוש מיומן במרשתת. 2. בחירה מושכלת של אופן החיפוש בהתאמה למטרת החיפוש. <p>בטכנולוגיה של סרטון עוצר הילדים מקבלים עצות לחיפוש מיומן:</p> <ul style="list-style-type: none"> • השמטה והתמקדות במילות חיפוש מסוימות. • חיפוש בעזרת תמונה. • חיפוש בעזרת גוגל תרגום. • חיפוש בכל דף התוצאות. • גלילה ל"חיפושים קשורים". • חיפוש בעמודים הבאים. <p>הסרטון השני עוצר בנקודה שבה הילדה יעל כתבה בשורת החיפוש משפט שאלה שלם "באילו משחקים משחקים ילדים בהפסקות פעילות בעולם?" התלמידים מתבקשים לענות השאלה מה תציעו ליעל לעשות כדי למקד את החיפוש? רק לאחר המענה על השאלה הסרטון ימשיך.</p>	<p>מסך 2 איתור מידע</p>

	<p>מומלץ לנהל דיון בכיתה על תשובות התלמידים לפני שממשיכים לצפות בסרטון.</p> <p>בהמשך, הסרטון מציג בפני התלמידים כיצד השמטת מילים והתמקדות במילים מתאימות מביאה לתוצאות רצויות. הסרטון ממשיך ומציג בפני התלמידים עוד אפשרויות:</p> <ul style="list-style-type: none"> • חיפוש בעזרת תמונות וגוגל תרגום-שתי אסטרטגיות מרכזיות המאפיינות את האוריינות של המאה ה-21 שבה האוריינות החזותית נוכחת יותר ויותר במאגרי המידע ברשת, והשפה האנגלית מתפקדת כשפה בין-לאומית. • חיפושים קשורים ומעבר לעמודים באים-מנועי החיפוש משתכללים ומציעים למשתמש קישורים שדומים למה שנכתב בשדה החיפוש, עוד לפני שהמשתמש משנה את מילות החיפוש, וכן עמודי חיפוש נוספים. <p>מומלץ: 1. לאפשר תלמידים לצפות כמה פעמים בסרטונים כדי שיוכלו להפנים את אפשרויות החיפוש המוצעות. 2. בעקבות הסרטון השני מומלץ לדון בכיתה על אודות אפשרות המעבר ל"חיפושים קשורים" ודפדוף בעוד עמודי חיפוש.</p> <p>מסגרת הזמן המומלצת: כ-1-2 שיעורים</p>	
חידונרשת:	מסגרת הלמידה: מליאה, קבוצה, פרטני.	מסך 3 חידונרשת

<p>הלחם של שתי המילים חידון+מרשתת</p>	<p>מטרות: 1. היכרות עם עוד אפשרויות לחיפוש מיומן ברשת. 2. העמקת ההתנסות בחיפוש בדרכי החיפוש שהוצגו בסרטון. בפני התלמידים מוצג משחק חידות שמטרתו להציג עוד עצות לחיפוש יעיל ברשת. חידונרשת כולל 7 חידות וכדי לפתור אותם יש להשתמש במגוון אפשרויות חיפוש. בכל שאלה אפשר להיעזר עד שלושה רמזים. סה"כ התלמידים יוכלו לצבור 700 נקודות. יש לדון בכיתה על עצות החיפוש שהוצגו בחידון ואף להכין מסמך משותף הכולל את כולן (כולל אלו שהוצגו בסרטון במסך 2). מסגרת הזמן: כ-1 שיעור</p>	
<p>כרטיסיית חיפוש חדשה</p>	<p>מסגרת הלמידה: מליאה, קבוצה, פרטני. מטרות: 1. התנסות בפתיחת כרטיסיית חיפוש חדשה. 2. בחירת תוצאת חיפוש המתאימה למטרות החיפוש. 3. טיפוח מיומנות של בחירה מושכלת מתוך דף תוצאות. 4. קידום היכולת לבחון מידע על פי כותרות ותת-כותרות. 5. כתיבת נימוק להתאמה או אי התאמה של תוצאת חיפוש למטרת החיפוש.</p>	<p>מסך 4 הערכת המידע</p>

	<p>במסך זה על התלמידים לפתוח כרטיסיית חיפוש חדשה במחשב ולכתוב בחלונית החיפוש "מאגר משחקים לפעולות".</p> <p>על התלמידים להעריך את תוצאות החיפוש שהופיעו ולנמק האם הם מתאימים למטרתם.</p> <p>אפשר לדון עם התלמידים על אודות דף התוצאות (אפשר להקרין במקרן במליאה) ולחזור על מבנה דפי התוצאות. אפשר להיעזר בנלמד ביחידה: " איך הסלמנדרה הכתומה מתגוננת מפני אויבים?"</p> <p>מסגרת הזמן: כ-20 דקות</p>	
	<p>מסגרת הלמידה: מליאה, קבוצה, פרטני.</p> <p>מטרות:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. קריאה מיומנת של פסקת תיאור קצרה. 2. הערכת אופן כתיבת התיאור המשחק. 3. זיהוי הרכיבים החסרים בפסקת התיאור. 4. כתיבת עמדה מנומקת על הקשר בין מטרת החיפוש לתוצאת החיפוש. <p>במסך זה התלמידים נפגשים עם תיאור משחק ילדים מווייטנאם:</p> <p>רונג ראן</p> <p>הילדים בווייטנאם מאוד אוהבים לשחק במשחק זה.</p> <p>ילד בתפקיד רופא מתיישב על כיסא. שאר הילדים עומדים בטור, אוחזים אחד בשני ויוצרים צורה של נחש.</p> <p>לאחר ש"הרופא" סופר עד עשר, הוא רץ ומנסה לתפוס את הילד</p>	<p>מסך 5</p> <p>הערכת המידע</p>

	<p>האחרון העומד בטור. באותו זמן ילדי הנחש מנסים ליצור מעגל ולכלוא את הרופא בתוכו. אם הרופא מצליח לתפוס את הילד האחרון הוא מנצח.</p> <p>על התלמידים לקרוא את פסקת התיאור ולהעריכה בשתי דרכים:</p> <p>1. עליהם לזהות אם המשחק מתאים להפסקות הפעילות ולנמק את תשובותיהם.</p> <p>2. עליהם להעריך וזהות מה חסר בתיאור המשחק. על המסך יוצגו תמונות של ילדים מתוסכלים עקב אי הצלחת המשחק. הכוונה היא למקד את הילדים בעובדה שהמשחק אינו כתוב במבנה ההולם את הסוגה המפעילה.</p> <p>מומלץ לנהל דיון עם הילדים על אודות התבחינים המתאימים למבנה של הוראות למשחק.</p> <p>מסגרת הזמן: כ-15 דקות</p>	
<p>לשון ציווי – בלשון ציווי משתמשים כאשר מבקשים מן הנמען לבצע פעולה. דוגמה: ספרו, סדרו, תפסו</p> <p>שם הפועל - בשם הפועל משתמשים כאשר מציעים לנמען לבצע פעולה. דוגמה: כדאי לספור, מומלץ לסדר, רצוי לתפוס.</p>	<p>מסגרת הלמידה: מליאה, קבוצה, פרטני.</p> <p>מטרות:</p> <p>1. הבנת הוראות כתובות. 2. היכרות עם מאפייני טקסט הוראות למשחק – מבנה ותוכן. 3. היכרות עם הלשון המאפיינת טקסט הוראות: לשון ציווי, שם הפועל והווה רבים. 4. היכרות עם החוקיות בשימוש לשון טקסט בהוראות.</p>	<p>מסך 6 ארגון המידע</p>

<p>הווה רבים - בזמן הווה רבים משתמשים כאשר מתארים פעולה שגרתית או כאשר הפעולה היא החשובה, ולא מי שמבצע אותה. דוגמה: סופרים, מסדרים, תופסים.</p>	<p>שאלה 7 - הילדים מתבקשים לזהות בשני משחקי חצר ("כוואס צ'יווטה"- משחק ילדים מאתיופיה ו"קרב כדורים"- משחק ילדים מהפיליפינים) חלקים החוזרים על עצמם ולהדגישם בצבע.</p> <p>בעקבות הפעילות מומלץ לנהל עם הילדים דיון בעניין חלקי המבנה שחזרו על עצמם (מהם החלקים החשובים ומדוע דווקא חלקים אלו).</p> <p>שאלה 8- כדי לבסס את הידע אשר לחלקי המבנה, התלמידים מתבקשים לגרור את רכיבי המבנה לתבנית נתונה של משחק "שוקו חם".</p> <p>בהמשך תלמידים מתבקשים לזהות את אופן כתיבת ההוראות באמצעות זיהוי לשון הטקסט.</p> <p>מומלץ לדון על "כללי" הכתיבה המוצגים:</p> <ul style="list-style-type: none"> • לפני כתיבת ההוראות יש לכתוב הנחיות כלליות למשחק ובהן המידע: למי מיועד המשחק, מספר המשתתפים, הציוד הנדרש ומטרת המשחק. • את ההוראות למשחק יש לכתוב קצר וברור. • יש לכתוב אותן בשלבים לפי סדר הפעולות ורצוי לסמן אותן במספרים או בכוכביות. • אפשר לכתוב באחת מהדרכים האלה: • בלשון ציווי, שם הפועל, או הווה רבים. 	
---	--	--

	<ul style="list-style-type: none"> • רצוי לשמור על אחידות לשונית. <p>מומלץ לאפשר לתלמידים להציג דוגמאות ממשחקים המוכרים להם.</p> <p>שאלות 9-10 מביאות לידי ביטוי את ההבנה אשר לסוג הלשון האופייני לכתיבת הוראות.</p> <p>בהמשך כדאי לדון בחוקיות הלשונית של שימוש בלשון ציווי, שם הפועל והווה רבים; וכדאי לזהות שהתלמידים מבינים מתי להשתמש בכל צורת לשון</p> <ul style="list-style-type: none"> • אם דורשים מהנמענים לבצע פעולה - כותבים פועל בצורת ציווי. • אם מציעים או ממליצים לנמענים לבצע פעולה - כותבים פעלים בצורת שם הפועל. • לא מקובל לשלב בין פעלים בצורת ציווי לבין פעלים בצורת הווה רבים. כיוון שבצורת ציווי שמים דגש על הנמען ובצורת הווה רבים על הפעולה. <p>חשוב לתת דוגמות לשימוש בצורת הלשון ממשחקים המוכרים לתלמידים.</p> <p>שאלות 11-12 בודקות ידע זה. שאלות 13-14 מסכמות את הלמידה אשר לאופן כתיבת הוראות למשחק ומתייחסות לכותרות דרושות, מבנה ולשון. מומלץ לאורך כל העבודה במסך זה לבדוק האם הידע הלשוני אכן נהיר לתלמידים.</p>	
--	---	--

	<p>מסגרת הזמן: כ-2 שיעורים</p>	
	<p>מסגרת הלמידה: מליאה, קבוצה, פרטני.</p> <p>מטרות: 1. התנסות בכתיבת הוראות להפעלת אחרים. 2. שימוש באוצר מילים שהולם את הנושא, את הנמענים ואת המטרה.</p> <p>במסך זה על התלמידים להפוך את טקסט התיאור של משחק רונג ראן לטקסט הוראות בהתאם לנלמד לגבי מבנה ולשון.</p> <p>לאחר סיום כתיבת ההוראות חשוב מאוד לאפשר לתלמידים, להתנסות הלכה למעשה במשחק כדי לבדוק את אופן הכתיבה, וכן לבדוק את הנקודות הללו:</p> <ul style="list-style-type: none"> • האם ההוראות אכן ברורות להפסקה הפעילה. • האם אופן הכתיבה מתאים למטרה? <p>מסגרת הזמן: כ-30 דקות</p>	<p>מסך 7 ארגון המידע</p>
	<p>מסגרת הלמידה: מליאה, קבוצה, פרטני.</p> <p>מטרות: 1. חיפוש מיומן במרשתת תוך שימוש באחד או יותר מה"טיפים" שנלמדו.</p>	<p>מסך 8 איתור מידע הערכתו ופרסומו</p>

	<p>2. כתיבת תיאור קצר על "מסלול" החיפוש שבעזרתו הגיעו למטרתם.</p> <p>3. כתיבה מיומנת של הוראות למשחק בהתאם לתבחינים שנלמדו.</p> <p>4. יישום הנלמד.</p> <p>שאלה 15-על התלמידים ליישם את הנלמד ביחידה. עליהם לחפש במיומנות במרשתת משחק שיתאים להפסקה הפעילה בבית ספרם. עליהם להיעזר באחד או יותר מאפשרויות החיפוש ולתאר בכיתה כיצד הגיעו למידע.</p> <p>מומלץ לנהל דיון על מגוון הדרכים לאיתור מידע מבוקש ועל שונות בין תלמידים בתחום זה.</p> <p>שאלה 16-על התלמידים לכתוב את ההוראות למשחק שמצאו לפי התבחינים שנלמדו. יש לאפשר לתלמידים לחזור למסכים קודמים כדי להיעזר בהם.</p> <p>אין לוותר על החלק של בדיקת ההוראות באמצעות משחק "אמתי". יש להבהיר לתלמידים שבטקסט מפעיל על הנמען לפעול, לכן על כותב הטקסט לבדוק את אופן כתיבתו באמצעות פעולה עצמית. לעתים קרובות נדרש שינוי בהתנסחות בעקבות הבדיקה.</p> <p>להלן ההנחיה המופיעה במסך זה: בדקו את עצמכם. תנו לחברים בכיתה לשחק במשחק לפי ההוראות שכתבתם ובדקו האם הן מנוסחות כראוי. במידת הצורך תקנו את דף ההוראות.</p>	
--	--	--

	<p>בקשו מחבריכם לכיתה לצלם או להסריט אתכם משחקים במשחק, וצרפו את התמונה או הסרטון באמצעות עורך התוכן.</p> <p>מסגרת הזמן: כ-2 שיעורים</p>	
	<p>מסגרת הלמידה: מליאה, קבוצה, פרטני.</p> <p>מטרות: 1. זיהוי נמענים לפרסום משחק החצר. 2. הפצת הכתוב בקרב נמענים רבים. 3. הכרת תוכנת Ourboox ותוכנת Joomag להכנת ספרים דיגיטליים.</p> <p>במסך זה מוצע לתלמידים לאגוד את המשחקים לספר ולפרסם אותו באתר בית הספר.</p> <p>התלמידים יכולים לבחור באחד משני הכלים החינמיים המוצאים להכנת ספר דיגיטלי ולצפות בסרטוני ההדרכה כיצד להכיןם.</p> <p>מומלץ להיעזר בהנחיות לכתובת ספר המשחקים הכוללות הדרכה אשר לנקודות האלה: <ul style="list-style-type: none"> • בחירת שם לספר. • חלוקת הספר לפרקים לפי תבחינים. • עיצוב הספר במגוון של אפשרויות הכוללות הוספת תמונות וקובצי קול. • כתיבת מבוא ותוכן עניינים. </p>	<p>מסך 9 פרסום המידע</p>

	<p>בסוף היחידה חשוב לנהל דיון רפלקטיבי :</p> <p>איזה דבר <u>חדש</u> למדתם על חיפוש מיומן ברשת?</p> <p>(במהלך הדיון מומלץ להזכיר את מה שנאמר במליאה בתחילת העיסוק ביחידה , לקרוא את מה שנכתב במשימות הראשונות, ולקרוא את העצות לחיפוש מיומן שניתנות במילה החמה "חדש".)</p> <p>לסיום יש לסכם את מה שהתחדד באשר לכתיבת הוראות למשחקים.</p> <p>מסגרת הזמן:</p> <p>כ-1-2 שיעורים</p>	
--	---	--