מהדורה למורה – מפתח תשובות

מטרות הדף:

- להכיר את מרכיבי משחק ההצבעה הכיתתי ואת סוגי המאגרים שבו
- לזהות את ההגדרות השונות של המשחק (טיימר, אחוזים, דרך הצבעה)
- לתרגל כתיבה של שאלת "מה תעדיפו" בעצמנו

גרסת חנ"מ – פחות פריטים, עד 3 אפשרויות בחירה, בנק מילים, גופן מוגדל ושורות כתיבה רחבות. מומלץ להקריא את ההוראות בקול ולעבוד חלק אחר חלק, בלי הגבלת זמן.

חלק א' – שאלות אמריקאיות

- 1. ג – 9
- 2. ב – מסך אחד

חלק ב' – נכון או לא נכון

- 1. נכון – כתוב ליד כל מאגר "9 שאלות"
- 2. נכון – יש כפתור "הוספת שאלה"

חלק ג' – השלמת מילים

- 1. קוד
- 2. הרמת ידיים

חלק ד' – התאמת מאגרים לנושא

- 1 – ד (שאלות להכרות בין תלמידים ותלמידות)
- 2 – ג (שאלות על ערכים אישיים וחוסן נפשי)
- 3 – א (שאלות על מדינות, יבשות וטבע)
- 4 – ב (שאלות על מועדי ישראל)

חלק ה' – סדר הפעולות ליצירת משחק

- 1. בוחרים מאגר מוכן או מוסיפים שאלות משלכם
- 2. עורכים ומוחקים שאלות לפי הצורך
- 3. בוחרים איך להתחיל – קוד וQR או מסך אחד
- 4. מתחילים את המשחק החי ומצביעים

חלק ו' – כתיבת שאלה משלכם

- 1. שאלה ברורה עם שתי אפשרויות שמתאימות לנושא שנבחר, בלי תוכן פוגעני

כרטיס יציאה – מה לחפש

- הבנה שקוד וQR דורש טלפון ואינטרנט, ומסך אחד מתבצע בהרמת ידיים
- התשובה הנכונה: 9 שאלות
- כל נושא מתוך רשימת המאגרים שמופיעה בדף

טיפים להפעלה:

- אפשר להציג את הדף בפועל ולתרגל יחד בחירת מאגר לפני פתרון הדף
- כדאי לעודד תלמידים לנסח שאלת "מה תעדיפו" הוגנת ולא פוגענית
- לחלק עבודה בזוגות בחלק הפתוח כדי לעודד שיח

דף תרגול: המשחק "מה תעדיפו?" – הצבעה חיה בכיתה

דף התלמיד/ה חנ"מ

שם: _____ **כיתה:** _____ **תאריך:** _____

במשחק "מה תעדיפו" המורה בוחרת מאגר שאלות מוכן או מוסיפה שאלות משלה, קובעת הגדרות כמו טיימר, ואז מפעילה הצבעה חיה בכיתה – דרך הטלפון או בהרמת ידיים.

בנק מילים: קוד | הרמת ידיים

1 חלק א' – שאלות אמריקאיות

הקיפו את התשובה הנכונה.

1. כמה שאלות יש בכל מאגר מוכן?

א) 5 ב) 7 ג) 9

2. איזו אפשרות מאפשרת הצבעה בלי אינטרנט?

א) קוד QR ב) מסך אחד ג) טיימר של דקה

2 חלק ב' – נכון או לא נכון

סמנו ✔ נכון או ✘ לא נכון.

#	משפט	✔ נכון	✘ לא נכון
1	בכל מאגר מוכן יש 9 שאלות.	☐	☐
2	אפשר להוסיף שאלות משלכם למשחק.	☐	☐

3 חלק ג' – השלמת מילים

השלימו את המילה החסרה.

1. כדי להתחיל משחק מהטלפון, המורה משתמשת ב _____ ובקוד QR.

2. באפשרות "מסך אחד" התלמידים מצביעים ב _____ והמורה סופרת.

4 חלק ד' – התאמת מאגרים לנושא

התאימו: כתבו ליד כל מספר את האות המתאימה מהעמודה השמאלית.

1. היכרות	___	**א.** שאלות על מדינות, יבשות וטבע
2. ערכים וחוסן	___	**ב.** שאלות על מועדי ישראל
3. גאוגרפיה וטבע	___	**ג.** שאלות על ערכים אישיים וחוסן נפשי
4. חגים	___	**ד.** שאלות להכרות בין תלמידים ותלמידות

5 חלק ה' – סדר הפעולות ליצירת משחק

מספרו את השלבים לפי הסדר הנכון (1, 2, 3...).

☐	בוחרים איך להתחיל – קוד QR או מסך אחד
☐	בוחרים מאגר מוכן או מוסיפים שאלות משלכם
☐	מתחילים את המשחק החי ומצביעים
☐	עורכים ומוחקים שאלות לפי הצורך

6 חלק ו' – כתיבת שאלה משלכם

כתבו תשובה מלאה במשפטים שלמים.

1. כתבו שאלת "מה תעדיפו" משלכם לאחד מהמאגרים, עם שתי אפשרויות בחירה.

🎟️ כרטיס יציאה

מה ההבדל בין הצבעה עם קוד QR לבין הצבעה במסך אחד?

כמה שאלות יש בכל מאגר מוכן?

איך הרגשתי בשיעור? 😀 🙂 😐 ☹️