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

גרסה רגילה – כל הפריטים.

חלק א' – שאלות אמריקאיות

1. ג – 9
2. ב – מסך אחד
3. ב – מערבב את סדר השאלות ברשימה
4. ד – 7
5. א – רואים רק כמה הצביעו עד שמציגים תוצאות
6. ב – תלמידים שמצביעים בהרמת יד והמורה סופרת

חלק ב' – נכון או לא נכון

1. נכון – כתוב ליד כל מאגר "9 שאלות"
2. נכון – יש כפתור "הוספת שאלה"
3. לא נכון – אפשר לערוך ולמחוק שאלות
4. נכון – מופיע ברשימת המאגרים
5. לא נכון – הטיימר הקצר ביותר הוא 10 שניות

חלק ג' – השלמת מילים

1. קוד
2. הרמת ידיים
3. ניקוי
4. טיימר

חלק ד' – התאמת מאגרים לנושא

1. 1 – ג (שאלות להכרות בין תלמידים ותלמידות)
2. 2 – ד (שאלות על ערכים אישיים וחוסן נפשי)
3. 3 – ה (שאלות על מדינות, יבשות וטבע)
4. 4 – ב (שאלות על מועדי ישראל)
5. 5 – א (שאלות על תהליך הבחירות וההצבעה)

חלק ה' – סדר הפעולות ליצירת משחק

1. בוחרים מאגר מוכן או מוסיפים שאלות משלכם
2. עורכים ומוחקים שאלות לפי הצורך
3. קובעים הגדרות – טיימר והצגת אחוזים
4. בוחרים איך להתחיל – קוד QR או מסך אחד
5. 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 QR 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 רגיל

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.

1 חלק א' – שאלות אמריקאיות

הקיפו את התשובה הנכונה.

1. כמה שאלות יש בכל מאגר מוכן?

א) 5 ב) 7 ג) 9 ד) 12

2. איזו אפשרות מאפשרת הצבעה בלי אינטרנט?

א) קוד QR ב) מסך אחד ג) טיימר של דקה ד) מאגר חגים

3. מה עושה כפתור "ערבוב"?

א) מוחק את כל השאלות ב) מערבב את סדר השאלות ברשימה ג) מוסיף שאלה חדשה

ד) פותח מאגר חדש

4. כמה אפשרויות טיימר יש במשחק, כולל "בלי טיימר"?

א) 4 ב) 5 ג) 6 ד) 7

5. מה קורה כשמסמנים "להסתיר את האחוזים"?

א) רואים רק כמה הצביעו עד שמציגים תוצאות ב) האחוזים נעלמים לצמיתות ג) המשחק נעצר

ד) השאלות מתחלפות אוטומטית

6. מי מתאים לאפשרות "מסך אחד"?

א) תלמידים עם טלפון וקוד QR ב) תלמידים שמצביעים בהרמת יד והמורה סופרת

ג) תלמידים שכותבים מאגר חדש ד) תלמידים שמוחקים שאלות

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	אי אפשר למחוק שאלות אחרי שבחרו אותן.	☐	☐
4	יש מאגר בנושא בחירות ודמוקרטיה.	☐	☐
5	הטיימר הקצר ביותר במשחק הוא 30 שניות.	☐	☐

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.

3. כפתור ה _____ מוחק את כל השאלות שנבחרו.

4. הגדרת ה _____ קובעת כמה זמן יש לענות על כל שאלה.

4 חלק ד' – התאמת מאגרים לנושא

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

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

5 חלק ה' – סדר הפעולות ליצירת משחק

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

☐	מתחילים את המשחק החי ומצביעים
☐	בוחרים איך להתחיל – קוד QRו או מסך אחד
☐	בוחרים מאגר מוכן או מוסיפים שאלות משלכם
☐	עורכים ומוחקים שאלות לפי הצורך
☐	קובעים הגדרות – טיימר והצגת אחוזים

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?

כתבו דוגמה אחת לנושא מאגר שאלות במשחק.

איך הרגשתי בשיעור? ☹ 😐 🙂 😀