

הנחיות להוראת המצגת "מה גבוה יותר? מדידות אורך – השוואה ישירה"

קהל יעד: כיתה א

משך הפעילות: 25 דקות

הרעיון: התלמידים יפרשו מדידה כהשוואה ישירה בין אורכים, ויתנסו במדידות של האלמנטים השונים המופיעים במצגת.

קישור לתוכנית הלימודים:

מדידות אורך – השוואה ישירה של אורכים

- התלמיד יכיר וישתמש נכון במושגים: מדידה, אורך, ארוך יותר... קצר יותר...
- התלמיד יכיר את אחד מעקרונות המדידה: המדידה היא בין נקודת התחלה לנקודת סיום.

שקופית 1

בשקופית זו מוצג נושא השיעור: **מה גבוה יותר? מדידות אורך – השוואה ישירה**

הציגו לתלמידים את הדמויות של גיורמטרי ואביצור, וספרו להם שהיום הם יעזרו לדמויות אלו למדוד ולהשוות בין אורכים של חפצים שונים.



שקופית 2

בשקופית זו התלמידים לומדים באמצעות סרטון כיצד ניתן למדוד ולהשוות אורכים באמצעות השוואה ישירה.

 **להפעלת הסרטון לחצו על**

מומלץ לעצור את הסרטון בנקודת הזמן 00:18

ולשאל את התלמידים:

איך נדע איזה עץ גבוה יותר?



יש לאסוף הצעות ורעיונות למדידה מהתלמידים, לדון בהצעותיהם השונות, ורק אחר כך להמשיך בסרטון.

בסיום הסרטון לחצו "הבא".

שקופית 3



שקופית זו היא שקופית המבוא למשחק מלחמה שבו התלמידים ישוו בעצמם בין אורכים של אלמנטים שונים מתוך הרחוב של אביצור וג'ורמטרי.

בקשו מהתלמידים לספר מה הם רואים בתמונה.

דין

- מי גבוה יותר: אביצור או ג'ורמטרי? העצים או הבניינים? הגדר או השלט?
- איך ידעתם?

קעת בחרו באפשרות הרצויה בלחיצה על החץ המתאים: להדגמה, להוראות המשחק, או למשחק.

שקופית 4



בשקופית זו הכיתה מתחלקת לשתי קבוצות. כל קבוצה בוחרת קלף כדי לדעת מי השחקן של הקבוצה שלה: אביצור או ג'ורמטרי, בלחיצה על אחד הקלפים.

החליטו בעצמכם איזו קבוצה מתחילה.

הצעה לבחירת הקבוצה הראשונה: הקבוצה של ג'ורמטרי כי הוא גבוה יותר, או הקבוצה של אביצור כי הוא נמוך יותר.

להמשך לחצו על הכפתור "הבא".

שקופית 5



כל קבוצה בתורה בוחרת קלף והופכת אותו בלחיצה. מתגלים שני חפצים מהרחוב של גיורמטרי ואביצור. גררו את החפצים אל המדף, העמידו אותם זה לצד זה, הקפידו שבסיס החפץ האחד יעמוד באופן מדויק ליד הבסיס של החפץ השני, והשוו ביניהם.

של מי גבוה יותר?

הקבוצה שהחפץ שלה גבוה יותר תלחץ על הכפתור "שלי גבוה יותר", ותזכה בִשתי נקודות.

כעת לחצו על "התחל מחדש" ושחקו סיבוב נוסף.

המשחק נגמר כשמסיימים להשוות בין כל הזוגות האפשריים. לחצו על "סיום המשחק". המנצחת במשחק היא הקבוצה שצברה את מרב הנקודות.

סיכום ודין

- איך מדדנו את החפצים ברחוב של אביצור וגיורמטרי?
- האם אנחנו יכולים למדוד כך חפצים גם ברחוב שלנו?

בשיעור הבא נלמד איך למדוד חפצים שאי אפשר להשוות ביניהם באמצעות השוואה ישירה.