

הנחיות להוראת המצגת שמות א-ה - 21 מי יודע?

לפניכם מצגת משחקית, קצת שונה.

מטרה: סיכום לימוד של שמות פרקים א-ה, או פתיחה של לימוד ויצירת סקרנות לפרקים אלו.

מהלך:

חלק א - צפייה בסרטון ווייטבורד המסכם את פרקים אלו.

חלק ב - חלוקה ל-3 קבוצות באמצעות שאלת סקר.

חלק ג - משחק 21 שאלות על דמויות, חפצים ומקומות מהפרקים.

במה המצגת קצת שונה?

כי אין לנו כאן משחק מובנה עם שאלות ותשובות ברורות. יש כאן הרבה מקום לכם המורים להוסיף ולשחק עם המשחק בהתאם לכיתתכם.

למשל, בחלוקה ל-3 קבוצות על פי סקר קצר - אתם מוזמנים לפתח את הנושא לדיון כללי בכיתה. מהן התכונות החשובות למנהיג? להכניס מנהיגים שאנחנו מכירים מהחיים שלנו, להכניס אירועים מחייו של משה המציינים איזה מנהיג הוא היה, ועוד.



הוראות למשחק 21 שאלות:

מטרת המשחק: לגלות מה מסתתר מאחורי הקלפים.

על כל קלף שגיליתם תקבלו נקודה אחת.



מהלך המשחק



כל קבוצה בוחרת נציג שמתייצב לפני הכיתה בגבו למסך.

המורה או תלמיד אחר לוחצים על קלף? בצבע הקבוצה שלו.

המושג יתגלה לכמה שניות, כאשר כל התלמידים רואים אותו מלבד הנציג.

כעת על הנציג לשאול עד 21 שאלות שהתשובה עליהן היא כן או לא, ולנסות לגלות את המילה הנעלמת.

המורה או תלמיד אחר יסמנו באמצעות לחיצה על הפרעון את מספר השאלות הנשאלות, כדי לוודא שלא עוברים את מספר השאלות הקצוב – 21 שאלות.

אם הנציג סיים את 21 השאלות שלו ולא הצליח לגלות את המילה, יש לו הזדמנות אחרונה להסתובב למסך ולהסתכל על התמונה המרמזת למילה המסתתרת.



אם הצליח לגלות את התשובה, המורה או התלמיד הנוסף ילחצו ✓ בתחתית השקופית. אם לא הצליח, ילחצו על X. לאחר הלחיצה יעלה על המסך הציטוט הרלוונטי למושג.

למילה הבאה הקבוצה תבחר נציג אחר, וכן הלאה בכל השאלות.

הניקוד לקבוצה ייצבר באופן אוטומטי.

גם כאן במשחק יש לכם המורים הרבה מקום להוסיף פירוט על הדמויות והמקומות תוך כדי המשחק או בסופו.

ניתן גם לתת לתלמידים להמשיך ולכתוב כרטיסיות בעצמם, והקבוצה הבאה תצטרך לגלות את המושג שכתבו.



החלק האחרון של המשחק: בשביל להוסיף עניין - כל קבוצה יכולה להכפיל את הניקוד שלה או להפסיד חצי ממנו באמצעות מענה על שאלה אחת של נכון/לא נכון.