

הנחיות להוראת המצגת "סביב למעגל"

"סביב למעגל" הוא משחק קבוצתי המתרגל מושגים הקשורים למעגל ולעיגול: מרכז המעגל, רדיוס, קוטר, קשת, מיתר, הבחנה בין עיגול למעגל, וכן עוסק בקשר בין תכונות מצולעים לתכונות המעגל.

קהל היעד: תלמידי כיתה ו'

משך הפעילות: 20-30 דקות
מומלץ להציג את המשחק לתלמידים לאחר שהנושא נלמד בכיתה.

מהלך המשחק:

המורה מחלק את הכיתה לשתי קבוצות.
כל קבוצה תישאל בתורה שאלות בנושא המעגל והעיגול בשלושה שלבים:

השלב הראשון - שלב החימום - סביב למעגל
שאלות של שיום מושגים הקשורים למעגל ולעיגול.



השלב השני - שלב הדו-קרב - "מה במעגל"
שאלות העוסקות בידע וזיהוי תוך כדי שימוש במושגים, הגדרות ותכונות.



השלב השלישי – שאלות בונוס

שאלות העוסקות ביישום, תובנה, הכללות וחקר – קביעת נכונות של היגדים וקשר בין תכונות של מצולעים לתכונות המעגל.

The image shows two quiz screens from a game. Each screen has a score circle on the left and a question box on the right. The background is purple with spotlights.

Screen 84: A score of 84 is shown in a green circle. The question box is titled "מעגלים חופפים:" and contains a grid with a circle and an inscribed square. The questions are: "מהו סוג המרובע?", "מהו היקפו?", and "מהו שטחו?". There are input fields for each question and a "בדקו" button.

Screen 74: A score of 74 is shown in a green circle. The question box is titled "סמנו את ההיגדים הנכונים:" and contains four multiple-choice options with checkboxes. The options are: "כל המיתרים במעגל שווים באורכם.", "קוטר המעגל ארוך פי שנים מהרדיוס שלו.", "הרדיוס קצר באורכו מכל מיתר.", "כל הקטרים במעגל שווים באורכם.", and "במעגל יש מיתרים שווים.". There is a "בדקו" button at the bottom.

המענה על השאלות קצוב בזמן (המשתנה על פי מורכבות השאלות). הניקוד לכל שאלה עולה משלב לשלב.

הקבוצה המנצחת היא זו שצברה את מספר הנקודות הגבוה ביותר. בתום המשחק, כדאי לחזור עם התלמידים על השאלות ששגו בהן, לדון איתם בפתרונות ולהשלים את הידע הנחוץ.