

מערך שיעור מלווה לשידור "לטפס על האורסט" עם דורון אראל

י-יב	כיתה או שכבת גיל
כישורי חיים, גאוגרפיה	נושאים ותחומי עניין
90 דקות	מסגרת זמן
לטפס על האורסט	רציונל, מטרות השידור ומידע נוסף במרחב הפדגוגי
הגשמת חלומות, טיפוס הרים, כישרון, נחישות	מילים ומושגים עיקריים

פעילות לפני השידור

זמן	20 דקות
הכנה לפעילות	פתיחת מפת גוגל שיתופית: אפשר להיעזר ב מדריך לעבודה בגוגל מפות . הכנת רשימה של שבע הפסגות הגבוהות בעולם מקישור זה
הנחיות למורה	הסבירו לתלמידים שמסע שבע הפסגות הוא מסע אתגרי שבו מטפסי הרים מקצועיים מטפסים על שבע הפסגות הגבוהות בעולם. בפעילות נחקר את המסע הזה וננסה להבין במה מדובר על ידי יצירה של מפת מידע שיתופית.
מהלך הפעילות	<p><u>עבודה בקבוצות</u></p> <p>1. חלקו את הכיתה לשבע קבוצות ותנו לכל קבוצה פסגה אחת משבע הפסגות הגבוהות בעולם.</p> <p>2. כל קבוצה תחקור אחת משבע הפסגות הגבוהות בעולם.</p> <p>3. כל קבוצה תנעץ נעץ דיגיטלי במפת גוגל שיתופית (שפתחה המורה) בדיוק במקום שבו נמצאת הפסגה שחקרה הקבוצה. בתוך הנעץ יופיעו הפרטים האלה:</p> <ul style="list-style-type: none"> שם הפסגה בכותרת הפרטים שיופיעו בחלון המידע: היבשת שבה נמצאת הפסגה, המדינה שבה נמצאת הפסגה, נתונים גאוגרפיים של האזור, סיפורים מעניינים על מטפסים שטיפסו על פסגה זו, פירוש השם שניתן לפסגה ועוד פרטים רלוונטיים וחשובים. בגלריית התמונות של הנעץ יש להוסיף תמונות מתאימות למידע. <p><u>דיון במליאה</u></p> <ul style="list-style-type: none"> האם לדעתכם אתגר שבע הפסגות הוא אתגר קשה? מהם הקשיים באתגר כזה? למה לדעתכם זקוק מטפס מקצועי כדי לצלוח אתגר כזה? אילו תכונות יש למטפס הרים שצלח אתגר כזה?

שאלה לדיון לקראת הצפייה בשידור

5 דקות	זמן השידור
<p>הציגו לתלמידים את השידור מתוך הקישור במרחב הפדגוגי. כתבו את השאלה הבאה על הלוח כדי למקד את תשומת הלב של התלמידים בעת הצפייה בשידור – מה הם הדברים החשובים ביותר בדרך להגשמת חלומות?</p>	

בזמן צפייה בשידור

30 דקות	זמן השידור
<p>➤ צפו עם התלמידים בשידור. ➤ עודדו אותם להקשיב הקשבה פעילה ולהתמקד בשאלה שכתבתם על הלוח.</p>	

פעילות סיכום לאחר הצפייה בשידור

45 דקות	זמן
<p>פתחו חשבון באפליקציית ThingLink המאפשרת לשים נקודות מידע על תמונה. תוכלו להיעזר במדריך לפתיחת חשבון ועבודה בסביבת ThingLink</p>	הכנה לפעילות
<p>קיימו דיון קצר על השאלה שכתבתם על הלוח. ספרו לתלמידים שדורון אראל אומר שאין מטרתו לשכנע אף אחד לטפס על הרים. הוא רוצה להעביר מסר פשוט – אם יש לך רצון ואתה נחוש תוכל להשיג כל חלום שיש לך. לכישרון יש חשיבות אך לא די בו. חשוב יותר שיהיו לאדם נחישות וכוח רצון. רוצים לבדוק את הנחישות והרצון של החברים שלכם?</p>	הסבר על הפעילות
<p><u>עבודה בקבוצות</u> נתחלק שוב לשבע קבוצות כמו בפעילות הפתיחה. על כל קבוצה ליצור משחק "מצא את הנקודה החמה" באפליקציית ThingLink. המטרה: לאתגר את חבריכם בקבוצות השונות ולבדוק איזו קבוצה נחושה יותר. שלבים ליצירת המשחק:</p> <ul style="list-style-type: none"> • עליכם ליצור תמונה באפליקציית ThingLink ולציין על גביה נקודות מידע רבות. • שם התמונה יהיה שם הפסגה שחקרתם בפעילות הפתיחה. • חשוב שתבחרו לתמונה הראשית תמונה של הפסגה ברזולוציה גבוהה (בסביבות 1000 פיקסל). 	מהלך הפעילות

<ul style="list-style-type: none">• רצפו את התמונה בפרטי מידע הקשורים לפסגה שחקרתם. בכל נקודה כתבו פרט מידע קצר. אפשר להוסיף תמונה וקישור.• אחת הנקודות צריכה להיות הנקודה החשובה ביותר (הנקודה החמה), ואותה יצטרכו הקבוצות האחרות למצוא ברגע שיקבלו את המשחק שלכם.• החליטו מה יהיה התוכן של הנקודה הזאת וכתבו עליה שזו "הנקודה החמה".• כמה המלצות שיעזרו לכם להקשות על הקבוצות האחרות למצוא בקלות את הנקודה החמה שלכם:<ol style="list-style-type: none">1. פיזור מספר גדול של נקודות על פני התמונה2. פיזור הנקודות בלי סדר3. שינוי צבעי הנקודות וצורתן לפי התמונה הראשית (הסוואה והטמעה)4. מיקום הנקודה החמה באזור לא בולט לעין• לאחר שסיימתם להכין את המשחק העלו קישור שלו לסביבה שיתופית שעליה תחליט המורה.• המשחק יתחיל ברגע שכל שבעת המשחקים יעלו לסביבה. הקבוצה הראשונה שתמצא את כל שבע הנקודות החמות היא הקבוצה הנחושה ביותר!	
--	--