

טבלה עבור חלק א- פעילויות קצרות בסדנה\ במחשב\ בכתה

הצעה לפעילות קצרה- באדיבות המורה סמדר נויברגר					
1	נושא\ תת נושא	הקוד חזותי ושיבוש הקוד החזותי			
2	מטרת הפעילות	להדגים כיצד פועל קוד חזותי על המשמעות והמסר			
3	משך זמן פעילות	שיעור אחד			
4	חומרים\עזרים	תמונות של סופר מן ניתן להכין במכונת צילום או לעבוד עם תכנת מחשב			
5	מהלך הפעילות	מהלך הפעילות (שלבים)			זמן
		א	כל תלמיד יקבל שני צילומים של הגיבור	10 דק'	
		ב	צילום אחד יישאר כמו שהוא. בצילום האחר יעשה התלמיד בצילום האחר, שינויים שישבשו את משמעות הגיבור	20 דק'	
		ג	התלמיד יסכם בכתב ויסביר אילו מאפיינים היו לגיבור טרום השיבוש ומה הם מאפייני הקוד החזותי החדש של הגיבור התלמיד יכתוב: מה השתנה ואיך השתנתה המשמעות של הקוד החזותי?	15 דק'	
6	סיכום פעילות	סיכום הפעילות			זמן
		א	סיכום- התלמיד למד להבחין במאפייני קוד חזותי של גיבור- סופר מן : לבוש טייץ, חליפה הדוקה כחולה, גלימה אדומה מתנפנפת, מתואר בדרך כלל במעוף כשיד אחת שלוחה קדימה, וכך גם הרגליים, גבר חסון, שרירי וצעיר, שיער שחור עם בלורית, מבט נחוש מלא עוצמה וכוונה לנוע קדימה התלמיד למד לשבש את מרכיבי הקוד החזותי של הגיבור : דוגמה 1- פניו זקנים ועייפים, שיער מלבין, הבעה עייפה ותשושה דוגמה 2- מחזיק נייד ולמעשה כל משאביו מרוכזים בנייד ולכן התנוחה הופכת להיות חסרת חשיבות	15 דק'	
7		מחווה			ציון
	תבחינים (קריטריונים להערכה)	1	אפיון הקוד החזותי של גיבור	30%	
		2	שיבוש הקוד החזותי של גיבור	30%	
		3	סיכום התוצאות	30%	
		4	תלמידאות	10%	
8	דוגמאות לתוצרים				
					