

משרד החינוך
המזכירות הפדגוגית
אגף שפות
הפיקוח על הוראת העברית ביסודי

קריאה מהנה!

תוכנית פדגוגית חינוכית לקידום השפה והאוריינות

בכיתות ד-ו

בבית הספר של החופש הגדול

"קִיץ פֵּלוּס"

הקרב על הפנאי
לוח המשחק מול המסך הדיגיטלי

טקסט וליהאזנה

1. הטרמה

2. קוראים ומבינים

3. פינת הלשון

4. רגע, כתבים

סיום!

יוצאים לדרך!

© NotebookLM

הפיקוח על הוראת העברית ביסודי, המזכירות הפדגוגית - אגף שפות

תשפ"ו



הפיקוח על הוראת העברית ביסודי – המזכירות הפדגוגית, אגף שפות

פיתוח והובלה של התוכנית: ד"ר לימור קולן, מפמ"ר עברית בגיל הרך וביסודי

פיתוח יחידת ההוראה:

ד"ר אפרת קוצר, מדריכה ארצית, הפיקוח על הוראת העברית ביסודי, המזכירות
הפדגוגית, אגף שפות

עריכת לשון: רותם פייביש

קיץ תשפ"ו, 2026



קריאה מהנה! בבית הספר של הקיץ

הקדמה

התוכנית הפדגוגית לכיתות ד-ו מתמקדת בקריאה חווייתית של טקסטים מעולם השיח העיוני, במסגרת הוראה ולמידה בקבוצה קטנה. התוכנית עוצבה בהלימה מלאה ליעדים ולמאפייני הלמידה הייחודיים של בית הספר של החופש הגדול במסגרת התוכנית "קיץ פלוס". התוכנית מותאמת להוראה על בסיס יומיומי, ברצועת זמן בת שעה וחצי.

מטרות התוכנית

מטרת העל של התוכנית היא לטפח חווית קריאה שיתופית, מהנה ומשמעותית בימי הקיץ. מסע הקריאה המשותף ישמש מצע עשיר להרחבת ההון הלשוני והאורייני של התלמידים. התוכנית נועדה לקדם את **ההישגים בתחומי האוריינות הלשונית** ולשמור על רצף הלמידה האוריינית במהלך חופשת הקיץ.

מטרות התוכנית נחלקות לפי שני צירים פדגוגיים מרכזיים:

הציר הלשוני והאורייני: פיתוח כישורי האוריינות הלשונית

1. טיפול שפה והון לשוני: הרחבת אוצר המילים ושימוש במבנים לשוניים עשירים מתוך ההקשר הטקסטואלי.
2. קידום מיומנויות הקריאה: ביסוס שטף הקריאה והעמקת ההבנה בממדי הבנה שונים.
3. פיתוח כישורי הבעה (בדיבור ובכתב): עידוד התלמידים להביע את עצמם, לנסח רעיונות ולכתוב בעקבות הקריאה.

הציר הקוגניטיבי והבין-תחומי: סקרנות וחשיבה

1. פיתוח החשיבה: עידוד התלמידים לשאול שאלות, להסיק מסקנות ולהשוות.
2. למידה בין-תחומית והרחבת ידע עולם: פיתוח סקרנות אינטלקטואלית ולמידה בתחומי תוכן מגוונים.



תכני התוכנית

התוכנית מתמקדת בקידום מיומנויות האוריינות הלשונית בצורה הוליסטית ואינטגרטיבית. במסגרתה, מוצעות לכל שכבת גיל שתי יחידות הוראה עשירות המעוגנות בהקשר תמטי. הטקסטים שהתלמידים יקראו מהווים מצע להרחבת ידע עולם ולקידום המיומנויות האורייניות.

להלן מפרט התכנים וחומרי ההוראה והלמידה לפי שכבות הגיל:

כיתה	נושא	יחידות הוראה וחומרי למידה
ד	קפיצה לחלל ושטף קריאה	1. הנחיתה הראשונה על הירח – מדריך למורה, מצגת למורה, חוברת לתלמיד, משחקים 2. שיאים חדשים – מדריך למורה, מצגת למורה, חוברת לתלמיד, משחקים 3. סביבת "גמבה" לתרגול שטף קריאה – מסלול למידה אישי
ה	לנהוג בחוכמה	1. חוכמת הענווה – מדריך למורה, מצגת למורה, חוברת לתלמיד, משחקים 2. הטלפון חכם? – מדריך למורה, מצגת למורה, חוברת לתלמיד, משחקים
ו	אוריינות מדעית 'בין הפיזי לווירטואלי'	1. ניסויים עם נר – מדריך למורה, חוברת לתלמיד 2. הקרב על הפנאי – מדריך למורה, מצגת למורה, חוברת לתלמיד, משחקים



עקרונות פדגוגיים ודידקטיים

- השיעור יתנהל בקבוצה קטנה של עד 15 תלמידים כדי לאפשר יחס אישי ושיח מעמיק.
- התלמידים יקבלו עותק של הטקסט וחוברת פעילות אישית שבה תתועד הכתיבה.
- במרכז השיעור עומד הטקסט הנבחר. תיהלך הקריאה והלמידה נעשה בצורה חווייתית **בסגנון "חדר בריחה"** – הקריאה כהרפתקה.
- המהלך מתוכנן בקפידה ומלווה במצגת ייעודית שיש להקרין לתלמידים (לחלופין, אפשר גם להדפיס עותקים לכל זוג תלמידים).
- השיעור מבוסס על מודל ההוראה "מטקסט לשיעור", הכולל שלושה שלבים מרכזיים בתיהלך הלמידה: פעילות טרום-קריאה, קריאה דיאלוגית של הטקסט, ופעילויות מגוונות לקידום אוצר המילים, ההבנה והכתיבה.

מהלך ההוראה: מודל הוראה הוליסטי

מטרות הפעילות	תיאור הפעילות	השלב בתיהלך הלמידה
<ul style="list-style-type: none"> ✓ עירור הסקרנות האוריינית ✓ העלאת ידע קודם ✓ הרחבת ידע עולם ✓ למידת אוצר מילים רלוונטי 	<p>פעילות הטרמה המהווה "כרטיס כניסה" לטקסט.</p> <p>לדוגמה: משחק אוצר מילים, טקסטון קצר "הידעת?", שאלות מסוג מה אני יודע על... מה אני רוצה לדעת על...</p>	טרום-קריאה
<ul style="list-style-type: none"> ✓ הגברת העניין וההנעה (מוטיבציה) לקריאה ✓ מיקוד הקשב וההבנה ✓ פיתוח קריאה ביקורתית ✓ הגברת המכוונות העצמית בקריאה 	<p>קריאה פעילה, אינטראקטיבית ומנוטרת הבנה.</p> <p>הפעילות משלבת עצירות מובנות לשיח במליאה ובלמידת עמיתים, לצד תיעוד בחוברת הפעילויות.</p>	קריאה דיאלוגית של הטקסט
<ul style="list-style-type: none"> ✓ קידום הבנת הנקרא ✓ הרחבת אוצר מילים וידע לשוני ✓ התנסויות בהבעה בכתב כגון: כתיבת הסבר, דעה, משפטי השוואה, מיזוג מידע. ✓ הגברת חדוות הלמידה ✓ הגברת הפעלתנות בלמידה 	<p>מגוון פעילויות המותאמות להזדמנויות שהטקסט מזמן:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. שאלות לתיהלך ההבנה. 2. ארבע קטגוריות לשוניות (עם 3 פעילויות לכל קטגוריה). 3. משימות כתיבה לבחירה. 4. שילוב משחקים בלמידה: <ul style="list-style-type: none"> ▪ משחק מסלול עם שאלות הבנה ▪ משחק טריוויה ("מה השאלה") 	קידום מיומנויות בזיקה לטקסט



אופן ניהול השיעור

פתיחה במליאה: הצגת הנושא (ראו מצגת מלווה) והכוונת התלמידים לביצוע המשימות לפי המהלך המוצע.

חלוקת חומרים והטרמת החוויה: חלוקת חומרי הלמידה והסבר לתלמידים שהטקסט ילווה אותם לאורך מספר מפגשים, כאשר הלמידה תיעשה בסגנון "חדר בריחה" – **קריאה כהרפתקה**.

חלוקה לחברות: חלוקת התלמידים לזוגות או לשלוש (2-3 תלמידים) לפי הרכב חברתי נוח, נעים ומקדם.

בחירה בין מודלים פדגוגיים להוראה: מומלץ לנהל את השיעור במודל הפדגוגי "איתי ולידי".

1. אפשרות א' (הנחיה ישירה בקבוצה): המורה מנחה ומקיימת הוראה בקבוצה הקטנה, מובילה את הקריאה הדיאלוגית ומתווכת את המשימות. במקביל, התלמידים עובדים בלמידת עמיתים בחברות (בזוגות) באופן שיתופי, כאשר כל תלמיד ותלמידה מתעדים את התוצרים בחוברת האישית שלהם.

2. אפשרות ב' (תיווך וליווי החברות): הלמידה מתנהלת בעיקרה בלמידת עמיתים בחברות. המורה עוברת בין הקבוצות השונות ומלווה אותן בהתאם לצורך: בהנחיה מפורשת, בהקראה קולית, בהובלת השיח הדיאלוגי סביב הרעיונות בטקסט, או במתן משוב על השיח ועל הכתיבה (בהתאם למאפייני הלומדים ומשימות היחידה).

קריאה מהנה והצלחה רבה!

מצוות הפיתוח



מדריך למורה: "הקרוב על הפנאי" – לוח המשחק מול המסך הדיגיטלי

יחידת הוראה זו מיועדת לכיתות ו, להוראה בקבוצה קטנה, במסגרת בית הספר של החופש הגדול – "קיץ פלוס".

במרכז הלמידה עומד הטקסט "הקרוב על הפנאי", העוסק בהשוואה בין סוגי משחק – משחק קופסה לעומת משחק דיגיטלי.

מאפייני הטקסט: כדאי להכיר את ההזדמנויות והאתגרים שהטקסט מזמן.

מאפייני הטקסט: הטקסט "הקרוב על הפנאי" מאת אפרת קוצר, הוא טקסט מידעי-טיעוני בעל מבנה השוואתי, המתאים באופן מדויק לרמת הקריאות של תלמידים המסיימים את כיתה ו' ונערכים למעבר לחטיבת הביניים. הטקסט אומנם ארוך (894 מילים) ודחוס מבחינה רעיונית, אך אינו מורכב מבחינה לשונית. להלן כמה מאפיינים בולטים לטקסט:

תוכן ומבנה הטקסט:

הטקסט עוסק בעולם תוכן הקרוב לעולמם של התלמידים. רמת הדחיסות הרעיונית בינונית עד גבוהה, אך היא מתווכת ומרוככת בצורה טובה. הטקסט חושף את התלמידים למושגים מורכבים מתחום הפסיכולוגיה והלמידה, כגון "מיומנויות ניהוליות גבוהות", "ויסות עצמי", "עיכוב תגובה" ו"תפקודים ניהוליים". כדי למנוע עומס רעיוני בשל המושגים המופשטים, הכותבת מצמידה לכל מושג דוגמה מוחשית מעולמם האישי של התלמידים. כך למשל, המושג "עיכוב תגובה" מוסבר באמצעות חוק 'נגעת-נסעת' בשחמט, והדיון כולו נשען על משחקים מוכרים כמו מונופול, טאקי, פורטנייט ומיינקראפט. אלמנט זה מפחית משמעותית את תחושת הדחיסות ומגביר את המוטיבציה לקריאה.

הטקסט בנוי בצורה של הקבלה ברורה. הוא מציג תחילה את זירת משחקי הקופסה (יתרונות חברתיים וקוגניטיביים, חוויית ההפסד וחסרונות), ולאחר מכן מציג במבנה דומה את זירת משחקי המחשב. סימטריה זו מסייעת לתלמידים לארגן את המידע בראשם ולערוך השוואה בקלות.

שימוש בכותרות משנה כמו "הקסם שבמפגש..." ו"מעבר למציאות..." מייצר מפת דרכים ויזואלית ברורה ומקל על הניווט בטקסט. הטקסט נפתח בהזמנה לחוויה ("דמיינו את הרגע הזה...") ומסתיים בשאלת חשיבה רפלקטיבית המזמינה את התלמידים למצוא את האיזון האישי שלהם. גם לאורך הטקסט משולבות שאלות מנחות (למשל: "ומה קורה במקרה של הפסד...?") השומרות על ערנות הקורא ומסמנות לו את הנושא הבא.



לשון הטקסט: הטקסט משלב מילים במשלב בינוני-גבוה כגון: מוחשי, בלתי אמצעי, מואצת, תכופים, משאביהם ואיפוק. מילים אלו תואמות את המצופה מתלמידים לקראת חטיבת הביניים. מילים לועזיות או מונחים מורכבים מנוקדים בניקוד מסייע (למשל: קונסולה, גלובלי, אבולוציה) (המקל על הפענוח). כמו כן, ביטויים ממשלב גבוה מוסברים מיד בגוף הטקסט (לדוגמה: "חיבור אנושי בלתי אמצעי, כלומר: מפגש ישיר בין אנשים"). המשפטים משלבים מבנים מורכבים ומחוברים, אך שומרים על זרימה. נעשה שימוש מושכל במגוון קשרים לוגיים המארגנים את הטיעון: קשרי ניגוד (מנגד, למרות), קשרי הוספה (מעבר לכך, בנוסף), וקשרי סדר (ראשית כל, לבסוף).

תיאור של יחידת ההוראה

יחידת ההוראה מציעה מעטפת למידה שלמה ומתהלכת: היא נפתחת בשלב הכנה לקראת הקריאה ("כרטיס כניסה" לטקסט), ממשיכה בקריאה פעילה ואינטראקטיבית, ומסתיימת בעיבוד מעמיק לשם הבנת הטקסט. מהלכי ההוראה מקדמים אוצר מילים, ידע לשוני ומיומנויות אורייניות באופן אינטגרטיבי, תוך התמקדות באסטרטגיות קריאה וכתובה ובמיומנויות אורייניות מסדר גבוה:

✓ יצירת הכללות ואיתור הנושא של כל פסקה.

✓ כתיבת סיכום משווה על בסיס טבלת השוואה (התבחינים בטבלה הם למעשה

הנושאים/הכותרות של כל פסקה) ועריכת בקרה.

✓ פיתוח אוצר המילים (מילים דו-משמעיות, מילים נרדפות, מילים לועזיות, ניבים וביטויים).

נוסף על כך, **הפעילות כוללת מענה לשונות לומדים**: היות ומשימת כתיבת הסיכום המשווה היא משימה

מורכבת ומאתגרת עבור ילדים שונים, משולבים בה פיגומים במספר רמות:

☞ מסגרת כתיבה ריקה לצורך חשיפה והגברת מודעות מטא-טקסטואלית למבנה הכתיבה המשווה.

☞ מסגרת כתיבה הכוללת התחלות של משפטים עבור ילדים המתקשים להתחיל לכתוב...

☞ כרטיסיות עם הצעות לניסוחים שונים עבור מגוון הפסקות הכלולות בסיכום. הצעות אלה מהוות עוגן

לתלמיד היות והן מספקות לו מסגרת כתיבה מובנית לכל פסקה ופסקה בסיכום.

חשוב לשמור על **סדר הפעילויות ביחידה** כפי שהן מופיעות בשקופית הפתיחה במצגת.

במדריך למורה מפורטות ההנחיות ומוצעות תשובות מיטביות לכלל הפעילויות המופיעות ביחידה.



חומרי ההוראה והלמידה

יש להדפיס כמספר התלמידים	טקסט "הקרב על הפנאי"
יש להדפיס כמספר התלמידים	חוברת לתלמיד
להצגה במליאה	מצגת "חדר בריחה"
	"מה השאלה" – משחק טריוויה קבוצתי לוח משחק + 24 כרטיסי משחק
8 כרטיסים	פיגומים לכתיבה

מהלך השיעור



להלן מפרט המשימות, תשובות ומחווין לבדיקת המשימות:

חלק א': הטרמה – "כרטיס כניסה"

הפקת מידע מכותרת: למה לדעתכם הכותב משתמש במילה "קרב" כשהוא מדבר על שעות

הפנאי שלנו? מי נלחם במי?

דוגמה לתשובת תלמיד/ה:

"הכותב משתמש במילה 'קרב' כי לדעתי יש מעין תחרות על הזמן הפנוי שלנו. משחקי המחשב הם מאוד מושכים ומהירים, ומשחקי הקופסה הם יותר איטיים אבל מזמינים למפגש אמיתי. כל אחד מהם 'נלחם' על המקום שלו בחיים שלנו, ואנחנו צריכים להחליט באיזה משחק אנחנו רוצים להשקיע את הזמן שלנו בכל פעם."



דגשים והנחיות למורה:

השימוש במילה "קרב" הוא שימוש מטאפורי (ציורי) שמטרתו להמחיש את המורכבות והבחירה שעומדת בפנינו בעידן המודרני:

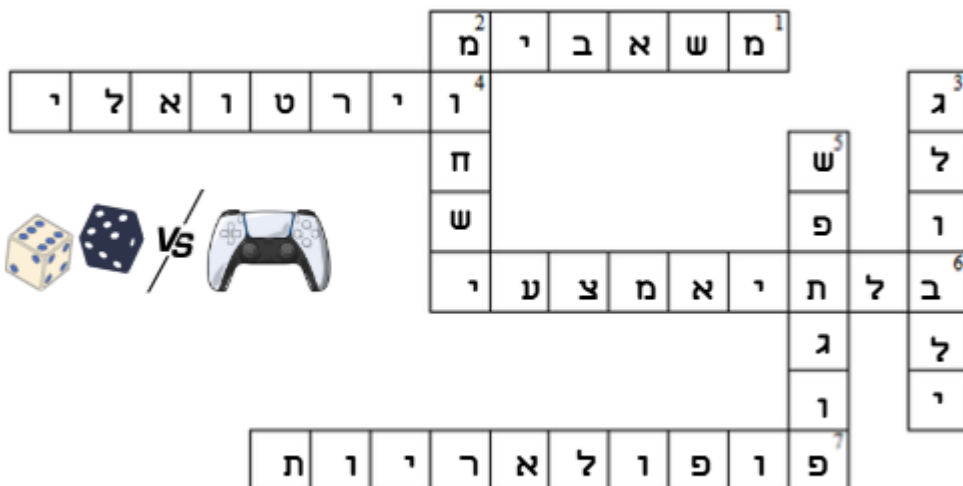
- מי נגד מי? ה"קרב" אינו פיזי, אלא פנימי או תרבותי. מצד אחד עומד עולם משחקי הקופסה המציע חיבור אנושי, מוחשיות וקצב מתון. מצד שני, עומד עולם משחקי המחשב המציע זמינות, דינמיות וקשר גלובלי.
- מהו הקרב? מדובר במאבק על תשומת הלב ועל אופן ניצול הזמן שלנו. בכל רגע פנוי, אנו נדרשים להכריע: האם נבחר באינטראקציה חברתית "של פעם" או בגירויים הדיגיטליים המהירים. המילה "קרב" מדגישה שהבחירה אינה מקרית, אלא דורשת מאיתנו מודעות וקבלת החלטות.

במהלך הדיון בכיתה, אפשר לשאול את התלמידים:

- "האם אתם מרגישים שזה באמת קרב?"
 - "האם ייתכן ששתי הזירות יכולות לחיות בשלום זו לצד זו, או שאחת תמיד תנצח את השנייה?"
- שאלה זו תעזור להם להבין שאין כאן תשובה נכונה אחת, אלא עמדה אישית המתפתחת במהלך קריאת הטקסט.

הגדרות לתשבץ "הקרב על הפנאי"

1. **בלתי אמצעי:** שיר, ללא גורם מתווך באמצע.
2. **מוחשי:** ממשי, דבר שניתן לחוש אותו ולגעת בו.
3. **משאבים:** אמצעים, חומרים או יכולות שעומדים לרשותנו כדי להשיג מטרה.
4. **גלובלי:** חובק עולם, קשור לכל כדור הארץ.
5. **וירטואלי:** מציאות המתרחשת במרחב הדיגיטלי (במחשב).
6. **שפת גוף:** דרך לתקשר באמצעות תנועות, הבעות פנים ותנוחות מבלי להשתמש במילים.
7. **פופולאריות:** מצב שבו אנשים רבים אוהבים, מכירים או משתמשים בדבר מסוים.





חלק ב': קריאה דיאלוגית של הטקסט

נקודת עצירה אחרי הפסקה הראשונה – מאפיינים משותפים למשחקי קופסה ומחשב

ערכו רשימה של מאפיינים משותפים למשחקי קופסה ומחשב.
היעזרו בכתוב בפסקה שקראתם וגם בידע שלכם.

תשובה למורה: מאפיינים משותפים

- תחרותיות (הרצון לנצח)
- סיפוק והנאה
- שיתוף פעולה
- התמודדות עם אתגרים
- פתרון בעיות
- צורך בריכוז ובמחשבה
- תקשורת בין-אישית
- התמודדות עם הפסד

התאמת כותרת לכל פסקה:

הקסם שבמפגש – תחית משחקי הקופסה

האם שיחקתם פעם ב"מונופול" או ב"טאקי" עם חברים או עם בני משפחה? אולי התווכחתם מי מנצח, צחקתם יחד או חיכיתם במתח לתורכם. משחקים כאלה מלווים אותנו שנים רבות, אך בעידן של מסכים וטכנולוגיה מתקדמת, עולה השאלה: מדוע הם עדיין פופולריים כל כך?

הכותרת: היבט חברתי

בשנים האחרונות אנו עדים לתחייה מחודשת של משחקי הקופסה. למרות ההתפתחות הטכנולוגית המואצת, אנשים רבים בוחרים לחזור למשחקים המתקיימים סביב שולחן משותף. תופעה זו מעידה על צורך בחיבור אנושי בלתי אמצעי, כלומר: מפגש ישיר בין אנשים. כאשר שחקנים יושבים זה מול זה, הם קולטים שפת גוף, הבעות פנים וטון דיבור, ובכך לומדים להבין טוב יותר את האחר ולתקשר באופן עשיר ומלא יותר.

הכותרת: אופי החוויה וקצב המשחק

גם אופי החוויה במשחקי הקופסה הוא מוחשי וישיר: השחקנים נוגעים בכלי המשחק, מטילים קובייה ומזיזים חיילים על הלוח, ובכך הם חווים את המשחק דרך פעולה ממשית. קצב המשחק מתון באופן



יחסי, דבר המאפשר לחשוב, להתלבט ולתכנן מהלכים מראש. מנגד, הקצב האיטי יחסית גם דורש איפוק וסבלנות כשכל שחקן ממתין לתורו.

הכותרת: מיומנויות נדרשות לצורך המשחק

עצם ההמתנה של כל שחקן לתורו והצורך להאזין לדברי השחקנים האחרים ולהפנות קשב למהלכים שהם מבצעים מסייעים באימון תפקודי קשב שונים ובפיתוח סבלנות וסובלנות לאחר. מעבר לכך, משחקי הקופסה מהווים דרך יעילה להקניה ולאימון של מיומנויות ניהוליות גבוהות כגון: תכנון וארגון, וויסות עצמי וגמישות מחשבתית. ראשית כל, במשחקים רבים השחקנים נדרשים לחשיבה מספר צעדים קדימה ולתכנון אסטרטגי, תוך מיתון תגובות מהירות ללא מחשבה תחילה. כך לדוגמה, חוק ה'נגעת-נסעת' במשחק השחמט, המחייב שחקן להשתמש בכלי ברגע שנגע בו. באופן זה השחקנים מתרגלים את המיומנות החשובה של עיכוב תגובה. עוד הם נדרשים לנהל את משאביהם בחכמה: לעשות שימוש מושכל באמצעים מוגבלים כמו קלפים, זמן או נקודות ולהגיב באופן מותאם למהלכים המשתנים של חבריהם למשחק. לבסוף, השחקנים מתרגלים את המיומנויות הבסיסיות של המתנה לתורם והקשבה לאחרים – מה שמסייע להם בפיתוח סבלנות וסובלנות לאחר.

הכותרת: התמודדות עם הפסד

ומה קורה לנו כשאנחנו מפסידים? הרי בכל משחק יש מנצחים ומפסידים. במשחקי קופסה ההפסד מתרחש לעיני השחקנים האחרים, ולכן הוא גלוי ומוחשי. השחקן נדרש להתמודד עם תחושות של אכזבה או תסכול בזמן אמת, אך גם ללמוד לקבל את התוצאה, לפרגן למנצח ולשמור על רוח ספורטיבית.

הכותרת: אתגרים וחסרונות הקשורים למשחק

לבסוף, גם למשחק הקופסה יש את האתגרים שלו. היות שאנחנו תלויים במידה רבה בחברינו למשחק, איננו יכולים לשחק כל אימת שנרצה. אולי האתגר המשמעותי ביותר במשחקי הקופסה הוא למצוא זמן משותף שכולם יכולים לשחק בו ומקום פיזי לצורך המפגש.

מעבר למציאות – עולם משחקי המחשב

כיום, משחקים כמו "פורטנייט" ו"מיינקראפט" הפכו לחלק מרכזי מחיי היומיום של ילדים ובני נוער. בעזרת מחשב, טלפון או קונסולה, שחקנים יכולים לבנות עולמות, לצאת להרפתקאות ולשחק עם שחקנים אחרים מכל רחבי העולם. לאור הפופולריות הרבה של משחקים אלה בואו ננסה להבין יחד: מה הופך אותם לכל כך מושכים?



הכותרת: התפתחות משחקי המחשב

משחקי המחשב עברו אבולוציה מדהימה בעשור האחרון וכיום הם מציעים עולמות דיגיטליים מורכבים ועשירים בפרטים. השחקן אינו רק צופה, אלא גם משתתף פעיל שיכול להשפיע על מהלך המשחק, לקבל החלטות ולפעול בתוך סיפור מתפתח. כך נוצרת תחושת מעורבות גבוהה וחוויה אישית, שמביאה לעיתים אף לטשטוש הגבולות בין המציאות לבין הדמיון.

הכותרת: אופי החוויה וקצב המשחק

אופי החוויה במשחקי המחשב הוא מהיר ודינמי. המשחקים מספקים גירויים תכופים ומשוב מידי לכל פעולה של השחקן, כמו: קבלת נקודות, מעבר שלב או הפסד. לדוגמה, פעולה מוצלחת מובילה מיד להתקדמות, ואילו טעות מובילה לניסיון חוזר. קצב זה יוצר עניין מתמשך, ומושך במיוחד עבור שחקנים הזקוקים לגירוי רציף.

הכותרת: מיומנויות נדרשות לצורך המשחק

אופיים הייחודי של משחקי המחשב מגדיר את המיומנויות הדרושות כדי להצליח בהם. כך, השחקנים נדרשים להפגין זריזות מחשבתית, להגיב במהירות למצבים משתנים ולפתור בעיות תוך כדי תנועה. בנוסף, רבים מהמשחקים והשיח בין השחקנים מתנהלים באנגלית, ולכן שחקנים נחשפים לשפה זו ולומדים מילים וביטויים תוך כדי משחק.

הכותרת: היבט חברתי

גם ההיבט החברתי של משחקי המחשב השתנה מקצה לקצה. בזכות רשת האינטרנט, המשחק אינו עוד פעילות בודדת בחדר סגור. שחקנים מקימים קהילות, משתפים פעולה בצוותים בינלאומיים ויוצרים קשרים עם אנשים מכל קצוות תבל. מדובר במערך חברתי גלובלי, שבו השפה והמרחק הגיאוגרפי אינם מהווים עוד מחסום לתקשורת. למרות שהתקשורת אינה מתרחשת פנים אל פנים, היא מאפשרת יצירת קשרים, עבודה משותפת וחשיפה לשפות ולתרבויות מגוונות.

הכותרת: התמודדות עם הפסד

ומה קורה במקרה של הפסד כשמדובר במשחקי מחשב? גם בסביבה הדיגיטלית השחקנים חווים הפסדים אך ההתמודדות עם ההפסד שונה באופייה מזו של משחקי הקופסה. ראשית, השחקן נמצא לרוב לבדו ולא צריך לדאוג מכך שמישהו יראה או ישפוט אותו במצב זה. שנית, לעיתים ניתן להתחיל משחק חדש מיד לאחר שהפסדת, מה שהופך את חווית ההפסד לקצרה ומהירה יותר ומפחית מתחושת התסכול. מנגד, המעבר המהיר מצמצם את העיסוק הרגשי בתחושת ההפסד ולא מאפשר הזדמנות אמיתית להתמודד איתה.



הכותרת: אתגרים וחסרונות הקשורים למשחק

לבסוף, חשוב גם לציין את הצדדים הפחות חיוביים של משחקי המחשב. מומחים מתריעים כי זמן מסך ממושך עלול להשפיע על הבריאות, וריבוי הגירויים עשוי להקשות על הריכוז בפעילויות אחרות. בנוסף, יש שחקנים המפתחים סוג של תלות במשחק ומתקשים להתנתק ממנו, דבר שעלול לפגוע בשגרת חייהם.

חלק ג': פינת הלשון

4 קטגוריות: מילים דו-משמעיות, מילים לועזיות, מילים נרדפות, ניבים וביטויים

טבלת תשובות: פינת הלשון

מס' שאלה	קטגוריה	תשובה נכונה
מילים דו משמעיות		
.1	מילים דו-משמעיות	1. הרופא החליט לשנות את מהלך הטיפול של החולה לאחר שהתרופה הקודמת לא הועילה.
.2	מילים דו-משמעיות	3. לאחר שעות רבות של ירידת גשם באופן רציף , מפלס הכנרת עלה בסנטימטר נוסף.
.3	מילים דו-משמעיות	1. העובדה שהתלמידה למדה שעות רבות למבחן מעידה על הרצינות שלה.
.4	מילים דו-משמעיות	1. הקהל באולם ישב במתח רב עד להכרזה על הזוכה בתחרות.
.5	מילים דו-משמעיות	2. במהלך שנות עבודתה בחברה, רקמה האישה קשרים מקצועיים עם אנשים רבים בתעשייה.
מילים לועזיות		
.1	מילים לועזיות	1. משתנה, פעיל ומתפתח כל הזמן.
.2	מילים לועזיות	2. חובק עולם, כלל-עולמי.
.3	מילים לועזיות	4. התפתחות הדרגתית ושינוי משמעותי לאורך זמן.
.4	מילים לועזיות	2. מדומה (מתקיים במרחב הממוחשב)



מס' שאלה	קטגוריה	תשובה נכונה
מילים נרדפות		
.1	מילים נרדפות	1. מזהירים
.2	מילים נרדפות	2. עולם
.3	מילים נרדפות	3. הפחתה
.4	מילים נרדפות	2. רגוע
ניבים וביטויים		
.1	ניבים וביטויים	1. שינוי מוחלט, יסודי וקיצוני בכל המובנים ובכל המאפיינים.
.2	ניבים וביטויים	2. ברגע ההתרחשות עצמו, בדיוק כשדברים קורים, ללא כל דיחוי.
.3	ניבים וביטויים	1. למרות שהקבוצה הפסידה בגמר, השחקנים לחצו ידיים למנצחים והפיגו הגינות וכבוד.



חלק ד': רגע, כותבים... סיכום משווה

למורה: טבלת השוואה מלאה המבוססת על הטקסט "הקרב על הפנאי".

קריטריון	משחקי קופסה	משחקי מחשב
אופי החוויה וקצב המשחק	חוויה מוחשית וישירה (מגע בכלי משחק), קצב משחק מתון המאפשר מחשבה ותכנון.	חוויה דינמית ומהירה, מספקת גירויים תכופים ומשוב מיידי לכל פעולה.
מיומנויות נדרשות לצורך המשחק	תכנון אסטרטגי, ניהול משאבים, ויסות עצמי, עיכוב תגובה, תפקודי קשב, גמישות מחשבתית.	זריזות מחשבתית, תגובה מהירה למצבים משתנים, פתרון בעיות תוך כדי תנועה, תקשורת בשפה האנגלית.
היבט חברתי	חיבור אנושי בלתי אמצעי (פנים אל פנים), למידת שפת גוף והבעות פנים.	מערך חברתי גלובלי, בניית קהילות וצוותים בינלאומיים ללא חסמי שפה או מרחק.
התמודדות עם הפסד	הפסד גלוי ומוחשי לעיני אחרים, דורש התמודדות רגשית מיידיית ורוח ספורטיבית.	התמודדות אישית ולעיתים מבודדת; אפשרות להתחלה מהירה של משחק חדש, שמפחיתה תסכול אך מצמצמת עיבוד רגשי.
אתגרים וחסרונות הקשורים למשחק	תלות בלוח זמנים משותף ובמקום פיזי למפגש.	פגיעה אפשרית בבריאות (זמן מסך), קושי בריכוז, סיכון להתמכרות ופגיעה בשגרת החיים.

למורה: מענה לילדים עם צורך בתיווך ברמות שונות כדי להתגבר על מחסום הכתיבה:

מסגרות כתיבה

להלן שתי מסגרות כתיבה אפשריות לתלמידים:

1. הראשונה מספקת לתלמיד עוגן של מבנה הכתיבה בסיכום משווה.
2. השנייה מציעה התחלות של משפטים ומהווה מרחב בטוח יותר לכתיבה עבור אלו המתקשים או נרתעים מעצם משימת הכתיבה.



כותרת השוואה:

*פסקת
פתיחה*

*פסקת
דמיון*

לצד המאפיינים הבסיסיים המשותפים לשני סוגי המשחקים, קיימים גם הבדלים רבים ביניהם.

*הנצף 1
תבחין...*

*הנצף 2
תבחין...*

*הנצף 3
תבחין...*

*פסקת
סיכום*



כותרת השוואה:

משחקים מלווים אותנו תמיד, אך כיום עולה השאלה מה עדיף - משחק קופסה או משחק מחשב? בסיכום זה אציג

פסקת
פתיחה

ניתן לחשוב שמשחקי קופסה ומשחקי מחשב הם עולמות שונים לחלוטין, אך למעשה הם דומים בבסיסם. בשניהם אנו חווים
בנוסף, לשניהם מטרה משותפת. בשני המקרים, המשחק מהווה זירה ל

פסקת
גאון

לצד המאפיינים הבסיסיים המשותפים לשני סוגי המשחקים, קיימים גם **הבדלים** רבים ביניהם.

הפאל 1
תבחין...

הפאל 2
תבחין...

הפאל 3
תבחין...

לסיכום, ראינו שמשחקי קופסה ומשחקי מחשב מציעים חוויות שונות. לדעתי, _____

פסקת
סיכום

כל אחד יחשוב לעצמו מהו האיזון הנכון עבורו, בקרב על הפנאי האישי שלו.



כרטיסיות פיגומים לתלמידים לצורך עידוד הכתיבה:



פסקה המציגה את המשותף

אפשר לחשוב שמשחקי קופסה ומשחקי מחשב מייצגים עולמות שונים לחלוטין, אך למעשה הם דומים בבסיסם. בשניהם אנו חווים...

בנוסף, לשניהם מטרה משותפת. בשני המקרים, המשחק מהווה זירה ל...



פסקת פתיחה (הצגת הנושא)

אפשרות א': "בעידן הטכנולוגי בו אנו חיים, משחקים הפכו לחלק בלתי נפרד מחיינו. בסיכום זה אשווה בין שתי זירות משחק פופולריות: משחקי קופסה מסורתיים ומשחקי מחשב מתקדמים..."

אפשרות ב': "משחקים מלווים אותנו תמיד, אך כיום עולה השאלה מה עדיף – משחק קופסה או משחק מחשב? בסיכום זה אציג את המאפיינים של כל זירה ואבחן מהם ההבדלים ביניהן..."



פסקות השוואה (לפי תבחינים)

מיומנויות נדרשות לצורך המשחק:

האופי השונה של כל משחק משפיע גם על **המיומנויות הנדרשות כדי להצליח בו**. כדי להצליח במשחקי קופסה עלינו..., **בעוד שבמשחקי המחשב אנו נדרשים להפגין**..."



פסקות השוואה (לפי תבחינים)

אופי החוויה וקצב המשחק:

"בכל הנוגע לאופי החוויה, משחקי הקופסה מתאפיינים ב... **לעומת זאת**, במשחקי המחשב החוויה היא "... בנוסף, קצב המשחק שונה בכל אחד מסוגי המשחקים. בעוד שבמשחק קופסה הקצב הוא..., במשחק מחשב..."



פסקות השוואה (לפי תבחינים)

התמודדות עם הפסד:

"התמודדות עם הפסד שונה מאוד בכל זירה;
במשחק קופסה אנו..., **ואילו** במחשב אנו..."



פסקות השוואה (לפי תבחינים)

היבט חברתי:

"בפן החברתי, משחקי הקופסה מציעים
מפגש שבו.... **לעומת זאת**, במשחקי
המחשב המפגש מתקיים ב.... ומאפשר..."



פסקת סיכום

אפשרות א': "לסיכום, ראינו שמשחקי קופסה
ומשחקי מחשב מציעים חוויות שונות. לדעתי,
לכל אחד מהם יש ערך אחר, ומומלץ לשלב בין
שניהם"..." כל אחד יחשוב לעצמו מהו האיזון
הנכון עבורו בקרב על הפנאי האישי שלו.

אפשרות ב': "לסיכום, בעוד משחקי הקופסה
תורמים ל..., משחקי המחשב מפתחים את...
הבחירה ביניהם תלויה ב"..." בסופו של דבר, כל
אחד יחשוב לעצמו מהו האיזון הנכון עבורו
בקרב על הפנאי האישי שלו.



פסקות השוואה (לפי תבחינים)

אתגרים וחטרונות הקשורים למשחק:

"**למרות** היתרונות, לכל זירה יש אתגרים
משלה. במשחקי קופסה האתגר הוא...,
ואילו במחשב האתגר הוא..."



דוגמה לתשובה מיטבית של תלמיד:

הקרב על הפנאי: משחקי קופסה מול משחקי מחשב

בעידן המודרני, אנו מבלים חלק גדול משעות הפנאי שלנו במשחקים. אנו ניצבים בפני שתי אפשרויות עיקריות: משחקי קופסה מסורתיים או משחקי מחשב מתקדמים. בסיכום זה נשווה בין שני סוגי המשחקים ונבחן את היתרונות ואת האתגרים של כל אחד מהם.

בין אם אנו יושבים סביב שולחן פיזי או ב"חדר" וירטואלי, המשחק מספק לנו תחרותיות בריאה, תחושת מתח והנאה. מעבר לכך, בשני המקרים, המשחקים משמשים עבורנו מרחב לפיתוח מיומנויות חברתיות ואישיות החיוניות לחינוך. באמצעותם אנו לומדים לנצח, להפסיד, לתקשר, לפתור בעיות ולהתמודד עם אתגרים.

לצד המאפיינים הבסיסיים המשותפים לשני סוגי המשחקים, קיימים גם הרבה הבדלים ביניהם.

בכל הנוגע לאופי החוויה ולקצב המשחק, משחקי הקופסה מציעים חוויה מוחשית שבה השחקנים נוגעים פיזית בחלקי המשחק. יתרה מכך, קצב המשחק מתון ומאפשר תכנון והשקעת מחשבה. לעומת זאת, משחקי המחשב מתרחשים בסביבה הווירטואלית ומציעים חוויה דינמית ומהירה מאוד, המבוססת על גירויים תכופים ומשוב מהיר.

האופי השונה של כל משחק משפיע גם על **המיומנויות שהוא מסייע לאמן ולקדם:** כך, משחקי הקופסה עוזרים לנו לפתח סבלנות, תכנון אסטרטגי ויכולת ויסות עצמי. מנגד, משחקי המחשב דורשים זריזות מחשבתית, תגובה מהירה למצבים משתנים, ואף עוזרים לשחקנים לרכוש את השפה האנגלית.

בהיבט חברתי, המפגש סביב משחקי הקופסה הוא אישי ובלתי אמצעי, מה שמאפשר לנו לקרוא שפת גוף של חברים ולתקשר עמם באופן ישיר. לעומת זאת, משחקי המחשב מאפשרים לנו ליצור קשרים גלובליים עם אנשים מכל העולם דרך האינטרנט, ללא קשר למרחק הגיאוגרפי.

בנוסף, **ההתמודדות עם הפסד שונה בכל סוג משחק.** במשחקי קופסה ההפסד הוא פומבי וגלוי, דבר המחייב אותנו ללמוד לשמור על רוח ספורטיבית. לעומת זאת, במחשב, השחקן לרוב חווה את ההפסד כשהוא לבד ואף יכול להתחיל מיד משחק חדש, מה שמקל על התסכול אך לעיתים פוגע ביכולת שלנו לעבד את הרגשות שנוצרו בעקבות ההפסד.

לבסוף, **לכל משחק יש את האתגרים שלו.** משחקי הקופסה דורשים מאיתנו למצוא זמן ומקום פיזי משותף עם חברים. מנגד, משחקי המחשב מציבים אתגרים כמו זמן מסך ממושך וקושי להתנתק מהמשחק, דבר שעלול לפגוע בשגרת היום-יום.

לסיכום, לכל סוג משחק יש מאפיינים ייחודיים משלו. משחקי הקופסה מעודדים חיבור אישי וסבלנות, ואילו משחקי המחשב מפתחים מיומנויות טכנולוגיות וקשרים עם העולם הרחב. לדעתי, כדאי לשלב בין שני סוגי המשחקים כדי ליהנות מהיתרונות של שניהם בזמננו הפנוי.



"כרטיס יציאה"

כעת, חשבו על אחד המשחקים האהובים עליכם והעריכו אותו לפי התבחינים בטבלת ההשוואה. התלמידים יכולים לבצע את המשימה בשיח או בכתב. הנה שתי דוגמאות לתשובות תלמידים, המדגימות יישום של התבחינים על שני סוגי המשחקים.

1. תשובת תלמיד: משחק קופסה – "טאקי"

- **אופי החוויה וקצב המשחק:** החוויה היא מהנה ואיטית יחסית. הקצב רגוע ומאפשר לנו לצחוק ולדבר בזמן שמחכים לתור שלנו.
- **מיומנויות נדרשות לצורך המשחק:** דרושה יכולת תכנון כדי לשמור קלפים חזקים לסוף, וגם זיכרון כדי לזכור אילו צבעים היריבים צריכים.
- **היבט חברתי:** המשחק מחייב ישיבה משותפת סביב השולחן. יש הרבה אינטראקציה פנים אל פנים, כולל דיבורים והומור.
- **התמודדות עם הפסד:** כשמפסידים, צריך לפרגן למנצח ולשמור על רוח ספורטיבית, למרות שזה יכול לאכזב כשנשארים עם הרבה קלפים ביד.
- **אתגרים וחסרונות:** האתגר הכי גדול הוא למצוא זמן שכל החברים פנויים בו, וגם למצוא מקום בשביל לשחק.

2. תשובת תלמיד: משחק מחשב – "פורטנייט (Fortnite)"

- **אופי החוויה וקצב המשחק:** החוויה מאוד אינטנסיבית ומהירה. המשחק דורש ריכוז גבוה כי הכל קורה בשברירי שנייה, והקצב מהיר מאוד.
 - **מיומנויות נדרשות לצורך המשחק:** נדרשת זריזות מחשבתי, תגובה מהירה מאוד למצבים משתנים, ויכולת להפעיל את המקלדת/שלט בצורה מדויקת.
 - **היבט חברתי:** המשחק הוא גלובלי. אני משחק עם חברים שנמצאים בבתים שלהם, ואנחנו מתקשרים דרך האוזניות. זה מאפשר לשחק עם אנשים מכל העולם.
 - **התמודדות עם הפסד:** במחשב הפסד פחות אישי כי אני יכול מיד להתחיל משחק חדש, אבל זה עדיין מתסכל כשמפסידים בגלל טעות קטנה.
 - **אתגרים וחסרונות:** החיסרון הוא שקל לשקוע במשחק יותר מדי זמן, מה שעלול לפגוע במשימות שעלינו לבצע אם לא שמים לב לזמן.
- למורה:** ניתן להשתמש בדוגמאות אלו כדי להראות לתלמידים איך הם יכולים להשתמש ב"מילים מקצועיות" שלמדו בטקסט (כמו "רוח ספורטיבית", "זריזות מחשבתי" או "אינטראקציה") כדי להעשיר את ההערכה שלהם.