

# המרדף הגדול: מפצחים את המוח של אלוף הטריוויה

**מסע אינטראקטיבי לפיתוח מיומנויות הבנת הנקרא ואסטרטגיות למידה הפיקוח על הוראת העברית ביסודי - המזכירות הפדגוגית, אגף שפות.**

## חסמים אפשריים

1. עומס מושגי: הבנת ההקשר המופשט שבין חישובי מתמטיקה למשחק כדורגל.
2. תלות בידע קודם: פערי ידע אפשריים, למשל: בהיכרות עם המשחק 'פורטנייט'.

## מאחורי הקלעים: הרדאר הפדגוגי של המורה

### הזדמנויות בהוראה

1. פיתוח חשיבה מסדר גבוה: יישום מושג ה'למידה האסוציאטיבית' על חיי התלמידים.
2. קידום היבטים רגשיים: יצירת מוטיבציה על ידי חיבור תחביבים (ספורט/גיימינג) ללמידה.
3. הרחבת ידע עולם: חשיפה לתרבות הטריוויה והעשרה כללית.

הפיקוח על הוראת העברית ביסודי - המזכירות הפדגוגית, אגף שפות.

## ברוכים הבאים לאולפן.

היום אתם לא רק תלמידים; אתם מתמודדים. כדי לנצח את הצ'ייסר, תצטרכו לחשוב כמוהו. במשחק הזה, המטבע שלכם הוא הבנת הנקרא. אספו נקודות, פצחו את הטקסט, והוכיחו שהמוח שלכם מוכן למרדף.

## מוכנים להתחיל?

## כרטיס כניסה: חימום מנועים

### הידעת?!

המוח שלנו זוכר מידע חדש הרבה יותר בקלות כאשר הוא מתחבר למשהו שאנחנו כבר מכירים ואוהבים. לקשר הזה קוראים 'אסוציאציה' - הגשר הסודי של אלופי הטריווייה!

### מה אתם יודעים (K) ?

- מה אתם כבר יודעים על שעשועוני טריווייה ואלופי ידע כללי?

### מה תרצו לדעת (W) ?

- אילו סודות הייתם רוצים לגלות מהמוח של ה'צ'ייסר'?

## איתי הרמן מגלה: איך הפכתי ל"צ'ייסר"

### ריאיון מיוחד

מאת: מירי כהן בר

רבים מאיתנו צופים בשעשועון הטלוויזיה "המרדף", שבו קבוצה של מתמודדים צריכה לענות על שאלות ידע כללי (טריווייה) ולהתחרות ב"צ'ייסר" (הרודף) או ב"צ'ייסרית" (הרודפת), שניהם בעלי ידע כללי נרחב מאוד ומומחיות במשחק. פגשתי את אחד משני הצ'ייסרים, איתי הרמן, כדי שיספר כיצד הפך למומחה בידע כללי.

- **סימניה**: כיצד גילית שיש לך כישרון לצבור (לאסוף) ידע?
- **איתי**: מגיל צעיר הייתי מודע לזה שיש לי ידע כללי רב, הסקרנות הובילה אותי. קראתי ספרים רבים. אח שלי היה ב'נוער שוחר מדע' והתלהבתי מאוד. רציתי גם, אז רשמו אותי גם.
- **סימניה**: האם אתה מחונן?
- **איתי**: אמא שלי תמיד אמרה: "אתה מעוניין, לא מחונן". היא התכוונה לזה שיש לי רצון וסקרנות.
- **סימניה**: איזה ילד היית?
- **איתי**: הייתי ילד לא ספורטיבי, אבל בשל הידע הרב שלי הייתי מקובל ובמקום טוב. לא השווצתי, גם כשידעתי את התשובות למה שהמורה שאלה. אז לא תמיד הצבעתי ונתתי מקום לאחרים וגם המורה אמרה: "אני לא רוצה לראות כל הזמן את אותן אצבעות" ...

## הצ'ייסר - המשך...

- **סימניה**: יש לך "טיפים" (עצות) לילדים איך ללמוד? איך לזכור דברים?
- **איתי**: כן! כל דבר שאתם לומדים תקשרו (חברו) לעצמכם. כל נושא אפשר לקשר (ליצור אסוציאציה) לדברים שאוהבים, כמו סדרות טלוויזיה, קבוצות ספורט, משחקי מחשב ועוד. למשל: אני אהדתי את קבוצת הכדורגל 'מכבי נתניה' והמתמטיקה סייעה (עזרה) לי לחשב כמה נקודות תשיג הקבוצה וככה התאמנתי על כפל. עוד דוגמה: גם גאוגרפיה למדתי בזכות הקבוצה. בכל שבת נסעה הקבוצה למגרש אחר ולקראת המשחקים היו מתארים לאן היא תיסע. למשל: "נצפין לקריית חיים". כך הבנתי ש"נצפין" זה ניסע לצפון וקריית חיים זה בחיפה. כך זכרתי מקומות. גם הילדים שלי שיפרו את האנגלית באמצעות המשחק "פורטנייט". דרך המשחק אפשר להבין למה מילים מסוימות נקראות כך. כך לילדים קל יותר לזכור.
- **סימניה**: יש לך מסר לילדים?
- **איתי**: תעמיקו ותלמדו על הדברים שאתם הכי אוהבים בעולם. נסו לברר פרטים נוספים שקשורים אליהם.

\* הכתבה לקוחה מתוך כתב העת 'סימניה' – ירחון לילדים בעברית קלה

## אתגר מילים מקדים: חברו את הכבלים!

התאימו בין המילה מתוך הטקסט לפירוש הנכון שלה כדי לפתוח את השלב הבא.

### רשימת מילים:

1. השוּפָּתִי
2. טיפּים
3. סִיפָּה
4. אֶסוֹצִיאצְיָה

### רשימת פירושים להתאמה:

- עצות שימושיות או הדרכות קצרות
- התפארת, הראיתי לאחרים כמה אני טוב או חכם
- קשר בין מושגים; כשרעיון אחד מזכיר לנו רעיון אחר
- עזרה, נתנה סיוע או תמיכה

## ניתוח הטקסט והעמקה

איתי הרמן מגלה: איך הפכתי ל'צ'ייסר' / מאת מירי כהן בר

**סימניה:** כיצד גילית שיש לך כישרון לצבור ידע?  
**איתי:** מגיל צעיר הייתי מודע לזה שיש לי ידע כללי רב, הסקרנות הובילה אותי. קראתי ספרים רבים...

**סימניה:** האם אתה מחונן?  
**איתי:** אמא שלי תמיד אמרה: 'אתה מעוניין, לא מחונן'. היא התכוונה לזה שיש לי רצון וסקרנות.

### עצירת זמזם! משימת שיח לזוגות

מה ההבדל בין להיות 'מעוניין' לבין להיות 'מחונן'? דונו עם החברים והחברות לשולחן והגדירו את ההבדל במילים שלכם. (הערת הנגשה: הפנייה עודכנה ללשון רבים ושוויונית)

**סימניה: איזה ילד היית?**

**איתי:** הייתי ילד לא ספורטיבי, אבל בשל הידע הרב שלי הייתי מקובל ובמקום טוב. לא השווצתי, גם כשידעתי את התשובות למה שהמורה שאלה. אז לא תמיד הצבעתי ונתתי מקום לאחרים וגם המורה אמרה: 'אני לא רוצה לראות כל הזמן את אותן אצבעות'...

## **עצירת זמזם! דיאגרמת השוואה**

מפו בדיאגרמה את התכונות לפי הטקסט ולפי ידע העולם שלכם.

1. תכונותיו של איתי

2. משותף

3. הילד ה'מקובל' הטיפוסי

**סימניה: יש לך 'טיפים' לילדים איך ללמוד?**

**איתי:** כל דבר שאתם לומדים תקשרו לעצמכם... למשל: אני אהדתי את קבוצת הכדורגל 'מכבי נתניה' והמתמטיקה סייעה לי לחשב כמה נקודות תשיג. גם גאוגרפיה למדתי בזכות הקבוצה. 'נצפין לקריית חיים'. הבנתי שזה לנסוע צפונה. גם הילדים שלי שיפרו את האנגלית באמצעות המשחק 'פורטנייט'...

**סימניה: יש לך מסר לילדים?**

**איתי:** תעמיקו ותלמדו על הדברים שאתם הכי אוהבים בעולם.

## **עצירת זמזם! יישום אישי**

**הגיע תורכם!**

בחרו תחביב אחד שלכם, וחשבו על מקצוע לימודים אחד בבית הספר שניתן לקשר אליו.

## **המרדף הסופי: שלב 1 - איתור מידע ואוצר מילים**

ענו על השאלות כדי לטפס בשלבי המשחק!

- **שאלה 1:** מה גרם לאיתי להירשם ל'נוער שוחר מדע'?
  - (א) ללמוד מתמטיקה.
  - (ב) אחיו היה בחוג.
  - (ג) המורה המליצה.
  - (ד) לנצח בטריווייה.

- **שאלה 2:** כיצד למד איתי גאוגרפיה? הביאו דוגמה אחת מתוך הטקסט.
- **שאלה 3:** מדוע ביקשה המורה מאיתי לא להצביע כל הזמן?
- **שאלה 4:** למה הכוונה במילה 'נִצְפִין'?  
 (א) נחביא דבר מה.  
 (ב) נצפה בטלוויזיה.  
 (ג) ניסע לכיוון צפון.  
 (ד) נצייר מפה מפורטת.

## המרדף הסופי: שלב 2 - היסק, פרשנות ואינטגרציה

- **שאלה 5:** מה ניתן להסיק על אופיו של איתי מכך שנתן מקום לאחרים בכיתה?  
 (א) ביישן.  
 (ב) אנוכי.  
 (ג) רגיש חברתית ומתחשב.  
 (ד) לא ידע תשובות.
- **שאלה 6:** מדוע בחר הכותב לשלב בריאיון דווקא את הדוגמה של המשחק 'פורטנייט'?
- **שאלה 7:** על בסיס ידע העולם שלכם, מדוע לעיתים קל יותר ללמוד מילים באנגלית דרך משחק לעומת ספר?
- **שאלה 8:** מהו המסר המרכזי שאיתי מעביר?  
 (א) מתמטיקה הכי חשובה.  
 (ב) למידה מתוך חיבור לתחביבים.  
 (ג) רק מחוננים יצליחו.  
 (ד) משחקים עדיפים.

## המרדף הסופי: שלב 3 - הערכה, ביקורת ומבנה הטקסט

- **שאלה 9:** האם סקרנות מספיקה, לדעתכם, לצבירת ידע? נמקו.
- **שאלה 10:** מהו סוג הטקסט שקראתם?  
 (א) סיפור דמיוני  
 (ב) ריאיון  
 (ג) מאמר מדעי  
 (ד) טקסט מפעיל

## כרטיס יציאה: ניטור חווית הקריאה

### התבוננות פנימה...

- איזה טיפ או סיפור מתוך חייו של איתי הרמן הכי דיבר אליכם ברמה האישית?
- האם הייתה תובנה חדשה על עצמכם כקוראים או כלומדים שלקחתם מהריאיון הזה?

*\* חובה: הסבירו ונמקו מדוע דווקא החלק הזה נשאר איתכם.*

### סיכום וכספת המילים: פצחו את הקוד!

1. הוסיפו מילות מפתח שמייצגות את העיקר בטקסט.
2. כתבו פסקה קצרה שתסכם את הסוד של איתי הרמן בעזרת כל המילים שכתבתם.

### אתגר כתיבה: המהלך שלכם!

#### אתגר הבונוס!

איתי שילב את עולם ה'פורטנייט' והכדורגל בלימודים שלו. עכשיו תורכם להשפיע!

- כתבו המלצה קצרה לחבר או לחברה על משחק, סדרת טלוויזיה או תחביב שאתם אוהבים במיוחד.
- הסבירו כיצד התחביב הזה יכול לסייע ללמוד טוב יותר.
- *\* השתמשו לפחות בשתי מילים חדשות שלמדנו היום.*

## כספת התשובות והניקוד (למורה בלבד)

### מפתח תשובות:

- ש:1 ב
- ש:2 חיבור מיקום משחקי הקבוצה למפה ('נצפין.')
- ש:3 לתת מקום לתלמידים נוספים.
- ש:4 ג
- ש:5 ג
- ש:6 דוגמה עדכנית לאסוציאציה.
- ש:7 למידה דרך משחק היא חווייתית ויוצרת הקשר טבעי.
- ש:8 ב
- ש:10 ב

### מדד ההצלחה שלכם:

- **10-12 נקודות:** עבודה מדהימה! אתם הצ'ייסרים הבאים!
- **7-9 נקודות:** מתמודדים מעולים! יש לכם ידע מרשים.
- **מתחת ל-7 נקודות:** היה משחק צמוד! זה הזמן לפתוח את ספרי הטריז.

הפיקוח על הוראת העברית ביסודי - המזכירות הפדגוגית, אגף שפות.