

אתגר בכיתה

בקובץ זה מגוון כרטיסיות ובהן פעילויות אשר עשויות לאתגר תלמידים מחוננים, מצטיינים ובעלי יכולות גבוהות בשכבות ג'-ו'.

מטרות הפעילויות הן להעמיק את **הנלמד בכיתה**, לטפח לומד עצמאי ומיומנויות חשיבה מסדר גבוה.

הפעילויות ניתנות ליישום על הרעיון ו/או המושגים המרכזיים בשיעור/ביחידת הלימוד **בכל תחומי הדעת**.

מה מכיל הקובץ?

- הנחיות והצעות ליישום עבור המורים.
- הצעות לארגון הכרטיסיות בכיתת האס/למורה.
- הנחיות עבור התלמידים.
- ערכת כרטיסיות להדפסה הכוללת : כרטיסיית כותרת- "אתגר בכיתה", כרטיסיית הוראות לתלמידים, כרטיסיית הנחיות לתלמידים לצירוף לכרטיסיות הפעילויות, 35 כרטיסיות פעילויות וכרטיסיות ריקות להוספת פעילויות חדשות.

כתיבה ועריכה: דנה בן שטרית - מדריכה ארצית בצוות המחונן והמצטיין בכיתה
קריאה והערות: עדה דרורי - ממונה "המחונן והמצטיין בכיתה", האגף למחוננים ולמצטיינים
גיתית אלנבוגן-אורן - מדריכה ארצית בצוות המחונן והמצטיין בכיתה

אתגר בכיתה

הנחיות למורים:

- היו מעורבים בתהליך הלמידה, התעניינו במה שהתלמידים בוחרים והיו עבירים כתובת להתייעצות וחשיבה.
- הנחו את התלמידים ותנו להם משוב מקדם למידה במהלך עבודתם על הפעילויות.
- משך הזמן הנדרש לביצוע הפעילויות שונה. חלק מהפעילויות דורשות זמן רב יותר וחלק פחות.
- עודדו חשיבה ביקורתית, יצירתיות וחדשנות בביצוע הפעילויות.
- על המורה לגלות גמישות ולאפשר לתלמידים מרחב יצירתי לביטוי אישי בביצוע המשימות.
- ניתן להעשיר את המאגר בפעילויות אתגר נוספות וכן בפעילויות מותאמות לתחומי דעת מקצועיים.
- מומלץ לרכז את כרטיסיות הפעילות בכל כיתה א, כך שהכרטיסיות יהיו זמינות לשימוש בכיתה עצמה ולא אצל כל מורה באופן אישי.

הצעות ליישום:

- ניתן להציע את הפעילויות כהעשרה לתלמידים שסיימו את המשימות הכיתתיות.
- ניתן להציע לתלמידים/ות פעילות נבחרת גם בתחילת השיעור, ולאפשר להם לחקור את נושא השיעור באופן עצמאי מבלי להשתתף בהקניה.
- יש לאפשר לתלמידים לבחור את הפעילות בעצמם.
- עודדו עבודה בזוגות או בקבוצות קטנות עם תלמידים דומים להם ביכולותיהם ו/או בעלי תחומי עניין משותפים.
- בסיום, אפשרו לתלמידים להציג את הפעילות שביצעו לשאר תלמידי הכיתה ו/או מול המורה.

אתגר בכיתה

הצעות לארגון הכרטיסיות בכיתה:

- **קופסא** ובה כרטיסיות הפעילויות מודפסות (כל משימה בנפרד/שתיים יחד/דף שלם), כשעל הקופסא ניתן להדביק: **בצעו את הפעילות שבחרתם על הרעיון ו/או המושגים המרכזיים של השיעור/יחידת הלימוד**

- **אלבום** - איגוד כמה כרטיסיות פעילות בדף או בטבעת

- **משימות דיגיטליות** - העלאת הקובץ למרחב הכיתתי

אתגר בכיתה

תלמידים יקרים,

לפניכם כרטיסיות עם פעילויות מגוונות המאפשרות להעמיק, להרחיב ולבטא את הידע שלכם על הנושאים שאתם לומדים בכיתה.

איך מתחילים?

- בחרו כרטיסיה לפי הפעילות שמעניינת אתכם ולפי הזמן העומד לרשותכם (יש פעילויות קצרות ויש ארוכות יותר).
- אתם מוזמנים להתייעץ ולשתף את המורה בכל שאלה או התלבטות.
- הפעילויות מתאימות ללמידה עצמאית, זוגית או קבוצתית - בתיאום עם המורה.
- היו יצירתיים! אין דרך אחת נכונה לבצע את הפעילויות. תנו לדמיון שלכם להוביל אתכם...
- בסיום הפעילות תוכלו להציג את התוצר שלכם לכיתה או למורה וזאת לאחר תיאום מראש עם המורה.

אתגר בכיתה

בצעו את הפעילות שבחרתם על הרעיון ו/או המושגים המרכזיים של השיעור/יחידת הלימוד

תלמידים יקרים,

לפניכם כרטיסיות עם פעילויות מגוונות המאפשרות להעמיק, להרחיב ולבטא את הידע שלכם על הנושאים שאתם לומדים בכיתה. אז איך מתחילים?

- בחרו כרטיסייה לפי הפעילות שמעניינת אתכם ולפי הזמן העומד לרשותכם (יש פעילויות קצרות ויש ארוכות יותר).
- אתם מוזמנים להתייעץ ולשתף את המורה בכל שאלה או התלבטות.
- הפעילויות מתאימות ללמידה עצמאית, זוגית או קבוצתית - בתיאום עם המורה.
- היו יצירתיים! אין דרך אחת נכונה לבצע את הפעילויות. תנו לדמיון שלכם להוביל אתכם...
- בסיום הפעילות תוכלו להציג את התוצר שלכם לכיתה או למורה וזאת לאחר תיאום מראש עם המורה.

אוהבים להמציא פעילויות?

תכננו משימה/פעילות הקשורים לרעיון ו/או למושגים הנלמדים בשיעור/ביחידת הלימוד, בפעילות שלבו חשיבה ביקורתית, יצירתיות ופתרון בעיות.

הציעו את המשימה/ הפעילות למורה ככלי עזר ללימוד הנושא ו/או בצעו את אותה בעצמכם.



1

אוהבים לעצב כרזות?

צרו כרזה/פוסטר, דיגטלית או ידנית, המייצגת את עיקר הנושאים שנלמדו בשיעור/ביחידת הלימוד.

מומלץ לכלול בכרזה: כותרת מושכת לעין, תמונה או איור מרכזי הקשור לנושא, לפחות שתי עובדות או מושגים מרכזיים מהנושא והסבר קצר. בנוסף, שלבו בכרזה אלמנט אחד מפתיע או לא שגרתי הקשור לנושא, שעשוי לעורר סקרנות או שאלות. בסיום הציגו/תלו את הכרזה והציעו התייחסויות של החברים אליה.



2

אוהבים לדמיין?

בחרו מושג/ פריט מרכזי מהשיעור/מיחידת הלימוד וחברו לגביו שאלה שמתחילה במילים...

"מה היה קורה אילו..."

כתבו לפחות שתי תוצאות אפשריות לשינוי שהצעתם, הסבירו את ההשפעות השונות - מיידיות וארוכות טווח, בססו את התשובות על הידע שלמדתם בשיעור ומחקר.

לדוגמה: מה היה קורה אילו כדור הארץ היה גדול פי שניים...



3

אוהבים ליצור חידונים?

חפשו מידע נוסף על הרעיון ו/או המושגים הנלמדים בשיעור/ביחידת הלימוד, וצרו חידון (ניתן מתוקשב) מהמידע שלמדתם בכיתה ומהלמידה העצמאית.

הציעו את החידון למורה כאמצעי לסיכום הנושא או הציגו את החידון לחבריכם.



4

אוהבים למיין ולגלות קשרים?

רשמו לפחות 10 מושגים או מילות מפתח שנלמדו בשיעור/ביחידת הלימוד.
מיינו את המושגים ל-2 עד 4 קטגוריות תנו שם לכל קטגוריה (המבטא את הקשר בין המושגים).
בחרו 2 מילים מהרשימה ומצאו כמה שיותר קשרים (לדוגמה: איך הן משפיעות זו על זו,
מה מחבר ביניהן בדרך לא שגרתית, איך הן מתחברות לחיי היום יום שלכם? ועוד...
בסיום הציגו את הקשרים בדרך יצירתית.



5

אוהבים לדמיין את העתיד?

שערו וכתבו מה יקרה בעתיד הרחוק (בעוד 10, 20, 30 שנים) לגבי הרעיון שלמדנו
בשיעור/ביחידת הלימוד? בתשובתכם התייחסו לשאלות אלה: אילו שינויים צפויים לקרות?
איך הטכנולוגיה תשפיע? מה יישאר דומה ומה ישתנה? איך זה ישפיע על חיי היומיום? ועוד...



הוסיפו: תרחישים אפשריים שונים, הזדמנויות חדשות שיווצרו אתגרים שיצטרכו
להתמודד איתם ועוד...

6

אוהבים ליצור משחקים?

המציאו משחק מקורי, המשלב למידה והנאה, אשר מתרגל את הרעיון הנלמד בשיעור/ביחידת הלימוד.
חשבו על מטרת המשחק, שלבו מושגים חשובים מהשיעור וכתבו הוראות ברורות.

הכינו ועצבו את המשחק, הזמינו חברים לשחק בו,
הפיקו תובנות ושפרו אם יש צורך.



7

אוהבים אומנויות?

בחרו רעיון ו/או מושג מרכזי אחד מהשיעור/מיחידת הלימוד וזהו לפחות 3 קשרים בין הרעיון
שבחרתם לבין יצירות מתחומי אומנות שונים כגון: מוסיקה, קולנוע, ציור, פיסול, מחול ועוד.
לכל קשר שזיהיתם הסבירו את מהות הקשר.

ART

ניתן להציע רעיון ליצירת אומנות חדשה בהשראת המושג. וליצור אותה.

8

אוהבים משחקי מחשב?

חשבו על משחק מחשב שאתם אוהבים, המציאו והוסיפו למשחק **דמות** משלכם הקשורה

לרעיון ו/או למושגים הנלמדים בשיעור/ביחידת הלימוד:

- כתבו איך קוראים למשחק ולדמות שהמצאתם, והסבירו את הקשר שלה לנושא הנלמד
- עצבו את הדמות - איך היא נראית ומה מיוחד בה. ציירו/צרו את הדמות.
- מה התפקיד שלה במשחק? מה היא צריכה להשיג?
- מה הכוחות המיוחדים שלה, ואיך הם קשורים למה שלמדנו?
- מי או מה מאתגר את הדמות שלכם במשחק ואיך היא מתמודדת עם האתגר?



9

אוהבים לחבר חידות?

חברו לפחות שלוש חידות "**קפד ראשו ו/או קפד זנבו**" המייצגות הרעיון ו/או המושגים המרכזיים

בשיעור/ביחידת הלימוד.

בסיום, בקשו מחברים לפתור את החידות.

לדוגמה: **קפד ראשו:** היא מלמדת והופכת משהו להיות מובן. קפד ראשה ותישאר עם העיר הכי חשובה של כל ארץ (**מסבירה ובירה**)
קפד זנבו: היא משמשת לשייט באגס, קפד זנבה ותישאר עם כלי בישול (**סירה וסיר**)



10

איך הנושא קשור לחיי היומיום שלך?

מצאו כמה שיותר קשרים והקשרים בין הרעיון ו/או המושגים המרכזיים בשיעור/ביחידת הלימוד לבין חיי היומיום שלכם.



11

אוהבים לחשוב?

הכינו "מפת חשיבה" על הרעיון ו/או המושגים המרכזיים של השיעור/יחידת הלימוד,

תוכלו ללמוד על איך יוצרים מפת חשיבה/מושגים בעזרת הסבר/דוגמה/סרטון.

קישור לאתר אאוריקה בנושא מפת חשיבה



12

אוהבים ליצור מחומרים מהטבע?

תכננו וצרו יצירה מהטבע המבטאת את הרעיון ו/או המושגים המרכזיים של השיעור/יחידת הלימוד וצלמו אותה. בסיום, כתבו הסבר קצר כיצד היצירה שלכם קשורה לשיעור.



13

אוהבים לצייר?

- בחרו לפחות 5 מושגים מרכזיים מנושא השיעור/יחידת הלימוד וצרו ציור, אשר משלב את כל המושגים הללו באופן יצירתי. העזרו בהנחיות הבאות:
- הציור צריך להיות תמונה אחת שלמה, לא אוסף של ציורים נפרדים.
 - נסו ליצור קשרים ויזואליים מעניינים בין המושגים/פריטים.
 - הוסיפו אלמנט מפתיע לציור שאינו קשור ישירות לנושא, אך מתחבר אליו.



14

אוהבים ללמד?

תכננו וכתבו פעילות קצרה שתסביר לילדים צעירים את הנושא שעליו למדתם בשיעור/ביחידת הלימוד.

הציעו למורה בשכבה צעירה להעביר את הפעילות לקבוצת ילדים.



15

אוהבים לדמיין?

ערכו רשימה של שמות עצם מהנושא שלמדנו בשיעור/ביחידת הלימוד בחרו אחד מהם ודמיינו עולם בלעדיו. כתבו לפחות 8 רעיונות על מה היה קורה: מבחינת השפעות מיידיות, השפעות ארוכות טווח, השפעות מפתיעות, השפעות חיוביות או שליליות. לכל רעיון, הסבירו בקצרה את ההיגיון מאחוריו.



לדוגמה: מה היה קורה אילו לא היה לנו נייר בעולם?

15

אוהבים לצייר קריקטורות?

צרו קריקטורה על הרעיון ו/או המושגים המרכזיים של השיעור/יחידת הלימוד כשהקריקטורה צריכה לייצג:

- לפחות שני מושגי מפתח מהשיעור/מיחידת הלימוד
- מסר שאתם רוצים להעביר בקריקטורה שלכם (רעיון חדש, משהו מפתיע, או אפילו ביקורת על משהו שלמדנו)



16 מה זה קריקטורה? קריקטורה היא איור המתאר אדם או דבר בצורה סמלית או מוגזמת, ולרוב גם עוקצנית. (מתוך האקדמיה ללשון העברית)

אוהבים לכתוב שירים?

חברו שיר או חמשיר על הרעיון ו/או המושגים המרכזיים של השיעור/יחידת הלימוד.

אתגר: חברו לשיר גם לחן



17

אוהבים לחבר מבחנים?

הציעו למורה 5 שאלות מסוגים שונים על החומר שנלמד בשיעור/ביחידה המתאימות למבדק, וענו עליהן.



18

אוהבים לשחק עם מילים?

בחרו 3 מושגים מהחומר שלמדתם בשיעור/ביחידת הלימוד ולכל מושג כתבו משפט שבו "החבאתם" את המילה.

לדוגמה: הטכנאים שהגיעו אלי אתמול **גיבו** רק את הקבצים מהחודש האחרון (המילה היא גיבור)



19 אתגר: המשפט צריך להיות קשור לנושא הנלמד, אך לא לכלול את המושג באופן ישיר.

אוהבים להקשיב לשירים?

חפשו שיר הקשור לרעיון ו/או למושגים המרכזיים של השיעור/יחידת הלימוד וכתבו:

א. כיצד השיר מתקשר לנושא הנלמד?

ב. הסבירו מדוע בחרתם דווקא בשיר זה.

ג. הציעו למורה פעילות על נושא השיעור בעזרת השיר שבחרתם.



20

אוהבים ליצור סרטונים?

תכננו וצלמו סרטון קצר (מקסימום של דקה וחצי) על הנושא שלמדתם בשיעור/ביחידת הלימוד. שלבו בסרטון מושגים מהשיעור בצורה יצירתית ונסו להפתיע את הצופים בקשר מעניין בין נושא השיעור לחיי היומיום.

חשוב שהסרטון ישקף את ההבנה העמוקה שלכם בנושא, ולא רק יציג עובדות.



21

אוהבים לראיין?

בחרו דמות הקשורה לרעיון/נושא השיעור/יחידת הלימוד (ממציא, דמות היסטורית וכו'), וכתבו לפחות 10 שאלות שהייתם רוצים לשאול אותה, תוך גיוון בסוגי השאלות לדוגמה: שאלות על עובדות, שאלות היפותטיות ("מה היה קורה אילו..."), שאלות אישיות ועוד.

בסיום, בחרו את השאלה המעניינת ביותר לדעתכם ושערו מה תהיה התשובה של הדמות לשאלה זו בהתבסס על מה שלמדתם.



22

אוהבים לנתח?

תכננו סקר על הרעיון ו/או המושגים המרכזיים של השיעור/יחידת הלימוד: חברו לפחות 10 שאלות מגוונות לסקר (שאלות כן/לא, שאלות סולם דירוג 1-5, שאלות רב ברירה, שאלות פתוחות ועוד). ערכו את הסקר בקרב לפחות 10 חברים לכיתה. נתחו את תוצאות הסקר והציגו את הממצאים ואת המסקנה העיקרית מהסקר בדרך יצירתית.



23

אוהבים לשאול שאלות?

זהו את הרעיון ו/או המושגים המרכזיים של השיעור/יחידת הלימוד וחברו לפחות 5 שאלות על הנושא. העזרו בתחיליות הללו:



מה משפיע על...?, מה הקשר בין... לבין...?, כיצד ניתן להסביר...?, מה הגורמים ל...?
אילו השלכות/השפעות תהיינה...?, במה דומה ובמה שונה...? מה מונע את...?

בחרו לפחות 2 שאלות שמעניינות אתכם ובתחילה הציעו השערות משלכם לשאלות אלו, לאחר מכן חפשו מידע ממקורות שונים והשלימו את תשובתכם.

24

אוהבים לכתוב מכתבים?

בחרו דמות הקשורה לנושא השיעור (סופר, מדען, מחזאי, מוזיקאי וכו'), וכתבו לה מכתב: מבנה מוצע למכתב:

- פתחה: הציגו את עצמכם, הסבירו מדוע אתם כותבים לדמות זו.
- גוף המכתב: התייחסו לידע שלמדתם בשיעור/ביחידת הלימוד הקשורות לדמות או לעבודתה, שאלו שאלות על הנושא, הביעו דעה אישית על אחד הרעיונות או היצירות של הדמות ועוד.
- ג. סיום: ניתן לבקש בקשה הקשורה לנושא ועוד.



25

אוהבים לצפות בסרטונים?

- צפו בלפחות 3 סרטונים העוסקים ברעיון ו/או המושגים המרכזיים של השיעור
- ערכו בינהם השוואה על פי קריטריונים שתבחרו. בהשוואתכם התייחסו גם לאיכות המידע, לדרך ההסבר ועוד.
 - כתבו אילו רעיונות/עובדות חדשות הסרטונים הציגו שלא דיברנו עליהם בכיתה.
 - הציגו את המידע בכל דרך יצירתית שתבחרו.



אתגר: חשבו על שאלה מעניינת שהתעוררה אצלכם בעקבות הצפייה בסרטונים וחקרו אותה.

26

אוהבים לשחק "נחש מיי"?

כתבו או ציירו על כרטיסיות כמה שיותר מילים/מושגים הקשורים לנושא השיעור/יחידת הלימוד, כשעל כל כרטיסיה מילה אחת ושחקו עם חברים...

הוראות למשחק:

חבר מניח את הכרטיסיה עם המושג על המצח (כך שהוא לא רואה את מה שכתוב בה אבל שאר השחקנים כן). השחקן עם הכרטיס על המצח מנסה לנחש את המילה על פי רמזים מחבריו (אסור להגיד את המילה המוצגת).
המטרה של השחקן עם הכרטיס על המצח לגלות כמה שיותר מילים בזמן הקצר ביותר.



27

אוהבים לחקור?

בחרו רעיון/מושג שלמדנו עליו בשיעור/ביחידת הלימוד ו...
כתבו את כל הדברים **החיוביים** לגביו (תועלות, נקודות חוזק, יתרונות ועוד).
כתבו את כל הדברים **השליליים** לגביו (בעיות, סכנות, חולשות, חסרונות ועוד).
כתבו את כל הדברים **המעניינים** לגביו (מה מעניין ברעיון - חלופות, חשיבה יצירתית אודות הרעיון).



28

אוהבים להכין אוריגמי?

בחרו פריט הקשור לשיעור/ליחידת הלימוד שלמדנו שניתן להכין אותו מאוריגמי, וצרו אותו.

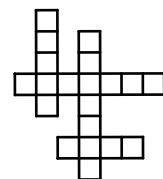
ניתן להיעזר בסרטוני הדרכה לפריט ובמידה ואין סרטון לפריט המדויק ניתן לצפות
בסרטונים של פריטים דומים ולהתנסות ביצירת האוריגמי החדשה.



29

אוהבים לחבר תשבצים או תשחצים?

הכינו תשבץ/תשחץ עם לפחות 15 הגדרות למילים/מושגים מרכזיים מהשיעור/יחידת הלימוד
והציעו לחברים לפתור אותו.



30

אוהבים מיניאטורות?

1. בחרו לפחות 5 מושגים או פריטים מרכזיים מהנושא הנלמד בשיעור/יחידת הלימוד.
2. הסבירו בקצרה מדוע בחרתם דווקא במושגים/פריטים אלו.
3. צרו מיניאטורה לכל מושג (ניתן להשתמש בחומרים מגוונים ולהיעזר בסרטונים).
4. תכננו את סידור המיניאטורות כך שיווצר מסלול/מיצג המספר את סיפור הנושא הנלמד.

רצוי לשתף פעולה עם חברים, על מנת ליצור תערוכה משותפת...



31



אוהבים ליצור פודקאסטים?

זהו את הרעיון המרכזי של השיעור/יחידת הלימוד וערכו עליו מחקר מעמיק והרחיבו את הידע שלכם על הנושא מעבר לחומר הנלמד בכיתה. תכננו והקליטו את הפודקאסט.



הציעו את הפודקאסט למורה ככלי עזר ללימוד הנושא.

32



אוהבים לשחק "טאבו"?

הכינו משחק טאבו עם מילים הקשורות לרעיון ו/או מושגים מרכזיים של השיעור/יחידת הלימוד ושחקו עם חברים.

לא מכירים טאבו?

תוכלו ללמוד על חוקי המשחק בעזרת הסבר של חברים שמכירים או מצפייה בסרטון.



33



אוהבים חידות ציורים?

צרו חידות מציורים הקשורות לרעיון ו/או מושגים מרכזיים של השיעור/יחידת הלימוד, לדוגמה:



34

תשובה: שווה שוקיים



אוהבים ליצור בפיקסלים?



בחרו לפחות 5 מושגים מרכזיים מנושא השיעור/יחידת הלימוד והפכו אותם לאמנות פיקסלים, על פי ההנחיות הבאות:

1. צרו תמונת פיקסלים **אחת** המשלבת את כל המושגים - לא אוסף נפרד של איורים
2. חשבו על דרכים מקוריות לחבר בין המושגים באמצעות הפיקסלים ולהעביר מסר דרך היצירה - למשל על ידי שימוש בצבעים משותפים, יצירת מעברים ביניהם ועוד.
3. אתגר: הוסיפו אלמנט מפתיע שיוצר חיבור מעניין בין המושגים.

35

