

"המרוץ למיליון"

ערכת משחק ליום השפה העברית (כ"א בטבת)



מפתחת המשחק : תמי קליימן בר

tami.lashon@gmail.com

054-5770490

תשע"ח

1. הקדמה

1.1. תיאור המשחק

המרוץ למיליון שיצרתי הוא משחק מבוסס תחנות בסגנון "מצא את המטמון", המבוסס על משחק הריאליטי הטלוויזיוני בארה"ב ובישראל "The Amazing Race" / "[המרוץ למיליון](#)". התלמידים מוזנקים כיחידים למרוץ משימות מאתגר והופכים לצוותים במהלך המשימה הראשונה. יחד עליהם לפתור את המשימות לאורך המרוץ ולחפש בכל משימה את הרמז ליעד הבא במטרה להתקדם לקו הסיום בזמן המהיר ביותר כדי לזכות בתואר "מנצחי המרוץ". כל משתתפי המרוץ זוכים גם בנקודות¹ בהתאם לזמן ההגעה שלהם לקו הסיום.

1.2. קהל היעד

כיתות ז' – ח'

נושא הקישוריות נלמד מהיסודי ועד התיכון בתחומי הבנה והבעה (ובתיכון גם בתחביר). המרוץ למיליון, המכיל את האלמנטים של "משחק משמעותי" (Salen & Zimmerman, 2005), מאפשר גיוון בלמידת נושא ספירלי זה תוך תרגול מיומנויות המאה ה-21.

1.3. מטרות המשחק:

1.3.1. מטרות לימודיות

- הכרת קשרים לוגיים על-פי משמעויותיהם
- זיהוי הקשר הלוגי בטקסט
- פענוח טקסט על-פי הקשר הלוגי
- טיפוח הכשירות הלשונית
- הבנת הוראות
- תרגול והטמעה של המיומנויות האורייניות והנושאים הלשוניים בתחומי דעת שונים (חוזר מפמ"ר לחטיבות הביניים, תשע"ח)
- טיפוח אוריינות דיגיטלית
- תרגול מיומנויות המאה ה-21

¹ נקודות אלו מומרות לבונוס בציון הבחינה. המשחק הוכן לצורך חזרה לקראת הבוחן על הנושא.

1.3.2. מטרות קוגניטיביות

- פיתוח הדמיון, היצירתיות, כושר ההמצאה, החקרנות והביקורתיות (2010, & Shonkoff Levitt)
- שימוש בחשיבה מסדר גבוה
- טיפוח גמישות מחשבתית

1.3.3. מטרות חברתיות

- פיתוח התקשורת הבינאישית ועבודת צוות (2006, Goleman)
- יכולת התאקלמות בסביבה חדשה²

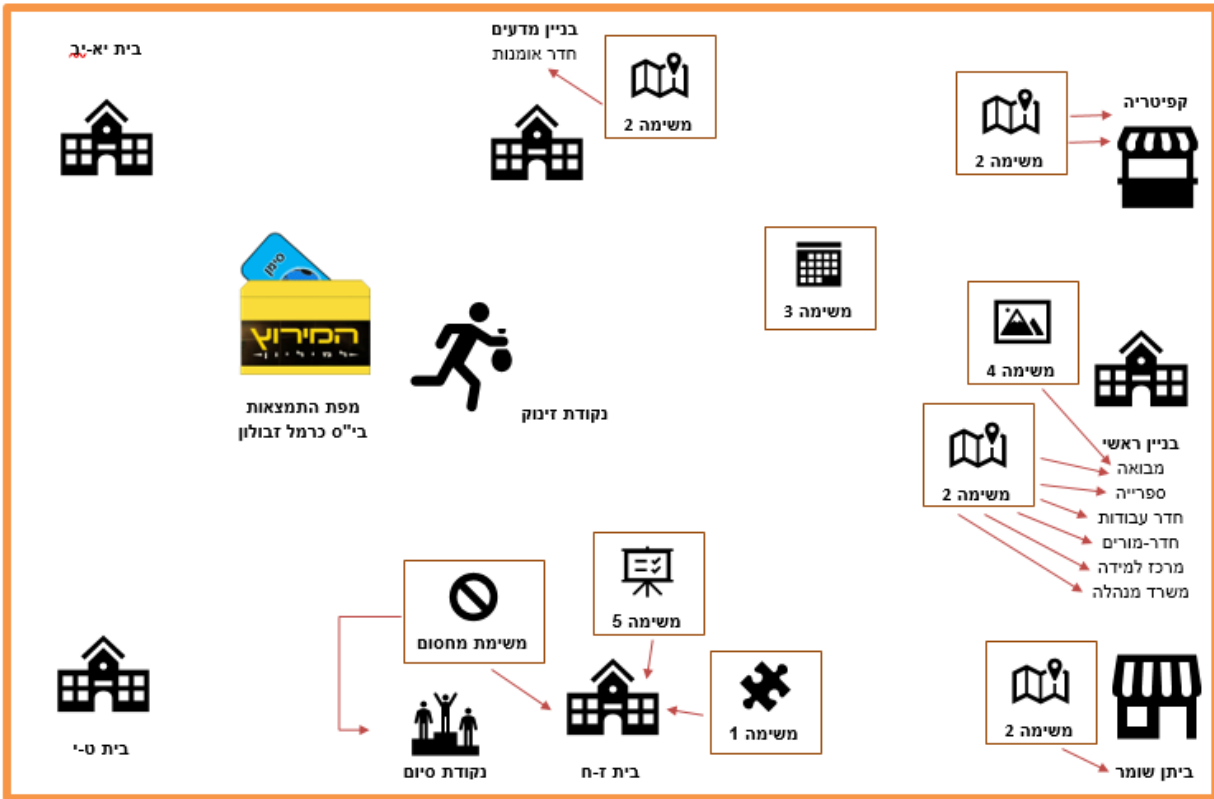
1.3.4. מטרות אחרות

- "שיפור עמדות התלמידים כלפי המקצוע עברית, טיפוח עניין וסקרנות כלפי הלשון העברית והוקרתה" (חוזר מפמ"ר לחטיבות הביניים, תשע"ח)
- טיפוח ערך האחריות וערך הכבוד לקניין הזולת

²המשחק תוכן עבור כיתות ז' בתיכון שש שנתי כרמל זבולון למחצית הראשונה של שנה"ל תשע"ח בהשראת הנושא השנתי-70 שנה למדינת ישראל. בעזרת המשחק נחשפים התלמידים החדשים למתקני ביה"ס ולבעלי תפקידים מרכזיים במתקנים השונים.

1.4. מפת התמצאות

המרוץ "שובר את גבולות הכיתה" ומתרחש בין מספר מוקדים בשטח ביה"ס. הוא כולל תחנות בתוך הכיתה ומחוצה לה.



1.5 תכולת הערכה: דפי המשימות

משימה 1:

[הוראות המשימה](#)

[המשפטים](#)

[תמונות הפאזלים](#)

משימה 2:

[הוראות המשימה](#)

[רשימת מתקנים ואנשי קשר](#)

משימה 3:

[הוראות משימה 3](#)

[דף עזר](#)

[הוראות משימה 4](#) (לתלייה על הקיר)

משימה 5:

[הוראות המשימה](#)

[הפסקה](#)

[הוראות משימת המחסום](#)

2. חוקי המשחק

2.1. דרישות טרום משחק

- הכרת הנושא קשרים לוגיים ומילות קישור
- הכרת חלקי הדיבור וההבדלים ביניהם
- מיומנויות בסיסיות באוריינות דיגיטלית, כגון: הורדת יישומון, סריקת QR, חיפוש בגוגל וכו'
- מיומנויות בהבנת-הנקרא, כגון: איתור מידע, פרשנות והיסק
- יתרון: הכרת תוכנית הריאליטי "המרוץ למיליון"

2.2. מטרת המשחק

סיום משימות המרוץ בזמן הקצר ביותר על-מנת לזכות במספר רב של נקודות הצוות המנצח: מי שהגיע ראשון לנקודת הסיום.
הצוות המפסיד:

- מי שדילג על משימות.
- מי שלא הגיע לנקודת הסיום.
- מי שהגיע לנקודת הסיום לאחר שעת הסיום שנקבעה מראש.

2.3. מהלך המשחק

הכנה למשחק

מקום: קו הזינוק בחצר (מחוץ לחדר של משימה 1)

א. המנחה תסביר לתלמידים את הדברים הבאים:

- תיאור המשחק, מטרת המשחק והתגמול (המרת הנקודות לבונוס בציון).
 - יש להסביר את משמעותו של כרטיס "קיצור דרך" במקרה של צורך בעזרה תוך קיזוז נקודות (יפורט בהמשך).³
 - שימוש ביישומון [Metaverse](#)⁴ (AR⁵) במשימה 4.
 - כללי התנהגות, כגון: אופן השימוש בפלאפון, התחשבות בכיתות לומדות (הימנעות מדיבורים קולניים), הקפדה על נהלי ביה"ס במתקנים השונים, הקפדה על עבודת צוות משותפת ועל דרך-ארץ בין חברי הצוות, עמידה בשעת הסיום של המרוץ (אין להמשיך את המשימות לאחר שעת הסיום).
- כמו כן, המנחה תבהיר לתלמידים כי עליהם, כצוותים, לשמור על תיק המרוץ עם כל הפריטים שיקבלו במהלך המרוץ עד מסירתו למנחה בקו הסיום.**
- ב. התלמידים מקבלים את ערכת המשימה הראשונה ומתקבצים בקו הזינוק.
- ג. המנחה מזניקה את המרוץ לכיוון החדר הערוך למשימה 1.

משימה 1

מקום: חדר שנערך מבעוד מועד למשימה 1

תיאור החדר: 10 עמדות מפוזרות בחדר, כשבכל עמדה לוח פאזל ריק עם שלט, שבו מופיע קשר לוגי מסוים.

תיאור המשימה:

במשימה זו התלמידים מתחילים כמתחרים יחידים ומסיימים אותה כמתחרים בצוותים. (כל צוות מקבל מספר שונה וצבע שונה, שבא לידי ביטוי גם בעמדות ובמעטפות של המרוץ). כל תלמיד מגיע לחדר עם ערכת המשימה הראשונה המכילה: כרטיס הוראות, חלקי פאזל ופיסת נייר שעליה מופיע משפט עם מילת קישור.⁶

³ראו סעיף 3.3 – גורמים מסייעים.

⁴יש צורך בסמארטפון/טאבלט אחד לכל צוות.

⁵Augment Reality = מציאות רבודה

⁶המלצה: אם הפעילות מבוצעת בכיתה ח', כדאי להשמיט את מילת הקישור מהמשפטים ולכתוב הוראות לתרגיל "קלז".
ראו גם הערה 10.



א. התלמידים נדרשים לזהות את הקשר הלוגי במשפט שלהם על פי מילת הקישור המופיעה בו.

ב. כל תלמיד מחפש את העמדה שלו על-פי הקשר הלוגי שהופיע במשפט שלו. בכל עמדה מופיע שלט עם קשר לוגי שונה. למשל, תלמיד שקיבל את המשפט: "אם תרצו, אין זו אגדה!", אמור לגשת לעמדה שבה מופיע השלט "תנאי".

ג. כל תלמיד שמגיע לעמדה שלו, מתחיל להרכיב את הפאזל שמונח עליה. הפאזל יהיה שלם רק כאשר יגיעו לעמדה כל התלמידים עם חלקי הפאזל החסרים (אלה כל התלמידים שקיבלו משפטים עם קשר לוגי זהה). רק לאחר שיראו למנחה את הפאזל השלם, יוכלו לקבל ממנה את תיק המרוץ, המכיל מעטפה עם "סימן דרך" ו-2 כרטיסי [קיצור דרך](#)⁷. כעת הם יוכלו להמשיך במרוץ כצוות (ולא כיחידים) עד קו הסיום.



⁷ ראו פירוט בסעיף 3.3 – גורמים מסייעים.



משימה 2

מקום: 10 מקומות ברחבי ביה"ס⁸ כמס' הצוותים, בהתאם לרמז (תמונת המקום) ומילת המפתח המופיעים בפאזל של כל צוות (ראו טבלה למטה).

תיאור המשימה:

במעטפה, שקיבל כל צוות בתום השלמת הפאזל, מופיעה משימת סימן-דרך - הנחייה ליעד הבא.

א. התלמידים נדרשים לזהות את המקום המופיע בפאזל, שם מחכה להם המשימה הבאה.
ב. המשימה הבאה נמצאת בידי אחת הדמויות הנמצאות במקום שאליו יגיעו. רק לאחר שיאמרו לה את מילת המפתח, היא תמסור להם את המעטפה המכילה את המשימה הבאה. מילת המפתח היא החלופה בעברית (כפי שנקבעה ע"י האקדמיה ללשון) למילה המופיעה בפאזל.



⁸ ראו הערה 2 לעיל.



כיתה ז	מקום	משת"פ	קבוצה (קשר לוני)	מס' חברי הקבוצה	צבע מעטפה	המילה הלועזית	מילת המפתח המילה בעברית
1	קפיטריה 1	עובדת אקראית	סיבה ותוצאה	4	סגול כחלחל	קומפוט	לפתן
2	ספרייה	עליזה / ענת	הוספה ומנייה	3	ירוק כהה	ביבליוגרפיה	רשימות מקורות
3	מבואה	דלית	השוואה	4	צהוב	מולטידיסציפלינרי	רב-תחומי
4	חדר בספרייה	מקסים	ויתור והסתייגות	3	ירוק בהיר	וירטואלי	מדומה
5	ביתן שומר	מיכה	הסבר, פירוט והדגמה	4	אדום	סצנריו	תרחיש
6	חדר מורים	מורה אקראית	תכלית/ מטרה	3	תכלת	פיזבק	משוב
7	משרד מנהלה	עירית / אפרת	תנאי	3	כתום	אדמיניסטרציה	מנהלה / מנהל
8	מרכז למידה	מורה אקראית	יחסי זמן	3	כחול	אינדיבידואלי	יחידני/ יחיד/ אישי
9	חדר אומנות	ענת	הכללה וצמצום	3	ורוד	ויזואלי	חזותי
10	קפיטריה 2	עובדת אקראית	מסקנה וסיכום	3	סגול ורדרד	קרוספ	פריך

משימה 3

מקום: לא מוגדר

תיאור המשימה:

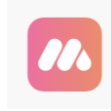
א. במעטפה, שקיבלו התלמידים מדמות מרכזית באחד ממתקני ביה"ס, מופיע תשבץ⁹ בסגנון "קלוז"¹⁰, אותו עליהם לפתור על מנת למצוא את מילת הקישור המופיעה בטור המסומן בחץ. לעזרת התלמידים, מופיע בצד האחורי של התשבץ מאגר של מילות קישור לפי קשרים לוגיים.

⁹ התשבץ לקוח מספר הלימוד "דברים לעניין" (משרד-החינוך, תשס"ד)

¹⁰ בתרגיל "קלוז" נדרשת השלמת מילה חסרה בטקסט. מיומנות זו מבוססת על עיקרון הסגירות (Closure) בתיאוריית הגשטלט- הנטייה להשלים (לסגור) מידע לא שלם, למשל משפט לא שלם, בהתאם למידע (רמזים) שניתן להפיק ממנו. (משרד החינוך והתרבות, תשמ"ח)

ב. התלמידים צריכים לפענח את הקשר בין המילה שמצאו ("אף על פי כן") להקמת המדינה ולאתר במבואה שם-עצם (תמונת אונייה) המסמל קשר זה.

משימה 4



מקום: מבואה מרכזית, בניין ראשי

אמצעי טכנולוגי: יישומון בסמארטפון¹¹: [Metaverse](#)¹²

תמיכה טכנית: סדרנית ליד קיר הפעילות

תיאור החדר¹³: קירות המבואה מחולקים למספר עמדות (על-מנת לא ליצור עומס המתנה) עם [הוראות לביצוע המשימה](#). בכל עמדה מופיעים על הקיר תמונות משולבות QR הניתנות לסריקה באמצעות האפליקציה Metaverse. בכל תמונה מופיע שם עצם שונה, כמו כלי-תחבורה ועוד.

תיאור המשימה:

א. לאחר שפענחו התלמידים את הקשר בין המילה שהופיעה בתשבץ ("אף על פי כן") להקמת המדינה, הם נדרשים לאתר שם עצם המסמל קשר זה, המופיע באחת התמונות על קיר העמדה שלהם (תמונת אונייה).

ב. סריקת תמונה שגויה (כל תמונה שאינה אונייה) תוביל למסך: "אין רמז. לא נורא, המשיכו לסרוק!"

ג. 1. סריקת תמונה נכונה (תמונת אונייה) תוביל למסך של שאלה אינטראקטיבית¹⁴:

<https://mtvrs.io/AngelicFaintTick>

"אף על פי כן" הוא –

- שם קוד של מבצע העפלה
- שם האונייה כמחאה על פעולות הבריטים
- מילת צופן לפלישת הבריטים לאונייה

גרסה נוספת (ברמה בינונית):

"אף על פי כן" הוא –

- שם קוד של מבצע ההעפלה שארגן המוסד לעליה ב'

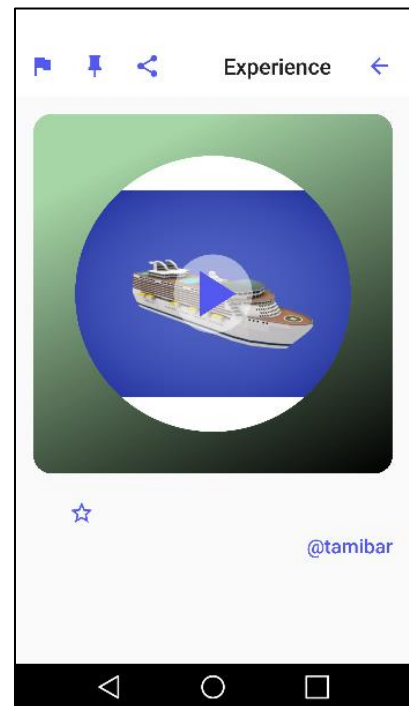
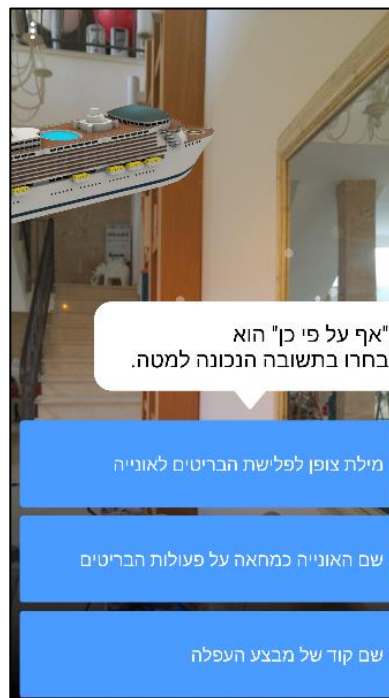


¹¹יש צורך בסמארטפון/ טאבלט אחד לכל צוות.
¹²ראו מדריכים מצולמים ביוטיוב, [בדף הבית](#) של Metaverse.
¹³משימה זו שודרגה בעקבות משחק פיילוט - ראו להלן סעיף 4.
¹⁴השאלה האינטראקטיבית נועדה לוודא שהתלמידים למדו (באמצעות המידע הנגיש באינטרנט) על הקשר הלוגי המסתתר בשמה של האונייה "אל על פי כן" ואת משמעותו (ויתור והסתייגות) בהקשר של הקמת המדינה. על-פי דיווחים של מורים בחט"ב יש קושי בהטמעת המשמעות של קשר לוגי זה בהקשרים של תחומי דעת שונים, כמו היסטוריה ומדעים.

- שם האונייה כמחאה על עצירת אוניית אקסודוס על-ידי הבריטים וגירוש המעפילים לאירופה

- מילת צופן להיערכות המעפילים להתנגדות בכוח מפני פלישת הבריטים לאונייה
- ג2. בחירה בתשובה הנכונה (תשובה שנייה) תוביל אותם למסך הרמז בסגנון AR¹⁵-
התלמידים נדרשים להזיז את הסמארטפון ימינה או שמאלה על מנת לצפות ברמז,
שצפייתו מוגבלת למספר שניות. אם לא הספיקו לצפות ברמז, יידרשו לענות מחדש על
השאלה.

מסך הרמז: "תשובה נכונה! רוצו לחדר של משימת התצרף!"
בחירה בתשובה שגויה תוביל אותם למסך: "אין רמז! לא נורא, נסו עוד פעם!"

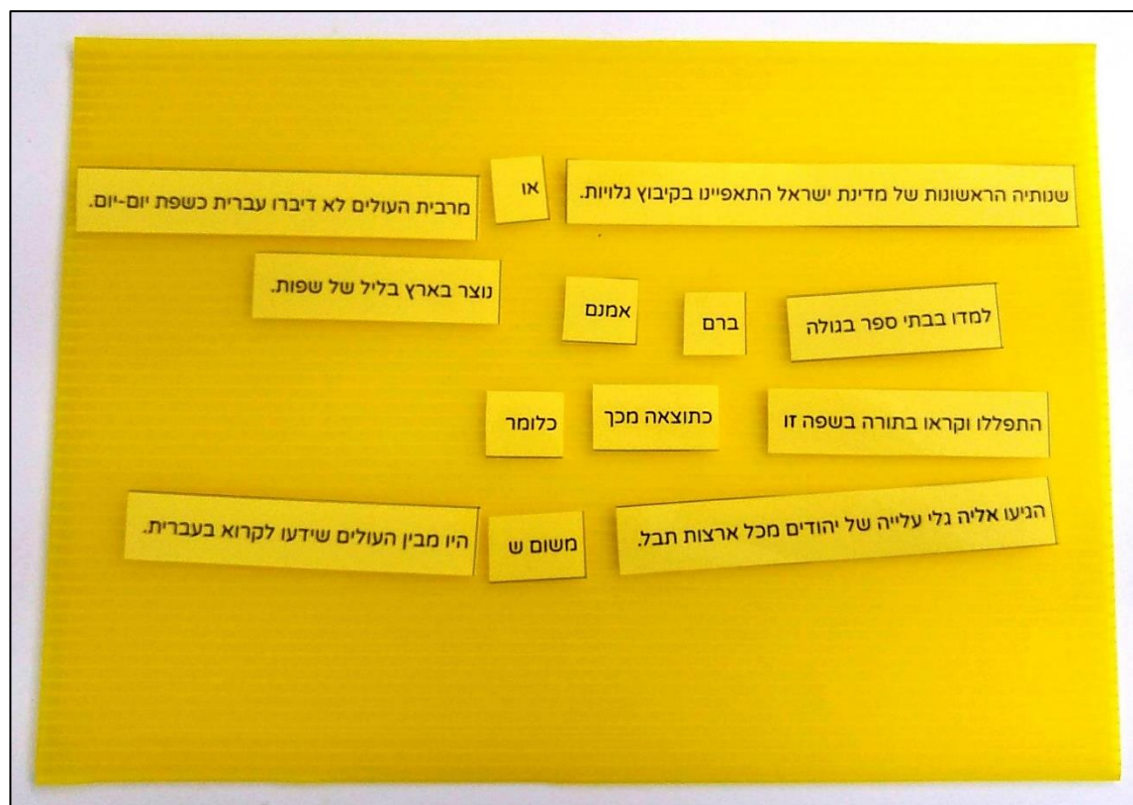


משימה 5

מקום: החדר של משימה 1 (משימת הפאזל)

תיאור המשימה:

בחדר יחכה לכל צוות לוח עם משפטים ומילות קישור בסדר לא הגיוני¹⁶. התלמידים נדרשים לבנות מחדש את הפסקה שעל הלוח על-ידי סידור הגיוני של המשפטים והוספת מילות קישור ביניהם במקום המתאים. רק לאחר שהמנחה תאשר את הפסקה החדשה, יקבל הצוות ממנה את המעטפה של המשימה האחרונה.



¹⁶ הטקסט מעובד על-פי "עברית של קיבוץ גלויות", משימת הערכה בעברית לכיתות ז', מחצית ב', תשע"א.

משימת מחסום – נקודת הסיום

מקום: החדר של משימה 1 (משימת הפאזל)

תיאור המשימה:

- א. כל צוות שהגיע לנקודת הסיום בוחר שני נציגים בעלי "עיני נץ" לצורך ביצוע משימת המחסום.
- ב. לאחר מכן נדרש הצוות למסור למנחה את תיק המרוץ, המכיל את כל הפריטים שקיבל לאורך המרוץ. רק אז הוא יוכל לגלות את מיקומו בסדר ההגעה של הצוותים לנקודת הסיום, ובהתאם לכך גם את מספר הנקודות שצבר.
- ג. אם חסרים פריטים בתיק המרוץ, יאלץ הצוות להמתין בנקודת הסיום, בזמן שרק 2 נציגים ישובו על עקבותיהם על-מנת לאסוף את הפריטים החסרים.
- ד. אופציה: במקרה שלא נמצאו הפריטים האבודים, יקוזזו 5 נקודות על כל פריט חסר במקום פסילה מהתחרות.

2.4. משאבים

- אמנם לא קיימים במשחק זה משאבים בסגנון של משחק דיגיטלי¹⁷, אך לא ניתן להתעלם ממשאבים אחרים הקיימים במשחק:
- זמן- משתתפי המרוץ נדרשים לנצל את הזמן העומד לרשותם בצורה יעילה, למשל בעזרת עבודת צוות יעילה.
 - רמזים – הם נחשפים אצל כל המשתתפים בעת פענוח המשימות. זיהוי הרמזים והבנתם עשויים לקצר את זמן המרוץ.
 - נקודות- הצוותים זוכים בנקודות בהתאם לסדר הגעתם לנקודת הסיום (לאחר ביצוע משימת המחסום).

2.5. ניקוד

מספר הנקודות נקבע על-פי סדר ההגעה לנקודת הסיום (לאחר ביצוע משימת המחסום). נקודות אלו יבואו לידי ביטוי בציון הבוחן שיתקיים על הנושא (במקרה שהוגדר המשחק כפעילות חזרה לבוחן) או יבואו לידי ביטוי בציון ההערכה החלופית (אם המשחק נועד להחליף את הבוחן).

¹⁷ משאבים במשחק דיגיטלי מקנים יתרון במשחק, כגון: כוח מיוחד, חיים, כסף וכו'.

הניקוד יחושב באופן הבא:

- המרת הנקודות לבונוס בציון תיעשה על-פי הנוסחה:

המיקום בסדר ההגעה – 20 נקודות
- רק המקום הראשון יקבל את מלוא הנקודות (20).
- הצוות שיגיע אחרון לנקודת הסיום, יזכה בנקודות רק אם לא עבר את שעת הסיום של התחרות, שנקבעה מבעוד מועד.
- יש לקזז מהבונוס 5 נקודות על כל שימוש בכרטיס קיצור-דרך.¹⁸

דוגמאות לחישוב הנקודות:

מקום שני: 18 נקודות = 20 – 2 נקודות

מקום שלישי: 17 נקודות = 20 – 3 נקודות

טבלת חישוב הבונוס על-פי סדר ההגעה:

סדר הגעה	הבונוס בציון	סדר הגעה	הבונוס בציון
1	20 נקודות	6	14 נקודות
2	18 נקודות	7	13 נקודות
3	17 נקודות	8	12 נקודות
4	16 נקודות	9	11 נקודות
5	15 נקודות	10	10 נקודות

3. שונות

3.1. רמות ביצוע למשחק

המשימות מותאמות לרמה הנדרשת בכיתות ז'. המשחק נותן מענה לשונות באמצעות הזמן החופשי לביצוע המשימות- אין הגבלת זמן במשימות, למעט שעת הנעילה של המרוץ. כל צוות פותר את המשימות בקצב שלו.

כמו כן, לעזרת התלמידים הוכנסו למשחק (לאחר הפיילוט) כרטיסי "[קיצור דרך](#)", המאפשרים לצוותים לקבל עזרה מהמנחה במהלך שתי משימות.

¹⁸ראו סעיף 3.3 – גורמים מסייעים.

3.2. גורמים מעכבים

- במשימה 1 – כל פאזל מחולק בין 3-4 תלמידים. עליהם לגשת לעמדת הפאזל שלהם על-פי הקשר הלוגי המופיע במשפט שקיבלו. השלמת הפאזל תתאפשר רק לאחר שכל התלמידים המחזיקים בחלקי הפאזל יגיעו לעמדה. תלמיד שיתקשה לזהות את הקשר הלוגי הנכון, מעכב את שאר החברים בעמדה שאליה אמור להגיע.
- במשימה 2 – התלמידים צריכים לזהות את היעד הבא בתמונת הפאזל. התמונה מכילה פרט המופיע באופן קבוע (כמו יצירת אומנות) ביעד שאליו אמורים להגיע התלמידים. מי שאינו מכיר היטב את מתקני ביה"ס, עלול להתעכב בהגעה ליעד הבא.
- במשימה 3 – בהגדרות התשבץ, המורכבות ממשפט "קלוז", ניתן להשלים מילות קישור שונות המבטאות את אותו קשר לוגי, אך רק אחת מהן מאפשרת ליצור בתשבץ את מילת המפתח למשימה הבאה.
- במשימה 4 – לאחר סריקת התמונה הנכונה (תמונת אונייה) מתוך מאגר תמונות, לא יופיע הרמז לאלתר. הם נדרשים קודם לענות על שאלה אינטראקטיבית, שכל מענה שגוי עליה יעכב אותם מקבלת הרמז. כמו כן, הצפייה ברמז (בסגנון AR) תתאפשר רק עם הזזת הסמארטפון ימינה או שמאלה והיא מוגבלת למספר שניות. אם לא הספיקו התלמידים לצפות ברמז, יידרשו לענות מחדש על השאלה. קושי בוויסות תנועת היד עלולה לעכב את ההגעה ליעד הבא.
- במשימה 5 – התלמידים מקבלים לוח עם תפזורת של משפטים ומילות קישור ועליהם להרכיב אותם לפסקה בסדר הגיוני. מילות הקישור יוצרות עיכוב, משום שהן מרחיבות את אפשרויות ההרכבה- חלק ממילות הקישור יכולות להתאים לשני משפטים, אבל רק אפשרות אחת מובילה להרכבת הפסקה בהקשר הגיוני. התלמידים נדרשים להתמקד ב"ראיית השלם"- הם נדרשים להבין את הרעיון המרכזי של הפסקה על-פי המשפטים ורק אח"כ לנסות לחבר אליהם את מילות הקישור. תלמידים שהסתכלותם תהיה מצומצמת- כל משפט לגופו, ללא התייחסות למשפטים האחרים, עלולים להתעכב בביצוע המשימה.
- במשימת המחסום - כל צוות המגיע לנקודת הסיום, נדרש למסור למנחה את תיק המרוץ עם כל הפריטים שקיבל לאורך המרוץ. התלמידים קיבלו הנחייה בעודם על קו הזינוק לשמור בתיק את כל הפריטים שיקבלו לאורך המרוץ. תלמידים שלא הקפידו על הנחייה זו, יימצאו את עצמם מעוכבים בנקודת הסיום. איתור הפריטים האבודים יעשה על-ידי שני נציגים ולא על-ידי הצוות כולו, דבר שאמנם מעכב עוד יותר את הצוות בנקודת הסיום, אך מונע את התפזרותם של התלמידים ברחבי ביה"ס ללא פיקוח.

3.3. גורמים מסייעים¹⁹

- בתיק המרוץ, שמקבל כל צוות בתום משימה 1, מופיעים 2 כרטיסי "[קיצור דרך](#)". כל כרטיס מקנה לצוותים עזרה באחת המשימות, תוך קיזוז 5 נקודות מסך הנקודות שיקבלו בתום המרוץ.
- אופן הפעלת הכרטיס: כאשר צוות מתקשה לבצע את אחת המשימות, הוא רשאי לגשת למנחה לקבלת הדרכה, שתינתן לו רק לאחר מסירת הכרטיס "קיצור דרך". ההדרכה שיקבל מהמנחה תקנה לו יתרון משמעותי על פני הצוותים האחרים בביצוע המשימה.
- במשימה 3- בצד האחורי של התשבץ מופיעה טבלת עזר של מילות קישור על-פי קשרים לוגיים.
- הצוותים רשאים להיעזר בסמארטפון לאורך המרוץ לצורך איתור מידע חדש.

4. הוראות²⁰ ועזרה²¹

- ערכת המרוץ מכילה הוראות בנוסח תוכנית הריאליטי. כמו כן, המנחה של המרוץ תסייע גם בתיווך ההוראות הכתובות עבור תלמידים הזקוקים לכך.
- נוסף על כך, בכל אזור משימה ימצא מבוגר, שיסייע בתיווך ההוראות, להלן הפירוט:
- משימות 1, 5 ומשימת הסיום מתקיימות בחדר שבו יושבת המנחה.
 - במשימה 2- אנשי הקשר במתקני ביה"ס יסייעו רק בתיווך ההוראות עבור צוותים הזקוקים לכך.
 - במשימה 4- תימצא במבואה סדרנית, שתיתן תמיכה טכנית בעת ביצוע המשימה ותסייע גם בתיווך ההוראות המשימות במקרה הצורך.
- חשוב להדגיש, כי הבנת ההוראות הכתובות היא חלק מתרגול המיומנויות של הבנת-הנקרא, המופיעה גם בתוכנית הלימודים של חטיבת הביניים.

¹⁹ראו גם סעיף 4 – הוראות ועזרה.

²⁰ראו גם סעיף 3.3- פירוט המשימות במשחק.

²¹ראו גם סעיף 3.3 – גורמים מסייעים.

7. משחק הרצה (פיילוט):

בתום תכנון המשחק ולפני כתיבת המפרט של המשחק, הפעלתי את המשחק בפעם הראשונה באופן חלקי בביה"ס כרמל זבולון, על מנת לבדוק האם כמות המשימות והיקפן תואמות את מסגרת הזמן של שיעור אחד – 45 דקות, או שנדרש שיעור כפול – 90 דקות. בין השאר, נבדקו גם תקינות המשימות וחוויית המשתמשים.

להלן המסקנות שהופקו והתיקונים שנערכו בעקבות הפיילוט:

- א. צוותים בודדים סיימו את המשימות בשיעור אחד. רוב הצוותים סיימו בשיעור השני. הזמן שנותר עד סוף השיעור נוצל לסיכום רפלקטיבי במליאה.
- ב. כשצוות חלש התקשה באחת המשימות, הוא התקשה לשמור על רמת המוטיבציה שעמה הוזנק למרוץ. לכן, כמענה לרמות השונות, הוכנסו למשחק כרטיסי "[קיצור דרך](#)".²²
- ג. במשימה ²³4, שבה נדרשו הצוותים לחשוף את הרמז מאחורי אחת התמונות שעל קירות המבואה, הצוותים שהגיעו ראשונים לא הקפידו להחזיר את התמונות למקומן על הקיר בעת שניסו לחשוף את הרמז מאחורי התמונות. כתוצאה מכך, לצוותים שהגיעו אחרונים לא נשאר תמונות על קיר המשימה. כמו כן, היו צוותים שחשפו את הרמז באמצעות ניסוי וטעיה (על-ידי חשיפת כל התמונות) ולא באמצעות תהליך של חשיבה ולמידה (למשל באמצעות גוגל וויקיפדיה). כך למשל, חשפו התלמידים את הרמז שהופיע מאחורי תמונת האונייה (הרמז "רוצו לכיתה!") ללא צורך בלמידת הקשר בין תמונת האונייה למילת הקישור "אף על פי כן" ומשמעותה בהקשר של הקמת המדינה.



²²ראו פירוט בסעיף 3.3 – גורמים מסייעים.
²³בסעיף 2.3 לעיל (מהלך המשחק) מופיע תיאור המשימה המשודרגת.

כפתרון לבעיות אלו, הוכנס אמצעי טכנולוגי – שימוש ביישומון (אפליקציה) Metaverse.²⁴ ליד קיר הפעילות תעמוד סדרנית שתיתן תמיכה טכנית בהתקנת היישומון, בהפעלתו ובפתרון תקלות אחרות.

הפתרון לבעיות הנ"ל בא לידי ביטוי באופן הבא:

- אין צורך להוריד את התמונות מהקיר על מנת לחשוף את הרמז ליעד הבא. במשימה המשודרגת התלמידים נדרשים רק לסרוק את התמונות.
- עם סריקת התמונה הנכונה, תופיע שאלה אינטראקטיבית כדי לוודא שהתלמידים בחרו בתמונה הנכונה, לא על-פי ניסוי וטעיה, אלא על-פי מידע במרשתת.

ד. לאור איבוד פריטים של המשחק על-ידי הצוותים, הוכנסה משימה נוספת למשחק, משימת המחסום²⁵, שנועדה להטמיע בתלמידים את ערך האחריות ואת ערך הכבוד לקניין הזולת. במשימת המחסום הצוותים נדרשים לבדוק שכל הפריטים, שקיבלו במהלך המרוץ, נמצאים בתיק המרוץ. הצוותים מסיימים את המרוץ רק לאחר שמסרו למנחה את תיק המרוץ עם כל הפריטים.

²⁴ראו לעיל פירוט המשימה בסעיף 2.3 – מהלך המשחק, משימה 4.
²⁵ראו הערה קודמת.

מקורות

אתר המרוץ למיליון

<https://13tv.co.il/mood/the-amazing-race/>

בוזמן, ת. (2017). חוזר מפמ"ר תשע"ח: עברית לחטיבות הביניים. [גרסה אלקטרונית]. נדלה מ:

http://meyda.education.gov.il/files/Mazkirut_Pedagogit/ivrit/hativabenaimtshah.pdf

משרד-החינוך, הפיקוח על הוראת העברית, (2011). משימת הערכה במקצוע עברית לתלמידי כיתות ז'. [גרסה אלקטרונית]. נדלה מ:

http://meyda.education.gov.il/files/Mazkirut_Pedagogit/ivrit/kibutz_galuyot.pdf

נר, מ., אילת, י. וישראלי, א. (תשמ"ח). קלוז. ירושלים: משרד החינוך, האגף לתוכניות לימודים. [גרסה אלקטרונית] נדלה מ

: http://meyda.education.gov.il/files/Tochniyot_Limudim/Chinuch_Leshoni/kloz.pdf

רפאלי, ר. וגדיש, ר. (2003). דברים לעניין (עמ' 214). ירושלים: מעלות.

Goleman, D. (2006). Social intelligence: The new science of human relationships. New York: Bantam Dell.

Salen, K., & Zimmerman, E. (2005). Game design and meaningful play. In J. Raessens & J. Goldstein (Eds.), *Handbook of computer game studies* (p. 59-79). Cambridge, MA: MIT Press.

Shonkoff J. & Levitt P. (2010). Neuroscience and the future of early childhood policy: Moving from why to what and how. *Neuron* 67, 690-691