



## רקע ליחידה

שם היחידה: חידון חנוכה

תחום היחידה: חינוך לשוני, חגים, חנוכה

קישור לטופס משוב מקוון

חידון חנוכה	נושא השיעור	
צוות פיתוח פעילויות רוחביות המקדמות אוריינות מחשב ומידע	פיתוח	
ה', ו'	שכבת הגיל	
הצגת הנושא: כ- 10 ד' תחקיר מקדים - עבודה בבית כשעה הפקת המשחק – בכתה או בבית שעתיים משחק – שיעור	משך היחידה	
מחשב לכל שני ילדים או עבודה בבית.	סביבת למידה	
בפעילות חידון חנוכה שאלות וחידות בנושא חנוכה המזמנות התנסות בחיפוש מידע. השאלות קשות יחסית וההתמודדות עם כל שאלה תדרוש מן הילדים לחשוב כיצד יחפשו ובאילו מילות מפתח להשתמש. תוך כדי חיפוש התשובות לשאלות יחשפו הילדים לסיפור חנוכה, לסמלים ולמסורות הקשורות בו. הילדים ידרשו לבדוק את תשובתם בעזרת יותר ממקור מידע אחד ולהוסיף קישורים למקורות המידע לכל תשובה. לאחר שיענו על השאלות יצרו הילדים משחק טרויה. ינסחו את התשובות, יוסיפו מסיחים וינסחו מספר שאלות משלהם. בשלב הסופי יקבעו הילדים את כללי המשחק ואת צורתו יפיקו אותו באמצעים שיבחרו.	רציונל למורה	
חנוכה	הקשר לתכנית הלימודים	
הכרת סיפור מרד החשמונאים הכרת סיפור חנוכה קישור סיפור חנוכה למקום ולזמן הכרת חלק מסמלי חנוכה ומסורות	מטרות בתחום הדעת	



<p><b>מיומנויות חשיבה ולמידה</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• חיפוש מושכל באינטרנט: שאילתות, מילות חיפוש</li> <li>• בנייה של טבלה – פיצול ומיזוג תאים</li> <li>• קריאת טקסטים דיגיטליים</li> <li>• שימוש במאגרי מידע</li> <li>• הצלבת מקורות</li> <li>• פעילות חקר</li> <li>• יצירתיות</li> </ul>	<p><b>מיומנויות המאה ה-21</b></p>	
<p><b>בתחום הדעת</b> לא נדרש <b>באוריינות מחשב ומידע</b> הכרה בסיסית של אופיס. בניית מצגת</p>	<p><b>ידע מוקדם לשיעור</b></p>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• חידון חנוכה למורה</li> <li>• חידון חנוכה לתלמיד</li> <li>• קובץ השאלות להקרנה</li> </ul>	<p><b>חומרי הוראה (כתובים ומתוקשבים)</b></p>	
<p>כל ילד יוכל לענות על השאלות במידת העמקה שונה.</p>	<p><b>היענות לשונות</b></p>	
<p>משחק טריוויה חנוכה בפורמט שיבחר על ידי הילדים.</p>	<p><b>תוצר הלמידה המצופה מהפעילות</b></p>	



דגשים והנחיות למורה	הפעילות	רצף הלמידה							
<p>יש להדגיש בפני הילדים שהשלב ההתחלתי בבניית כל משחק טריוויה היא מחקר והשאלות הללו יסייעו להם בביצוע שלב זה.</p>	<p><b>הצגת השאלות בפני התלמידים:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. מי אמר למי: "שתוק טיפש אמרת שטות, בעצמך אתה סמרטוט!"?</li> <li>2. מתי התרחש סיפור חנוכה?</li> <li>3. מהי חנוכת בית ומה הקשר לחנוכה?</li> <li>4. היכן בדיוק התרחש הקרב? האם מקום זה קיים כיום? אם כן מיצאו מפה.</li> <li>5. איזה שמן היה בכד השמן?</li> <li>6. מה כתוב על סביבון בארצות הברית ובאירופה, ולמה?</li> <li>7. היכן מופיעה המילה "הַמְנַבֵּחַ" ומה הפירוש שלה?</li> <li>8. בעזרת אילו חיות נלחמו היוונים?</li> <li>9. האם חג החנוכה מוזכר בתנ"ך? פרטו.</li> <li>10. כד השמן החזיק שמונה ימים. מה קרה לאחר מכן? חושך?</li> <li>11. מיהו זאוס ואיך הוא קשור לחנוכה?</li> </ol>								
	<p>התלמידים חוקרים את השאלות, כותבים את תשובותיהם בטבלה ומוסיפים קישורים למקורות המידע.</p>								
<p>בשלב הזה ניתן לסייע לילדים בבחירת מסיחים מתאימים</p>	<p><b>בניית התשובות כמשחק טריוויה:</b> ניסוח קצר של התשובות ובניית מסיחים</p>								
	<p>התלמידים יוצרים שאלות ותשובות משלהם</p>								
<p>קישורים למחוללי משחקים: <b>זונדל</b> - מחולל משחקים שאפשר ליצור בו שאלות מסוגים שונים ולשחק. <a href="https://www.zondle.com/publicPages/welcome.aspx">https://www.zondle.com/publicPages/welcome.aspx</a> הסבר על איך משתמשים בזונדל ניתן למצוא כאן: <a href="https://sites.google.com/site/oritev88/6-3/5">https://sites.google.com/site/oritev88/6-3/5</a> מחולל נוסף: שמור על המליון מבוסס על תכנית הטלביזיה.  <a href="http://projects.telem-hit.net/keepTheMillion/">http://projects.telem-hit.net/keepTheMillion/</a></p>	<p><b>הפקה המשחק:</b> התלמידים בוחרים את פורמט המשחק, מנסחים את כללי המשחק, בוחרים את אמצעי ההפקה ומפיקים את המשחק.  ניתן לעשות זאת באמצעות מצגת או להשתמש במחוללי משחקים חינוכיים המצויים ברשת.</p>								
	<p><b>משחקים במשחק</b> - כדאי להקדיש שיעור למשחק במשחקים שנוצרו.</p>								