



## רקע ליחידה

שם היחידה: **בעקבות הרצל**

תחום היחידה: היסטוריה

**קישור לטופס משוב מקוון**

מסעותיו של בנימין זאב הרצל בעולם ובארץ במטרה לגייס גורמים שונים לרעיון הציוני	נושא השיעור	
צוות פיתוח פעילויות רוחביות המקדמות אוריינות מחשב ומידע	פיתוח	
כיתות ו'-ט'	שכבת הגיל	
ארבע עד שש שעות	משך היחידה	
מחשב לכל ילד או לכל שני ילדים	סביבת למידה	
יחידה זו מוציאה את התלמיד למסע בעקבות מהלכיו של חוזה המדינה, בנימין זאב הרצל. הסיור הווירטואלי תורם להמחשה של ההתרחשויות ומפיח חיים בדפי ההיסטוריה של עם ישראל. בעזרת הטכנולוגיה מתחקים התלמידים אחר צעדיו של הרצל, מציגים את המסלול בציר זמן חזותי ומעבדים את המידע למשחק חווייתי - "חפש את המטמון", המוביל אותם למקומות שבהם ביקר הרצל דרך "Google Earth". ההשוואה לימינו תורמת אף היא להבנת גודל המאמצים שהושקעו על ידו.	רציונל למורה	
היסטוריה של עם ישראל, מורשת	הקשר לתכנית הלימודים	
הכרת מאמציו הרבים והבלתי נלאים של חוזה המדינה, בנימין זאב הרצל, לגיוס העולם לטובת הרעיון הציוני	מטרות בתחום הדעת	
<p><b>מיומנויות חשיבה</b></p> <p>גמישות מחשבתית</p> <p>חשיבה יצירתית וסקרנות אינטלקטואלית</p> <p><b>מיומנויות מחשב ומידע</b></p> <p>איתור, ניתוח, מחקר, הערכה של מידע</p> <p>הכרת אפליקציה בשם dipity להכנת ציר זמן חזותי</p> <p>הכרת אפליקציה בשם mapquest להכנת משחק "חפש את המטמון"</p>	<p><b>מיומנויות המאה ה-21</b></p>	



<p><b>בתחום הדעת</b> לא נדרש <b>באוריינות מחשב ומידע</b> חיפוש מידע בסיסי ברשת שמירת קישור תמונה מהרשת</p>		<p><b>ידע מוקדם לשיעור</b></p>	
<p>קובץ הפעילות לתלמיד בלבד <b>מוזאון הרצל</b> <b>"על הגובה" - מועד וזיכרון</b> <b>מט"ח - מסע בעקבות הרצל</b> <b>"תיור ישראלי" - בעקבות מסעו של הרצל בארץ ישראל</b></p>		<p><b>חומרי הוראה (כתובים ומתוקשבים)</b></p>	
		<p><b>היענות לשונות</b></p>	
<p>ציר זמן המציג את מועדי מסעותיו של הרצל בעולם משחק "חפש את המטמון" העוסק במסעותיו של הרצל בעולם</p>		<p><b>תוצר הלמידה המצופה מהפעילות</b></p>	
<p><b>דגשים והנחיות למורה</b></p>	<p><b>הפעילות</b></p>		
	<p>יחידה זו נחלקת לשישה חלקים:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• איתור, איסוף וארגון מידע באמצעות הרשת</li> <li>• הכנת ציר זמן</li> <li>• הכנת משחק – "חפש את המטמון"</li> <li>• משחקים "חפש את המטמון"</li> <li>• הכנת מסלול על מפה בעקבות משחק</li> <li>• סיכום תובנות</li> </ul>	<p><b>רצף הלמידה</b></p>	
<p>יש להקפיד שהתלמידים ימלאו את הטבלה במדויק משום שהיא מהווה בסיס להמשך. ניתן לבצע את הפעילות בזוגות או בקבוצות של עד ארבעה חברים.</p>	<p>איתור, איסוף וארגון של המידע שנאסף מרשת האינטרנט בטבלה המופיעה ב"קובץ לתלמיד".</p>		
<p>סרטוני ההדרכה המצורפים ב"קובץ לתלמיד" מסבירים כיצד ליצור את ציר הזמן בהתאמה ישירה למידע שנאגר בטבלה.</p>	<p>הכנת ציר זמן – התלמידים יוציאו את המידע מן הטבלה ויציגו אותו על גבי ציר זמן חזותי.</p>		



<p>כדי ליצור רמת חשיבה גבוהה יותר יש לבקש מן התלמידים ליצור חידות במקום שאלות או תיאור.</p>	<p>הכנת משחק "חפש את המטמון" - התלמידים יכינו שאלות/חידות/תיאור על חמישה מקומות לפחות שבהם ביקר הרצל. בשלב זה מעובד המידע שנאסף בטבלה לכדי שאלה/חידה/תיאור. כך מעלים את רמת החשיבה של התלמיד.</p>		
<p>ניתן ליצור דף משותף ב- Google "docks" שבו כל קבוצה תדביק את הקישור של המשחק שלה. כך ייווצר מאגר משחקים כיתתי.</p>	<p>אפשרו לזוגות או לקבוצות לשתף את התוצרים הסופיים שלהם עם חברי הכיתה כדי שכל קבוצה תשחק בתוצר של קבוצות אחרות. כך יוכלו התלמידים לתת משוב ולהטמיע בשנית את הנושא באופן חווייתי.</p>		
<p>מטרת הפעילות להמחיש לתלמיד את המרחקים שאותם עבר הרצל למען מדינת ישראל.  ניתן ליצור מסלול ב- Google "maps" או בקובץ "word" בעזרת כל תמונה של מפה ושרטוט של קווים ונקודות על פניה.</p>	<p>בחירת משחק והכנת המסלול. כל משחק מוביל את השחקן דרך מסלול בעולם ובארץ שבו עבר חוזה המדינה כדי להשיג מדינה ליהודים.</p>		
<p>מטרת השאלות להעלות את רמת חשיבתו של התלמיד. שאלות אלו מצריכות מן התלמיד לקחת את כל הנתונים שאגר עד כה מן היחידה ולהפיק מהם תובנות לגבי מאמציו של הרצל ולגבי אישיותו.</p>	<p>עונים על שתי שאלות:  א. לאחר שעקבתם אחר מסעותיו של הרצל בעולם ובארץ, כתבו בהרחבה מה דעתכם על מאמציו של הרצל להשיג מדינה לעם היהודי.  ב. איך לדעתכם היה נראה המסע של הרצל בימינו? בתשובתכם הביאו בחשבון את ההתקדמות הטכנולוגית שחלה בעולם בתחום התחבורה ובאמצעי התקשורת.</p>		