

מערך סדנה – בונים יחידת לימוד דיגיטלית

90 דקות · למנחות ולמנחים

תוכן

1. מטרות והכנה
2. מהלך הסדנה
3. טיפים למנחה
4. משימת המשך
5. מפת התאמות והנגשות

יצרה: רוית ראש בן ישי

מערך הסדנה – 90 דקות

מטרות

- המשתתפים יכירו 3 עקרונות של יחידה ללמידה עצמאית: מבנה ומטרות, בחירה ודיפרנציאציה, משוב ורפלקציה.
- יתכננו יחידה בנושא שהם מלמדים בעזרת מתכנן היחידה.
- יבנו עמוד ראשון בבונה אתרים כיתתי ויטמיעו בו משימה פעילה.
- ינסחו בקשה לכלי שיחה לבניית אפליקציה חינוכית קטנה.

הכנה

- מכשיר לכל משתתף/ת וחשבון פעיל בבונה האתרים הכיתתי.
- קישור לאתר הסדנה על הלוח.
- דפי משתתף מודפסים ותעודות.
- קיר שיתופי פתוח עם שאלת הפתיחה.

מהלך הסדנה

דקות	שלב	מה עושים	חומרים
0–10	🌞 פתיחה: "השלולית שנעלמה"	המנחה מציג/ה שאלה מסקרנת; המשתתפים כותבים בקיר שיתופי: "מה תלמידים עושים כשאני לא לידם?"; הצגת מטרות הסדנה.	מצגת שקפים 1–3, קיר שיתופי
10–25	🧭 למה יחידה עצמאית + 3 עקרונות	הצגה קצרה של 6 הסיבות ו־3 העקרונות; זוגות מנתחים את היחידה לדוגמה ומסמנים איפה רואים כל עיקרון.	שקפים 4–9, דף משתתף חלק א׳
25–45	🛠️ תכנון במתכנן היחידה	כל משתתף/ת בוחר/ת נושא אמיתי מהכיתה וממלא/ת את המתכנן; שיתוף קישור התוכנית עם בן/בת זוג למשוב "שתי מחמאות והצעה".	מתכנן היחידה, דף משתתף חלק ב׳
45–75	🧱 בונים לבנה אחר לבנה	בונים את עמוד הפתיחה ותחנה אחת בבונה האתרים הכיתתי; מטמיעים פעילות אחת מהגלריה; מנסחים בבונה הפרומפטים בקשה לאפליקציה קטנה.	בונה אתרים כיתתי, עמוד ההטמעה, בונה הפרומפטים
75–85	🖼️ סבב גלריה	כל אחד/ת פותח/ת את היחידה שלו/ה; המשתתפים מסתובבים ומשאירים פתק משוב.	מכשירים פתוחים, פתקים
85–90	🎫 סיכום וכרטיס יציאה	כרטיס יציאה: "לבנה אחת שאקח מחר לכיתה"; טופס משוב; תעודות השתתפות.	דף משתתף חלק ג׳, טופס משוב, תעודה

טיפים למנחה

- שלב הבנייה הוא הלב – אם הפתיחה מתארכת, קצרו את ההצגה ולא את הבנייה.
- הצמידו משתתף/ת מנוסה למי שפחות בטוח/ה בכלים דיגיטליים.
- הדגימו את היחידה לדוגמה בשלושה מסלולים כדי להמחיש דיפרנציאציה.
- הזכירו: כלי שיחה יכול לטעות – המורה הוא העורך.

משימת המשך

עד המפגש הבא: יחידה של 3 תחנות לפחות, משימה מוטמעת אחת לפחות, מחוון ורפלקציה. מגישים קישור + שכבה, נושא, מטרת היחידה ורפלקציה קצרה.

מפת התאמות והנגשות

שכבה	כללי	חנ"מ	עולים חדשים
יסודי	משחקים קצרים, כפתורים גדולים במיוחד, עוגני אימוג'י ותמונה, "נסו בעצמכם" מוחשי.	כפתור הקראה לכל טקסט ומשימה; לכל היותר 2–3 אפשרויות במשחקי בחירה.	מילון חזותי קופץ (תמונה/אימוג'י, לא הסבר מילולי); משחקי סידור עם מילים יומיומיות.
חט"ב	מיונים לקטגוריות, כללי לשון, משחקי מפה דינמיים.	רמזים מדורגים אחרי שתי טעויות (מכוונים, לא נותנים תשובה); עיצוב וצבעים קבועים (סיבה=ירוק, תוצאה=כחול).	מחסן מילות קישור צבעוני לפי תפקיד (ניגוד/הוספה/סיבה/תוצאה); טקסטים בלי ניקוד במשפטים קצרים ותחביר פשוט.
תיכון	סימולציות מורכבות, דילמות מנהיגות (מסורת / בדיוני), הסקה מסדר גבוה, מיומנויות בגרות.	חלוקה לנתחים – הנתח הבא נפתח אחרי מטלה קטנה; בלי שעוני ספירה לאחור (בכל מסלולי חנ"מ).	מילון במגע למילים ברמה גבוהה עם הסבר פשוט ומילים נרדפות; שאלות במבנה של שאלות הבנת הנקרא.