



רקע ליחידה

שם היחידה: הברווזון המכוער

תחום היחידה: האחר הוא אני

האחר הוא אני כתיבה יוצרת	נושא השיעור	
מדריכי אוריינות מחשב ומידע	פיתוח	
כיתות ה'- ו'	שכבת הגיל	
עשר שעות	משך היחידה	
מחשב לכל שני תלמידים או עבודה בבית	סביבת למידה	
המטרה היא לדון בערכה של שונות ובחשיבות קבלת האחר בחברה באמצעות חשיבה ולמידה. בפעילות זו יעסקו התלמידים בשונה ובהבנה ששונות מצויה בכל אחד. ההבנה שהאחר הוא בעצם גם אני, תוביל למסקנה שקבלת השונה היא גם קבלה של עצמי. התלמידים יעשו זאת תוך כדי פיתוח יכולות הכתיבה, הדמיון והיצירתיות מצד אחד ופיתוח מיומנויות המחשב בתחום ה- "power point" והלמידה השיתופית ברשת מצד שני.	רציונל למורה	
האחר הוא אני כתיבה יוצרת	הקשר לתכנית הלימודים	
קבלת השונה והימנעות מפגיעה בו כתיבת סיפור קצר	מטרות בתחום הדעת	
<p>מיומנויות חשיבה ולמידה:</p> <ul style="list-style-type: none"> • שיתוף פעולה - עבודה בצוות ברשת • חשיבה יצירתית • הכרת השונה וקבלתו • חשיבה ביקורתית ומערכתית, זיהוי בעיות ופתרון, קבלת החלטות <p>מיומנויות מחשב:</p> <ul style="list-style-type: none"> • הוספת רקע לשקופית במצגת • עריכת תמונה מתקדמת (הורדת רקע של תמונה) • הוספת צורות • שמירת מצגת בפורמט pdf 	מיומנויות המאה ה- 21	
<p>בתחום הדעת</p> <p>לא נדרש</p> <p>באוריינות מחשב ומידע</p> <p>עבודה בסיסית בקובץ "power point"</p>	ידע מוקדם לשיעור	



קובץ הפעילות לתלמיד ולמורה, המכיל הדרכות מפורטות		חומרי הוראה (כתובים ומתוקשבים)	
ילדים המתקשים בקריאה יוכלו להיעזר בסרטון שבו מקריאים את הסיפור. ילדים המתקשים בכתיבה יוכלו לכתוב פסקה קצרה ולהמחיש אותה.		היענות לשונות	
ספר קומיקס דיגיטלי		תוצר הלמידה המצופה מהפעילות	
דגשים והנחיות למורה	הפעילות	רצף הלמידה	
כדאי לקבל תשובות לשאלות העולות בדיון באמצעות טופס של google "docks" ולדבר עליהן במליאה כדי להציף את הנושא באופן נרחב ומעמיק.	שלב א' – דיון, שמטרתו לקדם את התובנות העולות מן הסיפור "הברווזון המכוער" ולהשליכן על אירועים שונים בחיינו, כדי שנעמיק את הבנת השונות וכהכנה לכתיבת הסיפור של התלמידים.		
בקשו מן התלמידים לשתף אתכם ב"מפת המושגים" כדי שתוכלו לשמש כחבר שלישי המציע רעיונות, בעיקר במצבים שבהם הקבוצה מתקשה. "מפת המושגים" מספקת לתלמידים קרקע פורייה לסיעור מוחות ולהעלאת רעיונות. אם אתם מעדיפים כלי אחר לכתיבת הסיפור, ניתן להשתמש בו במקום ב"מפת המושגים".	שלב ב' - בחירת רעיון מתאים לסיפור וכתיבתו בעזרת "מפת מושגים". שלב זה דורש סבלנות והבנה שכתובה היא מורכבת ומצריכה חשיבה מעמיקה ומסודרת. "מפת המושגים" מארגנת את החשיבה האסוציאטיבית, וכך יכולים התלמידים לחבר רצף סיפורי טוב ועשיר.		
כדאי להכיר ולהבין את החלק הדיגיטלי לפני השיעור כדי שתוכלו לתת מענה לתלמידים בשיעור.	שלב ג' - הפיכת הסיפור ב"מפת המושגים" לקומיקס במצגת. המצגת הופכת לספר קומיקס כאשר כל שקופית היא דף המתאר סצנה אחת. הקפידו ששקופית ראשונה תהיה דף כריכה קדמי והשקופית האחרונה - דף כריכה אחורי.		



<p>כאשר אתם פותחים חשבון ב- "flipsnack" בחרו "flipsnackedu". השתמשו בדואר האלקטרוני של "יונת הדואר" וכך תוכלו לפתוח בקלות שמות משתמשים וסיסמאות לכל הכיתה, והתלמידים יוכלו להיכנס, ליצור ספר ולשתפו עם כל הכיתה. במידה שזה מסובך ניתן לפתוח חשבון אחד ולתת לכל התלמידים להעלות את המצגות שלהם דרך אותו חשבון, אך כדאי שתעתיקו את קישורי הספרים של התלמידים לאזור שיתופי שבו יוכלו התלמידים לקרוא את הסיפורים שיצרו חבריהם..</p> <p>למדריכים בנושא</p>	<p>שלב ד' - הפיכת המצגת לספר דיגיטלי. התלמידים מעלים את המצגות שלהם ל- "flipsnack", ובשלושה שלבים פשוטים יוצרים ספר קומיקס דיגיטלי מקסים הניתן לדפדוף כמו בספר אמתי.</p>	
<p>בנו סקר ב- "google docks" או בכל כלי אחר, שבו יופיעו השאלות המפורטת ב"דף לתלמיד". לאחר שכל התלמידים יענו על הסקר יש לדון בתוצאות ולבדוק אילו סיפורים היו פופולריים. יש ליצור בכיתה דיון על הסיפור ועל הקשר שלו לנושא ולנסות לחשוב יחד מדוע סיפורים אלו קיבלו את מירב הקולות.</p>	<p>שלב ה' - בשלב זה יעיינו התלמידים בסיפורים שיצרו חבריהם ויענו על סקר.</p>	