מהדורה למורה – מפתח תשובות

מטרות הדף:

- להבין מהי מפה חברתית וכיצד היא מראה קשרים בין חברים לכיתה
- לזהות מושגים כמו שייכות, חוסן וקשר הדדי
- לחשוב כיצד מפה חברתית יכולה לעזור למורה לחזק שייכות בכיתה

גרסה רגילה – כל הפריטים.

חלק א' – הבנת המשחק

1. א – עם מי הייתי רוצה לשבת בטיול
2. ב – שתי בחירות
3. א – לוחצים עליה
4. א – רואים את כל הקשרים בין כל הדמויות
5. א – כדי לשמור על פרטיות ורגשות

חלק ב' – נכון או לא נכון

1. לא נכון – כל דמות בחרה בשני חברים
2. נכון – זו הדרך לגלות את הבחירות במשחק
3. לא נכון – כל הדמויות בדויות ואין להן זהות אמיתית
4. נכון – זה תפקידו של הכפתור
5. נכון – זו המטרה של כלי כזה

חלק ג' – השלימו את המשפט

1. שמונה
2. לשבת
3. מאיה
4. ליה
5. שמות

חלק ד' – התאימו דמות לחיה

- 1 – ה (שועל)
- 2 – א (פנדה)
- 3 – ד (נמר)
- 4 – ב (קואלה)
- 5 – ו (צפרדע)
- 6 – ג (ינשוף)

חלק ה' – חשיבה ושייכות

1. כדי לשמור על פרטיות התלמידים, למנוע פגיעה ברגשות ולאפשר למורה להבין קשרים בלי לחשוף מי בחר במי
2. התלמיד יזהה תלמיד שלא נבחר הרבה, ויציע פעילות קבוצתית או שיבוץ שיעזור לו להרגיש שייך יותר

כרטיס יציאה – מה לחפש

- תלמיד מסביר שמפה חברתית מראה קשרים בין חברים לכיתה
- תלמיד מזכיר שמירה על פרטיות ורגשות
- תלמיד מסביר ששתי דמויות בחרו זו בזו

טיפים להפעלה:

- אפשר להציג את המשחק בכיתה ולבקש מהתלמידים לנחש קשרים לפני הלחיצה
- כדאי להדגיש שהדמויות בדויות ושזה כלי להבנת מושגים ולא איסוף מידע אמיתי
- השתמשו בדיון הפתוח כדי לחבר את המשחק לתחושת שייכות בכיתה האמיתית

דף תרגול: המפה החברתית שלנו

דף התלמיד/ה רגיל

שם: _____ **כיתה:** _____ **תאריך:** _____

במשחק הדמיוני יש כיתה בדויה שבה כל דמות בחרה בסוד עם מי היא הייתה רוצה לשבת בטיול. לחיצה על דמות מגלה את הבחירות שלה, וכך רואים איך נראית רשת הקשרים בכיתה.

1 חלק א' – הבנת המשחק

הקיפו את התשובה הנכונה.

1. על איזו שאלה ענתה כל דמות בסוד?

א) עם מי הייתי רוצה לשבת בטיול ב) מי הכי טוב בכיתה ג) מי המורה האהוב ד) מה הציון הכי גבוה

2. כמה בחירות הייתה לכל דמות?

א) בחירה אחת ב) שתי בחירות ג) שלוש בחירות ד) בחירה בלתי מוגבלת

3. איך רואים במי דמות מסוימת בחרה?

א) לוחצים עליה ב) שולחים הודעה ג) שואלים מורה ד) אי אפשר לדעת

4. מה קורה כשלוחצים על 'הצגת כל הבחירות'?

א) רואים את כל הקשרים בין כל הדמויות ב) המשחק מתחיל מחדש ג) דמות נעלמת

ד) רק דמות אחת מוצגת

5. למה במפה חברתית אמיתית שמות לא מוצגים לתלמידים?

א) כדי לשמור על פרטיות ורגשות ב) כי אין מספיק מקום ג) זה רק חוק של המשחק

ד) כי השמות סודיים מהמורה

2 חלק ב' – נכון או לא נכון

סמנו ✔ נכון או ✘ לא נכון.

#	משפט	✔ נכון	✘ לא נכון
1	כל דמות בחרה בדיוק בחבר אחד לשבת איתו בטיול	☐	☐
2	אפשר ללחוץ על כל דמות כדי לראות את הבחירות שלה	☐	☐
3	כל הדמויות ברשת הכיתה הן תלמידים אמיתיים עם שם מלא	☐	☐
4	כפתור 'מההתחלה' מאפס את המשחק לנקודת ההתחלה	☐	☐
5	מפה חברתית יכולה לעזור להבין קשרים ושייכות בכיתה	☐	☐

3 חלק ג' – השלימו את המשפט

השלימו את המילה החסרה.

1. בכיתה הדמיונית יש _____ דמויות

2. כל דמות ענתה בסוד על השאלה עם מי הייתי רוצה _____ בטיול

3. הדמות שמיוצגת כפנדה נקראת _____

4. הדמות שמיוצגת כינשוף נקראת _____

5. כדי לשמור על רגשות התלמידים, מפה חברתית אמיתית לא מציגה _____

4 חלק ד' – התאימו דמות לחיה

התאימו: כתבו ליד כל מספר את האות המתאימה מהעמודה השמאלית.

1. נועם	___	**א.** פנדה
2. מאיה	___	**ב.** קואלה
3. איתי	___	**ג.** ינשוף
4. שירה	___	**ד.** נמר
5. דניאל	___	**ה.** שועל
6. ליה	___	**ו.** צפרדע

5 חלק ה' – חשיבה ושייכות

כתבו תשובה מלאה במשפטים שלמים.

1. למה חשוב שבמפה חברתית אמיתית השמות יישארו בסוד?

2. תארו מצב שבו ידיעה על הרשת החברתית בכיתה יכולה לעזור למורה לחזק שייכות של תלמיד שמרגיש בודד

כרטיס יציאה

מה זו מפה חברתית ולמה היא יכולה לעזור?

למה בכיתה אמיתית לא מציגים שמות במפה כזו?

איך קשר הדדי בין שתי דמויות נראה במשחק?

איך הרגשתי בשיעור? ☹ 😐 🙂 😀