מהדורה למורה – מפתח תשובות

מטרות הדף:

- להכיר את חוקי המשחק של קלפי השיח 'קוד פתוח'
- לזהות את ארבעת נושאי הקלפים ולשייך להם דוגמאות מתאימות
- לתרגל שיח מכבד ותגובת 'הד' ללא שיפוט

גרסת חנ"מ – פחות פריטים, עד 3 אפשרויות בחירה, בנק מילים, גופן מוגדל ושורות כתיבה רחבות. מומלץ להקריא את ההוראות בקול ולעבוד חלק אחר חלק, בלי הגבלת זמן.

חלק א' – חוקי המשחק

1. ב – לומר 'עובר'
2. ב – משפט קצר בלי ויכוח ובלי שיפוט

חלק ב' – נכון או לא נכון

1. נכון – זה אחד מחוקי המשחק שנועד ליצור שיח מוגן
2. נכון – המשחק מאפשר גם מענה דרך דמות

חלק ג' – השלימו מילה

1. הד
2. מסכים

חלק ד' – התאימו נושא לדוגמה

1 – ד (שאלות על רשתות חברתיות ופרטיות)
2 – א (שאלות על אמון וגבולות בין חברים)
3 – ב (שאלות על התמודדות עם טעויות ולחץ)
4 – ג (שאלות על חלומות וזהות אישית)

חלק ה' – סדר הפעולות במשחק

1. מתחלקים לקבוצות של 4-5
2. כל אחד/ת בוחר/ת צבע קלף
3. מושכים קלף וקוראים אותו בקול
4. עונים על השאלה (או אומרים 'עובר')

חלק ו' – כתיבה אישית

1. שאלה רלוונטית לנושא שנבחר, מנוסחת בבירור ומזמינה שיח פתוח

כרטיס יציאה – מה לחפש

- עובר
- משפט קצר בלי שיפוט שנאמר אחרי כל תשובה
- שני מתוך: דיגיטל ומסכים, חברות ומערכות יחסים, דילמות וחוסן, שאיפות ועתיד

טיפים להפעלה:

- הקפידו להסביר את כלל הסודיות והחריג שלו לפני תחילת המשחק
- אפשר להריץ סבב קצר על החוקים לפני המשחק כדי שהתלמידים ירגישו בטוחים
- שימו לב לתלמידים שעולה אצלם דאגה אמיתית ופנו בהתאם לנהלים

דף תרגול: קוד פתוח – קלפי שיח לבני נוער

דף התלמיד/ה חנ"מ

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

בדף זה נכיר את חוקי המשחק 'קוד פתוח' ואת ארבעת נושאי הקלפים: דיגיטל ומסכים, חברות ומערכות יחסים, דילמות וחוסן, ושאיפות ועתיד.

בנק מילים: מסכים | הד

1 חלק א' – חוקי המשחק

הקיפו את התשובה הנכונה.

1. מה אפשר לעשות אם לא נעים לענות על קלף?

א) לשתוק ולהתעלם ב) לומר 'עובר' ג) לעזוב את החדר

2. מהי 'הד'?

א) ויכוח על התשובה ב) משפט קצר בלי ויכוח ובלי שיפוט ג) שאלה חדשה

2 חלק ב' – נכון או לא נכון

סמנו ✔ נכון או ✘ לא נכון.

#	משפט	✔ נכון	✘ לא נכון
1	מותר תמיד לומר 'עובר' ולא לענות על קלף.	☐	☐
2	אפשר לענות על קלף דרך דמות ולא רק באופן אישי.	☐	☐

3 חלק ג' – השלימו מילה

השלימו את המילה החסרה.

1. התגובה הקצרה בלי ויכוח שנאמרת אחרי כל תשובה נקראת '_____'.

2. אחד מארבעת נושאי הקלפים עוסק ב'דיגיטל ו_____'.

4 חלק ד' – התאימו נושא לדוגמה

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

1. דיגיטל ומסכים	___	**א.** שאלות על אמון וגבולות בין חברים
2. חברות ומערכות יחסים	___	**ב.** שאלות על התמודדות עם טעויות ולחץ
3. דילמות וחוסן	___	**ג.** שאלות על חלומות וזהות אישית
4. שאיפות ועתיד	___	**ד.** שאלות על רשתות חברתיות ופרטיות

5 חלק ה' – סדר הפעולות במשחק

מספרו את השלבים לפי הסדר הנכון (1, 2, 3...).

☐	כל אחד/ת בוחר/ת צבע קלף
☐	מושכים קלף וקוראים אותו בקול
☐	עונים על השאלה (או אומרים 'עובר')
☐	מתחלקים לקבוצות של 4-5

6 חלק ו' – כתיבה אישית

כתבו תשובה מלאה במשפטים שלמים.

1. בחרו אחד מארבעת הנושאים (דיגיטל, חברות, דילמות, שאיפות) וכתבו שאלה אחת משלכם שמתאימה לנושא.

כרטיס יציאה

מה אפשר לומר אם לא נעים לענות על קלף?

מהי 'הד' ולמה היא חשובה במשחק?

איך הרגשתי בשיעור? 😀 🙂 😐 ☹️