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

גרסה רגילה – כל הפריטים.

חלק א' – חוקי המשחק

1. ב – לומר 'עובר'
2. ב – משפט קצר בלי ויכוח ובלי שיפוט
3. ב – פונים למבוגר/ת אחראי/ת
4. ב – 4-5 תלמידים

חלק ב' – נכון או לא נכון

1. נכון – זה אחד מחוקי המשחק שנועד ליצור שיח מוגן
2. לא נכון – מה שנאמר נשאר במעגל, חוץ מדאגה לשלומו של מישהו
3. נכון – המשחק מאפשר גם מענה דרך דמות
4. לא נכון – קלפים אלו מיועדים למורים בסדנאות

חלק ג' – השלימו מילה

1. עובר
2. הד
3. מסכים
4. עתיד
5. מבוגר

חלק ד' – התאימו נושא לדוגמה

1. ג (שאלות על רשתות חברתיות ופרטיות)
2. א (שאלות על אמון וגבולות בין חברים)
3. ד (שאלות על התמודדות עם טעויות ולחץ)
4. ה (שאלות על חלומות וזהות אישית)
5. ב (קלפים עם שאלת העמקה למנחה)

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')
5. כל מי שרוצה אומר משפט 'הד' קצר

חלק ו' – כתיבה אישית

1. שאלה רלוונטית לנושא שנבחר, מנוסחת בבירור ומזמינה שיח פתוח
2. מתייחס לאמון, תחושת ביטחון ופתיחות לשתף בלי חשש

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 רגיל

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

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

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 ד) לצעוק

2. מהי 'הד'?

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

3. מה עושים אם עולה דאגה לשלומו של חבר/ה במעגל?

א) משאירים בסוד לגמרי ב) פונים למבוגר/ת אחראי/ת ג) מתעלמים מזה ד) כותבים ברשת

4. באיזה גודל קבוצה משחקים במשחק?

א) זוג אחד ב) 4-5 תלמידים ג) כל הכיתה יחד ד) 10 תלמידים

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	מה שנאמר במעגל יכול להיות מסופר לכל אחד בלי הגבלה.	☐	☐
3	אפשר לענות על קלף דרך דמות ולא רק באופן אישי.	☐	☐
4	קלפי 'חדר המורים' מיועדים לתלמידים בלבד.	☐	☐

3 חלק ג' – השלימו מילה

השלימו את המילה החסרה.

1. אם לא נעים לענות, מותר לומר '_____'.

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

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

4. נושא נוסף עוסק ב'שאיפות ו_____'.

5. אם עולה דאגה לשלומו של מישהו, פונים ל_____ אחראי/ת.

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.** קלפים עם שאלת העמקה למנחה
3. דילמות וחוסן	___	**ג.** שאלות על רשתות חברתיות ופרטיות
4. שאיפות ועתיד	___	**ד.** שאלות על התמודדות עם טעויות ולחץ
5. חדר המורים	___	**ה.** שאלות על חלומות וזהות אישית

5 חלק ה' – סדר הפעולות במשחק

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

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

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.

2. מדוע לדעתכם חשוב הכלל 'מה שנאמר במעגל נשאר במעגל'? כתבו 3-4 שורות.

כרטיס יציאה

מה אפשר לומר אם לא נעים לענות על קלף?

מהי 'הד' ולמה היא חשובה במשחק?

ציינו שני נושאים מתוך ארבעת חפיסות הקלפים

איך הרגשתי בשיעור? ☹ 😐 🙂 😀