

מהדורה למורה

🎮 משחקי מחשב – כיף עם הגה בידיים

טקסט מידעי-טיעוני: יתרונות, חסרונות ובטיחות ברשת

כיתות	כיתות ב'–ו'
סוג	טקסט מידעי-טיעוני
רמות בחוברת	רמה רגילה (כיתות ג'–ד') | רמה מתקדמת (כיתות ה'–ו') | רמה מותאמת – עולים וחנ"מ (כיתות ב'–ג' • עולים • חנ"מ)
מטרות	הבנת טקסט מידעי-טיעוני • הבחנה בין יתרונות לחסרונות • כללי בטיחות ברשת • כתיבה טיעונית
מיומנויות	מיון • זיהוי עמדה • כתיבה

מהלך מוצע (45 דקות)

פתיחה (5 דק')	סקר הצבעה: "מי משחק במחשב? כמה זמן?" – בלי שיפוט.
קריאה (10 דק')	קריאה וסימון ➕/➖.
משימות (20 דק')	חלקים א'–ב'.
סיום (10 דק')	"התוכנית שלי" / מכתב למנהלת + כרטיס יציאה.

✅ מפתח תשובות

רמה רגילה • כיתות ג'–ד'

1. ב־1958, משחק טניס פשוט עם נקודה שקפצה על מסר.
2. כי כשמצליחים המוח מרגיש סיפוק ורוצה עוד
3. ➕ יתרונות: מפתח פתרון בעיות, מלמד שיתוף פעולה, מלמד שפה או חשבון | ➖ חסרונות: ישיבה ארוכה, פוגע בעיניים, מקשה להירדם
4. 1. לא נכון (לא מוסרים פרטים אישיים); 2. נכון; 3. לא נכון (לא משתפים סיסמאות); 4. נכון
5. מראש; הפסקה; לפני; תנועה
6. תשובה אישית – לבדוק התאמה לשאלה ולטקסט.
7. תשובה אישית – לבדוק התאמה לשאלה ולטקסט.

רמה מתקדמת • כיתות ה'–ו'

1. רקע ← יתרונות ← חסרונות ← המלצות ← סיכום
2. עמדה מאוזנת: יש יתרונות וחסרונות, וחשוב לשחק בחוכמה. ציטוט לדוגמה: "למשחקים יש יתרונות... אבל יש גם חסרונות".
3. הגה = שליטה. אנחנו "נוהגים" במשחק ושולטים בו (בזמן ובכללים), ולא הוא שולט בנו.
4. מאוזן: 3. בטיחות, 4. הפסקה, 6. טניס, 7. מסר | מאונך: 1. שלב, 2. סיפוק, 5. סיסמה
5. תשובה אישית – לבדוק התאמה לשאלה ולטקסט.

רמה מותאמת – עולים וחנ"מ • כיתות ב'–ג' • עולים • חנ"מ

1. זזים ומשחקים בחוץ
2. 1. לא נכון (לא נותנים); 2. נכון; 3. לא נכון (עושים הפסקות)
3. המילים: מחשב, משחק, שלב, הפסקה, חבר
4. ציור אישי – לבדוק שהציור מתאים להוראה.

💡 טיפים להוראה ולהתאמה

- הטקסט אינו מזכיר שמות משחקים או חברות – כדאי לשמור על כך גם בדיון.
- בטיחות ברשת: חזרו על "לא מוסרים פרטים, לא משתפים סיסמה, מספרים למבוגר".
- שאלת החוסן מתחברת לעש"ן ד"ק – אפשר לתרגל יחד בכיתה.
- ההמלצה להפסקה כל 20 דקות ולהפסקת מסכים שעה לפני השינה היא המלצה מקובלת של מומחים; ניסחנו "מומחים רבים ממליצים".

רמה רגילה

משחקי מחשב – כיף עם הגה בידיים

טקסט מידעי-טיעוני: יתרונות, חסרונות ובטיחות ברשת

כיתות ג'–ד'

יצרה: רוית ראש בן ישי

שם: _____ כיתה: _____ תאריך: _____

חלק א'

קוראים ומבינים

קראו את הטקסט. סמנו ב־➕ יתרון וב־➖ חיסרון.

משחקי מחשב – כיף עם הגה בידיים

1. אחד ממשחקי המחשב הראשונים נבנה בשנת 1958 במעבדה מדעית: משחק טניס פשוט, עם נקודה קטנה שקפצה על מסך. מאז השתנה הרבה. היום משחקים במחשב, בטלפון ובקונסולה, לבד או עם חברים מכל העולם.
2. למה משחקי מחשב כל כך מושכים? כל משחק בנוי משלבים, מאתגרים ומפרסים. כשמצליחים בשלב, המוח מרגיש סיפוק ורוצה עוד. לכן קשה לפעמים להפסיק "רק עוד שלב אחד".
3. למשחקים יש יתרונות. יש משחקים שמפתחים חשיבה ופתרון בעיות, יש שמלמדים תכנון, ויש משחקים שבהם צריך לשתף פעולה ולתקשר עם שחקנים אחרים. יש גם משחקים שמלמדים שפה, מתמטיקה או היסטוריה.
4. אבל יש גם חסרונות. ישיבה ארוכה מול מסך פוגעת בתנועה של הגוף ובעיניים, ומשחק לפני השינה עלול להקשות להירדם. במשחקים ברשת חשוב לשמור על **בטיחות**: לא מוסרים פרטים אישיים, לא משתפים סיסמאות, ומספרים למבוגר אם מישהו מציק או מבקש משהו מוזר.
5. מומחים רבים ממליצים על כמה כללים פשוטים: לקבוע מראש זמן משחק, לעשות הפסקה כל עשרים דקות ולהסתכל רחוק, להפסיק לשחק שעה לפני השינה, ולשמור על זמן לתנועה, לחברים ולמשפחה.
6. ומה עם המפסידים? גם במשחק, כמו בחיים, לא תמיד מנצחים. שחקנים טובים לומדים לנשום, להירגע ולנסות שוב – ולדבר בכבוד גם כשהם מתוסכלים. מסתבר שמשחק מחשב יכול ללמד גם התמודדות.

1 מתי נבנה אחד ממשחקי המחשב הראשונים, ומה היה בו? (איתור)

_____

_____

משחקי מחשב – כיף עם הגה בידיים | כיתות ג'–ד' | יצרה: רוית ראש בן ישי

2 **למה קשה להפסיק "רק עוד שלב אחד"?** הבנה

1. כי המשחק נועל את המחשב
2. כי כשמצליחים המוח מרגיש סיפוק ורוצה עוד
3. כי ההורים מבקשים להמשיך
4. כי אין במשחק שלבים

3 **מיינו את המשפטים: יתרון או חיסרון?** מיון

ישיבה ארוכה	פוגע בעיניים	מקשה להירדם
מלמד שפה או חשבון	מלמד שיתוף פעולה	מפתח פתרון בעיות

➕ יתרונות	➖ חסרונות

חלק ב' — בטיחות ברשת

מה נכון לעשות?

4 **נכון או לא נכון? תקנו את הלא נכון.** בטיחות

המשפט	נכון / לא נכון
מותר לספר לשחקן לא מוכר באיזה בית ספר אני לומד/ת.	✓ / ✗
אם מישהו מציק במשחק – מספרים למבוגר.	✓ / ✗
אפשר לשתף סיסמה עם חבר טוב מהמשחק.	✓ / ✗
כדאי להפסיק לשחק שעה לפני השינה.	✓ / ✗

_____

_____

5 **השלימו את הכללים מהטקסט.** אוצר מילים

הפסקה	מראש	לפני	תנועה

לקבוע _____ זמן משחק.

לעשות _____ כל עשרים דקות.

להפסיק לשחק שעה _____ השינה.

לשמור על זמן ל_____, לחברים ולמשפחה.

חלק ג׳ — התוכנית שלי

כתבו ותכננו.

6 **תכננו "שבוע מאוזן": כמה זמן מסך, תנועה וחברים ביום אחד שלכם?** תכנון

זמן מסך	תנועה	חברים / משפחה	קריאה / יצירה

7 **הפסדתם במשחק ואתם כועסים. מה תעשו כדי להירגע? (רמז: עש"ן ד"ק – עצור, שרירים, נשימה, דיבור עצמי מרגיע, קדימה)** חוסן

_____

_____

_____

✂️ גזרו כאן

כרטיס יציאה 🎮

כלל בטיחות אחד שאזכור:

_____

יתרון אחד של משחקי מחשב:

_____

😀 🙂 😐 😕 (הקיפו)

רמה מתקדמת

משחקי מחשב – כיף עם הגה בידיים

מבנה, עמדה, תשבץ ומכתב טיעון

כיתות ה'–ו'

יצרה: רוית ראש בן ישי

שם: _____ כיתה: _____ תאריך: _____

חלק א'

קריאה ביקורתית

קראו וסמנו: איפה הכותב מציג עובדה ואיפה המלצה.

משחקי מחשב – כיף עם הגה בידיים

1. אחד ממשחקי המחשב הראשונים נבנה בשנת 1958 במעבדה מדעית: משחק טניס פשוט, עם נקודה קטנה שקפצה על מסך. מאז השתנה הרבה. היום משחקים במחשב, בטלפון ובקונסולה, לבד או עם חברים מכל העולם.
2. למה משחקי מחשב כל כך מושכים? כל משחק בנוי משלבים, מאתגרים ומפרסים. כשמצליחים בשלב, המוח מרגיש סיפוק ורוצה עוד. לכן קשה לפעמים להפסיק "רק עוד שלב אחד".
3. למשחקים יש יתרונות. יש משחקים שמפתחים חשיבה ופתרון בעיות, יש שמלמדים תכנון, ויש משחקים שבהם צריך לשתף פעולה ולתקשר עם שחקנים אחרים. יש גם משחקים שמלמדים שפה, מתמטיקה או היסטוריה.
4. אבל יש גם חסרונות. ישיבה ארוכה מול מסך פוגעת בתנועה של הגוף ובעיניים, ומשחק לפני השינה עלול להקשות להירדם. במשחקים ברשת חשוב לשמור על **בטיחות**: לא מוסרים פרטים אישיים, לא משתפים סיסמאות, ומספרים למבוגר אם מישהו מציק או מבקש משהו מוזר.
5. מומחים רבים ממליצים על כמה כללים פשוטים: לקבוע מראש זמן משחק, לעשות הפסקה כל עשרים דקות ולהסתכל רחוק, להפסיק לשחק שעה לפני השינה, ולשמור על זמן לתנועה, לחברים ולמשפחה.
6. ומה עם המפסידים? גם במשחק, כמו בחיים, לא תמיד מנצחים. שחקנים טובים לומדים לנשום, להירגע ולנסות שוב – ולדבר בכבוד גם כשהם מתוסכלים. מסתבר שמשחק מחשב יכול ללמד גם התמודדות.

1 **מה מבנה הטקסט?** (מבנה)

1. סיפור עם עלילה ודמויות
2. רקע ← יתרונות ← חסרונות ← המלצות ← סיכום
3. רשימת הוראות למשחק
4. מכתב תלונה

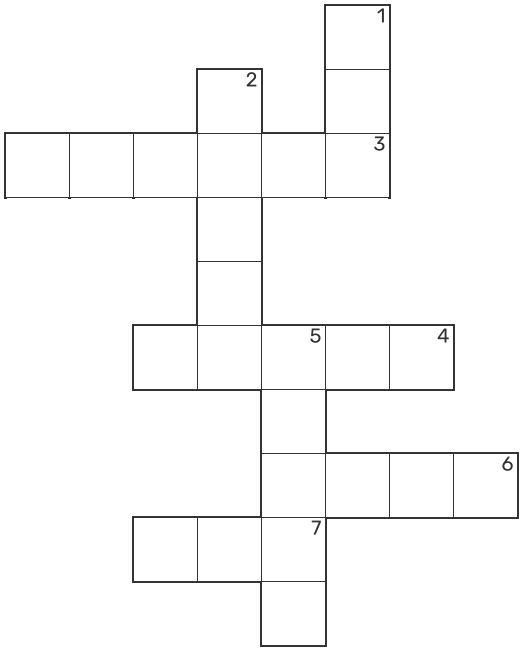
2 **מה עמדת הכותב כלפי משחקי מחשב? הביאו ציטוט שמראה זאת.** (עמדה)

3 **הסבירו את הכותרת "כיף עם הגה בידיים". איזה דימוי יש בה?** (לשון ציורית)

חלק ב' — תשבץ ומילים

אוצר מילים מהטקסט.

4 **פתרו את התשבץ.** (אוצר מילים)



מאוזן ←

3. שמירה מפני סכנה ברשת (6)

4. כל עשרים דקות (5)

6. המשחק הראשון ב־1958 (4)

7. מולו יושבים כשמשחקים (3)

מאונך ↓

1. חלק במשחק – "רק עוד ___ אחד" (3)

2. מה המוח מרגיש כשמצליחים (5)

5. לא משתפים אותה (5)

חלק ג׳

כתיבה טיעונית

טענה, נימוקים, הסתייגות וסיכום.

📋 תיבת מקרה: יום בלי מסכים

בית הספר מציע "יום בלי מסכים" פעם בחודש – בלי טלפונים, בלי מחשבים ובלי משחקים, בבית הספר ובבית.

חלק מהתלמידים מתלהבים, וחלק טוענים שזה לא הוגן.

5 כתבו מכתב קצר למנהלת: האם אתם בעד או נגד? כללו טענה, שני נימוקים, הסתייגות ("אמנם... אבל...") והצעה. כתיבה טיעונית

✂️ גזרו כאן

כרטיס יציאה 🎮

העמדה שלי במשפט אחד:

מילת קישור שהשתמשתי בה:

😀 🙂 😐 😕 (הקיפו)

רמה מותאמת – עולים וחנ״מ

מְשַׂחֲקִים בַּמַּחְשֵׁב

טֵקְסְט קַל + מְשִׂימוֹת

כיתות ב׳–ג׳ · עולים · חנ״מ · עם ניקוד

יצרה: רוית ראש בן ישי

שֵׁם: _____ כִּתָּה: _____ תַּאֲרִיךְ: _____

חֵלֶק א׳

קוֹרְאִים

קִרְאוּ.

מְשַׂחֲקִים בַּמַּחְשֵׁב

1. הַרְבֵּה יְלָדִים אוֹהֲבִים מְשַׂחֲקֵי מַחְשֵׁב.
2. בַּמִּשְׂחָק יֵשׁ שְׁלַבִּים. כְּשֶׁמַּצְלִיחִים – שְׂמֵחִים!
3. מִשְׂחָק טוֹב יָכוֹל לְלַמֵּד לַחֲשֹׁב.
4. אֲבָל לֹא מְשַׂחֲקִים כָּל הַיּוֹם.
5. עוֹשִׂים הַפְסָקָה, זָזִים וּמְשַׂחֲקִים בַּחוּץ.
6. לֹא נוֹתְנִים לָאֲנָשִׁים זָרִים אֶת הַשֵּׁם וְאֶת הַכְּתֹבֶת.

1 מָה עוֹשִׂים בַּהַפְסָקָה?

① מַמְשִׁיכִים לְשַׂחֵק

② זָזִים וּמְשַׂחֲקִים בַּחוּץ

③ יְשָׁנִים

משחקי מחשב – כיף עם הגבלה
כיתות ב׳–ג׳
יצרה: רוית ראש בן ישי

2 נָכוֹן אוֹ לֹא נָכוֹן?

הַמִּשְׁפָּט	נָכוֹן / לֹא נָכוֹן
נוֹתְנִים לְזָרִים אֶת הַכִּתֹּבֶת שֶׁלָּנוּ.	✓ / ✗
מִשְׂחָק יָכוֹל לְלַמֵּד לַחֲשֹׁב.	✓ / ✗
מְשַׂחֲקִים כָּל הַיּוֹם.	✓ / ✗

חֵלֶק ב׳

מָה טוֹב לִי?

סַמְּנוּ ✓ אוֹ ✗.

🏃 **מִשְׂחָק בַּחוּץ**
✓ / ✗

😴 **מִשְׂחָק בַּלַּיְלָה**
✓ / ✗

⏰ **הַפְסָקָה**
✓ / ✗

🤝 **מִשְׂחָק עִם חָבֵר**
✓ / ✗

🔒 **שׁוֹמֵר סוֹד הַסִּיסְמָה**
✓ / ✗

📢 **מִסְפָּר לְמִבֵּגָר**
✓ / ✗

3 מָצְאוּ בְּתַפְזֹרֶת:

מחשב | משחק | שלב | הפסקה | חבר

ת	ה	ר	י	א	ח	מ	ר
ט	א	ה	ר	ת	ש	ש	א
ס	ס	ר	ש	י	ח	ח	ח
ש	ל	ב	מ	י	ב	ק	ה
ל	ט	נ	ח	ג	ר	ל	פ
ע	נ	פ	ש	ש	ו	ק	ס
י	ק	ב	ב	י	ג	א	ק
פ	ל	ח	ע	ה	י	י	ה

4 צִיְּרוּ מִשְׂחָק שֶׁאַתֶּם אוֹהֲבִים לְשַׂחֵק בַּחוּץ.

✂️ גזרו כאן

כַּרְטִיס יְצִיאָה

כְּלָל אֶחָד:

_____

😀 🙂 😐 (הַקִּיפוּ)

יצרה: רוית ראש בן ישי