

## פרק ב: מחפשים שאלות – מנסחים שאלות שיובילו אותנו למידע חדש

### מבוא

פרק זה מנסה להקנות טכניקה של חיפוש אחר מידע שאינו ידוע לשואל. לצורך כך התלמיד משתמש במידע שברשותו כנקודת מוצא.

ניתן להתייחס לכל יחידת מידע בשלושה אופנים לפחות:

- לשאול שאלות שהמידע מהווה תשובה עליהן ("שאלה לאחור")
- לשאול שאלות שמבהירות את הנאמר במידע
- לשאול שאלות הנובעות מהמידע אך יוצאות מחוצה לו, לקטעי מידע נוספים.

פרק זה יעסוק רק באופן השלישי. את השאלות בפרק זה נכנה: "שאלה לפני" (להבדילה מ"שאלה לאחור").

יש להניח כי בתחילת התרגול התלמידים ישאלו מתוך חיקוי, כדי לרכוש את הטכניקה של ניסוח שאלות ליחידת מידע. המטרה היא שטכניקה זו תאפשר להם ללמוד לנסח שאלות כשהמידע מעניין אותם והם רוצים לדעת יותר ולקשור את המידע שברשותם לפיסות מידע אחרות, ידועות או נעלמות מהם.

בתרגילים אלה הדגש הוא על הגירוי לחיפוש השאלות. אין כוונה כאן להבדיל בין שאלות טובות לפחות טובות בהקשרים מסוימים.

## מבנה כללי להוראת הפרק

### התחל:

במשחק "שאלות ותשובות".

\* הבא לכיתה חפץ מסקרן ולא שגרתי והנח אותו על השולחן, מבלי לומר דבר.

דוגמאות לחפצים אפשריים:

- קופסה מיוחדת, סגורה

- פסל מחו"ל

- תמונה מעוררת סקרנות.

\* חלק את התלמידים לארבעה טורים, לפי אופן ישיבתם: טור א', ב', ג', ד'

הורה לתלמידי טור א' וטור ג' לנסח בזה אחר זה שאלות לתלמידי טור ב' וד', בהתאמה, על החפץ שהובא לכיתה.

\* תלמידי טור ב' וד' ישיבו בזה אחר זה על השאלות, מדמיונם.

\* הקדש לפעילות זו כחמש דקות.

\* סכם עם התלמידים את התהליך: השאלות הובילו להשגת מידע שהפך את החפץ הזר

למוכר. מכאן ניתן להסיק כי אחד מתפקידי השאלות הוא להוות קצה החוט שיוביל את

השואל מאידיעה לידיעה.

### המשך:

\* בצע את הפעילויות המופיעות במבנית לתלמיד מעמ' 16 עד עמ' 17. אין חשיבות לסדר

מאחר שהפעילויות אינן מדורגות לפי עיקרון כלשהו.

## 1.א. אותי זה מעניין - פעילות ליחיד

### מטרה:

לנסח שאלות היוצאות מתוך מידע כתוב לשם הרחבת מידע זה.

כל אחד מקטעי המידע המובאים מתוך בזוקה (עילית), מעורר שאלות ותמיהות. ניסוח שאלה יוצר גירוי להמשך למידה אשר תשבץ את יחידת המידע שהושג באריג רחב יותר. ניתן לשבץ את המידע בדרכים שונות ולכן יש לצפות למגוון של שאלות. להלן דוגמאות לשאלות אפשריות לתרגיל 1 בלבד:

רעש דיסקוטק

- \* מה הגובה היחסי של רעש זה לעומת רעשים אחרים - כגון דיבור יום-יומי?
- \* כמה זמן יש לשהות בדיסקוטק כדי שיגרם ליקוי כזה?
- \* אילו עוד סוגי רעש נוספים יכולים להביא לאותו ליקוי שמיעה (האזנה בבית; מופעי רוק; מטווחי נשק)?
- \* האם הנזק הזה הוא בלתי הפיך?
- \* באילו תפקידים לא אוכל לשרת אם ירדו לי 17 נקודות על ליקוי שמיעתי?

כהכנה לניסוח שאלות, אפשר להצביע על הנושאים שאליהם השאלות ביחידת המידע יכולות להתייחס.

## 1.ב. חלופה ב' לאותה פעילות או פעילות נוספת

### משחק בזוקה: שאלה או נפילה - משחק בזוגות

### מטרה:

לנסח שאלות היוצאות מתוך מידע כתוב לשם הרחבת מידע זה.

לפניכם הצעה למשחק שהתלמידים יכינו בנושא, תוך שימוש בקטעי מידע המעניינים אותם. אם מתחילים בפעילות זו כדאי להדגים, לפני תחילת המשחק, אילו "שאלות לפניכם" ניתן לנסח לאור "הידעת...".

**דרך הכנת המשחק:**

כל תלמיד יכין בבית לוח סולמות וחבלים לפי הדוגמה לעיל. כל תלמיד יאייר, ויציר כראות עיניו.

התלמידים מכינים קלפי מידע פשוטים. את המידע ניתן לאסוף מתכניות רדיו (כגון "60 שניות") מעיתונים, מבזקות ועוד.  
הילדים דואגים להביא לשיעור קוביית משחק וחייל משחק לכל משתתף.

לוח מוקטן לדוגמה:

43	44	45	46	47	48	סוף
42	41	40	39	38	37	36
29	30	31	32	33	34	35
28	27	26	25	24	23	22
15	16	17	18	19	20	21
14	13	12	11	10	9	8
1	2	3	4	5	6	7

**הוראות משחק:**

**המטרה:** להגיע ראשון לסוף המסלול.

**מספר משתתפים:** 2-4.

**מרכיבי המשחק:** לוח משחק, חיילים כמספר המשתתפים, קלפי מידע, קוביית משחק.

**הכנות לקראת המשחק:**

- \* טורפים את הקלפים ומניחים אותם כשפניהם כלפי, מטה לצד לוח המשחק.
- \* קובעים תור בין המשתתפים.

**דרך המשחק:**

כל משתתף בתורו מטיל את הקובייה וצועד על המסלול לפי מספר הצעדים שהיא הורתה: כשהוא מגיע לצומת בין סולם וחבל, נוטל קלף מידע ומנסח לגביו "שאלה לפנים", שעדיין לא נוסחה במהלך המשחק; שמקובלת על שאר המשתתפים כשאלה שקשורה למידע, אך יוצאת ממנו לקטעי מידע אחרים.

הצליח במשימה - עולה בסולם; נכשל - גולש בחבל.

את הקלף מחזיר לתחתית הערמה.

**מנצח:** הראשון שהגיע לסוף המסלול.

**סוף המשחק:** כשכל המשתתפים הגיעו לסוף המסלול.

אפשר לבצע זאת כמשחק כיתתי. את לוח המשחק יש לצייר על לוח הכיתה. בוחרים שני מתחרים המשחקים זה נגד זה ומול הכיתה. כשמגיעים לסולם/חבל המורה מקריא קלף מידע, הכיתה מציגה "שאלה לפניכם" והמתחרה שהגיע לאותה נקודה מנסח שאלה נוספת, שונה על אותו מידע.

## 2. קופסה שחורה - פעילות בזוגות

**מטרה:**

לנסח שאלות על חפץ מסתורי, שאודותיו יש מעט מידע, כדי להרחיב מידע זה.

בתרגיל זה איסוף המידע בעזרת שאלות אינו מבוסס על מראה עיניים (החפץ בתוך קופסה שחורה).

השאלות יכולות לתעל את סוג המידע שניתן להפיק מטלטולים שונים של הקופסה:


- איזה רעש משמיע החפץ? (עמום, צלול, חזק, חלש וכו')

- מאיזה חומר עשוי החפץ?

- האם הוא גדול או קטן?

- האם הוא כבד או קל?

לאחר שסיימתם את שלושת שלבי התרגיל, רשמו את מרב השאלות שהעלו התלמידים יחד אתם, מה ניתן להקיש אודות החפץ מבלי לפתוח את הקופסה.

**קישור ויישום:** 

בפרק הקודם צעדנו "לאחור"; בפרק זה אנו הולכים לפניכם - מקטע מידע אל פיסות מידע נוספות. אפשר להבליט את ההבדל בין השניים על-ידי תרגיל המשלב ניסוח שאלות משני הסוגים לגבי יחידת המידע, כשהתלמידים מגדירים את סוג השאלה שניסחו.

### סיים:

- \* סכם את הפרק בעזרת פעילות דומה לפעילות הפותחת. הפעם התלמידים יביאו חפצים המוכרים להם, אך נראים מחזרים לחבריהם. ניתן לבצע פעילות זו בזוגות או בקבוצות קטנות.
- \* בקש מהתלמידים לכתוב מתי היה להם קל יותר לנסח שאלות – בפעילות ה"מסיימת" או בפעילות ה"פותחת"?