

פרק ה: מבהירים שאלות עמומות

מבוא

פרק זה בדומה לקודמו, עוסק באחד המאפיינים הצורניים של השאלה. מאפיין זה הנו מידת הבהירות של ניסוח השאלה. הניסוח הבהיר חשוב לשואל ולנשאל כאחד. הבהרת השאלה מחדדת, לשואל, מה הוא מעוניין לדעת ולאיזה מידע הוא מצפה; שאלה בהירה מסייעת לכוון את המשיב למידע המצופה.

בלמידה עצמית השואל והנשאל אחד הם: אנו שואלים את עצמנו וגם מחפשים תשובות. ישנה חשיבות רבה בהסרת העמימות מהשאלה ובהבהרתה*.

כל שאלה מופיעה בהקשר מסוים. יש לשפוט את בהירותה ביחס להקשר זה ולא לנתחה ניתוח תחבירי שמנותק מהתוכן, מהאנשים ומהסביבה של השאלה.

מבנה כללי ללימוד הפרק

התחל:

- * כל תלמיד יכין שני שאלונים, בני חמש שאלות כל אחד, בנושא שהוא מומחה בו - כמו מחשבים, כדורגל. שאלון אחד מיועד ל"מומחה" בנושא והשאלון האחר לאדם "לא מומחה".
- * כתוב על הלוח מספר שאלות מתוך שני סוגי השאלונים.
- * שאל את התלמידים האם יש הבדלים בסגנון השאלות בין שני סוגי השאלונים. אם כן, במה מתבטא שוני זה? (בשאלון ל"מומחה" כדאי להשתמש במלים "מקצועיות" של התחום; אם יש שימוש במונח לא מובן ל"לא מומחה" יש להסבירו).
- * סכם את הפעילות תוך הדגשת הצורך בשימוש בשפה בהירה למשיב בהקשר הנתון. בתרגיל ההקשר התייחס למאפייני המשיב בלבד - כמו מידת השליטה שלו במונחים מקצועיים.

* עוד על שאלות לא בהירות - ראה עמ' 54 בספרה של מלכה וגנר, **יש מבחן! בניית מבחני הישגים והערכותם**, מכון הנרייטה סולד, המרכז לבחינות בגרות בשיתוף עם משרד החינוך והתרבות, האגף לחינוך על-יסודי, 1991, ירושלים.

המשך:

* בצע את הפעילויות המצויות במבנית לתלמיד (מעמ' 42 עד עמ' 45)

לפעילויות בפרק שלושה שלבים:

- א. איתור שאלות עמומות
- ב. שיפור הניסוח של שאלות עמומות
- ג. ניסוח שאלות בהירות בהקשר נתון.

יש חשיבות לסדר הפעילויות.

1. מאתרים שאלות עמומות - פעילות בזוגות

מטרה:

לזהות שאלות עמומות בהקשר נתון.

חשוב שהתלמידים ינמקו מדוע, לדעתם, שאלה מסוימת היא עמומה עבור העולה מרוסיה. בקש מהתלמידים להיזכר באילו מצבים הם לא הבינו את השאלות משום שהיו "זרים". רשום כמה דוגמאות.

2. משפרים ניסוח של שאלות עמומות - פעילות ליחיד


מטרות:

1. לשפר את הניסוח של שאלה עמומה כך שתהיה בהירה לנשאל בהקשר הנתון
 2. ללמוד כי ניתן להבין בדרכים שונות שאלה עמומה.
- צפו לניסוחים שונים, כיוון שמתוך שאלה עמומה יכולים להגיע לשאלות בהירות שונות.

3. משפצים שאלון - פעילות בזוגות

מטרות:

1. הבהרת שאלות עמומות
2. ניסוח שאלות בהירות בהקשר נתון.

 **קישור ויישום**

צריך להקפיד כי כל השאלות הבהירות תהיינה צרות וכי לכולם ברור למה יש להתייחס בתשובה על כל אחת מהן.

דוגמאות למצבים נוספים שבהם חיוני לנסח שאלות בהירות:

- * מצבי מצוקה ולחץ
- * מצבים שבהם אפשר לצפות לפערי תקשורת: ותיק מול עולה, עירוניים מול קיבוצניקים, צפוניים מול דרומיים ועוד
- * מקרים שבהם חשוב "להעלות ברשת" מידע ספציפי; כאן שאלה עמומה לא תסייע "לדוג דג מסוים" אלא תאפשר "רשת מלאה של דגים שונים ומשונים".

4.

מטרה:

ניסוח שאלה בהירה לתכלית מוגדרת היטב.

- * בדוק את היחס בין השאלה לבין התכלית שהוגדרה.
- * רשום על הלוח כמה נוסחים של שאלות.
- * בקש מהתלמידים להשיב מספר תשובות לכל שאלה.
- * בדוק האם לתשובות מסוג זה ציפה השואל?
- * האם השאלה אכן מכוונת לטווח התשובות שצוינו?
- * אם השאלה איננה בהירה - כיצד ניתן לשפר את ניסוחה?

5. מנסחים שאלות בהירות - פעילות ליחיד

מטרה:

לנסח שאלות בהירות להקשר נתון.

רשמו כמה שאלות שהתלמידים ניסחו ובקשו משאר התלמידים לבדוק האם שאלות אלו, אכן, היו בהירות לעולה חדש.

קישור ויישום:

בדקו בתרגילים ה-3 ו-4, אילו מהשאלות הבהירות רחבות יחסית ואילו צרות יותר. צפוי קושי בהבחנה בין שאלות צרות לבהירות ועל כך ניתן הסבר במבנית לתלמיד.

סיים:

במשחק "מה הוא שואלי?" - פעילות כיתתית

מטרת המשחק:

לזכות במרב הנקודות על ידי שיפור נכון של השאלות - משאלות עמומות לשאלות בהירות.

מרכיבים:

משחק לוח כלשהו (עדיף משחק לא מוכר, כגון ה"רמז").

כרטיסי שאלות, אותם יש להכין לפי הפירוט שלהלן (את השאלות ניתן לשאול על כל משחק לוח). דוגמה לכרטיסים של שאלות עמומות: מי ראשון בכל משחק? על מה זה? מתי הסוף? איך הולכים? אם טועים? איפה שמים אותם? כמה יש? מה יש פה? זה גם לקטנים? לכמה? איך התור? כמה זמן? (אפשר לנסח שאלות נוספות).

הכנות:

* בחר משחק לוח והבא לכיתה.

* הכן כרטיסי שאלות.

* חלק את הכיתה לארבע קבוצות/טורים; כל קבוצה בוחרת נציג. תפקיד הנציג הוא לקרוא את השאלה שבחרה הקבוצה.

* הצג בפני הכיתה את משחק הלוח ללא הוראות המשחק.

- * קבע תור בין הקבוצות, כל קבוצה בתורה מנסה להבהיר את השאלה.
* רשום על הלוח טבלת ניקוד לקבוצות

טור 1	טור 2	טור 3	טור 4

דרך הפעלה:

- * הצג בפני כל הקבוצות כרטיס שאלה:
* נציג של כל קבוצה יכוון את הדין בקבוצתו על שיפור נוסח השאלה ויקרא את השאלה שניסחה קבוצתו. לדוגמה: "מה יש פה?" שיפור: "מהם מרכיבי המשחק?"
- כל ניסוח בהיר מזכה את הקבוצה ב-2 נקודות. כל ניסוח עמום או לא מתאים מוריד נקודה. במקרה של חילוקי דעות - השיפוט ייעשה בידי המורה. התייחס לשאלת נציג הקבוצה בלבד. התור עובר בין הקבוצות לפי סדר שנקבע מראש.

מנצחת - הקבוצה שזכתה במרב הנקודות.

לאחר הפעילות תאר את כללי המשחק (כדי שהשואלים אכן ילמדו משאלותיהם). הפעילות משקפת מצב מהחיים שבו רק אהב מהמשחקים מכיר את המשחק והאחרים שאינם מכירים אותו, רוצים ללמוד את כללי המשחק בעזרת ניסוח שאלות. אם הם ישאלו שאלות עמומות לא יבינו את מהלך המשחק.