

דר"ך זום

מאגר משחקי הכרות, גיבוש, העמקת קשר,
למידה וחוויה דרך הזום

מחנכות ומחנכים יקרים,

מי שמכיר אותנו באמת,
יודע שאנחנו מאמינים בקשר אישי ולא בקשר דיגיטלי.
מחנכי דרך כפר יודעים ש:

אין תחליף למפגש אנושי - בלי מסכות ובלי מסכים.
אנחנו חיים במציאות ריאלית עם שאיפה לחברה אידיאלית,
נכפה עלינו להיפגש עם מחסומים..
לכן בחרנו לחפש כל דרך אפשרית לקרבה אנושית,
לקשר טוב ומשחקים מרעננים במציאות העכשווית.
בחוברת תמצאו רעיונות לחיזוק הקשר וההכרות,
לצד רעיונות שמעודדים השתתפות פעילה,
ביטוי עצמי ופתיחת מצלמות.

כל הזכויות שמורות לכם, להשתמש, ליהנות ולשתף את החוברת.
זכרו להביא דברים בשם אומרם ולא לסחור בתוכן משותף.

צידה לדרך:

תחילת שנה היא הזדמנות להגדיר כללי מסגרת למרחב הווירטואלי - השיעור.

למידה מרחוק משנה את הגדרת התפקיד המסורתית של המורה.

ממור"ה - מלמד ורוצה הקשבה

למנח"ה - מחזק נוכחות, חיבור, השתתפות

בהוראה מרחוק - מטרת השיעור היא ליצור דינמיקה, דיאלוג ותגובתיות - ככל שהמורה ידבר פחות כך השיעור יהיה משמעותי יותר.

כדאי מאוד לפני שיוצאים לדרך להגדיר את הכללים בכל מפגש מחדש.

מקיימים מפגש נחמ"ד:

נ - נראות (מסך דלוק)

ח - חיוביות (גישה)

מ - מיוט (מיקרופון שקט)

ד - דינמיות (השתתפות, נוכחות, תגובתיות)

רעיונות לגמול נחמ"ד:

ניתן לעשות רמות של נקודות בסדר עולה:
לדוגמא:

רמה א- מקבל פרס שהמורה בוחר עבורו

רמה ב- התלמיד בוחר מתוך מבחר אפשרויות:

✓ שיעור פרטני של 15 דקות

✓ שאלת בונוס במבחן

✓ 10 נקודות בונוס במבחן

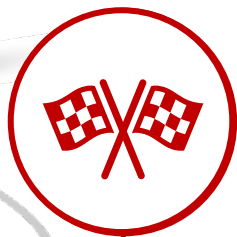
✓ להגיש עבודה במקום מבחן

עיצוב רקע ייחודי שנשלח למי שהיה נחמ"ד עם מילים כמו: נחמ"ד השיעור, מצטיין השיעור, מלך/מלכה וכד.

לאחר שצבר מעל X נקודות, יוכל התלמיד לקבל אפשרות ל-10 דקות הפסקה אישית.



דרכים בכף ידי
משחקים לשליפה



סוף הדרך
משחקי סיום
וסיכום



שביל גישה
משחק ההוראה
והלמידה



דרך מתפצלת
משחקי התפזרות
לחדרים



כביש מהיר
משחקים מרובי
משתתפים



דרך דו-סטריית
משחקים ליצירת
אקראיות



דרך נוף
להעמיק את
ההיכרות



דרך הכורכר
לשבור את הקרח
היכרות ראשונית

דרך הכורנר

לשבור את הקרח
משחקי היכרות ראשונית



מי אני ומה שמי

קבוצות של עד 25 משתתפים
ללא היכרות מוקדמת.



15-25 דקות (אפשר לצמצם או להרחיב).



כולם מוודאים מראש שהשם מופיע בריבוע ומכבים מצלמות.



מהלך המשחק:

המנחה יבקש באופן אקראי מאחד המשתתפים לפתוח מצלמה. וכל אחד מהמשתתפים האחרים יקבל מאפיין ויצטרך לנחש לגבי המשתתף הגלוי. מאפיינים כמו:

- איפה הוא גר?
- מה הוא אוהב לאכול?
- במה הוא אהב לשחק כשהיה קטן?
- איזה סוג טלפון יש לו?

הערות ורעיונות נוספים:

בתרגיל זה המטרה היא לתת מקום בקדמת הבמה למשתתף אחד בכל פעם.

ה-פ-ת-ע-ה-!

קבוצות של עד 30 משתתפים.



10-20 דקות (אפשר לצמצם או להרחיב).



חפצים/ מצגת תמונות / כרטיסיות מילים.



מהלך המשחק:

- בסבב היכרות, כל משתתף מציג את עצמו בהתאם לבקשת המנחה (שם ותפקיד, מקום מגורים, ספר שהכי השפיע עלי, משהו שלא יודעים עלי וכו' – בהתאם לצרכי המנחה והקבוצה).
- תוך כדי ההצגה העצמית המנחה מראה חפץ/ תמונה/ מילה שיצטרכו להשתלב בדבריו של הדובר.

דרך הכורכר

לשבור את הקרח
היכרות ראשונית



דרך נוף

משחקי היכרות מעמיקה
(לתלמידים שכבר מכירים)



אמת או שקר

קבוצות של עד 20 משתתפים.



10-20 דקות (אפשר לצמצם או להרחיב).



מהלך המשחק:

מבקשים ממספר משתתפים לספר על עצמם שני סיפורים - אחד אמיתי ואחד שקרי. הקבוצה צריכה לנחש איזה מהסיפור אמיתי ואיזה שקרי. אם הקבוצה קטנה ניתן שכל משתתף יאמר את דעתו ויתקיים דיון על הסיפור.

בקבוצה גדולה ניתן להצביע במספר דרכים:

- בעזרת האייקונים בזום:
 - אייקון לייק - אמת
 - אייקון נפנוף - שקר.
- בעזרת המצלמה:
 - מצלמה דלוקה - אמת
 - מצלמה כבויה - שקר.

מי אני? - גירסת התמונות

קבוצות של עד 25 משתתפים, רצוי עם הכרות מוקדמת.



10-30 דקות, תלוי בגודל הקבוצה.



תמונות שיישלחו מראש למנחה.



מהלך המשחק:

המנחה מעלה תמונות "מעוותות" של תלמידה ו/או תמונות של תלמידים מחוברים. והאחרים צריכים לנחש מי התלמיד.

הערות ורעיונות נוספים:

ניתן לעשות זאת גם עם תמונות של:

- מאכל אהוב,
- מקום אהוב
- חדר

דרך נוף
להעמיק את
ההיכרות



גלגל אותה - שאילת שאלות



קבוצות של עד 25 משתתפים, רצוי עם הכרות מוקדמת.



10-30 דקות, תלוי בגודל הקבוצה.



- המנחה נכנס לאתר "גלגל המזל" - ניתן לסרוק את הקוד משמאל.
- המנחה עורך את הגלגל ע"י לחיצה על edit this wheel והזנת השאלות בתיבת הטקסט מתחתיו.
- יש להכניס לגלגל שאלות רלוונטיות להיכרות כמו: איזה מאכל אהוב עליך? איך תגיב/י בעת לחץ? וכד.

מהלך המשחק:

המנחה מסובב עבור כל משתתף את הגלגל והמשתתף עונה על השאלה שקיבל.

כוחות על



קבוצות של עד 25 משתתפים, עם הכרות מוקדמת.



5-20 דקות, תלוי בגודל הקבוצה.



כל אחד שולח למנחה מראש, בצ'אט הפרטי או בווטסאפ, את החוזקה העיקרית שלו (כוח העל).

מהלך המשחק:

המנחה מקריא את כוח העל והמשתתפים צריכים לנחש של מי החוזקה.

הערות ורעיונות נוספים:

ניתן לשחק את המשחק גם עם תחביבים, הרגלים מוזרים, פדיחות ועוד.



דרך נוף

להעמיק את ההיכרות



דרך דו-סטריית

משחקים ליצירת בחירה אקראית



סדר הדוברים

מתאים גם לקבוצות גדולות.



מהלך המשחק:

קביעה של סדר הדוברים לפי קריטריונים שונים:

- המשתתפים מגיבים/ מתייחסים לנושא לפי סדר הא"ב של שמותיהם.
- סדר הדוברים נקבע לפי מקום מגוריהם מצפון לדרום הארץ (מתאים לקבוצות ממיקומים הטרוגניים).
- סדר הדוברים נקבע לפי תאריך הולדתם (יום וחודש ללא שנה).

גלגל המזל

- לפני המפגש: המנחה נכנס לאתר "גלגל המזל" (ניתן לסרוק את הקוד משמאל).
- המנחה עורך את הגלגל ע"י לחיצה על edit this wheel והזנת שמות המשתתפים, בתיבת הטקסט מתחתיו, מופרדים בלחיצה על "אנטר".
- בזמן המפגש, תורו של כל דובר נקבע בלחיצה על גלגל המזל.

חלוקה לקבוצות (ללא חדרים)

- לפני המפגש: המנחה נכנס לאתר מחולל הצוותים (ניתן לסרוק את הקוד משמאל).
 - המנחה כותב את שמות כל המשתתפים בתיבת הטקסט, מופרדים בפסיק או בלחיצה על "אנטר".
 - בזמן המפגש המנחה מגדיר את מס' הקבוצות הרצוי ולוחץ על generate teams - מתחת יופיעו השמות מחולקים לקבוצות רנדומליות.
- ניתן גם לחלק לקבוצות לפי קריטריונים שונים:
מחלקות, מגדר, גיל, תחום עניין, תאריך לידה (לפי חודשים).



גלגל המזל



מחולל צוותים

דרך דו-סטריית
משחקים ליצירת
רנדומליות



כביש מהיר

יצירת מעורבות של מקסימום
משתתפים במינימום זמן



"שם טוב"

מתאים גם לקבוצות גדולות.



מהלך המשחק:

- המנחה מסביר איך משנים את השם בזום (לחיצה על משתתפים << לחיצה על שלוש הנקודות שלצד השם << לחיצה על rename).
- וכל משתתף משנה את שם התצוגה כתשובה לקריטריון שנקבע: תכונה אופיינית, מאכל אהוב, סרט אהוב, שיר אהוב.

הרוח נושבת

מתאים גם לקבוצות גדולות.



10-20 דקות (אפשר לצמצם או להרחיב).



כל המצלמות כבויות.



מהלך המשחק:

- אפשרות א' - המנחה מגדיר קריטריון: "הרוח נושבת לכיוון כל מי שלובש חולצה אדומה היום". מי שהקריטריון מתאים לו מדליק מסך. הראשון שהדליק מסך מגדיר קריטריון חדש לאחר שכולם כיבו שוב מסך.
- אפשרות ב': המנחה שואל שאלות פתוחות כמו: "הרוח נושבת לכיוון כל מי שחושב שלמידה מרחוק היא למידה יעילה". כל מי שהקריטריון נכון לגביו מדליק מסך וניתן לקיים דיון על הנושא. לסיום המנחה מגדיר את הקריטריון הבא.

כביש מהיר

משחקים ליצירת
רנדומליות



דרך מתפצלת

משחקים בקבוצות אינטימיות -
חלוקה לחדרים



7 דקות בגן עדן (משימות בהפתעה)

חלוקה לחדרים ושיתוף במליאה
מתאים לקבוצות קטנות או לזוגות.



15-20 דקות - 7 דקות בגן עדן
והשאר לשיתוף במליאה.



מהלך המשחק:

מחלקים את הקבוצה למספר חדרים,

והם מקבלים משימות בהפתעה:

- עליכם לחבר שיר על התקופה / הצוות (ניתן לשלוח להם מנגינה ללא מילים).
- כתבו סיפור בן 3 שורות תוך שימוש במילים: פיל, זקן, שמחה, שיעול, דרך, משקפיים.
- עליכם לחבר לשאר הקבוצות 10 שאלות טריוויה בנושא מסוים (כללי או לימודי).

מכנה משותף

מתאים גם לקבוצות גדולות.



5-10 דקות לסבב.



מהלך המשחק:

- על כל המשתתפים בחדר מסוים למצוא כמה שיותר דברים משותפים ביניהם בשתי דקות.
- בתום 2 דקות המנחה מחזיר את כולם למליאה ורואים איזו קבוצה מצאה הכי הרבה ואלו מכנים משותפים.
- ניתן לעשות סבב נוסף עם יותר משותפים וכמובן עם הרכב קבוצות שונה.

דרך מתפצלת
משחקי התפזרות
לחדרים



שביל גישה

משחוק ההוראה והלמידה



מה השאלה

מתאים לקבוצות בכל גודל.



מהלך המשחק:

המנחה שואל שאלות ידע על החומר הנלמד והראשון שעונה בצ'אט זוכה בנקודה.

אחד נגד מאה

מתאים לקבוצות בכל גודל.



מהלך המשחק:

המנחה שואל שאלות ידע. כל מי שלא ענה נכון מכבה את המסך. האחרון שנותר עם מסך דלוק ניצח.

אמת או שקר



מתאים לעידוד פתיחת מצלמה

מתאים לקבוצות בכל גודל.



מהלך המשחק:

המנחה מציין עובדות אמתיות או שקריות על הנושא הנלמד ועל שאר המשתתפים לקבוע האם מדובר באמת או שקר. ניתן להצביע בדרכים מגוונות:

- בעזרת האייקונים בזום: אייקון לייק - אמת | אייקון נפנוף - שקר.
- בעזרת המצלמה: מצלמה דלוקה - אמת | מצלמה כבויה - שקר.
- מבקשים מראש מכל אחד להכין חפץ אדום וחפץ ירוק. הנפת הירוק - אמת | הנפת האדום: שקר.
- מבקשים מראש להכין שלטים של אמת ושקר ומניפים בשלט שבוחרים.
- מכינים רקעים וירטואליים - אדום וירוק. החלפה לרקע הירוק - אמת | לרקע האדום - שקר.

שביל גישה

משחוק ההוראה והלמידה



פדלט - לוח שיתופי

מתאים לקבוצות בכל גודל.



פדלט

שימוש בלוח שיתופי מקוון

פדלט הוא כלי דיגיטלי להצגת תכנים על לוח שיתופי וירטואלי. ניתן להשתמש בו לארגון, עיבוד ושיתוף מידע או לסיעור מוחות. לכל המשתתפים שבידם הקישור יש גישה ללוח ויכולת לכתוב או להוסיף קבצים, תמונות וסרטונים.

כדי להשתמש בפדלט יש לפתוח חשבון. עם פתיחת הפדלט ניתן לשנות את הנראות, השם, התיאור והגדרות הפרטיות, ולשלוח למשתתפים לינק או קוד QR לסריקה, שנוצר אוטומטית ע"י המערכת. בלחיצה על סימן הפלוס יכולים המשתתפים להוסיף תוכן לפדלט - התוכן נשמר אוטומטית ומיידית.

שלושת הלוחות הראשונים למשתמש הם חינוכיים. הגרסה בתשלום בלתי מוגבלת.

ליצירת פדלט - ניתן לסרוק את הקוד משמאל.



מנטימטר

מנטימטר - אפליקציה שיתופית

מתאים לקבוצות בכל גודל.



שימוש במנטימטר ליצירת סקרים או ענן מילים

הכלי מאפשר יצירת סקרים על בסיס שאלות. כדי להשתמש בו יש לפתוח חשבון חינוכי.

המנחה יוצר סקר ומפיץ את הקישור למשתתפים. הוא משתף את המסך הראשי, נכנס לקישור התוצאות של הסקר וכך יכולים המשתתפים לראות את התוצאות בזמן אמת.

באותה דרך אפשר ליצור ענן מילים - כל משתתף מקבל קישור בו ניתן להכניס 3 מילים בנושא מסוים, המנחה נכנס לקישור התוצאות והמשתתפים רואים את הענן נבנה בזמן אמת.

לשימוש במנטימטר - ניתן לסרוק את הקוד משמאל.

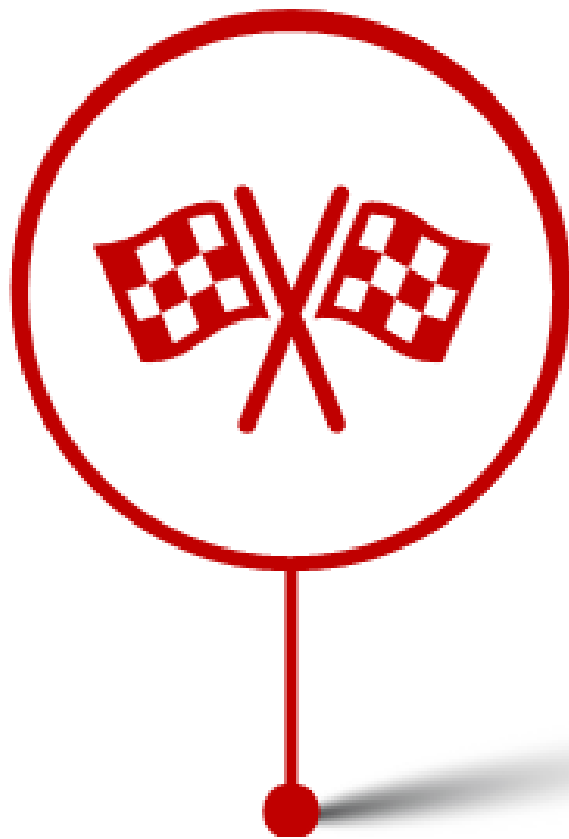
שביל גישה

משחוק ההוראה
והלמידה



סוף הדרך

משחקי סיום וסיכום



מה אני לוקח מהשיעור

מתאים לקבוצה של עד 25 משתתפים.



5-10 דקות, תלוי בגודל הקבוצה.



כולם עם מיקרופונים פתוחים.



מהלך המשחק:

כל אחד מסכם את השיעור במשפט שמתחיל באות הראשונה של השם שלו / במשפט המתחיל באות לפי סדר הא"ב / לפי תמונות שהמנחה מציג (לדוגמה: אם המנחה מציג תמונה של ענבים, יש לסכם את המפגש עם המילה הזו).

סיכום השיעור עם קובייה

מתאים לקבוצה של עד 25 משתתפים.



5-10 דקות תלוי בגודל הקבוצה.



הכנת שקף עם מספרי הנקודות בקובייה וליד כל מספר הנחיה איך לסכם.
לדוגמה: אם יצא לך בקובייה המספר 2 - סכם ב-10 מילים בלבד מה אתה לוקח מהשיעור.



מהלך המשחק:

עם הטלת הקובייה כל משתתף מסכם את השיעור לפי ההנחיה המשויכת למספר שהגריל.
ניתן להשתמש בקובייה אמיתית שכל משתתף יכין מראש, או בקובייה וירטואלית שיטיל המנחה (הקישור לסריקה משמאל).



סוף הדרך

משחקי סיום
וסיכום



מה הווטסאפ שלך?

מתאים לקבוצה של עד 25 משתתפים.



5-15 דקות. תלוי בגודל הקבוצה.



מהלך המשחק:

כל משתתף שולח למנחה בוואטסאפ משפט סיכום אישי. המנחה מקריא כל פעם משפט מסכם והמשתתפים מנחשים מי אמר את זה.

תמונה שווה אלף מילים

מתאים לקבוצה של עד 25 משתתפים.



5-15 דקות, תלוי בגודל הקבוצה ובאופן הסיכום.



המנחה שולח בצט קישור לאתר תמונות חינמי כגון:
flicker
freepik



מהלך המשחק:

כל משתתף מתבקש לחשוב על מילה שמסכמת את השיעור. זו יכולה להיות מסקנה, תובנה, רגש וכו'.

המשתתפים כותבים את המילה באתר בשורת חיפוש התמונות. משתתפים על פי סבב בתמונה הראשונה שעלתה בחיפוש אחר המילה המסכמת.

אפשר להציג את התמונה ולתאר במשפט או להציג את התמונה ושאר המשתתפים מנסים לנחש מהי מילת הסיכום שהייתה בשורת החיפוש.

סוף הדרך

משחקי סיום
וסיכום



דרכים בנקף ידי משחקים לשליפה להפוגה מרעננת



המלך אמר



מתאים לעידוד
פתיחת מצלמה

מתאים לקבוצות בכל גודל.



5-10 דקות.



מהלך המשחק:

המנחה נותן הנחיות:
למחוא כפיים, להרים ידיים, אצבע על האף, ראש לאחור וכו.
כאשר המנחה אומר המלך אמר להרים ידיים כולם צריכים לבצע.
אם המנחה אומר להרים ידיים מבלי לומר: המלך אמר על המשתתפים להתעלם.
ניתן לשחק בווריאציה שכל מי שמתבלבל יוצא מהמשחק.

לספור עד 10

מתאים לקבוצות בכל גודל.



מהלך המשחק:

המשתתפים צריכים לספור עד 10.
כל פעם רק אחד אומר ספרה. אסור ששניים יגידו יחד.
אסור למשתתף לומר 2 מספרים ברצף.

למה התכוונת?

מתאים לקבוצות בכל גודל.



מהלך המשחק:

המנחה כותב למשתתף בפרטי מילה ועליו להציגה בפנטומימה,
להסביר אותה עם מיקרופון סגור או להסביר אותה בג'יבריש..
על שאר המשתתפים לנחש מהי המילה.
(יכול לשמש גם כדרך לסיכום שיעור במילה אחת).
(לפי רעיון של הדס בן יהושע)

דרכים בכף ידי
משחקים לשליפה





מתאים לעידוד
פתיחת מצלמה

ים יבשה

מתאים לקבוצות בכל גודל.



5-10 דקות.



מהלך המשחק:

בכל פעם שהמנחה אומר ים, על המשתתפים לפתוח מצלמה וכשאומר יבשה - לסגור מצלמה. לסיים ביבשה - לעידוד פתיחת מצלמות. למתקדמים:

ים - מצלמה פתוחה
יבשה - מצלמה סגורה
ימבשה - מצלמה פתוחה ויד מכסה עין אחת



מתאים לעידוד
פתיחת מצלמה

מלך התנועות

מתאים לקבוצות בכל גודל.



מהלך המשחק:

מוציאים מספר משתתפים לחדר נפרד בזום, מחליטים על לוגיקה מסוימת בקבוצה. מישהו שמחליף תנועה וכולם עושים כמוהו. המשתתפים שמוחזרים מהחדר צריכים לגלות את מלך התנועות.. (על-פי רעיון של לורין אלנקווה, דע"ת קיבוץ סעד)

דרכים בכף ידי
משחקים לשליפה

משימות

מתאים לקבוצות בכל גודל.



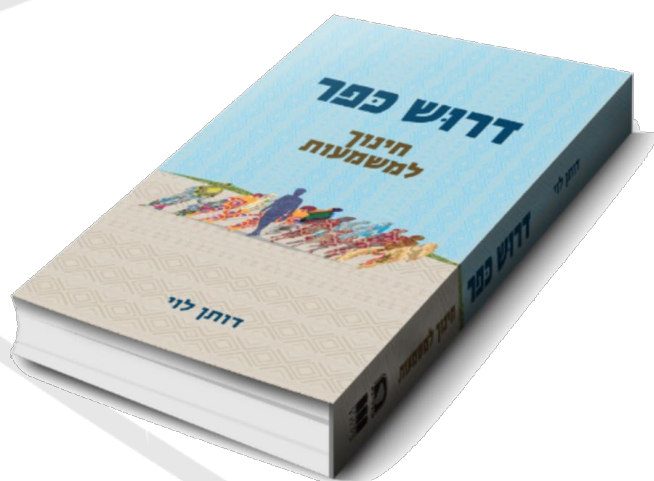
מהלך המשחק:

מתחרים - מי הראשון שיביא... כובע, אבקת כביסה, מעיל, חפץ כתום, מברשת שיניים וכו.



רוצים ללמוד עוד על הגישה של דרך כפר?

לאתר [דרך כפר](#) | [f דרך כפר](#) • יוזמות חינוך
לרכישת [הספר](#)



רוצים להכיר את כללי המשחק לחיים בעולם החדש?

לאתר של [טל מזור - המשחקולוגית](#)
לרכישת [הספר](#)

