

הצגת חפץ - היכרות מעמיקה

3



פדגוגיה דיגיטלית

מס' 2 או 3
[Mentimeter](#)
[AnswerGarden](#)
[Wheel Of Names](#)



משך הפעילות

15-20 דקות.



תכנים ערכיים

הצגה עצמית, זיהוי ערכים חשובים ועוד.



מטרת ההתנסות

העמקת ההיכרות בין התלמידים.

שלב ראשון - הכנה להתנסות

המנחה יבקש מן התלמידים ללכת ולהביא מביתם חפץ שמייצג אותם או שיקר להם, שבאמצעותו הם רוצים להציג את עצמם. לחילופין ניתן להגדיר ערך מסוים ואז כל תלמיד/ה יביא חפץ שלדעתו מתאים לערך שהוצג. יש להקדיש להבאת החפץ 2-3 דקות. (ראו בהמשך מודל נוסף, באמצעות גלגל החפצים).

שלב שני - התנסות

כל תלמיד חוזר למסך עם החפץ שבחר. המנחה מבקש מכל תלמיד לכתוב על דף (בטקסט גדול) מילה, הקשורה לדמות או לייצוג העצמי של התלמיד באמצעות החפץ. אנו ממליצים להשתמש ביישום של ענן מילים [AnswerGarden](#) התלמידים רושמים שם את המילה, המנחה שולח את הקישור בצ'ט (chat) הזום או באמצעות הטלפון הנייד, והתלמידים רושמים את המילה. **ראו פדגוגיה דיגיטלית מס' 3** או אפשרות גם [Mentimeter](#), **פדגוגיה דיגיטלית מס' 2**.

כל תלמיד מציג בתורו את המילה ואת הסיבה לבחירת החפץ ו/או מה החפץ מסמל עבורו. לאחר מכן הוא מתבקש להעניק את החפץ שלו לתלמיד אחר בקבוצה, או לתלמיד שהוא חושב שהחפץ מתאים לו.



לחילופין: ניתן להביא בכל פעם חפץ אחד המופיע בגלגל התמונות ולשוחח עם מספר תלמידים על הקשר שלהם לחפץ ועל הערך שלו עבורם. בנוסף, ניתן להפעיל פעילות זו באמצעות הקישור [גלגל החפצים](#) (יש לשתף במסך הזום את גלגל התמונות). אפשר לקבוע שהראשון שמביא את החפץ הוא המנצח. כמובן כל תלמיד מספר על הקשר שלו לחפץ. ניתן להוריד את החפץ לאחר שהוא כבר הוצג. ניתן לבנות גלגל ייחודי באמצעות היישום [Wheel Of Names](#), **פדגוגיה דיגיטלית מס' 4**.

שלב שלישי - עיבוד: היכרות מעמיקה בין המשתתפים באמצעות חפצים

העמקת היכרות בין המשתתפים על ידי חפצים; הפעילות מזמנת תקשורת שיש בה ביטוי של רגשות ושיתוף חברים בערכים או בחפצים משמעותיים. בניתוח התרגיל ניתן לבדוק עם התלמידים מי למד משהו חדש על חברו, ומה הפתיע אותם לשמוע על חבריהם. הפעילות מעמיקה את ההיכרות בין התלמידים.