**הוראות להכנת משחק דידקטי במדעים**

תלמידים יקרים. עליכם להכין משחק בנושא: חשמל, יש להתייחס לסימני המעגל, חיבור בטור, חיבור במקביל, מוליך, תיל, נגד, מעגל פתוח/סגור, התנגדות חשמלית, עוצמת זרם, מד זרם. עליכם להקפיד על הוראות הכנת המשחק. העבודה נעשית בקבוצות של **עד** 4 תלמידים

. בהצלחה!  
 שם התלמיד.ה: \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_  
 שם התלמיד.ה: \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_  
 שם התלמיד.ה: \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_  
 שם התלמיד.ה: \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| נקודות התייחסות | תיאור של הביצוע | ניקוד | ניקוד סופי |
| דף הוראות | דף ההוראות מכיל את הפרטים הבאים: א. מטרות המשחק. ב. למי מיועד המשחק. ג. רשימת עזרים נדרשים. ד. מספר משתתפים. ה. הוראות משחק מנוסחות בבהירות. ו. המשחק מכיל תשובות. | 15 |  |
| תוכן | א. המשחק מיישם ידע שנלמד בכיתה. (התייחסות לרמת הידע)/ המשחק משפר את הבנת החומר הנלמד / מעודד חשיבה.  ב. הלימה בין התכנים לתבנית המשחק. ג. האם המשחק מעניין ומעורר רצון לשחק. | 25 |  |
| שם המשחק | שם המשחק יצירתי ובהלימה לתוכן שהוצג. כולל הסבר לשם המשחק. | 6 |  |
| חלקי המשחק | עמידים וקשיחים (קופסא, קלפים, לוח....) | 8 |  |
| אסתטיקה | מוגש בצורה נאה ונעים למשחק. | 8 |  |
| תכנון וביצוע | המשחק הוא תוצר של חשיבה מעמידה והתייחסות רצינית. | 10 |  |
| יצירתיות | המשחק משלב אלמנטים יצירתיים וחדשניים. | 8 |  |
| עמידה בלוח זמנים | המשחק הוגש במועד. | 5 |  |
| רפלקציה אישית | מתאר בבהירות את שלבי הכנת המשחק. נקודות חוזק, קשיים, סיוע, שיתוף פעולה/אי שיתוף פעולה בין חברי הצוות, שיקולי בחירה של המשחק .... | 15 |  |
| ציון סופי |  |  |  |