

עבודת הגשה

שיעור מספר 9

מגישה: דנה גולן וינוקור

תלמיד כיתה ג' המתקשה בהבנת הנקרא, התחיל את התהליך כשהוא חושש מטקסטים, מפגין חוסר התנהגות סתגלנית לטקסט שבאה לידי ביטוי במתח גופני ורגשי. היה מבטא את עצמו באופן מילולי "קשה לי", "אני לא יודע" "אני עייף" ובשלב השאלות והתשובות ננעל ומסרב. הוא היה מתקשה למצוא את המיקום המדויק בטקסט לאיתור התשובה הנכונה מה שגרר מענה שגוי על השאלות ולא תמיד הבנת השאלה. חשוב לציין שלא מדובר בקושי שנובע מבעיה בראיה או במיקוד ראייה. בנוסף מדובר בערך בסדר גודל של חודשיים חודשיים עבודה.

איכות הקריאה- כשהתרצה, קרא ברצף יחד עם זאת, היה מדלג לעיתים על שורות או על מילים ומחסיר תחיליות או סופיות. **המטרה המרכזית:** ליצור התנהגות סתגלנית לתהליך הקריאה ולהפוך אותה למהנה עבורו. להוריד חסמים ולעזור לו לאתר מידע בתוך הטקסט ביתר קלות, לא ללכת לאיבוד, להפחית את הדילוגים בין המילים ובין השורות וכפועל יוצא לגרום לו לדייק במתן התשובות המופיעות מיד בתום הקטע.

תהליך העבודה

כחלק מאסטרטגיית העומק בחרתי לתת במה ולהטמיע בתהליך את המבנים הלוגיים. כל שבוע הוקדש למבנה לוגי אחר. השתמשתי ב-104 הכרטיסיות המופעות באתר. העבודה שמדובר בטקסטים קצרים, הורידו די מהר את ההתנגדות ההתחלתית מה גם שכל פעם עבדנו על מבנה אחד, זה יצר הצלחה, הטקסט היה מותאם וקליל. התחלתי במבנה הראשון "התיאור" כתבנו לעיתים בכף יד ואז הוספנו פירטי מידע בכל אצבע

באותו אופן הקדשתי מקום גם למבנה הרצף בהתאם לכרטיסיות שעוסקות במבנה זה, עבדתי איתו גם על שינוי מישור למידה: לעיתים על הדלת עם איור החץ- וכך הלאה. עברנו על כל מבנה ומבנה (דומה ושונה בעיה ופתרון, סיבה ותוצאה, מסר גלוי וסמוי). הקפדתי איתו על קריאה שוטפת ללא תיקונים והתערבות מצדי, ניסינו לאתר מילים לא מוכרות ולתת במה גם לכותרת בשיח קצר וקליל בע"פ בשלב הזה רק כדי להעלות את המודעות לחשיבות הכותרת ולמילים לא מוכרות אם היו.

העבודה שמדובר בטקסטים קצרים וקלילים, הרגיעו אותו ואפשרו לאסוף הצלחות. הביטחון עלה לאט לאט והחשש מהטקסט ירד ככל שהתקדמנו במבנים. בין לבין היו גם תגמולי משנה לעידוד כדי מדובר בהרבה טקסטים ועבודה עצמאית שלו בקבוצת הכרטיסיות האחרונה בה הוא צריך לזהות בעצמו על איזה מבנה יושב הטקסט. (פונפונים, מחברת הצלחות ועוד)

חשוב להדגיש שככל שעברנו ממבנה למבנה, התפתחה התנהגות סתגלנית לקריאה!!!

רק אחרי שסיימנו את החלק הזה עברנו להתמודדות עם טקסט מלא במקביל ליישום מודל פשו"ט

כחלק מאסטרטגיית השטח וכדי למנוע את "הלחץ" מכמות הטקסט חילקתי את הטקסט לפסקאות של 7-8 שורות והדבקתי כל פסקה על דף עם רווח משמעותי בין פסקה לפסקה. זה איפשר לו ניראות טובה יותר.

התמקדתי ב- 2 הפסקאות הראשונות והתחלתי בפעילות פתיחה שהוקדשו לכותרת- דיברנו על השורש כ.ת.ר, ציירנו אחד כזה והסברנו את החשיבות ותפקידה של הכותרת עוד לפני שמגיעים לקרוא את הטקסט. הטקסט הוא טקסט מידעי על "הלגו" שוחחנו בע"פ על לגו ובדקתי איתו מה הוא חושב יהיה כתוב בטקסט, המעבד הסמנטי התחיל לעבוד כשהוא סיפר איזה לגו יש לנו ומה הוא הכי אוהב לבנות.

הטרמה של הטקסט- עשינו פעילות של חיפוש מילים/ ביטויים לא מוכרים ודיברנו עליהם. ("כילתה", "לא אמר נואש") בנוסף עשינו פעילות של סימון אותיות משה והכלב לטובת התחליות. בנוסף הוא זיהה שהפסקה הראשונה עוסקת בתיאור, ציירנו כף יד ובמרכז הנושא לגו ועל כל אצבע מידע אחר.

בהמשך הטקסט הוא זיהה מילות קישור של סיבה תוצאה/ בעיה ופתרון - "התקשה למצוא פרנסה ולכן ניסה לחשוב על דרכים יצירתיות להרוויח כסף" כמו גם דומה ושונה אותם צייר בשני עיגולים עם ממשק משותף והשוואה בין הלגו של היום וזה של פעם. הדגש היה על השוני בין עץ ופלסטיק.

בסיום הטקסט כחלק מיישום "טיפונת מעבר לטקסט- דיברנו על היתרונות והחסרונות של שני החומרים הללו ושאלתי אותו אם היה יכול להמציא לגו כלשהו מה היה ממציא?. המטרה היתה לעבוד על מעבד ההקשר ולפתח את החיבור הרגשי לטקסט שקראנו, שאלות כמו אהבת לא אהבת את הטקסט וכו'.

כחלק מתהליך העבודה עם טקסטים מידעיים נוספים עבדתי איתו גם על טבלת הרעיון המרכזי, מלאנו אותה יחד ובכל טקסט חדש, אנחנו מעיינים בטבלה, שואבים ממנה רעיונות לדברים קבועים שיופיעו בטקסט. בנוסף בחלק מהטקסטים אני משתמשת גם באסטרטגיית השטח של מציאת 3 מילות מפתח מתוך כל פסקה וחיבור משפט לטובת ביסוס הרעיון המרכזי כך שהחיפוש אחר התשובות לשאלות יהיה ממוקד יותר ויקל עליו.

לְגוֹ



1 לְגוֹ הוא מְשַׁחַק הַרְכָּבָה ואחד המְשַׁחֲקִים המוכרים והאהובים ביותר בעולם. חלקי המשחק הם אבני פלסטיק צבעוניות שניתן לחבר אותן זו לזו בדרכים שונות ויצירתיות, 5 כִּיד הַדְּמִיוֹן הטובה.

הלְגוֹ הומצא בשנת 1932 בְּדִנְמָרְק על ידי נְגֵר בשם אוֹלֶה קִירְק כְּרִיסְטִיאַנְסֵן. הוא היה נגר

מוכשר שחי בדוֹחַק והתקשה למצוא פְּרִנְסָה בעבודות נְגֵרוֹת, ולכן ניסה לחשוב על דרכים יצירתיות להרוויח כסף. אחת מן הדרכים הייתה מכירת צעצועי עץ שאותם הכין בְּמוֹ יָדָיו. תחילת דרכו של אוֹלֶה לא הייתה קלה: הוא לא הצליח למכור את צעצועי העץ ונאלץ להתמודד עם שְׂרִיפֵת מפעל הצעצועים, שפילתה את כל הצעצועים שעל הכנתם עבד קשה כל כך. למרות הקשיים הרבים, אוֹלֶה לא אמר נואָש. הוא הקים מחדש את מפעל הצעצועים ואף החליט לייצר צעצועי פלסטיק בנוסף לצעצועי העץ. בין היתר יצר קוביות שהיו הגרסה הראשונה של קוביות הלְגו שאנו מכירים כיום. אבני הלְגו היו עשויות מעץ בתחילה, ורק כעבור כמה שנים הגיע אוֹלֶה לְמַסְקָנָה שהחומר הרצוי לייצור חלקי לְגו הוא דווקא פלסטיק – שממנו עשויות כל אבני הלְגו עד עצם היום הזה. הפלסטיק עמיד יותר מהעץ ובטיחותי לשימוש עבור הילדים.

בתחילה היו אבני לְגו בצורות ריבוע ומלבן בלבד, ובהמשך יוצרו חלקי לְגו נוספים בצורות שונות, וביניהם אנשי לְגו קטנים בעלי ראש ורגליים שניתן לְפָרְקֵם. כיום יש מגוון עשיר של דגמי לְגו, בגדלים ובקָמַת מורכבות המותאמים לגילים שונים. ערכות הלְגו מכילות עזרים ואביזרים רבים לבניית הדגמים (למשל גלגלי שיניים, משאבות קטנות, מוטות, גומיות ועוד). אפשר לבנות דגמים בנושאים שונים (למשל בנושא החלל, פִּירָאטִים, כְּלִי רֶכֶב שונים ועוד). יש גם ערכות לְגו המבוססות על סרטים וסדרות טלוויזיה (למשל, לְגו הארי פוֹטֵר, לְגו מלחמת הכוכבים ועוד). בנוסף לכך נוצרו סדרות טלוויזיה וסרטים שהגיבורים שלהם הם דמויות לְגו. יש גם ערכות לְגו הייטק עם "קוביה אינטליגנטית" מיוחדת שניתנת לתכנות באמצעות מחשב.

הלְגו עוצב בצורתו הסופית (המוכרת לנו כיום) בשנת 1958. בשנים הראשונות נמכר הלְגו בְּדִנְמָרְק בלבד. בשנת 1962 הגיע הלְגו גם לאמריקה ומִיד קָצֵר הצלחה רבה בקרב ילדים ומבוגרים גם יחד. 30

המנהל של חֶבְרַת "לְגו" כיום הוא נְכֵדוֹ של מייסד החברה, אוֹלֶה קִירְק כְּרִיסְטִיאַנְסֵן. אין סֶפֶק שאִילו חי אוֹלֶה כיום, הוא היה שֹׁבֵעַ רָצוֹן מהביקוש העצום לצעצועי לְגו. בשנת 2014 הייתה חֶבְרַת "לְגו" יצרנית הצעצועים הרווחית ביותר בעולם!

משמעות השם "לְגו"

אוֹלֶה כְּרִיסְטִיאַנְסֵן חיפש שם קְלִיט וקצר לחֶבְרַת הצעצועים שלו. הוא הָגָה את הרעיון לקרוא לה "לְגו" – קיצור של צירוף מילים שמשמעותו בשפה הדנית: "שַׁחַק יָפֶה". מבלי שידע זאת, הוא בָּחַר במילים שיש להן משמעות גם בשפה הלטונית, והיא: "אני מְרַכֵּב".

למידה באמצעות לְגו

קָארוֹ לעצמכם שהייתם לומדים בבית ספר שבו הלמידה מתבצעת גם באמצעות אבני לְגו... חֶבְרַת לְגו קִזְמָה הִקְמָה של בית ספר שבו המשחק בלְגו הוא חֵלֶק מְשִׁגְרַת יוֹמָם של התלמידים. בבית הספר ילמדו תלמידים מכל העולם יחד עם תלמידים מְדִנְמָרְק. תהיה בו "מְעַבְדַת לְגו", מסלולי אופניים וגן הַרְפָּתָקָאוֹת ומשחקים שְׁעִשׂוּי כולו מְלָגו. מייסדי בית הספר מאמינים שלְגו הוא הרבה יותר מְסַתֵּם משַׁחַק הַרְכָּבָה: הוא מְפַתַח יצירתיות, דְּמִיוֹן ומחשבה. לדברי מנהל בית הספר, התלמידים "יוכלו לטפס, לזחול, לְגָלוֹשׁ ולהתנדנד, והכול יהיה חֵלֶק מהסביבה".