

# "הכול חדש" - שלב ב'

## מדריך למורה

**הקדמה -** רקע כללי ותיאורטי - ראו בהקדמה למדריך למורה של שלב א'.

שלב ב' של אתר האינטרנט "הכול חדש" מיועד לתלמידים עולים שכבר שולטים בצופן האלפביתי של העברית. בעזרת האתר ניתן להכיר ולתרגל את המכלול הלשוני שיאפשר לתלמידים העולים תקשורת בסיסית בעברית לקראת השתלבות בבית-הספר. לשם השגת תקשורת בסיסית להשתלבות בבית-הספר זקוקים התלמידים לרכוש את ארבע מיומנויות הלשון: האזנה, דיבור, קריאה וכתובה. האתר הזה מאפשר, מתוקף אופיו, לפתח בעיקר את מיומנויות הקריאה והאזנה. למורה או למדריך יש תפקיד חיוני בפיתוח מיומנויות הדיבור והכתובה, כדי שתהליך הרכישה של השפה העברית יהיה שלם.

בחלק ב' של האתר יש 13 יחידות לימוד תרגול ומשחק. כל יחידה עוסקת בתרגול אוצר מילים, בתחביר ובדקדוק, תוך התמקדות בהבנת הנשמע והנקרא. כל יחידה מתמקדת בנושא קרוב לעולם הילדים כמו: יום הולדת, מעבר דירה, טיול של הכיתה וכדו'.

בכל יחידה 10 פעילויות הכוללות תרגול של הידע הלשוני וטקסטים מסוגות שונות. בשלב זה מתוודעים הלומדים לחבורה של ילדים בכיתה ו' הגרים באשקלון. שמותיהם: סלמון, מרינה, דור, שירי, טלי ודניאל, העולה החדש מצרפת, שמצטרף לחבורת הילדים, והופך לחלק ממנה.

במדריך הזה תמצאו פירוט של הנושאים הלשוניים הנלמדים בכל יחידה והנחיות מפורטות לכל תרגיל. אין באתר הוראות המופנות ללומדים, כיוון שיתכן, ששפת ההוראות אינה מוכרת להם עדיין. במקום הוראות מופיעים סימנים גרפיים קבועים המסייעים להבנת הפעילויות.

**הספר הכול חדש ב', הוצאת משרד החינוך ומטח 1991:**

הנושאים הלשוניים וחלק מהטקסטים של האתר נכתבו בהשראת הספר "הכול חדש ב'". הספר יכול לשמש למורים בסיס להכנה לקראת הכניסה ליחידות הלימוד המתאימות באתר. אפשר להשתמש בשיעורים של הספר גם להשלמת מיומנויות דיבור וכתובה. בספר נמצאים טקסטים, תרגילים והצעות למורה לפעילויות נוספות. **שימו לב**, סריקה של הספר מצורפת לאתר.

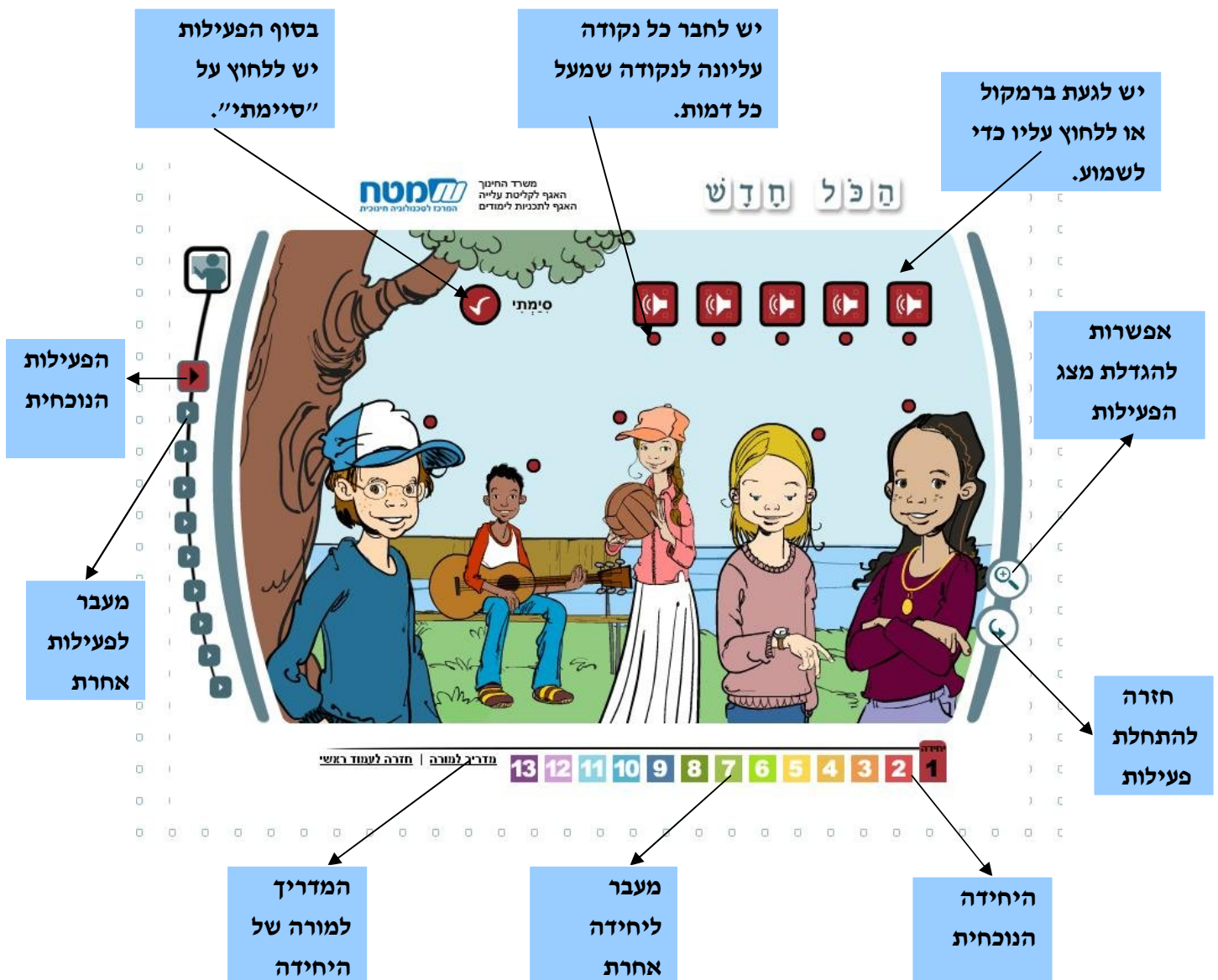
**דרישות מחשב:** כדי לעבוד באתר התלמידים זקוקים לרמקולים או לאוזניות.

- מחשב PC פנטיום 3 600 MHZ ומעלה
- מערכת הפעלה Win 98 second ed ומעלה
- זיכרון פנימי MB256

• דפדפן Explorer 6 ומעלה • נגן פלאש גרסה 9  
שימוש ברכיב "המסמך שלי" דורש תוכנת וורד מגרסת 2002 ומעלה

**המסמך שלי:** זהו קובץ המיועד לתלמידים. בזמן התרגול יכולים התלמידים לרשום לעצמם מילים חדשות, משפטים חדשים, או שאלות למורה/למדריך שלהם. יש לפתוח את "המסמך שלי" מהדף הראשי של האתר, להקטינו ולהגדילו לכתיבה בעת הצורך. **חשוב לדעת:** בסיום העבודה במחשב, יש להדפיס את הקובץ, כי המידע שנכתב בו, אינו נשמר למפגש הבא! הערה: כדי לעבור בהקלדה מאותיות באנגלית לאותיות בעברית יש ללחוץ על המקשים במקלדת: **[alt]+[shift]**. **פורום מורים:** פרום המורים מנוהל על-ידי האגף לקליטת עלייה. המורים מוזמנים לתקשר ביניהם, ולהעביר זה לזה מידע וחומרי לימוד באמצעותו.

### תיאור מבנה יחידה לדוגמה:



# יחידה 1

**תוכן היחידה:** היכרות עם הדמויות המופיעות בכל היחידות, ועיסוק בחפצים שיש להם.

## הידע הלשוני:

אוצר המילים: שמות: **כלב, דג, כדור, מחשב, כובע, משקפיים, אופניים, מצלמה, שעון, שרשרת**

שמות תואר: **גדול, קטן, שמח, עצוב, חדש**

דקדוק, תחביר: נטיית אות היחס "ל" ביחיד: **לי, לך, לו, לה**

נטיית שמות התואר בזכר ונקבה: **גדול-גדולה**

משפטים שמניים: התבנית **יש לי, אין לי, יש לדניאל, יש לו, יש לה...**

## שלב א – הכנה (מורה-תלמיד)

המורה צריך להקנות לתלמידים את אוצר המילים ואת המבנים הלשוניים של היחידה.

## שלב ב- תרגול באתר (תלמיד-מחשב) המורה מסייע רק בעת הצורך.

**פעילות 1 – מותחים קוים:** עומדים עם העכבר על הרמקול ושומעים משפט.

מושכים את הנקודה שמתחת לרמקול אל הדמות המתאימה.

כיצד מושכים? לוחצים על הלחצן השמאלי של העכבר ותוך כדי לחיצה מושכים קו אל הנקודה שליד הדמות

המתאימה. לסיום לוחצים על הלחצן "סימתי".

**מטרה:** הצגת הדמויות החדשות ואוצר המילים של החפצים שנלמדו. הבנת המשפט הנשמע

והתאמתו לתמונה –קשר חזותי-שמיעתי (תרגיל ברמת משפט).

**פעילות 2 – משחק דומינו:** מושכים את הקוביות שלמטה בזו אחר זו, ומניחים אותן כמו בדומינו.

הציור שנמצא במחצית הקובייה צריך להתאים למילה במחצית הקובייה שמתחתיו ולהיפך. לוחצים

על הלחצן השמאלי של העכבר, ותוך כדי לחיצה מושכים את הקובייה למקום המתאים לה.

**מטרה:** זיהוי הקשר בין משמעות המילה הכתובה לבין ייצוגה הגרפי בתמונה. (תרגיל ברמת

מילה)

**פעילות 3 – משחק זיכרון:** מתאימים מילים לתמונה או תמונה למילים. לוחצים בעזרת הלחצן

השמאלי של העכבר על אחד ה"קלפים". הקלף מתהפך, ומתגלה תמונה או צירוף מילים.

מחפשים את בן הזוג המתאים. כאשר מוצאים זוג מתאים, הוא נעלם ( שני ה"קלפים" שלו

נעלמים); ממשיכים במציאת הזוג הבא. המשחק נגמר כאשר כל זוגות הקלפים נעלמים.

**מטרה:** זיהוי צירוף שם עצם +שם תואר לתמונה (תרגיל של צירופי מילים).

**פעילות 4 – מה במשבצת?** במשחק האיורים בשורה העליונה קובעים את שמות התואר בטורים שמתחתיהם והמילים הכתובות בצד הימני קובעות את שם הגוף בשורה המתאימה. מושכים לתוך כל משבצת בטבלה את המילה שמתאימה גם לאיור שבשורה העליונה וגם לכתוב בצד הימני של הטבלה. המילים למשיכה נמצאות בתחתית המצג.

כיצד מושכים? לוחצים על הלחצן השמאלי של העכבר, ותוך כדי לחיצה מושכים את המילה למקום המתאים בטבלה. אם המילה אינה מתאימה, היא חוזרת אוטומטית למקומה בתחתית המצג. שימו לב: כל מילה מופיעה בטבלה יותר מפעם אחת.

**מטרה:** התאמה של שם התואר לשם הגוף (תרגיל ברמת משפט).

**פעילות 5 – פעילות השלמה:** לוחצים על ריבוע התכלת בעזרת הלחצן השמאלי של העכבר, ונפתח חלון. בוחרים את התשובה על פי התמונה.

לוחצים על התשובה המתאימה, וממשיכים ל"חלון" הבא.

לסיום לוחצים על "סיימתי". כאשר יש השלמות שאינן נכונות מופיע סימן X ליד התשובה, ויש צורך לתקן אותה. הפעילות מסתיימת כאשר יש סימן V על כל ההשלמות, ומופיע "כל הכבוד!".

**מטרה:** תרגול התבנית: "יש לי" "אין לי"; זיהוי הקשר בין משמעות המילה הכתובה לבין ייצוגה הגרפי בדרך של איתור פרטים בתמונה. (תרגיל ברמת משפט).

**פעילות 6 – משיכה של מילים ממחסן:** מושכים בכל פעם את אחת המילים שבראש הפעילות אל המשפט המתאים.

לוחצים על הלחצן השמאלי של העכבר, ותוך כדי לחיצה מושכים את מילת היחס המתאימה אל המשפט המתאים.

**מטרה:** תרגול של נטיית מילות היחס: לו, לה. (תרגיל ברמת משפט).

**פעילות 7 – מה חסר? לחיצה על תשובה נכונה:** הפעילות נעשית על פי טקסט, משפט או איור. במצג רואים סימן שאלה מהבהב שאליו מכוונים את התשובה. האפשרויות לתשובה נמצאות בתוך מלבנים צבעוניים. בפעילות צריך לבחור במלבן המתאים, וללחוץ עליו בעזרת הלחצן השמאלי של העכבר. התשובה "קופצת" לאזור סימן השאלה המהבהב. אם התשובה נכונה, המילה נשארת, ומופיע המשפט הבא. אם התשובה אינה מתאימה היא נדחית, ויש לנסות שוב. כל תשובה שגויה גורעת גביע. כאשר נגמרים כל הגביעים, מופיע הסמלון: "נסו שוב" ויש להתחיל את המשחק מהתחלה.

**מטרה:** ידע דקדוקי... השימוש בנטייה הנכונה של מילת היחס על פי שם הגוף הנתון. (תרגיל ברמת משפט). (הבחירה כאן היא בין מילות היחס בנטייה – לי, לך, לו...).

**פעילות 8 – פעילות השלמה:** לוחצים על ריבוע התכלת בעזרת הלחצן השמאלי של העכבר, ונפתח חלון. בוחרים את התשובה על פי הטקסט. לוחצים על התשובה המתאימה, וממשיכים ל"חלון" הבא. לסיום לוחצים על "סיימתי". כאשר יש השלמות שאינן נכונות מופיע סימן X ליד התשובה, ויש צורך לתקן אותה. הפעילות מסתיימת כאשר יש סימן V על כל ההשלמות, ומופיע "כל הכבוד!".

**מטרה:** הבנת הנקרא של טקסט. בפעילות יש בחירה בין "יש" ל"אין" על פי הטקסט. (תרגיל ברמת טקסט).

**פעילות 9 – משיכה של משפטים:** במשחק מושכים משפטים שלמים מימין אל תמונות מתאימות. לוחצים על הלחצן השמאלי של העכבר ותוך כדי לחיצה מושכים את המשפט אל בלון הדיבור מעל התמונה המתאימה.

**מטרה:** הבנת הנקרא של טקסט (קומיקס - התאמת משפט כתוב לייצוג החזותי שלו בקומיקס. (תרגיל ברמת טקסט).

**פעילות 10 – תופסים תמונה:** שומעים משפט או מילה, ולוחצים בעזרת העכבר (לחצן שמאלי) על התמונה המתאימה למשפט ששומעים.

**מטרה:** הבנת הנשמע. יצירת הקשר בין המשפט המושמע לאיור המיצג אותו. קשר חזותי-שמיעתי; (תרגיל ברמת משפט)

## יחידה 2

**תוכן היחידה:** היכרות עם דניאל העולה החדש.  
**הידע הלשוני:**

אוצר המילים: שמות: **שוקולד**, **תפוח**, **לחמנייה**, **בננה**, **כדורסל**, **סרט**, **ילדים**, **ילדות**  
פעלים: **לומד**, **כותב**, **קורא**, **יודע**, **יושב**, **אוכל**, **מצייר**, **משחק**, **מדבר**  
שמות הגוף ברבים: **אנחנו**, **אתם**, **אתן**, **הם**, **הן**  
דקדוק, תחביר: הפועל: ארבע צורות ההווה של פעלים בבניין קל. התאמה של הפועל במין ובמספר לעושה הפעולה. **אוכל אוכלת אוכלים אוכלות**  
תבניות: משפט פשוט: **הוא אוכל לחמנייה, היא קוראת ספר...**

**שלב א – הכנה (מורה-תלמיד)**

המורה צריך להקנות לתלמידים (בעל-פה) את אוצר המילים ואת המבנים הלשוניים של היחידה.

**שלב ב – תרגול באתר (תלמיד-מחשב) המורה מסייע רק בעת הצורך.**

**פעילות 1 - משחק זיכרון:** מתאימים מילה לתמונה או תמונה למילה. לוחצים בעזרת הלחצן השמאלי של העכבר על אחד ה"קלפים". הקלף מתהפך, ומתגלה מילה או תמונה. מחפשים את בן הזוג המתאים למילה או לתמונה. כאשר מוצאים זוג מתאים, הוא נעלם (שני ה"קלפים" שלו נעלמים); ממשיכים במציאת הזוג הבא. המשחק נגמר כאשר כל זוגות הקלפים נעלמים.

**מטרה:** תרגול אוצר מילים - זיהוי הקשר בין משמעות המילה הכתובה לבין ייצוגה הגרפי בתמונה. (תרגיל ברמת מילה).

**פעילות 2 – משחק דומינו:** מושכים את הקוביות שלמטה בזו אחר זו, ומניחים אותן כמו בדומינו. הציור שבמחצית הקובייה צריך להתאים למילה שבמחצית הקובייה שמתחתיו ולהיפך. לוחצים על הלחצן השמאלי של העכבר, ותוך כדי לחיצה מושכים את הקובייה למקום המתאים לה. **מטרה:** תרגול אוצר מילים של פעלים בבניין קל - זיהוי הקשר בין משמעות המילה הכתובה לבין ייצוגה הגרפי בתמונה. (תרגיל ברמת מילה).

**פעילות 3 - פעילות השלמה:** לוחצים על ריבוע התכלת בעזרת הלחצן השמאלי של העכבר, ונפתח חלון. (כאן ניתנת בחירה בין פועל ביחיד בהווה לפועל ברבים. ההתאמה על פי הבנת המשפט). לוחצים על התשובה המתאימה, וממשיכים ל"חלון" הבא. לסיום לוחצים על "סיימתי". כאשר יש השלמות שאינן נכונות מופיע סימן X ליד התשובה, ויש צורך לתקן אותה. הפעילות מסתיימת כאשר יש סימן V על כל השלמות, ומופיע "כל הכבוד!". **מטרה:** תרגול 4 צורות ההווה של פעלים בבניין קל. התאמה של הפועל במין ובמספר לעושה הפעולה. (תרגיל ברמת משפט)

**פעילות 4 – מה חסר? לחיצה על תשובה נכונה:** הפעילות נעשית על פי טקסט, משפט או איור. במצג רואים סימן שאלה מהבהב שאליו מכוונים את התשובה. האפשרויות לתשובה נמצאות בתוך מלבנים צבעוניים. בפעילות צריך לבחור במלבן המתאים, וללחוץ עליו בעזרת הלחצן השמאלי של העכבר. התשובה "קופצת" לאזור סימן השאלה המהבהב. אם התשובה נכונה, המילה נשארת, ומופיע המשפט הבא. אם התשובה אינה מתאימה היא נדחית, ויש לנסות שוב. כל תשובה שגויה גורעת גביע. כאשר נגמרים כל הגביעים, מופיע הסמלון: "נסו שוב" ויש להתחיל את המשחק מההתחלה.

**מטרה:** תרגול השימוש בשמות הגוף ברבים: אנחנו, אתם, אתן, הם, הן. התאמת מילת הגוף המתאימה על פי האיור והבנת המשפט (תרגיל ברמת משפט).

**פעילות 5 - מתיחת קוים:** מותחים קו מהנקודה שליד משפט בטור הימני לנקודה שליד משפט מתאים בטור השמאלי. המשיכה היא בעזרת העכבר. לוחצים על הלחצן השמאלי של העכבר ותוך כדי לחיצה מושכים קו אל הנקודה שליד המשפט המתאים. לסיום לוחצים על הלחצן "סיימתי".

**מטרה:** תרגול צורות ההווה, מעבר בין יחיד לרבים; (תרגיל ברמת משפט).

**פעילות 6 - מה חסר? לחיצה על תשובה נכונה:** הפעילות נעשית על פי טקסט, משפט או איור (כאן מופיעה בכל פעם שאלה על הטקסט מימין). במצג רואים סימן שאלה מהבהב שאליו מכוונים את התשובה. האפשרויות לתשובה נמצאות בתוך מלבנים צבעוניים. בפעילות צריך לבחור במלבן המתאים, וללחוץ עליו בעזרת הלחצן השמאלי של העכבר. התשובה "קופצת" לאזור סימן השאלה המהבהב. אם התשובה נכונה, המילה נשארת, ומופיע המשפט הבא. אם התשובה אינה מתאימה היא נדחית, ויש לנסות שוב. כל תשובה שגויה גורעת גביע. כאשר נגמרים כל הגביעים, מופיע הסמלון: "נסו שוב" ויש להתחיל את המשחק מההתחלה.

**מטרה:** הבנת הנקרא של טקסט. (תרגיל ברמת טקסט)

**פעילות 7 - סימון:** מסמנים את השמות המתאימים על ידי לחיצה על הלחצן השמאלי של העכבר בתוך הריבוע שליד כל שם מתאים. יש לקרוא את כל הטקסט קודם ולהשתמש בחץ הגלילה. בתרגיל מסמנים את השמות על פי הטקסט. לסיום לוחצים על הלחצן "סיימתי".

**מטרה:** הבנת הנקרא של טקסט. יש אפשרות להאזנה לטקסט על ידי לחיצה על הסימן של הרמקול. (תרגיל ברמת טקסט)

**פעילות 8 - פעילות השלמה:** לוחצים על ריבוע התכלת בעזרת הלחצן השמאלי של העכבר, ונפתח חלון. (הבחירה כאן היא בין 4 צורות פועל בהווה). לוחצים על התשובה המתאימה, וממשיכים ל"חלון" הבא. לסיום לוחצים על "סיימתי". כאשר יש השלמות שאינן נכונות מופיע סימן X ליד התשובה, ויש צורך לתקן אותה. הפעילות מסתיימת כאשר יש סימן V על כל השלמות, ומופיע "כל הכבוד!".

**מטרה:** תרגול של הפועל "הולך" בכל צורות ההווה. התאמת הפועל הולך בצורה הנכונה לעושה הפעולה במשפט. (תרגיל ברמת משפט בתוך טקסט)

**פעילות 9 – טטריס:** רואים מילים בתנועה כלפי מטה. מכוונים כל מילה לתיבה המתאימה בעזרת החיצים. אפשר להשתמש בחיצים שעל המקלדת או ללחוץ על החץ המתאים בעזרת הלחצן השמאלי של העכבר. כדי לזרז את הכנסת המילים לתיבות אפשר ללחוץ לחיצה ארוכה על

החץ.(כאן מופיעים פעלים בהווה וצריך להכניס כל פועל לתיבה . על כל תיבה יש איור הרומז אם זה יחיד,רבים, זכר או נקבה)

מילה שהוכנסה לתיבה הנכונה תישאר בתוכה, מילה שהוכנסה לתיבה לא נכונה תחזור שוב מאוחר יותר. כל טעות גורעת גביע אחד. לאחר שנגמרים כל הגביעים יש להתחיל את המשחק מחדש. כל תשובה נכונה מזכה בעשר נקודות.

**מטרה:** תרגול 4 צורות ההווה של פעלים בבניין קל. מיון הפעלים על פי מין ומספר. (תרגיל ברמת מילה)

**פעילות 10 - החפשינים:** על המצג מופיע חלק של תמונה גדולה יותר. בכל פעם מופיע משפט כתוב המתאר פרט בתמונה. משפט זה גם מושמע. בעזרת החיצים מזיזים את התמונה, מוצאים את הפרט המתואר במשפט ולוחצים עליו בעזרת הלחצן השמאלי של העכבר.כאשר לוחצים על הפרט הנכון מקבלים משוב חיובי בצליל. לכל משפט יש זמן קצוב. אם לא לוחצים על הפרט המתאים עד לסיום הזמן, מופיע משפט אחר. אם לוחצים על פרט לא מתאים, נשמע צליל צורם. ממשיכים לנסות למצוא את הפרט המתאים. במשחק נצברות נקודות לפי מספר התשובות הנכונות ולפי הזמן שנדרש למצוא את הפרטים בתמונה.

**מטרה:** תרגול משמעות הפועל. זיהוי הקשר בין משמעות המשפט המושמע לבין ייצוגו הגרפי בתמונה (תרגיל ברמת המשפט).

### יחידה 3

**תוכן היחידה:** מסיבת יום הולדת

**הידע הלשוני:**

אוצר המילים: שמות: מתנה, הזמנה, עוגה מיץ, יום הולדת,

פעלים מגזרת ל"ה: רואה, בוכה, שותה, עושה, עולה, רוצה

פעלים בבניין קל: רוקד, שר, שומע, נוסע

המספרים מאחת עד שתיים עשרה: אחת שתיים שלוש

דקדוק, תחביר: מילות יחס: ל / ב

משפט שמני: תבנית: בן כמה/בת כמה? אני בן ...עשר

נטיית "של" ביחיד: שלי, שלך, שלו, שלה

הפועל: ארבע צורות ההווה של פעלים מגזרת ל"ה בניין קל. רואה,רואה, רואים, רואות.

**שלב א –הכנה (מורה-תלמיד)**

המורה צריך להקנות לתלמידים (בעל-פה) את אוצר המילים ואת המבנים הלשוניים של היחידה.



## שלב ב- תרגול באתר (תלמיד-מחשב) המורה מסייע רק בעת הצורך.

**פעילות 1 – משחק דומינו:** מושכים את הקוביות שלמטה בזו אחר זו, ומניחים אותן כמו בדומינו. מספר הנקודות שבמחצית הקובייה צריך להתאים למילה במחצית הקובייה שמעליו ולהיפך. המילה שבקובייה צריכה להתאים למספר הנקודות. לוחצים על הלחצן השמאלי של העכבר, ותוך כדי לחיצה מושכים את הקובייה למקום המתאים לה. **מטרה:** תרגול המספרים מ-1 עד 12. (תרגיל ברמת מילה)

**פעילות 2 - פעילות השלמה:** לוחצים על ריבוע התכלת הראשון מימין, ונפתח חלון. לוחצים על התשובה המתאימה בעזרת הלחצן השמאלי של העכבר. עוברים לריבוע השני וחוזרים על אותה פעולה. לסיום לוחצים על "סיימתי". אם שתי התשובות נכונות, יופיע המשפט הבא. אם יש שגיאה, יופיע סימון X ליד התשובה השגויה ויש צורך לתקן אותה. לאחר התיקון יופיע המשפט הבא.

**מטרה:** תרגול התבנית **בן כמה? / בת כמה?** והתאמה לשמות הגוף, תרגול המספרים. (תרגיל ברמת משפט).

**פעילות 3 – משיכת מילים ממחסן:** מושכים בכל פעם את אחד הצירופים שבראש הפעילות אל המשפט המתאים. לוחצים על הלחצן השמאלי של העכבר, ותוך כדי לחיצה מושכים את הצירוף אל המשפט המתאים. אם הצירוף אינו מתאים, הוא חוזר אוטומטית למקומו. **מטרה:** תרגול התבנית **"בן / בת כמה?"** התאמה לזכר ונקבה. (תרגיל ברמת משפט).

**פעילות 4 – מה חסר? לחיצה על תשובה נכונה:** הפעילות נעשית על פי טקסט, משפט או איור. במצג רואים סימן שאלה מהבהב שאליו מכוונים את התשובה. האפשרויות לתשובה נמצאות בתוך מלבנים צבעוניים. בפעילות צריך לבחור במלבן המתאים, וללחוץ עליו בעזרת הלחצן השמאלי של העכבר. התשובה "קופצת" לאזור סימן השאלה המהבהב. אם התשובה נכונה, המילה נשארת, ומופיע המשפט הבא. אם התשובה אינה מתאימה היא נדחית, ויש לנסות שוב. כל תשובה שגויה גורעת גביע. כאשר נגמרים כל הגביעים, מופיע הסמלון: "נסו שוב" ויש להתחיל את המשחק מההתחלה. **מטרה:** תרגול נטיית "של" ביחיד והתאמת הצורה להקשר המשפט. (תרגיל ברמת משפט).

**פעילות 5 - פעילות השלמה:** לוחצים על ריבוע התכלת בעזרת הלחצן השמאלי של העכבר, ונפתח חלון. לוחצים על התשובה המתאימה, וממשיכים ל"חלון" הבא. לסיום לוחצים על "סיימתי". כאשר יש השלמות שאינן נכונות מופיע סימן X ליד התשובה, ויש צורך לתקן אותה. הפעילות מסתיימת כאשר יש סימן V על כל השלמות, ומופיע "כל הכבוד!".

**מטרה:** תרגול משמעות הפעלים: **רואה, רוצה, עושה, שותה, נוסע, שומע.** (תרגיל ברמת משפט).

**פעילות 6 - מה במשבצת?** במשחק המילים בשורה העליונה קובעות את הפעלים בטורים שמתחתיהם והמילים הכתובות בצד הימני קובעות את שם הגוף בשורה המתאימה. מושכים לתוך כל משבצת בטבלה את המילה שמתאימה גם לאיור שבשורה העליונה וגם לכתוב בצד הימני של הטבלה. המילים למשיכה נמצאות בתחתית המצג.

כיצד מושכים? לוחצים על הלחצן השמאלי של העכבר, ותוך כדי לחיצה מושכים את המילה למקום המתאים בטבלה. אם המילה אינה מתאימה, היא חוזרת אוטומטית למקומה בתחתית המצג.

**מטרה:** תרגול הפעלים: **רוצה, רואה, עושה, שותה** ב-4 צורות ההווה. (תרגיל ברמת מילה).

**פעילות 7 - מתיחת קוים:** מותחים קו מהנקודה שליד שאלה בטור הימני לנקודה שליד התשובה המתאימה בטור השמאלי. המשיכה היא בעזרת העכבר. לוחצים על הלחצן השמאלי של העכבר ותוך כדי לחיצה מושכים קו אל הנקודה שליד המשפט המתאים.

**מטרה:** הבנת הנקרא של טקסט. היכרות עם הסוגה: הזמנה. (תרגיל ברמת טקסט).

**פעילות 8 - מה חסר? לחיצה על תשובה נכונה:** הפעילות נעשית על פי טקסט, משפט או איור (כאן על פי הטקסט שמימין). במצג רואים סימן שאלה מהבהב שאליו מכוונים את התשובה. האפשרויות לתשובה נמצאות בתוך מלבנים צבעוניים. בפעילות צריך לבחור במלבן המתאים, וללחוץ עליו בעזרת הלחצן השמאלי של העכבר. התשובה "קופצת" לאזור סימן השאלה המהבהב. אם התשובה נכונה, המילה נשארת, ומופיע המשפט הבא. אם התשובה אינה מתאימה היא נדחית, ויש לנסות שוב. כל תשובה שגויה גורעת גביע. כאשר נגמרים כל הגביעים, מופיע הסמלון: "נסו שוב" ויש להתחיל את המשחק מהתחלה.

**מטרה:** הבנת הנקרא של טקסט (תרגיל ברמת טקסט).

**פעילות 9 – משיכת אותיות יחס ממחסן:** מושכים בכל פעם את אחת האותיות שבראש הפעילות אל המשפט המתאים.

לוחצים על הלחצן השמאלי של העכבר, ותוך כדי לחיצה מושכים את האות אל המשפט המתאים. אם האות אינה מתאימה, היא חוזרת אוטומטית למקומה.

**מטרה:** תרגול השימוש באותיות היחס **ל/ב**. השלמת פעלים לפי אות היחס והמשמעות (תרגיל ברמת משפט).

**פעילות 10 - תפסו משפט:** רואים משפטים בתנועה כלפי מעלה. כאשר נשמע משפט, צריך לאתר אותו מתוך כל המשפטים, וללחוץ עליו במהירות בעזרת הלחצן השמאלי של העכבר.

**מטרה:** יצירת קשר בין המשפט הנשמע לבין צורתו הכתובה - קשר חזותי-שמיעתי; (תרגיל ברמת משפט).

## יחידה 4

**הנושא:** בבית הספר: ההפסקה, יום התלמיד

**הידע הלשוני:**

אוצר המילים: פעלים מבניין פיעל: **מדבר, מספר, מנגן, מצלם, מטייל, מלמד, מצייר, משחק**

שמות תואר: **נחמד, מצוין, חכם**

דקדוק, תחביר: הפועל: שמות הפועל של פעלים בבניין קל ובבניין פיעל: **לדבר לשחק, לספר**

תבניות: **רוצה / אוהב + שם הפועל**

משפטים שיש בהם מילת היחס "את". **אני רואה את הכלב. היא פוגשת את טלי**

### שלב א –הכנה (מורה-תלמיד)

המורה צריך להקנות לתלמידים (בעל-פה) את אוצר המילים ואת המבנים הלשוניים של היחידה.

### שלב ב- תרגול באתר (תלמיד-מחשב) המורה מסייע רק בעת הצורך.

**פעילות 1 - משחק זיכרון:** מתאימים שם פועל לפועל. לוחצים בעזרת הלחצן השמאלי של העכבר

על אחד ה"קלפים". הקלף מתהפך, ומתגלה מילה שהיא פועל או שם פועל.

מחפשים את בן הזוג המתאים. כאשר מוצאים זוג מתאים, הוא נעלם ( שני ה"קלפים" שלו

נעלמים); ממשיכים במציאת הזוג הבא. המשחק נגמר כאשר כל זוגות הקלפים נעלמים.

במשחק נצברות נקודות הן מבחינת הזמן והן במספר הצעדים.

**מטרה:** הכרות עם צורות שם פועל בבניין פיעל; הכרת הקשר בין הפועל לבין שם הפועל מבחינת

הזהות של השורש. (תרגיל ברמת מילה).

**פעילות 2 – משיכה של מילים ממחסן:** מושכים בכל פעם את אחת המילים שבראש הפעילות אל

המשפט המתאים.

לוחצים על הלחצן השמאלי של העכבר, ותוך כדי לחיצה מושכים את המילה אל המשפט המתאים.

אם המילה אינה מתאימה, היא חוזרת אוטומטית למקומה. שימו לב: יש במחסן מילה אחת

מיותרת.

במשחק שני שלבים. לאחר השלמת כל התשובות הנכונות בשלב הראשון, הפעילות עוברת באופן

אוטומטי לשלב ב'. שימו לב: בשלב ב' יש במחסן שתי מילים מיותרות.

יש אפשרות לעבור משלב לשלב על ידי לחיצה על האות **א** או **ב** הממוקמות בצד הימני של המסך.

**מטרה:** תרגול הקשר בין פועל לצורת שם הפועל מאותו השורש והבניין. זיהוי שם הפועל על פי

הפועל הנתון (תרגיל ברמת משפט)

**פעילות 3 - מתיחת קוים:** מותחים קו מהנקודה שליד תיאור פעולה. בטור הימני לנקודה שליד שם הדמות (או הדמויות) בטור השמאלי. המשיכה היא בעזרת העכבר. לוחצים על הלחצן השמאלי של העכבר ותוך כדי לחיצה מושכים קו אל הנקודה שליד הדמות המתאימה. שימו לב: בטור השמאלי יש דמויות שמתאימות ליותר מתיאור אחד, כלומר: בחלק מהמקרים מותחים שני קוים לאותה דמות. לסיום לוחצים על הלחצן "סיימתי".

**מטרה:** הבנת הנקרא של טקסט. זיהוי הדמויות המופיעות בטקסט על פי הפעולות שהן עושות. (תרגיל ברמת טקסט)

**פעילות 4 - מה חסר? לחיצה על תשובה נכונה:** הפעילות נעשית על פי טקסט, משפט או איור. במצג רואים סימן שאלה מהבהב שאליו מכוונים את התשובה. האפשרויות לתשובה נמצאות בתוך מלבנים צבעוניים. בפעילות צריך לבחור במלבן המתאים, וללחוץ עליו בעזרת הלחצן השמאלי של העכבר. התשובה "קופצת" לאזור סימן השאלה המהבהב. אם התשובה נכונה, המילה נשארת, ומופיע המשפט הבא. אם התשובה אינה מתאימה היא נדחית, ויש לנסות שוב. כל תשובה שגויה גורעת גביע. כאשר נגמרים כל הגביעים, מופיע הסמלון: "נסו שוב" ויש להתחיל את המשחק מההתחלה.

**מטרה:** תרגול הקשר בין שם הפועל לפועל מאותו השורש והבניין בפעלים מגזרת ל"ה בניין קל בתרגיל, שם הפועל נתון ומזהים את הפועל המתאים (תרגיל ברמת משפט)

**פעילות 5 - פעילות השלמה:** לוחצים על ריבוע התכלת הראשון מימין, ונפתח חלון. לוחצים על התשובה המתאימה בעזרת הלחצן השמאלי של העכבר. עוברים לריבוע השני וחוזרים על אותה פעולה. לסיום לוחצים על "סיימתי". אם שתי התשובות נכונות, יופיע המשפט הבא. אם יש שגיאה, יופיע סימון X ליד התשובה השגויה ויש צורך לתקן אותה. לאחר התיקון יופיע המשפט הבא.

**מטרה:** הפיכה מיחיד לרבים של שמות עצם ותארים. (תרגיל ברמת משפט)

**פעילות 6 – פעילות השלמה:** לוחצים על ריבוע ונפתח חלון. לוחצים על התשובה המתאימה בעזרת הלחצן השמאלי של העכבר. לסיום לוחצים על "סיימתי". אם התשובה נכונה, יופיע המשפט הבא. אם יש שגיאה, יופיע סימון X ליד התשובה השגויה ויש צורך לתקן אותה. לאחר התיקון יופיע המשפט הבא.

**מטרה:** תרגול השימוש בפועל או בשם פועל במשפט. כלומר ידיעת החוקים המחייבים שימוש בשם פועל (תרגיל ברמת משפט)

**פעילות 7 - משיכה של משפטים ממחסן - מיון:** מושכים בכל פעם אחד מהמשפטים שבראש

הפעילות אל המקום המתאים בטבלה.

לוחצים על הלחצן השמאלי של העכבר, ותוך כדי לחיצה מושכים את המשפט אל המקום המתאים.

אם המקום אינו מתאים, המשפט חוזר אוטומטית למקומו.

**מטרה:** תרגול השימוש במילה "את". בכל משפט צריך להחליט האם יש צורך במילה "את" או לא.

הכוונה לעורר את תשומת הלב לכך, שהשימוש במילה "את" בא לפני שם עצם מיוחדע. (או לפני שם

פרטי). (תרגיל ברמת משפט)

**פעילות 8 - מה חסר? לחיצה על תשובה נכונה:** הפעילות נעשית על פי טקסט, משפט או איור.

במצג רואים סימן שאלה מהבהב שאליו מכוונים את התשובה. האפשרויות לתשובה נמצאות בתוך

מלבנים צבעוניים. בפעילות צריך לבחור במלבן המתאים, וללחוץ עליו בעזרת הלחצן השמאלי של

העכבר. התשובה "קופצת" לאזור סימן השאלה המהבהב. אם התשובה נכונה, המילה נשאר

, ומופיע המשפט הבא. אם התשובה אינה מתאימה היא נדחית, ויש לנסות שוב. כל תשובה שגויה

גורעת גביע. כאשר נגמרים כל הגביעים, מופיע הסמלון: "נסו שוב" ויש להתחיל את המשחק

מההתחלה.

**מטרה:** הבנת הנקרא של טקסט – מודעה. ידע השעה המתאימה מראה על הבנה. (תרגיל ברמת

טקסט)

**פעילות 9 - מתיחת קוים:** מותחים קו מהנקודה שליד משפט בטור הימני לנקודה שליד התשובה

המתאימה בטור השמאלי. המשיכה היא בעזרת העכבר. לוחצים על הלחצן השמאלי של העכבר

ותוך כדי לחיצה מושכים קו אל הנקודה שליד הכיתה המתאימה.

לסיום לוחצים על הלחצן "סיימתי".

**מטרה:** הבנת הנקרא של טקסט. (תרגיל ברמת טקסט)

**פעילות 10 - סימון לפי בחירה אישית:** מסמנים את התשובות המתאימות על ידי לחיצה על הלחצן השמאלי של העכבר בתוך הריבוע שליד כל תשובה. ליד הסימון: "אחר" אפשר להקליד תשובה נוספת.

כדי לעבור מאותיות באנגלית לאותיות בעברית יש ללחוץ על המקשים במקלדת: [alt]+[shift] שימו לב: בפעילות זו כל ילד מסמן תשובות אמיתיות על עצמו, כך שכל התשובות נכונות. לסיום לוחצים על הלחצן "סיימתי". מתקבלות כל התשובות שהילד סימן. לחיצה על הסימן "הדפסה" מאפשרת להדפיס את התשובות, כך שישאר לילד דף המתאר את בחירותיו. **מטרה:** קריאה של משפטים בעלי מבנה של פועל + שם הפועל. (תרגיל ברמת משפט)

## יחידה 5

**תוכן היחידה:** המשפחה של מרינה והטיול לים המלח

**הידע הלשוני:**

אוצר המילים: שמות: דוד, דודה, בן-דוד, אח, אחות, נכדים, מזוודה, כינור, מטריה, שמלה

פעלים מבניין התפעל: מתלבש, מתפלל, מתרחץ, מתרגש

פעלים מבניין הפעיל: מתחיל, מסביר, מזמין, מקשיב, מרגיש, מזהיר מכניס מגיע.

מילות שאלה: מאין? איפה? מתי? לאן?

דקדוק, תחביר: נטיית "של" ברבים – שלנו, שלכם, שלכן, שלהם, שלהן

הפועל: 4 צורות ההווה של פעלים בהתפעל - מתלבש, מתלבשת, מתלבשים מתלבשות

ובהפעיל- מתחיל, מתחילה. מתחילים, מתחילות

תבניות: צריך / יכול + שם פועל- הם צריכים להתרחץ

משפטי סיבה: (למה? כי.) הוא לא בכיתה כי הוא חולה

**שלב א – הכנה (מורה-תלמיד)**

המורה צריך להקנות לתלמידים (בעל-פה) את אוצר המילים ואת המבנים הלשוניים של היחידה.

**שלב ב- תרגול באתר (תלמיד-מחשב) המורה מסייע רק בעת הצורך.**

**פעילות 1 - מה חסר? לחיצה על תשובה נכונה:** הפעילות נעשית על פי טקסט, משפט או איור.

במצג רואים סימן שאלה מהבהב שאליו מכוונים את התשובה. האפשרויות לתשובה נמצאות בתוך

מלבנים צבעוניים. בפעילות צריך לבחור במלבן המתאים, וללחוץ עליו בעזרת הלחצן השמאלי של

העכבר. התשובה "קופצת" לאזור סימן השאלה המהבהב. אם התשובה נכונה, המילה נשארת

ומופיע המשפט הבא. אם התשובה אינה מתאימה היא נדחית, ויש לנסות שוב. כל תשובה שגויה

גורעת גביע. כאשר נגמרים כל הגביעים, מופיע הסמלון: "נסו שוב" ויש להתחיל את המשחק

מההתחלה

**מטרה:** תרגול של כינוי הקניין ברבים על פי ההקשר במשפט: שלנו, שלכם, שלכן, שלהם, שלהן.  
(תרגיל ברמת משפט)

**פעילות 2 - מה חסר? לחיצה על תשובה נכונה:** הפעילות נעשית על פי טקסט, משפט או אזור. במצג רואים סימן שאלה מהבהב שאליו מכוונים את התשובה. האפשרויות לתשובה נמצאות בתוך מלבנים צבעוניים. בפעילות צריך לבחור במלבן המתאים, וללחוץ עליו בעזרת הלחצן השמאלי של העכבר. התשובה "קופצת" לאזור סימן השאלה המהבהב. אם התשובה נכונה, המילה נשארת, ומופיע המשפט הבא. אם התשובה אינה מתאימה היא נדחית, ויש לנסות שוב. כל תשובה שגויה גורעת גביע. כאשר נגמרים כל הגביעים, מופיע הסמלון: "נסו שוב" ויש להתחיל את המשחק מההתחלה

**מטרה:** הבנת הנקרא של טקסט. מופיעים משפטים, ולגבי כל משפט יש להחליט אם יודעים או לא יודעים, על פי הכתוב בטקסט. (תרגיל ברמת טקסט)

**פעילות 3 – פעילות השלמה:** לוחצים על ריבוע התכלת בעזרת הלחצן השמאלי של העכבר, ונפתח חלון. לוחצים על התשובה המתאימה, וממשיכים ל"חלון" הבא. לסיום לוחצים על "סיימתי". כאשר יש השלמות שאינן נכונות מופיע סימן X ליד התשובה, ויש צורך לתקן אותה. הפעילות מסתיימת כאשר יש סימן V על כל ההשלמות, ומופיע "כל הכבוד!".  
**מטרה:** התאמה במין ובמספר של "שלהם" או "שלה" על פי הפרטים המופיעים בתמונה השייכים לילדה או לאורחים. (תרגיל ברמת משפט)

**פעילות 4- מה במשבצת?** במשחק המילים בשורה העליונה קובעות את הפעלים בטורים שמתחתיהם והמילים הכתובות בצד הימני קובעות את שם הגוף בשורה המתאימה. מושכים לתוך כל משבצת ממשבצות הטבלה את המילה שמתאימה גם למילה שבשורה העליונה וגם למילה בצד הימני של הטבלה. המילים למשיכה נמצאות בתחתית המצג.  
לוחצים על הלחצן השמאלי של העכבר, ותוך כדי לחיצה מושכים את המילה למקום המתאים בטבלה. אם המילה אינה מתאימה, היא חוזרת אוטומטית למקומה בתחתית המצג.  
**מטרה:** תרגול פעלים מבניין "התפעל" התאמה במין ובמספר לשם הגוף. (תרגיל ברמת מילה)

**פעילות 5 – פעילות השלמה:** לוחצים על ריבוע התכלת בעזרת הלחצן השמאלי של העכבר, ונפתח חלון. לוחצים על התשובה המתאימה, וממשיכים ל"חלון" הבא. לסיום לוחצים על "סיימתי". כאשר יש השלמות שאינן נכונות מופיע סימן X ליד התשובה, ויש צורך לתקן אותה.

במשחק שני שלבים. לאחר השלמת כל התשובות הנכונות בשלב הראשון, הפעילות עוברת באופן אוטומטי לשלב ב'. יש אפשרות לעבור משלב לשלב על ידי לחיצה על האות א או ב הממוקמות בצד הימני של המסך.

**מטרה:** קטע קלוד להשלמה. בקטע מופיעים פעלים של צריך +שם פועל, במשפט שמתחת התלמיד צריך להשלים את הפועל המתאים. (תרגיל ברמת טקסט)

**פעילות 6 - רב ברירה:** מסמנים את התשובה הנכונה לשאלה על ידי לחיצה על הלחצן השמאלי של העכבר, כאשר עומדים על העיגול שליד התשובה המתאימה. לסיום לוחצים על "סיימתי". אם התשובה נכונה, יופיע המשפט הבא. אם התשובה אינה נכונה, יופיע הסימן "נסו שוב" עד למציאת התשובה הנכונה. שימו לב: אפשר לשמוע את הקטע.

**מטרה:** תרגיל בהבנת הנקרא בעקבות קטע הקלוד. הבחירה במשפט הסיבה הנכון על פי הקטע (תרגיל ברמת טקסט)

**פעילות 7 – משיכת מילים ממחסן:** מושכים בכל פעם את אחת המילים שבראש הפעילות אל המשפט המתאים.

לוחצים על הלחצן השמאלי של העכבר, ותוך כדי לחיצה מושכים את המילה אל המשפט המתאים. אם המילה אינה מתאימה, היא חוזרת אוטומטית למקומה.

במשחק שלושה שלבים. לאחר השלמת כל התשובות הנכונות בשלב אחד, הפעילות עוברת באופן אוטומטי לשלב הבא.

יש אפשרות לעבור משלב לשלב על ידי לחיצה על האותיות הממוקמות בצד הימני של המסך.

**מטרה:** תרגול פעלים בהפעיל בגופים השונים על פי ההקשר במשפט ובאיור. (תרגיל ברמת משפט)

**פעילות 8 - מתיחת קוים:** מותחים קו מהנקודה שליד שאלה בטור הימני לנקודה שליד התשובה המתאימה בטור השמאלי. המשיכה היא בעזרת העכבר. לוחצים על הלחצן השמאלי של העכבר ותוך כדי לחיצה מושכים קו אל הנקודה שליד התשובה המתאימה.

לסיום לוחצים על הלחצן "סיימתי".

**מטרה:** הבנת הנקרא של טקסט. (הקטע כולל פעלים בהפעיל: מתחיל, מסביר, מזמין, מקשיב, מרגיש, מזהיר מכניס מגיע). התרגיל כולל שאלות ותשובות. כל שאלה מתחילה במילת שאלה אחרת. (תרגיל ברמת טקסט)

**פעילות 9 - מה חסר? לחיצה על תשובה נכונה:** הפעילות נעשית על פי טקסט, משפט או איור. במצג רואים סימן שאלה מהבהב שאליו מכוונים את התשובה. האפשרויות לתשובה נמצאות בתוך מלבנים צבעוניים. בפעילות צריך לבחור במלבן המתאים, וללחוץ עליו בעזרת הלחצן השמאלי של



העכבר. התשובה "קופצת" לאזור סימן השאלה המהבהב. אם התשובה נכונה, המילה נשארת, ומופיע המשפט הבא. אם התשובה אינה מתאימה היא נדחית, ויש לנסות שוב. כל תשובה שגויה גורעת גביע. כאשר נגמרים כל הגביעים, מופיע הסמלון: "נסו שוב" ויש להתחיל את המשחק מההתחלה

**מטרה:** תרגול התבנית של צריך + שם פועל תוך הבנה של קומיקס. בתרגיל משלימים בכל משפט מה דור צריך לעשות. רמז לתשובה הנכונה אפשר למצוא גם על פי התמונה וגם על פי דברי שירי. (תרגיל ברמת טקסט)

**פעילות 10 - סימון לפי בחירה אישית:** מסמנים את התשובות המתאימות על ידי לחיצה על הלחצן השמאלי של העכבר בתוך הריבוע שליד כל תשובה. ליד הסימון: "אחר" אפשר להקליד תשובה נוספת.

שימו לב: בפעילות זו כל ילד מסמן תשובות אמיתיות על עצמו, כך שכל התשובות נכונות. לסיום לוחצים על הלחצן "סיימתי". מתקבלות כל התשובות שהילד סימן. לחיצה על הסימן "הדפסה" מאפשרת להדפיס את התשובות, כך שיישאר לילד דף המתאר את בחירותיו. כדי לעבור בהקלדה מאותיות באנגלית לאותיות בעברית יש ללחוץ על המקשים במקלדת: **[alt]+[shift]**.

**מטרה:** תרגול המבנה של יכול + שם פועל. (תרגיל ברמת משפט)

## יחידה 6

**תוכן היחידה:** דור וסלמון רבים

**הידע הלשוני:**

אוצר המילים: שמות: **חיה, לטאה, זנב, קלמר**

שמות תואר: **מעניין, ארוך, קצר**

המילה "ברוגז" בלשון הדיבור

תמיד, אף פעם (לא)

דקדוק, תחביר: הפועל: בניין קל עבר – פעלים בגזרת ע"ו: **רצתי רצת, רצנו, רצתם**

נטיית "את" ביחיד: **אתי, אתך, אתו, אתנו**

משפטים בדיבור ישיר ובדיבור עקיף והמעבר מישיר לעקיף ולהפך:

**הוא אמר: אני רוצה לשחק. הוא אמר שהוא רוצה לשחק.**

**שלב א –הכנה (מורה-תלמיד)**

המורה צריך להקנות לתלמידים (בעל-פה) את אוצר המילים ואת המבנים הלשוניים של היחידה.

## שלב ב- תרגול באתר (תלמיד-מחשב) המורה מסייע רק בעת הצורך.

**פעילות 1 – הקלדה:** בוחרים את המילה המתאימה מתוך המחסן ומקלידים אותה בריבוע הלבן. כך עוברים ממקום למקום עד שמשלימים את כל החסר. לסיום לוחצים על "סיימתי". כדי לעבור בהקלדה מאותיות באנגלית לאותיות בעברית יש ללחוץ על המקשים במקלדת: **[alt]+[shift]**.

**מטרה:** התאמת שם הגוף המתאים לנטיות הפועל "רץ" בעבר. (תרגיל ברמת משפט)

**פעילות 2 - פעילות השלמה:** לוחצים על ריבוע התכלת בעזרת הלחצן השמאלי של העכבר, ונפתח חלון. לוחצים על התשובה המתאימה, וממשיכים ל"חלון" הבא. לסיום לוחצים על "סיימתי". כאשר יש השלמות שאינן נכונות מופיע סימן X ליד התשובה, ויש צורך לתקן אותה. במשחק שני שלבים. לאחר השלמת כל התשובות הנכונות בשלב הראשון, הפעילות עוברת באופן אוטומטי לשלב ב'. יש אפשרות לעבור משלב לשלב על ידי לחיצה על האות א או ב הממוקמות בצד הימני של המסך.

**מטרה:** תרגול נטיית פעלים שונים מגזרת ל"ה בעבר. בכל משפט נתון פועל מסויים. (תרגיל ברמת משפט)

**פעילות 3 – משיכת מילים ממחסן:** מושכים בכל פעם את אחת המילים שבראש הפעילות אל המשפט המתאים. לוחצים על הלחצן השמאלי של העכבר, ותוך כדי לחיצה מושכים את המילה אל המשפט המתאים. אם המילה אינה מתאימה, היא חוזרת אוטומטית למקומה. במשחק שני שלבים. לאחר השלמת כל התשובות הנכונות בשלב הראשון, הפעילות עוברת באופן אוטומטי לשלב ב'. יש אפשרות לעבור משלב לשלב על ידי לחיצה על האות א או ב הממוקמות בצד הימני של המסך. **מטרה:** תרגול הנטייה של מילת היחס "את": אתי, אתך.... על פי ההקשר במשפט. (תרגיל ברמת משפט).

**פעילות 4 – פעילות השלמה:** לוחצים על ריבוע התכלת בעזרת הלחצן השמאלי של העכבר, ונפתח חלון. לוחצים על התשובה המתאימה, וממשיכים ל"חלון" הבא. לסיום לוחצים על "סיימתי". כאשר יש השלמות שאינן נכונות מופיע סימן X ליד התשובה, ויש צורך לתקן אותה. הפעילות מסתיימת כאשר יש סימן V על כל ההשלמות, ומופיע "כל הכבוד!". **מטרה:** הבנת אוצר המילים והבנת הנקרא של טקסט. (תרגיל ברמת טקסט)

**פעילות 5 – הקלדה:** בוחרים את המילה המתאימה מתוך המחסן ומקלידים אותה בריבוע הלבן. כך עוברים ממקום למקום עד שמשלימים את כל החסר. לסיום לוחצים על "סיימתי".

בפעילות שני שלבים. לאחר השלמת כל התשובות הנכונות בשלב הראשון, הפעילות עוברת באופן אוטומטי לשלב ב'.

יש אפשרות לעבור משלב לשלב על ידי לחיצה על האות **א** או **ב** הממוקמות בצד הימני של המסך. **מטרה**: תרגול המעבר מדיבור ישיר לדיבור עקיף והכנסת שם הגוף הנכון. (תרגיל ברמת משפט)

**פעילות 6 – פעילות השלמה – בחירה**: לוחצים על ריבוע התכלת בעזרת הלחצן השמאלי של העכבר, ונפתח חלון. לוחצים על התשובה המתאימה, וממשיכים ל"חלון" הבא. לסיום לוחצים על "סיימתי". כאשר יש השלמות שאינן נכונות מופיע סימן X ליד התשובה, ויש צורך לתקן אותה. הפעילות מסתיימת כאשר יש סימן V על כל ההשלמות, ומופיע "כל הכבוד!".

**מטרה**: הבנת הנקרא של טקסט. בתרגיל משפטים נכונים ולא נכונים על פי הטקסט (תרגיל ברמת טקסט)

**פעילות 7 – מתיחת קוים**: מותחים קו מהנקודה שליד מילה בטור הימני לנקודה שליד ההפך שלה בטור השמאלי. המשיכה היא בעזרת העכבר. לוחצים על הלחצן השמאלי של העכבר ותוך כדי לחיצה מושכים קו אל הנקודה שליד המילה המתאימה. לסיום לוחצים על הלחצן "סיימתי".

**מטרה**: העשרת אוצר מילים – הפכים. (תרגיל ברמת מילה)

**פעילות 8 – מה חסר? לחיצה על תשובה נכונה**: הפעילות נעשית על פי טקסט, משפט או איור. במצג רואים סימן שאלה מהבהב שאליו מכוונים את התשובה. האפשרויות לתשובה נמצאות בתוך מלבנים צבעוניים. בפעילות צריך לבחור במלבן המתאים, וללחוץ עליו בעזרת הלחצן השמאלי של העכבר. התשובה "קופצת" לאזור סימן השאלה המהבהב. אם התשובה נכונה, המילה נשארת, ומופיע המשפט הבא. אם התשובה אינה מתאימה היא נדחית, ויש לנסות שוב. כל תשובה שגויה גורעת גביע. כאשר נגמרים כל הגביעים, מופיע הסמלון: "נסו שוב" ויש להתחיל את המשחק מההתחלה

**מטרה**: תרגול המבעים "אף פעם" ו"תמיד" בתוך משפטים. (תרגיל ברמת משפט)

**פעילות 9 – משיכת תמונות**: מושכים בכל פעם אחת התמונות אל הריבוע המתאים על פי רצף בטקסט. לוחצים על הלחצן השמאלי של העכבר, ותוך כדי לחיצה מושכים את התמונה אל המקום המתאים. אם התמונה אינה מתאימה, היא חוזרת אוטומטית למקומה.

**מטרה**: הבנת הנקרא של טקסט מידעי – סידור ברצף של תמונות על פי סדר המשפטים המופיעים בטקסט (תרגיל ברמת טקסט).

**פעילות 10 – טטריס:** רואים מילים בתנועה כלפי מטה. מכוונים כל מילה לתיבה המתאימה בעזרת החיצים. אפשר להשתמש בחיצים שעל המקלדת או ללחוץ על החץ המתאים בעזרת הלחצן השמאלי של העכבר. כדי לזרז את הכנסת המילים לתיבות אפשר ללחוץ לחיצה ארוכה על החץ. מילה שהוכנסה לתיבה הנכונה תישאר בתוכה, מילה שהוכנסה לתיבה לא נכונה תחזור שוב מאוחר יותר. כל טעות גורעת גביע אחד. לאחר שנגמרים כל הגביעים יש להתחיל את המשחק מחדש. כל תשובה נכונה מזכה בעשר נקודות.

**מטרה:** מיון פעלים בבניין פעל עבר גזרת ע"ו (תרגיל ברמת מילה)

## יחידה 7

**תוכן היחידה:** איברי הגוף, דניאל שבר יד, ביקור חולים, מה אסור לעשות

**הידע הלשוני:**

אוצר המילים: שמות: ראש, אף, עין, אذن, מצח, סנטר, פה, יד, רגל, כתף, בטן, צואר

פעלים: שבר, נפל, בדק, פחד, עזר

שמות תואר: זקן, גבוה, נמוך, משעמם

דקדוק, תחביר: הפועל: בניין קל עבר- שברתי שברת שברו

משפטי זמן הכוללים את המילה "כאשר". כאשר רצתי בחוץ, נפלת.

השוואה הכוללת את המילה "הכי": מי הילד הכי גדול?

משפטים עם התבנית: אסור ל+ שם הפועל אסור לילדים לצעוק בהפסקה.

כואב לי – 4 צורות הנטייה בהווה: כואב כואבת כואבים כואבות

**שלב א – הכנה (מורה-תלמיד)**

המורה צריך להקנות לתלמידים (בעל-פה) את אוצר המילים ואת המבנים הלשוניים של היחידה.

**שלב ב- תרגול באתר (תלמיד-מחשב) המורה מסייע רק בעת הצורך.**

**פעילות 1 - החפשינים:** על המסך מופיע חלק של תמונה גדולה יותר. בכל פעם נשמעת מילה המתארת פרט בתמונה. בעזרת החיצים מזיזים את התמונה, מוצאים את הפרט שנשמע ולוחצים עליו בעזרת הלחצן השמאלי של העכבר. לכל מילה יש זמן קצוב. אם לא לוחצים על הפרט המתאים עד לסיום הזמן, נשמעת מילה אחרת. אם לוחצים על פרט לא מתאים, הזמן ממשיך להתקדם וממשיכים לנסות למצוא את הפרט המתאים. במשחק נצברות נקודות לפי מספר התשובות הנכונות ולפי הזמן שנדרש למצוא את הפרטים בתמונה.

**מטרה:** תרגול שמות איברי הגוף – מציאת האיבר הנשמע בתמונה – קשר חזותי-שמיעתי (תרגיל ברמת מילה).

**פעילות 2 - מה חסר? לחיצה על תשובה נכונה:** הפעילות נעשית על פי טקסט, משפט או איור. במצג רואים סימן שאלה מהבהב שאליו מכוונים את התשובה. האפשרויות לתשובה נמצאות בתוך מלבנים צבעוניים. בפעילות צריך לבחור במלבן המתאים, וללחוץ עליו בעזרת הלחצן השמאלי של העכבר. התשובה "קופצת" לאזור סימן השאלה המהבהב. אם התשובה נכונה, המילה נשארת, ומופיע המשפט הבא. אם התשובה אינה מתאימה היא נדחית, ויש לנסות שוב. כל תשובה שגויה גורעת גביע. כאשר נגמרים כל הגביעים, מופיע הסמלון: "נסו שוב" ויש להתחיל את המשחק מההתחלה

**מטרה:** התאמת הפועל "כואב" במין ובמספר אל שם העצם ( כאן זו התאמה לאיבר הגוף).  
(תרגיל ברמת משפט)

**פעילות 3 – טטריס:** רואים מילים בתנועה כלפי מטה. מכוונים כל מילה לתיבה המתאימה בעזרת החיצים. אפשר להשתמש בחיצים שעל המקלדת או ללחוץ על החץ המתאים בעזרת הלחצן השמאלי של העכבר. כדי לזרז את הכנסת המילים לתיבות אפשר ללחוץ לחיצה ארוכה על החץ. מילה שהוכנסה לתיבה הנכונה תישאר בתוכה, מילה שהוכנסה לתיבה לא נכונה תחזור שוב מאוחר יותר. כל טעות גורעת גביע אחד. לאחר שנגמרים כל הגביעים יש להתחיל את המשחק מחדש. כל תשובה נכונה מזכה בעשר נקודות.

בפעילות שני שלבים. לאחר השלמת כל התשובות הנכונות בשלב הראשון, הפעילות עוברת באופן אוטומטי לשלב ב'.

יש אפשרות לעבור משלב לשלב על יד לחיצה על האות א או ב הממוקמות בצד הימני של המסך.  
**מטרה:** מיון פעלים בעבר, בניין קל, לפי שמות הגוף. (תרגיל ברמת מילה)

**פעילות 4 - פעילות השלמה:** לוחצים על ריבוע התכלת בעזרת הלחצן השמאלי של העכבר, ונפתח חלון. לוחצים על התשובה המתאימה, וממשיכים ל"חלון" הבא. לסיום לוחצים על "סיימתי". כאשר יש השלמות שאינן נכונות מופיע סימן X ליד התשובה, ויש צורך לתקן אותה. במשחק שני שלבים. לאחר השלמת כל התשובות הנכונות בשלב הראשון, הפעילות עוברת באופן אוטומטי לשלב ב'. יש אפשרות לעבור משלב לשלב על יד לחיצה על האות א או ב הממוקמות בצד הימני של המסך.

**מטרה:** התאמת הפועל בעבר לשם העצם. (תרגיל ברמת משפט)

**פעילות 5 - רב בריה:** מסמנים את התשובה הנכונה לשאלה על ידי לחיצה על הלחצן השמאלי של העכבר, כאשר עומדים על העיגול שליד התשובה המתאימה. לסיום לוחצים על "סיימתי". אם התשובה נכונה, תופיע השאלה הבאה. אם התשובה אינה נכונה, יופיע הסימן "נסו שוב" עד למציאת התשובה הנכונה.

**מטרה:** הבנת הנקרא של טקסט סיפורי. (תרגיל ברמת טקסט)

**פעילות 6 - מתיחת קוים:** מותחים קו מהנקודה שליד חלק של משפט בטור הימני לנקודה שליד חלק המשפט המתאים בטור השמאלי. המשיכה היא בעזרת העכבר. לוחצים על הלחצן השמאלי של העכבר ותוך כדי לחיצה מושכים קו אל הנקודה שליד חלק המשפט המתאים. הבחירה בחלקי המשפט המתאימים נעשית על פי המשפטים הנאמרים על ידי הילדים שלמעלה, ותשומת לב למי שאומר כל משפט. לסיום לוחצים על הלחצן "סיימתי".

**מטרה:** הבנת הנקרא תרגול של היסק בין המשפטים בבלוני הדיבור, ובין תוכן המשפטים בתרגיל. (תרגיל ברמת משפט)

**פעילות 7 - החפשינים:** על המסך מופיע חלק של תמונה גדולה יותר. בכל פעם נשמעת שאלה המתייחסת לפרט בתמונה. בעזרת החיצים מזיזים את התמונה, מוצאים את הפרט המבוקש ולוחצים עליו בעזרת הלחצן השמאלי של העכבר. למציאת כל פרט יש זמן קצוב. אם לא לוחצים על הפרט המתאים עד לסיום הזמן, נשמעת שאלה אחרת. אם לוחצים על פרט לא מתאים, הזמן ממשיך להתקדם וממשיכים לנסות למצוא את הפרט המתאים. במשחק נצברות נקודות לפי מספר התשובות הנכונות ולפי הזמן שנדרש למצוא את הפרטים בתמונה.

**מטרה:** תרגול השימוש במילה "הכי". בכל סדרה של תמונות דומות מוצאים את התמונה המתאימה. (תרגיל ברמת משפט)

**פעילות 8 - פעילות השלמה – בחירה:** לוחצים על ריבוע התכלת בעזרת הלחצן השמאלי של העכבר, ונפתח חלון. לוחצים על התשובה המתאימה, וממשיכים ל"חלון" הבא. לסיום לוחצים על "סיימתי". כאשר יש השלמות שאינן נכונות מופיע סימן X ליד התשובה, ויש צורך לתקן אותה. הפעילות מסתיימת כאשר יש סימן V על כל ההשלמות, ומופיע "כל הכבוד!".

**מטרה:** הבנת הנקרא של מכתב שנשלח כהודעה ממוחשבת; הבנת המשמעות של התבנית: "אסור ל". בקטע, ובעקבותיה ההיסק של "מה הילד יכול לעשות" במשפטי התרגיל. (תרגיל ברמת טקסט)

**פעילות 9 - מתיחת קוים:** מותחים קו מהנקודה שליד הדובר בטור הימני לנקודה שליד המשפט המתאים בטור השמאלי. המשיכה היא בעזרת העכבר. לוחצים על הלחצן השמאלי של העכבר ותוך כדי לחיצה מושכים קו אל הנקודה שליד המשפט המתאים. הבחירה בחלקים המתאימים נעשית על פי המשפטים הנאמרים על ידי הילדים שלמעלה. לסיום לוחצים על הלחצן "סיימתי".

**מטרה:** תרגול הבנת הנקרא של משפטי "אסור לי" בבלוני הדיבור ומי אומר אותם, לבין מי שאומר את המשפטים בתרגיל. כאן יש קישור בין הטקסט בבלוני הדיבור ובין הטקסט בתרגיל. (תרגיל ברמת טקסט)

**פעילות 10 - מה חסר? לחיצה על תשובה נכונה:** הפעילות נעשית על פי טקסט, משפט או איור. במצג רואים סימן שאלה מהבהב שאליו מכוונים את התשובה. האפשרויות לתשובה נמצאות בתוך מלבנים צבעוניים. בפעילות צריך לבחור במלבן המתאים, וללחוץ עליו בעזרת הלחצן השמאלי של העכבר. התשובה "קופצת" לאזור סימן השאלה המהבהב. אם התשובה נכונה, המילה נשארת, ומופיע המשפט הבא. אם התשובה אינה מתאימה היא נדחית, ויש לנסות שוב. כל תשובה שגויה גורעת גביע. כאשר נגמרים כל הגביעים, מופיע הסמלון: "נסו שוב" ויש להתחיל את המשחק מההתחלה

**מטרה:** תרגול פעלים בעבר - בכל רביעיית פעלים יש פועל אחד יוצא דופן. בשלוש הקבוצות הראשונות יוצא הדופן הוא שם גוף שונה מהאחרים, בשלוש הקבוצות הבאות יוצא הדופן הוא פועל בזמן שונה מהאחרים, בשלוש הקבוצות הבאות יוצא הדופן הוא פועל הבנוי משורש שונה, בקבוצה האחרונה רק מילה אחת אינה שם פועל. (תרגיל ברמת מילה)

## יחידה 8

**תוכן היחידה:** טלי מוצאת שרשרת זהב; אבדות ומציאות

**הידע הלשוני:**

אוצר המילים: שמות: זהב, דואר, מודעה

שמות תואר: מיוחד, יקר

פעלים: בישל, איבד, קיבל

דקדוק, תחביר: הפועל: בניין פיעל עבר איבדתי איבדתם איבדו

התבנית "מי ש..." במשפט מורכב. **מי שמצא את הכובע צריך...**

משפטים בתבנית "היה לו" "הייתה לו", "היו לו": **היתה לו מורה מצוינת**

נטיית "את" – **אותי אותך** – ביחיד וברבים

**שלב א – הכנה (מורה-תלמיד)**

המורה צריך להקנות לתלמידים (בעל-פה) את אוצר המילים ואת המבנים הלשוניים של היחידה.

**שלב ב- תרגול באתר (תלמיד-מחשב) המורה מסייע רק בעת הצורך.**

**פעילות 1 – משיכת מילים ממחסן:** מושכים בכל פעם את אחת המילים שבראש הפעילות אל

המקום המתאים. לוחצים על הלחצן השמאלי של העכבר, ותוך כדי לחיצה מושכים את המילה אל

המקום המתאים. אם המילה אינה מתאימה, היא חוזרת אוטומטית למקומה.

**מטרה:** תרגול בניין פיעל בעבר (תרגיל ברמת משפט).

**פעילות 2 - מה חסר? לחיצה על תשובה נכונה:** הפעילות נעשית על פי טקסט, משפט או איור. במצג

רואים סימן שאלה מהבהב שאליו מכוונים את התשובה. האפשרויות לתשובה נמצאות בתוך מלבנים

צבעוניים. בפעילות צריך לבחור במלבן המתאים, וללחוץ עליו בעזרת הלחצן השמאלי של העכבר. התשובה "קופצת" לאזור סימן השאלה המהבהב. אם התשובה נכונה, המילה נשאר, ומופיע המשפט הבא. אם התשובה אינה מתאימה היא נדחית, ויש לנסות שוב. כל תשובה שגויה גורעת גביע. כאשר נגמרים כל הגביעים, מופיע הסמלון: "נסו שוב" ויש להתחיל את המשחק מההתחלה

**מטרה:** תרגול בניין פיעל בעבר; התאמת הפועל לנושא במשפט. (תרגיל ברמת משפט)

**פעילות 3 - החפשנים:** על המסך מופיע חלק של תמונה גדולה יותר. בכל פעם מופיע משפט המתייחס לפרט בתמונה. בעזרת החיצים מזיזים את התמונה, מוצאים את הפרט המבוקש ולוחצים עליו בעזרת הלחצן השמאלי של העכבר. למציאת כל פרט יש זמן קצוב. אם לא לוחצים על הפרט המתאים עד לסיום הזמן, מופיע משפט אחר. אם לוחצים על פרט לא מתאים, הזמן ממשיך להתקדם וממשיכים לנסות למצוא את הפרט המתאים. במשחק נצברות נקודות לפי מספר התשובות הנכונות ולפי הזמן שנדרש למצוא את הפרטים בתמונה.

**מטרה:** תרגול התבנית "מי ש...". במשפט מורכב. לפי הבנת המשפט מוצאים את מספר החדר הנכון באיור. (תרגיל ברמת משפט)

**פעילות 4 - פעילות השלמה:** לוחצים על ריבוע התכלת בעזרת הלחצן השמאלי של העכבר, ונפתח חלון. לוחצים על התשובה המתאימה, וממשיכים ל"חלון" הבא. לסיום לוחצים על "סיימתי". כאשר יש השלמות שאינן נכונות מופיע סימן X ליד התשובה, ויש צורך לתקן אותה. במשחק שני שלבים. לאחר השלמת כל התשובות הנכונות בשלב הראשון, הפעילות עוברת באופן אוטומטי לשלב ב'. יש אפשרות לעבור משלב לשלב על ידי לחיצה על האות א או ב הממוקמות בצד הימני של המסך.

**מטרה:** הבנת הנקרא של טקסט, הכרת הסוגה של מודעה, השלמת המילים המושמטות יוצרת קטע קריאה. (תרגיל ברמת טקסט)

**פעילות 5 - הקלדה:** בוחרים את המילה המתאימה מתוך המחסן ומקלידים אותה בריבוע הלבן. כך עוברים ממקום למקום עד שמשלימים את כל החסר. לסיום לוחצים על "סיימתי".

**מטרה:** תרגול נטיית "את" – אותי אותך - ביחיד וברבים על פי ההקשר במשפט.

**פעילות 6 - פעילות השלמה:** לוחצים על ריבוע התכלת בעזרת הלחצן השמאלי של העכבר, ונפתח חלון. לוחצים על התשובה המתאימה על פי התמונה, וממשיכים ל"חלון" הבא. לסיום לוחצים על "סיימתי". כאשר יש השלמות שאינן נכונות מופיע סימן X ליד התשובה, ויש צורך לתקן אותה. הפעילות מסתיימת כאשר יש סימן V על כל ההשלמות, ומופיע "כל הכבוד!".

**מטרה:** תרגול "היה לו", "הייתה לו", "היו לו" על פי הפרטים המופיעים בתמונה. {כל המשפטים יוצרים טקסט המתאר מה היה לדניאל בצרפת} (תרגיל ברמת משפט / טקסט)



**פעילות 7 – משיכת מילים ממחסן:** מושכים בכל פעם את אחת המילים שבראש הפעילות אל המקום המתאים. לוחצים על הלחצן השמאלי של העכבר, ותוך כדי לחיצה מושכים את המילה אל המקום המתאים. אם המילה אינה מתאימה, היא חוזרת אוטומטית למקומה.  
**מטרה:** תרגול "היה ל...", "הייתה ל...", "היו ל..." על פי הפרטים המופיעים בתמונה. השלמה נכונה של כל המילים יוצרת קטע טקסט לקריאה. (תרגיל ברמת משפט/טקסט).

**פעילות 8 – משיכת משפטים ממחסן:** מושכים בכל פעם משפט אחד אל המקום המתאים. לוחצים על הלחצן השמאלי של העכבר, ותוך כדי לחיצה מושכים את המשפט אל המקום המתאים. אם המשפט אינו במקום הנכון, הוא חוזר אוטומטית למקומו. בפעילות יש לגרור את המשפטים מימין אל הטור משמאל ולסדר אותם לפי הרצף הכרונולוגי של המסופר בטקסט.  
**מטרה:** הבנת הנקרא של טקסט. הבנת הרצף הכרונולוגי של האירועים על פי הטקסט. (תרגיל ברמת טקסט)

**פעילות 9 – משיכת תשובות ממחסן:** מושכים בכל פעם תשובה אחת המתאימה לשאלה. לוחצים על הלחצן השמאלי של העכבר, ותוך כדי לחיצה מושכים את התשובה אל המקום המתאים בבלון הדיבור. אם התשובה אינה נכונה, היא חוזרת אוטומטית למקומה.  
שימו לב: יש מסיח אחד מיותר.  
**מטרה:** הבנת הנקרא של טקסט – מכתב תודה והזמנה. (תרגיל ברמת טקסט)

**פעילות 10 – טטריס:** רואים מילים בתנועה כלפי מטה. מכוונים כל מילה לתיבה המתאימה בעזרת החיצים. אפשר להשתמש בחיצים שעל המקלדת או ללחוץ על החץ המתאים בעזרת הלחצן השמאלי של העכבר. כדי לזרז את הכנסת המילים לתיבות אפשר ללחוץ לחיצה ארוכה על החץ. מילה שהוכנסה לתיבה הנכונה תישאר בתוכה, מילה שהוכנסה לתיבה לא נכונה תחזור שוב מאוחר יותר. כל טעות גורעת גביע אחד. לאחר שנגמרים כל הגביעים יש להתחיל את המשחק מחדש. כל תשובה נכונה מזכה בעשר נקודות.  
**מטרה:** מיון סמנטי לפי עולמות תוכן שונים: מספרים, משפחה, אוכל, בית-ספר. (תרגיל ברמת מילה)

## יחידה 9

תוכן היחידה: בר מצווה

הידע הלשוני:

אוצר המילים: שמות: בר מצווה, תורה, בית כנסת,

פעלים: נכנס, נשאר, נפגש, נרדם, נבהל, נגמר, נזהר  
מילות זמן: מוצאי שבת, ערב  
המספרים בזכר מ-1-10 אחד, שניים, שלושה...  
מספרים דו-ספרתיים (עשרות ויחידות) שלושים ושתיים, חמישים ושבע  
דקדוק תחביר: הפועל: בניין קל עבר גזרת ל"ה קניתי ראיתי,  
בניין נפעל הווה: נכנסים, נשארת.  
תרגול הפועל "עולה" במשפטים כמו: הכדור עולה 70 שקלים.

### שלב א – הכנה (מורה-תלמיד)

המורה צריך להקנות לתלמידים (בעל-פה) את אוצר המילים ואת המבנים הלשוניים של היחידה.

### שלב ב- תרגול באתר (תלמיד-מחשב) המורה מסייע רק בעת הצורך.

**פעילות 1 – הקלדה:** בוחרים את המילה המתאימה מתוך המחסן ומקלידים אותה בריבוע הלבן. כך עוברים ממקום למקום עד שמשלימים את כל החסר. לסיום לוחצים על "סיימתי".  
**מטרה:** תרגול פעלים מבניין קל גזרת ל"ה בעבר בהתאמה לשמות הגוף. (תרגיל ברמת משפט)

**פעילות 2 - פעילות השלמה:** לוחצים על ריבוע התכלת בעזרת הלחצן השמאלי של העכבר, ונפתח חלון. לוחצים על התשובה המתאימה, וממשיכים ל"חלון" הבא. לסיום לוחצים על "סיימתי". כאשר יש השלמות שאינן נכונות מופיע סימן X ליד התשובה, ויש צורך לתקן אותה. הפעילות מסתיימת כאשר יש סימן V על כל ההשלמות, ומופיע "כל הכבוד!".  
**מטרה:** תרגול פעלים מגזרת ל"ה בעבר בתוך משפטים.

**פעילות 3 - מה חסר? לחיצה על תשובה נכונה:** הפעילות נעשית על פי טקסט, משפט או איור. במצג רואים סימן שאלה מהבהב שאליו מכוונים את התשובה. האפשרויות לתשובה נמצאות בתוך מלבנים צבעוניים. בפעילות צריך לבחור במלבן המתאים, וללחוץ עליו בעזרת הלחצן השמאלי של העכבר. התשובה "קופצת" לאזור סימן השאלה המהבהב. אם התשובה נכונה, המילה נשארת, ומופיע המשפט הבא. אם התשובה אינה מתאימה היא נדחית, ויש לנסות שוב. כל תשובה שגויה גורעת גביע. כאשר נגמרים כל הגביעים, מופיע הסמלון: "נסו שוב" ויש להתחיל את המשחק מההתחלה

**מטרה:** הבנת הנקרא של טקסט. (תרגיל ברמת טקסט)

**פעילות 4- מה במשבצת?** במשחק המילים בשורה העליונה קובעות את הפעלים בטורים שמתחתיהם והמילים הכתובות בצד הימני קובעות את שם הגוף בשורה המתאימה. מושכים לתוך כל משבצת ממשבצות הטבלה את המילה שמתאימה גם למילה שבשורה העליונה וגם למילה בצד הימני של הטבלה. המילים למשיכה נמצאות בתחתית המצג.

לוחצים על הלחצן השמאלי של העכבר, ותוך כדי לחיצה מושכים את המילה למקום המתאים בטבלה. אם המילה אינה מתאימה, היא חוזרת אוטומטית למקומה בתחתית המצג.  
**מטרה:** תרגול ארבע צורות ההווה של פעלים מבניין נפעל והתאמתם במין ובמספר לשמות הגוף. (תרגיל ברמת מילה)

**פעילות 5 - פעילות השלמה:** לוחצים על ריבוע התכלת בעזרת הלחצן השמאלי של העכבר, ונפתח חלון. לוחצים על התשובה המתאימה, וממשיכים ל"חלון" הבא. לסיום לוחצים על "סיימתי". כאשר יש השלמות שאינן נכונות מופיע סימן X ליד התשובה, ויש צורך לתקן אותה. הפעילות מסתיימת כאשר יש סימן V על כל ההשלמות, ומופיע "כל הכבוד!".  
**מטרה:** תרגול פעלים מבניין נפעל בהווה. (תרגיל ברמת משפט)

**פעילות 6 – משיכת מילים ממחסן:** מושכים בכל פעם את אחת המילים שבצד הטקסט אל המקום המתאים. לוחצים על הלחצן השמאלי של העכבר, ותוך כדי לחיצה מושכים את המילה אל המקום המתאים. אם המילה אינה מתאימה, היא חוזרת אוטומטית למקומה.  
**מטרה:** הבנת הנקרא-בדיקת ההבנה של משמעות הפעלים מבניין נפעל המשולבים בתוך טקסט. (תרגיל ברמת טקסט)

**פעילות 7 – משחק דומינו:** מושכים את הקוביות שלמטה בזו אחר זו, ומניחים אותן כמו בדומינו. המספר + שם העצם שמחצית הקובייה צריך להתאים למילה במחצית הקובייה שמתחתיו ולהיפך. לוחצים על הלחצן השמאלי של העכבר, ותוך כדי לחיצה מושכים את הקובייה למקום המתאים לה.  
**מטרה:** תרגול המספרים מ-1 עד 10 בזכר. (תרגיל ברמת מילה)

**פעילות 8 - מתיחת קוים:** מותחים קו מהנקודה שליד מספר הכתוב במילים בטור הימני לנקודה שליד המספר המתאים בטור השמאלי. המשיכה היא בעזרת העכבר. לוחצים על הלחצן השמאלי של העכבר ותוך כדי לחיצה מושכים קו אל הנקודה שליד המספר המתאים. לסיום לוחצים על הלחצן "סיימתי".  
**מטרה:** תרגול מספרים דו-ספרתיים (תרגיל ברמת מילה)

**פעילות 9 - רב ברירה:** מסמנים את התשובה הנכונה לשאלה על ידי לחיצה על הלחצן השמאלי של העכבר, כאשר עומדים על העיגול שליד התשובה המתאימה. לסיום לוחצים על "סיימתי". אם התשובה נכונה, תופיע השאלה הבאה. אם התשובה אינה נכונה, יופיע הסימן "נסו שוב" עד למציאת התשובה הנכונה.  
**מטרה:** הבנת הנקרא של טקסט. (תרגיל ברמת טקסט)

**פעילות 10 - החפשינים:** על המסך מופיע חלק של תמונה גדולה יותר. בכל פעם נשמעת שאלה המתייחסת למחיר של אחד הפרטים בתמונה "מה עולה \_\_\_ שקלים?" בעזרת החיצים מזיזים את התמונה, מוצאים את הפרט המבוקש ולוחצים עליו בעזרת הלחצן השמאלי של העכבר. למציאת כל פרט יש זמן קצוב. אם לא לוחצים על הפרט המתאים עד לסיום הזמן, נשמעת שאלה אחרת. אם לוחצים על פרט לא מתאים, הזמן ממשיך להתקדם וממשיכים לנסות למצוא את הפרט המתאים. במשחק נצברות נקודות לפי מספר התשובות הנכונות ולפי הזמן שנדרש למצוא את הפרטים בתמונה.

**מטרה:** תרגול בהבנת הנשמע (מה עולה שלושים וחמישה שקלים?)

## יחידה 10

**תוכן היחידה:** תכנון הליכה לסרט, לוח הזמנים בקולנוע, הסרט על הארי פוטר

**הידע הלשוני:**

אוצר המילים: שמות: ימי השבוע: יום ראשון...שבת, קוסם, רכבת, אבן

פעלים: מצטער, הדליק

שמות תואר: מצחיק, מפחיד, חשוב

המספרים בנקבה מ-11-20

דקדוק, תחביר הפועל: בניין התפעל בעבר התפללנו, התפלל...

בניין הפעיל בעבר השלימו השלמתם

המשפט הסתמי בתבניות: אפשר / אי אפשר+ שם הפועל בהווה. אי אפשר לעבור את הכביש.

**שלב א – הכנה (מורה-תלמיד)**

המורה צריך להקנות לתלמידים (בעל-פה) את אוצר המילים ואת המבנים הלשוניים של היחידה.

**שלב ב- תרגול באתר (תלמיד-מחשב) המורה מסייע רק בעת הצורך.**

**פעילות 1 – משחק דומינו:** מושכים את הקוביות שלמטה בזו אחר זו, ומניחים אותן כמו בדומינו. המספר

+שם העצם שבמחצית הקובייה צריך להתאים למילה במחצית הקובייה שמתחתיו.

לוחצים על הלחצן השמאלי של העכבר, ותוך כדי לחיצה מושכים את הקובייה למקום המתאים לה.

**מטרה:** תרגול המספרים מ-11 עד 20 בנקבה. (תרגיל ברמת מילה)

**פעילות 2 – הקלדה:** בוחרים את המילה המתאימה מתוך המחסן ומקלידים אותה בריבוע הלבן.

כך עוברים ממקום למקום עד שמשלימים את כל החסר. לסיום לוחצים על "סיימתי".

**מטרה:** תרגול פעלים מבניין התפעל בעבר בהתאמה לשמות הגוף. (תרגיל ברמת משפט)

**פעילות 3 - פעילות השלמה:** לוחצים על ריבוע התכלת בעזרת הלחצן השמאלי של העכבר, ונפתח

חלון. לוחצים על התשובה המתאימה, וממשיכים ל"חלון" הבא. לסיום לוחצים על "סיימתי". כאשר

יש השלמות שאינן נכונות מופיע סימן X ליד התשובה, ויש צורך לתקן אותה. הפעילות מסתיימת כאשר יש סימן V על כל ההשלמות, ומופיע "כל הכבוד!".

**מטרה:** תרגול התבנית אפשר או אי אפשר על פי הבנת ההקשר (הפסקת חשמל). (תרגיל ברמת טקסט)

**פעילות 4 - משיכה ממחסן:** מושכים בכל פעם את אחת הפעולות שעושה שירי אל המקום המתאים. לוחצים על הלחצן השמאלי של העכבר, ותוך כדי לחיצה מושכים את ה"פעולה" אל המקום המתאים. אם ה"פעולה" אינה מתאימה, היא חוזרת אוטומטית למקומה. שימו לב: "שירי שומרת על האח שלה" מתאים גם ליום שלישי וגם ליום רביעי.

**מטרה:** תרגול ימי השבוע והבנת הנקרא של טקסט. מעבר מסוגה של שיחה לסוגה של טבלה (מערכת השבוע). (תרגיל ברמת טקסט)

**פעילות 5 - פעילות השלמה:** לוחצים על ריבוע התכלת בעזרת הלחצן השמאלי של העכבר, ונפתח חלון. לוחצים על התשובה המתאימה, וממשיכים ל"חלון" הבא. לסיום לוחצים על "סיימתי". כאשר יש השלמות שאינן נכונות מופיע סימן X ליד התשובה, ויש צורך לתקן אותה. הפעילות מסתיימת כאשר יש סימן V על כל ההשלמות, ומופיע "כל הכבוד!".

**מטרה:** תרגול צורות הפועל להקשיב בהפעיל עבר בהתאמה לשמות הגוף (תרגיל ברמת משפט)

**פעילות 6 - מה חסר? לחיצה על תשובה נכונה:** הפעילות נעשית על פי טקסט, משפט או איור. במצג רואים סימן שאלה מהבהב שאליו מכוונים את התשובה. האפשרויות לתשובה נמצאות בתוך מלבנים צבעוניים. בפעילות צריך לבחור במלבן המתאים, וללחוץ עליו בעזרת הלחצן השמאלי של העכבר. התשובה "קופצת" לאזור סימן השאלה המהבהב. אם התשובה נכונה, המילה נשארת, ומופיע המשפט הבא. אם התשובה אינה מתאימה היא נדחית, ויש לנסות שוב. כל תשובה שגויה גורעת גביע. כאשר נגמרים כל הגביעים, מופיע הסמלון: "נסו שוב" ויש להתחיל את המשחק מהתחלה

**מטרה:** תרגול השימוש ב-"אפשר" או "אי אפשר" כהבנת הנקרא של טקסט – שלט (תרגיל ברמת טקסט)

**פעילות 7 - פעילות השלמה:** לוחצים על ריבוע התכלת בעזרת הלחצן השמאלי של העכבר, ונפתח חלון. לוחצים על התשובה המתאימה, וממשיכים ל"חלון" הבא. לסיום לוחצים על "סיימתי". כאשר יש השלמות שאינן נכונות מופיע סימן X ליד התשובה, ויש צורך לתקן אותה. הפעילות מסתיימת כאשר יש סימן V על כל ההשלמות, ומופיע "כל הכבוד!".

**מטרה:** תרגול הפיכת פעלים בהפעיל בהווה לפעלים בהפעיל בעבר בתוך משפטים. (תרגיל ברמת משפט)

**פעילות 8 - מה חסר? לחיצה על תשובה נכונה:** הפעילות נעשית על פי טקסט, משפט או איור. במצג רואים סימן שאלה מהבהב שאליו מכוונים את התשובה. האפשרויות לתשובה נמצאות בתוך מלבנים צבעוניים. בפעילות צריך לבחור במלבן המתאים, וללחוץ עליו בעזרת הלחצן השמאלי של העכבר. התשובה "קופצת" לאזור סימן השאלה המהבהב. אם התשובה נכונה, המילה נשארת, ומופיע המשפט הבא. אם התשובה אינה מתאימה היא נדחית, ויש לנסות שוב. כל תשובה שגויה גורעת גביע. כאשר נגמרים כל הגביעים, מופיע הסמלון: "נסו שוב" ויש להתחיל את המשחק מההתחלה

**מטרה:** תרגול תארים. בחלק מהמקרים יש הפכים ובחלק אותה מילה מופיעה בכך ולא. תרגיל זה משמש כהכנה לנושא של הסרט על הארי פוטר. (תרגיל ברמת מילה)

**פעילות 9 - רב ברירה:** מסמנים את התשובה הנכונה לשאלה על ידי לחיצה על הלחצן השמאלי של העכבר, כאשר עומדים על העיגול שליד התשובה המתאימה. לסיום לוחצים על "סיימתי". אם התשובה נכונה, תופיע השאלה הבאה. אם התשובה אינה נכונה, יופיע הסימן "נסו שוב" עד למציאת התשובה הנכונה.

**מטרה:** הבנת הנקרא של טקסט. (תרגיל ברמת טקסט)

**פעילות 10 – טטריס:** רואים מילים בתנועה כלפי מטה. מכוונים כל מילה לתיבה המתאימה בעזרת החיצים. אפשר להשתמש בחיצים שעל המקלדת או ללחוץ על החץ המתאים בעזרת הלחצן השמאלי של העכבר. כדי לזרז את הכנסת המילים לתיבות אפשר ללחוץ לחיצה ארוכה על החץ. מילה שהוכנסה לתיבה הנכונה תישאר בתוכה, מילה שהוכנסה לתיבה לא נכונה תחזור שוב מאוחר יותר. כל טעות גורעת גביע אחד. לאחר שנגמרים כל הגביעים יש להתחיל את המשחק מחדש. כל תשובה נכונה מזכה בעשר נקודות.

**מטרה:** מיון פעלים בעבר לבניינים: קל, התפעל, פיעל, הפעיל (תרגיל ברמת מילה)

## יחידה 11

**תוכן היחידה:** יום ספורט בבית הספר

**הידע הלשוני:**

אוצר המילים: שמות: יום ספורט, ספורטאי, שופט, תחרות, ריצה, קפיצה (לגובה)

פעלים: השתתף, התאמן, ניצח, הפסיד, צודק, דחף

שמות תואר: מאוחר

מספרים סודרים: ראשון, שני...{אחרון}

דקדוק, תחביר: הפועל: בניין קל בעתיד **אכתוב, תכתוב תכתבי**  
נטיית "את"(במשמעות "עם") ברבים: **אתנו, אתכם, אתכן, אתם, אתן**  
**שלב א – הכנה (מורה-תלמיד)**

המורה צריך להקנות לתלמידים (בעל-פה) את אוצר המילים ואת המבנים הלשוניים של היחידה.

### **שלב ב- תרגול באתר (תלמיד-מחשב) המורה מסייע רק בעת הצורך.**

**פעילות 1 – הקלדה:** בוחרים את המילה המתאימה מתוך המחסן ומקלידים אותה בריבוע הלבן.  
כך עוברים ממקום למקום עד שמשלימים את כל החסר. לסיום לוחצים על "סיימתי".  
**מטרה:** תרגול פעלים מבניין קל בעתיד בהתאמה לשמות הגוף. (תרגיל ברמת משפט)

**פעילות 2 – טטריס:** רואים מילים בתנועה כלפי מטה. מכוונים כל מילה לתיבה המתאימה בעזרת החיצים. אפשר להשתמש בחיצים שעל המקלדת או ללחוץ על החץ המתאים בעזרת הלחצן השמאלי של העכבר. כדי לזרז את הכנסת המילים לתיבות אפשר ללחוץ לחיצה ארוכה על החץ. מילה שהוכנסה לתיבה הנכונה תישאר בתוכה, מילה שהוכנסה לתיבה לא נכונה תחזור שוב מאוחר יותר. כל טעות גורעת גביע אחד. לאחר שנגמרים כל הגביעים יש להתחיל את המשחק מחדש. כל תשובה נכונה מזכה בעשר נקודות.  
**מטרה:** מציאת הקשר בין פעלים בעתיד בבניין קל לבין פעלים באותו גוף בעבר {יכתוב-כתב, תכתבו-כתבתם}. (תרגיל ברמת מילה)

**פעילות 3 - פעילות השלמה:** לוחצים על ריבוע התכלת בעזרת הלחצן השמאלי של העכבר, ונפתח חלון. לוחצים על התשובה המתאימה, וממשיכים ל"חלון" הבא. לסיום לוחצים על "סיימתי". כאשר יש השלמות שאינן נכונות מופיע סימן X ליד התשובה, ויש צורך לתקן אותה. הפעילות מסתיימת כאשר יש סימן V על כל ההשלמות, ומופיע "כל הכבוד!".  
**מטרה:** תרגול בניין קל בעתיד. הפיכת הפועל מעבר לעתיד. (תרגיל ברמת משפט)

**פעילות 4 - מה חסר? לחיצה על תשובה נכונה:** הפעילות נעשית על פי טקסט, משפט או איור. במצג רואים סימן שאלה מהבהב שאליו מכוונים את התשובה. האפשרויות לתשובה נמצאות בתוך מלבנים צבעוניים. בפעילות צריך לבחור במלבן המתאים, וללחוץ עליו בעזרת הלחצן השמאלי של העכבר. התשובה "קופצת" לאזור סימן השאלה המהבהב. אם התשובה נכונה, המילה נשארת, ומופיע המשפט הבא. אם התשובה אינה מתאימה היא נדחית, ויש לנסות שוב. כל תשובה שגויה גורעת גביע. כאשר נגמרים כל הגביעים, מופיע הסמלון: "נסו שוב" ויש להתחיל את המשחק מההתחלה

**מטרה:** הבנת הנקרא של טקסט – שיחה (תרגיל ברמת טקסט).

**פעילות 5 – מתיחת קוים:** עומדים עם העכבר על הרמקול ושומעים משפט.

מושכים את הנקודה שמתחת לרמקול אל השם המתאים. המשיכה היא בעזרת העכבר. לוחצים על הלחצן השמאלי של העכבר ותוך כדי לחיצה מושכים קו אל הנקודה שליד השם המתאים. לסיום לוחצים על הלחצן "סימתי".

**מטרה:** הבנת הנקרא של טבלה והבנת הנשמע {השילוב בין הבנת הנשמע והבנת הנקרא ייתן את התשובות הנכונות}. (תרגיל ברמת טקסט)

**פעילות 6 - פעילות השלמה:** לוחצים על ריבוע התכלת בעזרת הלחצן השמאלי של העכבר, ונפתח חלון. לוחצים על התשובה המתאימה, וממשיכים ל"חלון" הבא. לסיום לוחצים על "סיימתי". כאשר יש השלמות שאינן נכונות מופיע סימן X ליד התשובה, ויש צורך לתקן אותה. הפעילות מסתיימת כאשר יש סימן V על כל ההשלמות, ומופיע "כל הכבוד!".

**מטרה:** תרגול מספרים סודרים. התלמיד מגלה את התשובות הנכונות תוך התבוננות בסדר של הילדים בתמונה. (תרגיל ברמת משפט)

**פעילות 7 – משיכת מילים ממחסן:** מושכים בכל פעם את אחת המילים שמתחת לטקסט אל המקום המתאים. לוחצים על הלחצן השמאלי של העכבר, ותוך כדי לחיצה מושכים את המילה אל המקום המתאים. אם המילה אינה מתאימה, היא חוזרת אוטומטית למקומה. כדי לעבור לפעילות הבאה יש ללחוץ על המשולש שבצד שמאל של המצג.

**מטרה:** השלמת קטע קלזז מתוך מחסן של מילים. לאחר השלמת כל המילים נוצר קטע לקריאה(תרגיל ברמת טקסט).

**פעילות 8 – הקלדה:** בוחרים את המילה המתאימה מתוך המחסן ומקלידים אותה בריבוע הלבן. כך עוברים ממקום למקום עד שמשלימים את כל החסר. לסיום לוחצים על "סיימתי".

**מטרה:** נטיית "את" ברבים – איתנו, אתכם... לפי ההקשר. (תרגיל ברמת משפט)

**פעילות 9 - מה חסר? לחיצה על תשובה נכונה:** הפעילות נעשית על פי טקסט, משפט או איור. במצג

רואים סימן שאלה מהבהב שאליו מכוונים את התשובה. האפשרויות לתשובה נמצאות בתוך מלבנים צבעוניים. בפעילות צריך לבחור במלבן המתאים, וללחוץ עליו בעזרת הלחצן השמאלי של העכבר. התשובה "קופצת" לאזור סימן השאלה המהבהב. אם התשובה נכונה, המילה נשארת, ומופיע המשפט הבא. אם התשובה אינה מתאימה היא נדחית, ויש לנסות שוב. כל תשובה שגויה גורעת גביע. כאשר נגמרים כל הגביעים, מופיע הסמלון: "נסו שוב" ויש להתחיל את המשחק מההתחלה

**מטרה:** הבנת הנקרא של טקסט – שיחה {כמה מן התשובות לשאלות הן ברמת היסק}. (תרגיל ברמת טקסט).



**פעילות 10 - מתיחת קוים:** מותחים קו מהנקודה שליד פועל בעבר בטור הימני לנקודה שליד הפועל בעתיד מאותו שורש בטור השמאלי. המשיכה היא בעזרת העכבר. לוחצים על הלחצן השמאלי של העכבר ותוך כדי לחיצה מושכים קו אל הנקודה שליד הפועל המתאים. לסיום לוחצים על הלחצן "סיימתי".

**מטרה:** מציאת זוגות של פעלים – אחד בעבר ואחד בעתיד מאותו שורש ובאותו גוף. (תרגיל ברמת מילה)

## יחידה 12

**תוכן היחידה:** דור עובר דירה.

**הידע הלשוני:**

אוצר המילים: שמות: **דואר אלקטרוני, דירה, חורף, שלג, ים, גלים, רעיון**

ביטויי זמן: **בשנה שעברה, בשנה הבאה**

דקדוק, תחביר: פעלים: **בניין פיעל בעתיד בניין קל בעתיד**

**"היה" בעתיד: יהיה, תהיה, יהיו**

משפטים בתבנית **יהיה לי חדר יפה, תהיה לי חברה טובה**, יהיו לו תמונות מעניינות.

( בהווה המשפטים האלה שמניים ללא פועל –יש לי חדר יפה וכו' )

משפטים מורכבים: **משפטי מושא כמו הוא שואל מתי היא באה; אני מקווה שהוא יחזור; היא יודעת שדוד לא ילמד איתנו,**

משפטי תנאי בעתיד: **אם דניאל יסע לצרפת, הוא יבקר את הדודה שלו**

**שלב א –הכנה (מורה-תלמיד)**

המורה צריך להקנות לתלמידים את אוצר המילים ואת המבנים הלשוניים של היחידה.

**שלב ב- תרגול באתר (תלמיד-מחשב) המורה מסייע רק בעת הצורך.**

**פעילות 1 – משיכת מילים ממחסן:** מושכים בכל פעם את אחת המילים שבמחסן אל המקום המתאים. לוחצים על הלחצן השמאלי של העכבר, ותוך כדי לחיצה מושכים את המילה אל המקום המתאים. אם המילה אינה מתאימה, היא חוזרת אוטומטית למקומה.

**מטרה:** תרגול נטיית הפועל "לדבר" בבניין פיעל בעתיד לפי שמות הגוף. (תרגיל ברמת משפט)

**פעילות 2 - מה חסר? לחיצה על תשובה נכונה:** הפעילות נעשית על פי טקסט, משפט או איור. במצג רואים סימן שאלה מהבהב שאליו מכוונים את התשובה. האפשרויות לתשובה נמצאות בתוך מלבנים צבעוניים. בפעילות צריך לבחור במלבן המתאים, וללחוץ עליו בעזרת הלחצן השמאלי של העכבר. התשובה "קופצת" לאזור סימן השאלה המהבהב. אם התשובה נכונה, המילה נשארת, ומופיע המשפט הבא. אם התשובה אינה מתאימה היא נדחית, ויש לנסות שוב. כל תשובה שגויה גורעת גביע. כאשר נגמרים כל הגביעים, מופיע הסמלון: "נסו שוב" ויש להתחיל את המשחק מההתחלה

**מטרה:** תרגול פיעל עתיד לפי ההקשר במשפט. (תרגיל ברמת משפט)

**פעילות 3 - פעילות השלמה:** לוחצים על ריבוע התכלת בעזרת הלחצן השמאלי של העכבר, ונפתח חלון. לוחצים על התשובה המתאימה, וממשיכים ל"חלון" הבא. לסיום לוחצים על "סיימתי". (שימו לב: בתרגיל זה יש גלילה). כאשר יש השלמות שאינן נכונות מופיע סימן X ליד התשובה, ויש צורך לתקן אותה. הפעילות מסתיימת כאשר יש סימן V על כל ההשלמות, ומופיע "כל הכבוד!".

**מטרה:** הבנת הנקרא של טקסט בדרך של קלז. השלמת המילים לפי התוכן וההקשר של הקטע. (תרגיל ברמת טקסט)

**פעילות 4 - משיכה של משפטים ממחסן - מיון:** מושכים בכל פעם אחד מהמשפטים שבראש הפעילות אל המקום המתאים בטבלה. לוחצים על הלחצן השמאלי של העכבר, ותוך כדי לחיצה מושכים את המשפט אל המקום המתאים. אם המקום אינו מתאים, המשפט חוזר אוטומטית למקומו.

**מטרה:** הבנת הנקרא של טקסט. המיון נעשה על פי הבנת הפרטים המשמחים או המעציבים את דור (תרגיל ברמת טקסט).

**פעילות 5 - משיכת מילים ממחסן:** מושכים בכל פעם את אחת המילים שבמחסן אל המקום המתאים. לוחצים על הלחצן השמאלי של העכבר, ותוך כדי לחיצה מושכים את המילה אל המקום המתאים. אם המילה אינה מתאימה, היא חוזרת אוטומטית למקומה.

**מטרה:** תרגול של תבנית המשפט "יהיה לי" בעתיד. כאן צריך להתאים את הפועל היה לנושא במשפט- יהיו לי חברים, תהיה לילדים מורה טובה (תרגיל ברמת משפט)

**פעילות 6 - פעילות השלמה:** לוחצים על ריבוע התכלת בעזרת הלחצן השמאלי של העכבר, ונפתח חלון. לוחצים על התשובה המתאימה, וממשיכים ל"חלון" הבא. לסיום לוחצים על "סיימתי". (שימו לב: בתרגיל זה יש גלילה). כאשר יש השלמות שאינן נכונות מופיע סימן X ליד התשובה, ויש צורך לתקן אותה. הפעילות מסתיימת כאשר יש סימן V על כל ההשלמות, ומופיע "כל הכבוד!".

**מטרה:** תרגול משפטי תנאי. בשני חלקי המשפט מופיע הפועל באותו זמן. {כאן הפועל בעתיד.} (תרגיל ברמת משפט)

**פעילות 7 - מה חסר? לחיצה על תשובה נכונה:** הפעילות נעשית על פי טקסט, משפט או איור (כאן על פי טקסט). במצג רואים סימן שאלה מהבהב שאליו מכוונים את התשובה. האפשרויות לתשובה נמצאות בתוך מלבנים צבעוניים. בפעילות צריך לבחור במלבן המתאים, וללחוץ עליו בעזרת הלחצן השמאלי של העכבר. התשובה "קופצת" לאזור סימן השאלה המהבהב. אם התשובה נכונה, המילה נשארת, ומופיע המשפט הבא. אם התשובה אינה מתאימה היא נדחית, ויש לנסות שוב. כל תשובה שגויה גורעת גביע. כאשר נגמרים כל הגביעים, מופיע הסמלון: "נסו שוב" ויש להתחיל את המשחק מההתחלה.

**מטרה:** הבנת הנקרא של טקסט (תרגיל ברמת טקסט)

**פעילות 8 - - מתיחת קוים:** מותחים קו מהנקודה שליד שאלה בטור הימני לנקודה שליד הדמות המתאימה בטור השמאלי (התשובה נובעת מהבנה של הפתקים שלמעלה). המשיכה היא בעזרת העכבר. לוחצים על הלחצן השמאלי של העכבר ותוך כדי לחיצה מושכים קו אל הנקודה שליד הפועל המתאים. לסיום לוחצים על הלחצן "סיימתי".

**מטרה:** הבנת הנקרא של טקסט – פתקים. (תרגיל ברמת טקסט)

**תרגיל 9 - הקלדה:** בוחרים את המילה המתאימה מתוך המחסן ומקלידים אותה בריבוע הלבן. כך עוברים ממקום למקום עד שמשלימים את כל החסר. לסיום לוחצים על "סיימתי".

**מטרה:** תרגול של התאמת מילות שאלה למשפטים {משפטי מושא}{תרגיל ברמת משפט}.

**פעילות 10 – החפשינים:** על המסך מופיע חלק של תמונה גדולה יותר (פה מפת ישראל). בכל פעם נשמע וכתוב משפט אשר מוזכר בו מקום בארץ. בעזרת החיצים מזיזים את התמונה, מוצאים את המקום המבוקש במפה ולוחצים עליו בעזרת הלחצן השמאלי של העכבר. למציאת כל מקום יש זמן קצוב. אם לא לוחצים על המקום המתאים עד לסיום הזמן, נשמעת שאלה אחרת. אם לוחצים על מקום לא מתאים, הזמן ממשיך להתקדם וממשיכים לנסות למצוא את המקום המתאים. במשחק נצברות נקודות לפי מספר התשובות הנכונות ולפי הזמן שנדרש למצוא את הפרטים בתמונה.

**מטרה:** האזנה למשפטים; זיהוי מקומות בארץ. (תרגיל ברמת משפט)

## יחידה 13

**תוכן היחידה:** מסיבת סיום בכנרת

**הידע הלשוני:**

אוצר המילים: שמות: **מדורה, קרשים, ענפים, אבנים, נירות, תפוחי אדמה, פנס, אגם**

שמות תואר: **יבשים, מתוקים**

דקדוק, תחביר: הפועל: בנין פעל עתיד גזרת ע"ו: **אשיר, אגור**

המשפט הסתמי: {תבנית הפועל ברבים} **מדברים כאן עברית, מה עושים שם?**

משפטי זמן מורכבים-. השימוש בביטויי זמן: **לפני ש... אחרי ש..כאשר.**

**אחרי שנחזור מהטיול נלך לישון.**

נטיית "בשביל" **בשבילי, בשבילך...**

משפטים מורכבים {משפטי לוואי}: **הילד שעומד שם, הוא הבן שלה.**

**שלב א –הכנה (מורה-תלמיד)**

המורה צריך להקנות לתלמידים את אוצר המילים ואת המבנים הלשוניים של היחידה.

## שלב ב- תרגול באתר (תלמיד-מחשב) המורה מסייע רק בעת הצורך.

**פעילות 1 – הקלדה:** בוחרים את המילה המתאימה מתוך המחסן ומקלידים אותה בריבוע הלבן. כך עוברים ממקום למקום עד שמשלימים את כל החסר. לסיום לוחצים על "סיימתי".  
**מטרה:** תרגול פעלים בבניין פעל עתיד מגזרת ע"ו – אגור, תשירי... בהתאמה לשם הגוף. (תרגיל ברמת משפט)

**פעילות 2 – משיכת מילים ממחסן:** מושכים בכל פעם את אחת המילים שבמחסן אל המקום המתאים. לוחצים על הלחצן השמאלי של העכבר, ותוך כדי לחיצה מושכים את המילה אל המקום המתאים. אם המילה אינה מתאימה, היא חוזרת אוטומטית למקומה.  
**מטרה:** תרגול משמעות מילות הזמן לפני ש... אחרי ש... במשפטים. (תרגיל ברמת משפט)

**פעילות 3 – פעילות השלמה:** לוחצים על ריבוע התכלת בעזרת הלחצן השמאלי של העכבר, ונפתח חלון. לוחצים על התשובה המתאימה, וממשיכים ל"חלון" הבא. לסיום לוחצים על "סיימתי". (שימו לב: בתרגיל זה יש גלילה). כאשר יש השלמות שאינן נכונות מופיע סימן X ליד התשובה, ויש צורך לתקן אותה. הפעילות מסתיימת כאשר יש סימן V על כל ההשלמות, ומופיע "כל הכבוד!".  
**מטרה:** תרגול ביטויי הזמן לפני ש... ואחרי ש... כהבנת הנקרא של קטע הכתוב במשפטים במבנה הסתמי. (תרגיל ברמת משפט)

**פעילות 4 – משיכה של תיאורי זמן:** מושכים בכל פעם את אחד מתיאורי הזמן שבמחסן אל המקום המתאים. לוחצים על הלחצן השמאלי של העכבר, ותוך כדי לחיצה מושכים את תיאור הזמן אל המקום המתאים. אם תיאור הזמן אינו מתאים, הוא חוזר אוטומטית למקומו.  
**מטרה:** הבנת הנקרא של טקסט – התאמת השעות לתמונות (תרגיל ברמת טקסט)

**פעילות 5 – משיכת מילים ממחסן – מיון:** מושכים בכל פעם את אחת המילים שבמחסן אל המקום המתאים. לוחצים על הלחצן השמאלי של העכבר, ותוך כדי לחיצה מושכים את המילה אל המקום המתאים. אם המילה אינה מתאימה, היא חוזרת אוטומטית למקומה.  
**מטרה:** הבנת הנקרא של טקסט כאן יש שילוב של הבנת הטקסט עם ידע עולם { מה מביאים אלה שאחראים על המסיבה}. (תרגיל ברמת טקסט)

**פעילות 6 – מה חסר? לחיצה על תשובה נכונה:** הפעילות נעשית על פי טקסט, משפט או איור (כאן על פי טקסט). במצג רואים סימן שאלה מהבהב שאליו מכוונים את התשובה. האפשרויות לתשובה נמצאות בתוך מלבנים צבעוניים. בפעילות צריך לבחור במלבן המתאים, וללחוץ עליו בעזרת הלחצן השמאלי של העכבר. התשובה "קופצת" לאזור סימן השאלה המהבהב. אם התשובה נכונה, המילה נשאר, ומופיע המשפט הבא.

אם התשובה אינה מתאימה היא נדחית, ויש לנסות שוב. כל תשובה שגויה גורעת גביע. כאשר נגמרים כל הגביעים, מופיע הסמלון: "נסו שוב" ויש להתחיל את המשחק מההתחלה.

**מטרה:** תרגול ההתאמה במין ובמספר במשפט מורכב (בתוכו משפט לוואי) "הילדות ש... הן..." (תרגיל ברמת משפט)

**פעילות 7 - מתיחת קוים:** מותחים קו מהנקודה שליד חלק של משפט בטור הימני לנקודה שליד המשך המשפט המתאים בטור השמאלי. המשיכה היא בעזרת העכבר. לוחצים על הלחצן השמאלי של העכבר ותוך כדי לחיצה מושכים קו אל הנקודה שליד חלק המשפט המתאים. לסיום לוחצים על הלחצן "סיימתי".

**מטרה:** הבנת הנקרא של טקסט מידעי. בפתרון יש להפעיל הסקת מסקנות (תרגיל ברמת טקסט)

**פעילות 8 - פעילות השלמה:** לוחצים על ריבוע התכלת בעזרת הלחצן השמאלי של העכבר, נפתח חלון. לוחצים על התשובה המתאימה, וממשיכים ל"חלון" הבא. לסיום לוחצים על "סיימתי". (שימו לב: בתרגיל זה יש גלילה). כאשר יש השלמות שאינן נכונות מופיע סימן X ליד התשובה, ויש צורך לתקן אותה. הפעילות מסתיימת כאשר יש סימן V על כל ההשלמות, ומופיע "כל הכבוד!".

**מטרה:** תרגול של נטיית המלה "בשביל" (תרגיל ברמת משפט)

**פעילות 9 - משיכת מילים ממחסן:** מושכים בכל פעם את אחת המילים שבמחסן אל המקום המתאים. לוחצים על הלחצן השמאלי של העכבר, ותוך כדי לחיצה מושכים את המילה אל המקום המתאים. אם המילה אינה מתאימה, היא חוזרת אוטומטית למקומה.

**מטרה:** הבנת הנקרא של טקסט סיפור-אגדה. שיבוץ המלים בקטע יוצר טקסט רציף של אגדה (תרגיל ברמת טקסט).

**פעילות 10 – טטריס:** רואים מילים בתנועה כלפי מטה. מכוונים כל מילה לתיבה המתאימה בעזרת החיצים. אפשר להשתמש בחיצים שעל המקלדת או ללחוץ על החץ המתאים בעזרת הלחצן השמאלי של העכבר. כדי לזרז את הכנסת המילים לתיבות אפשר ללחוץ לחיצה ארוכה על החץ. מילה שהוכנסה לתיבה הנכונה תישאר בתוכה, מילה שהוכנסה לתיבה לא נכונה תחזור שוב מאוחר יותר. כל טעות גורעת גביע אחד. לאחר שנגמרים כל הגביעים יש להתחיל את המשחק מחדש. כל תשובה נכונה מזכה בעשר נקודות.

**מטרה:** מיון פעלים לפי הזמנים: עבר, הווה, עתיד (תרגיל ברמת מילה)