

מקלידים ברגליים

שטיח "מקלידים ברגליים" מאפשר למידה רב-חושית (דרך חושי הראייה, השמיעה, התנועה והתחושה) של מקלדת המחשב. למידה שמפעילה מספר רב של חושים מייצרת עניין, עוררות, מוטיבציה והנאה בלמידה. כמו-כן תורמת להפנמת הלמידה ולהבנתה. בשני העשורים האחרונים נכנס המחשב כמעט לכל בית והפך לחלק חשוב ומשמעותי בחיי היום-יום. תלמידים בבית הספר מתבקשים להשתמש במקלדת המחשב לעתים קרובות וככול שהם יהיו מיומנים יותר בכתיבה במקלדת כך תגבר ההנאה שלהם, הלמידה וההצלחה במשימה.

השטיח מאפשר אינסוף פעילויות; בחרנו לצרף מספר הצעות לפעילות על השטיח. אפשר לבצע כל אחת מהפעילויות המוצעות בהתאם לגיל המשתתפים ולהתקדמותם. כמו כן רצוי להפעיל את המשתתפים ולבקש מהם לחשוב על פעילויות נוספות שאפשר לבצע עם השטיח, לכתוב את ההוראות ולהפעיל משתתפים אחרים.

הכנה דידיקטית למשחק:

1. מומלץ לשחק את המשחק כשהילדים עומדים עם הפנים כלפי האותיות והמספרים של השטיח "מקלידים ברגליים".
2. אפשר לשחק את המשחק עם גפיים תחתונות בלבד (קפיצות ממקש למקש), עם הגפיים העליונות (העברת הידיים ממקש למקש) או עם הגפיים התחתונות והעליונות בו-זמנית. **אפשר לתלות את השטיח על הקיר ולעבוד עם הגפיים העליונות.** זה יכול לעבוד על חיזוק חגורת הכתפיים.
3. אפשר לאתגר את הילד מבחינת מוטוריקה גסה ותכנון תנועה ולתת הוראות לגבי תנוחות גוף בזמן המעבר ממקש למקש (כמו למשל לקפוץ על רגל אחת או לקפוץ כשהידיים על המותניים או מעל הראש).

מטרות המשחק:

1. העמקת ההיכרות עם מקלדת המחשב הכוללת מיקום האותיות **בעברית ובאנגלית**, ספרות, סימני פיסוק ומקשים בדרך רב-חושית.
2. פיתוח היכולת להרכיב מילים ומשפטים שונים עם שימת דגש על המרווחים בין מילים ושימוש נכון בסימני פיסוק.
3. הרחבת הידע הלשוני.
4. פיתוח מודעות פונולוגית.
5. הקניית כתיבה נכונה.
6. פיתוח הזיכרון.
7. פיתוח אסטרטגיית חשיבה: תכנון מהלכים מראש.
8. פיתוח תפיסה חזותית: הבחנה חזותית וזיכרון חזותי, הבחנה בין דמות ורקע, זיהוי רצף חזותי, קשר רגל-יד וקשר עין-יד.
9. חיזוק מוטוריקה גסה: עבודה על שיווי-משקל, כוח סיבולת, חוזק שרירים וקואורדינציה של שני צידי הגוף.
10. חיזוק כישורים בינאישיים.

חלקי המשחק:

- שטיח רצפה שגודלו 140 ס"מ x 210 ס"מ. על פני השטיח מקלדת עם אותיות באנגלית ובעברית, ספרות, סימני פיסוק ומקשיי המקלדת. בחלק העליון לוח כתיבה מחיק.
- מסגרות ועיגולים לסימון והנחה.

כל ההוראות מתייחסות לאותיות בעברית ובאנגלית

מהלך המשחקים:

- משחקים להיכרות עם המקלדת: אותיות, ספרות, סימני פיסוק ומקשים
1. המנחה או המשתתפים אומרים אותיות מרצף הא"ב או שכותבים על הלוח המחיק והמשתתפים צריכים לדלג בין האותיות לפי ההוראה המילולית או הכתובה.
 2. המשתתפים צריכים לעבור בדילוגים בין כל אותיות הא"ב לפי סדרן. המשתתף הראשון מדלג לאות א, המשתתף השני מדלג אל האות ב, וכך הלאה עד שמסיימים.
 3. משתתף אחד אומר בקול את כל אותיות הא"ב; המשתתף השני מדלג לכל אחת מהאותיות המושמעות. לאחר מכן מחליפים את התפקידים.
 4. המשתתף מדלג בין אותיות הא"ב לפי הרצף. אפשר להיעזר בשעון או בשעון חול ולבדוק את התקדמות זיהוי האותיות לפי זמן הביצוע.
 5. משתתף כותב מילה על הלוח המחיק והמשתתף האחר מדלג לפי רצף האותיות.
 6. משתתף אומר שם של אות או כותב על הלוח המחיק אות ונותן הוראות למשתתף האחר. למשל: דלג אל האותיות, אל המילה, על פי סדר הופעתן במילה שמתחילה באות..., אל מילה שמסתיימת באות..., אל מילה שמופיעה בה האות..., אל מילה בעלת אותיות, אל שם של ילד שמופיעה בו האות, אל מילה נרדפת למילה או מנוגדת למילה, אל שורש של מילה, אל שם של בעל חיים שמתחיל באות מסוימת או כל קטגוריה אחרת, המשתתף האחר צריך לחשוב על מילה מתאימה ולדלג אל אותיותיה, על פי סדרן. אם הצליח, הוא מדלג אל האותיות ומקבל נקודה הנכתבת על הלוח, ולאחר מכן מתחלפים בתפקידים.
 7. חידות- משתתף אחד אומר:
 - אני נמצא בין האות ל' לאות י'. מי אני?
 - אני נמצא בשורה השנייה, האות השנייה מצד ימין. מי אני?
 - אני חושב על חיה עם 3 אותיות שחיה בים. מי אני?
 8. משתתף מדלג על השטיח מאות לאות – על פי סדר אותיות המילה שבחר. משתתף נוסף מביט בזמן הדילוגים ומנסה לגלות מהי המילה שבחר המשתתף המדלג או לכתוב על הלוח המחיק.
 9. משתתף בתורו מכריז על קטגוריה. משתתף אחר מכריז על מילה המתאימה לאותה קטגוריה ומדלג בין כל אותיות המילה שהכריז עליה (על פי סדרן, כמובן). או להפך: כו- תבים מילים השייכות לקטגוריה (מכונית, מטוס, מסוק) על הלוח המחיק, על המשתתף לומר לאיזו קטגוריה שייכת המילה (כלי רכב) ולדלג בין האותיות שלה.
 10. משתתף חושב על מילה ומאיית למשתתף השני את אותיותיה. המשתתף המאזין צריך לזכור אותן, ולאחר מכן לדלג בין כל אותיותיה, על פי סדר הופעתן במילה. המשתתף שזכר את האותיות ואומר את המילה מקבל נקודה.

11. משתתף מציין אות או כותב על הלוח המחיק והמשתתפים כל אחד בתורו חושבים על מילה המתחילה/מסתיימת באות שהמשתתף אמר ומדלגים בין אותיותיה .
12. אחד המשתתפים אומר שורש של מילה או כותב על הלוח המחיק וכל משתתף בתורו בוחר מילה מאותו השורש ומדלג בין אותיותיה והמשתתפים צריכים לומר את המילה.
13. המשתתפים מדלגים אל אותיות מילים חדשות שנלמדו בשיעור. משתתף אומר הגדרה למילה, והמשתתף האחר מדלג אל האותיות שלה. כמו כן אפשר לשחק בהפכי מילים ובמילים נרדפות.
14. משתתף חושב על מילה עם ניקוד או ללא ניקוד. הוא מדלג על השטיח מאות לאות – על פי סדר אותיות המילה שבחר. משתתף נוסף מביט בזמן הדילוגים ומנסה לגלות מהי המילה שבחר המשתתף המדלג. לאחר מכן המשתתף השני צריך לדלג אל אותה המילה שהמשתתף הראשון דילג בין אותיותיה. המשתתף האחר בודק שהמשתתף הגיע לכל האותיות בסדר הנכון. אם הצליח, מקבל נקודה; אם לא הצליח - המשתתף שדילג מקבל את הנקודה.
15. משתתף חושב על מילה. הוא מדלג בין אותיותיה והמשתתף השני עוקב אחר דילוגיו. הוא יכול לכתוב את המילה על הלוח. לאחר מכן הוא צריך לחשוב על מילה שמתחילה באות האחרונה של המילה של המשתתף הראשון. הוא מדלג בין אותיות המילה, וכך נמשך המשחק. מנצח מי שהצליח להרכיב מספר מילים רב יותר.
16. משתתף מדלג לאחת הספרות המופיעה על השטיח והמשתתף האחר יכול לבצע מספר פעולות: א. צריך לדלג על אותיות של מילה כמספר שמורה המספר (3 אותיות- כלב), לקפוץ על מספר מילים כמספר שמורה הספרה (3 - כלב, חתול, 100).
17. משתתף כותב שלוש אותיות על הלוח ומנסה ליצור מהן שורש של מילים. (לעתים קרובות שינוי סדרן של האותיות יוצר שורשים שונים. למשל מהאותיות ר, ע, ק אפשר ליצור ארבעה שורשים: ק.ר.ע., ר.ק.ע., ע.ק.ר., ע.ר.ק.) כל משתתף בתורו מדלג אל מילים ממשפחת המילים של אותו השורש.
18. שורשים: אפשר לכתוב שורשים שונים על הלוח המחיק. כל משתתף בתורו מכריז על השורש הכתוב וכן על מילה ממשפחת המילים של אותו השורש ומדלג לכל אחת מהאותיות השייכת למשפחת המילים של השורש. אפשרות נוספת לכתוב על הלוח מילים שונות והמשתתף צריך לדלג בין אותיות השורש של המילה (יש לבחור מילים בעלות שורש של שלוש אותיות).
19. משתתף כותב שלוש אותיות על הלוח המחיק, מראה אותן למשתתף השני ולאחר מכן מסתיר אותן. המשתתף השני צריך להביט באותיות ולדלג אליהן. לאחר מכן בודקים שהוא הגיע בדילוגים אל כל האותיות. אפשר להתחיל משתי אותיות ולאחר מכן להעלות את מספר האותיות. דרך נוספת: המשתתף אומר בקול את שמות האותיות, והמשתתף האחר צריך לדלג אליהן בלי לראות אותן על קלפים.
20. אפשר לשאול שאלת טריוויה (כמו: איך קוראים לראש הממשלה? באיזו שנה נוסדה מדינת ישראל?) והמשתתף שיודע את התשובה מדלג בין אותיותיה.
21. אותיות באנגלית- לכתוב מילה בעברית על הלוח המחיק ולתרגם על ידי הקלדה במקלדת לאנגלית ולהיפך. אפשר לכתוב שאלה באנגלית על הלוח המחיק ולכתוב תשובה על המקלדת.

משחקים לשימוש במקש הרווח:

- משתתף כותב משפט על הלוח המחיק, הוא מציין כמה רווחים יש במשפט ולאחר מכן מדלג על האותיות ומציין בקול את המילה רווח.
- משתתף מדלג על אותיות של מילה על השטיח, לאחר מכן מדלג לרווח. משתתף אחר מדלג על אותיות מילה אחרת ועובר לרווח, עד שמסיימים את המשפט.
- משתתף כותב משפט מצחיק ללא רווח על הלוח המחיק. משתתף אחר כותב את המשפט על השטיח ומתייחס לרווחים במשפט.

משחקים לשימוש בסימני פיסוק:

- משתתף אחד שואל שאלה על הלוח המחיק ובסיום סימן פיסוק והמשתתף האחר משיב לו על השאלה. וחוזר שוב על הפעולות.
- משתתף אחד כותב משפט ללא סימן פיסוק ומשתתף אחר מדלג על המילים במשפט על השטיח ומוסיף את סימן הפיסוק הנכון.
- משתתף אחד נותן הוראה למשתתף האחר לחבר משפט עם סימן פיסוק כלשהו.
- המשתתף הראשון מדלג בין אותיות מילה לפי בחירתו (נניח שבחר את המילה יוסי המשתתף הבא חושב על מילה שיכולה לשמש המשך למילה הקודמת וליצור משפט קצר. למשל: הלך (יוסי+הלך). בסיום אפשר לכתוב את המשפט על הלוח המחיק.

משחקים לשימוש בספרות:

- משתתף עומד על אחת הספרות וצריך לומר מילה או משפט שיש בהם מספר אותיות כמספר המופיע על הספרה. לאחר מכן הוא מדלג מאות לאות לפי המילה או המש שאמר. אם אמר משפט עליו לעצור בין מילה למילה על מקש הרווח ובסיום להוסיף סימן פיסוק מתאים.
- משתתף שואל שאלות כאשר התשובה היא מספר. כמו בן כמה אתה? כמה תלמידים בכיתה/בשכבה/בבית הספר? כמה גולים הבקעת? מה המחיר של...? מה הכתובת שלך? של הבית-ספר? וכו'.
- אפשר לדלג על בעיה מילולית במתמטיקה והמשתתף האחר צריך להשיב על הבעיה. אפשר להגדיר באיזה תחום מספרים ואיזו פעולה חשבונית.

שימוש במסגרות ובעיגולים בעברית ובאנגלית:

1. אפשר לכסות חלק מהאותיות עם הריבועים ועל המשתתף לנסות לגלות אילו אותיות מסתרות מתחת. יש אפשרות להפריד את העיגול מהריבוע (טוב למוטוריקה עדינה) כדי לבדוק אם האות שנאמרה נכונה. כדאי להתחיל עם אות נסתרת אחת ולהוסיף עוד אותיות כשהמשתתף מכיר יותר את המקלדת.
2. אפשר לתת למשתתף לזרוק עיגול על אות כשעומדים מחוץ לשטיח ועל המשתתפים להשתמש באות שנבחרה להתחלת או לסיום המילה או להניח את המסגרות המצורפות למשחק על אותיות מסוימות והמשתתף צריך להרכיב מילה מהאותיות המסומנות.
3. אפשר לבחור שלוש אותיות ולכסות אותן עם המסגרת הריבועית, כך שהאותיות תראינה ואז להשתמש בהן כמילות שורש ליצירת מילים.
4. ניתן לסמן אות עם המסגרת הריבועית וזו תהא האות הנבחרת למשחק ארץ-עיר. על המשתתפים למצוא שם של ארץ, עיר, חי, צומח, דומם, שם של ילד וילדה שמתחיל באות הנבחרת.
5. משתתף כותב מילה על הלוח המחיק והמשתתף האחר צריך לסמן את האותיות על המקלדת.
6. משתתף מסתיר בהדרגה אותיות על המקלדת והמשתתף האחר צריך לומר אילו אותיות הוסתרו בעברית או באנגלית.
7. משחק בהמשכים- משתתף כותב מקליד מילה על המקלדת ועובר למקש הרווח והמשתתף האחר ממשיך את המילה הבאה וכך הלאה.
8. תוספת באנגלית- על הילדים למצוא את אותיות הניקוד ולכסות אותן עם המסגרות או העיגולים.

עבודה נעימה מיכל דודוביץ' וטלי עין גל