

# סמינר פסח

## תשפ"ג

### על הגבול



## מטרות:

1. העמקה בנושא מסוים, כשהפעם נבחר נושא "רשתות חברתיות", פיתוח נקודות המבט ויכולת בניית השיח בנושא.
2. התנסות ביצירת פתרון ובניית סמינר- החניכים יתנסו בצורה עמוקה יותר בהאקתון כהמשך לנושא שיווין, ויחוו תחושת העצמה ויכולת במציאת פתרון לבעיה והבנה שהם מהווים גורם משמעותי בחברה.
3. החניכים ילמדו דרכים יצירתיות ליצירת סמינר למידה חווייתית ומגוון וירכשו כלים לבניית הסמינר הקבוצתי.
4. שיפור יכולות הדיון והלמידה של החניכים- החניכים ילמדו להעמיק את יכולות הדיון שלהם על ידי יצירת שיח בכל מיני נושאים הקשורים לנושא הנבחר. הסמינר יצור סקרנות ללמידה ורצון לחקור את הנושא גם במהלך החיים.

## רציונל:

סמינר "על הגבול" יהווה אבן דרך במחצית השנה בנושא שבו אנו מתעסקים במהלך השנה והמשך ישיר של נושא "שוויון" מתוך צלילה להבנת גבולות אישיים.

מטרתו לתת כלים לבניית סמינר ולעזור לחניכים להעמיק בנושא שיבחרו. מכך שחלק מהתוכן הוא סמינר נוסף, המהווה שלה של התנסות ופרקטיקה להבנת מתודיקה יצירת סקרנות דרך אופנים שונים של למידה.

לאחר שהחניכים יחוו בעצם את חווית הלמידה, הם יעברו לשלב האקתון בו הם הופכים מצרכנים של למידה ליזמים בעצמם ויתלוו למנטורים שיסייעו להם לבנות תתי נושאים לנושא הכללי ומתודיקה מעניינת לקהל היעד.

ראינו לנכון לבחור בנושא חשוב כמו רשתות חברתיות כנושא מחבר ל"על הגבול", כהזדמנות לייצר שיח מעורבים חברתית, בעלי יכולת מציאת פתרונות וגורם משמעותי לשינוי בחברה ובנוסף, חיזוק תחושת היכולת שלהם להעביר תוכן איכותי בבנייתם מול קבוצת השווים שלהם בבית הנוער. בריא ואיכותי בתחום שמעניין את החניכים ומלווה אותם בעיקר בשלב זה של חייהם.

## מהלך הסמינר:

### יום ראשון - העמקה

**היום הראשון** של סמינר "על הגבול" יעסוק בהעמקה בנושא ולמידתו ממגוון זוויות ראייה ובמגוון דרכים. המטרה היא העמקה בנושא כללי הקשור ב"על הגבול" ויציאה להתנסות בסמינר חווייתית מרובה במתודיקה בנושא רשתות חברתיות בקרב בני נוער.

החניכים יעברו יום שלם העוסק בנושא על ידי משבצות בבניית המדריכים, למידה חווייתית (כמו הצגה/סרט/סדנא) ומשבצת שתועבר על ידי המנהלים. היום יסתכם בערב שיא שיועבר בצורה חווייתית והומוריסטית בבניית המדריכים ובשיתופם של החניכים.

### יום שני - האקתון.





תחילתו של היום השני תהווה סיום של היום הראשון וחיבור בין שני הימים.

לאחר שהחניכים יבינו כי כדי לייצר פתרון משמעותי יש ללמוד את הנושא בו ירצו לעסוק בצורה מעמיקה, הם יגיעו לשלב האקטון. החניכים יעברו בריף (כהמשך של שנה שעברה בסמינר "שוויון") של אילו כלים נדרשים וירכשו כלים חדשים על ידי מומחים גם להאקטון וגם לבניית סמינר.

תנאי הסף לזכייה בהאקטון הוא היכולת להעמיק בבעיה ולמצוא לה פתרון יצירתי אך רציונלי.

במסלול הסמינר - הזכייה תוענק על פי הנושא הנבחר, העמקה בו, הבאת מטרות וגאנט והבנת קהל היעד.

**יום שלישי - עיבוד.**

### ל"ז

יום 1-28.3	יום 2-29.3	יום 3-30.3
08:00 יציאה מבית הנוער	07:00 השכמה	07:30 השכמה ניקיון וסידור חדרים
10:00 הגעה + תדריך פתיחת סמינר	08:00 ארוחת בוקר	08:30 ארוחת בוקר
10:30 הכרות באחוות וציפיות	08:45 איך זה משפיע ואת מי אני משתף?	09:15 הכרזה על מנצחים וחגיגה
11:30 הפסקה	10:15 הפסקה	09:30 פעילות הפגתית
11:45 לימוד העמקה דרך למידת מקרה	10:30 סיכום נושא ומה למדתי מהסיפור מקרה	11:00 הפסקה
13:00 ארוחת צהריים	11:15 הפסקה	11:15 משבצת איך ממשיכים מכאן
13:45 רשתות חברתיות- בסיסים+ מודעות	11:30 הנחיות וחיבור להאקטון	12:15 הפסקה
15:00 הפסקה	12:30 חשיבה מחוץ לקופסא - משלב הרעיון לביצוע	12:30 עיבוד המחנה
15:15 מציאות מול דימיון	12:45 הפסקה	13:00 ארוחת צהריים
16:15 הפסקה	13:30 סדנאות מיומנות- בניית ל"ז, אפיון אוכלסייה, גאנט עבודה, לוגיסטיקה של סמינר	13:45 סיכום המחנה
16:30 גבולות ברשת- סרט	14:00 ארוחת צהריים	14:30 חשיפה לתוכנית מנהגיות (שכבות י-יא)
18:00 עיבוד הסרט	14:45 הפסקה	15:00 יציאה לבתי הנוער
18:00 ארוחת ערב	15:00 זמן עבודה	



		ארוחת ערב	18:15	פגיעות ברשת- יחידת מנהל	19:00
		הצגת פרזנטציות	19:00	הפסקה	20:30
		זמן חופשי	20:30	ערב שיא מחנה	20:45
		סיכום יום	21:30	הכנה לשינה	22:00
		הכנה לשינה	22:00	כיבוי אורות	23:00
		לילה טוב	23:00		

## תדריך לסמינר (חצי שעה)

**מטרה:** לאחר שהגיעו למיקום הסמינר יעברו החניכים תדריך פתיחה עם בר מתכללת הסמינר. המטרה היא איפוס ראשוני לפני כניסה ללו"ז עמוס, הסבר על מה הולך לקרות, איך ואיפה ומתן נהלים לשלושת הימים הקרובים.

### נקודות לתדריך (נהלים):

- ♣ אנו מתארחים בכפר הנוער כנות כרשת. השארת רושם טוב נחוצה וכן שמירה על רכוש המקום + רכוש קדימה.
- ♣ הסבר קצר על הסיבה שלשמה התכנסנו + נושא הסמינר והקשרו לנושא השנתי. בנוסף בשלב זה יקבלו החניכים לו"ז מודפס (אישי) לימים הקרובים פלוס מיקום כל משבצת. לאחר חלוקת הלו"ז נעבור עליו ביחד ונוודא שהכל ברור לכולם.
- ♣ חלוקת בקבוקים? אפשר מתי שתמצאו.
- ♣ גיוס כוחות לקראת לוח הזמנים העמוס והסבר על חשיבות העמידה בזמנים (קריטי!).

### נהלים

- ♣ לא יוצאים משטח כפר הנוער בשום מקרה אלא אם כן נאמר אחרת.
- ♣ יש לכבד את כל חניכיהם. קדימה
- ♣ כל מדריך\ה\ מנהל\ת הם צוות הסמינר ויש לכבד ולהקשיב לכולם.
- ♣ עמידה בזמני הגעה למשבצות/חזרה מהפסקות והשכמה.
- ♣ חלוקת חדרים נעשה מראש, אין שינויים אז לא לבקש.
- ♣ לכל בעיה/שאלה יש לפנות ראשית למדריך\ה האישי\ת, במקרה הצורך יש לערב גם את אחת המנהלות.
- ♣ איסור- השימוש בחומרים ממכרים הוא אסור בהחלט בשטח הכפר ומחוץ לו. חניך שייתפס לצד/בשימוש/בין חפציו ייענש. (הצעה- הרחקה מיידית מהסמינר).
- ♣ אלימות פיזית\ מילולית מחוץ לתחום
- ♣ כל כללי קדימה חלים גם בסמינר

### נהלי לילה

- ♣ אין לצאת מהחדר לאחר השעה המותרת.
- ♣ אין כניסת בנים לחדרי בנות והפוך.
- ♣ יש להשאיר את החדרים נקיים כפי שקיבלתם אותם.





♣ אין להפעיל מוסיקה בחדר לאחר שעת השינה.

**♣ פעילות הסמינר**

♣ כולם משתתפים בכל הפעילויות

♣ בזמם הפעילויות מכבדים את כל המשתתפים

♣ אין שיפוטיות

♣ המדריכים שלכם הם האחראים עליכם אם יש משהו שהם צריכים לדעת אנא שתפו אותם

♣ דברו עם המדריכים על כל צורך או בעיה שיש לכם

♣ גם במהלך הפעילות התנהגות מעל המצופה נדרשת

♣ תכני הסמינר לא פשוטים אנחנו נצטרך בגרות שלכם. אם אתם מרגישים לא נוח בפעילויות משהו עובר את גבולותיכם

האישים אנא עדכנו את המדריכים



## פעולת היכרות וציפיות (שעה)

### מטרות:

1. החניכים יבינו מה אנחנו הולכים לעבור בשלושת הימים הקרובים וליישר קו מבחינת הנושא השנתי.
2. להציב ציפיות שלנו ושל החניכים מהסמינר והאחווה ולייצר "אמנה קבוצתית".

### מהלך הפעילות:

#### 1. הסבר על הסמינר 10 דקות

ברוכים הבאים לאחווה שלנו! להסביר לחניכים שזו האחווה שלנו וניהיה ביחד חלק גדול מהסמינר. נעשה סבב קצר לפי בתי נוער בו כל חניך יגיד את השם שלו וכל בית נוער יספר קצת על מה שהוא עבר וזוכר מהנושא השנתי אצלו בבית נוער.

מה אתם יודעים על הנושא?

מה עברתם? איזה פעולות אתם זוכרים?

מה הנושא ב"על הגבול" שמעניין אתכם? את הקבוצה שלכם?

נסביר שצוות המדריכים בחר להתעסק בנושא רשתות חברתיות, שהוא נושא שנוגע לכולנו בכל גיל וזה נושא שיש בו הרבה קווים אדומים וגבולות שחשוב לנו לעסוק בהם ואנחנו מאמינים שהם חלק מהחיים של כל מי שיושב פה. זה נושא שלא מספיק מדובר וחשוב לנו לנרמל אותו ולעלות אותו לשיח לגיטימי. עוד אחת ממטרות הסמינר היא לקחת את הנושא של רשתות חברתיות, להעמיק בו וללמוד עליו ומתוך כך להביא לפתרון בעיה שבחרנו או יצירת סמינר משמעותי ומדויק יותר. כך נראה איך לוקחים נושא, לומדים אותו לאורכו ולרוחבו ומבינים אותו לעומק. אחרי שנעמיק בו אנחנו נעבוד כל קבוצה על הפרויקט האישי שלה, בנושא שהיא בחרה ונערוך האקתון.

#### 2. נפש תאומה - 15 דקות

נבחר חניך אחד שיבוא לעמוד מקדימה עם הגב לכולם. נשאל אותו שאלות שיש להן שתי אופציות לבחירה. נשאל גם את שאר החניכים. צד אחד זה תשובה א', צד שני זה תשובה ב', כל אחד הולך לצד שבו התשובה נכונה לגביו. כל מי שענה את אותה התשובה של החניך הנבחר ממשיך לשחק, מי שענה שונה, נפסל. בסוף אמור להישאר 1, הוא הנפש התאומה של אותו חניך.

#### שאלות לנפש תאומה

קפה או שוקו?



פיצה או שווארמה?  
קוסקוס או ספאגטי?  
דני או דניאלה? (מעדן)  
המרוץ למליון או האח הגדול?  
כלב או חתול?  
טלוויזיה או מחשב?  
אינסטגרם או טיקטוק?  
קיץ או חורף?  
גלידה או עוגה?  
ים או בריכה?  
עם ריצ'רץ' או בלי ריצ'רץ'? (סוודר)  
סתיו או אביב?  
אייס וניל או אייס קפה?  
אייפון או אנדרואיד?  
ספרייט או קולה?  
מטמטיקה או אנגלית?  
פתיתים או אורז?  
החממה או גאליס?  
צמיד לרגל או צמיד ליד?  
ארטיק או טילון?  
בר פאלי או גל גדות?  
פסק זמן או כיפוף?  
המבורגר או פיצה?  
בוקר או לילה?  
סרטאו סדרה?  
אדידס או נייק?  
רונלדו או מסי?  
כדורגל או כדורסל?



במבה או ביסלי?

מתוק או מלוח?

טלוויזיה או טלפון?

### 3. משחק היכרות - 20 דק.

כל אחד מוציא את הטלפון שלו ובוחר תמונה שהכי משקפת אותו מרשת חברתית שלו. תנו להם כמה דק' לחפש תמונה כזו, ועודדו אותם לחפש תמונה שתשקף את הזהות שלהם. כל אחד בתורו מראה את התמונה ומתאר את התמונה – מי בתמונה, איפה, מתי ומה יש בתמונה שמשקף אותם.

הערה למנחה-כדאי שגם למנחה תהיה תמונה למקרה שתהיה מבוכה, ואז כדאי שהמנחה יתחיל בלהציג את התמונה שלו. לאחר שכל התלמידים מציגים, סכמו חלק זה בכך שלכל אחד מאיתנו מציג את עצמו ברשתות החבריות באמצעות הדגשה של הדברים שהוא אוהב בעצמו ובוחר.

### 4. ציפיות - 15 דקות

כל חניך יקבל 3 פתקים, על כל פתק יכתוב ציפייה מעצמו לסמינר, ציפייה מהתכנים וציפייה מהקבוצה- נאסוף את הפתקים ונפתח את הבקבוק בסיום הסמינר  
זה סמינר שהתכנים בו יכולים להיות מורכבים ושונים בין חניך לחניך ולכן חשוב שנשמור על מרחב בטוח.

♣ לא לשפוט אחד את השני.

♣ מי שמרגיש שהתכנים כבדים לו, שיגיד ונתחשב בו.

♣ אנחנו נדאג לכבד אתכם אז בבקשה תכבדו אותנו

♣ הגעה בזמנים היא קריטית ולא יתקבלו איחורים, האיחורים יגרמו לעיכובים בזמנים ולכך שהסמינר יהיה פחות איכותי.

♣ שיתוף פעולה- כי בלעדיו הסמינר הזה פשוט לא יעבוד.

♣ פתיחות - כל אחד עד כמה שנוח לו. אבל ככל שכל אחד מכם יביא מעצמו יותר, כל תהליך הלמידה של כולנו יהיה טוב

ומשמעותי יותר.

♣ עמידה בזמנים הכרחית

♣ לכבד את כל אחד מחניכיות הקבוצה + לכבד כל דעה או אמירה

♣ שנעשה כיף ביחד!

כל מדריך יוסיף לעצמו אם הוא מרגיש שצריך.





נעבור ביחד איתם על זה וזה יהיה סוג של אמנה קבוצתית של הקבוצה.

❖ **חשוב מאוד בסוף הפעילות לפתוח קבוצת וואטצאפ אחוותית עבור הודעות ותקשורת במהלך הסמינר**

### עזרים:

בקבוק/כלי קיבול

פתקים צבעוניים

להדפיס לוי"ז לחניכים שיהיה להם

## לימוד דרך הנושא "על הגבול" (שעה ורבע)

### מטרות:

1. איך אני מעמיק בנושא
2. הבנת הקשר הישיר שבין גבולות לרשתות חברתיות
3. הכרת צורות הלמידה

### 1. דיון קצר (10 דק)

- ♣ במה בחרתם לעסוק בנושא השנתי? האם בחרתם לעשות פרויקט או סמינר?
- ♣ למה דווקא זה? (עושים סבב וכל חניך משתף)
- ♣ מה הציפיות שלכם?

### הסבר מדריך/ה:

לכל אחד מאיתנו סגנונות למידה שונים. כדי ליצור פרויקט/סמינר שבו כל חברי הקבוצה יוכלו לתרום לקבוצה להביא מעצמם תצטרכו לדעת מה החוזקות של כל אחד, במה הוא יכול לעזור ובאיזה דרך.

לדוגמה: חניך שידע שקשה לו לקרוא המון טקסטים לא יהיה בקבוצה שמטרתה לקרוא כתבות באינטרנט.

כדי ליצור פרויקט בעל עומק ואיכות תצטרכו לאסוף מידע. על מנת לעשות זאת בצורה יעילה תצטרכו להבין מה סגנון הלמידה של עצמכם, כלומר, הדרך בה תוכלו לאסוף מידע בצורה היעילה ביותר. לכל אדם סגנון למידה שונה שמוביל לכך שיש לו יכולת לפתח אסטרטגיות





למידה שונות. לכל אדם יש אסטרטגיית למידה שונה, כך שעל מנת ליצור הנה עמוקה יותר בקרב קהל היעד (ולעניין כמה שיותר אנשים) עליכם להשתמש בדרכים שונות לנושא מסוים.

## 2. סגנונות למידה (15 דק)

<https://limudey-hutz.co.il/wp-content/uploads/2018/06/%D7%A9%D7%90%D7%9C%D7%95%D7%9F-%D7%9C%D7%90%D7%99%D7%AA%D7%95%D7%A8-%D7%A1%D7%92%D7%A0%D7%95%D7%9F-%D7%9C%D7%9E%D7%99%D7%93%D7%94-1.pdf>

שאלון לחניכים שיענו וילמדו על עצמם. איזה סגנון למידה מתאים להם  
לאחר מכן מקריאים לחניכים על סגנונות למידה

❖ לאחר השאלון שואלים את החניכים מה יצא להם? האם זה משקף את דרכי הלמידה היום יומיים שלהם?

1. **סגנון חזותי** - למידה מועדפת תוך כדי צפייה בתמונות, צילומים, סרטים ותצפיות שונות.

2. **סגנון שמיעתי**- התפיסה המועדפת לקליטת מידע היא דרך השמיעה.

3. **סגנון מילולי**- הלמידה על פי סגנון זה עוברת דרך טקסטים.

4. **סגנון חווייתי-פעלתני**- תלמיד זה מעדיף ללמוד דרך ניסויים, בניית דגמים, מחזות, מחול, תנועה, משחקים.

5. **סגנון יחידני**- מעדיף ללמוד לבד, לתכנן בעצמו את העבודה.

6. **סגנון שיתופי**- מעדיף ללמוד בחברה, עבודת צוות.

❖ האם אתם מסכימים עם ההגדרות האלו?

## 3. העמקה בנושא (5 דקות)

♣ באיזה דרך לדעתכם אפשר להעמיק את הנושא שבחרתם? איך לומדים על הנושא טוב יותר?





- ♣ האם למידה ואסיפת מידע בצורה אחת מספיקה? (רק דרך כתבה/סרטון? או עליי לחפש בצורה מעמיקה?)
  - ♣ האם לכולנו יש תחומי עניין משותפים?
  - ♣ ספרו על משהו מעניין שלמדתם עליו.
- איך למדתם עליו? באיזו דרך? איזה סגנון השתמשתם?

#### 4. משימה קצרה (10 דקות)

- על כל חניך/ה לבחור נושא/תחום שמעניין אותו ולהשיג עליו מידע באינטרנט (דרך כתבה/סרטון/ציור/פוסטר וכו.).
- לאחר מכן, כל חניך משתף:
- ♣ מה הנושא שבחר?
  - ♣ באיזה סגנון למידה הוא השתמש (חזותי, שמיעתי וכו...).

#### 5. טיעונים- חיבור לנושא ההעמקה (30 דקות)

- על מנת לחברת את החניכים לנושא בצורה מעמיקה, אנו נבצע חשיבה אישית, חשיבה קבוצתית+דיון והצגת העמדה-בצורה זו יוכלו החניכים לעבד את מחשבותיהם האישיות, לתווך את דעתם לקבוצה, לנהל דיון, להעלות נקודות החשובות עבורם ובאמצעות הצגת עמדתם- להעמיק בנושא במספר רבדים.
- כל חניך רושם על פתק- מה לדעתו הקשר בין גבולות לרשתות חברתיות. (5 דקות)
- לאחר מכן, החניכים יחולקו ל-3-4 קבוצות ויהיה עליהם להגיע להסכמה בדיון. (15 דקות)
- לאחר הדיון הקבוצתי- יציג נציג מהקבוצה את עמדת הקבוצה- תוך כדי ההצגה- הצוות יכווין בשאלות לדיון. (25 דקות)

#### 6. סיכום (5 דקות)

- מטרת הסמינר היא ליצור פרויקט/סמינר, הנושא, ההכנות והתוצר הסופי של הפרויקט יהיו באחריותכם ולכן חשוב שתדעו מה החוזקות שלכם ומה היא שיטת הלימוד שתעזור לכם.
- ועכשיו, לאחר שהבנו והכרנו דרכים ללמוד וללמד בעזרת סגנונות הלמידה השונים, נראה לכן בסמינר הזה "בוחן מקרה" איך לוקחים נושא מעמיקים בו בסגנונות למידה שונים ודרכו בונים סמינר או פרויקט בצורה מעמיקה ואיכותית.
- הנושא הנבחר לסמינר הוא מיניות ומשם נמשיך למתודה הבאה.

עזרים:



## רשתות חברתיות- בסיסים ומודעות (שעה ורבע)

### מטרות:

1. היכרות עם הנושא
2. הבנה מעמיקה לגבי הדעות האישיות שלי ושל חברי
3. לבחון בדרך יצירתית את הדמויות המוצגות ברשתות החברתיות

### מהלך:

#### 1. משחק פתיחה : (10 דק)

ויקיפדיה (אתר נארוויי), נבחר ערך לא קשור לנושא כמו "נוער \ התבגרות" והם צריכים דרך הקישורים להגיע ל"רשת חברתית" (אם יש רצון אפשר לעשות עוד סבב עם הגדרה אחרת) למשל "בגרויות".

#### 2. הגדרה כללית (המדריך יקריא) : (5 דקות)

"רשת חברתית היא מבנה חברתי המורכב מקבוצה של מספר גורמים חברתיים (כגון אנשים או ארגונים) המקיימים ביניהם מערכת של קשרים הדדיים בעוצמות שונות לרוב דרך האינטרנט"

#### 3. מתודה 1 (20 דק) נכון או לא נכון

החלק יתחלק לסרגל באמצעות שלטים (מסכים \ לא מסכים). המדריך יקרא בכל פעם היגד אחד ועל החניכים להסתדר על הסרגל בהתאם לדעתם האישית. לאחר כל היגד - יפנה המדריך לחניך/ שניים לבחירתו על מנת לקבל ממנו התייחסות לבחירתו.

### רשימת היגדים:

- ♣ הרשתות החברתיות פוגעות בפרטיות של המשתמש - נכון
- ♣ אם אני מפיץ תוכן גזעני או פוגעני אין אף אחד שיאכוף את זה - לא נכון (עלול להגיע לתביעה משפטית ואף מעצר
- ♣ הרשת החברתית הראשונה היא אפליקציית ההיכרויות טינדר - לא נכון (פייסבוק היא הנכונה)



- ♣ באף מדינה אין הגבלה של שימוש ברשתות החברתיות - לא נכון (מדינות שונות מגבילות או חוסמות את השימוש של רשתות חברתיות שונות בתחומן)
- ♣ גוגל מבצעת מיליארד חיפושים בחודש - לא נכון 100 מילארד
- ♣ 90% מהמשתמשים באינסטגרם הם מתחת לגיל 35
- ♣ מספר מחקרים העלו חששות להשפעות נפשיות שליליות בעקבות הרשתות החברתיות - נכון (הרבה מקרים כמו דיכאון, בעיות קשב וריכוז וכדומה)
- ♣ אין הבדל בין מחאות לפני הרשת החברתית לאחרי - לא נכון (הרשת החברתית תורמת להפצת מסרים בצורה מהירה וגורפת לכלל האוכלוסייה ותורמת ביצירת מחאות או מאבקים שונים)
- ♣ כל מה שמתפרסם בצורה מחקרית או תקשורתית מתבסס על מידע אמין - לא נכון (הרבה פעמים נקבל מידע מוטעה ושקרי דרך הרשת)
- ♣ מארק צוקרברג הקים את הרשת החברתית פייסבוק - נכון.
- ♣ בשנת 2001 החל עידן הרשתות החברתיות באינטרנט - נכון.

#### 4. מתודה 2 (20 דק)

מחלקים לשלוש קבוצות, כל קבוצה מקבלת מאפיינים של דמות + רשת חברתית בעזרת בריסטולים וטושים, מצלמת הטלפון, וכל אמצעי אפשרי ליצור פרופיל אינטרנטי של אותה דמות.

רשת - אינסטגרם-משפיענית, דוגמנית, מתאמנת

טיקטוק - בן 13, רוקד, אוהב לשתף על הקשיים החברתיים שלו.

פייסבוק - בן 27, צמחוני, פעיל מחאתי נגד תעשיית הבשר.

#### 5. דיון : (15 דקות)

- ♣ למה בחרתם להציג אותם בדרך הזאת?
- ♣ האם זה היה קל? קשה?
- ♣ האם נתקלתם דמויות דומות ברשת?
- האם אתם דומים לדמות שאותה אתם מציגים ברשת?
- ♣ האם לדעתכם יש לכל רשת חברתית יש מטרה שונה?

#### 6. סיכום : (5 דקות)



## בין מציאות לדמיון (שעה)

מטרות:

1. הבנת ההבדל בין מה שמוצג ברשתות החברתיות לבין המציאות
2. להעלות את המודעות לנושא אצל החניכים ולגרום להם לחשוב על הנושא לעומק.
3. החניכים ידונו ויחשבו האם תחושת המציאות המדומה משפיע גם עליהם.

### 1. משחק- מי אני? (5 דקות)

ניתן שמות (מפורסמים, מדריכים, חניכים שבמעגל) לכמה חניכים והם יצטרכו להציג לשאר המשתתפים את הדמותבלי להגיד מי הוא. המטרה שהחניכים יציגו את המפורסמים לפי איך שהם רואים אותם, זה יתרום לדין בהמשך הפעולה -חשוב להדגיש שיש אפס סובלנות לתיאורים מעליבים או פוגעניים

### 2. מצגת (10 דקות)

נראה לחניכים את המצגת המצורפת עם תמונות של עמודי אינסטגרם של כל מיני אנשים מפורסמים. בהתחלה נשאל את החניכים:

♣ מה אתם רואים בתמונות?

♣ מה משותף לכל האנשים שלהם שייכים הפרופילים?

♣ איזה חיים אתם מדמיינים שיש לאנשים האלו על פי העמוד שלהם?

♣ אם הייתם יכולים לקחת מאחד מהם משהו לחיים שלכם מה הייתם לוקחים?

רוב האנשים נוטים לפרסם רק תמונות מחמיאות המדגישות את הדברים הטובים בחייהם. לכן, כשאנחנו מסתכלות בדף של אישה אחרת, לרוב לא נראה את הדברים השגרתיים של חיי היום-יום של

ה או תמונות לא מחמיאות. לראות מפורסמים או חברים שהדפים שלהם מלאים בטיוולים אקזוטיים, בילויים על שפת הבריכה, או מראה חדש עלול לגרום לנו להרגיש רע מבלי שנשים לב אפילו.

**נחזור למצגת ונחשוף את המציאות של המפורסמים(אפשר להציג גם רק חלק נבחר):**





♣ סופיה מצ'טנר - דוגמנית שדגמנה עבור דויר, ראלף לורן, טומי הילפיגר והופיעה על שער המגזין ווג הגיע ממשפחה קשה נראה את הסרטון על סופיה מצ'טנר עד 3:10 דקות

<https://www.youtube.com/watch?v=5M86a-VgrNg>

- ♣ עדן פינס- דוגמנית בינלאומית, התמודדה עם הפרעות אכילה.
- ♣ אסי עזר- [מנחה טלוויזיה](#), [שדרן רדיו](#) ו**תסריטאי** מפורסם, התמודד עם חרדות קשות
- ♣ [אנה זק](#)-דוגמנית שחקנית זמרת ואושיית רשת, וג'סטין ביבר אחד הזמרים המפורסמים בעולם- חוו שיתוק בחצי פנים במשך תקופה תוך כדי שהמשיכו לפרסם תוכן ברשתות
- ♣ [טהוניה רובל](#)-דוגמנית שחקנית ומגישת טלוויזיה - עברה התעללות נפשית ופיזית מצד גרושה.
- ♣ [קניה ווסט](#)- ראפר מעצב אופנה מפיק מוזיקלי ויזם - התמודד עם מאניה דיפרסיה.
- ♣ [קייט קונלין](#)- דוגמנית בינלאומית- הייתה בזוגיות עם סיימון לבייב נוכל הטינדר שגנב ממנה כספים והתעלל בה נפשית תוך כד"י ש"הגנה" עליו ברשתות החברתיות והמשיכה להציג חיים כרגיל.
- ♣ [עדן פולני](#)- דוגמנית מפורסמת- עברה חרם בבית הספר בזמן שדגמנה בקמפיינים נחשקים.
- ♣ [איתי לוי זמר ישראלי](#)- גדל לאבא נרקומן שנפטר מסרטן, לאחר שאביו נפטר אמו עברה 4 אירועים מוחיים שהפכו אותה לסייעודית ואיתי היה עובד כדי לפרנס את הבית.

### 3. דיון: (20 דקות)

- אתם חושבים שהרשתות החברתיות מעוותות את המציאות? אם כן איך ולמה? במידה ולא, מדוע? ומה המשמעות של עיוות המציאות?
- האם אתם מרגישים את השפעת הרשתות השונות ביום יום שלכם? נגיד להסתכל על משפיען\נית כלשהי ולרצות להיות כמוהו או כמוהה.
- האם זה בהכרח רע? ולמה? מה המשמעות של הרוע הזה ביום יום שלנו?
- איך אתם מציגים את עצמכם ברשתות החברתיות? ובאיזה רשת חברתית הייתם מציגים את עצמכם אחרת מברגיל? (טינדר, אינסטגרם, אונליפאנס? וואטסאפ?)
- יצא לכם להשוות את עצמכם לאדם אחר ברשת החברתית? איך זה גרם לכם להרגיש טוב\רע? ולמה?
- האם פעם יצא לכם בעצמכם לפרסם תוכן ברשתות החברתיות שלא היה נכון לגבי המציאות שלכם? (אפשר להרחיב אם רוצים על איזה תוכן)
- אתם חושבים שכדאי שנראה את החיים אחד של השני גם בטוב וגם ברע? (האם זה לא פולשני? האם זה לא חודר לפרטיות? מצד שני האם זה לא שקרי ומתייפייף להראות רק את הצד הטוב?)







• האם הרשתות החברתיות היו ממשיכות לעניין אתכם אם היה נהוג לשתף באותה מידה דברים טובים ודברים רעים?

#### 4. פעילות אישית (20 דקות)

כל אחד מהחניכים יתפוס פינה ויחפש קטעים שונים על השפעת הרשתות החברתיות והצריכה שלהם ביום שלנו. לאחר חמש דקות נחזור למעגל ויספרו מה ראו ומצאו. והאם הם מסכימים עם הממצאים השונים בכתבות.

#### 5. שאלות לסיכום: (5 דקות)

- ♣ אי פעם הרגשתם רע בגלל ההבדל שהרשתות החברתיות יוצרות? התחושה שכולם מאושרים ומוצלחים ורק אני בחרא?
- ♣ יש למישהו דוגמא?
- ♣ למישהו יש דוגמאות לעוד דברים שמגישים לנו בצורה מעוותת דרך הרשת?
- ♣ איך מתמודדים עם זה? האם יש אפשרות להבדיל בין החיים ברשת לחיים האמיתיים?
- ♣ איזה אמצעי זהירות אנחנו צריכים לזכור בזמן שאנחנו גולשים?

### גבולות ברשת- סרט (שעה וחצי)

#### מטרות:

1. חשיפה לסכנות הרשת החברתית
2. יצירת שיח על פגיעות, בריונות ברשת וסכנות נוספות אותם הרשת מייצרת
3. חשיבה עצמית של החניך.ה. כמות החשיפה שלו.ה לרשת ולסכנות אלו



## עיבוד הסרט (45 דקות)

### מטרות:

1. עיבוד הסרט והעלאת חוויות החניכים. ות מהצפייה
2. חשיבה של החניכים. ות על איפה הם מציבים את הגבולות שלהם.
3. חשיבה וגיבוש דעה על עד כמה נהיה מוכנים ללכת בעקבות הרשת

### 1. מסכים/לא מסכים 10 דקות

מניחים בשני צידי החדר פתקים עליהם כתוב מסכים ולא מסכים. בכל פעם מקריאים היגד ונותנים לחניכים לנוע על ה"ציר" לפי מידת ההסכמה שלהם איתו. בכל פעם נשאל מספר חניכים למה הם עומדים בנקודה על הציר בה הם עומדים.

- הסרט עורר בי פחד ודאגה לגבי רשתות חברתיות
- הסרט מדבר על עולם בדיוני ולא רלוונטי בכלל לעולם האמיתי
- וי השתתפה במשחק עד הסוף כי היא נהנתה ורצתה
- אני הייתי פועל כמו השחקנים
- אני הייתי משתתף במשחק כזה בעולם האמיתי

### 2. שאלות לדין: (20 דקות)

- ♣ מה המסר שלקחתם עמכם מהסרט?
- ♣ מה לדעתכם מניע את האנשים בוחרים להיות שחקנים במשחק, ומה מניע את האנשים הבוחרים להיות צופים?
- ♣ על מי האשמה במשחק, על המארגנים, על השחקנים, או על הצופים?
- ♣ האם אנחנו רחוקים מעולם בו משחק כזה באמת קיים והאם עולם הרשתות החברתיות היום עד כדי כך שונה מהמשחק?
- ♣ האם לדעתכם הסרט הוא בדיוני לגמרי או שאתם יכולים לראות דמיון לעולם האמיתי? להשוות לאונלי פאנס מבחינת מכירת העקרונות והגוף באינטרנט תמורת כסף, פרסום ותהילה.
- ♣ האם לרצון להרוויח כסף בקלות ולהתפרסם משפיע על ההחלטות שאנחנו מקבלים ולמה שאנחנו מפרסמים?
- ♣ היכן אנחנו מציבים את הגבול מול הרשת החברתית?
- ♣ האם נתקלתם במקרים כאלו ברשתות החברתיות? איך פעלתם? איך ידעתם איך לפעול?





- ♣ מה גורם לכך שהשחקנים לא יפרשו מהמשחק? האם זה אותו דבר המניע אותנו כאשר אנחנו מפרסמים ברשתות חברתיות?
- ♣ איך משפיע עלינו הלחץ החברתי דרך רשתות חברתיות?
- ♣ האם נתקלתם במקרה של לחץ חברתי בחייכם? איך פעלתם?
- ♣ האם עשיתם בעבר דבר ברשתות החברתיות נגד רצונכם שאתם מתחרטים עליו?

### **3. דיבייט-15 דק**

מטרת המתודה: לאתגר את החניכים ולתת להם לסכם את נק הדין והעיבוד בעצמם, ובנוסף להכין אותם לעמידה מול קהל לקראת ההאקטון.

מחלקים את הקבוצה ל2, וכל צד מקבל 8 דק לבנות פרזנטציה משכנעת של 3 דקות גג. צד אחד תומך במשחק ובהקרבה עצמית תמורת כסף ותהילה, בעוד הצד השני מתנגד למשחק ומכירה עצמית ברשתות החברתיות ובעד שמירה על עקרונות. לאחר הפרזנטציה כל צד מקבל 2 שאלות לשאול ולאתגר את הצד השני. לאחר מכן זוג המדריכים בוחרים מנצח.

## **פגיעות ברשת- משבצת מנהל.ת (שעה וחצי)**

### **מטרות:**

1. מיקוד בפגיעות וסכנות ברשת: פגיעות מיניות, חרם, ומשחקי אונליין.
2. לחשוף את החניכים לאפשרויות פגיעה ברשת במספר קונסטלציות, להעמיק את הידע ולתת כלים נכונים לזיהוי הסכנות.
3. לעורר חשיבה ביקורתית כלפי "אופנות" וזרמים ברשתות החברתיות.

### **מתודה 1- 20 דקות, כולל חלוקה לקבוצות וסיבוב**

מחלקים את הקבוצה ל3 מיני קבוצות (שלוש/רביעיות). כל קבוצה מקבלת נושא. הנושאים - **פגיעות מינית חרם ומשחקי אונליין**. באותו מעגל של כל קבוצה יש בריסטול לבן והם רושמים דברים רנדומליים שעולים להם. אחכ מעבירים את הבריסטול אחד מימין וכך שלושת הקבוצות מדברות על הדברים. שאלות מכוונות- מה זה אומר בכלל?



איך זה מתבטא בחיים שלנו ביום יום והאם?  
למה זה בכלל רלוונטי לדבר על זה?

### מתודה 2- 10 דקות

לאחר המעגלים נכנס מעגל גדול ונדבר על המעגלים הקטנים, מה חוויתם? איך היה לכם לשתף? והאם בכלל שיתפתם?

### מתודה 3- זמן אישי 20 דקות

כל אחד מהחניכים יצטרך לענות על שלוש שאלות בצורה אישית, יש לשים לב שהשאלות קשות ויעלו צרכים שונים מהחניכים.

1. האם עברתי פגיעה ברשת בעבר? \ האם השתתפתי בפגיעה ברשת בעבר?

2. מה הדבר הכי קיצוני שראיתי ברשת לאחרונה?

3. מה הכי מפחיד אותי ברשת והאם בכלל מפחיד אותי?

### מתודה 4- דיון 20 דקות

- האם מישהו מעוניין לשתף במה שכתב?

- במידה וכן, מה? במידה ולא, למה?

- האם מה שנכתב היה אמיתי? מה הרגשתם בזמן בכתיבה?

- האם יש משהו שתרצו לשתף ברמת הקבוצה?

### מתודה 5- סיכום

כל אחד מהקבוצה יקבל חצי דף לבן חלק ויצטרך לרשום עם מה יצא מהיחידה, מה הבין ומה לוקח איתו מכאן לחיים האישיים.

חשוב להזכיר כאן את חשיבות השיתוף בבית הנוער ושהמנהל.ת נמצא שמה עבורם במידת הצורך, לצד הפוגע ולצד הנפגע.

## ערב שיא (שעה וחצי)

מטרה: להתנתק קצת מהסמינר ולגבש את כל האחוות ביחד .

משך היחידה: 60 דק

**מרכזים את כל החניכים במקום אחד ושמים להם כיווי עיניים.**

**לוקחים אותם למקום בו ארגנו מבעוד מועד מעגל פינות ישיבה , תאורה , גיטרות וכיבוד.**

**נעשה להם משחק חברה קליל מסביב למדורה.**

**נביא גיטרות ואולי הופעה חיה ומוזיקה נביא ספסלי ישיבה וכיסאות**

משחק:

משחק סיימון- חלוקה לפי אחוות(40 דקות)

1. שני אנשים קשורים בחבל ברגל אחת- 50 נק

2. לעשות את אתגר הפרוזן/ בובות שעווה - 30

3. להמציא מורל לקבוצה - 60 נק

4. לעשות תמונה של שני אנשים עושים עמידת ידיים אחד ליד השני - 30 נק

5. לעשות לב עם שלושה אנשים - 20 נק

6. להחליף נעל עם מישהו מהקבוצה - 30 נק

7. לעשות 10 סקוואט - 15 נק

8. לצלם תמונה של כל הקבוצה ולהעלות לאינסטגרם - 60 נק

9. להגיד את הא"ב מהסוף להתחלה בעמידת ידיים- 80 נק

10. להעלות סטורי של לפי של הקבוצה- 100 נק

11. לצלם 5 קעקועים שונים- 10 נק

12. ללכת צעדים עם מטבע על הסנטר- 20 נק

13. למרוח אודם על בן- 20 נק פר בן

14. לסיים תפוח כשכל אחד יכול לקחת ביס אחד- 70 נק

15. ללבוש חמש חולצות - 50 נק

16. ללבוש בוקסר מעל הבגדים לכל הזמן- 40 נק

18. לרקוד הורה- 10 נק

19. לעשות 30 שכיבות שמיכה - 30 נק



20. להתקשר למקדונלדס ולשאול איזה תוספת לפיצה יש להם- 40 נק
21. להצטלם עם 3 חיות שונות- 30 נק
23. לעשות קוקו חד קרן לכל הזמן- 20 נק פר בת
24. להצטלם בפוזה שלשלושת הקופים- 30 נק
25. לעשות את אתגר בובות הראווה לכל הקבוצה- 100 נק
26. מישהו עוצם את העיניים ואומר את השמות של כל הקבוצה- 100 נק
27. להמציא כיף סודי עם מישהו שאתה לא מכיר - 40 נק
29. לבקש ממישהו מקבוצה אחרת לשיר לך שיר - 30 נק
30. להביא חיבוק ל4 אנשים - 20 נק
31. לעשות חיקוי של נחש - 30 נק.
32. לגרום לאחד המדריכים לצחוק - 40 נק

20 דקות-

נכון שירונים של שירים שכיף לנגן בגיטרה ונשב במעגל ונשיר ביחד. בסוף ניתן להם את הלוז למחר שעת השכמה מה קורה מכאן הלאה ועוד.

#### עזרים:

אלבד שחור לכיסוי עיניים

2 חבילות נרות קטנים

קרשים למדורה

מרשמלו

כיבוד/חטיפים

גיטרות (בית הנוער קרית גת)

מזרונים ומחצלות

מחצלות (מבתי הנוער)



## איך זה משפיע עליי ולמי אני פונה? (שעה ורבע)

### מטרות:

1. איך אני מזהה תכנים בעייתיים ברשת?
2. איך אני מבין ומעבד מה תכנים שאני נחשף אליהם גורמים לי להרגיש?
3. איך אני יכול לסייע לעצמי ולסביבתי?

### 1. משחק פתיחה (10 דקות)

טאבו- בשתי קבוצות

- ♣ פוטושופ \*עריכה, אפליקציה, שינוי\*
- ♣ רשתות חבריות \*אפליקציה, אינסטגרם, טיקטוק\*
- ♣ מודל יופי \*דוגמנית, רזון, בלונדיני\*
- ♣ חברות \*אנשים, כף, לרכל\*
- ♣ גבול \*סמינר, ארצות, נושא שנתי\*
- ♣ עולם \*כדור הארץ, כוכב, מדינות\*
- ♣ טלפון \*שיחות, קטן, מחשב\*
- ♣ ריאליטי \*הישרדות, טלוויזיה, האח הגדול\*
- ♣ סטורי \*אינסטגרם, טלפון, תמונה\*
- ♣ ביטחון \*צבא, חוסר, שר\*

### 2. התרשמות (10 דקות)

מעלים דוגמאות לדברים שרואים ברשת וחניכים מרימים שלט צהוב ירוק אדום בהתאם לאיך התוכן משפיע על רגשותיהם.

דיון תוך כדי:

- איך אתם מרגישים עם הנושא?



- האם הוא חשוב בעיניכם או לא?
- איך אתם בוחרים לפעול או לא לפעול כשאתם נתקלים בו?
- למה דבר אחד סבבה ובשביל האחר לא סבבה
- האם משהו עבר את הגבול שלי הוא לא בסדר עבור האחר ?
- אם משהו בסדר בשביל חברים אני חייב שזה יהיה בסדר גם מבחנתי. ?

- ♣ התעללות בכלבים
- ♣ פוסט על חרם על ילד
- ♣ פוסט הסתה נגד ישראל
- ♣ סרטון אנטישמי
- ♣ סרטון של הפגנה אלימה
- ♣ סרטון של מה אכלתי היום
- ♣ תמונות לפני ואחרי דיאטה
- ♣ פרסומות
- ♣ פוסט על התחממות גלובלית
- ♣ סרטון על דעה פוליטית כמו שלי
- ♣ סרטון על דעה פוליטית שונה משלי
- ♣ שיימינג על מישהו
- ♣ סרטון של אוכל שאני לא אוהב
- ♣ סרטון מוקבאנג

♣ Asmr

- ♣ סליים
- ♣ פובים ו"בואו לשחק איתי"
- ♣ לייב של מישהי שעומדת על גג ומתכוונת לקפוץ

### 3. תחושות (15 דקות)

החניכים עומדים בשורה ועוצמים עיניים, המדריכים אומרים היגדים, וכל פעם שמישהו מזדהה עם משהו הולך צעד קדימה.





- ♣ רציתי להעלות פוסט אבל לאחר שהסתכלתי כמה פעמים על עצמי בפוסט התחרטתי ולא העלתי אותו
- ♣ הסתכלתי על סרטון שגרם לי להרגיש לא בטוח בעצמי ובגוף שלי
- ♣ לא העלתי פוסט כי פחדתי ממה שיגידו או יחשבו עליי
- ♣ השוויתי את עצמי למישהי שראיתי באינטרנט
- ♣ ראיתי סרטון שגרם לי להרגיש לא בנוח ודיברתי על זה עם חברים
- ♣ ראיתי סרטון שגרם לי להרגיש לא בנוח ודיברתי על זה עם מישהו מהמשפחה
- ♣ חבר/ה אמרו לי שהם רוצים להיראות כמו מישהו אחר
- ♣ יצא לי לדבר על מישהו על חוסר ביטחון שאני חווה
- ♣ כשגדלתי החברים והמשפחה פרגנו לי והרימו לי את הביטחון העצמי
- ♣ משהו שראיתי באינסטגרם או בטיקטוק שינה את הדעה שלי על משהו
- ♣ שלחתי לחבר תמונה או סרטון שלא היה לי נעים לראות
- ♣ העלתי פוסט או סטורי על נושא שחשוב לי
- ♣ הורדתי עוקב למישהו שלא הסכמתי עם הדעות שלו
- ♣ הורדתי עוקב למישהו שהתוכן שלו השפיע עליי בצורה רעה

#### 4. כתבות מפחידות (20 דקות)

מפזרים במרכז המעגל כתבות מודפסות, מחלקים את החניכים לזוגות או שלשות (לפי סדר הישיבה) וכל זוג בוחר כתבה.

הזוגות קוראים את הכתבה וכל זוג בתורו מסביר על הכתבה שבחר ומה הם חושבים.

שאלות מנחות:

על מה הכתבה?

מה לדעתנו הבעיה בסיפור?

מי האשם בסיפור?

מה היינו עושים אחרת במקום הקורבן?

האם היינו מספרים על זה למישהו לפני שהולכים להיפגש?



## 5. דין (15 דקות)

נורא קל לכולנו להגיד בדיעבד כמה המקרה היה לא בסדר וכמה לא היינו פועלים ככה, אבל בפועל בהתחלה כל המקרים האלה נראים נורא תמימים והיו יכולים לקרות כמעט לכולנו.

למי פה קרה או מכיר מישהו או מישהי שנפגש עם בנאדם זר מהאינטרנט? מישהו רוצה לספר על מקרה?

איך אפשר להיזהר יותר ממקרים כאלה?

מה מסוכן בלראות חיים מושלמים? האם זה גם מסוכן באותה מידה?

האם יש לנו סיבה לחשוש בכל אדם זר מהאינטרנט?

כמה המקרים האלה באמת נפוצים? האם זה אומר שצריך להיזהר מהם פחות?

מה אפשר ללמוד מכל הכתבות האלה?

## 6. סיכום (10 דקות)

כולנו רואים בגדול אותם דברים ברשת וזה משפיע עלינו בצורות שונות, ואנחנו יכולים לבחור את המרחב של עצמנו ולהפסיק להסתכל על סרטונים או פוסטים וללחוץ על "not interested", להמשיך לגלול הלאה ולא להיתקע על זה או אפילו למחוק אפליקציה שאנחנו רואים שעושה לנו רע.

7. מתודת סיכום-

כל אחד מקבל דף לבן ומצייר את מי שהוא היה משתף אם היה נתקל בסיטואציה כזו (אפשר גם לרשום ולהסביר בצורה טובה) איזה תכונות יש לך? מה המשמעות שלהם בחיים שלי?

עכשיו גם כשראינו שכולנו מתמודדים עם אותם דברים אנחנו יכולים לשתף ולדבר על זה עם חברים שלנו אם התביישנו עד עכשיו. סבב כל אחד אומר עם מה הוא יצא.

## נספחים:

(1) טאבו-

<u>פוטושופ</u>	<u>רשתות חברתיות</u>	<u>מודל יופי</u>	<u>חברות</u>
----------------	----------------------	------------------	--------------



אנשים כיף לרכל	דוגמנית רזון בלונדיני	אפליקציה אינסטגרם טיקטוק	עריכה אפליקציה שינוי
<b>ריאליטי</b>  הישרדות טלוויזיה האח הגדול	<b>טלפון</b>  שיחות קטן מחשב	<b>עולם</b>  כדור הארץ כוכב מדינות	<b>גבול</b>  סמינר ארצות נושא שנתי
		<b>ביטחון</b>  צבא חוסר שר	<b>סטורי</b>  אינסטגרם טלפון תמונה

(2) כתבות-

<p><b>התחזו ברשת לנשים, פיתו גברים למפגש - ושדדו באיומי סכין שני גברים התלוננו שנשדדו באיומי סכין בראשון לציון לאחר שפותרו להגיע למפגש עם "אישה שהכירו באינטרנט".</b></p> <p>גבר בשנות ה-20 לחייו, שטען כי נשדד באיומי סכין לאחר שפותרה להגיע למפגש עם בחורה ש"הכיר ברשת". כשהגיע למקום המפגש, הוא הותקף על ידי החשודים, שלקחו ממנו באיומי סכין כסף מזומן וטלפון סלולרי.</p> <p>החוקרים איתרו גבר נוסף שעל פי החשד נשדד באותה שיטה, יומיים לאחר השוד הראשון. שני תושבי העיר, בשנות ה-20 לחייהם, נעצרו אתמול בחשד למעשה.</p>
<p><b>הישראלית שעקצה גברים בסדרתיות</b></p> <p>שרונה פרינץ ילידת 1964 הכירה באינטרנט גבר ירושלמי, הציגה עצמה בפניו בכזב כבת 42 העוסקת ברפואה, ובמשך מספר חודשים קיבלה במרמה ממנו ומאמו עשרות אלפי שקלים, זאת על בסיס מצגים כוזבים שונים שהציגה להם, ובין אלה טענתה כי היא בהריון מאותו גבר ודבריה כי תעזוב את הארץ והוא לא יזכה לראות את בנו, וכן מצגי שווא על כך שבידיה להשיג לו דרכון בריטי.</p>

בנוסף, קיבלה פרינץ במרמה עשרות אלפי שקלים מגבר ירושלמי אחר שבפניו הציגה מצג מרמתי לפיו חלתה במחלה קשה ורק טיפול בשווייץ בעלות של עשרות אלפי שקלים יציל את חייה. כמו כן פרינץ ניסתה לקבל במרמה עבור עצמה דרכון ותעודת זהות ישראלים תחת שם כוזב, ולצורך כך הזדהתה בסניף משרד הפנים בירושלים באמצעות דרכון בריטי מזויף ומסמכים מזויפים אחרים.

**פיתה צעירה באינטרנט ואנס אותה בחורשה**  
**אייתי אשטמקר תושב קריית שמונה נעצר בחשד שפיתה צעירה מכרמיאל לבוא איתו**  
**לשתות וודקה בחורשה סמוכה. לטענתה, שם הוא אנס והיכה אותה**

צעירה בת 21 מכרמיאל נפלה אמש (שני) קורבן לאונס, שלפי החשד בוצע על ידי אייתי אשטמקר, תושב קריית שמונה בן 31, נשוי ואב לילדים. ההיכרות בין השניים החלה ביום רביעי בשבוע שעבר דרך רשת האינטרנט, כשאשטמקר הציג את עצמו כ"עידן", רווק בן 25. למחרת נפגשו השניים ליד ביתה של הצעירה, ומאז הם היו בקשר טלפוני וקבעו להיפגש אתמול פעם נוספת. מעדותה של הצעירה עולה, כי אתמול בשעות הערב הגיע החשוד למקום מגוריה במונית כשבידו בבקבוק וודקה. הוא הציע לה לנסוע לפארק חורשת סמדר הסמוך ולשתות שם לשוכרה.

היא נענתה להצעתו והשניים נסעו למקום. לטענת הצעירה, לאחר כשעה החל אשטמקר ללטפה, אך היא דחתה את המגע. בתגובה לסירובה, הוא אחז בשיער ראשה וחבט את פרצופה בשולחן הפיקניק עליו ישבו. אחר כך הניף החשוד סלע ואיים לרצוח אותה אם תסרב לקיים עמו יחסי מין. בהמשך, כך נטען, הפשיטה אשטמקר בכוח, אנס אותה מספר פעמים וכן ביצע בה מעשה סדום.

בשלב מסוים, כך העידה הצעירה בהמשך, היא ניסתה להימלט מהמקום. בשלב זה אחז אשטמקר בבקבוק, ואיים: "אחתוך לך את הפנים, ותישארי עם צלקות לכל החיים".

**התחזה לבן 17 וקיבל תמונת עירום מבת 12**

ניסים כהן, בן 67, פתח לפני כמה שנים חשבונות ICQ באינטרנט, והציג עצמו כצעיר כבן 17 בשם "אבי רון". הוא צירף לחשבון תמונה של צעיר נאה ותחת זהות בדויה נהג לפנות לנערות ולנהל עמן שיחות בעלות אופי מיני.

בין היתר ניהל האיש שיחה עם ילדה שבעת התכתובת עמה הייתה בת 12. הילדה צילמה את עצמה בעירום ושלחה לו את תמונותיה. הוא ניהל גם תכתובת בעלת אופי מיני עם שתי נערות, בנות 15 ו-16, וגם הן נאלצו לשלוח אליו את תמונותיהן בעירום.

**ארבע נשים טוענות כי השחקן והבמאי ארז דריגס הטריד אותן מינית**

אתר "פוליטיקלי קוראת" פירסם כתבה ובה עדויות של ארבע נשים שטוענות כי הטרדו על ידי השחקן ארז דריגס, יוצר וכוכב הסדרה "חזרות". לפי הכתבה, דריגס ניהל התכתבויות בעלות אופי מיני בוטה עם הנשים, גם לאחר שביקשו ממנו להפסיק. חלקן היו קטינות באותה עת.

"הייתי בת 17, אולי אפילו 16, וזה נמשך שלוש שנים. שלוש שנים של הטרדות והודעות בלי סוף", מספרת בכתבה אישה אחת, שהכירה את דריגס לפני עשר שנים, בזמן סיור של מגמת התיאטרון שבה למדה בבית הספר למשחק יורם לוינשטיין. דריגס, שהיה אז בן 29, לימד במוסד. לאחר הסיור, תלמידת התיכון דאז שלחה לו בקשת חברות בפייסבוק. בכתבה מובאים צילומי מסך של ההתכתבויות בין השניים. "בת כמה את בעצם", שאל דריגס, ונענה: "17. ואתה?" לכך השיב "אז יוצא כאילו אני פדופיל עכשיו?". בהמשך ההתכתבויות הצעירה העלתה חשש כי השחקן יאנוס אותה, והוא מצידו ענה "אם אאנוס אותך רק תרוויחי מזה".

עדות נוספת בכתבה היא של שחקנית צעירה, שהוטרדה לכאורה על ידי דריגס לפני כשלוש שנים. "בעקבות הצגה שעלתה בזמנו ב'צוותא', עלו לי כמה שאלות לגבי משחק ובימוי", סיפרה. "חשבתי לתומי שאוכל לפנות אליו באין מפריע דרך הרשת החברתית". לדבריה היא יצרה עמו קשר בפייסבוק, ובמהרה השיחה הפסיקה לעסוק בתיאטרון. "דריגס הציע שניפגש, אני סירבת", אמרה. "הוא החמיא על המראה החיצוני שלי, והחל לספר לי על איך הוא חרמן כרגע, תיאר איפה הידיים שלו נמצאות כרגע ומה הן עושות, ואף שלח תמונה של אזור החלציים. הוא היה לבוש, ובכל זאת, זה לא היה נעים ולא בהסכמה".

### התחזה למאמן שחייה וסוכן דוגמניות ותקף מינית ילדות בפתח תקווה

תושב עמנואל, בן 26, פגע באמצעות שימוש ביישומונים אינסטגרם, וואטסאפ ופייסבוק מסג'ר בכ-45 קטינות, תוך שימוש בזהויות בדויות רבות. לעתים הציג עצמו כנערה הנמשכת לנשים, כמאמן שחיה, כאדם אמיד או כמורה למיניות. הנאשם השתמש בשמות בדויים רבים, ובתמונות הנחזות להיות תמונות של הדמויות שאליהן התחזה.

הנאשם ניהל שיח מיני עם הקטינות במטרה לבצע בהן עבירות מין. הוא ביקש כי הקטינות תשלחנה לו תמונות עירום שלהן, ובמקרים מסוימים גרם לכך שהקטינות יבצעו בעצמן מעשי אינוס ומעשי סדום.

במספר מקרים אף נפגש הנאשם עם מספר קטינות פנים-אל-פנים. באחד המקרים שכנע הנאשם את אחת הקטינות, שאותה פגש פיזית, שיבדוק אם עדיין שמרה על בתוליה. וביצע בה מעשה אינוס בהסכמה שהוגשה במרמה. במקרה אחר נפגש הנאשם עם אחת הקטינות בקניון במרכז הארץ, נכנס עימה לתא השירותים, וניסה לבצע בה אקט מיני חרף התנגדותה. במספר מקרים אף סחט הנאשם את הקטינות במטרה לקבל מהן תמונות נוספות, לאחר שאלה סירבו להמשיך את ההתכתבות עימו.

במשפט צוין ההיקף העצום של הקטינות שנפגעו ממעשיו של הנאשם, שאת כולן פגש ברשת, ללא היכרות מוקדמת. וציינו את ייחודיותו של מקרה זה, שבו עבירות המין החלו במרחב המקוון, אך במספר מקרים חצו את המרחב הווירטואלי אל המרחב הפיזי.

## סיכום נושא ומה למדתי מתוך סיפור המקרה (45 דקות)

### מטרות:

- ♣ סיכום חציו הראשון של הסמינר על רשתות חברתיות ומעבר להאקתון
- ♣ להדגים את השימוש בלמידה כדי לבנות סמינר משמעותי

### 1. שאלות סיכום 25(דקות)

עדשי שוקולד צבעוניים, כל צבע הוא שאלה אחרת שאלה והחניכים בוחרים עדש אחד ועונים על השאלה בהתאם לצבע.

- ♣ האם אני מרגיש משהו שונה ביחס לנושא לאחר היחידות?
- ♣ מה המשבצת שהכי התחברתי אליה?
- ♣ משהו חדש שלמדתי על רשתות חברתיות
- ♣ יחידה או נושא שהייתי שמח להעמיק בו
- ♣ שאלה על רשתות חברתיות שלא קיבלתי עליה מענה
- ♣ דבר חדש שהבנתי והייתי רוצה ליישם
- ♣ זווית ראייה שונה שקיבלתי על רשתות חברתיות.

החלק הראשון של הסמינר עסק ברשתות חברתיות, אבל מעבר לנושא שלו - הקו המנחה שלו היה למידה. בחלק השני של הסמינר עליכם לעשות פרויקט/ סמינר והמטרה היא שהוא יגיע מתוך למידה שלכם את הנושא והעברה כמה שיותר טובה שלו הלאה.

### 2. שאלות על למידה: (15 דקות)

חבילה עוברת- בין השכבות מדייקים פתקים עם שאלות על למידה (מפורטות בסוף המתודה). משחקים ובכל פעם שהחבילה עוצרת- החניך עונה על שאלה.

מה דרך הלמידה הכי אפקטיבית עבורי כדי ללמוד?

- ♣ מה דרך הלמידה הכי אפקטיבית עבורי כדי ללמד אחרים?
- ♣ מה גורם לי להשתתף בפעילות?
- ♣ מאיזו פעילות הכי נהינתי ולמה?
- ♣ איזו פעילות הייתי רוצה לעשות בסמינר משלי?



- ♣ איזו שיטה הכי מקשה עלי ולמה?
- ♣ תמנה שלוש דרכים להעברת פעילות
- ♣ איזו דרך למידה הכי מתאימה לקבוצה גדולה?
- ♣ מה זה למידה בצורה חווייתית?
- ♣ איזו פעילות הכי זכורה לי ולמה?
- ♣ איזו פעילות הייתי משנה ולמה?
- ♣ מה הופך סמינר למוצלח בעיניי?

### 3. סיכום מדריך: (5 דקות)

(כל אחד אומר את מה שהוא מרגיש שנכון לאותו הרגע) ובכל זאת-

גאים בכך מאוד על שיתוף הפעולה וההקשבה שלכם, היה לנו מעניין בטירוף לשמוע מה יש לכם לומר ואנחנו מקווים שהרגשתם שלמדתם והחכמתם.

רשתות חברתיות היא נושא רחב שקשה לכסות ביום וחצי וברור לנו שלא ענינו על הכל, לכן מאוד חשוב לנו לומר שאם יש משהו שהרגשתם שהציף אתכם רגשית או שתרצו לקבל עליו מענה הוא מוזמן לפנות אלינו או למנהלים, חשוב שתגידו ולא תשמרו אצלכם.

ועכשיו, לאחר שלמדנו איך לעשות סמינר/ פרויקט איכותי על נושא מסויים - כמו הסמינר הזה על הרשתות החברתיותבו למדנו על הנושא מזוויות ותחומים שונים - אנחנו עוברים לחלק השני של הסמינר בו נעסוק באקתון. הסמינר שעברנו עד כה מהווה בעצם דוגמה לפרויקט כמו זה שהקבוצה שלכם עתידה לעשות באקתון, עליו נרחיב בחציו השני של הסמינר שמתחיל עכשיו:)

#### עזרים:

עדשים צבעוניות

עיתונים

## הנחיות וחיבור להאקתון(שעה)

#### מטרות:

1. הכנה והבנה לאיזה יום הם נכנסים

2. לייצר לחניכים תחושה יוקרתית ורצינית שהם הולכים להתנסות במודל מקצועי, עסקי מעולם ההיי טק. לרכוש כלים ממשיים לחיים הבוגרים, ללמוד דברים חדשים שמעולם לא נחשפו.



**א. מה זה האקתון? (10 דקות)**

נקרא ביחד את ההגדרה של האקתון :

"האקתון הוא אירוע יזמות מרתוני, העושה שימוש בחוכמת ההמונים, בו המשתתפים מתחלקים לקבוצות חשיבה, היוצרים ומפתחים יחדיו רעיונות והמצאות פורצי דרך, במטרה לנסות לענות על אתגר אשר הוגדר מראש על ידי מארגני האקתון. בעבר האקתון היה אירוע של 24 שעות רצופות המיועד למתכנתים ואנשי טכנולוגיה, במטרה ליצור תוצר טכנולוגי. אך מקובל כיום להשתמש בשם זה גם לתיאור אירוע המתרחש למשך 5 שעות עד 72 שעות רצופות, פתוח לקהלי יעד נוספים והתוצרים הסופיים בו לאו דווקא טכנולוגיים, אלא גם חינוכיים." (ויקיפדיה)

הסבר במילים של המדריכים ובדיקה אם יש מי שלא הבין משהו.

**ב. דיון: (15 דקות)**

♣ מי לקח חלק בהאקתון הקודם?

♣ איך היה לכם בהאקתון שנה שעברה

♣ מה לקחתם מההאקתון שנה שעברה

♣ האם יש לכם דוגמה להאקתון מהחיים האמיתיים? (כשהגיעה הקורונה, כל העולם היה בהלם וביקש מחברות רפואיות לחשוב איך לפתור את הבעיה הגדולה (מגפת הקורונה). החברות המוצלחות ביותר זכו לתקציבים מהמדינה להמשך פיתוח ולבסוף קמו כמה חברות (פיזר מביניהן) שמצאו את הפתרון בזמן הטובה ביותר. אנחנו מדינת הפיילוט של פיזר- לכל פרויקט חייבים לייצר פיילוט- התנסות ראשונית ובדיקת היתכנות. לאחר שעושים פיילוט ומסיקים מסקנות, אפשר להמשיך בייצור המוני. כך נראה תהליך של מיזם שמתחיל מבעיה!)

**ג. שלבי האקתון (15)**

4 נציגים, כל אחד בתורו, יציג בפנטומימה שלב אחר ועל חברי הקבוצה לנחש את השלב.

שלב 1 - הצגת האתגר

- ❖ הגדרה: נציגים מהגוף שתכנן את האתגר מתארים את האתגר שסביבו האקתון. האתגר חייב להיות מנוסח היטב כדי שהצוותים בהאקתון ידעו לענות על הצרכים של הלקוח ולפתח פתרונות רלוונטיים.
- ❖ כל בית נוער יספר את האתגר שסביבו הם יעבדו במהלך האקתון.

שלב 2 - העלאת רעיונות







- ❖ הגדרה: הצוותים דנים באתגר, מעלים רעיונות ובחרים את הטוב ביותר, איתו הם יתקדמו בהאקתון.
- ❖ חלוקת תפקידים

שלב 3 - פיתוח

- ❖ הגדרה: החלק העיקרי בהאקתון הוא שלב הפיתוח. בזמן הזה הצוותים מאפיינים, מעצבים ומפתחים את הרעיון עליו חשבו, ובמקביל מכינים מצגת בסגנון פיץ' למשקיעים, אותה הם יציגו מול השופטים.

שלב 4 - גמר

- ❖ הגדרה- אירוע האקתון מסתיים בגמר גדול, בו הצוותים עושים פיץ' מול צוות שופטים, אשר בוחרים את המנצח או המנצחים.
- ❖ בפיץ' על החניכותים להיות משכנעים ולהסביר היטב את הרעיון שלהם.

#### ד. הסבר קצר על מה הולך להיות בהאקתון הקרוב . (10 דקות)

- ♣ זמן עבודה שבהם נעבוד על הפרויקט\הסמינר שלנו
- ♣ עבודה הרצאות שיכולות לתת לנו כלי ומיומנויות חדשות עבור הסמינר
- ♣ חלוקת תפקידים בין חברי הקבוצה לקראת הוצאה לפועל של הפרוייקט
- ♣ הצגת פרזנטציות
- ♣ תחרות בין הקבוצות על הוצאה לפועל של הפרוייקט - לא מי הפרוייקט הטוב ביותר אלא למי התוכנית הריאלית המתוכננת ביותר ואפשרית לביצוע

תנו לחניכים זמן לשאלות כדי שיגיעו מוכנים להאקתון

### חשיבה מחוץ לקופסא - משלב הרעיון לביצוע(שעה)

#### מטרות:

1. היכרות עם חשיבה מקובעת
2. חשיבה מחוץ לקופסא
3. מתן כלים לחשיבה מחוץ לקופסא.



## 1. חשיבה בתוך הקופסא (5 דקות)

- כל חניך בתור יצטרך ללכת במרחב ובחור אביזר (כמו למשל מקל), לבחור לאותו אביזר משמעות אחרת מהמשמעות הקיימת שלו , כמו (מקל - חרב) , ולהציג לשאר החניכים את אותו אביזר בפנטומימה בשימוש אחר שהומצא לו, כל פעם שחניך הציג נמדד לו זמן , החניך שמצליחים לנחש את שלו בזמן הכי קצר מנצח .

נקרא את הקטע הבא:

או המדריך או ניתן לאחד החניכים להקריא :

"דפוסים - הרגלים/ קיבעונות חשיבה ההרגלים מפשטים את חיינו, מפעילים מחשבות ופעולות מוכרות בתגובה על מידע ומצבים המוכרים לנו. דרכו של המוח שלנו לעבד את העולם ע"י ארגונו בדפוסים. איננו נדרשים להשקיע מאמץ רב אנו מיישמים את הדפוסים מבלי לחשוב. קיבעונות חשיבה מצד אחד עוזרים להיות יעילים מצד שני הוא בולם חדשנות"

שאלות:

- מי יכול להסביר את המשפט - "קיבעונות חשיבה מצד אחד עוזרת להיות יעילים ומצד שני בולמת חדשנות"?
- למישהו יש דוגמא?

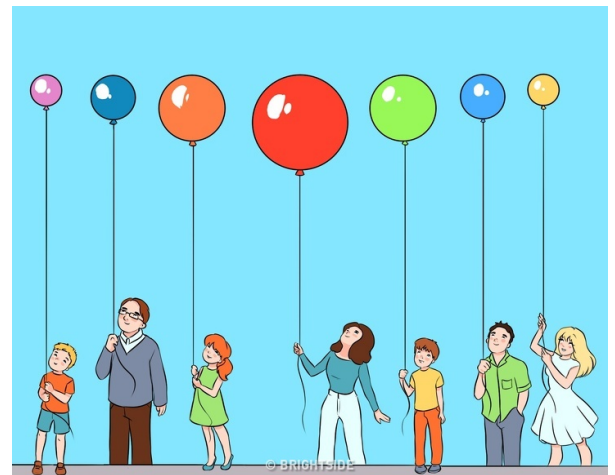
## 2. חשיבה מחוץ לקופסא (תרגילים) 10 דקות

תרגיל 1: מציירים על דף קו ושואלים את החניכים איך אפשר לקצר את הקו?

(יעלו הצעות שונות - למחוק מהצדדים, לקפל...)

אבל התשובה היא שפשוט צריך לצייר קו אחר, ארוך יותר

תרגיל 2: איזה בלון הכי קרוב לתקרה? ( צריך להדפיס את התמונה עם הבלונים)



(התשובה היא שכולם באותו גובה)

### 3. דין (10 דקות)

- מה גרם לכם לחשוב מחוץ לקופסא?
- באיזה ידע השתמשתם במהלך המשחק?

### 4. סרטון (5 דקות)

קיבעון מחשבתי - <https://www.youtube.com/watch?v=ZEwocGHzpWA>

### 5. חשיבה מחוץ לקופסא (15 דקות)

(ניתן כל פעם לחניך להקריא טיפ אחד)

טכניקות לחשיבה מחוץ לקופסא-

1. אימון ותרגול - כמו בספורט, בשביל להשתפר ולהילחם בדרך הקלה והבנאלית, צריך לחשוב על דרכים אחרות ויצירתיות ומיוחדות יותר בכל פעם שאתה נתקל בבעיה.
2. להתבונן, לקחת זמן חשיבה - ברגע שאתה מרגיע את המחשבה שהכל צריך לקרות מהר ועכשיו, אתה מצליח לחשוב בצורה יותר ברורה, יותר נינוחה וגם להעלות מחשבות יותר יצירתיות שלא היית חושב עליהם שאתה מרוכז רק בלפתור את הבעיה
- 
3. טכניקת ההכפלה-יצירת עותק נוסף (אחד או יותר) של אחד ממרכיבי המערכת, שינוי העותק והוספתו למערכת. בקשו מהחניכים לחשוב על דוגמאות. לאחר מכן, שאלו את החניכים מה החסירו בכל אחת מהדוגמאות שלנו: פחית תבלינים, כוס עם מידות, דבק דו"צ.
4. טכניקת איחוד משימות-הקצאת משימה או תפקיד נוספת למרכיב או למשאב קיים בתהליך בקשו מהחניכים לחשוב על דוגמאות. לאחר מכן, שאלו את החניכים מה החסירו בכל אחת מהדוגמאות שלנו: פס בטלפון, מצלמה בטלפון, פס צהוב בכביש עם פסי הרעדה.

### 6. סיכום (5 דקות)



- סבב איך היה ?
- מה לקחתי איתי ?
- האם אני חושב שזה כלי חשוב ?
- איפה הוא יבוא לידי ביטוי בפרוייקט ? בחיים ?

## עזרים

מחשב מקרן רמקול

## היום השלישי

### האקתון (שלוש שעות)

### 3 שעות זמן עבודה

#### מטרות:

1. החניכיות יתקדמו משמעותית בעבודה על הפרוייקט שלהם ואף יגיעו לשלב ביצוע
2. החניכיות ירגישו חלק מארגון ארצי המקדם בפרוייקטים חברתיים
3. החניכיות יתנסו בהעברת פרזנטציה וישפרו את היכולות הוורבליות שלהם
4. החניכיות ימצאו הנאה בעשייה ובקידום ערכים החשובים להם

#### סטינג:

### האקתון- החלק המשמעותי ביותר, ולכן זה קריטי ליצור יוקרה ביום זה.

במהלך היום יש לייצר אווירה נעימה ומלהיבה עד ידי:

1. מוסיקה מלהיבה (בין לבין שעות הריכוז שלהם)
2. שולחן ערוך עם כיבוד מפנק לאורך היום
3. לפנק את החניכים במהלך היום במתוקים (אפשר כל חצי שעה לעשות הפסקה של נשנושים לשלוש דקות ואז לחזור לעבוד).
4. שעות גדול שמראה כמה זמן נשאר (אפשר כמו טיימר- משלוש שעות ועד שנגמר הזמן)
5. תפאורה/ עיצוב החלל יוסיף ליוקרה- אל בדים לקישוט, שולחן בופה, פינת קפה וכו'
6. סדר וניקיון חשוב מאוד לסביבת עבודה מאפשרת.

#### ❖ חשוב מאוד שיהיה:

1. להכין מראש דפים עטים, מחשבים וציוד משרדי.





2. מקרן, רמקולים, פלייליסט, או שידור צפייה אחר (לארגן מראש) שלא יהיו תקלות צפייה. זה חלק מהיוקרה של הערב. חשוב לעשות אזור צפייה "WOW"!

3. הכנת חדר התייעצויות עם מנטור. משהו מזמין שיעזור לחניכים לרצות להגיע

### מהלך:

1. ההאקתון מתחיל בסדנאות מיומנות אשר עוברות על ידי אנשים שעוסקים ועסקו בבניית תוכן וסמינרים ( כל חניך בוחר לאן הוא רוצה להכנס, שימו לב שבתוך קבוצה צריך שיתחלקו בין כל הסדנאות כדי שלקבוצה יהיה את מירב הידע)

2. זמן העבודה לאקתון יהיה בין 15:00-18:15

### **3. ההאקתון יתקיים בזמן עבודה מרוכז**

4. התבקשתם להכין מראש צוותי עבודה לפי נושאים, בזמן העבודה כל צוות עבודה יתכנס לעבוד על הפרוייקט שלו שבסוף זמני העבודה תתבקשו לשלוח מצגת לקראת הפרזנטציה.

5. במהלך שעות אלו יהיו מנטורים שיהיו זמינים עבור החניכים להתייעצויות. התייעצות פרונטאלית או דרך התייעצות טלפונים. כדי שבאמת תהיה למידה של כלים ומיומנויות, יש חשיבות בכך שהמדריכים ילוו את החניכים למנטור.

6. בשעה 18:15 כל קבוצה תשלח את הפרזנטציה שלה לקבוצת הוואטסאפ ולמייל [kiryat.gat@kadimanoar.org](mailto:kiryat.gat@kadimanoar.org) (סרטון פיץ'+

מצגת/ תוכנית עבודה/ סרטון הסבר) חשוב לשים דגש על צעדים מחייבים כלומר מעבר להסבר על הפרוייקט יש להציג צעד אחד של ביצוע לדוגמא: פלייר, רתימת שותף, פרסום ברשתות החברתיות וכו'. על הקבוצה להתחיל בהסבר- מה הבעיה ואיך הם מתכוונים לפתור את הבעיה. לאחר מכן החניכים יספרו על הפרוייקט שלהם ומה הם כבר הספיקו לעשות עד כה כולל תוכנית עבודה

7. נקודות לשיפוט בסמינר: \***התכנות**: \*דד ליין לביצוע הסמינר-5 נק'

משך הסמינר-5 נק'

הבנת קהל היעד ואתגרים שהוא מציב-10 נק'

מיקום הסמינר-5 נק'

חלוקת תפקידים בצוות-10 נק'

סה"כ 35 נק'

### **מבנה הסמינר ומטרות:**

מטרות הסמינר - 10 נק'

לו"ז הסמינר-5 נק'

עומק הסמינר (כותרות)-10 נק'

קישור לנושא על הגבול-5 הק'





מקוריות הנושא- 5 נק'.

גוון העברת הסמינר- 5 נק'

סה"כ-40 נק'

### **פיץ:**

מקורית הצגה- 10 נק'

חלוקת ההצגה לנושאים-5 נק'.

בהירות המסר-10 נק'

♣ **בשעה 19:00 נתכנס כולם באולם שם נצפה בכלל הפרזנטציות ביחד עם חבר השופטים.**

### **בסיום האקתון יבחרו 3 מקומות הראשונים וחביב הקהל.**

פרס ראשון: 1500 ש"ח

פרס שני: 1000 ש"ח

פרס שלישי- חביב הקהל: 500 ש"ח

♣ יצוינו לשבח בתי נוער שעבדו יפה אך לא זכו במקומות הראשונים

### **עזרים**

♣ מחשבים, רמקולים, מקרן

♣ אלבדים, סלוטייפ, שלטים וכל דבר שיהפוך את הערב ליוקרתי

♣ שולחנות, מפות וכיסאות- סביבת עבודה נעימה

♣ מחברות ועטים, גאנט שנתי למילוי דד לינים ומשימות, מרקרים וכו'

♣ כיבוד יוקרתי וממתקים חטיפים

## **פעילות הפגתית (שעה וחצי)**

מטרה:

הפוגה, גיבוש וסיכום הסמינר.



חלוקה לבתי נוער/אחוות, פתירת חידות, ביצוע משימות ומעבר בין מיקומים בכפר כקבוצה.

10 תחנות- לכל תחנה יש חידה ומשימה שתביא אותם למיקום הבא.

1. רפת
2. אורווה
3. כלביה
4. פינת חי
5. מגרש כדורגל
6. סמינריון
7. חדר האוכל
8. מרכז למידה
9. מעבדת פיסיקה
10. נקודת התחלה.

חידות ייכתבו לכל מיקום, כל קבוצה תתבקש לבצע משימה- לצלם אותה- לשלוח בקבוצה ועל פי כך תקבל את הרמז למיקום הבא.

עזרים:

מעטפות

הדפסת חידות

מדבקת מרוץ למיליון

פרס לקבוצה המנצחת.



## פעולת איך ממשיכים מכאן (שעה ורבע)

### מטרות:

1. לדבר על מה למדנו בסמינר ומה אנחנו לוקחים ממנו.
2. איך ממשיכים וממשים את הפרויקטים שלנו.
3. שכל חניך יבין מה המקום שלו בקבוצה ואיזה מקום הוא רוצה לקחת בפרוייקט

**הערה למדריך - לפני שנתחיל את הפעולה חשוב לעשות בריף מהיר יחד עם החניכים על הפעולות שעברנו ולבדוק מה הם זוכרים ולהזכיר להם את מה שהם לא.**

### 1. התרומה האישית משפיעה על הקבוצתית - (10 דק')

במתודה הזו נייצר שיח על התרומה האישית של כל אחד בתוך הקבוצה בעקבות ההאקתון. מה כל אחד צריך לעשות וכמה חשוב שכולם יתרמו ביחד אחרת הפרוייקט/סמינר לא יעבוד.

נתחיל בדיון קצר על ההאקתון:

- ♣ מה היה החלק שלי בהאקתון?
- ♣ האם הרגשתי שאני נותן מעצמי למאמץ הקבוצתי בהשתתפות בהאקתון?
- ♣ איך אני מסכם את העבודה על ההאקתון?

### 2. החלק שלי במכונית (15 דק')

מפזרים על הרצפה מלא חלקים באוטו וציטוטים עליהם (מצורף בנספח תמונה של מה שנדפיס) ונביא לכל ילד דף לבן. נבקש מהילדים להסתובב ולבחור מה הם במכונית שלהם בשלוש קבוצות שונות בחיים שלהם (למשל בית ספר, משפחה, בית נוער), ניתן להם לשתף מה בחרו ולאחר מכן

נעלה שאלות לדיון על התפקיד שלנו בקבוצות השונות והתפקיד שלקחנו על עצמינו בחלקים השונים בסמינר.

### שאלות:

- ♣ איזה תפקידים אנחנו לוקחים בקבוצות בחיים שלנו?





♣ האם בכל קבוצה התפקיד שלנו זהה?

♣ אם כן, למה? אם לא, למה?

♣ האם אנחנו בוחרים איזה תפקיד לקחת או שהתפקיד מגיע אלינו?

♣ האם אתם יודעים לזהות את התפקידים שתעשו בצורה הכי טובה?

נסיים בלהסביר שהאוטו שלנו לא יפעל כמו שצריך בלי כל אחד מהחלקים ושצריך את כולם בשביל לפעול אבל לא בכל פעילות אתה חייב להיות באותו המקום באוטו.

♣ מה לקחתי מביצוע הטיול לפרויקט הקבוצתי?

♣ האם התפקיד שלי בתוך המכונת בקבוצה השתנה עקב הטיול?

♣ איזה כלים לקחתי איתי מהטיול לפרויקט הקבוצתי?

♣ האם אני מרגישה יותר מוכן להתמודד עם הפרויקט \ לקחת אחריות בקבוצה

♣ האם בעקבות הסמינר קיבלתי פרספקטיבה אחרת על הפרויקט? (יש דברים שלא יעבדו דברים שכן)

3. **נשחק את המשחק אנדרלמוסיה (10 דק)** - כל חניך מקבל פתק (נספחים) עם משימה והנחיה, למשל - ברגע שמישהו קופץ, תמחא 3 פעמים כף וככה יהיו סדר פעולות שיקרו רק בזכות הפעולות האחרות. לאחר מכן שיסיימו את הסבב הזה, הם יבינו שרק אם כל אחד עושה את המשימה שלו ותורם את חלקו בפרויקט אז הכל יעבוד ביחד למטרה הקבוצתית שלנו.

4. **דיון: (15 דק)**

♣ איך המשחק לעבודה על הפרויקט/סמינר שלנו? (להסביר אם לא מבינים)

♣ האם אתם מסכימים עם זה שאם יש מישהו שלא עובד הפרויקט לא יתקיים. אם כן, למה. אם לא, מה יקרה למי שכן עובד?

♣ האם יש לנו בתור קבוצה, מעבר לאחריות האישית, גם אחריות קבוצתית? האם עלינו לדאוג ששאר החברים שלנו עושים

את החלק שלהם ומסתדרים?

♣ בעוד חודשיים שנסיים את הפרויקט/סמינר ונוציא אותו לפועל איך ארצה שארגיש ותראה התוצאה הסופית?

5. **קפסולת זמן (20 דקות)**

כל אחד רושם לקבוצה איך היו רוצים לראות את הפרויקט בסופו, איזה חלק הם רוצים לקחת בפרויקט ומה הוא הפרויקט המוצלח מבחינתם בתהליך הקבוצתי



**נספחים:**

**אנדרלמוסיה:**

- ♣ תמחא כף
- ♣ אחרי שמישהו מוחא כף תקפוץ במקום שלוש פעמים
- ♣ אחרי שמישהו קופץ במקום שלוש פעמים תרים את יד ימין
- ♣ אחרי שמישהו מרים את יד ימין תסתובב במקום
- ♣ אחרי שמישהו מסתובב במקום תתישב ותקום
- ♣ אחרי שמישהו מתיישב וקם תעמוד על רגל אחת
- ♣ אחרי שמישהו עומד על רגל אחת תקיף את המעגל
- ♣ אחרי שמישהו מקיף את המעגל תגיד "חתול"
- ♣ אחרי שמישהו אומר "חתול" תעשה פיסוק
- ♣ אחרי שמישהו עושה פיסוק תתן למדריך כיף
- ♣ אחרי שמישהו נותן למדריך כיף תתקדם שני צעדים קדימה
- ♣ אחרי שמישהו מתקדם שני צעדים קדימה תלך שני צעדים אחורה
- ♣ אחרי שמישהו הולך שני צעדים אחורה תעשה לב עם הידיים
- ♣ אחרי שמישהו עושה לב עם הידיים תעשה חיקוי של תרנגול
- ♣ אחרי שמישהו עושה חיקוי של תרנגול תצעק "אנדרלמוסיה"

**עזרים :**

תמונות של חלקי המוכנית

[https://docs.google.com/document/d/1XREbU84AkHdCbHT8-q6t4bOIPv\\_n2d77iRld4pULqL8/edit](https://docs.google.com/document/d/1XREbU84AkHdCbHT8-q6t4bOIPv_n2d77iRld4pULqL8/edit)

**פעילות עיבוד (30 דקות)**

**מטרות:**

1. לעבד את הסמינר ולשמוע את חוויות החניכים



### זיכרון מעבר על היחידות (10 דק')

נפזר על הרצפה משחק זיכרון עם השמות של היחידות ובכל פעם שיימצא זוג החניך שמצא את הזוג יסביר ויזכיר מה היה ביחידה

### עיבוד סמינר – (20 דק')

במתודה זו נעבד כקבוצה את מה שלמדנו מהסמינר.

כל חניך מקבל שלושה פתקים (ירוק, צהוב ואדום) ועל הרצפה מונחות חמש שאלות. כל חניך, בתורו בסבב, יבחר שאלה אחת שעליה הוא רוצה לענות ואחרי שיגיד את התשובה שלו כל חניך ירים פתק בהתאם לתשובה- אם הוא מסכים איתה אז פתק ירוק, אם הוא מרגיש ההפך אז פתק אדום ואם חצי חצי אז פתק צהוב. **רצוי לשאול בכל פעם חניך או שניים שמסכימים \ לא מסכימים עם התשובה שנאמרה, בנוסף, לבקש מהחניך שעונה שיפרט על התשובה שלו ולנסות לעורר שיחה.**

#### **השאלות:**

- ♣ מה המשבצת שהכי נהייתי בה? למה?
- ♣ באיזו משבצת הכי למדתי?
- ♣ לאיזו משבצת הכי פחות התחברתי?
- ♣ מה לא ידעתי לפני הסמינר שלמדתי במהלכו?
- ♣ מה לקחתי מהסמינר לפרויקט הקבוצתי
- ♣ כמה אני מרגיש מוכן לעבודה על הפרוייקט?
- ♣ האם אני מרגיש שהסמינר תרם לי להמשך? באיזה אופן?
- ♣ מה היו הקשיים בעבודה על הפרוייקט, ומה היה טוב?

### סיכום סמינר (45 דקות)

#### ציוד

מרשמלו בשני צבעים

#### מטרות





1. לשמוע איך היה לחניכים ולכתוב נקודות לשיפור ושימור.
2. לסכם עם האחווה, לפרגן אחד לשני, ולסיים בטעם חיובי

### **סיכום שיפור ושימור - 10 דק'**

נחלק לכל חניך מרשמלו בשני צבעים. צבע אחד נקודה לשיפור בסמינר והצבע השני נקודה לשימור. זה כדי שנדע אנחנו מה היה טוב ומה פחות.

כל חניך בתורו יסכם איך היה לו הסמינר, ויתן נקודה לשיפור ונקודה לשימור. אחרי שאומרים אפשר לאכול את המרשמלו.

### **סיכום עצמי (10 דק')**

כל אחד מקבל דף ועט וכותב מכתב לעצמו בסוף הפרוייקט אפשר לשים ברקע שירים רגועים שאלות מנחות:

ציפיות מהפרוייקט, מעצמי, מהקבוצה, מהמדריכה.

חששות מהפרוייקט

מה אני רוצה ללמוד, במה אני מרגיש שאני צריך להשתפר עד הפרוייקט

דברים שהייתי רוצה לבדוק אם יתגשמו עד הביצוע של הפרוייקט

רעיונות ראשוניים שיש לי לפרוייקט

### **עין טובה - 15 דק'**

כדי לסיים את הסמינר בטוב נעשה סבב "עין טובה".

יושבים במעגל עם עיניים עצומות, בכל פעם מעירים מישהו ושואלים אותו אחת מהשאלות הבאות, החניך ששואלים אותו את השאלה מצביע על חניך אחר וחוזר לעצום עיניים, המדריכה מעירים את החניך שהצביעו עליו ועכשיו תורו לענות על שאלה.

שאלות:

★ מישהו שנהניתי להכיר בסמינר

★ מישהו שלמדתי עליו משהו חדש

★ מישהו שהצחיק אותי

★ מישהו שתמך בי





- ★ מישהו שהיה לי מעניין איתו ביחידות
- ★ מישהו שאי שמחה שיצאתי איתו באחוזה
- ★ מישהו שהייתי רוצה להכיר יותר
- ★ מישהו שהתחברתי אלו
- ★ אפשר להוסיף עוד שאלות בסגנון או לשאול אותה שאלה כמה פעמים בכל פעם ילד אחר.

### **סיום אחוותי וקבוצתי (10 דק')**

**המדריכים יסכמו את הסמינר עם האחוזה וניפרד לסיכום קצר קבוצתי שכל מדריך יבנה לקבוצה שלו**

