מהדורה למורה – מפתח תשובות

מטרות הדף:

- להכיר כללי זהירות בסיסיים בעת שימוש באינטרנט ובמשחקים מקוונים
- לזהות מצבים שבהם צריך לעצור, לחשוב ולבחור נכון
- לדעת למי לפנות כשמשהו ברשת מרגיש לא נכון

גרסת חנ"מ – פחות פריטים, עד 3 אפשרויות בחירה, בנק מילים, גופן מוגדל ושורות כתיבה רחבות. מומלץ להקריא את ההוראות בקול ולעבוד חלק אחר חלק, בלי הגבלת זמן.

חלק א' – בוחרים נכון – שאלות אמריקאיות

1. א – לא מוסרים סיסמה, גם לא לחברים טובים
2. ב – זר ברשת
3. א – מתעלמים ומספרים למבוגר אחראי

חלק ב' – נכון או לא נכון

1. לא נכון – סיסמה היא אישית ולא נותנים אותה גם לחברים טובים.
2. נכון – מבוגר אחראי יכול לעזור ולדעת מה לעשות.

חלק ג' – השלימו את המילה החסרה

1. סיסמה
2. בוחרים

חלק ד' – מתאימים מושג להסבר

1. 1 – ג (קוד אישי שלא משתפים עם אחרים)
2. 2 – ד (מישהו שלא מכירים באמת)
3. 3 – ב (מי שאפשר לספר לו כשקורה משהו לא נעים)
4. 4 – א (כלי שמפסיק קשר עם מי שמטריד)

חלק ה' – כותבים ומסבירים

1. לא, אני לא נותן/ת סיסמה גם לחברים, זה אישי ושלי בלבד.

חלק ו' – כתיבה פתוחה

כרטיס יציאה – מה לחפש

- לא מוסרים סיסמה לאף אחד
- למבוגר אחראי
- מישהו שכותב לנו אבל לא מכירים אותו באמת

טיפים להפעלה:

- אפשר לפתוח בדיון קצר על חוויות אמיתיות של התלמידים ברשת, בלי לציין שמות אתרים או משחקים ספציפיים
- מומלץ לתרגל בעל פה את התרחיש של בקשת הסיסמה לפני שממלאים את הדף
- לסיים בחיזוק המסר: לעצור, לחשוב, לבחור, ולספר למבוגר כשצריך

דף תרגול: בוחרים בטוח ברשת

דף התלמיד/ה חנ"מ

שם: _____ **כיתה:** _____ **תאריך:** _____

ברשת אנחנו משחקים, לומדים ומדברים עם חברים, אבל לפעמים קורים מצבים שצריך לעצור, לחשוב ולבחור בזהירות. בדף הזה נתרגל איך לבחור נכון כשגולשים.

בנק מילים: סיסמה | בוחרים

1 חלק א' – בוחרים נכון – שאלות אמריקאיות

הקיפו את התשובה הנכונה.

1. חבר מבקש את הסיסמה שלכם למשחק כדי "לעזור לכם לעלות שלב". מה עושים?

א) לא מוסרים סיסמה, גם לא לחברים טובים

ב) כותבים אותה בקבוצה כדי שכולם יעזרו ג) נותנים לו כי הוא חבר

2. מישהו שלא הכרתם מעולם כותב לכם הודעות במשחק. איך קוראים לו?

א) חבר קרוב ב) זר ברשת ג) בן משפחה

3. מה עושים אם מישהו כותב לכם דברים לא נעימים במשחק מקוון?

א) מתעלמים ומספרים למבוגר אחראי ב) עונים באותה צורה

ג) ממשיכים לשחק בשקט

2 חלק ב' – נכון או לא נכון

סמנו ✔ נכון או ✘ לא נכון.

#	משפט	✔ נכון	✘ לא נכון
1	אפשר לתת סיסמה לחבר טוב כי הוא לא יעשה כלום רע.	☐	☐
2	אם מרגישים לא נוח ממשהו שקורה במשחק מקוון, חשוב לספר למבוגר אחראי.	☐	☐

3 חלק ג' – השלימו את המילה החסרה

השלימו את המילה החסרה.

1. לא מוסרים את ה- _____ שלנו לאף אחד, גם לא לחברים.

2. כשמשהו מרגיש לא נכון ברשת, עוצרים, חושבים ו _____ .

4 חלק ד' – מתאימים מושג להסבר

התאימו: כתבו ליד כל מספר את האות המתאימה מהעמודה השמאלית.

1. סיסמה	___	**א.** כלי שמפסיק קשר עם מי שמטריד
2. זר ברשת	___	**ב.** מי שאפשר לספר לו כשקורה משהו לא נעים
3. מבוגר אחראי	___	**ג.** קוד אישי שלא משתפים עם אחרים
4. דיווח וחסימה	___	**ד.** מישהו שלא מכירים באמת

5 חלק ה' – כותבים ומסבירים

ענו בקצרה.

1. מה הייתם עונים לחבר שמבקש את הסיסמה שלכם למשחק? כתבו תשובה קצרה.

6 חלק ו' – כתיבה פתוחה

כתבו תשובה מלאה במשפטים שלמים.

כרטיס יציאה

מה עושים כשחבר מבקש מכם סיסמה?

למי מספרים כשמשהו ברשת מרגיש לא נכון?

איך הרגשתי בשיעור? 😀 🙂 😐 ☹️