

# מדריך למנחה ומורה

חינוך לאוריינות מידע ומדיה ביקורתית דרך משחק

## 1. על המשחק – רקע תאורתי ומטרות חינוכיות

BADOOK הוא משחק מובייל חינוכי לגילאי 10–14, המלמד אוריינות מדיה ביקורתית דרך חוויית משחק מהנה ורלוונטית. השחקן מנהל את עמוד הרשתות החברתיות של בית הספר, ומתמודד עם זרם ידיעות שחלקן אמיתיות וחלקן מידע מוטעה.

המשחק מבוסס על [מודל SIFT](#) – שיטה לבדיקת מידע המשמשת חוקרי תקשורת ומחנכים ברחבי העולם. **להלן הסבר המודל כפי שמושם במשחק:**

|          |                            |                                                                                            |
|----------|----------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>S</b> | <b>Stop</b><br>עצור        | אל תשתף מיד – עצור ושאל: "מה אני עומד לפרסם?" במשחק: חשוב לפני שלוחצים "פרסם".             |
| <b>I</b> | <b>Investigate</b><br>חקור | בדוק את המקור – מי שלח, ומה האינטרס שלו? במשחק: בדוק מי שולח את הידיעה לפיד.               |
| <b>F</b> | <b>Find</b><br>מצא מקורות  | חפש אישור ממקורות אמנים נוספים. במשחק: "חפש ברשת" – Schoolgle עם מקורות פיקטיביים מגוונים. |
| <b>T</b> | <b>Trace</b><br>עקוב       | עקוב אחרי הטענה עד למקור המקורי. במשחק: כלי התחקיר המתקדם.                                 |

המשחק מעמיד את הלומד בפני דילמות אמיתיות ומאפשר לו לחוות את ההשלכות של החלטותיו בסביבה בטוחה.

### מטרות חינוכיות:

- לפתח אצל הלומדים הרגלי חשיבה ביקורתית שיועברו מהמשחק לחיי הרשת האמיתיים.
- הלומדים יכירו כלים ואסטרטגיות לזיהוי ובדיקת מידע.
- הלומדים יוכלו להסביר מהו מידע מוטעה (Misinformation) ומה ההבדל בינו לבין מידע אמין.
- הלומדים יוכלו לזהות גורמים המשפיעים על אמינות מידע ברשת.
- הלומדים יבינו שגם כלי בינה מלאכותית, מנועי חיפוש וחברים יכולים לטעות או לספק מידע חלקי.
- הלומדים יפתחו מודעות לאחריות האישית שלהם בהפצת מידע.

### בסיום הפעילות התלמידים יוכלו:

- לבדוק מי עומד מאחורי מקור מידע מסוים.
- להשוות בין מספר מקורות מידע לפני קבלת החלטה.
- לנמק מדוע החליטו לפרסם או לא לפרסם ידיעה.
- לזהות סימני אזהרה אפשריים, כגון:
  - כותרות דרמטיות במיוחד
  - היעדר מקור ברור
  - טענות חריגות ללא הוכחות
  - הסתמכות על שמועה או עדות יחידה

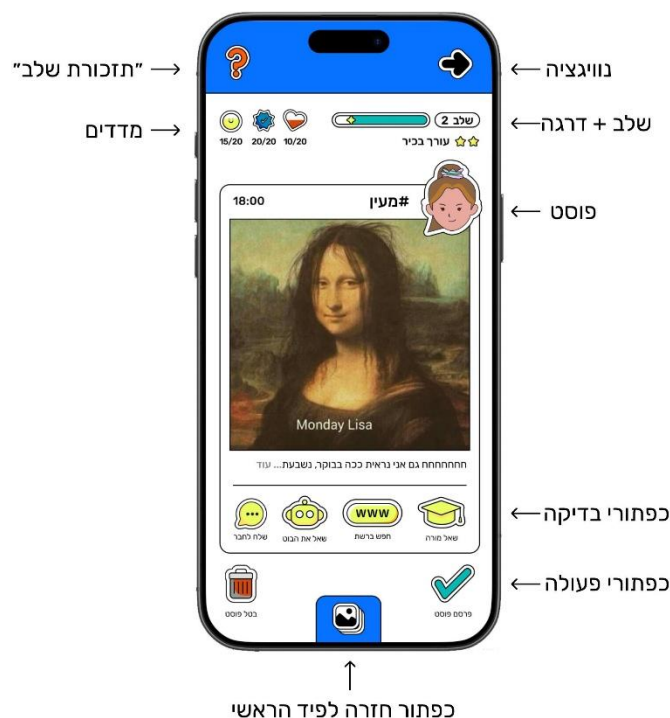
**בסיום הפעילות התלמידים יוכלו להעריך את מהימנותו של פריט מידע דיגיטלי באמצעות יישום מודל SIFT, שימוש במקורות מידע מגוונים ונימוק החלטותיהם על בסיס ראיות ומקורות.**

## 2. מבנה המשחק

כל שלב מורכב ממחזור קבוע:

- קבלת ידיעה בפיד (סרטון / תמונה / טקסט)
- שימוש בכלי בדיקה (אופציונלי אך מומלץ)
- החלטה: פרסם / בטל
- קבלת פידבק מיידי על השפעת ההחלטה על המדדים

### פיד ראשי



ממשק הפיד הראשי: המדדים (ויראליות, אמינות, אווירה), הידיעה וכלי הבדיקה

### שלושת המדדים

כל שלב נבחן לפי שלושה מדדים. האיזון ביניהם הוא ליבת האתגר הפדגוגי:

| מדד        | מה מעלה אותו                                   | מה מוריד אותו                |
|------------|------------------------------------------------|------------------------------|
| ויראליות 📈 | תוכן ויראלי, דרמה, אתגרים מגמתיים              | חוסר פעילות; תוכן "משעמם"    |
| אמינות ⭐   | פרסום מאומת; תחקיר מוצלח; תיקון טעויות         | פרסום שקר; היתפסות; אי-בדיקה |
| אווירה 😊   | תוכן חיובי, פתרון קונפליקטים, אירועים קהילתיים | רכילות, דרמה, תוכן פוגעני    |

### 3. כלי הבדיקה — ניתוח פדגוגי

לכל כלי בדיקה יש מטרה חינוכית ברורה מעבר לפונקציה המשחקית שלו:

שאל חבר

“שאל חבר”

בחירה באחד מהאייקונים מעלה פופ אפ עם החבר הנבחר, והטיפ שלו.



בחירת דמות מהרשימה; לכל דמות מומחיות ואמינות שונה

הכלי מלמד חשיבה ביקורתית בשיחה עם חברים. חבר שמספר לנו משהו מושפע מהאינטרסים, מהמומחיות ומהאישיות שלו. זהו אחד מהשיעורים החשובים ביותר.

הכלי מזמן אפשרויות לדיון:

- מדוע לא כדאי לסמוך על כל חבר בכל נושא?
- מה ההבדל בין דעה לעובדה?

## Schoolgle — חפש ברשת



### "חפש ברשת"

www

בלחיצה על כפתור "חפש ברשת" בתפריט כפתורי הבדיקה, נפתח מסך חדש המדמה מנוע חיפוש.

המסך נפתח ב"דיסקליימר", הכולל הוראות פשוטות וקצרות בנוגע למהות המסך. ניתן לחזור אל הדיסקליימר הזה כל רגע באמצעות לחיצה על אייקון הגלובוס שנמצא בצד הימני התחתון של המסך.

מנוע חיפוש פיקטיבי עם חמש תוצאות מגוונות ואפשרות לחוץ על שני קישורים בלבד

### "חפש ברשת"

www

תוצאות החיפוש מכילות רשימה של אתרים פיקטיביים, כאשר לכל אחד יש אייקון משלו



כל אתר מייצג סוג שונה של מקור: מהימן, שגוי, ויראלי ולא-רלוונטי

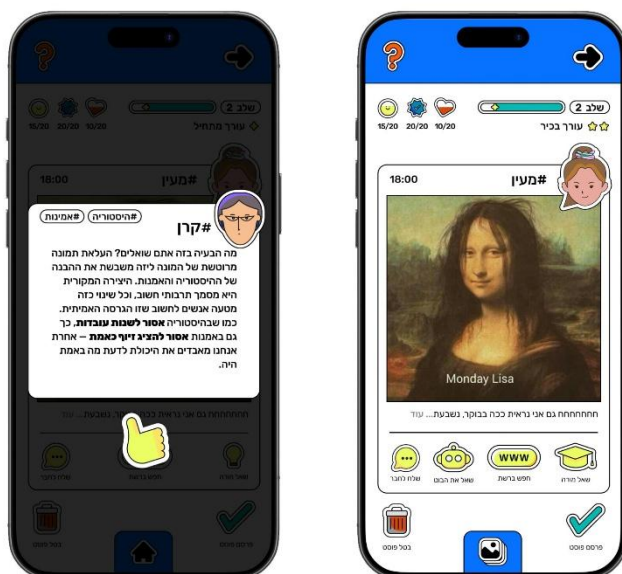
**הכלי למלמד:** לא כל מה שמופיע בגוגל הוא אמין. הכלי מזמן אפשרות ללמד ילדים לבחון כתובת URL, את טון הכתיבה ומי עומד מאחורי האתר. המגבלה של שני קליקים יוצרת לחץ שמדמה את הלחץ האמיתי של קבלת החלטות מהירה ברשת. **הצדמנות לדיון:** "איך מזהים אתר אמין?"

## שאל מורה

## "שאל מורה"



בלחיצה על כפתור "שאל מורה" בתפריט כפתורי הבדיקה, נפתח פופ אפ עם הסבר רלוונטי.



המורה מכוונת לרוב בשאלות, לא נותנת תשובות ישירות

**הכלי למלמד: חשיבה מטה-קוגניטיבית — לשאול שאלות נכונות על המידע. הכלי מוגבל בכמות שימושים, מה שמלמד ניהול משאבים ועצמאות קוגניטיבית.**

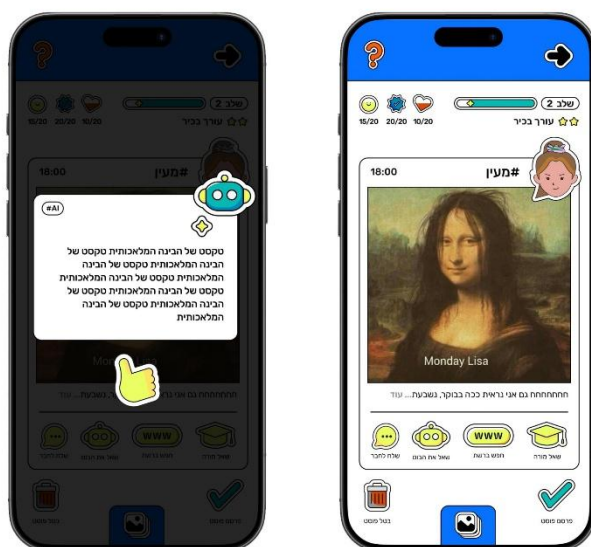
הזדמנות לדיון: "אילו שאלות כדאי לשאול כשרואים ידיעה חדשה?"

## שאל את הבוט

## "שאל את הבוט"



בלחיצה על כפתור "שאל את הבוט" נפתח פופ אפ עם טקסט רלוונטי מהבינה המלאכותית



הבוט מספק הסבר AI — כלי מתקדם שנפתח בהמשך המשחק

**הכלי למלמד: AI יכול לעזור בבדיקת עובדות, אך גם לטעות. מדמה את החשיבה הביקורתית הנדרשת גם בשימוש בכלי AI.**

## 4. הדמויות

הדמויות מייצגות ארכיטיפים חברתיים מוכרים לתלמידים. לכל דמות אג'נדה, ערכים ואינטרסים המשפיעים על האופן שבו היא מספקת מידע. לכן, אותן עובדות יכולות להיות מוצגות בדרכים שונות בהתאם למטרות הדמות, לקהל שאליו היא פונה ולמסר שהיא מבקשת לקדם. דרך האינטראקציה עם הדמויות, התלמידים לומדים לזהות הטיות, אינטרסים והשפעות על מידע, ולפתח חשיבה ביקורתית כלפי תכנים שהם פוגשים ברשת ובחיי היומיום.

### דמויות לדוגמא



מעין "מובילת דעת קהל"



נדב "כוכב ריאליטי"



מעין "ראש מגמת תקשוב"



שירלי "נציגת האידיאליסטים"



קרן "המורה לכימיה"



מרדכי "מורה לספורט"



רינה "יועצת חינוכית"



אלון "המנהל"

הדמויות: מעין מובילת דעת קהל, נדב כוכב ריאליטי, שירלי נציגת האידיאליסטים ואחרים

### הדמויות המובילות



**גיא קפטן כדורגל** | ביתה ו', ספורטאי מפורסם



כריזמטי ואוהב להיות במרכז. חושב שכולם יכולים להרשות לעצמם טעות אחת.



**מה הוא/היא רוצה:** מוכן לפרסם גם בלי לבדוק עד הסוף.



**שירלי** | ביתה ח', מנהיגת ביתה



דיפלומטית ומנסה לרצות את כולם. לפעמים מתקשה לבחור עמדה.



**מה הוא/היא רוצה:** ויראליות + אמינות + אווירה. כולן גבוהות. האתגר הכי קשה במשחק!



**קרן** | מורה להיסטוריה



דיוק מעל הכל — לא מוכנה לאפשר אפילו טעות קטנה.



**מה הוא/היא רוצה:** אמינות מושלמת.

**מדכי** | המורה לספורט

רשמי ושמן. אוהב סדר ומוניטין. לא מסכים לדרמה מיותרת.  
**מה הוא/היא רוצה:** אווירה תקינה ושקטה. לא אוהב ויראליות שמגיעה משטויות.

**רינה** | יועצת חינוכית

אמפתית ומקשיבה: תמיד עם אוזן פתוחה לתלמידים.  
**מה הוא/היא רוצה:** אווירה חיובית ותחושת קהילה. לא אוהבת רכילות ופגיעה בכבוד.

**טל חובב ויראל** | כיתה ו', שובב ואוהב הפתעות

ספונטני ואוהב לבדוק גבולות. לא תמיד חושב לפני שמפרסם.  
**מה הוא/היא רוצה:** ויראליות והתרגשות.

## 5. מכניקות מתקדמות

### סחף ויראלי

כאשר השחקן מפרסם ידיעה שקרית בעלת פוטנציאל ויראלי גבוה, המערכת מפעילה "סחף ויראלי" — דרמה שמציפה את הפיד ומקשה על ניהולו. מדד האווירה יורד ברציפות עד לעצירת הסחף.

הזדמנות חינוכית: מדמה את "כדור השלג" שיוצרות חדשות כזב ברשת. מתאים לדיון על אחריות המשתמשים בהפצת מידע.

### מצב תחקיר

הדרך היחידה לעצור סחף ויראלי היא ביצוע תחקיר — "מיני-קווסט" שבו השחקן אוסף ראיות ומרכיב כתבת חשיפה. מכניקה זו נפתחת בשלבים המאוחרים יותר.

הזדמנות חינוכית: מדמה עיתונות חוקרת ומלמד שאחריות על מידע שגוי דורשת מאמץ פעיל לתיקון.

## 6. שימוש בכיתה — הצעות למנחה

### לפני המשחק

דיון פתיחה:

- לפני פתיחת המשחק מומלץ להתחיל בשיחה קצרה על חוויות אמיתיות של התלמידים.
- שאלות פתיחה אפשריות: האם אי פעם שיתפתם מידע שהתברר כלא נכון?; האם קיבלתם הודעה מלחיצה או מפתיעה בוואטסאפ?; האם ראיתם סרטון שנראה אמיתי אבל התברר כערון?; איך אתם כלל מחליטים אם להאמין למשהו?
- הציגו את מודל SIFT בקצרה — הדגישו שהם עומדים לתרגל אותו דרך משחק.
- הצגת המשחק — מומלץ להציג את סרטון ההסברה הזמין באתר

## אופן ההפעלה בכיתה

### היערכות טכנית

- מומלץ לוודא מראש שכל התלמידים הורידו את המשחק למכשיר האישי או למכשירי בית הספר.
- בתחילת הפעילות יש להקדיש 5–10 דקות להתקנה, כניסה למשחק והיכרות עם הממשק.
- מומלץ להכין מראש קוד QR או קישור ישיר להורדת המשחק.

### מבנה הפעילות

- כל תלמיד משחק באופן אישי במכשיר שלו, כך שכל אחד מקבל החלטות עצמאיות ומתנסה בתהליך קבלת ההחלטות המלא.
- לחלופין, ניתן לעבוד בזוגות כאשר מספר המכשירים מוגבל. במצב זה מומלץ שהתלמידים ינמקו יחד כל החלטה לפני הבחירה.
- תפקיד המורה אינו לספק תשובות נכונות, אלא לעודד את התלמידים להסביר את תהליך החשיבה שלהם ולשאול שאלות מנחות.

## במהלך המשחק

- עודדו ילדים לחשוב בקול לפני כל החלטה.
  - בשלבים הראשונים — אפשרו שגיאות. הן הבסיס לדיון.
  - מומלץ לעצור דיון פעם או פעמיים במהלך המשחק:
- אופציה אחת לדיון: אמינות מול פופולריות**
- שאלות לדוגמא:
- איזו ידיעה הכי משכה את תשומת הלב שלכם?
  - האם היא הייתה גם הכי אמינה?
  - האם תוכן מעניין הוא בהכרח נכון?
- אופציה שתיים לדיון: למי אנחנו מאמינים?**
- שאלות לדוגמא:
- עם איזו דמות התייעצתם הכי הרבה? למה?
  - האם פופולריות גורמת לנו לסמוך על מישהו?
- אופציה שלישית לדיון: האם אפשר לסמוך על בינה מלאכותית יוצרת?**
- שאלות לדוגמא:
- האם הבוט תמיד צדק?
  - מתי הוא עזר?
  - מתי הוא עלול להטעות?

## אחרי המשחק

### רפלקציה אישית

- בקשו מכל תלמיד להשלים:
  - החלטה אחת שאני גאה בה.
  - החלטה אחת שהייתי משנה.
  - משהו חדש שלמדתי.
  - משהו שאנסה לעשות אחרת ברשת.

### דיון מסכם

- **על המשחק:** מה היה מאתגר במיוחד? ; מה הפתיע אתכם? איזה פוסט היה לכם הכי קשה לבדוק? באיזה פוסטים טעיתם?
- **על החשיבה:** באיזה שלב קיבלתם החלטות טובות יותר? ; מה השתנה בדרך שבה חשבתם? במה הכי קשה להבחין בפייקים?
- **על החיים האמיתיים:** איפה אתם פוגשים מצבים דומים? ; האם תבדקו מידע אחרת מעכשיו? איזה כלי מ-SIFT הכי שימושי עבורכם?

## רעיונות לפעילויות המשחק בעקבות המשחק:

**פעילויות המשחק מאפשרות לתלמידים להעמיק את הלמידה, לעבד את החוויה המשחקית ולהפוך את עקרונות החשיבה הביקורתית לכלים מעשיים בחיי היומיום. מומלץ לבחור פעילות אחת או יותר בהתאם לזמן העומד לרשות הכיתה.**

- תערוכת פוסטרים בית-ספרית עם מסרים כמו "עוצרים לפני שמשתפים", "מי עומד מאחורי המידע?" או "לא כל מה שוויראלי הוא נכון".
- יצירת סרטונים קצרים לרשתות החברתיות המדגימים כיצד בודקים ידיעה חשודה או כיצד שמועה מתפשטת.
- פיתוח חידוני "פייק או פקט" עבור תלמידים מכיתות אחרות, המבוססים על דוגמאות אמיתיות או פיקטיביות.
- כתיבת "מדריך הישרדות ברשת" לתלמידים, הכולל כללים וטיפים לזיהוי מידע מטעה.
- יצירת משחקים או כרטיסיות אתגר, שבהם תלמידים אחרים צריכים להחליט אילו מקורות מידע אמנים יותר ולנמק את בחירתם.

## 7. לסיכום

BADOOK אינו רק משחק על זיהוי פייק ניוז. הוא מהווה סביבה בטוחה ומבוקרת שבה תלמידים יכולים להתנסות בקבלת החלטות בעולם מידע מורכב, דינמי ולעיתים מבלבל – בדומה לעולם הדיגיטלי שבו הם פועלים מדי יום.

באמצעות ההתמודדות עם ידיעות, מקורות מידע, דמויות שונות וכלי בדיקה מגוונים, **התלמידים מתרגלים מיומנויות חיוניות של המאה ה-21: חשיבה ביקורתית, הערכת מקורות, קבלת החלטות מבוססת מידע ואחריות אישית במרחב המקוון.**

המשחק מאפשר לתלמידים לחוות באופן מוחשי את המתח שבין ויראליות לאמינות, בין תגובה מהירה לבדיקה יסודית, ובין הרצון להיות הראשונים לשתף לבין האחריות לוודא שהמידע נכון. דרך ההתנסות הזו הם מגלים כי לא תמיד קל להבחין בין אמת לשקר, וכי בדיקת מידע היא תהליך הדורש זמן, סקרנות ושיקול דעת.

עם זאת, **עיקר הערך החינוכי של BADOOK אינו טמון רק במשחק עצמו, אלא בשיח שהוא מעורר.** שאלות, התלבטויות, טעויות והצלחות במהלך המשחק מהוות הזדמנות לדיון משמעותי על האופן שבו אנו צורכים, מפרשים ומשתפים מידע בחיי היומיום.

למנחה תפקיד מרכזי בתהליך זה: לעודד תלמידים לשאול שאלות, להסביר את תהליך החשיבה שלהם, לבחון מקורות מידע באופן ביקורתי ולחבר בין אירועי המשחק לבין מצבים אמיתיים שהם פוגשים ברשתות החברתיות, באפליקציות המסרים ובמרחבי התקשורת הדיגיטליים.

הצלחה של הפעילות אינה נמדדת רק בצבירת נקודות, בשיפור מדדי המשחק או בזיהוי נכון של כל ידיעה. **הצלחה אמיתית תבוא לידי ביטוי כאשר תלמידים יתחילו לעצור לרגע לפני שיתוף מידע, ישאלו "איך אני יודע שזה נכון?", יחפשו מקור נוסף לפני שהם מאמינים לטענה ויבינו שגם בעולם דיגיטלי מהיר – חשיבה ביקורתית היא כלי חיוני.**

אם בסיום הפעילות תלמידים יוצאים עם יותר סקרנות, יותר אחריות ויותר נכונות לבדוק מידע לפני שהם משתפים אותו – המשחק השיג את מטרותיו.

**זכרו:** המטרה אינה להפוך את התלמידים ל"מומחי פייק ניוז", אלא לטפח אצלם הרגל פשוט אך משמעותי – לעצור, לשאול, לבדוק ורק אז להחליט. הרגל זה הוא הבסיס לאזרחות דיגיטלית אחראית בעולם המידע של היום.