

## יחידה 1- תכנית מדדי תוצאה והיכרות עם השאלון

משך הפעילות: 45 דק- שעה

חלק א- משחק KAHOOT, 15 דק'

**מטרת המשחק:** להמחיש את החשיבות של מדידה ותרומתה לעובדה השוטפת. למשל אם אני מנחה את הסדנא, ואני יכולה ללמוד בכמה דקות לגבי המאפיינים של המשתתפים, זה יוכל לעזור לי להנחות את הקבוצה בצורה טובה יותר. מתודה זו תוכל לאפשר לך להדגים למשתתפים כיצד המידע שמתקבל במשחק על מאפייניהם כקבוצה יכול לעזור לך כמנחה. יש לקשר זאת אל הצורך שלהם כאנשי שיקום, בהערכה וניטור של מאפייני הצרכנים ושיעור רצונם מתחומי חייהם.

### עזרים:

1. מחשב עם חיבור לאינטרנט

2. ברקו

3. טלפונים ניידים חכמים

### הכנות לפני הסדנה:

1. יש להיכנס ל<http://getkahoot.com>

2. הקש על 'create this way'

3. הקש על 'get my free account'

4. ב 'what's your role' הקש על 'I want to use it socially'

5. ב 'your account details' הכנס את הפרטים שלך ובסוף לחץ על 'create account'

6. זה מוביל לדף שבו כתוב 'create new kahoot'

היכן שכתוב 'Let's start by giving the quiz a name', בחר שם למשחק. אנחנו ממליצים על שם שיהיה לך קל

לזכור. הקש על 'go!'

7. יש לכתוב את השאלה ומתחתיה לכתוב בכל מלבן של התשובות מספר תשובות (לנוחיותך, ראה בסוף ההנחיות רשימת שאלות אפשריות). שים לב שחייבים להקיש מתחת לתשובה הנכונה, מה שהופק אותה ל"correct". לצורך המשחק שלנו כל התשובות יהיו נכונות.

8. כדי להמשיך להוסיף שאלות, הקש על "add question" עד לסיום התהליך.

9. לאחר שכתבת את כל השאלות והתשובות יש להקיש "save and continue"

10. עבור לדף בו כתוב "Before you finish... tell us a bit more about your quiz"

ב language יש למלא: עברית,

ב privacy setting יש לבחור private

ב primary audience יש לבחור training.

לבסוף יש להקיש save and continue

11. תועבר לדף בו כתוב Optional: Give your quiz a cover image. התעלם והקש על done

12. תועבר לדף בו כתוב , done!

הקש על preview על מנת לבדוק שיש את כל השאלות ו edit אם ברצונך לשנות.

זה לא מסובך כמו שזה נראה ☺

### **בעת המשחק:**

חשוב שיהיה ניתן להתחבר לאינטרנט. המשתתפים מתבקשים לפתוח את הטלפונים הניידים החכמים.

1. יש להיכנס שוב לgetkahoot.com

2. הקש על sign in עם פרטי החשבון שלך. למעלה מצד שמאל, הקש על my kahoot ובחר את המשחק של

הסדנה. הקש על launch, המתן מספר שניות עד שיופיע מספר game pin

3. משתתפי הסדנה יחפשו בטלפון הנייד דרך הדפדפן (לדוגמה גוגל) את דף האינטרנט kahoot.it

4. יופיע מסך בו יש לבחור game pin ולהקיש על enter. המשתתפים יקישו את את pin game (מספר משחק)

שקיבלו ממך ויקישו enter.

5. שמות המשתתפים שהתחברו יופיעו על המסך
6. לאחר שכל המשתתפים התחברו אפשר להקיש על start ולהתחיל את המשחק.
7. במסך תופיע השאלה והתשובות. כל תשובה מקבלת ריבוע עם צבע וצורה. בטלפון האישי של המשתתפים יופיעו רק הצבע והצורה. יש לשים לב שהזמן לענות על כל שאלה מוגבל.
8. יש להקיש על next כדי לעבור לשאלה אחרת
9. מומלץ לעצור מדי פעם לאחר קבלת התשובות לשאלה, ולתת הסבר קצר איך זה קשור לסדנה. לדוגמה: אם בשאלה: מה קרה לך בדרך לכאן? רוב האנשים יצביעו על כך שרבו עם קרוב משפחה, אפשר להגיד שמצב הרוח של הרבה אנשים בחדר רגיש וזה אולי ישפיע על היכולת שלהם להיות פתוחים לשמוע דעות אחרות משלהם.

### שאלות למשחק:

להלן שאלות אפשריות למשחק (כמובן ניתן להוסיף או לשנות את השאלות):

1. מצב הרוח שלי היום הוא:
- מאושר  שמח  ככה ככה  לא טוב
2. מה קרה לי בדרך לפה?
- רבתי עם בן משפחה  נתקעתי בפקק  חייכתי לטלפון מאראלה  שום דבר מיוחד
3. מה מידת האופטימיות שלי היום?
- גבוהה  בינונית  נמוכה
4. מה המחשבה שמעסיקה אותי עכשיו?
- עבודה  תכניות לאחר הצהריים  משפחה  כאן ועכשיו
5. כמה זמן אני עובד פה?
- שבוע  עד שלושה חודשים  עד שנה  כבר לא סופר
6. כמה שעות ישנת בלילה האחרון?
- עד ארבע  עד שבע  יותר משבע

# חלק ב- היכרות עם הפרויקט ועם השאלון

משך הפעילות: 30-45 דק'

## מטרות:

1. המשתתפים יכירו את תכנית מדדי תוצאה ואת הרציונל להפעלתה בשיקום.
2. המשתתפים יכירו את השאלון ויתנסו על מענה עליו
3. המשתתפים ידעו מהם תוצרי התוכנית וכיצד ניתן להשתמש בהם בתהליך השיקומי (תמונת מצב ומשוב)

## עזרים:

1. מחשב וברקו
2. מצגת יחידה 1 (קישור)
3. שאלונים או חלקי שאלונים לכל משתתף
4. עטים/עפרונות
5. מומלץ לשלב בסוף המצגת נתונים מעניינים שהופיעו במשוב המסגרת הקודם במידה והתקבל.

## מהלך ההנחיה:

יש להציג את מצגת יחידה 1 לצוות. בתוך המצגת, מתחת לכל השקופיות, מופיעות הנחיות למנחה. אנו ממליצים לשלב שקופית נוספת במצגת שמתייחסת לתהליך שנעשה עד כה במסגרת בכל הנוגע לתוכנית כדי לחבר את הצוות לקונטקסט הכללי.