

משחקי אינטראקטיביים בנושא מדידות



א. מה השעה ?

http://www.bgfl.org/bgfl/custom/resources_ftp/client_ftp/ks2/maths/time/index.htm

המשחק מתרגל התאמת שעה דיגיטלית לשעון אנלוגי .

בעמוד הפתיחה יש שלוש אפשרויות:

1. **Telling the Time** מציאת השעה

2. **PM & AM**

3. **The 24 Hour Clock** שעון היממה

לילדי הארץ מתאימים המשחקים 1 ו-3.

מציאת השעה - אופן המשחק

1. לאחר הסבר קצר באנגלית (שניתן לדלג עליו) מגיעים למצב של שעון שמחוגיו מסתובבים במהירות.

לחיצה על המילים **Stop the Clock** עוצרת את השעון.

2. רושמים בתאים הריקים את השעה הדיגיטלית המתאימה למצב של מחוגי השעון. לדוגמה: אם המחוג

הקטן מצביע על 6 והמחוג הגדול מצביע על 1. רושמים

0	6
---	---

 :

0	5
---	---

3. לוחצים על המילה **Check**

4. אם התשובה נכונה, מקבלים אישור **Well Done** וממשיכים למשימה הבאה (לוחצים על המילה **Next**)

5. אם התשובה שגויה, מקבלים הודעה **Try Again** ולוחצים על המילה **Close** כדי לרשום את השעה שוב.

שימו לב: לאחר מספר סיבובים קצר המשחק עובר אוטומטית למשחק השני.

שעון היממה - אופן המשחק

1. כדי להגיע למשחק השלישי אחרי ששיחקתם במשחק הראשון, יש לסגור את הקישור ולפתוח אותו מחדש.

2. עוברים לעמוד השני ומקבלים שוב שעון שמחוגיו מסתובבים במהירות, אלא שהפעם יש גם חלון המציג לסירוגין מצבי יום ולילה.

3. לחיצה על המילים **Stop the Clock** עוצרת את השעון.
4. רושמים בתאים הריקים את השעה הדיגיטלית המתאימה למצב של מחוגי השעון ולמצב היממה. לדוגמה: אם המחוג הקטן מצביע על 1 והמחוג הגדול מצביע על 2 ובחלון מצב היממה יש שמש, אז השעה היא 13:10, אבל אם בחלון מצב היממה יש ירח, אז השעה היא 01:10
3. לוחצים על המילה **Check**
4. אם התשובה נכונה, מקבלים אישור **Well Done** וממשיכים למשימה הבאה (לוחצים על המילה **Next**)
5. אם התשובה שגויה, מקבלים הודעה **Try Again** ולוחצים על המילה **Close** כדי לרשום את השעה שוב.
6. המשחק מסתיים לאחר מספר סיבובים קצר וחוזר למסך הפתיחה.

ב. אלוף את הזווית

<http://www.oswego.org/ocsd-web/games/bananahunt/bhunt.html>

מטרת המשחק: לפתח תחושה של גודל זוויות מ-0 עד 360 מעלות.

אופן המשחק:

- במשחק ישנו קוף המחפש בננות. כדי לעזור לו צריך ליצור את הזווית המתאימה לגודל נתון.
1. מניחים את סמן העכבר על הקוף שבמעגל וגוררים את קרן הזווית עד לגודל הרצוי המתאים למספר שמופיע בצג הימני של המסך.
 2. לוחצים על ראש הקוף (שמעל המילה Search). המחשב נותן משוב על מידת ההצלחה באומדן גודל הזווית. הצלחה מלאה מזכה את הקוף ב-10 בננות. כל סטייה מפחיתה את כמות הבננות. סטייה מעל 5 מעלות אינה מזכה את הקוף בבננות.
 3. לוחצים שוב על ראש הקוף (שמעל המילה Next) וממשיכים במשחק.
- המשחק מסתיים לאחר מספר רב של סיבובים.

