יישומטיקה לכיתה ג'

אתר יישומטיקה מכיל תכנים ייחודיים נוחים לשימוש ומעודדים העמקה. קובץ זה מקשר בין [תכנית הלימודים של כיתה ג](#) לתכנים של אתר יישומטיקה. הוא נועד להקל על רכז המקצוע והמורה לאתר את התכנים שיכולים להועיל בכל נקודת זמן.

במידה ותרצו להתאים את הקובץ לשימושכם ושימוש כלל המורים בבית הספר, זהו [קישור](#) לגרסת word של הקובץ.

שימוש בקובץ

קובץ זה מכיל רשימת תכנים וכן תיאורים שלהם הכוללים תמונה.

ברשימת התכנים לכל יישומון, שיעור או משחק יש סימן ⊙ בהתחלה.

למשל כך: ⊙ [משחק התאמת הזוויות](#)

- לחיצה על ⊙ תוליך ליישומון באתר.
- לחיצה על השם תוליך לתיאור שלו בתוך הקובץ.

א. המספרים הטבעיים בתחום הרבבה (10,000) (15 ש')

1 .המבנה העשרוני

⊙ [פעולות חשבון בגפרורים וציורים](#) : מודל נוח לעבודה למספרים עד כ- 50

⊙ [המבנה העשרוני](#) : מודל נוח לעבודה למספרים עד עשרת אלפים

⊙ [מטבעות ושטרות](#) : יישומון לעבודה עם מטבעות ושטרות כולל פריטה והמרה

⊙ [בית המספרים](#) : יישומון המשלב מספר מודלים עם מגוון שימושים

⊙ [עושים סדר במבנה העשרוני](#) : יישומון להשוואה בין תיאורים כמו "3 מאות" מול "45 עשרות"

2 .הגדלה והקטנה פי 10 ופי 100;

⊙ [בית המספרים](#) : הכפלה פי 10 היא אחת הפונקציות ביישומון כללי זה

⊙ [הכפלה או חילוק בעשר](#)

ב. ישר המספרים (3 ש')

⊙ [ישר המספרים](#)

⊙ [כפל במודל ישר המספרים](#)

⊙ [שלוליות על ישר המספרים](#) : שיעור

ג. פעולות החשבון בתחום הרבבה (67 ש')

1. חיבור וחיסור במאונך

- חיבור במאונך
- חיסור במאונך
- פאזל חיבור וחיסור במאונך : יישומון תרגול מעניין
- מפלצת החיסור במאונך : שיעור העוסק בחיסור במאונך באופן מעמיק

2. שימוש בחוקי החילוף, הקיבוץ והפילוג

- חילוק וכפל באמצעות חוק הפילוג
- חוק הפילוג
- הפיל אוג: שיעור העוסק בחוק הפילוג
- חוק הפילוג בכיוון ההפוך

3. שאלות חיבור וחיסור

- המבנה העשרוני

4. השלמה וביסוס של הנושא לוח הכפל (כפל וחילוק);

- לימוד בעל פה של לוח הכפל : תרגול פופולארי
- סכומים ומכפלות במשושים : משחק פופולארי
- משחק המכפלות והמלבנים

7. כפל במאונך (במספרים חד-ספרתיים);

- כפל במאונך

8. חילוק בתחום המאה, עם שארית (המחלק הוא חד-ספרתי);

- חלוקה עם שארית במודל ההכלה
- חלוקה עם שארית

9. סדר הפעולות והשימוש בסוגריים;

- בארץ תרגילי השרשרת. שיעור 1. חיבור וחיסור
- בארץ תרגילי השרשרת. שיעור 2. ממלכת הכפל החילוק
- בארץ תרגילי השרשרת. שיעור 3. עושים שלום

⊙ [משחק לוח הכפל וסדר פעולות החשבון](#) : תרגול עצמאי מעניין

10 .שאלות כפל וחילוק;

⊙ [חילוק רגיל וחילוק "כמה נכנס"?"](#)

11 .שאלות דו שלביות ושאלות נוספות.

⊙ [שאלות מילוליות בחילוק](#)

ד. שבר יסודי (4 ש')

⊙ [ממלאים עיגולים בשברים](#)

⊙ [האם השברים ממלאים את העיגולים?](#) : שיעור מומלץ להקניה ראשונית של נושא השברים.

⊙ [היכרות עם שברי היחידה](#)

⊙ [משחק הזיכרון בשברים](#) **:** תרגול עם מודלים מגוונים. מעודד שיח כיתתי על דרכי התבוננות.

ה. חקר נתונים (4 ש')

⊙ [דיאגרמת עמודות](#)

⊙ [עמודות יום ההולדת של טלי](#) **:** שיעור העוסק בניתוח גרף עמודות

ו. מדידות וגאומטרייה (32 ש')

1. זוויות, מאונכות, מקבילות, משולשים, מרובעים

⊙ משחק התאמת הזוויות : משחק העוזר להתמודדות על תפיסות שגויות נפוצות בנושא הזוויות.

⊙ זיווית הזווית: שיעור בנושא הזווית הישרה.

⊙ ישרים מקבילים ומאונכים **:** תרגול מעניין בישרים מקבילים ומאונכים

⊙ עשר אבנים : שיעור העוסק בהקניית התכונות של ריבוע ומלבן

2. מידות ומדידות

א. מדידות אורך

⊙ מדידות עם סרגל

⊙ עיפרון וחצי *:* שיעור העוסק במדידות, חלוקה להכלה והשבר "חצי"

ב. מדידות משקל; היחידות: גרם, קילוגרם וטונה;

⊙ לפי הסדר : יישומון כללי פתוח שניתן להשתמש בו לייצור תרגולים בנושאי יחידות שונות

ג. מדידות נפח: השוואה ומדידת נפחים של גופים;

⊙ בתי הנופש המלכותיים : שיעור העוסק בהקניית נושא נפח התיבה

⊙ חדרי הקוביות במוזיאון המדע : שיעור העוסק בחישובי נפחים ופיתוח חשיבה מרחבית

ד. מדידות זמן; יחידות זמן שונות: ימים, שעות, דקות, שניות.

⊙ שעון מחוגים

⊙ השעון של אמא: שיעור העוסק בשעון

3 .סיבוב.

⊙ מסתובבים: שיעור העוסק בסימטרייה סיבובית

זוגי ואי-זוגי

⊙ זוגי ואי-זוגי

⊙ מתחלקים לזוגות - חלק א : שיעור העוסק בסכום של מספרים זוגיים ואי-זוגיים

⊙ מתחלקים לזוגות - חלק ב: שיעור העוסק במכפלה של מספרים זוגיים ואי-זוגיים

העמקה

תרגול מיוחד של פעולות החשבון

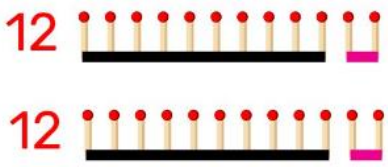
⊙ משחק תרגילי הגפרורים

⊙ תחרות התבניות

⊙ איש צבוע לכיתה ג

התכנים עם תיאור ותמונה

המספרים הטבעיים בתחום הרבבה (10,000) (15 ש')

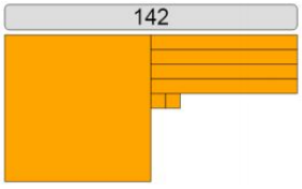


פעולות חשבון בגפרורים וציורים

סוג: יישומון כללי

נושא: מגוון נושאים

שימוש: אפשר להסביר באמצעות יישומון זה את המבנה העשרוני של המספר ולהמחיש את פעולות החיבור, החיסור, הכפל והחילוק של מספרים שלמים. חשוב להבין שנוח להשתמש ביישומון עבור מספרים חד ספרתיים ודו ספרתיים. מכניסים אל המסך קבוצה או קבוצות של גפרורים המסודרים לפי המבנה העשרוני ויוצרים בעזרתם תרגיל. אפשר לצרף יחד שתי קבוצות גפרורים, לפרק קבוצה של גפרורים למספר קבוצות, לשכפל קבוצה ועוד. אין גבול לרעיונות שאפשר לממש ביישומון הזה.



המבנה העשרוני

סוג: יישומון שהוא מודל מספרים כללי

נושא: הקניית המבנה העשרוני ופעולות חשבון

שימוש: יישומון זה מאפשר להציג מספרים בצורה ויזואלית המבליטה את המבנה העשרוני שלהם. עשר יחידות, שכל אחת מיוצגת על ידי ריבוע, הופכות לעשרת אחת שהיא מלבן, ועשר עשרות הופכות למאה אחת שהיא ריבוע גדול, ועשר מאות הופכות למלבן גדול שהוא אלף אחד. בנוסף אפשר להמחיש כאן בצורה ברורה ודינאמית חיבור, חיסור וכפל עד 9999 ועוד ועוד.



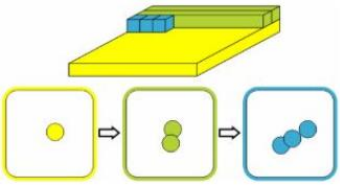
מטבעות ושטרות

סוג: יישומון

נושא: מטבעות, שטרות והמבנה העשרוני

שימוש: היישומון מציג מטבעות ושטרות של ישראל. היישומון מאפשר לפרוט את המטבעות והשטרות האלה, ואף לאחד קבוצה לקבלת המטבע או השטר שהוא הסכום שלהם. היישומון מאפשר להסביר לתלמידים בנוחות את נושא המבנה העשרוני של המספר באמצעות שימוש במטבעות של שקל אחד ו- 10 שקלים ובשטרות של 100 שקלים.

בית המספרים

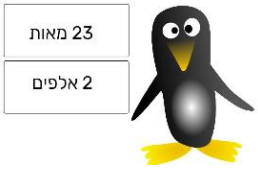


סוג: יישומון כללי

נושאים: המבנה העשרוני, חיבור במאונך, הכפלה בעשר

שימוש: באמצעות יישומון זה ניתן להבין את המבנה העשרוני של המספר, את רעיון ההמרה והפריטה, את החיבור המאונך וגם מדוע הכפלה של מספר שלם בעשר מתבטאת "בהוספת" אפס בצידו הימני. מעבר לייצוג מספרים באמצעות בית המספרים, מלווה אותנו ביישומון גם מודל תלת מימדי שלהם.

עושים סדר במבנה העשרוני

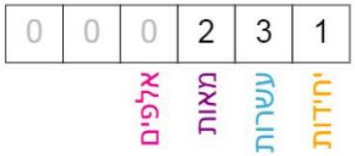


סוג: יישומון

נושא: המבנה העשרוני

שימוש: זהו יישומון המאפשר השוואה בין דברים כמו: 23 מאות ל 2 אלפים. הוא נועד לפתח את שליטת התלמידים במבנה העשרוני.

הכפלה או חילוק בעשר



סוג: יישומון

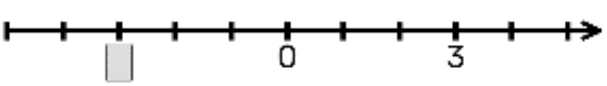
נושא: הכפלה או חילוק בעשר

שימוש: היישומון עוסק בעובדה שכאשר כופלים מספר עשרוני בעשר, הנקודה העשרונית זזה מקום אחד ימינה, ולעומת זאת כאשר מחלקים מספר עשרוני בעשר, הנקודה העשרונית זזה מקום אחד שמאלה. היישומון מאפשר למורה להציג את העובדה הזאת בצורה חזותית נוחה על המסך ואף להציג את ההוכחה לכך.

ישר המספרים (3 ש')

[ישר המספרים](#)

סוג: יישומון פתוח כללי



נושאים: עבודה עם ציר המספרים בהקשר למספרים גדולים ומספרים מכוונים

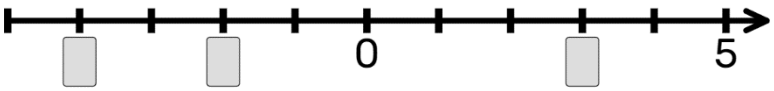
כלים עיקריים:

- אפשרות להביא למסך ציר אחד או יותר.
- אפשרות לקביעת קצות הציר לעבודה עם מספרים מכוונים, מספרים גדולים וגם שברים.
- חלוקת הציר
- אפשרות לחשיפת מספרים או יצירת מלבן ריק המייצג מספר שהתלמידים צריך לגלות.
- אפשרות לייצר מספר שנדרש להעריך היכן הוא נמצא.

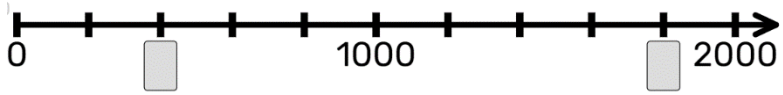
שימוש: היישומון מאפשר לבנות כמעט כל שאלה מספר הלימוד שמופיע בה ציר המספרים, ולהציג אותה לתלמידים. העבודה כאן נוחה ואינטראקטיבית. ניתן לבנות את השאלות מראש או ליצור אותם תוך כדי השיעור.

דוגמאות:

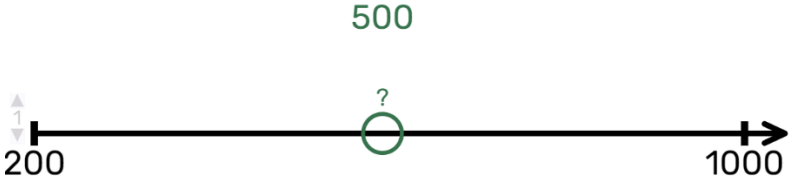
עבודה עם מספרים מכוונים:



עבודה עם מספרים גדולים:

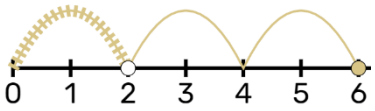


אפשרות ליצור שאלות הערכה למיקום מספר:



כפל במודל ישר המספרים





סוג: יישומון

נושא: כפל במודל הציר

שימוש: זהו יישומון מאוד נוח להדגמת הכפל במודל הציר. מטפח את ההבנה של הכפל וגם את ההבנה של הציר. נוח לעבודה מאוד גם בעבודה עם שברים.

שלוליות על ישר המספרים

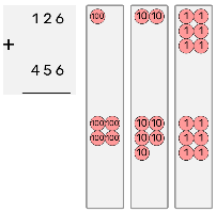


סוג: שיעור

נושא: ישר המספרים

שימוש: השיעור עוסק בהיכרות עם ישר המספרים ובמיקום של מספרים שלמים עליו. הפעילות מכילה גם חלוקה משנית של הישר.

פעולות החשבון בתחום הרבבה (67 ש')

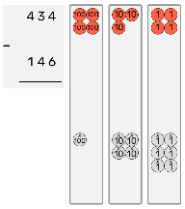


חיבור במאונך

סוג: יישומון פתוח

נושא: חיבור במאונך

שימוש: היישומון עוסק בטכניקה של חיבור במאונך. היישומון מאפשר להציג בצורה חזותית כל תרגיל חיבור שנכתב במאונך. בצד אחד של המסך יוצג תרגיל חיבור במאונך, שבו יבצע המורה את טכניקת החיבור המקובלת, ואילו בצד השני של המסך ידגים המורה כל פעולה טכנית שביצע על המספרים בעזרת ייצוג חזותי שלהם – מטבעות. העבודה הזאת תסייע לתלמידים להבין לעומק מדוע הטכניקה של החיבור במאונך אכן מוליכה אל התוצאה הנכונה.

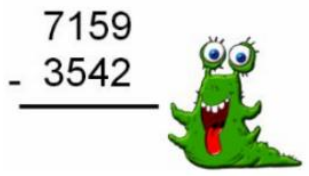


חיסור במאונך

סוג: יישומון פתוח

נושא: חיסור במאונך

שימוש: היישומון עוסק בטכניקה של חיסור במאונך. היישומון מאפשר ללוות בצורת ויזואלית כל תרגיל חיסור שנכתב במאונך. בצד אחד של המסך יוצג תרגיל חיסור במאונך, שבו יבצע המורה את טכניקת החיסור המקובלת, ואילו בצד השני של המסך ידגים המורה כל פעולה טכנית שביצע על המספרים בעזרת ייצוג חזותי שלהם – מטבעות. העבודה הזאת תסייע לתלמידים להבין לעומק מדוע הטכניקה של החיסור במאונך אכן מוליכה אל התוצאה הנכונה.



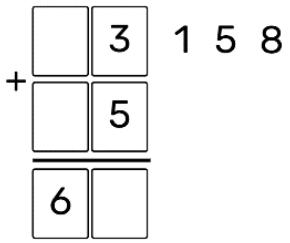
מפלצת החיסור במאונך

סוג: שיעור

נושא: חיבור וחיסור במאונך

שימוש: שיעור זה עוסק בחיסור במאונך של מספר 4 ספרתי ממספר 4 ספרתי. החיסור במאונך הוא רק אחד ממרכיבי השיעור. מעבר לכך משולבת כאן חשיבה מסדר גבוה, מיצוי אפשרויות ואומדן. כמו כן, בחלק מהשאלות משולב ישר המספרים.

פאזל חיבור וחיסור במאונך

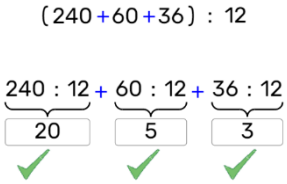


סוג: פאזל

נושא: חיבור וחיסור במאונך

שימוש: היישומון מאפשר ליצור תרגילי חיבור של מספר תלת ספרתי ועוד מספר תלת ספרתי, בהם הספרות נתונות, אך יש למקם אותן במקומות המתאימים בתרגיל. אפשר לבחור תרגילים עם או בלי המרה.

חילוק וכפל באמצעות חוק הפילוג

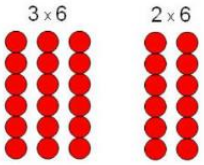


סוג: יישומון

נושא: חילוק וכפל באמצעות חוק הפילוג

שימוש: בתרגילי החילוק על המסך מופיע תרגיל כמו 150:6, והתלמידים יכולים לבצע את החישוב בשלבים. אם למשל הם יודעים לחשב כמה הם 150:6, הם יכולים לפצל את 150 ל- 120 ול- 30 וכך להמשיך. ניתן להשתמש בכלי זה גם לשאלות כפל.

חוק הפילוג

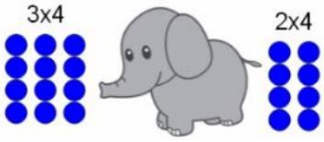


סוג: יישומון

נושא: חוק הפילוג

שימוש: היישומון מסייע למורה להציג בצורה חזותית ודינאמית את חוק הפילוג. הנה למשל התרגיל 13×5. בעזרת היישומון אפשר להוציא 13 עמודות שבכל אחת 5 עיגולים. ההפרדה של 13 העמודות האלה ל- 10 עמודות ול- 3 עמודות תמחיש לתלמידים את חוק הפילוג: 13×5=10×5+3×5.

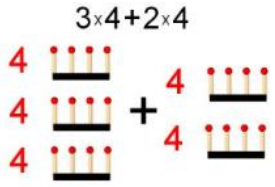
הפיל אוג



סוג: שיעור

נושא: חוק הפילוג

שימוש: הפעילות מיועדת לתלמידים בכיתה ג, והיא עטופה בסיפור מסגרת על עדר פילים המחפש יער שיהווה את הטריטוריה החדשה שלו. במהלך הסיפור יגלו התלמידים את חוק הפילוג ויתרגלו אותו.

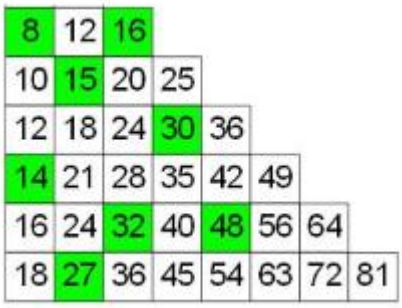


חוק הפילוג בכיוון ההפוך

סוג: שיעור

נושא: חוק הפילוג בכיוון ההפוך

שימוש: הפעילות מיועדת לתלמידים בכיתה ג, והיא עטופה בסיפור מסגרת בו המשימה של הילדה טלי והארנב שלה מאיר היא לפתור תרגילים כמו 6 .7x4+7xאפשר כמובן להגיע אל התוצאה תוך שימוש בסדר פעולות החשבון, אך בשיעור זה נראה כיצד עושים זאת בעזרת שימוש בחוק הפילוג "ההפוך."



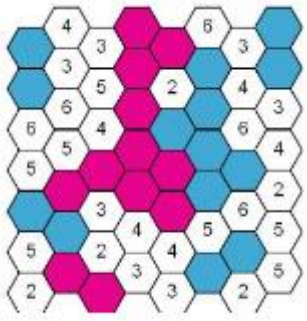
לימוד בעל פה של לוח הכפל (פופולארי)

סוג: יישומון תרגול עצמאי

נושא: לימוד בעל פה של לוח הכפל

שימוש: היישומון מיועד לעבודה עצמית של התלמידים. מטרת היישומון היא ללוות אותם מן הרגע שבו הם יודעים בעל פה מעט מאוד תרגילים מלוח הכפל, ועד אשר הם מצליחים לזכור את כולו. כל תלמיד מסמן את התרגילים שהוא כבר יודע בעל פה, ונשאל רק עליהם. במהלך הזמן התלמיד מוסיף לעצמו עוד תרגילים שלמד בעל פה, ונשאל כמובן גם עליהם. עבודת התלמידים ביישומון נעשית במשחק שבו עליהם לפתור כמה שיותר תרגילים בפרק זמן נתון.

הערה: פתוח למנויי יישומטיקה שרכשו את שכבות הגיל ב-ג



סכומים ומכפלות במשושים (פופולארי)

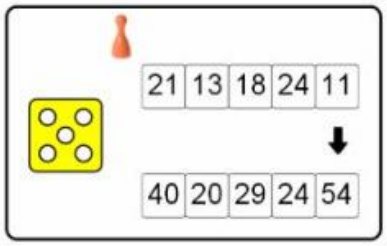
סוג: משחק

נושאים: חיבור בתחום העשר, לוח הכפל, חיבור שברים בעלי אותו מכנה

שימוש: היישומון מהווה משחק לוח לשני שחקנים. לוח המשחק מורכב ממשושים, כאשר בכל משושה רשום מספר. בכל מהלך צובע השחקן שתורו לשחק שני משושים בצבע שלו. המטרה של כל שחקן היא להיות הראשון שיוצר על הלוח מסלול משושים, עם הצבע שלו, מימין לשמאל או מלמעלה למטה. מבחינה מתמטית נדרשים התלמידים לחפש כאן זוגות של מספרים בעלי סכום נתון או מכפלה נתונה.

למשל: שני מספרים מבין 5-9 שסכומם 14 או 2 מספרים מבין 6-9 שמכפלתם 48. ניתן גם לבחור במשחק של חיבור שברים בעלי אותו מכנה.

משחק המכפלות והמלבנים



סוג: משחק

נושא: כפל וחילוק, מספרים ראשוניים ופריקים

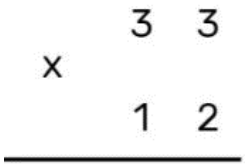
שימוש: היישומון מיועד לתלמידים בכיתה ג-ד, והוא מהווה משחק כיתתי בין שתי קבוצות בכיתה. הנושא בהם עוסק המשחק הם: כפל וחילוק, הצגת מלבנים שונים ששטחיהם מתאימים למכפלה נתונה, ומספרים ראשוניים ופריקים. על לוח המשחק מופיעים מספרים. הקבוצה שתורה לשחק מטילה קובייה וירטואלית והיא מקדמת את כלי המשחק שלה בהתאם למספר שהתקבל – כלי משחק זה נוחת על אחד ממספרי הלוח. השאלה היא כמה מלבנים שונים קיימים שהשטח שלהם שווה למספר זה? רעיון השטח יסייע בהגדרות של מספר ראשוני ומספר פריק.

כפל במאונך

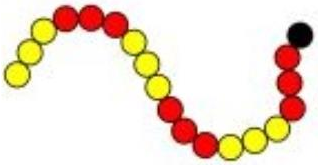
סוג: יישומון ממוקד

נושא: כפל במאונך

שימוש: מאפשר יצירת תרגיל כפל שניתן לפתור באחת משני דרכים: בעזרת האלגוריתם הרגיל ובצורה מפורשת יותר.



חלוקה עם שארית במודל ההכלה

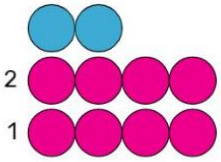


סוג: יישומון

נושא: חלוקה עם שארית וחלוקה להכלה

שימוש: היישומון מאפשר להוביל את התלמידים בצורה נוחה להבנת רעיון השארית. בין היתר ניתן לראות כאן את השאריות השונות האפשריות בחלוקה למספר כלשהו. לדוגמה, בחלוקה ל-5 יש 5 אפשרויות שונות: 0,1,2,3,4.

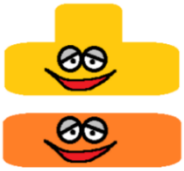
חלוקה עם שארית



סוג: יישומון

נושא: חלוקה עם שארית

שימוש: ביישומון זה ניתן לבחור מספר כדורים ולחלק אותם לשורות באורכים שונים. השורה שאינה מלאה מייצגת את השארית



בארץ תרגילי השרשרת. שיעור 1. חיבור וחיסור

סוג: שיעור מספר 1 בסדרה של שלושה שיעורים

נושא: סדר פעולות חשבון – חיבור וחיסור

שימוש: זה השיעור הראשון מבין שלושה שיעורים העוסקים בסדר פעולות החשבון. בשיעור הנכחי נעסוק אך ורק בפעולות החיבור והחיסור ובסוגריים. השיעור השני יעסוק בכפל וחילוק ואילו השלישי בכל 4 פעולות החשבון.

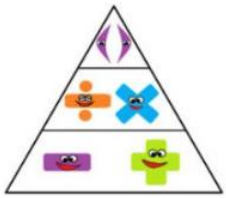


בארץ תרגילי השרשרת. שיעור 2. ממלכת הכפל החילוק

סוג: שיעור מספר 2 בסדרה של שלושה שיעורים

נושא: סדר פעולות חשבון – כפל וחילוק

שימוש: זה השיעור השני מבין שלושה שיעורים העוסקים בסדר פעולות החשבון. בשיעור הנכחי נעסוק אך ורק בפעולות הכפל והחילוק ובסוגריים. השיעור השלישי יעסוק יציג תרגילים המשלבים את פעולת החיבור/החיסור עם פעולת הכפל/החילוק.



בארץ תרגילי השרשרת. שיעור 3. עושים שלום

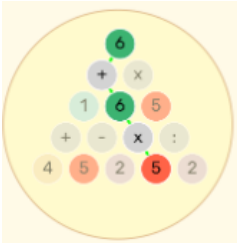
סוג: שיעור מספר 3 בסדרה של שלושה שיעורים

נושא: סדר פעולות חשבון – עם סוגריים

שימוש: זהו השיעור השלישי מבין שלושה שיעורים העוסקים בסדר פעולות החשבון. בשיעור זה יפתרו התלמידים תרגילים מורכבים המכילים גם כפל/חילוק, גם חיבור/חיסור וגם סוגריים.

משחק לוח הכפל וסדר פעולות החשבון

סוג: תרגול



נושא: סדר פעולות חשבון – כפל וחילוק קודמים לחיבור וחיסור

שימוש: יישומון זה מתרגל את לוח הכפל ואת סדר פעולות החשבון. המחשב מגריל פאזלים, שבכל אחד מהם יהיה על התלמידים לבנות תרגיל המתאים לתוצאה נתונה. התלמידים יוכלו לפתור את הפאזלים במחשביהם האישיים או על גבי דף מודפס.

חילוק רגיל וחילוק "כמה נכנס"?"



סוג: יישומון

נושא: חילוק רגיל וחילוק להכלה

שימוש: היישומון עוזר להמחיש פתרון של אותו תרגיל חילוק מספרי בשני דרכים שונות. אחת דרך "חילוק רגיל" ואחת דרך חילוק להכלה.

שאלות מילוליות בחילוק



סוג: יישומון פתוח ממוקד

נושא: חילוק בהכלה

שימוש: באמצעות יישומון זה אפשר להסתכל באופן חזותי ונוח על בעיות מילוליות חד שלביות ועל בעיות מילוליות דו שלביות שבמרכזן נושא "החילוק להכלה". למעשה תמצאו כאן 3 תחפושות שונות לאותה הבעיה – תחפושת אחת עוסקת בהכנסת פרחים לאגרטלים, השנייה בציוות ילדים באוהלים והשלישית בהכנסת סוכריות לקופסאות.

שבר יסודי (4 ש')

ממלאים עיגולים בשברים



סוג: יישומון פתוח (פשוט יותר מהיישומון "שברים במודל העיגולים)

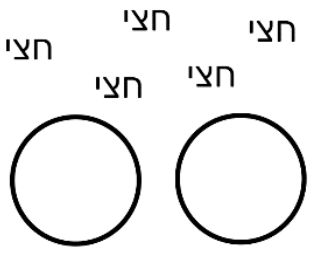
נושא: עבודה כללית במודל העיגולים

כלים עיקריים:

- מעבר לייצוג מילולי של שברים.
- הכנסת שברים לעיגולים לקבלת הביטוי החזותי.

שימוש: היישומון נבנה כדי לאפשר למורה להסביר בצורה פשוטה וברורה את הרעיונות הבסיסיים של נושא השברים – שברי יחידה והשוואת שברים. אלמנט חשוב ביישומון הוא הכתיבה של השברים במילים – כתיבה שכזו יכולה להוביל להבנה טובה יותר של הנושא.

האם השברים ממלאים את העיגולים? (מומלץ מאוד להקניה)



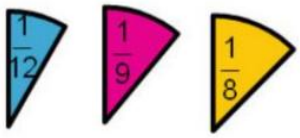
סוג: שיעור (דפים להדפסה)

בנוי ביישומון: ממלאים עיגולים בשברים

נושא: בניית אינטואיציות מגוונות בנושא בשברים

שימוש: השיעור מתחיל בהיכרות עם שברי היחידה ובהשוואתם זה לזה. השיעור מוביל גם לנגיעה ראשונית בשברים שאינם שברי יחידה ובמספרים מעורבים. באופן מפתיע, אם כי גם טבעי (כפי שתיווכחו), השיעור מגיע גם להשוואת שברים בעזרת רעיון ההשלמה לשלם.

היכרות עם שברי היחידה



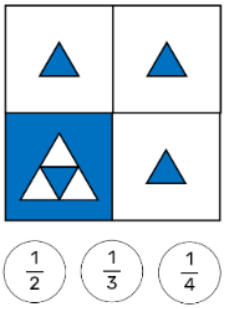
סוג: שיעור (דפים להדפסה)

בנוי ביישומון: שברים במודל העיגולים

נושא: היכרות עם שברי יחידה

שימוש: באמצעות שימוש במודל העיגולים לייצוג שברים, ייחשפו התלמידים למספר שברי היחידה וליחסי ההכלה ביניהם. התלמידים יקבלו דפי עבודה המופיע בהם עיגול מלא ולידו פלח של העיגול הזה. משימתם תהיה לגלות איזה חלק מהווה הפלח מן העיגול המלא. התלמידים יגזרו את הפלח ובעזרת סימונים על העיגול יגלו כמה פעמים הוא נכנס בו. מעניין יהיה לראות אם התלמידים יגלו כאן דרכי קיצור. אם למשל הפלח מהווה שמינית מן העיגול, האם הם יבחינו ששני כיסויים של הפלח הזה מכסים רבע מעגל? אם יבחינו בכך, יוכלו לדעת הן שגודל הפלח הוא שמינית העיגול הן שרבע הוא שתי שמיניות.

משחק הזיכרון בשברים

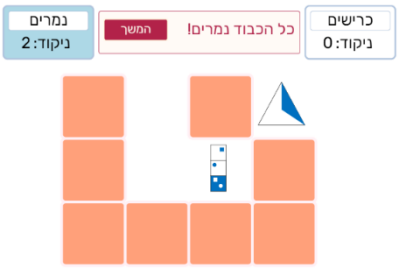


סוג: משחק

נושא: זיהוי חצי, שליש ורבע במודלים מגוונים

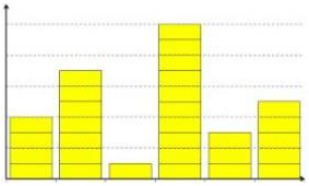
שימוש: ביישומון מופיעים קלפים שמצוירים עליהם ציורים של צורות לא שגרתיות. התלמידים מתבקשים לגלות איזה חלק מכל צורה צבוע. החלק הצבוע יהיה תמיד חצי שליש או רבע מן הצורה כולה. לאחר אימון בזיהוי השברים המתאימים לקלפים השונים, ישחקו התלמידים בזוגות את משחק הזיכרון עם הקלפים האלה. כל זוג תלמידים במחשב שלו.

הערה: עבור כיתה ד' ניתן להשתמש ברמות הפשוטות יותר



חקר נתונים (4 ש')

דיאגרמת עמודות

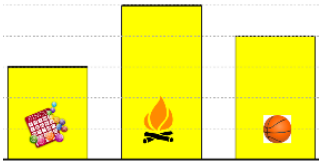


סוג: יישומון

נושא: דיאגרמת עמודות

שימוש: היישומון מאפשר למורה לבנות בנקל דיאגרמת עמודות לשאלות מספרי לימוד או לשאלות שהוא ממציא בעצמו, ולדון בכך עם התלמידים.

עמודות יום ההולדת של טלי



סוג: שיעור

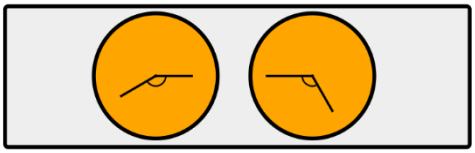
נושאים: דיאגרמת עמודות וניתוח נתונים

בנוי ביישומון: דיאגרמת עמודות

שימוש: הפעילות עטופה בסיפור מסגרת על טלי המעוניינת להזמין את תלמידי הכיתה שלה למסיבת יום ההולדת שלה. טלי מתלבטת בין מספר הפעלות שונות למסיבה ומחליטה לערוך סקר בין תלמידי הכיתה לגבי ההפעלה המועדפת עליהם. הסקר מוביל ליצירת דיאגרמת עמודות. התלמידים ילמדו לקרוא ואף לבנות בעצמם דיאגרמות כאלה.

מדידות וגאומטרייה (32 ש')

משחק התאמת הזוויות

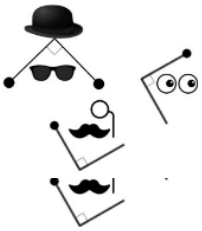


סוג: משחק

נושא: היכרות ותרגול זוויות

שימוש: המשחק עוסק בהבנת מושג הזווית. בכל משחק יופיעו ציורים של 10 זוויות כשהמשימה היא לחלק אותן לזוגות של זוויות שוות. קושי ראשון נובע מכך שהקרניים המצוירות של כל זווית הן באורכים שונים. הקושי השני נובע מכך שהזוויות גם משורטטות בהטיות שונות. בנוסף, במשחק יש אופציה לבקש מהתלמידים לגלות את הגודל המדויק במעלות של כל זווית.

זיווית הזווית

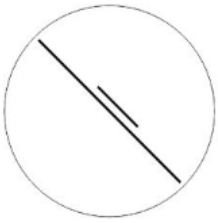


סוג: שיעור

נושא: זווית ישרה

שימוש: השיעור עוסק ברעיון הזווית הישרה. סיפור המסגרת של השיעור מספר על זווית ישרה בשם זיווית, המחליטה לחפש את האחים שלה, שגם הם זוויות ישרות, ברחבי העולם. היא מוצאת אותם ביפן, בצרפת ובניו יורק. התלמידים יעזרו בפינה של דף מלבני וביישומון כדי לגלות זוויות ישרות בציורים השונים המופיעים בפעילות.

ישרים מקבילים ומאונכים



סוג: יישומון משחקי

נושאים: ישרים מקבילים ומאונכים

שימוש: היישומון עוסק בזיהוי של ישרים מקבילים ומאונכים. על המסך מופיע קו (ראשון) ונקודות. יש לגלות שתי נקודות שאם מחברים אותן מתקבל קו המקביל או המאונך לקו הראשון.

עשר אבנים



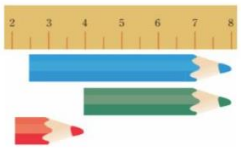
סוג: שיעור

בנוי ביישומון: ריבוע או מלבן

נושאים: ריבוע ומלבן

שימוש: השיעור עוסק בתכונות של הצלעות והזוויות בריבוע ובמלבן. טלי והארנב שלה מאיר מוצאים אבנים קסומות שכשזורקים אותן, תמיד יש 4 מתוכן המסתדרות בצורה של ריבוע או של מלבן. משימת התלמידים היא למצוא אבנים אלה.

מדידות עם סרגל

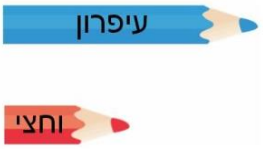


סוג: יישומון

נושא:

שימוש: היישומון מאפשר למדוד אורכים של עפרונות (או של כל תמונה שיעלה המשתמש). הסרגל הוא למעשה מקטע של ישר המספרים ויש אפשרות להציג אותו כשהשנתות הן רק סנטימטרים שלמים, או חצי סנטימטרים או עשיריות הסנטימטר (מילימטרים). מתוך כך אפשר ללמד כאן גם מעט על שברים.

עיפרון וחצי



סוג: שיעור

נושא: מדידות, חלוקה להכלה והשבר "חצי"

שימוש: השיעור עוסק במדידות בעזרת סרגל. מה קורה למשל כשלא מתחילים את המדידה מה- 0. לא בכל השאלות יופיע הסרגל. יהיו שאלות בהן יהיה נתון אורך של עיפרון כלשהו, והמשימה תהיה לגלות אורך של עיפרון אחר הנכנס בו מספר מסוים של פעמים. נושא מלווה יהיה שברים – מספרים מעורבים שהחלק השברי שלהם הוא חצי.

לפי הסדר

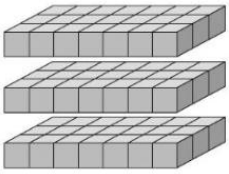
סוג: יישומון

נושא: יחידות אורך



שימוש: יישומון כללי זה עוסק בהשוואה של מספרים, משקלים, מרחקים וזמנים. התלמידים אמורים לסדר מהגדול אל הקטן את הגדלים המופיעים ביישומון. תשובה נכונה תגרום לפינגווין המופיע על המסך לקפוץ משמחה.

בתי הנופש המלכותיים



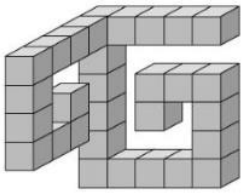
סוג: שיעור. דפים להדפסה + שימוש בעזרים פיזיים (קוביות)

בנוי ביישומון: מבנים מקוביות

נושאים: נפח תיבה

שימוש: שיעור זה מתאים להיות הראשון בנושא נפחים בכיתה זו. המטרה היא להוביל את התלמידים אל הנוסחה לחישוב נפח תיבה. היישומון מאפשר לפרק את התיבה המורכבת מקוביות יחידה לשכבות, וכך לגלות את נוסחת הנפח.

חדרי הקוביות במוזיאון המדע



סוג: שיעור (דפים להדפסה)

בנוי ביישומון: מבנים מקוביות

נושאים: נפח תיבה והפעלת דמיון.

שימוש: שיעור זה יכול לשמש המשך לשיעור "בתי הנופש המלכותיים", ובמהלכו יחשבו התלמידים נפחים של מבנים מקוביות (לא תיבות), תוך שהם עושים שימוש בנוסחה לחישוב נפח תיבה אותה למדו.

שעון מחוגים



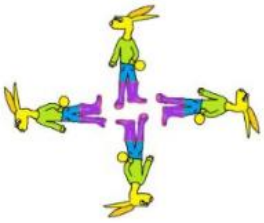
יישומון זה משלב 3 נושאים – אפשר ללמוד כאן לקרוא שעון מחוגים, אפשר ללמוד את נושא המחזוריות ואפשר ללמוד רעיונות ראשונים בשברים – הן חלק מכמות (הכמות השלמה היא 60 דקות) והן חלק משלם (השלם הוא סיבוב מלא של אחד ממחוגי השעון).

השעון של אמא



השיעור מיועד לתלמידים בכיתה ג, והוא משלב שלושה נושאים. הנושא הראשון הוא קריאת שעון מחוגים כאשר השעות הן שלמות או כפולות של רבע שעה. הנושא השני הוא מחזוריות בשעון, והוא יתבטא בשאלות כמו: אם השעה עכשיו היא 03:00, מה תהיה השעה בעוד 35 שעות. הנושא השלישי הוא שברים. לדוגמא: אם השעה עכשיו רבע לשלוש, מה תהיה השעה בעוד ארבע וחצי שעות.

מסתובבים



סוג: שיעור (דפים להדפסה)

נושאים: סימטרייה סיבובית

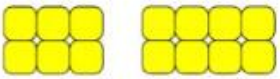
שימוש: הפעילות עטופה בסיפור מסגרת על טלי ומאיר הארנב שלמדו על סיבוב צורות. זהו גם הנושא של השיעור שלנו כשהמטרה המרכזית היא לתרגל סיבוב של צורות בדימיון – עם כיוון השעון ונגד כיוון השעון.

זוגי ואי-זוגי



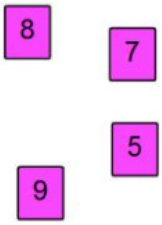
סוג: יישומון

נושא: זוגי ואי-זוגי



שימוש: היישומון מאפשר להבין לעומק טענות כמו: מספר אי־זוגי ועוד מספר אי־זוגי שווה מספר זוגי, או למשל מספר זוגי כפול מספר אי־זוגי שווה מספר זוגי. לכל מספר ביישומון יש גם ייצוג חזותי: המספרים הזוגיים נראים כמו אוטובוסים – מלבנים ברוחב 2 שהם בעצם זוגות־זוגות של ריבועי יחידה. המספרים האי־זוגיים נראים כמו משאיות – מלבנים ברוחב 2 שיש להם תוספת של ריבוע יחידה קטן בקצה. הייצוגים האלה מאפשרים להבין בצורה כללית את הטענות שהצגנו לעיל וטענות דומות אחרות.

מתחלקים לזוגות - חלק א

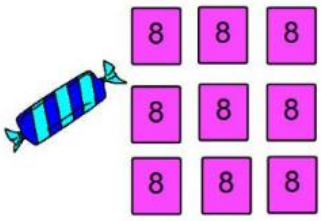


סוג: שיעור

נושא: סכום מספרים אי-זוגיים

שימוש: השיעור חושף את התלמידים למודל וויזואלי המסייע להבין רעיונות הקשורים למספרים זוגיים ואי-זוגיים. במהלך השיעור, התלמידים ישחקו שני משחקים כיתתיים, בהם יקבל כל תלמיד מספר. התלמידים יחולקו לקבוצות ומשימת כל קבוצה תהיה להתחלק לזוגות כך שסכום שני המספרים של כל זוג יהיה זוגי. המודל הוויזואלי והמשחקים יובילו את התלמידים להבנה מתי סכום של שני מספרים טבעיים הוא זוגי ומתי הוא אי-זוגי. הרעיון הזה נלמד כבר בכיתות א-ב, אך חשיבותו כאן היא בכך שהוא מהווה הכנה הכרחית לשיעור הבא בו נעסוק בשאלה מתי מכפלה של שני מספרים טבעיים היא זוגית ומתי היא אי-זוגית.

מתחלקים לזוגות - חלק ב



סוג: שיעור

נושא: מכפלה של מספרים אי-זוגיים

שימוש: פעילות המשך זו תוליך את התלמידים להבנה מתי מכפלה של שני מספרים טבעיים היא זוגית ומתי היא אי-זוגית. הפעילות מתאימה לשני שיעורים בני 45 דקות כל אחד. כמו בפעילות הקודמת, גם הפעם ילווה אותנו המודל הוויזואלי של מספרים טבעיים (הצגת כל מספר באמצעות ריבועים) שיסייע להבין רעיונות בצורה כללית ואלגברית. בחלק הראשון של השיעור נעסוק בחיבור של מספר גדול של מספרים טבעיים – מתי התוצאה היא זוגית ומתי אי-זוגית, ורק בהמשך נשתמש בתובנות שנצברו כדי לקבל תובנות דומות לגבי מכפלה של מספרים טבעיים.

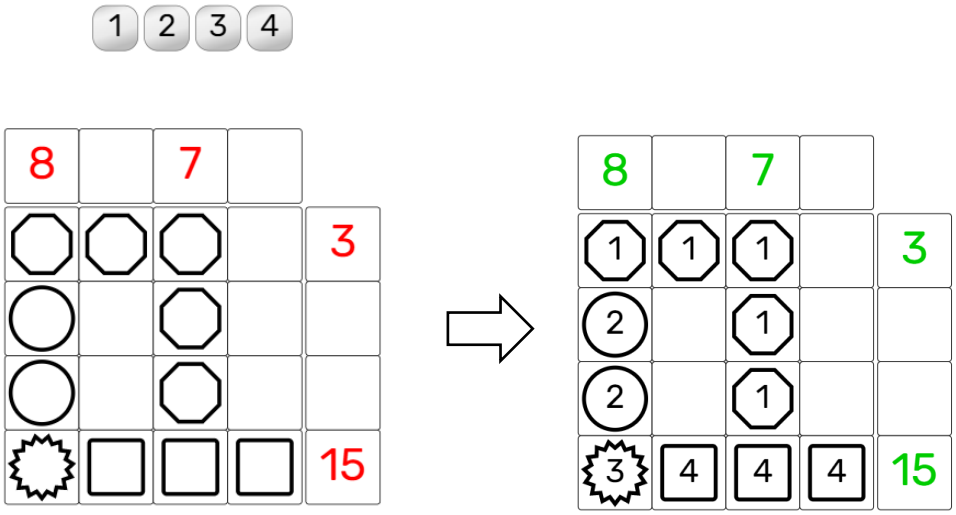
העמקה

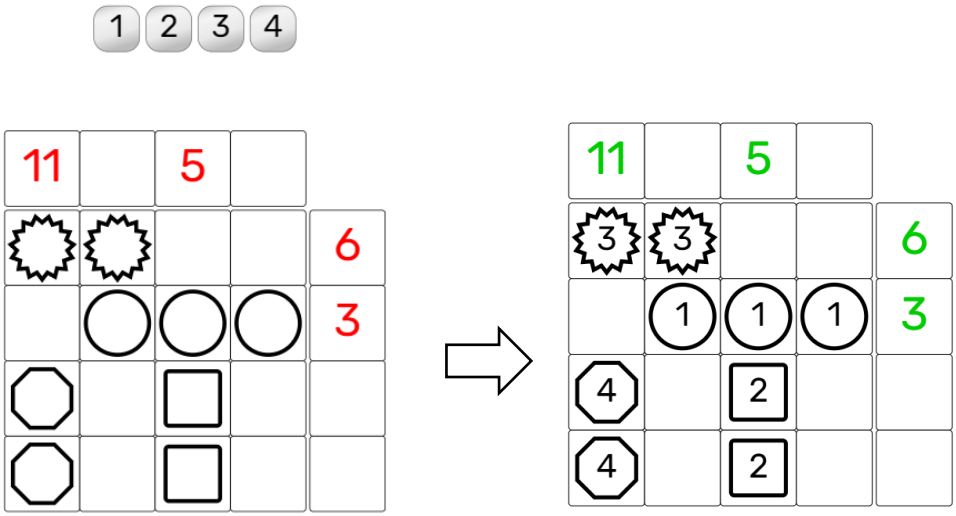
תרגול מיוחד של פעולות החשבון

כאן מוצגים פאזלים כגון אלו המצוירים כאן. יש לגרור את המספרים מלמעלה לתוך הצורות.
כאשר ממלאים, למשל, מתומן במספר "1", כל המתומנים האחרים יתמלאו באותו המספר.
המטרה היא שהסכום בשורה או בטור יתאים למספר הנמצא מעל הטור או מימין לשורה.

מספר מקסימאלי 6
מספר מקסימאלי 7
מספר מקסימאלי 8

זה יישומון בו ניתן לבנות שאלות כגון אלו: היישומון לבנייה





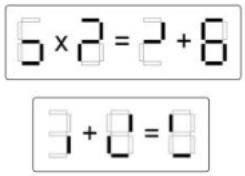


[איש צבוע לכיתה ג]

סוג: יישומון

נושא: מגוון

שימוש: השיעור מתנהל כמשחק בין שתי קבוצות בכיתה. בכל משחק מופיעה תוצאה אותה רואים כל התלמידים. השאלה היא מהו התרגיל המתאים לתוצאה זו. התרגיל הזה מופיע כמשפט מוסתר. למשל, לתוצאה 15 יכול להתאים המשפט "שלוש כפול חמש". כל קבוצה בתורה בוחרת אות. אם האות הזו מופיעה במשפט, הקבוצה מקבלת תור נוסף. הקבוצה המנצחת היא זו שחושפת בתורה את כל המשפט. בהמשך יתבקשו התלמידים להמציא בעצמם תרגילים כמו אלה שמופיעים בפעילות.



[משחק תרגילי הגפרורים]

סוג: משחק

נושא: מגוון

שימוש: היישומון מכיל משחקים לכל כיתות בית הספר היסודי. בכל משחק כזה מופיע תרגיל הבנוי מגפרורים. הבעיה היא שהגפרורים מוסתרים, והם ייחשפו אחד אחד. בכל שלב במשחק ניתנת האפשרות לנחש/לשער מהו התרגיל המסתתר. תרגיל לכיתה א יכול להיות 5+3=8, תרגיל לתרגול לוח הכפל יכול להיות 7×8=56, ותרגיל מתקדם יותר יכול להיות 2×3×5=30. אפשר להשתמש במשחקים כשיעור שלם או בסופם של שיעורים העוסקים בנושא אחר.



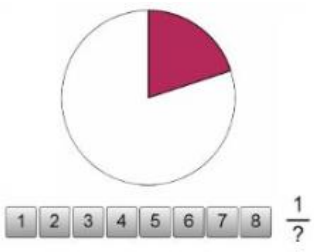
תחרות התבניות

סוג: משחק

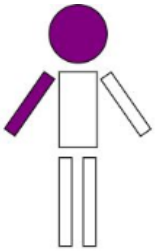
נושא: מגוון

שימוש: יישומון זה מכיל מספר משחקים אותם ניתן לשחק בכל שכבת גיל. בכל משחק יש לכל שחקן 3 תבניות חשבוניות בהן עליו למקם ספרות. בכל שלב מגריל מורה הכיתה ספרה אחת עבור אחד מהשחקנים. השחקן ממקם את הספרה הזו באחת מהתבניות שלו. מול כל תבנית של שחקן א' יש תבנית של שחקן ב'. המטרה של כל שחקן היא לקבל תוצאות בתבניות שלו שהן גבוהות יותר מהתוצאות המתאימות של יריבו. יש כאן פיתוח של חשיבה מספרית ושל חשיבה אלגברית וגם תרגול של רעיון האומדן.

יישומונים לבניית חידות

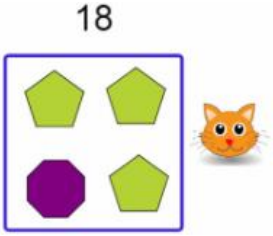


[משחק הערכת השבר](#)
נושא: זיהוי שברים
שימוש: על הלוח יופיע עיגול שחלק ממנו צבוע. התלמידים יתבקשו להעריך מהו השבר הפשוט המייצג את החלק הצבוע הזה מתוך העיגול כולו. לעתים מונה השבר יהיה נתון, לעתים המכנה ולעתים אף אחד מהם.



[איש צבוע](#)
נושא: ניתן לבנות שאלה בכל נושא. מתאים לשיעורי סיכום.
שימוש: משחק חידות כיתתי בו הכיתה מחולקת לשתי קבוצות המתמודדות זו מול זו. חיבור החידות יכול להתבצע על ידי המורה או על ידי תלמידים בכיתה. בכל אחת מהחידות תהיה נתונה תוצאה של תרגיל, והמשימה תהיה לגלות את התרגיל המוליך לתוצאה זו. אך שימו לב! התרגיל צריך להירשם בצורה מילולית. אם למשל התוצאה היא 8, תרגיל אפשרי יכול להיות "שלוש ועוד חמש". התרגיל הנכון ייחשף תוך ניחוש האותיות המרכיבות אותו. כל קבוצה רוצה להיות הראשונה המנחשת את התרגיל אליו התכוון המחבר שלו. היישומון מתאים להפעלה בכל אחת מהכיתות ב-ו.

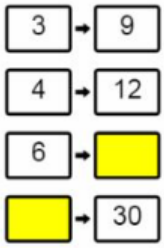
על מספרים וקופסאות



נושא: תרגולים מספריים מגוונים והכנה לאלגברה

שימוש: היישומון מהווה הכנה לחשיבה אלגברית. הנה כך המורה מכין שאלה לדוגמה: מכניסים את מסך היישומון שתי קופסאות, ולכל קופסה מכניסים מספרים לפי בחירה. מעל לכל קופסה מופיע סכום המספרים שבתוכה. כעת המורה יכול לכסות את המספרים במלבנים צבעוניים כך שמספרים שווים מכוסים במלבנים שווי צבע. כעת המורה מציג את המסך לתלמידיו, ועליהם לגלות את ערכי המספרים המתאימים לכל צבע של מלבן. התלמידים "ייאלצו" להפעיל כאן שיקולים המבוססים על אלגברה.

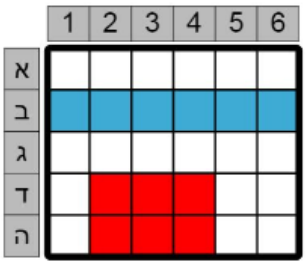
מציאת חוקיות



נושא: חוקיות

שימוש: היישומון עוסק בשני נושאים – סדרות ופונקציות, והוא מאפשר לבנות שאלות המתאימות לתלמידים בכל כיתות בית הספר היסודי. ניתן להכין כאן מראש סדרות שחלק מהאיברים שלהם חסרים ולבקש מהתלמידים לגלות איברים אלה. כמו כן ניתן ליצור זוגות של מספרים שיש בין כל זוג מספרים קשר קבוע (פונקציה) ולבקש מהתלמידים לגלות קשר זה.

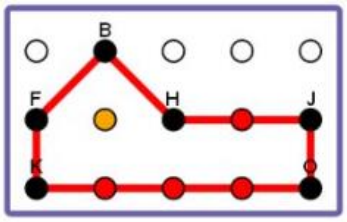
צוללות



נושא: מתאים לבניית שאלות בנושא שטח מלבן, היקף מלבן וסימטרייה.

שימוש: היישומון מאפשר למורה לבנות שיעור שהוא משחק בגאומטרייה המשוחק בכיתה. הנושאים העיקריים שאפשר לשלב במשחק הם היקף, שטח וסימטרייה של מצולעים המורכבים מריבועים. על לוח הריבועים המורה בונה שני מצולעים בעלי תכונה משותפת, למשל, מצולעים בעלי שטח של 4 יחידות רבועות. היישומון מאפשר למורה ליצור כיסוי ללוח כך שהתלמידים אינם רואים את שני המצולעים. הכיתה מחולקת לשתי קבוצות. מצולע בעל צבע אחד שייך לקבוצה א', ואילו מצולע בעל צבע אחר שייך לקבוצה ב'. כל קבוצה בתורה מבקשת מן המורה לחשוף את אחת ממשבצות הלוח. הקבוצה המנצחת היא הקבוצה החושפת ראשונה את המצולע שלה. למשחק חוקים נוספים, והם מוסברים בסרטון.

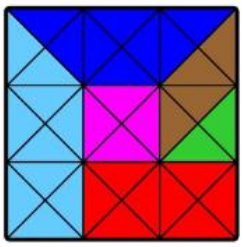
מציאת מצולעים על לוח שריג



נושא: מגוון נושאים

שימוש: היישומון מהווה משחק כיתתי. מורה הכיתה מסתיר מצולע על לוח שריג. התלמידים מנסים לחשוף את קודקודי המצולע במספר קטן ככל הניתן של ניסיונות. בכל ניסיון הם בוחרים נקודה על לוח השריג והיישומון מגלה להם האם נקודה זו היא קודקוד של המצולע, על צלע של המצולע, בתוך המצולע או מחוצה לו.

משחק הצורות הצבעוניות

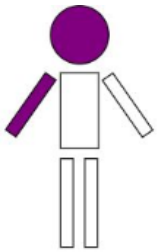


נושא: ריבוע, מלבן, מקבילית, טרפז ישר זווית וטרפז שווה שוקיים.

שימוש: היישומון מאפשר למורה לנהל משחק כיתתי העוסק בהכרה של המצולעים הבאים: ריבוע, מלבן, מקבילית, טרפז ישר זווית, טרפז שווה שוקיים ומשולש ישר זווית ושווי שוקיים. על המסך יופיע לוח המשחק המורכב ממשולשים ישרי זווית ושווי שוקיים חופפים. הלוח מכוסה, ועל התלמידים לבקש מהמורה לחשוף בכל שלב את אחד מהמשולשים, כשהם מציינים לאיזה מצולע, לדעתם (זה גם יכול להיות ניחוש), שייך משולש זה. מטרת הכיתה היא לחשוף את כל המצולעים שעל הלוח עם כמה שפחות ניחושים לא נכונים.

יישומונים לבניית חידות

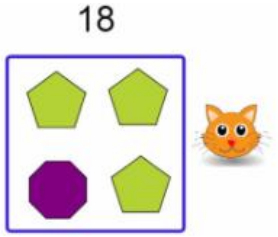
איש צבוע



נושא: ניתן לבנות שאלה בכל נושא. מתאים לשיעורי סיכום.

שימוש: משחק חידות כיתתי בו הכיתה מחולקת לשתי קבוצות המתמודדות זו מול זו. חיבור החידות יכול להתבצע על ידי המורה או על ידי תלמידים בכיתה. בכל אחת מהחידות תהיה נתונה תוצאה של תרגיל, והמשימה תהיה לגלות את התרגיל המוליך לתוצאה זו. אך שימו לב! התרגיל צריך להירשם בצורה מילולית. אם למשל התוצאה היא 8, תרגיל אפשרי יכול להיות "שלוש ועוד חמש". התרגיל הנכון ייחשף תוך ניחוש האותיות המרכיבות אותו. כל קבוצה רוצה להיות הראשונה המנחשת את התרגיל אליו התכוון המחבר שלו. היישומון מתאים להפעלה בכל אחת מהכיתות ב-ו.

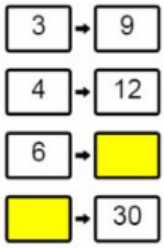
על מספרים וקופסאות



נושא: תרגולים מספריים מגוונים והכנה לאלגברה

שימוש: היישומון מהווה הכנה לחשיבה אלגברית. הנה כך המורה מכין שאלה לדוגמה: מכניסים את מסך היישומון שתי קופסאות, ולכל קופסה מכניסים מספרים לפי בחירה. מעל לכל קופסה מופיע סכום המספרים שבתוכה. כעת המורה יכול לכסות את המספרים במלבנים צבעוניים כך שמספרים שווים מכוסים במלבנים שווי צבע. כעת המורה מציג את המסך לתלמידיו, ועליהם לגלות את ערכי המספרים המתאימים לכל צבע של מלבן. התלמידים "ייאלצו" להפעיל כאן שיקולים המבוססים על אלגברה.

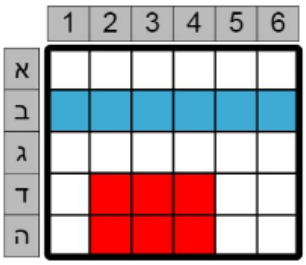
מציאת חוקיות



נושא: חוקיות

שימוש: היישומון עוסק בשני נושאים – סדרות ופונקציות, והוא מאפשר לבנות שאלות המתאימות לתלמידים בכל כיתות בית הספר היסודי. ניתן להכין כאן מראש סדרות שחלק מהאיברים שלהם חסרים ולבקש מהתלמידים לגלות איברים אלה. כמו כן ניתן ליצור זוגות של מספרים שיש בין כל זוג מספרים קשר קבוע (פונקציה) ולבקש מהתלמידים לגלות קשר זה.

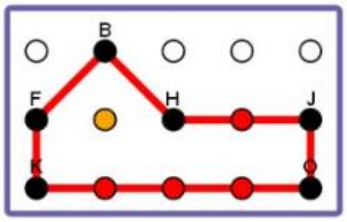
צוללות



נושא: מתאים לבניית שאלות בנושא שטח מלבן, היקף מלבן וסימטרייה.

שימוש: היישומון מאפשר למורה לבנות שיעור שהוא משחק בגאומטרייה המשוחק בכיתה. הנושאים העיקריים שאפשר לשלב במשחק הם היקף, שטח וסימטרייה של מצולעים המורכבים מריבועים. על לוח הריבועים המורה בונה שני מצולעים בעלי תכונה משותפת, למשל, מצולעים בעלי שטח של 4 יחידות רבועות. היישומון מאפשר למורה ליצור כיסוי ללוח כך שהתלמידים אינם רואים את שני המצולעים. הכיתה מחולקת לשתי קבוצות. מצולע בעל צבע אחד שייך לקבוצה א', ואילו מצולע בעל צבע אחר שייך לקבוצה ב'. כל קבוצה בתורה מבקשת מן המורה לחשוף את אחת ממשבצות הלוח. הקבוצה המנצחת היא הקבוצה החושפת ראשונה את המצולע שלה. למשחק חוקים נוספים, והם מוסברים בסרטון.

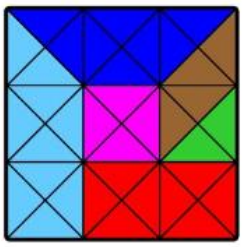
מציאת מצולעים על לוח שריג



נושא: מגוון נושאים

שימוש: היישומון מהווה משחק כיתתי. מורה הכיתה מסתיר מצולע על לוח שריג. התלמידים מנסים לחשוף את קודקודי המצולע במספר קטן ככל הניתן של ניסיונות. בכל ניסיון הם בוחרים נקודה על לוח השריג והיישומון מגלה להם האם נקודה זו היא קודקוד של המצולע, על צלע של המצולע, בתוך המצולע או מחוצה לו.

משחק הצורות הצבעוניות



נושא: ריבוע, מלבן, מקבילית, טרפז ישר זווית וטרפז שווה שוקיים.

שימוש: היישומון מאפשר למורה לנהל משחק כיתתי העוסק בהכרה של המצולעים הבאים: ריבוע, מלבן, מקבילית, טרפז ישר זווית, טרפז שווה שוקיים ומשולש ישר זווית ושווי שוקיים. על המסך יופיע לוח המשחק המורכב ממשולשים ישרי זווית ושווי שוקיים חופפים. הלוח מכוסה, ועל התלמידים לבקש מהמורה לחשוף בכל שלב את אחד מהמשולשים, כשהם מציינים לאיזה מצולע, לדעתם (זה גם יכול להיות ניחוש), שייך משולש זה. מטרת הכיתה היא לחשוף את כל המצולעים שעל הלוח עם כמה שפחות ניחושים לא נכונים.

כיתה ג'

א. המספרים הטבעיים בתחום הרבבה (10,000) (15 ש')

1. המבנה העשרוני;
2. הגדלה והקטנה פי 10 ופי 100;
3. ערכי האותיות מ-א עד ת.

ב. ישר המספרים (3 ש')

ג. פעולות החשבון בתחום הרבבה (67 ש')

1. חיבור וחיסור במאונך;
2. שימוש בחוקי החילוף, הקיבוץ והפילוג;
3. שאלות חיבור וחיסור;
4. השלמה וביסוס של הנושא לוח הכפל (כפל וחילוק);
5. כפל בעשרות שלמות ובמאות שלמות (בעל פה ובכתב);
6. סימני התחלקות ב-2, ב-5, וב-10;
7. כפל במאונך (במספרים חד-ספרתיים);
8. חילוק בתחום המאה, עם שארית (המחלק הוא חד-ספרתי);
9. סדר הפעולות והשימוש בסוגריים;
10. שאלות כפל וחילוק;
11. שאלות דו שלביות ושאלות נוספות.

ד. שבר יסודי (4 ש')

ה. חקר נתונים (4 ש')

ו. מדידות וגאומטרייה (32 ש')

1. זוויות, מאונכות, מקבילות, משולשים, מרובעים;
2. מידות ומדידות
   א. מדידות אורך;
   ב. מדידות משקל; היחידות: גרם, קילוגרם וטונה;
   ג. מדידות נפח: השוואה ומדידת נפחים של גופים;
   ד. מדידות זמן; יחידות זמן שונות: ימים, שעות, דקות, שניות.
3. סיבוב.