

# בקשה לפיתוח משחקים להכרת הספרייה

מבוא למשחק דיגיטליים ולמידה תשע"ד  
המגמה לטכנולוגיות בחינוך | החוג ללמידה, הוראה והדרכה |  
הפקולטה לחינוך | אוניברסיטת חיפה

# ספריית יונס וסוראיה נזריאן

- ספרייה אקדמית מן הגדולות והמתקדמות בישראל
- משרתת את קהיליית האוניברסיטה, אנשי הסגל והסטודנטים, במגוון תחומי לימוד, הוראה ומחקר
- מציעה שירות אקדמי מידעני למציאת מקורות מידע במגוון סוגי החומרים הנמצאים בספרייה



# מבנה הספרייה

- ספרייה מרכזית אחת הכוללת כמיליון וחצי פריטים מודפסים וכחצי מיליון פריטים נוספים בפורמטים שונים (דיסקים, מפות, תקליטורי די.וי.די וכד').
- אגף צפוני - האוסף הכללי ואוסף המשפטים
- אגף מרכזי –מחלקת ההשאלה והיעץ, אוסף שמורים-מדיה וכתבי עת בעברית
- אגף דרומי –משרדי הספרייה, חדרי דיונים וכתבי עת בלועזית
- ספריות ואוספים מיוחדים - ספריית ילדים, ספריית נדירים, ארכיון אבא חושי
- הספרים מאורגנים על מדף פתוח על פי שיטת המיון של ספריית הקונגרס האמריקנית – שילוב של אותיות ומספרים.

# הדרכות בספרייה

- מדי שנה מקיימת הספרייה הדרכות למאות סטודנטים הזקוקים לשירותיה.
- הדרכות אלו נערכות בשלוש מסגרות עיקריות:
  1. מפגשי הדרכה פנים אל פנים לקבוצות סטודנטים בספרייה
  2. הדרכה מקוונת במערכת Moodle הפתוחה לכל סטודנט לפי צורך
  3. קורסים מקוונים סמסטריאליים המוצעים בחלק מהחוגים



# קשיים עיקריים של סטודנטים

- קושי בהתמצאות ובאיתור פיסי של פריטים על המדפים (ספריה גדולה, מדפי איסוף, אופן הסידור על המדפים – שיטת הנחש וכו').
- סטודנטים רבים אינם מכירים את סוגי מקורות המידע ואינם יודעים לזהותם. יש צורך לסייע לסטודנטים להבחין בין סוגים שונים של מקורות מידע (ספר, פרק מספר, מאמר מכתב עת ועוד).
- סטודנטים מתקשים בחיפוש מקורות מידע במשאבי הספריה: חיפוש נושאי, בחירה ושימוש במילות מפתח, במפתחות הנושאים/תזאורוס, אינדקסים וכו'. כמו-כן, הסטודנטים אינם מכירים את המאגרים והמשאבים העומדים לרשותם ואת שיטות החיפוש בהם (שפה חופשית לעומת מילות מפתח וכו').

# בקשה לפיתוח משחקים להכרת הספרייה

קהל היעד:

- סטודנטים לתואר ראשון.
- ללא הכרות קודמת עם מאגרי הספרייה ומשאביה.

מסגרות הדרכה:

- הדרכה קבוצתית פנים-אל-פנים במפגש חד-פעמי בספרייה.
- הדרכה מקוונת ב-Moodle - הדרכה אינדיבידואלית, לפי צורך, הפתוחה לכל סטודנט באמצעות מערכת הקורסים האוניברסיטאית. ההדרכה כוללת מידע, סרטונים, תרגילים ומבחן מסכם.
- קורס מקוון ב-Moodle – קורס סמטריאלי מלא ב-Moodle המוצע לבחירת החוגים. בקורס לומדים למעלה מ-200 סטודנטים בשנה.

# בקשה לפיתוח משחקים להכרת הספרייה

שלוש הבעיות עליהן נדרש לתת מענה באמצעות פיתוח משחקים הן:

- 1. הכרת מקורות המידע** – הבחנה בין סוגים שונים של מקורות מידע (ספר, פרק מספר, מאמר מכתב עת ועוד), הבנת ההבדלים בין מקורות המידע וקריאה וכתובה של רשימות מראי מקום (כללי ציטוט).
- 2. חיפוש פריטים במערכות הספרייה ואיתורם על המדף** - יש צורך לסייע לסטודנטים באיתור ספרים בקטלוג הספרייה, באיתור ספרים על המדפים, בהתמצאות בסידור הפיזי של הספרייה ובהכרת שיטת המיון של ספריית הקונגרס. בנוסף, יש צורך לסייע לסטודנטים באיתור מקורות מידע בכתבי העת המודפסים והדיגיטליים ובמאגרי המידע האלקטרוניים של הספרייה.
- 3. חיפוש מידע לפי נושא** - הגדרת שאלת מחקר, זיהוי תת-שאלות, זיהוי נושאים, זיהוי מילות מפתח, בחירת מאגרי מידע לחיפוש וביצוע החיפוש.

כל צוות מתבקש להתמקד בבעיה מרכזית אחת.