

ניסוי – אב טיפוס מנייר

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

מהלך הניסוי

- הכיתה נחלקה לחמש קבוצות.
- כל קבוצה כללה נסיינים (השייכים לקבוצת האם שייצרה את אב הטיפוס), שחקנים (סטודנטים מקבוצות אחרות ושני ספרנים). כמו כן, צפו בניסויים, העירו וצילמו: ד"ר שרית ברזלי וגב' גנית ריכטר מהחוג לניהול מידע וידע (אשר הדוקטורט שלה עוסק במשחקי מנהלים).

קבוצה א

מטרת המשחק: זיהוי פריטי מידע ומציאתם בספרייה



*** מספור הקבוצות הינו רנדומאלי***

קבוצה 1

הרעיון: על כל משתתף בתורו להניח פתק בעמודה המתאימה, על פי סוג החומר (ספר, מאמר, מפה וכו'). בשלב השני, המשתתפים צריכים למצוא את הפריט פיסיית בספרייה, תוך שימוש באפליקציית ברקוד (QR-code), המציעה שתי אופציות:

(1) "הצלחת!"

(2) "חפש את הפריט שוב"

קבוצה II

מטרת המשחק: עזרה בחיפוש חומר על פי נושא

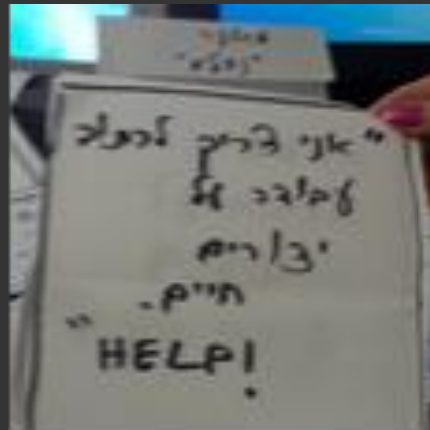


קבוצה 11

הרעיון: "משחק הספרנית"

השחקן משמש במשחק כספרנית, אשר עליה למקד סטודנט/ פונה לחיפוש על פי נושא.

על מסך המחשב, יופיע אל מול המשתמש תרחיש כגון זה:



קבוצה II

לאחר מכן, יופיעו בפני המשתמש מספר אופציות, מתוכן יהיה עליו לבחור אחת אשר תנחה את המשתמש כיצד להמשיך, לדוגמא:



קבוצה II

- ממסך למסך יצטרך המשתמש להוביל את ה"פונה" ולמקדו לחפש על פי מילות מפתח/ נושאים וכן, במשאב המתאים בספרייה.
- בנות הקבוצה מבקשות להוסיף גם חיפוש על פי מילות מפתח וחיפוש בוליאני.

קבוצה III

מטרת המשחק: זיהוי פריט ביבליוגרפי וכללי
ציטוט נכונים.



קבוצה II

- הרעיון: בדיקת הקשר בין לחץ בלימודים ובין שעות השינה של הסטודנט.
- כל משתתף בתורו מטיל קוביות ומתקדם על גבי הלוח בהתאם למספר שקיבל. לאחר מכן, המשתתף מקבל שקית עם כרטיסיות ובהן שתי משימות:
 - (1) ציטוט ביבליוגרפי של פריט – זיהוי והתאמה על פי סוג החומר.
 - (2) סידור רשימה ביבליוגרפית מתוך הפריטים שנתקבלו.
- מי שמצליח מקבל "נקודת שינה".

קבוצה IV

מטרת המשחק: זיהוי מקור המידע ברשימה
ביבליוגרפית

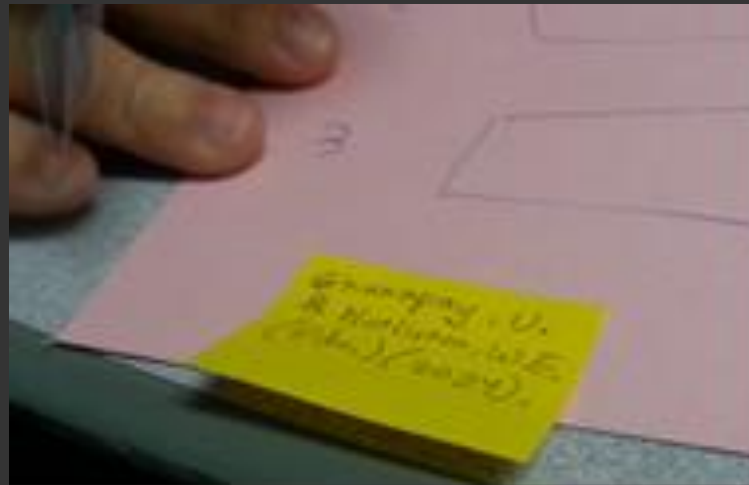


קבוצה IV

הרעיון: קבוצת "זומבים" נחתה בארץ, המשתמש צריך ללכת במסלול מסוים ולקבל במהלכו רמזים לצורך זיהוי הפריטים הביבליוגרפיים ברשימה.

קבוצה IV

- הפתקים הצהובים הם הרמזים שהמשתמש צריך לאסוף בדרך לצורך זיהוי מקור המידע



קבוצה IV

- הדף הוורוד מדמה את הטבלה שתופיע על פני מסך המשתמש, בתוכה יצטרך המשתמש לשבץ את הפריטים הביבליוגרפיים על פי סדר, בהתאם להרמזים שיקבל במהלך המשחק:



קבוצה V

מטרת המשחק: התמצאות פיסיית בספריה



קבוצה V

הרעיון: זיהוי פריטי מידע של הסטודנטים לפי סוגי מקורות והדבקותם בעמודה המתאימה.

בשלב השני - חיפוש פריט המידע בספרייה תוך שימוש באפליקציית ברקוד אשר מראה אם המשימה הצליחה או נכשלה.

קבוצה V

מהלך המשחק:

- בכניסה לספריה המשתמש קורא את קוד ה-QR של המשחק, אשר מוביל לסרטון סידור האוסף.
- לאחר הצפייה בסרטון, הוא מגיע לדלפק היעץ, שם נותנים לו הספרנים קוד נוסף לפריט ראשון אשר עליו לאתר על המדף.
- באמצעות מפת הספריה, המשתמש אמור להגיע לפריט על המדף. שם יחכה לו קוד QR נוסף, אשר יוביל לפריט נוסף.