

קפוץ לקרחון - מחולל משחקים לימודיים

עבור: הפקולטה לטכנולוגיות למידה, המכון הטכנולוגי חולון

צוות הפרויקט: שרון אורן וכן שרייבר | מנחים: פרופ' מיקי רונן ד"ר דן כהן-וקס

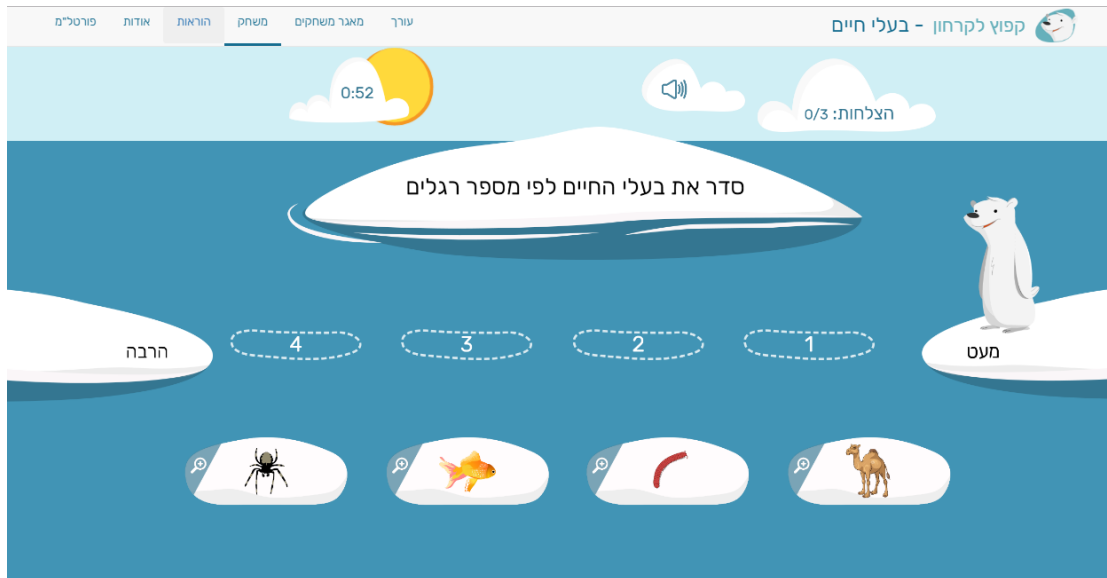
לתוצר

מטרות וקהל יעד:

מטרת הפרויקט הינה להעשיר ולשפר את חווית הלמידה באמצעות מחולל משחקים חינוכיים פשוט ואינטואיטיבי אשר מציע לחינוך הפורמלי, הבלתי פורמלי ולקהל הרחב סביבה ליצירת משחקים אינטראקטיביים התומכים בתרגול של סידור פריטים במגוון תחומי תוכן. המשחק מיועד לקהל יעד צעיר - תלמידי בית ספר יסודי, אם כי התוכן עצמו חופשי לגמרי הוא מוזן על ידי המורה/המדריך, ובשל כך יכול להתאים לכל גיל.

תיאור התוצר:

משחק אינטראקטיבי שבאמצעותו ניתן לתרגל מגוון תחומי תוכן באמצעות סידור פריטים מסוג טקסט או תמונה.



המטרה המשחקית היא לעזור למני, דוב הקוטב להגיע לגדה השנייה של האוקיינוס באמצעות גרירת קרחונים למיקום הנכון. המשחק הוא מסוג סידור פריטים (לדוגמא: סידור אירועים מהמוקדם למאוחר, סידור ערים לפי גודלן, סידור מילים לפי סדר הא' ב' וכדומה) כאשר התוכן מוזן מראש באמצעות המחולל המאפשר למורים ומדריכים ליצור ולהציג שאלות מסוג סדר עם פריטי טקסט או תמונה באופן אינטראקטיבי במגוון תחומי תוכן.