# **עבודה קבוצתית – פיתוח משחק לימודי**

Bottom of Form

**משחק לימודי** הוא אחת מהדרכים ללמוד בצורה חווייתית בשיתוף עם חברים. במסגרת העבודה הקבוצתית בלימודי מוט"ב נתנסה בפיתוח משחק לימודי.

**המשימה:** תכנון ובניית משחק לימודי בקבוצות כמשימת סיכום למבנית שלמדתם.

**איך זה יתרחש**? ראשית תתחלקו לקבוצות. כל קבוצה תפתח משחק לימודי. העבודה תיעשה בשלבים ותכלול משימות אישיות ומשימות קבוצתיות, על פי הפירוט בטבלה :

| ***שלב*** | ***שם פעילות*** | ***תיאור*** | ***דפים נלווים*** | ***עבודה אישית או בצוות, משוב*** |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **פתיחה** | הכרות | נכיר משחקים שפותחו במוטב ונדון [במאפיינים של המשחק](http://moodle.technion.ac.il/mod/wiki/view.php?id=99506) |  | כיתתי |
| **שלב א- תכנון ראשוני** | בחירת נושא, הגדרה ראשונית של מטרות | בחירת נושא והגדרת יחידת התוכן.  רישום שם המבנית ויחידת התוכן ושמות חברי הקבוצה בדפי העבודה הקבוצתיים הגדרה ראשונית של המטרות הלימודיות של המשחק | דף 0: [בחירת נושא](http://www.mutal.weizmann.ac.il/wp-content/uploads/2018/02/game_0_BHIRAT_NOSE_A.docx) | צוות |
| איתור קטעי מידע רלוונטיים | איתור מידע רלוונטי לנושאים הנבחרים. | דף 1: [הנחיות לאיתור קטעי מידע](http://www.mutal.weizmann.ac.il/wp-content/uploads/2018/02/game_1_data_individual_A.docx) | אישי הגשה למורה וקבלת אישור להמשך עבודה. |
| בחירת קטעי מידע קבוצתייםוסוג המשחק | הצגת קטעי המידע בקבוצה ובחירת מקורות שישמשו ליצירת תכני המשחק. הקבוצה תחליט מהו סוג המשחק המתאים לצרכיה. | דף 2: [סוגי משחקים](http://www.mutal.weizmann.ac.il/wp-content/uploads/2018/02/game_2_data_slelection_game_type_A.docx) | צוות |
| שילוב תכנים ורעיונות מדעיים | עיבוד התכנים, הרעיונות הלימודיים והפריטים הויזואליים והתאמתם לסוג המשחק הנבחר ועיצובו. | דף 3: [עיבוד ושילוב תכנים ורעיונות למשחק הלימודי](http://www.mutal.weizmann.ac.il/wp-content/uploads/2018/02/game_3_contant_and_game_type_A.docx) | צוות |
| ריכוז נתוני התכנון הראשוני | סיכום התכנון הראשוני בעזרת דף מסכם | דף 4: [דף מסכם לשלב א](http://www.mutal.weizmann.ac.il/wp-content/uploads/2018/02/game_4_stage_1_summary_A.docx) | צוות  הגשה למורה וקבלת אישור להמשך עבודה. |
| **שלב ב– תכנון מפורט** | הגדרת מטרות משחקיות וכתיבת הוראות משחק | הגדרת המטרות של המשחק וחיבור הוראות והנחיות מפורטות וברורות למשחק. | דף 5: דוגמאות לכתיבת הנחיות | צוות |
| הכנת תרשים או דגם מוקטן של משחק | הכנת "אב טיפוס" של המשחק לשם ניסוי וקבלת משוב. |  | צוות |
| הצגת ביניים של תוצרים | הצגה של דגמי המשחקים שפותחו על ידי הקבוצות, הערכת עמיתים ומתן משוב על פי חלק מן הקריטריונים להערכה המופיעים [במחוון להערכת המשחק](http://moodle.technion.ac.il/mod/resource/view.php?id=100017). | [מחוון להערכת פיתוח משחק לימודי](http://www.mutal.weizmann.ac.il/wp-content/uploads/2018/02/game_rubric.pdf) | הערכת עמיתים |
| פגישה עם המורה | פגישה עם המורה לפני בניית הגרסה הסופית: הצגת תרשים המשחק, מטרות לימודיות, מטרות משחקיות, תכנים מאורגנים, הצגת שם והוראות המשחק וקבלת משוב. |  | משוב מורה |
| **שלב ג- בנייה ועיצוב של  המשחק** | בניית התוצר הסופי | בנייה ועיצוב סופי של המשחק הלימודי על פי ובעזרת: תרשים מעודכן, מטרות ותכנים מאורגנים, תכנון של כלי המשחק |  |  |
| **שלב ד- הצגה והגשה** | הצגת והגשת המשחק המעוצב | הצגת והגשת המשחק המעוצב בליווי דף מלווה משחק.  הגשת תיק משחק קבוצתי: טיוטות, גרסאות מתוקנות, תרשים המשחק המתוכנן. דפי משימה אישיים וקבוצתיים.  כל פריט מהווה חלק מההערכה. | דף 6: [דף מלווה משחק](http://www.mutal.weizmann.ac.il/wp-content/uploads/2018/02/game_6_final_A.docx) | הערכת המשחק על-ידי המורה לפי המחוון |