

מטלה מתגלגלת- שבוע 1

חלק א'

שאלה 1: מצאו שלושה קרובי-משפחה או חברים, שיש להם מקצוע מעניין או סיפור-חיים מעניין. תארו מבנה של משחק -מחשב הממחיש אותם.

תשובה:

- **אחותי** –היא משרתת בצבא בתפקיד אדמיניסטרטיבי בלשכת קצינים בכירים. המשחק עליה היה יכול להיות סימולציה של ניהול זמן ולחץ – אתה צריך לתאם פגישות, לענות לטלפונים, לפתור בעיות ברגע האחרון ולשמור על קור רוח כשכולם רוצים משהו אחר. זה יכול להיות משחק מצחיק עם סיטואציות מטורפות, אבל גם עם מסר על אחריות ועמידה בלחץ.
 - **אמא שלי** –היא מטפלת בילדים בגן. המשחק עליה היה יכול להיות משחק ניהול גן ילדים – השחקן צריך לדאוג שכל ילד יהיה מרוצה, להאכיל, להרגיע, להעסיק, ולפתור בעיות בזמן אמת. כל שלב נהיה יותר קשה – יותר ילדים, פחות זמן, וצריך לבחור איך להגיב נכון. זה גם היה יכול ללמד סבלנות ואמפתיה.
 - **בן דוד שלי** –הוא נהג מונית בתל אביב. המשחק עליו היה יכול להיות משחק נהיגה עם אלמנט של סיפורים – אתה לא רק מסייע אנשים ממקום למקום, אלא גם שומע את הסיפורים שלהם, ובוחר איך להגיב ומה להגיד. כל נוסע משפיע על הדמות שלך – יש כאלה שמרגיזים, יש מצחיקים, ויש גם עצובים.
- שאלה 2: מצאו ילדים (שלכם או של אחרים) שאוהבים לשחק במשחקים מחוץ למחשב. שחקו איתם או התבוננו בהם כשהם משחקים. תארו שלושה משחקי-מחשב שאפשר ליצור, הממחישים את חווית המשחק של הילדים.

תשובה:

- **תופסת בעולם פתוח**
במשחק הזה אתה דמות שרצה בעיר גדולה או פארק, ויש תופס אחד שצריך לתפוס את כולם. השחקן יכול לקפוץ מעל גדרות, להתחבא מאחורי עצים, להשתמש בכוחות מיוחדים כמו "התחמקות מהירה" או "הסוואה". המשחק היה יכול להיות תלת-ממדי, עם שלבים שונים (בית ספר, חוף ים, ג'ונגל), וכל שלב מוסיף מכשולים חדשים.
- **תחרות קפיצה בחבל**
ראיתי כמה ילדות משחקות בקפיצה בחבל, סופרות כמה פעמים מצליחות בלי ליפול. במשחק מחשב, זה יכול להיות משחק קצב, שבו צריך ללחוץ על המקשים בדיוק בזמן כדי לא להסתבך בחבל. כל שלב נהיה מהיר יותר, עם מוזיקה שונה, ואפשר לבחור סביבות - חצר בית ספר, גינה או אפילו במה של תחרות עולמית.
- **מלחמת בלונים**
הילדים שיחקו עם בלוני מים, וכל פעם שמישהו נפגע הוא נרטב וצוחק. במשחק מחשב, זה יכול להפוך לקרב בלוני מים מצחיק עם צבעים, צלילים ואפקטים מוגזמים. אפשר לבחור דמויות, לקנות סוגי בלונים שונים (בלון קפוא, בלון עשן, בלון בועה), ולשחק בזירות שונות – גינה, גג, חוף וכו'. המטרה היא לא "לנצח" אלא פשוט ליהנות, לצחוק ולהישאר "יבש" כמה שיותר זמן.

שאלה 4: רשמו שלושה נושאים שאפשר לדעתכם ללמד ע"י משחק, אבל בלי שהשחקנים ירגישו שהם לומדים. תארו תוכנית למשחק, והסבירו איך בדיוק הלמידה תשתלב עם חוויית המשחק.

תשובה:

- **נושא: היסטוריה**

משחק שבו אתה נשלח אחורה בזמן לתקופות שונות – ימי הביניים, מצרים העתיקה, מלחמת העולם וכו'. במקום לקרוא תאריכים ועובדות, אתה צריך לבצע משימות היסטוריות אמיתיות – לבנות פירמידה, להמציא את הגלגל, או להציל כפר מהכיבוש. תוך כדי אתה לומד על תקופה מסוימת, אבל בלי לשים לב שזה שיעור היסטוריה – זה פשוט חלק מהעלילה.

- **נושא: חשיבה מתמטית**

משחק חידות שבו כל שלב הוא בעיה שצריך לפתור כדי לפתוח דלת או להתקדם. לדוגמה: לפתוח מנעול על ידי חישוב נכון, או לחשב את הזווית הנכונה לזרוק חפץ. המשחק לא אומר "תפתור תרגיל", אלא "תציל את הדמות שלך מהמבוך". השחקן משתמש במתמטיקה בלי להבין שהוא מתרגל חשיבה לוגית.

- **נושא: בריאות ותזונה נכונה**

המשחק הוא סימולציה של גוף האדם – כל בחירה שלך באוכל, שינה או פעילות משפיעה על איך הגוף שלך מרגיש. אם אתה אוכל רק ג'אנק, הדמות מתעייפת מהר; אם אתה בוחר סלט וריצה – היא נהיית מהירה יותר וחזקה יותר. אין הסברים או "עצות", הכול מתבטא בתוצאות. הלמידה מגיעה בצורה הכי טבעית שיש – דרך ניסוי וטעייה.