

מטלה מתגלגת - 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:

- **אחوت** – היא משרתת בצבא בתפקיד אדמיניסטרטיבי בלשכת קצינים בכירים. המשחק עליה יכולה להיות סימולציה של ניהול זמן ולחץ – אתה צריך לתרגם פגישות, לענותטלפונים, לפטור בעיות ברגע האחרון ולשמור על קור רוח כשוכלים רצים שהוא אחר. זה יכול להיות משחק מצחיק עם סיטואציות מטופפות, אבל גם עם מסר על אחריות ועמידה בלחץ.
 - **אמא שלי** – היא מטפלת בילדים בגין. המשחק עליה יכולה להיות משחק ניהול גן ילדים – השחקן צריך לדאוג שכלי יلد יהיה מרווחה, להאכיל, להרגיע, להעסיק, ולפטרו בעיות בזמן אמת. כל שלב نهاית יותר קשה – יותר ילדים, פחות זמן, וצריך לבחור איך להגיב נכון. זה גם יהיה יכול ללמד סבלנות ואemptיה.
 - **בן דוד שלי** – הוא נהג מונית בתל אביב. המשחק עליו יכול להיות משחק נהיגה עם אלמנט של סיפורים – אתה לא רק מסיע אנשים למקום, אלא גם שומע את הסיפורים שלהם, ובוחר איך להגיב ומה להגיד. כל נסע משפיע על הדמות שלו – יש כאליה שמרגיזים, יש מצחיקים, יש גם עצובים.
- שאלה 2: מצאו ילדים (שלכם או של אחרים) שאוהבים לשחק במסחרים מחוץ למחשב. שחקו איתם או התבוננו בהם כשחקים. תארו שלושה משחקי-מחשב שמסוגל ליצור, הממחישים את חווית המשחק של הילדים.

תשובה:

- **תופסת בעולם פתוח**
במשחק הזה אתה דמota שרצה בעיר גדולה או פר Ark, ויש תופס אחד שצריך לתרפוס את כלום.
השחקן יכול לקפוץ מעלה גדרות, להתחבא מאחוריו ערים, להשתמש בכוחות מיוחדים כמו "התchmodות מהירה" או "הסואאה".
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 ילדים משחקים בקפיצה בחבל, סופרות כמה פעמים מצלחות בלי ליפול.
במשחק מחשב, זה יכול להיות משחק קצב, שבו צריך לחוץ על המקשים בדיק בזמן כדי לא להסתבך בחבל.
כל שלב نهاית יותר, עם מזיקה שונה, ואפשר לבחור סבירות – חוץ בית ספר, גינה או אפילו במה של תחרות עולמית.
- **מלחמת בלוניים**
הילדים שיחקו עם בלוני מים, וכל פעם שמישה נפגע הוא נרטב וצוחק. המשחק מחשב, זה יכול להפוך לקרב בלוני מים מצחיק עם צבעים, צלילים ואפקטים מוגזמים.
אפשר לבחור דמויות, لكنות סוג' בלוניים שונים (בלון קפוא, בלון עשן, בלון בועה), ולשחק בזרות שונות – גינה, גג, חוף וכו'.
המטרה היא לא " לנצח" אלא פשוט ליהנות, לצחוק ולהישאר "יבש" כמה שיותר זמן.

שאלה 4: רשםו שלושה נושאים שאפשר לדעתכם למד ע"י משחק, אבל בלי שהשחקנים ירגישו שהם לומדים. תארו תוכנית למשחק, והסבירו איך בדיקת הלמידה תשתלב עם חווית המשחק.

תשובות:

• **נושא: היסטוריה**

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

• **נושא: חשיבה מתמטית**

משחק חדירות שבו כל שלב הוא בעיה שצריך לפתור כדי לפתח דלת או להתקדם. לדוגמה: לפתח מנעול על ידי חישוב נכון, או לחשב את הזמן הנכונה לזרוק חפץ. המשחק לא אומר "פתרו תרגיל", אלא "מציל את הדמות שלך מהמבר". השחקן משתמש במתמטיקה בלבד להבין שהוא מתרגל חשיבה לוגית.

• **נושא: בריאות ותזונה נכוןת**

המשחק הוא סימולציה של גוף האדם — כל בחירה שלך באוכל, שינוי או פעילות משפיעה על איך הגוף שלך מרגיש. אם אתה אוכל רק ג'אנק, הדמות מתעיפת מהר; אם אתה בוחרسلط וריצה — היא נהיית מהירה יותר וחזקת יותר. אין הסברים או "עצות", הכל מתבסס בתוצאות. הלמידה מגיעה בצורה הכי טבעית שיש — דרך ניסוי וטעייה.