

מדריך למשתמש

תוכן עניינים

1.....	מדריך למפעיל הניסוי
1.....	הקדמה והגדרת מושגים
2.....	התחברות למערכת
3.....	הוספת משתתף
5.....	הוספת לובי
6.....	הפעלת ניסוי
8.....	הוספת מפעיל
10.....	צפייה בניתוח נתונים של ניסוי
12.....	מדריך לנבדק בניסוי
12.....	הקדמה והגדרת מושגים
13.....	התחברות לניסוי
15.....	הפעילויות השונות
16.....	אדוות מים
18.....	גינת פרחים
20.....	כוסות יין
22.....	טחנת קמח
24.....	אחרי כל פעילות
25.....	בסוף הניסוי

מדריך למפעיל הניסוי

הקדמה והגדרת מושגים

שלום רב,

זהו מדריך שמיועד למפעיל הניסוי – האדם אשר מריץ בזמן אמת את הניסוי על נבדקים אמיתיים. הניסוי, כפי שידוע לך בודק את השפעות ה-IMS דרך שעונים חכמים. במהלך הניסוי 2 נבדקים יצטרכו לנסות להסתנכרן ככל הניתן בפעולות שלהם. הם יעשו את זה דרך 4 פעילויות שונות, כאשר הם אינם נמצאים באותו חדר.

נתחיל בהגדרת מושגים, שילוו אותנו לאורך המדריך:

קונסולת הניהול – אתר אינטרנט דרכו ניתן לנהל את הניסוי, לקבוע את הפרטים שלו, ולצפות בניתוח נתונים ראשוני בסיום ניסוי. יקרא גם "הקונסולה" או "המערכת".

מנהל המערכת – בעל משתמש ה-admin במערכת הקונסולה. בעל שליטה על כל ההרשאות והפעולות שניתן לבצע מהמערכת, ויכול אף למנות מפעילי ניסוי כרצונו.

מפעיל הניסוי – משתמש במערכת הקונסולה. בעל שליטה חלקית על פעולות המערכת, אך יכול לבצע ניסוי שלם תקין באופן עצמאי. יקרא גם "המפעיל".

נבדק – משתתף בניסוי, אשר יקבל שעון חכם, ויצוות לנבדק נוסף אשר בזמן הניסוי לא יוכל להיות איתו באותו חדר. יקרא גם "משתתף".

לובי – על מנת לשייך 2 נבדקים שונים לניסוי משותף, נוסיף אותם ללובי משותף דרך המערכת, בו נוכל להגדיר את ערכי הפרמטרים לניסוי, להפעיל את הניסוי ולצפות לאחר מכן בניתוח ראשוני של הנתונים ממנו.

משחקון – מקטע ניסוי, של פעילות אחת ספציפית – למשל אדוות מים, שמוגדר על ידי פרמטרים טכניים כמו אורך זמן או סיבולת (tolerance). ניסוי שלם מורכב מרצף של משחקונים.

קראו מדריך זה באופן מלא ומעמיק. המדריך מלווה בתמונות, ובהסברים מפורטים ככל הניתן. אין כל צורך ביותר מידע טכני בסיסי, על מנת לצלוח מדריך זה. במידת הצורך, התנסה בדברים בעצמך לצורך חידוד ההבנה.

מטעמי נוחות, מדריך זה נכתב בלשון זכר, אך מופנה ל2 המינים כאחד.

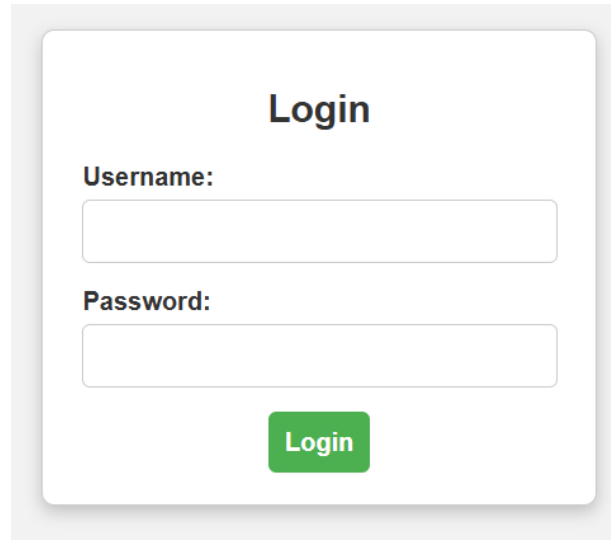
קריאה מהנה,

צוות IMS.

התחברות למערכת

ראשית, עלייך לגשת לאתר קונסולת הניהול, שנמצאת נכון ליום כתיבת מדריך זה, בקישור [/https://ims-project.cs.bgu.ac.il](https://ims-project.cs.bgu.ac.il)

תחילה יופיע מסך התחברות הנראה כך:

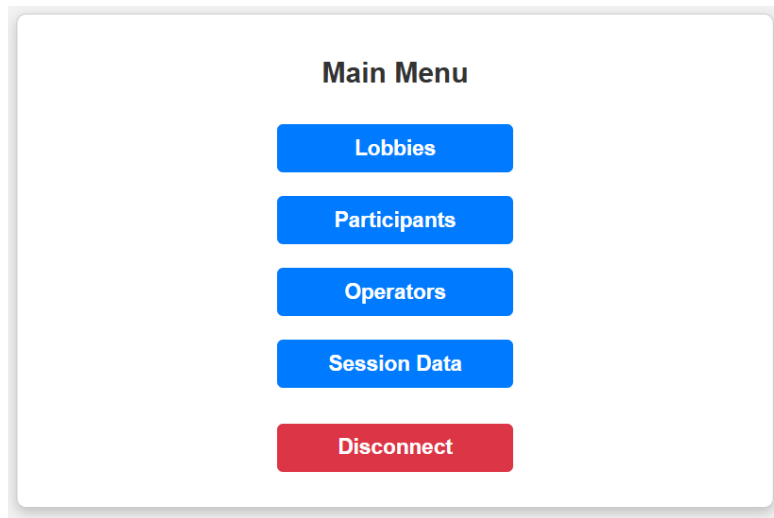
A screenshot of a login form. The form is white with a light gray border and a subtle shadow. At the top, the word "Login" is centered in a bold, black font. Below it, the label "Username:" is followed by a white rectangular input field with a thin gray border. Underneath that, the label "Password:" is followed by another white rectangular input field with a thin gray border. At the bottom center of the form is a green rectangular button with the word "Login" in white text.

עלייך להכניס את שם המשתמש והסיסמא שסופקו לך על מנת לגשת למערכת.

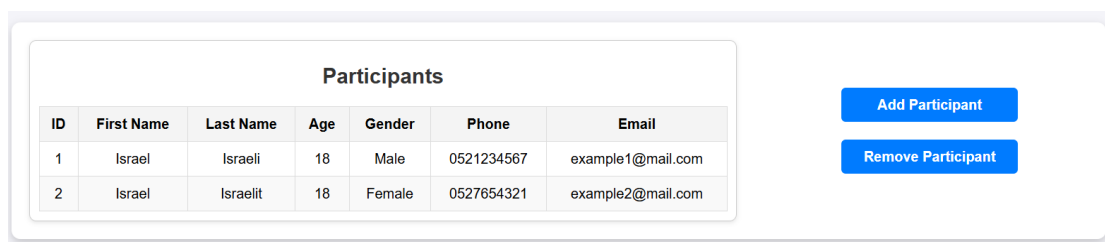
הוספת משתתף

שים לב, פעולה זו יכולה להתבצע על ידי מנהל המערכת בלבד.

לאחר ההתחברות למערכת בתור המנהל, יופיע מולך תפריט הנראה כך:



על מנת להוסיף משתתף, כדי שיוכל להיות נבדק בניסוי, לחץ בתפריט על "Participants". לאחר מכן יופיע לך החלון הבא:

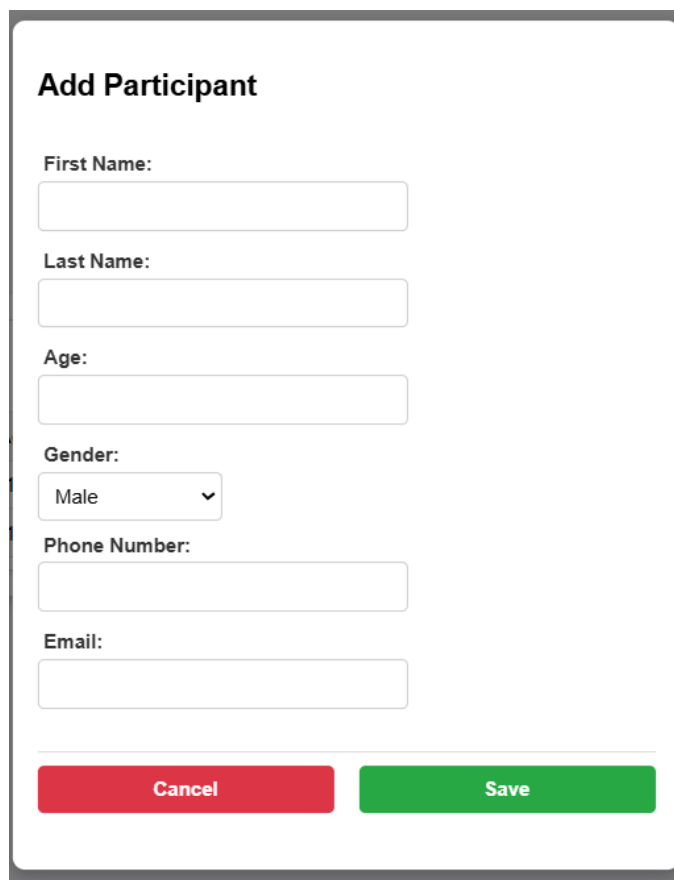


כפי שניתן לראות בדוגמא לעיל, יש כבר 2 משתתפים רשומים למערכת. אין הדבר אומר שמשתתפים אלה, נבדקים כרגע בניסוי, או אפילו נבדקו בעבר. אלא, שהמשתתפים נרשמו למערכת על מנת שיוכלו להיות נבדקים בניסוי.

בנוסף, ניתן לראות כי לכל משתמש יש ID ייחודי השייך לו, וישמש אותנו בהמשך.

על מנת למחוק משתמש קיים, לחץ על השורה בטבלה של המשתמש אותו אתה רוצה למחוק, ולאחר מכן לחץ על הכפתור "Remove Participant".

על מנת להוסיף משתתף חדש לניסוי, לחץ על הכפתור "Add Participant". לאחר מכן יפתח לך החלון הבא:

A form titled "Add Participant" with a light gray background and a dark gray border. It contains several input fields: "First Name:", "Last Name:", "Age:", "Gender:" (with a dropdown menu showing "Male"), "Phone Number:", and "Email:". At the bottom, there are two buttons: a red "Cancel" button and a green "Save" button.

Add Participant

First Name:

Last Name:

Age:

Gender:

Male

Phone Number:

Email:

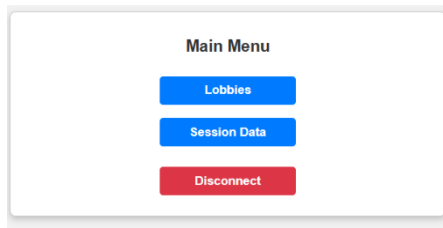
Cancel Save

מלא את הפרטים כנדרש, ולאחר מכן לחץ על כפתור ה"Save" על מנת לסיים את ההוספה. לאחר מכן המשתמש החדש יופיע בטבלת המשתמשים הקיימים.

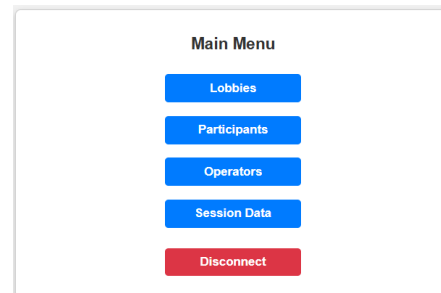
הוספת לובי

פעולה זו יכולה להתבצע על ידי מנהל המערכת או מפעיל הניסוי.

לאחר ההתחברות למערכת, יופיע התפריט הראשי בהתאם לסוג המשתמש:

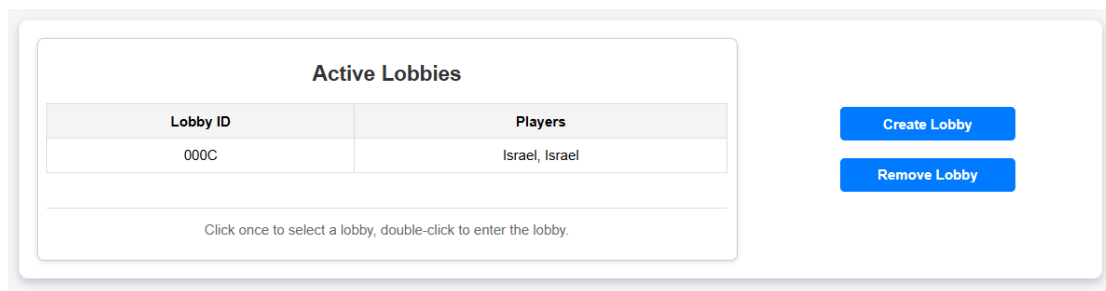


התפריט הראשי של מפעיל ניסוי



התפריט הראשי של מנהל מערכת

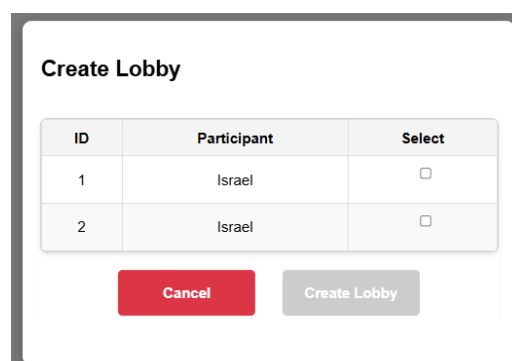
לחץ על הכפתור "Lobbies", אחריו יפתח החלון הבא:



כפי שניתן לראות קיים כבר במערכת לובי אחד שהמזהה שלו הוא 000C, ונמצאים בו הנבדקים Israel ו-Israel.

למחיקת לובי, לחץ על הרשומה של הלובי הרלוונטי בטבלה, ולאחר מכן לחץ על הכפתור "Remove Lobby" שנמצא בצד ימין של המסך.

להוספת לובי חדש, לחץ על הכפתור "Create Lobby" שנמצא בצד ימין של המסך. לאחר הלחיצה יפתח החלון הבא:



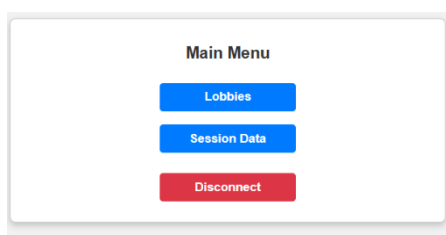
כפי שניתן לראות נפתחת רשימה של כל המשתתפים הרשומים במערכת. בחר בדיוק 2 מתוך הרשימה, ולאחר מכן לחץ על הכפתור "Create Lobby" לסיום.

הפעלת ניסוי

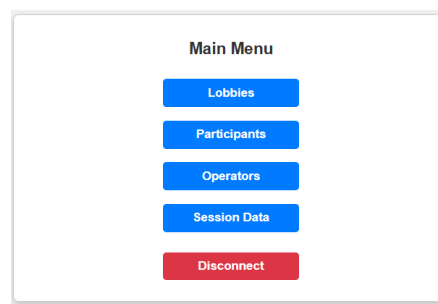
לאחר יצירת הלובי עם צמד הנבדקים עליו רוצים להפעיל את הניסוי, נוכל להתחיל את ההרצה בפועל.

גם משתמש מסוג מנהל המערכת וגם משתמש מסוג מפעיל ניסוי, יכולים להריץ ניסוי.

בדומה ליצירת לובי, ננווט במערכת ללובי הרצוי. לאחר ההתחברות למערכת, יופיע התפריט הראשי בהתאם לסוג המשתמש:

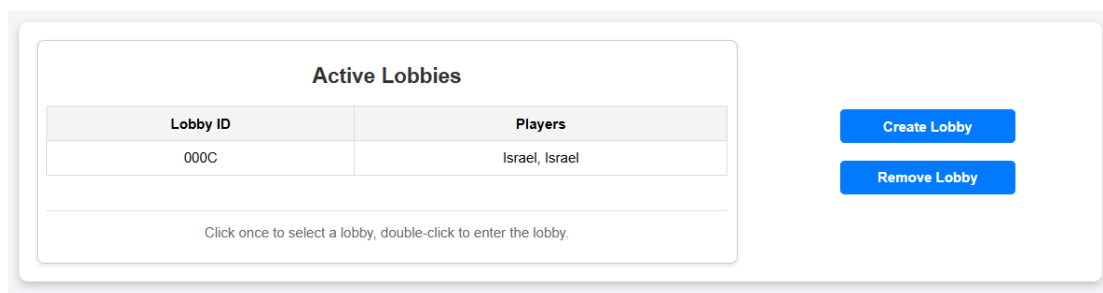


תפריט הראשי של מפעיל ניסוי

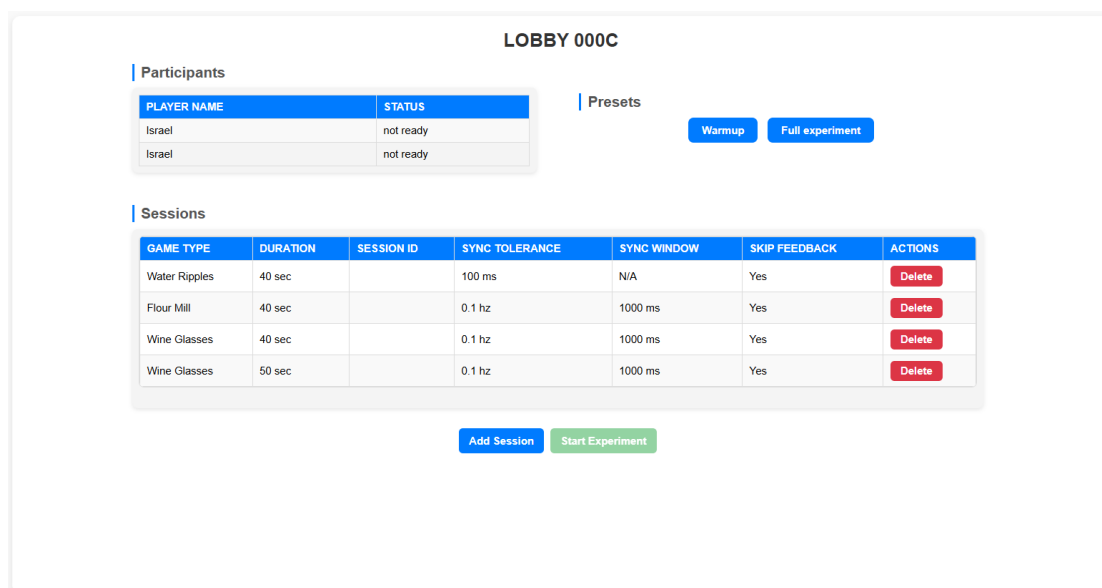


תפריט הראשי של מנהל מערכת

לחץ על הכפתור "Lobbies", אחריו יפתח החלון הבא:



מתוך הטבלה נבחר את הלובי הרלוונטי אותו נרצה להריץ, ונלחץ עליו פעמיים רצופות. ייפתח לנו:



נסביר כל חלק במסך בנפרד:

משתתפים

בצד שמאל למעלה של המסך, מופיעים לנו שמותיהם של 2 הנבדקים שרשומים ללובי הזה. ליד כל משתתף מופיע הסטטוס שלו, שמאותחל להיות "לא מוכן". כאשר המשתתף יתחבר דרך השעון ללובי וילחץ שהוא מוכן, הסטטוס ישתנה ל"מוכן" עבור אותו משתתף בהתאמה.

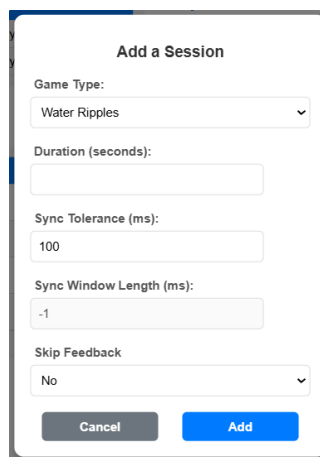
הגדרות מראש

בצד ימין למעלה של המסך, מופיעים לנו קיצורי דרך לשם נוחות. לחיצה על אחד מהם מוסיפה לנו תוכניות מוגדרות מראש של משחקונים כפי שקבעו מנהלי המערכת, כך שלא יהיה צורך להכניס כל פעם ידנית לפני כל ניסוי. 2 האפשרויות הן: "חימום" ו"ניסוי מלא".

משחקונים

בתחתית המסך, מופיעה לנו טבלה של כל המשחקונים ופרטיהם, לפי הסדר שבו הם יופעלו בניסוי. שימו לב, הרשימה היא דינמית, ניתן לגרור מעלה ומטה את רשומות הטבלה כדי לשנות את סדר המשחקונים בניסוי. על מנת למחוק משחקון מסוים מהרשימה, תחת העמודה האחרונה ברשומה שלו, לחץ כל כפתור "Delete" האדום.

לצורך הוספת משחקון חדש באופן ידני לניסוי, בתחתית המסך לחץ על הכפתור "Add Session", שיפתח את החלון הבא:



The image shows a dialog box titled "Add a Session". It has the following fields and controls:

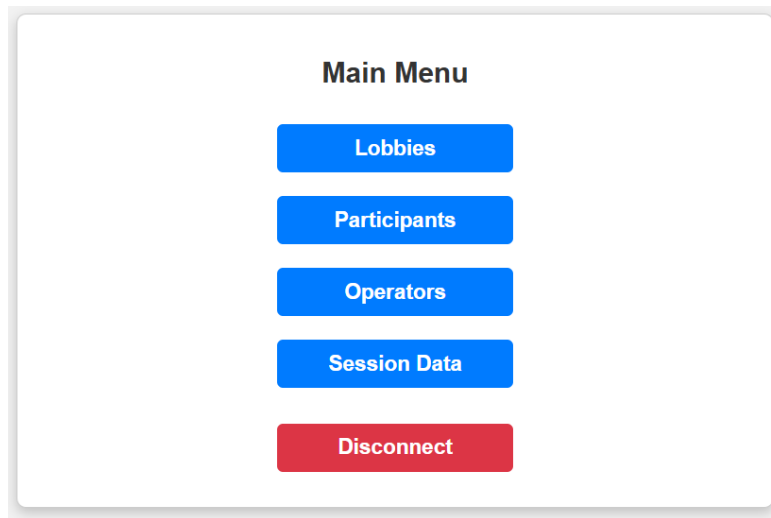
- Game Type:** A dropdown menu with "Water Ripples" selected.
- Duration (seconds):** An empty text input field.
- Sync Tolerance (ms):** A text input field containing the value "100".
- Sync Window Length (ms):** A text input field containing the value "-1".
- Skip Feedback:** A dropdown menu with "No" selected.
- Buttons:** "Cancel" and "Add" buttons at the bottom.

מלא את הפרטים הרלוונטיים למשחקון אותו אתה רוצה להוסיף, ולאחר מכן לחץ על כפתור "Add" לסיום. שים לב, הקריטריון "Skip Feedback" קובע האם לנבדק יפתחו שאלונים למענה או לא.

לאחר סיום הגדרת כל פרטי הניסוי בלובי, ורק לאחר שהסטטוס של 2 המשתתפים יהפוך ל"זמין", נוכל להתחיל להריץ את הניסוי על ידי לחיצה על כפתור "Start Experiment" בתחתית המסך (ניתן לראות בתמונה בעמוד הקודם).

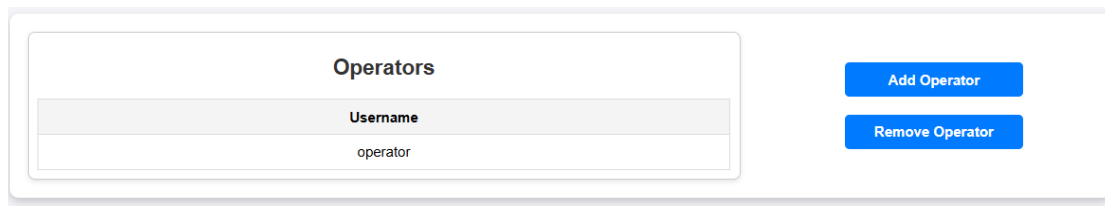
הוספת מפעיל

שים לב, פעולה זו יכולה להתבצע על ידי מנהל המערכת בלבד.
לאחר ההתחברות למערכת בתור המנהל, יופיע מולך תפריט הנראה כך:



The image shows a 'Main Menu' window with a white background and a thin grey border. It contains five buttons stacked vertically in the center. The first four buttons are blue with white text: 'Lobbies', 'Participants', 'Operators', and 'Session Data'. The fifth button at the bottom is red with white text: 'Disconnect'.

על מנת להוסיף מפעיל, לחץ על הכפתור "Operators". לאחר מכן יפתח החלון הבא:

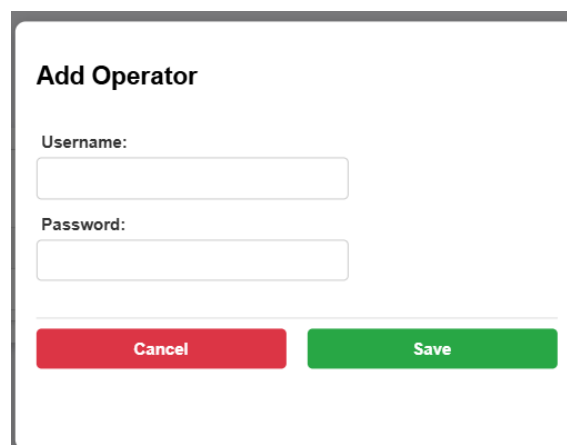


The image shows an 'Operators' management window. On the left is a table with a header row 'Username' and one data row containing 'operator'. On the right are two blue buttons: 'Add Operator' and 'Remove Operator'.

כפי שניתן לראות בדוגמא לעיל, קיים מפעיל ניסוי בשם "operator" שזה גם שם המשתמש שלו. משתמש זה יכול להתחבר למערכת עם הסיסמא שלו, ולהיות מחובר בתור פרופיל של מפעיל ניסוי.

על מנת למחוק מפעיל קיים, יש ללחוץ על השורה של המפעיל הרלוונטי בטבלה, ואז ללחוץ על הכפתור "Remove Operator".

על מנת להוסיף מפעיל חדש יש ללחוץ על הכפתור "Add Operator". לאחריו יפתח החלון הבא:



The image shows an 'Add Operator' form. It has two input fields: 'Username:' and 'Password:'. Below the fields are two buttons: a red 'Cancel' button and a green 'Save' button.

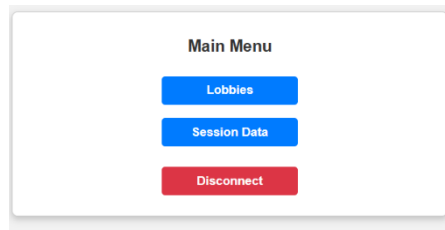
הכנס את שם המשתמש והסיסמא איתם המפעיל החדש יכול להתחבר למערכת, ולאחר מכן לחץ על הכפתור "Save" לסיום.

שים לב לדגשים הבאים:

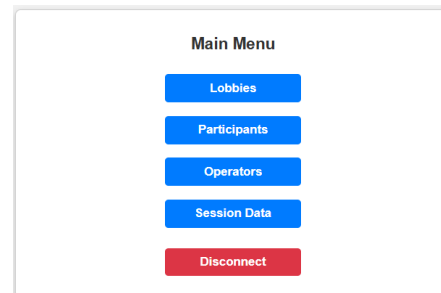
- לא ניתן ליצור מפעיל עם שם משתמש שכבר קיים בטבלה.
- הסיסמא צריכה להיות מורכבת מאותיות באנגלית, ספרות ותווים מיוחדים.
- הסיסמא צריכה להיות לפחות באורך של 8 תווים.
- הסיסמא צריכה להכיל לפחות אות קטנה אחת, אות גדולה אחת, וספרה אחת.

צפייה בניתוח נתונים של ניסוי

לאחר שהנבדקים סיימו את הרצת הניסוי, ניתן יהיה לצפות בניתוח ראשוני של הנתונים בניסוי. לאחר ההתחברות למערכת, יופיע התפריט הראשי בהתאם לסוג המשתמש:



התפריט הראשי של מפעיל ניסוי



התפריט הראשי של מנהל מערכת

על מנת לצפות בניתוח הנתונים, לחץ על כפתור "Session Data". לאחריו יפתח החלון:

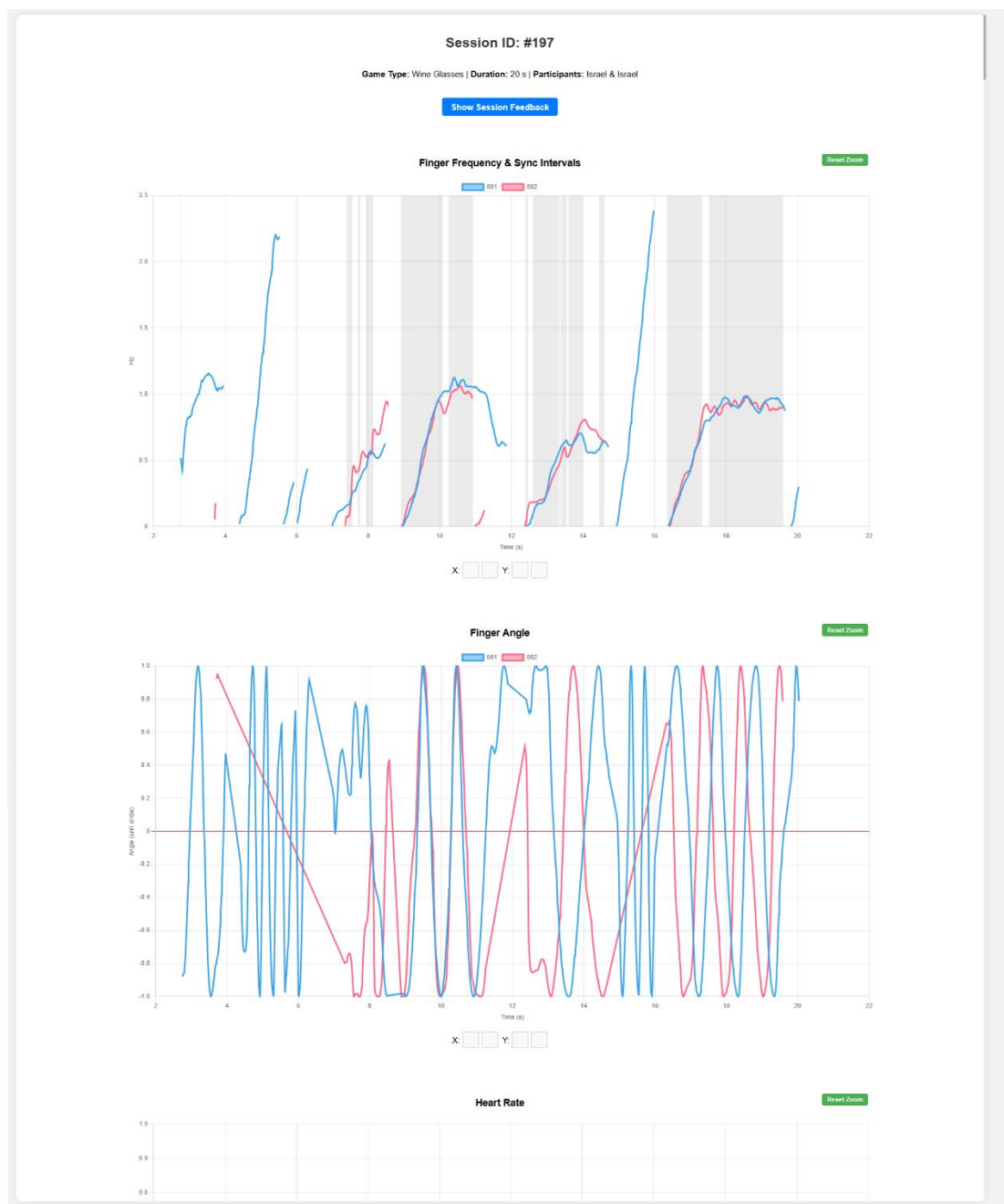
All Experiments		
Exp ID	Participants	Created At
1	Israel, Israel	

כפי שניתן לראות בדוגמא לעיל, קיים ניסוי אחד בלבד עם המזהה 1. על מנת לצפות בנתונים של ניסוי, נלחץ על השורה הרלוונטית בטבלה. לאחריו יפתח החלון הבא:

Sessions for Lobby #1			
All Types		Filter	
Show Experiment Feedback			
Session ID	Type	Duration (s)	Tolerance
197	WINE GLASSES	20	10
198	FLOWER GARDEN	20	100

כפי שניתן לראות בדוגמא, מדובר בניסוי עם 2 משחקונים. הראשון מסוג כוסות יין והשני מסוג גינת פרחים. כל אחד באורך 20 שניות, אך עם סיבולת אחרת. בראש הדף ניתן לראות מסנן, המאפשר להציג רק משחקונים מסוג מסוים, לצורך נוחות בחיפוש. בנוסף, לחיצה על הכפתור "Show Experiment Feedback", תציג את מענה הנבדקים על השאלות של הניסוי.

על מנת להציג ניתוח נתונים מפורט של משחקון ספציפי, נלחץ על השורה הרלוונטית בטבלה. לדוגמא, נלחץ על השורה הראשונה ונקבל את המסך הבא:



ניתן לראות בדוגמא כאן את החלק העליון של העמוד, עם גרפים התואמים למשחקון הספציפי שנבחר. הגרפים במסך זה דינאמיים, כלומר ניתן בעזרת העכבר לגרור אותם. בעזרת הגלגלת או בעזרת כפתורי ה+/- מתחת לכל גרף ניתן למתוח ולכווץ את הגרפים. ועל מנת להחזיר לתצוגת הצפייה המקורית ניתן ללחוץ על הכפתור הירוק "Reset Zoom" שנמצא מעל כל גרף.

מדריך לנבדק בניסוי

הקדמה והגדרת מושגים

נבדק יקר,

מדריך זה נועד בכדי להעביר לך את ההוראות לניסוי שבו הינך עוד להשתתף בקרוב, בצורה הקלה ביותר. ניסוי זה אינו מורכב כלל, ואינו דורש שום ידע מקדים. וכך גם מדריך זה, שמלווה בהסברים מפורטים ואינטואיטיביים, תמונות ודוגמאות.

במהלך הניסוי הקרוב, תצטרך לנסות להסתנכרן במידת האפשר עם נבדק נוסף בניסוי. תשתתפו בפעילויות דיגיטליות משותפות, שהמטרה שלכם היא לפעול בצורה המתואמת ביותר אחד עם השני. אבל זה הולך להיות מאתגר, כיוון שבמהלך הניסוי לא תהיו אחד לצד השני.

על מנת שנוכל לדבר בשפה משותפת, נגדיר מספר ביטויים שיחזרו במהלך המדריך:

השעון החכם – את הניסוי תבצע דרך שעון חכם שתקבל. מדובר בשעון בעל מסך מגע עגול, שדרכו יתבצע כל הניסוי. יקרא לפעמים גם בתור "השעון" או "המכשיר".

פעילות – במהלך הניסוי תצטרך להשתתף בפעילויות שונות. ביניהן: אדוות מים, כוסות יין, טחנת קמח וגינת פרחים. לכל פעילות צורת פעולה אחרת, ומטרה אחרת, שיפורטו בהמשך.

משחקון – מהלך הניסוי יהיה מורכב מרצף של משחקונים. כל משחקון הוא פעילות (כפי שתוארה מעל) למשך זמן מוגדר. לאחר כל משחקון יופיע משוב קצר.

סקר סיום – בסיום הניסוי יופיע ברקוד QR, אותו תסרוק בעזרת הטלפון שלך, ובו שאלות שתצטרך למלא ולשלוח.

מטעמי נוחות, מדריך זה נכתב בלשון זכר, אך מופנה ל2 המינים כאחד.

קריאה מהנה,

צוות IMS.

התחברות לניסוי

לאחר קבלת השעון, ענוד אותו בצורה שלא תהיה צמודה מדי לעור, אך גם לא משוחררת מדי. במסך הפתיחה שיופיע לך יהיה:



הכנס את המספר המזהה שקיבלת ממנהל הניסוי. שים לב שכל ספרה היא גלגלת נעה, מעלה מטה, כדי שתוכל לבחור את המספר המתאים. לאחר הכנסת המזהה לחץ על כפתור ה"וי".

כעת, תגיע למסך המתנה שנראה כך:



במידה וחלה טעות בהקלדה של המספר המזהה שלך תוכל ללחוץ על הכפתור "החלף מזהה" ולהזין אותו מחדש. אחרת, המתן בסבלנות עד שהמסך יתחלף.

המסך הבא, אליו הוא יתחלף יהיה:



זה למעשה המסך שיופיע לפני כל משחקון. ניתן לראות בשורה השלישית את הפעילות הקרובה בניסוי, ואת משך הזמן שלה בשורה מתחת.

כפי שניתן לראות, בראש המסך כתוב שהסטטוס "לא מוכן", ברגע שתרגיש שאתה מוכן להתחיל את המשחקון הקרוב, לחץ על הכפתור "אפשר להתחיל" בתחתית המסך. לאחריו המסך ישתנה כך:



כפי שניתן לראות ניתן ללחוץ על הכפתור "השהה התחלה" בתחתית המסך, כדי לחזור לסטטוס "לא מוכן". המתן כך עד שהנבדק השני יהיה מוכן גם הוא. לאחר מכן, יתחיל המשחקון.

הפעילויות השונות

כפי שציינו בתחילת המדריך, כל משחקון הוא פעילות שמוגדרת לזמן מסוים. כעת נסקור את מגוון הפעילויות השונות, וההוראות לגביהן.

המטרה הכללית של כל הפעילויות, היא ליצור סנכרון גבוה יותר. כלומר, ששני הנבדקים יהיו מתואמים ככל הניתן בפעילות שלהם. כעת נראה מה המטרה של כל פעילות, וכיצד יוצרים בה סנכרון גבוה יותר.

בסך הכל יש 4 סוגי פעילויות, אשר מחולקות ל-2 סוגים. סוג אחד מסוג הקשות וסוג שני מסוג סיבובים.

בפעילויות מסוג הקשות, תצטרך פשוט ללחוץ לחיצות רגעיות במרכז המסך. בעוד, בפעילויות מסוג סיבובים, תצטרך לעשות תנועה סיבובית, כמו של סיבוב גלגל.

בפעילויות מסוג הקשות, תצטרכו להקיש יחד באותו זמן כדי ליצור סנכרון. בעוד, בפעילויות מסוג סיבובים, תצטרכו לסובב באותו קצב כדי ליצור סנכרון.

הפעילויות מסוג הקשות הן: אדוות מים וגינת פרחים.

הפעילויות מסוג סיבובים הן: כוסות יין וטחנת קמח.

בעמוד הבא נפרט על כל סוג לעומק.

אדוות מים

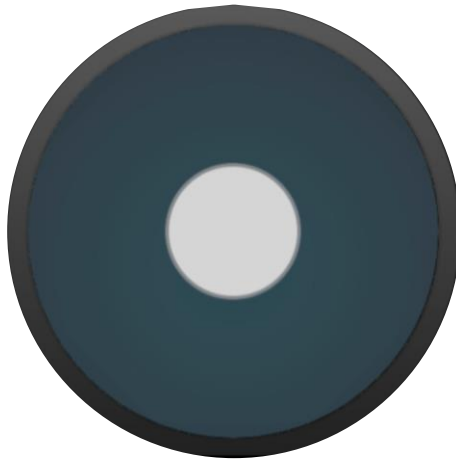
פעילות זו ממחישה את הרעיון של אדוות בתוך מקור מים. אדוות הן גלים מעגליים שמתפשטים, סביב נקודה בה נוגעים בתוך מים.



באיור – אדוות מים להמחשה

בפעילות הנוכחית, כל הקשה במרכז המסך תיצור אדוות מים. המטרה שלך ושל הנבדק השני, ליצור אדוות מים בדיוק באותו זמן. אם תצליחו להקיש על המסך באותו זמן בדיוק, אדווה צבעונית תיווצר, תשמעו צליל מיוחד ותרגישו רטט מהשעון – שיסמלו הצלחה. נסו ליצור כמה שיותר כאלה.

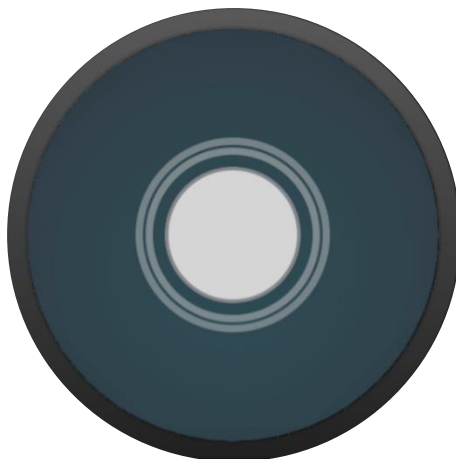
המסך הראשוני אותו תראו בשעון הוא:



כאשר תלחץ בעיגול במרכז המסך, תיווצר סביבו אדווה שתתפשט לאט על המסך ותראה כך:



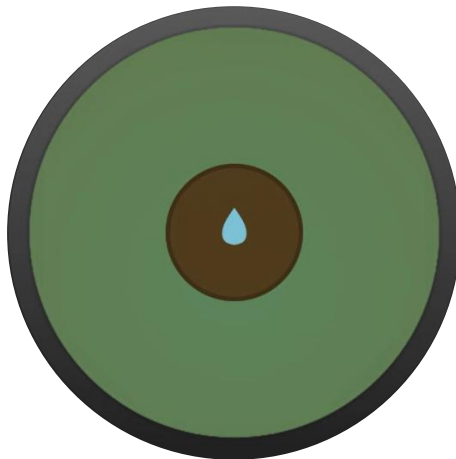
שים לב שהאדוות שנוצרות מהלחיצות שלך, הן בצבע תכלת. בציור למשל רואים תוצאה של 2 לחיצות אחת אחרי השנייה. לעומת זאת תוכל לראות על המסך שלך את האדוות של הנבדק השני, בצבע אפור. לדוגמא, כך הנבדק השני יראה את האדוות שלך:



נזכיר שוב, **המטרה**: ללחוץ באותו זמן בדיוק יחד עם הנבדק השני, כדי ליצור אדוות משותפות.

גינת פרחים

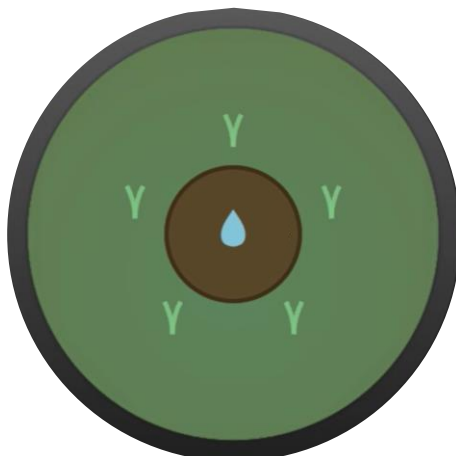
פעילות זו ממחישה את הרעיון של שתילת פרחים בגינה. השילוב של שתיל ומים – יוצר פרח. בדומה לפעילות אדוות המים, יהיה עלייך להקיש על המסך, באותו זמן עם הנבדק השני, כדי ליצור סנכרון. בפעילות הזו, ככל שתצליחו לעשות הקשות מסונכרנות, כך תשתלו יותר פרחים בגינה. המסך הראשוני אותו תראו בשעון הוא:



כאשר תלחץ על הטיפה במרכז המסך, ייווצרו טיפות על המסך שלך, שיראו כך:



כאשר הנבדק השני, ילחץ על הטיפה שלו, אצלך במסך יופיעו שתילים, שיראו כך:



ברגע בו תצליחו להקיש בו זמנית על המסך, יופיעו גם טיפות וגם שתילים, וייצרו על המסגרת של המסך פרח, וזה יראה כך:



מזכיר שוב, **המטרה**: ללחוץ באותו זמן בדיוק יחד עם הנבדק השני, כדי ליצור פרח משותף. ככל שתצליחו לעשות יותר הקשות מסונכרנות יחד, כך יתאספו יותר פרחים שונים וצבעוניים במסגרת המסך.

כוסות יין

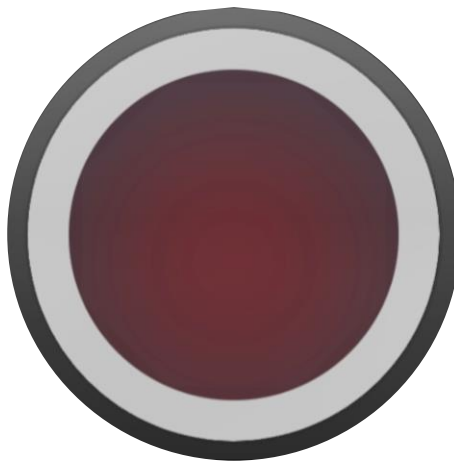
פעילות זו מדמה קערות טיבטיות. אולי יצא לכם מתישהו לסובב את האצבע על שפת כוס יין, ולשמוע צליל יפה. זה בדיוק מה שננסה לעשות בפעילות זו.



באיור – סיבוב אצבע על שפת כוס יין למשמע צליל

בפעילות הנוכחית יהיה עלייך להניע את האצבע, בתנועה סיבובית על מסגרת המסך. המטרה שלך תהיה לנוע באותו קצב של הנבדק השני. אם תצליחו לנוע כך בתנועה מסונכרנת, תשמעו צליל נעים.

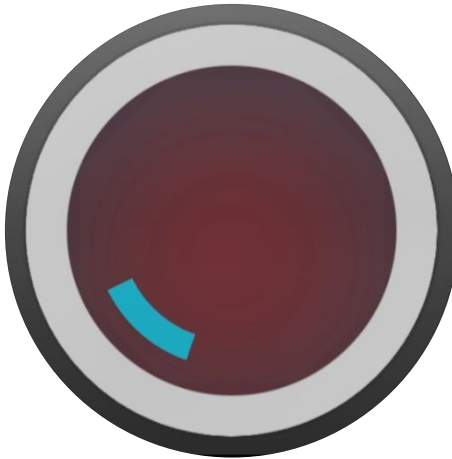
ראשית המסך הראשוני יראה כך:



יהיה עלייך להחליק את האצבע על המסגרת הבהירה במסך בתנועה מעגלית. ברגע שתניח את האצבע על המסגרת, מצביע כתום יעקוב אחרי תנועת האצבע שלך ויראה כך:



את המצביע של הנבדק השני לעומת זאת, תראה בצבע תכלת. כך למשל הנבדק השני יראה את המצביע שלך במצב של הדוגמא מעל:



מכיוון ששניכם יכולים לראות את המצביע אחד של השני, תוכלו לנסות להסתנכרן יחד על קצב תנועה משותף.

מזכיר שוב, **המטרה**: לנוע בתנועה מעגלית על המסגרת, באותו קצב כמו הנבדק השני, כדי להצליח ליצור יחד צליל הרמוני.

טחנת קמח

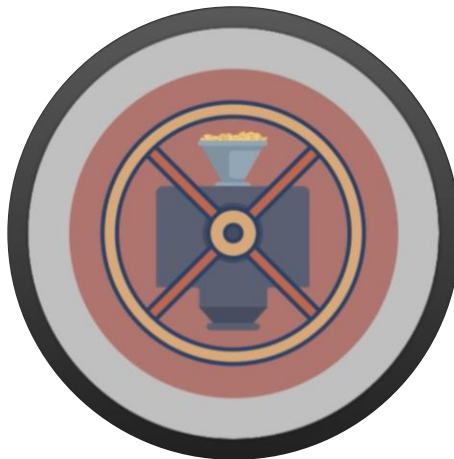
בפעילות הזו, נדמה את הפעילות של טחנת קמח המונעת על ידי זוג סוסים. הסוסים שמחוברים בציר, צריכים לנוע יחד באותו קצב בתנועה מעגלית בכדי לטחון את הקמח.



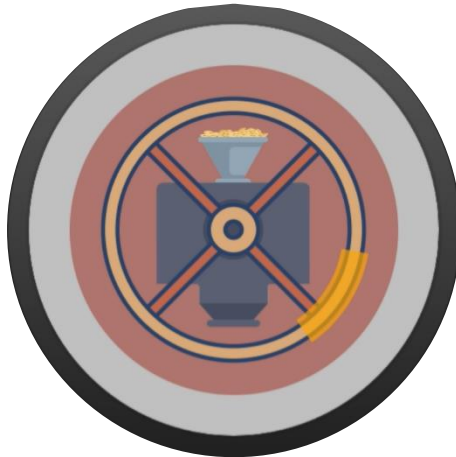
באיור – טחנת קמח המופעלת על ידי 2 סוסים

בדומה לפעילות כוסות היין, יהיה עלייך לסובב גלגל במסגרת המסך, אשר נע רק כאשר הנבדק השני ואתה – תסובבו אותו באותו הקצב. ככל שתצליחו לנוע יותר בתנועה מסונכרנת, כך תיצרו יותר קמח שיצטבר.

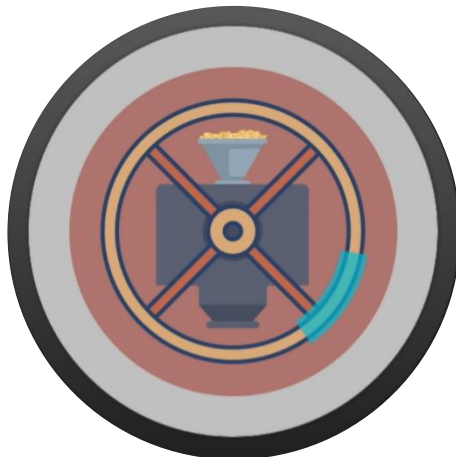
ראשית המסך הראשוני יראה כך:



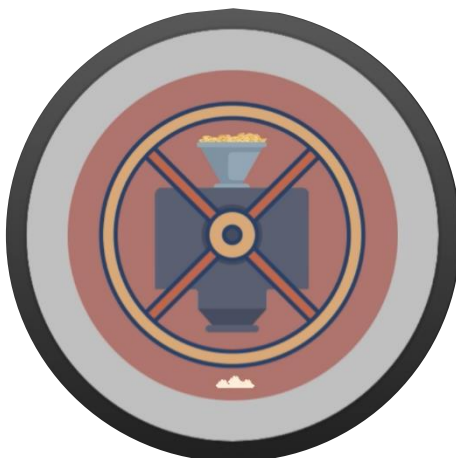
יהיה עלייך להחליק את האצבע על הגלגל בתנועה מעגלית. ברגע שתניח את האצבע על הגלגל, מצביע כתום יעקוב אחרי תנועת האצבע שלך ויראה כך:



את המצביע של הנבדק השני לעומת זאת, תראה בצבע תכלת. כך למשל הנבדק השני יראה את המצביע שלך במצב של הדוגמא מעל:



מכיוון ששניכם יכולים לראות את המצביע אחד של השני, תוכלו לנסות להסתנכרן יחד על קצב תנועה משותף. לאחר כל סיבוב מלא של הגלגל שתצליחו לסובב, תיצרו חופן קמח. כאן למשל ניתן לראות דוגמא לקמח שהצטבר בתחתית המסך לאחר מספר סיבובים מלאים:



מזכיר שוב, **המטרה**: לנוע בתנועה מעגלית על המסגרת, באותו קצב כמו הנבדק השני, כדי להצליח ליצור יחד כמה שיותר קמח.

אחרי כל פעילות

בסיום כל משחקון יופיע לכם שאלון קצר, עם משפטים בהם תצטרכו לדרג את מידת ההסכמה לגביהם במדד של 1-7. המשפטים רלוונטיים רק למשחקון האחרון. לדוגמא:



כפי שניתן לראות, קיים מחוון, עליו ניתן לגלול את הבורר ימינה ושמאלה, בהתאם למידת ההסכמה עם השאלה. כאשר, 1 משמאל זה מאוד לא מסכים, ו-7 מימין זה מסכים מאוד. לאחר בחירת מידת ההסכמה, לחץ על המשך.

בסוף הניסוי

בסיום הניסוי יהיה עלייך לענות על שאלון שמסכם את כל ההתרחשויות בניסוי. על השאלון תצטרך לענות דרך הטלפון הנייד שלך. תצטרך לענות על השאלון כשתגיע למסך הבא:



בשלב זה, תצטרך להוציא את הטלפון הנייד שלך, ולפתוח את המצלמה או אפליקציית סורק QR. לחץ במסך השעון על הכפתור "המשך" שלאחריו יופיע מסך שנראה כך:



דרך הטלפון, סרקו את הברקוד שמופיע במרכז המסך, וענו על השאלון שייפתח.