

ניסוי – אב טיפוס דיגיטלי

מבוא למשחק דיגיטליים ולמידה תשע"ד
המגמה לטכנולוגיות בחינוך | החוג ללמידה, הוראה והדרכה |
הפקולטה לחינוך | אוניברסיטת חיפה

קבוצת Smartsteps

אימה בספריה

- בתחילת המשחק מוקרן סרטון הקדמה, אשר מכניס לאווירת "אימה בספריה" (הסרטון מדובב על ידי קריין בסגנון של סרט אימה):



קבוצת Smartsteps אימה בספרייה



עובדי מחלקת יעץ נעלמו



"כדי לפתור את התעלומה ולצאת מהספרייה בשלום..."

קבוצת Smartsteps

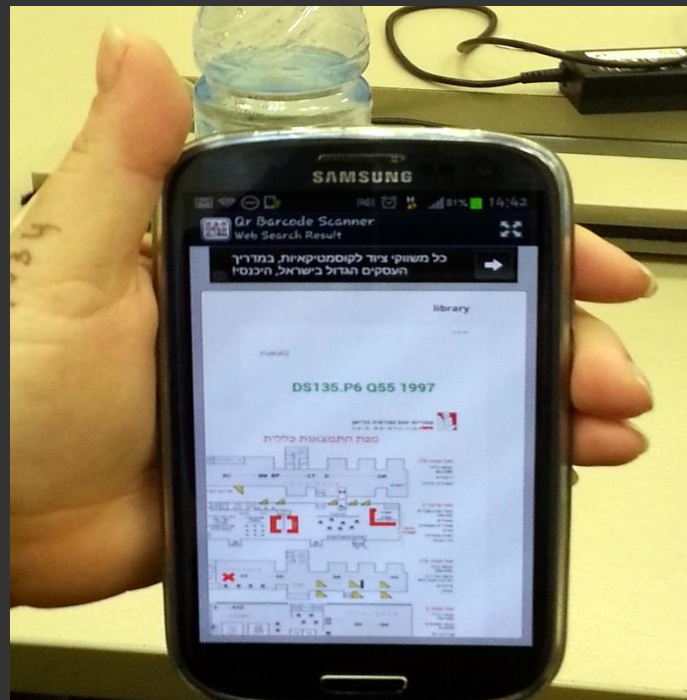
אימה בספרייה

- בחלקו הראשון של המשחק, על השחקן למיין את הפריטים הביבליוגרפיים המוצגים בפניו על פי סוג.
- מעל אלף נקודות – עוברים לשלב ב', אשר מתחיל בסריקת קוד QR



קבוצת Smartsteps אימה בספרייה

- סריקת הקוד באמצעות הטלפון החכם – מובילה למיקום של ספר על המדף וכן, צילום של מפת הספרייה עם ציון הדרך המוביל לספר:



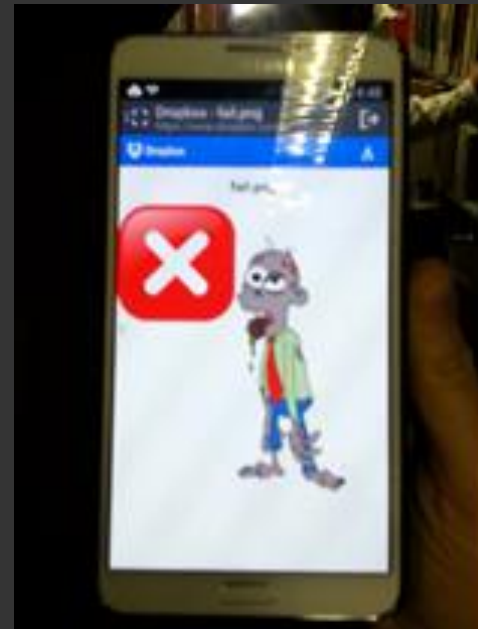
קבוצת Smartsteps אימה בספריה

- כעת, יש צורך לצאת ולחפש את הספר על המדף.
- כאשר מגיעים למדף המתאים, מופיעים עליו מספר קודי QR במקומות שונים, יש לסרוק את הקוד שנראה מתאים לפריט שהוצג:



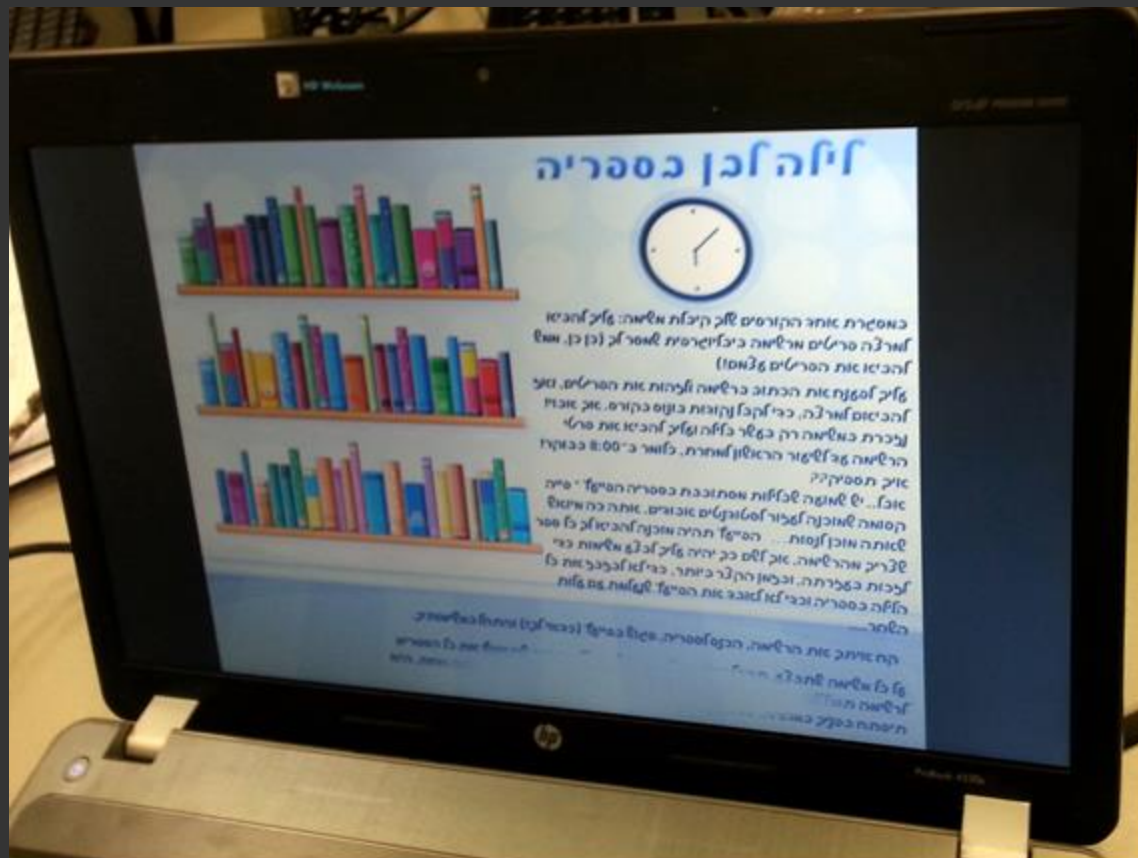
קבוצת Smartsteps אימה בספרייה

- בתגובה, יוצג החיווי "נכשלת!" / "הצלחת!"



קבוצת Game2Play לילה לבן בספריה

- המשחק נפתח במסך ההנחיות:



קבוצת Game2Play

לילה לבן בספריה

ההנחיות:

"במסגרת אחד הקורסים שלך קיבלת משימה: עליך להביא למרצה פריטים מרשימה ביבליוגרפית שמסר לך (כן!כן! ממש להביא את הפריטים עצמם)

עליך לפענח את הכתוב ברשימה ולזהות את הפריטים, ואז להביאם למרצה. כדי לקבל נקודות בונוס בקורס. אך אבוי! נזכרת במשימה רק בעשר בלילה ועליך להביא את פרטי הרשימה עד לשיעור הראשון למחרת. כלומר, ב-8:00 בבוקר! איך תספיק???

אבל...יש שמועה שבלילות מסתובבת בספריה הפייעץ – פיה קסומה שמוכנה לעזור לסטודנטים אבודים. אתה כה מיואש שאתה מוכן לנסות...הפייעץ תהיה מוכנה להביא לך כל ספר שצריך מהרשימה, אך לשם כך יהיה עליך לבצע משימות כדי לזכות בעזרתה ובזמן הקצר ביותר, כדי לא לבזבז את כל הלילה בספריה וכדי לא לאבד את הפייעץ, שנעלמת עם עלות השחר...

קבוצת Game2Play לילה לבן בספריה

• השחקנים אמורים למיין פריטים ביבליוגרפיים באופנים שונים:

