

התמשחות בחינוך - Gamification

[אתר GamesStudies](#)

Loading...



קצת עלי

- בוגרת המחזור הראשון לעיצוב ופיתוח משחקי מחשב
- מלמדת עיצוב ופיתוח משחקי מחשב בחט"ב "דורות" בראשון-לציון
- כותבת בלוג בנושא משחקי מחשב ושילוב משחקי מחשב בחינוך
- חברה בעמותת GamelS
- חברה בוועדת הפרס GamelS Awards 2012 ושופטת בתחרות





סקר חינוך דיגיטלי – ינואר 2010*

התלמידים ציינו יתרונות בשימוש במשחקי וידאו או רשת כחלק קבוע מהפעילות הלימודית הרגילה:

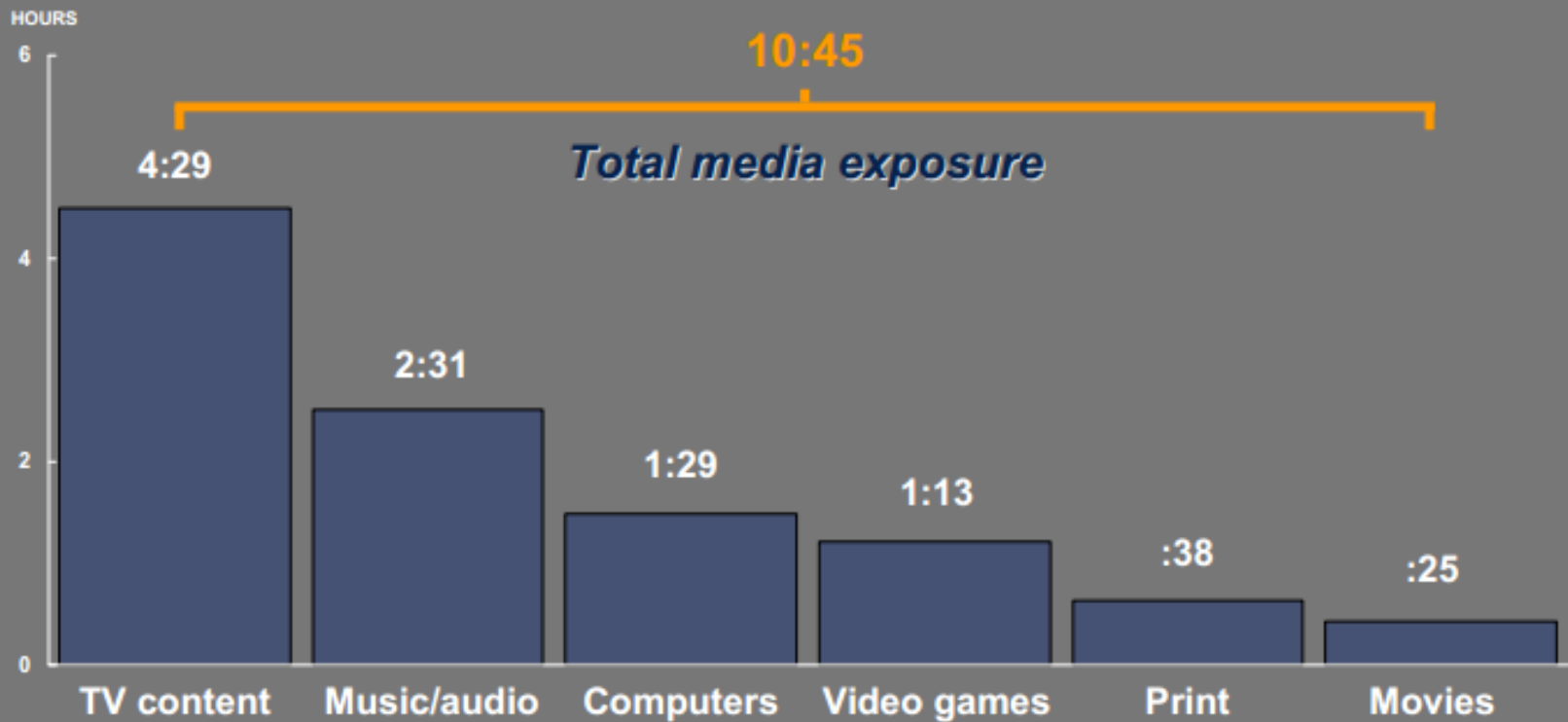
- 81% ייהנו יותר מהלמידה.
- 80% מעניין יותר לתרגל בעיות.
- 73% קל יותר להבין רעיונות מורכבים.
- 70% לקבל משוב מיידי על התקדמותם בלימודים
- 70% מעורבים יותר בנושא הנלמד.
- 67% ילמדו יותר על הנושא הנלמד.
- 66% קל יותר לקשר בין הנושא הנלמד לעולם המציאות.

59% מהתלמידים הציעו סימולציות ומשחקים לימודיים ברשת כדי לתרום ללמידה.

* (הסקר בוצע בינואר 2010 באמצעות מכון טלסקר בקרב מדגם ארצי ומיצג של 300 תלמידים הלומדים בכיתות יא-יב)

זמן מושקע במדיה

Among all 8- to 18-year-olds, amount of time spent with each medium in a typical day:



Source: Kaiser Family Foundation, *Generation M²: Media in the Lives of 8- to 18-Year-Olds*, 2010.

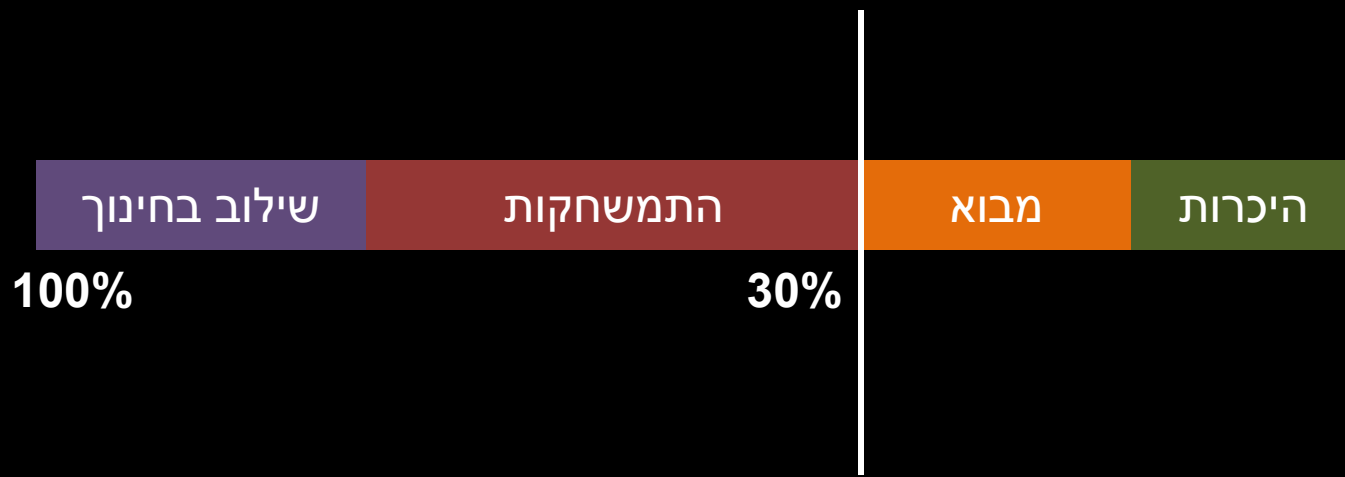
THE HENRY J.
KAISER
FAMILY
FOUNDATION

משחק = כיף

למה זה כיף?

- משוב על פעילות השחקן - אני טוב
- מידע על פעילות במשחק – אני לא לבד
- בחירה של דמות (Avatar) – שינוי ייצוג חזותי
- פעילות מתוגמלת – בונוסים, נקודות, מטבעות, שלבים, רמות
- תחרות - אני הכי טוב
- הזדמנות נוספת -

I'm a gamer...
I have many lives



Gamification - התמשחקות

שימוש במאפיינים משחקיים:

- עידוד פעילות שגרתית
- הפיכת פעילות משעממת לפעילות מהנה
- השפעה על התנהגות
- עידוד השתתפות קהל

החיים לא מתגמלים כמו משחק מחשב (ג'יין מקוניגל)

יתרונות התמשחות

- השפעה על קבוצות גדולות
- השפעה על משתמשים ייחודיים
- זמני פעילות ארוכים
- פופולריות
- נאמנות – מי שנהנה יחזור לבצע פעילות

דוגמאות

- Waze – דיווח מידע בדרכים

- הגבלת מהירות בשטוקהולם

- עלייה במדרגות

- מיחזור

הודעות

אמא

עריכה

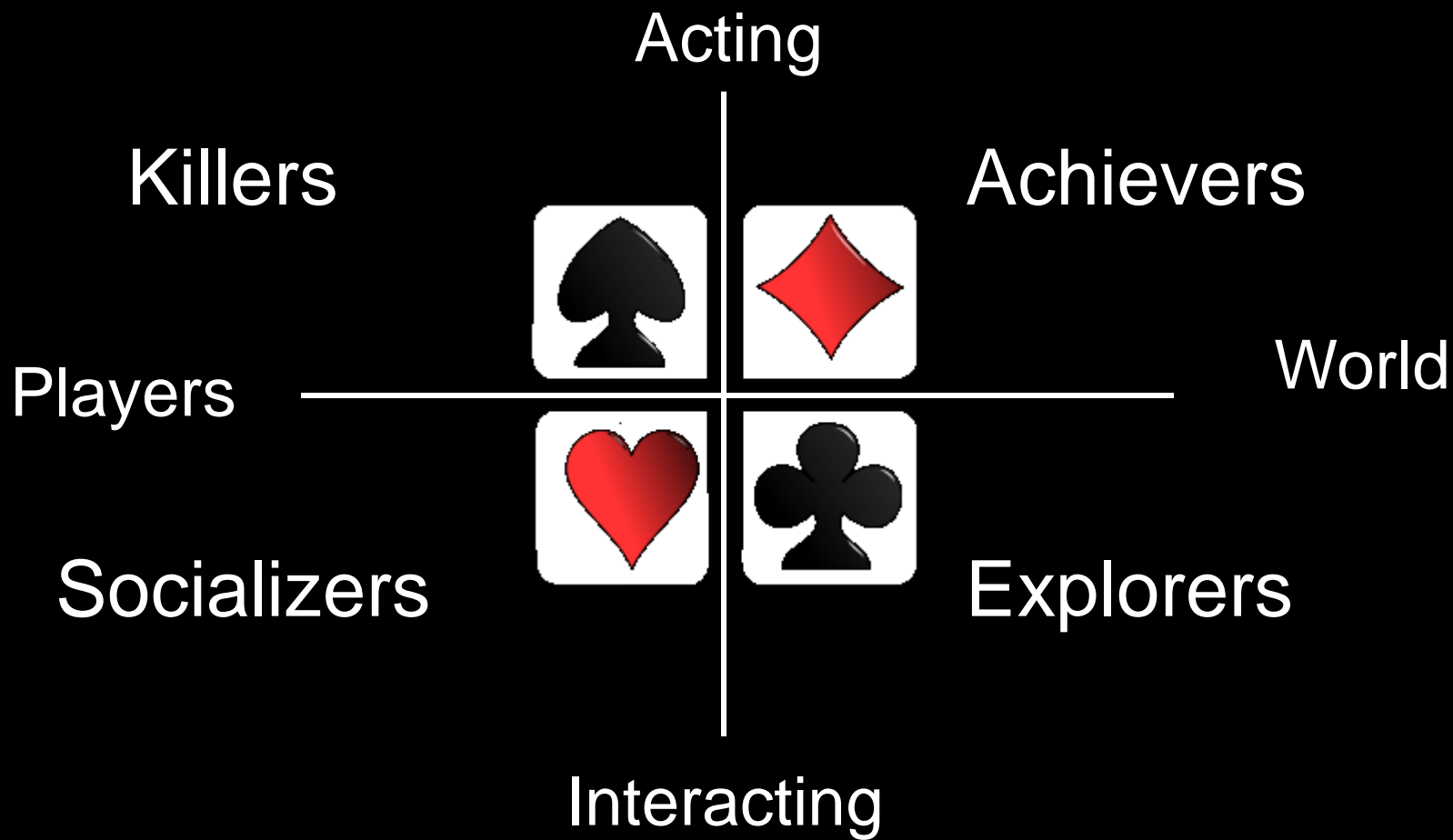
התקשר

פרטי איש קשר

הודעה
6 במרץ 2012 22:28

אני ואבא יצאנו למסעדה.
החבאתי לך בחדר 50 שקלים
לפיצה, תנקה את החדר שלך
ותוכל למצוא אותם.

סוגי שחקנים



Bartle

מבחן ברטל ניתן לבצע באינטרנט:

<http://www.gamerdna.com/quizzes/bartle-test-of-gamer-psychology>

חוקר - Spade

- המטרה: חקירת אזורים, מפות, מקומות סודיים
- מעדיף משחקים ללא הגבלת זמן או מרחב
- מחפש למצוא מקומות חדשים גם אם נמצא לבד
- אוהבים למצוא באגים ו/או "ביצי פסחא"

נהנים לגלות סביבות חדשות ומאפיינים חדשים

הישגי - Diamond

- המטרה: להשיג דברים
- מעדיף להשיג נקודות, ציוד, רמות מאשר לשחק במשחק
- רוצה להיות בראש טבלת ההישגים
- יחזור שוב על אותו שלב כדי לשפר תוצאה

נהנים מהניקוד ומהמשוב המתקבל במהלך החוויה

הורג – Clover

- מטרה: להיות הילד הרע
- מעדיף תחרות ומלחמה עם שחקנים אחרים
- בונה כדי להרוס
- מעדיף שיפחדו ממנו מאשר יאהבו אותו

נהנים מעצם הניצחון ותחושת האדרנלין

חברתי - Heart

- המטרה: ליצור קשרים עם אחרים
- המשחק הוא כלי ליצירת אינטראקציה
- מעדיף משחקים מרובי משתתפים
- משתף מידע ומתקשר עם שחקנים אחרים

נהנים מהמשחק המשותף ומחבריהם למשחק

אלמנטים משחקיים

- משוב על פעילות – לכל שחקן על כל פעילות
- הזנת פעילות – מראים לשחקן מה קורה במערכת
- טבלת הישגים – מעקב ביצועים לעומת אחרים
- בחירת דמות, פרופיל משתמש

אלמנטים משחקיים

- יצירת חוויה ייחודית – לקבוצה מסוימת/מוגבלת
- שיתוף פעולה חברתי
- יצירת חוויה מוגבלת בזמן
- ספירה לאחור
- ארוחה חינם – קבלת בונוס על פעילות של אחר
- הגרלות

אלמנטים משחקיים

- נקודות, בונוסים, פרסים, הפתעות...
- נקודות על דברים שעושים בכל מקרה
- קופונים, שוברי הנחה, כרטיסיות

סוגי נקודות

XP – Experience Point •

Redeemable Points •

Currency •

Skill Points •

Social Points •

סוגי בונוסים

פרסים מעבר לניקוד הרגיל

- השלמה של סדרה
- ביצוע משימות נוספות
- קומבו
- פעולה ספציפית
- מזל

דוגמאות לבונוסים



דוגמאות לבונוסים

The screenshot shows a game interface with a wooden background. At the top left, a watermelon icon is next to the score '238' in yellow, with 'BEST: 757' below it. In the center, 'TIME UP!' is written in green. At the top right, a timer shows '0:00'. A central panel with a parchment-like texture is titled '★ BONUS ★' in red. It lists three bonuses: '5 FRUIT COMBO' (10 points), 'NOTHIN BUT DOUBLE' (30 points), and 'BOMB LOVER' (50 points). At the bottom of the panel, 'TOTAL 90' is displayed in yellow and blue.

Bonus Name	Points
5 FRUIT COMBO	10
NOTHIN BUT DOUBLE	30
BOMB LOVER	50
TOTAL	90

דוגמאות לבונוסים



דוגמאות לבונוסים

265 TIME UP!

★ BONUS ★

	NO BOMBS HIT!	10
	COMBO APPRENTICE!	15
	RIGHT ON A HUNDRED	40

TOTAL 65

דוגמאות לבונוסים

425
BEST: 475

0:00

TIME UP!

★ BONUS ★

	ALL THREE BANANAS	10
	GREAT 6 COMBO	20
	COMBO MASTER!!!	35
TOTAL		

דוגמאות לבונוסים



התמשחקות בחינוך



איך יוצרים התמשחות?

- סיפור מעניין
- רמות קושי ושלבים
- משוב על כל פעילות
- בונוסים
- חשבו כמו מפתח משחקים!

סיפור

- גם סיפור פשוט יכול להיות מעניין
- אל תגלו את הכל מיד בהתחלה
- צרו מתח, מסתורין
- הוסיפו הומור

רמות קושי, שלבים

מסע של שחקן:

Novice -> Expert -> Master

יצירת התקדמות בשלבים, נעילה של שלבים

התקדמות – פס התקדמות מונע חוסר סבלנות



משוב על פעילות



אלמנטים נוספים

שיתוף פעולה – עבודה בקבוצות
מפל מידע – העברת מידע בחלקים
משמעות אגדית – העצמה
בעלות, עזרה
מיני משחקים

דוגמאות שלי

מי רוצה להיות מיליונר - במקום מבחן/מבדק
משחק - הרצאה על משחקים ברשתות חברתיות
משחק מי הדמות

לתת לתלמידים להעביר חלק מהשיעור
הכנת מצגות, הכנת פרויקט סיום
עבודה בקבוצות, עזרה מתלמידים בוגרים
צילום התלמידים, למידה מצפייה בעצמם

דוגמאות שלי

טבלת האלופים, טבלת הישגים, טבלת משימות

<p>כדי לעבור את השלב הראשון ולקבל תואר Apprentice עליך להשיג 100 מטבעות זהב בשלב הראשון ניתן להשיג מטבעות באמצעות ביצוע משימות חניך בלבד</p>	
<p>כדי לעבור את השלב השני ולקבל תואר Qualified עליך להשיג 100 מטבעות זהב בשלב השני ניתן להשיג מטבעות באמצעות ביצוע משימות מוסמך בלבד</p>	
<p>כדי לסיים את המשחק עלייך לקבל תואר Master. לקבלת התואר עליך להשיג חרב וגביע.</p>	