

שימוש בפעילות משחקים במערכת moodle - מדריך למרצה

- פעילות משחקים מאפשרת לסטודנטים לתרגל את החומר הנלמד בצורה מהנה.
- ✓ משחקים יכולים להתבסס על שאלות שנכתבו במאגר השאלות, על אגרונים מונחים שיש בקורס או על בחנים.
 - ✓ אם נרצה לבסס את המשחק על שאלות מבוחן או ממאגר השאלות של הקורס, אז השאלות בהן נשתמש במשחק צריכות להיות רק מסוג "תשובה קצרה".
 - ✓ אם יש הרבה מאוד שאלות או מונחים במאגר הרלוונטי, אז בהגדרות המשחק ניתן להגביל את מספר השאלות המקסימלי בכל הפעלה של המשחק.

תוכן

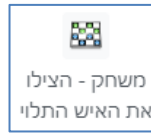
- 1..... הצילו את האיש התלוי
- 4..... תשבץ
- 5..... תפזורת
- 6..... מי רוצה להיות מיליונר
- 7..... ערכת משחקים וצפייה במענה הסטודנטים

הצילו את האיש התלוי

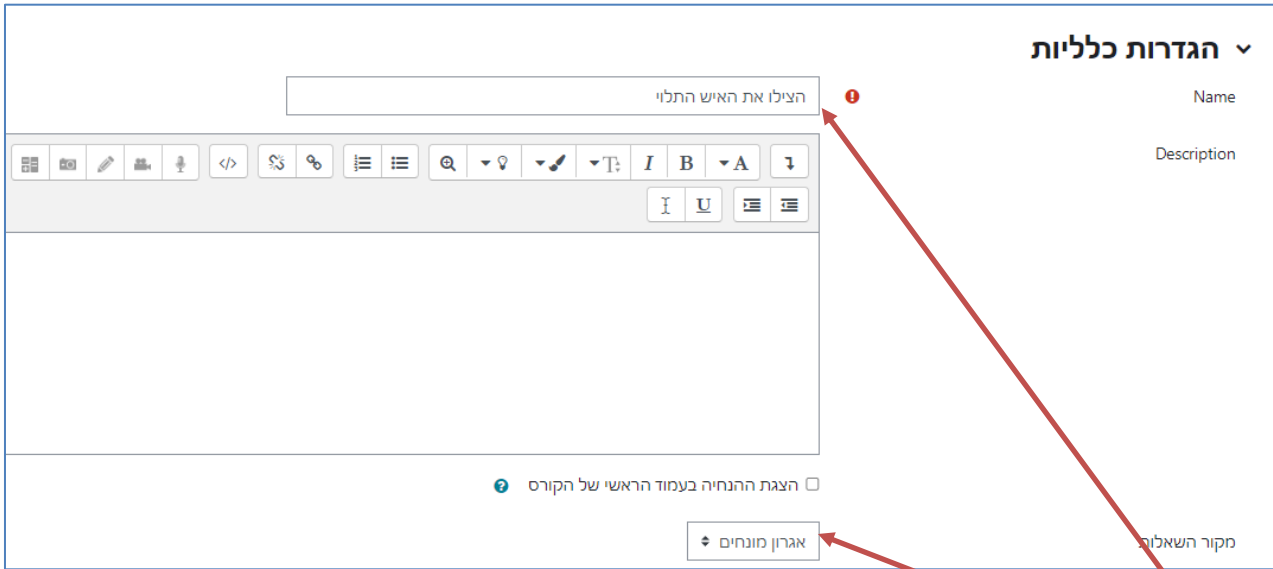


- מטרת המשחק: לסיים את המשחק מבלי "להתלות".
על המשתתף לענות על המושג המהווה תשובה להגדרה המוצגת.
- במהלך המשחק, סטודנט לוחץ על אותיות המרכיבות את הפתרון.
לחיצה על אות שאינה מתאימה תוסיף עוד חלק מהציור של האיש התלוי, שמייצג את מספר הטעויות המצטברות.
- ✓ ניתן לבסס את המשחק על אגרונים המונחים, שאלות ממאגר השאלות או בוחן בקורס.
 - ✓ כל מילה המהווה מונח מהאגרונים או תשובה ממאגר השאלות, הופכת למשחקון בו על הסטודנט לנחש את האותיות המרכיבות את הפתרון.
 - ✓ כל משחק מבוסס על הגדרה אחת

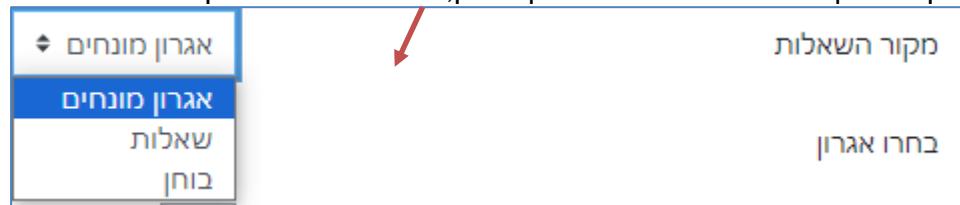
הוספת משחק הצילו את האיש התלוי



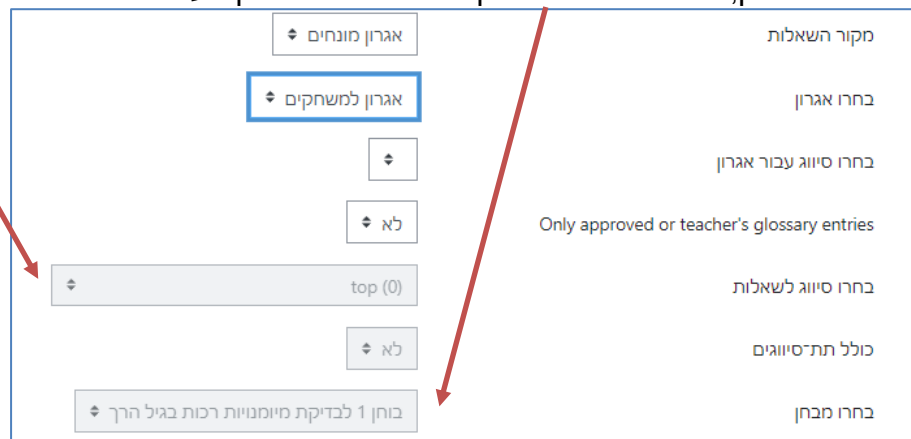
1. מרשימת משאבים ופעילויות נוסיף את הפעילות
2. ייפתח דף הוספת משחק בו נגדיר את הגדרות המשחק;



3. נזין את שם הפעילות
4. נציין מהו מקור השאלות ליצירת המשחק: אגרון, מאגר שאלות או בוחן



- אם נבחר באגרון, אז בשדה "בחרו אגרון" יש לבחור את האגרון שעליו יתבסס המשחק.
- אם נבחר בשאלות, אז בשדה "בחרו סיווג לשאלות" יש לבחור את קטגוריית השאלות שעליהן יתבסס המשחק. ברירת המחדל היא כל השאלות בקורס.
- אם נבחר בבוחן, אז בשדה "בחרו מבחן" יש לבחור את הבוחן שעליו יתבסס המשחק.



5. ניתן להגדיר את מספר הניסיונות לכל משחק.
 מספר הניסיונות מגדיר את מספר הפעמים שהסטודנט ישחק במושגים/שאלות שונות.

מספר ניסיונות מרבי

6. ניתן להגדיר זמינות. נסמן את התיבה "פעיל" ונגדיר תאריך ושעה.

המשחק זמין מ: פעיל ?

סיום המשחק פעיל

28 2023 16 16 אוגוסט

28 2023 16 16 אוגוסט

7. נגדיר את מאפייני המשחק האיש התלוי

מאפייני "האיש התלוי"

מספר מילים בכל משחק: → מספר המילים במשחק

הצגת האות הראשונה במשחק האיש התלוי: → האם להציג אות ראשונה/אחרונה

הצגת האות האחרונה במשחק האיש התלוי: → האם להציג אות ראשונה/אחרונה

אפשרות לרווחים במילים: → האם לאפשר רווחים בין מילים ו/או שימוש במקפים

אפשרות לתו - במילים: → האם לאפשר רווחים בין מילים ו/או שימוש במקפים

יש לבחור תמונה למשחק האיש התלוי: → בבחירת המספר 1 או 2 נוכל לבחור את תמונת האיש התלוי שתוצג במהלך המשחק

להציג את השאלות?: → נבחר האם להציג השאלות והאם להציג תשובה נכונה בסיום

הצגת התשובה הנכונה בסוף כל משחק: → נבחר האם להציג השאלות והאם להציג תשובה נכונה בסיום

שפת המילים: → נבחר את השפה

8. ניתן להוסיף מלל בראש ו/או בתחתית עמוד המשחק

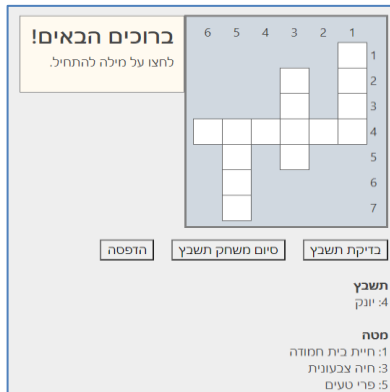
Header/Footer Options

מלל בראש העמוד

המלל בתחתית

9. בסיום נלחץ [שמירת שינויים והצגתם] כדי לראות את המשחק שיצרנו וכיצד הוא יוצג לסטודנטים.

תשבץ

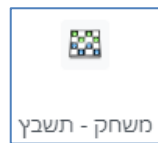


מטרת המשחק: לפתור את התשבץ במלואו בהתאם להגדרות המוצגות. במהלך המשחק סטודנט מצביע על משבצת בתשבץ ואז מוצגת הגדרה. יש לענות על ההגדרה באמצעות הקלדת המושג הנכון. הקלדת המילים תציג אותן בתשבץ.

✓ ניתן לבסס את המשחק על אגרון המונחים, שאלות ממאגר השאלות או בוחן בקורס.

✓ התשבץ נוצר לפי המונחים או השאלות עליהם הוא מתבסס באופן אוטומטי ללא התערבות המרצה.

הוספת משחק תשבץ



1. מרשימת משאבים ופעילויות נוסיף את הפעילות - משחק - תשבץ
2. ייפתח דף הוספת משחק בו נגדיר את הגדרות המשחק.
3. נגדיר את מאפייני משחק התשבץ לשם כך נחזור על סעיפים 3-6 כפי שמופיעים [במשחק האיש התלוי](#)

מאפייני תשבץ

מספר עמודות מרבי בתשבץ

מספר מילים הכרחיות בתשבץ

מספר מילים מרבי בתשבץ

אפשרות לרווחים במילים

מספר העמודות בתשבץ. יש להגדיר מספר עמודות בהתאם למילה הארוכה ביותר

מספר מילים שחייבות להופיע בתשבץ

סך מספר מילים שתופענה בתשבץ

האם ניתן להגדיר מילים עם רווח ביניהן

מיקום הופעת ההגדרות

מספר עמודות מרבי בתשבץ

מספר מילים הכרחיות בתשבץ

מספר מילים מרבי בתשבץ

אפשרות לרווחים במילים

מבנה תצורה

לא

המשפט יופיע תחת התשבץ

4. בסיום נלחץ [שמירת שינויים והצגתם] כדי לראות את המשחק שיצרנו וכיצד הוא יוצג לסטודנטים.

תפזורת

ביקוד 0%						
ח	ת	ת	פ	ל	ו	ס
ת	ת	ת	ל	ו	ו	ו
ו	ן	פ	ו	ז	ל	ו
ל	ו	ו	י	ת	ן	ו
ט	ט	ז	ו	פ	ו	ס
ו	ו	ט	ט	ו	ו	ס
ח	ח	ו	ו	ח	ו	ו

המשחק הסתיים	הדפסה
1. חיית בית חמודה	תשובה
2. חיה צבעונית	תשובה
3. יונק	תשובה
4. פרי כתום	תשובה
5. פרי טעים	תשובה

מטרת המשחק: למצוא בתפזורת, את המילים העונות להגדרות המוצגות.

במהלך המשחק מוצגות הגדרות שונות.

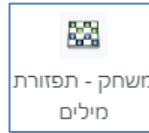
על המשתתף לענות על ההגדרה באמצעות לחיצה על המילה 'תשובה' והקלדת המושג הנכון.

הקלדת המילים תציג אותן בלוח התפזורת.

✓ משחק תפזורת יכול להיות מבוסס על אגרון, שאלות ממאגר השאלות או בוחן בקורס.

✓ משחק התפזורת נוצר אוטומטית ללא התערבות המרצה לפי המונחים או השאלות עליהם הוא מתבסס.

הוספת משחק תפזורת



1. מרשימת משאבים ופעילויות נוסיף את הפעילות

2. ייפתח דף הוספת משחק בו נגדיר את הגדרות המשחק.

נחזור על סעיפים 3-6 כפי שמופיעים [במשחק האיש התלוי](#)

3. נגדיר את מאפייני משחק התפזורת

מאפייני משחק "תפזורת מילים"

מספר העמודות. יש להגדיר מספר עמודות בהתאם למילה הארוכה ביותר

מספר מילים שחייבות להופיע בתפזורת

סך מספר מילים שתופענה בתפזורת

האם ניתן להגדיר מילים עם רווח ביניהן

מספר ניסיונות במשחק

מספר עמודות מרבי בתשבץ

מספר מילים הכרחיות בתשבץ

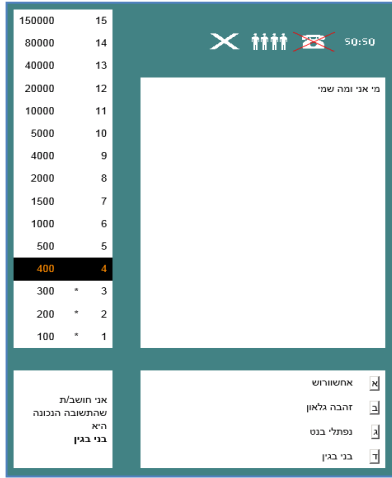
מספר מילים מרבי בתשבץ

אפשרות לרווחים במילים

מספר ניסיונות מרבי

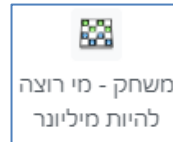
4. בסיום נלחץ [שמירת שינויים והצגתם] כדי לראות את המשחק שיצרנו וכיצד הוא יוצג לסטודנטים.

מי רוצה להיות מיליונר



- מטרת המשחק: לצבור מספר נקודות מקסימלי. במהלך המשחק על המשתתף לענות על השאלות המוצגות באמצעות בחירת התשובה הנכונה. תשובה נכונה מקפיצה את המשתתף שלב אחד כלפי מעלה. תשובה שגויה מסיימת את המשחק. במהלך המשחק ניתן להשתמש בעזרה כדי לקבל רמזים, שסייעו במענה על השאלות.
- ✓ המשחק מי רוצה להיות מיליונר יכול להיות מבוסס על שאלות ממאגר השאלות או על בוחן בקורס.
 - ✓ מומלץ לבנות את השאלות למשחק זה בסדר קושי עולה מכיוון שתשובה לא נכונה מסיימת את המשחק ויש מספר רמזים מוגבל.

הוספת משחק מי רוצה להיות מיליונר



1. מרשימת משאבים ופעילויות נוסף את הפעילות.
2. ייפתח דף הוספת משחק שבו נגדיר את הגדרות המשחק.
3. נוסף לפעילות שם והנחיות.
4. נגדיר את מקור השאלות במשחק (שאלות ממאגר השאלות או בוחן).

מקור השאלות	שאלות	נבחר מאגר שאלות או בוחן
בחרו סיווג לשאלות	(top (0	נבחר קטגוריה
כולל תת-סיווגים	לא	נגדיר האם השאלות תהיינה גם מתתי קטגוריות אם קיימות
בחרו מבחן	TEST TEST	אם בחרנו בבוחן, נבחר את הבוחן
מספר ניסיונות מרבי		נגדיר מספר ניסיונות

5. נגדיר את מאפייני המשחק

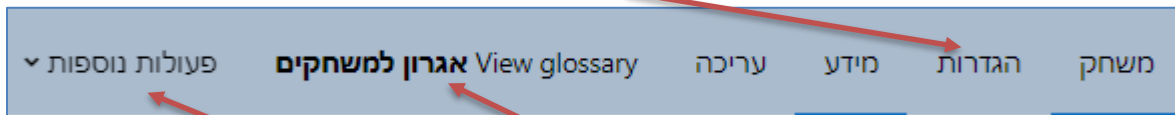
צבע רקע	#408d80	צבע הרקע מומלץ לא לשנות
תצוגה שאלות אקראית	ק	נגדיר אם סדר הופעת השאלות במשחק תהיה אקראית כן/לא

6. בסיום נלחץ [שמירת שינויים והצגתם] כדי לראות את המשחק שיצרנו וכיצד הוא יוצג לסטודנטים.

עריכת משחקים וצפייה במענה הסטודנטים

עריכת משחק

1. ניכנס למשחק שהגדרנו ובסרגל הניהול נלחץ על הגדרות



2. נשנה את ההגדרות ונשמור שינויים

3. ניתן גם לצפות באגרון/שאלות עליו מבוסס המשחק

צפייה במענה הסטודנטים

1. בסרגל הניהול נלחץ על פעולות נוספות מהתפריט נבחר < תצוגת ניסיונות

2. תוצג טבלה עם רשימת הסטודנטים ששיחקו במשחק, והציון שהתקבל

קבוצה: כל הקבוצות | משתמש: כל המשתתפים

מחיקה	משתמש	התחלה	ניסיון אחרון	המשחק הסתיים	ניקוד	ניסיונות	תצוגה מקדימה	פתרון
x	student2 student2	יום ראשון, 30 יולי 2023, PM 2:55	יום ראשון, 30 יולי 2023, PM 2:56		49	4	q	q
x	teacher teacher	יום שלישי, 25 יולי 2023, PM 12:31	יום שלישי, 25 יולי 2023, PM 12:32		50	3	q	q