

המסע לירח

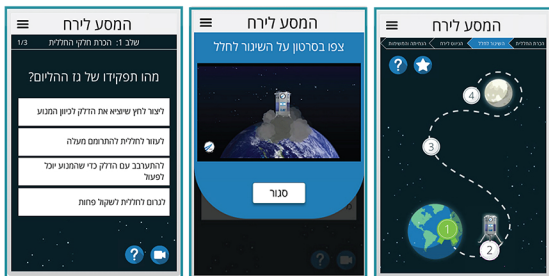
אפליקציה לימודית אודות מסע חללית Sapcell לירח



פתרון

“אפליקציית המסע לירח”

במהלך המסע הלימוד עובר דרך שלבי מסע החללית, כאשר בכל שלב צופה בסרטוני אנימציה, עונה על שאלות טריוויה וצובר נקודות ובונים. הפעילות מחייבת את המשתמש לעבור תהליך למידה לינארי להבניית הידע בשילוב משוברים מלמדים.



שאלות טריוויה

צפייה בסרטונים

מפת המסע

אפליקציית המידע

האפליקצייה הכוללת סרטוני אנימציה ומידע בלבד אודות שלבי המסע. כאשר למשתמש יש חופש בבחירת הנושא ובמעבר בין שלבי המסע.



תקציר טרם הכניסה

בחירה משלבי המסע

רקע

עמותת Spacell הוקמה במטרה להנחית את החללית הישראלית הראשונה על הירח במסגרת תחרות Google Luna X Prize מטרת העל של העמותה הינה, להגדיל את התעניינות בני הנוער במקצועות המדעיים.

ביעה

העמותה מבצעת כיום הדרכות פרונטאליות לצד דגם החללית אשר נבנה לצורך מטרה זו, בתערובות ומוזיאונים ברחבי הארץ. מלבד האתגר המונח לרגלי העמותה בחשיפת הדגם בפני מבקרים רבים, עומדת בפני העמותה אתגר נוסף שעיקרו העברת תוכן מורכב לקהל מגוון.

מטרות

פיתוח תוצר לימודי חווייתי אשר יהווה תחליף להדרכה הפרונטאלית הקיימת כיום, זאת תוך התאמה למגוון גילאים, סביבות הדרכה מגוונות וקהל רב בו זמנית.

הערכה

במחקר ההערכה אותו ערכנו, בחנו כ-80 נשאלים ב-3 סביבות שונות: כיתה, מבנה ציבורי ובית מגורים. הפרמטרים אותם בחנו: למידה, הנאה ושימושיות המנשק.

