

# פיתוח משחק מונופול מקוון ככלי בהוראה אקדמית

שירלי זיו, איילת גדליה, גיא זקין, חנן גזית

קורס למידה באמצעות משחקים, תשס"ח, המחלקה לטכנולוגיות למערכות למידה



## משחק המונופול

מהו מונופול?

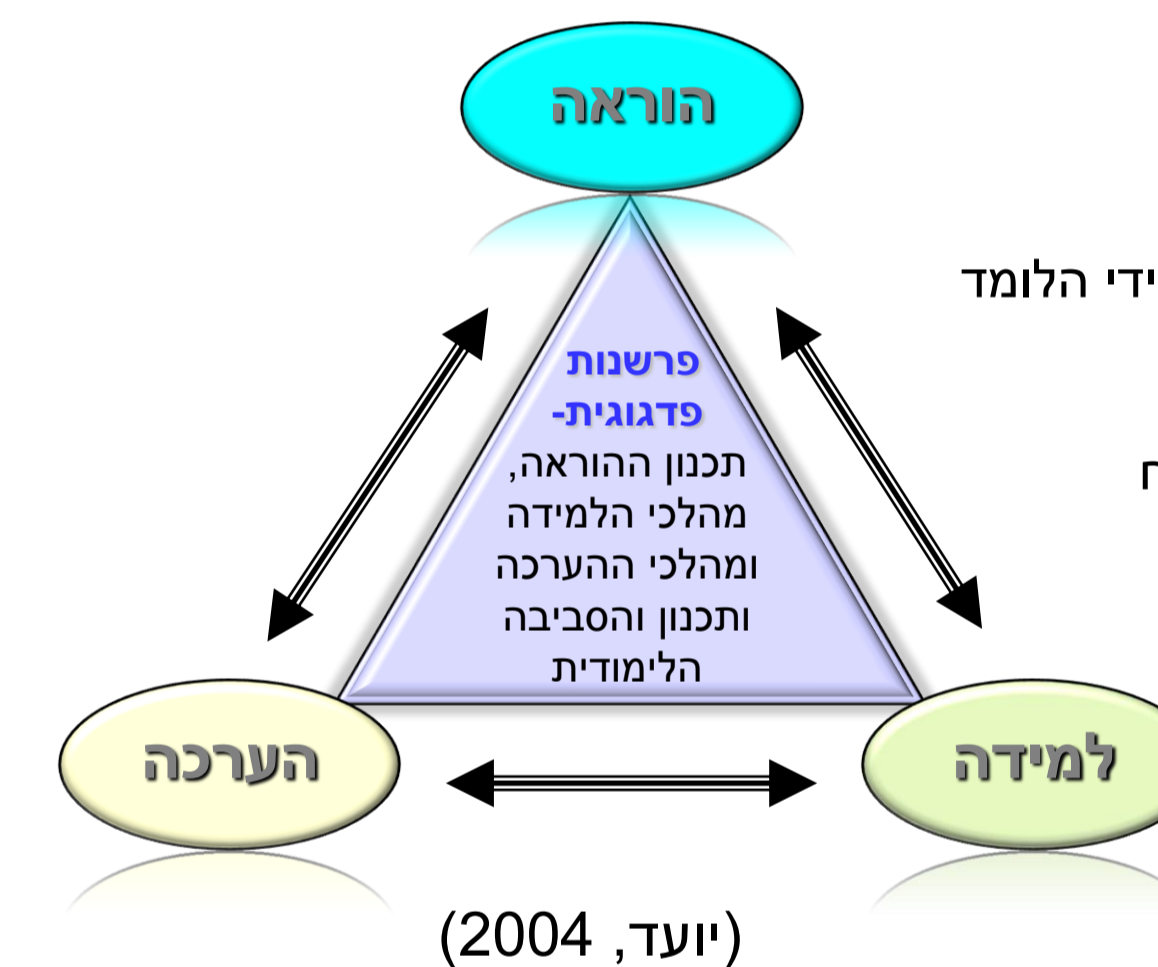
מונופול הוא משחק לוח המיועד לשחקן אחד או יותר, המתנהל בעיקר, או באופן בלעדי, על-גבי לוח שסומן מראש לצורך זה, בדרך כלל תוך שימוש בכלי משחק שונים, כגון חיילי משחק וקוביות משחק. המשחק מבוסס על עולם העסקים האמיתי בו מבצעים מהלכי קנייה ומכירה של נכסי נדל"ן והוא מבוצע תוך כדי סימולציה של מהלכים עסקיים אמיתיים, כשהשחקנים קונים ומוכרים נכסים, בונים מלונות ובתים.

## רקע תיאורטי

רציונאל/ הצגת צורך ההל"ה (הוראה-למידה-הערכה):

הוראה המכוונת להשגת יעדי עידן הידע, המבוססת על עקרונות הלמידה על פי הקונסטרוקטיביזם:

- ← הלמידה מושפעת ממוטיבציה
- ← לא לכל הלומדים אותו ידע קודם
- ← הלמידה הינה בניה של משמעות על ידי הלומד
- ← הלמידה תלויה תרבות
- ← הלמידה הינה תהליך מורכב וארוך טווח



מהו כלי ההל"ה?

כלי המעניק הזדמנויות למידה ומקדם הישגים של תלמידים תוך מתן דגש על הלומד (ולא רק) על תחומי הדעת.

מטרות ההל"ה בפיתוח משחק:

טיפוח מכוונת עצמית בלמידה (יועד, 2004), תוך חזרה ורענון של החומר הנלמד בקורסים השונים במסגרת התואר טל"מ.



(כרמל, 2006)

## משחק מונופול טל"מ

אוכלוסיית יעד:

סטודנטים במחלקת טכנולוגיות למערכות למידה ממסטר ב' של שנה א' ומעלה, המעוניינים להעלות את רמת הידע באחד הקורסים שנלמדו במהלך הסמסטר, להתכונן למבחן או סתם "ללמוד בכיף"...

רציונאל המשחק:

במשחק מונופול טל"מ, ירוכזו כל הנושאים הנלמדים בתואר בצורת שאלות אשר תופעה על פי מהלכי השחקנים.



משבצות המשחק מייצגות את הקורסים, ומקושרות לשאלות מעולם תוכן ספציפי.



המשחק נועד לשמש כלי עזר לחזרה ורענון של התכנים הנלמדים במסגרת התואר



דוגמה להופעתה של שאלה מתחום התוכן "סוציולוגיה בעידן המידע"



עמידה על משבצת הפתעה

כיוון שמטרת המשחק אמורה להיות לימודית, גיבשנו מספר קריטריונים, אשר הימצאותם במשחק נראית בעינינו כהכרחית:

- ☞ **משוב מיידי וברור** - חייוי על תשובות נכונות ושגויות, כחלק מהניסיון לייצר תחושת הצלחה
- ☞ **יצירת מוטיבציה פנימית במהלך השימוש במשחק** – על ידי יצירת עניין והעלאת רמת הסקרנות בהדרגה.
- ☞ **שינוי ברמת הקושי של המשחק**- במטרה לשלב היבטים קוגניטיביים שונים
- ☞ **אינטראקטיביות וניצול המדיום** – כחלק מהיתרון הטכנולוגי של משחק ממחשב.
- ☞ **הנאה - Fun**

החוקים המקוריים	שינויים שנערכו על ידינו
הלוח מורכב ממשבצות שמקיפות אותו.	שינוי טכנולוגי: המשחק המקורי הפך להיות ממשחק לוח למשחק ממוחשב
כל שחקן בתורו מטיל קובייה ומתקדם לפי תוצאת הקובייה לכיוון קבוע.	המשתמש לא יתחרה במשתמש אחר, אלא נגד משתמש וירטואלי - המחשב
אם שחקן נחת על משבצת שמייצגת שטח (לרוב עיר או רחוב) שלא שייך לאף שחקן אחר הוא יכול לקנות אותו.	השגת מספר נקודות גבוה- כפרס, ולא קניית מגרשים/ בניינים/ בתי מלון וכו'
אם הוא נחת על שטח שכבר שייך לשחקן אחר עליו לשלם לו סכום מסוים.	אם הוא נחת על שטח שכבר שייך לשחקן אחר עליו לשלם לו סכום מסוים.
על ידי קניית בתים ניתן להעלות את אותו סכום לגבי השטח בו נמצא הבית.	המשבצות לא יסמלו שטחים, אלא קורסים ממסטר א' של הסטודנט. בנחיתה על משבצת כלשהי, תעלה שאלה הקשורה במשאי הלימוד מאותו קורס.
אם שחקן נחת על משבצת מסוימות עליו לקחת קלף הפתעה ולבצע את ההוראות שבו.	כאשר המשתמש יעמוד על משבצת כלשהי - יזייע ריבוע הפנימי בתוספת החיויים והשאלות הרלוונטיות.
ישנה משבצת כלא עם תנאי כניסה ושחרור ממנה.	קיימת משבצת "כלא", אך תפקודה שונה כך שתהיה ברוח הקונספט.

## סיכום

ביגוש הרעיון, האפיון והפיתוח, שמנו דגש על חוויית המשתמש. מטרתנו היתה לשלב בתהליך התרגול והלמידה הנאה, אתגר, גיוון, תחרותיות והוספת גורמי הפתעה. התוצר המוצג משמש כאבטיפוס למשחק מונופול בעל יכולות מחולל לתרגול תכני הקורסים הנלמדים בתואר טכנולוגיות למערכות למידה, אולם ניתן להשתמש בכלי לתחומי ידע אחרים, ואף להרחיב את תכונות המשחק ויכולות החילול של הפלטפורמה.

## מקורות עיקריים

ברנבוים, מ' גזית, א' (2005). אתר עיר ההל"ה (הוראה-למידה-הערכה), סביבה מתוקשבת לטיפוח קהילת למידה. קיונים. אוחר בתאריך 16, ינואר 2008 מתוך אתר קיונים-מכון מופ"ת

יועד, צ' (2004). תכנית הלימודים במולדת חברה וארחות. *מכון מופת - סדנה*. אוחר בתאריך 15, ינואר 2008 מתוך אתר או-אינטרנט ומידע חינוכי, משרד החינוך.

כרמל, א. (2006). היתרונות והחסרונות של משחקי מחשב. *הבלוגיה - מדור עיתונות וטכנולוגיה*. אוחר בתאריך 15, ינואר 2008 מתוך אתר תפוז אנשים

Aldrich, C. (2005). Learning by Doing: A Comprehensive Guide to Simulations, Computer Games, and Pedagogy in e-Learning and Other Educational Experiences. Pfeiffer Publication. USA.

Gazit, E. (in press). A window on digital games interactions in home settings. *Handbook of Research on Effective Electronic Gaming in Education*. IGI Global Press.

Malone, T. W., and M.R. Lepper. (1987). Making learning fun: A taxonomy of intrinsic motivations for learning. In R.E. Snow and M.J. Farr (Eds.), *Aptitude, Learning and Instruction III: Conative and Affective Process Analyses*. Hillsdale, N.J.: Erlbaum, 1987.