

## הכנת משחקים לימודיים

### מגמת ביוטכנולוגיה - תיכון לידי דיוויס תל אביב

ד"ר ליאורה סגל – מרכזת מגמת ביוטכנולוגיה

במסגרת למידה מבוססת פרויקטים אשר התבצעה בבית-הספר שלנו בעידוד וביוזמת רשת עמל, ביצעתי פרויקט לימודי-חוויתי בכיתה י' בשנה שעברה. הפרויקט נקרא Biogames, והשתתפה בו גם סיסי קרמרמן שעבדה איתי בשנה שעברה.

בפרויקט Biogames התבקשו התלמידים להכין משחק במגוון נושאים ביוטכנולוגיים הקשורים ל-DNA.

ראשית הוצג בפני התלמידים הפרויקט ובו הנחיות בקובץ המצורף להלן -הדף פירט את הנושאים וכן סעיפים להתקדמות בפרויקט. ניתנה לתלמידים יד חופשית בבחירת המשחק ובבחירת חברי הקבוצה.

הפרויקט כלל לימוד עצמי בנוסף לנלמד בכיתה על מנת שיהיה בידיהם הרקע המדעי הנדרש לביצוע הפרויקט. הנושאים וכן שלבי הפרויקט מפורטים בקובץ המצורף.

היה בידי תקציב קטן שבאמצעותו חלק מהמשחקים עברו גם שיפור איכותי על-ידי גרפיקאית והדפסה בבית-דפוס ע"י רשת עמל.

לקראת סוף הפרויקט הזמנתי מומחה למשחקים - מר אורי שפיר (ממשחקי שפיר) שדיבר עם התלמידים, סיפר להם על עולם ייצור המשחקים משלב הפיתוח ועד וייצור ושיווק מוצר, וכן נתן משוב לכל קבוצת תלמידים שהציגה בפניו ובפני כל הכיתה את התוצר שלה.

התוצרים הוצגו במספר אירועים: בכנס מורים ומנהלים של רשת עמל שנערך בבית-הספר שלנו; בכנס למידה מבוססת פרויקטים של תלמידים בבית ספר "כרמית" בעין כרם; בערב תוצרים של למידה מבוססת פרויקטים שנערך בבית-הספר וכן בערב מגמה משותף לשלוש השכבות י"ב-י"ב יחד עם ההורים בו הוצגו גם תוצרי פרויקט "ביוטק" וגם פרידה מתלמידי י"ב.

מכאן והלאה אני רוצה ליצור מסורת של ערב מגמה תלת-שכבתי בו מוצגים תוצרי למידה של תלמידים יחד עם ההורים.

מצורת מצגת עם תמונות של חלק מתוצרי הפרויקט וכן קובץ ההנחיות לביצוע הפרויקט.

