



## מסלול חדרי בריחה

"חדר בריחה" הינו משחק שבו קבוצת משתתפים "ננעלת" בחדר וצריכה למצוא את דרכה החוצה על ידי פתרון חידות ורמזים שמפוזרים בחדר. חדרי בריחה, כפעילות פנאי מאתגרת, נוסדו בהשראת משחקי מחשב (Quest Games, Escape games). המשחק מתאפיין בסיפור מסגרת שיש בו מימד של מסתוריות, מטרה מוגדרת, פעילות תחת לחץ זמנים, צורך בעבודת צוות כדי להצליח להיחלץ, מגוון רחב של אתגרים מסוגים שונים, רמזים המאפשרים לקדם את המשחק בשעת הצורך על מנת שהקבוצה לא תתייאש.

מתוך מאמר של מור דשן – כיתת הלימוד כחדר בריחה

## הנחיות להכנת חדרי בריחה

בתחילה חשבו על תוכן לימודי בו יעסוק חדר הבריחה, סיפור העלילה ועל תעלומה שצריך לפתור.

בשלב השני עליכם לכתוב חידות (כל חידה יכולה להיות מורכבת ממספר שאלות או משימות) ולסדר אותן בסדר מסוים.

ערכו את החידות בתרשים זרימה, כך שפתרון של חידה אחת יוביל לחידה הבאה. חשוב לזכור שהחידה האחרונה צריכה להיות הפתרון של התעלומה.

בשלב השלישי עליכם לתכנן את עיצוב חדר הבריחה. התייחסו לאסתטיקה, לנראות, לתחושת האווירה בחדר בריחה (מוסיקה, צבעוניות, GIF, רקעים ועוד)

בחרו בפלטפורמה אשר פתוחה לקהל הרחב (פלטפורמה שאינה דורשת תשלום) בסיום הכנת חדר הבריחה חשוב לתת לפחות ל-5 תלמידים (בהתאם לקהל היעד) לפתור אותו על מנת לבדוק את תקינות הקישורים וזמן ממוצע תקין של הפעילות (30 עד 40 דקות פעילות).

ניתן לבחור פלטפורמה מהרשימה שלפניכם או למצוא פלטפורמה אחרת.

## קישורים למידע על סוגי פלטפורמות המותאמים לחדרי בריחה:

חדרי בריחה מקוונים באתר כלים קטנים גדולים

ידע וסקרנות דיגיטלית

מחוללי מנעולים/חידות: ברקודים/כתב סתרים/תפזורות/תשבצים

השראה - דוגמאות לחדרי בריחה בפלטפורמות שונות:

<https://hiladamazing.wixsite.com/atom> -WIX

GENIALLY - <https://view.genial.ly/5fd9aa2954ca94100fc1d1a4/game-breakout->

GOOGLE FORMS - <https://docs.google.com/forms/d/1CxJ5SSe0bVSzOYK-6Tkf5IEZIMQMBAUDobyAALhu-dk/copy>

DECK.TOY - <https://drive.google.com/file/d/1SjdYhuYTeCYzgiejXRZiFOXeigqyyz5T/view>

TREASURE-HIT - <https://treasure-hit.net/>



## מחווון להערכת חדר בריחה

הנושא: \_\_\_\_\_

שמות התלמידים: \_\_\_\_\_

כיתה: \_\_\_\_\_ שם המנחה: \_\_\_\_\_

שם ביה"ס: \_\_\_\_\_ יישוב: \_\_\_\_\_

פרטים על חדר הבריחה:

קהל היעד: \_\_\_\_\_ זמן הפעילות בחדר: \_\_\_\_\_

קישור לחדר הבריחה: \_\_\_\_\_

רמות ביצוע			קריטריונים להערכה	
ראשית הדרך	השגה חלקית של המטרה	המטרה הושגה		
לא קיים סיפור מסגרת או סיפור המסגרת אינו ברור	קיים סיפור שאינו מוביל להתחלת המשחק	קיים סיפור מסגרת המוביל להתחלת המשחק	סיפור מסגרת 10%	
תוכן החידות אינו מדעי	רוב תוכן החידות או חלקו לקוח מתוכנית הלימודים/נושא העשרה במדעים	תוכן החידות לקוח מתוכנית הלימודים או נושא העשרה במדעים	הקשר לתוכנית הלימודים	תוכן מדעי 30%
לא נעשה שימוש במושגים מדעיים או נעשה שימוש לא מדויק (שפה מדעית, עובדות מדעיות וכד')	נעשה שימוש מדויק במושגים מדעיים בחלק מהחידות	נעשה שימוש מדויק במושגים מדעיים בכל החידות	שימוש במושגים מדעיים	
שני חדרים/שלב	שלושה חדרים/שלב	ארבעה או יותר חדרים/שלב	מספר החדרים/שלב 10%	
כל משימות/חידות מסוג אחד בלבד או ארבעה אתגרים בלבד	קיים גיוון חלקי בהצגת המשימות/חידות 5-11 אתגרים או יותר	קיים גיוון בהצגת המשימות/חידות 12 אתגרים או יותר	סוג המשימות/חידות ומספר האתגרים	גיוון בהצגת המשימות/חידות ומספר האתגרים (משימה: מצא את ההבדלים, האתגר: מספר ההבדלים) 20%
דרכי הפתרון ("המנעולים" השונים) מסוג אחד בלבד	קיים גיוון חלקי בדרכי הפתרון ("המנעולים" השונים) – מנעול אחד או יותר חוזרים על עצמם	קיים גיוון בדרכי הפתרון ("המנעולים" השונים) – לכל חדר/שלב יש מנעול שונה	סוג דרך הפתרון	
האסתטיקה לא קיימת או אחידה בכל החדרים/שלב	האסתטיקה קיימת ומגוונת באופן חלקי בכל אחד מהחדרים/שלב	האסתטיקה קיימת ומגוונת בכל אחד מהחדרים/שלב	אסתטיקה, נראות, תחושת אווירה (מוסיקה, צבעוניות, GIF, רקעים גודל וסוג הגופן ועוד) 20%	
לא קיים דף תשובות	קיים דף תשובות חלקי	קיים דף תשובות מלא	דף תשובות מלווה פעילות 10%	