

## "חפש את המטמון": למידה חווייתית מבוססת מיקום באמצעות טלפונים חכמים (סדנה)

**גיא סקאל**  
מכון טכנולוגי חולון  
guysakal1@gmail.com

**שביט כהן**  
מכון טכנולוגי חולון  
ronen@hit.ac.il

**מיקי רונן**  
מכון טכנולוגי חולון  
shavitc@hit.ac.il

### Treasure-HIT: Location Based Learning With Smartphones (Workshop)

**Miky Ronen**  
Holon Institute of Technology

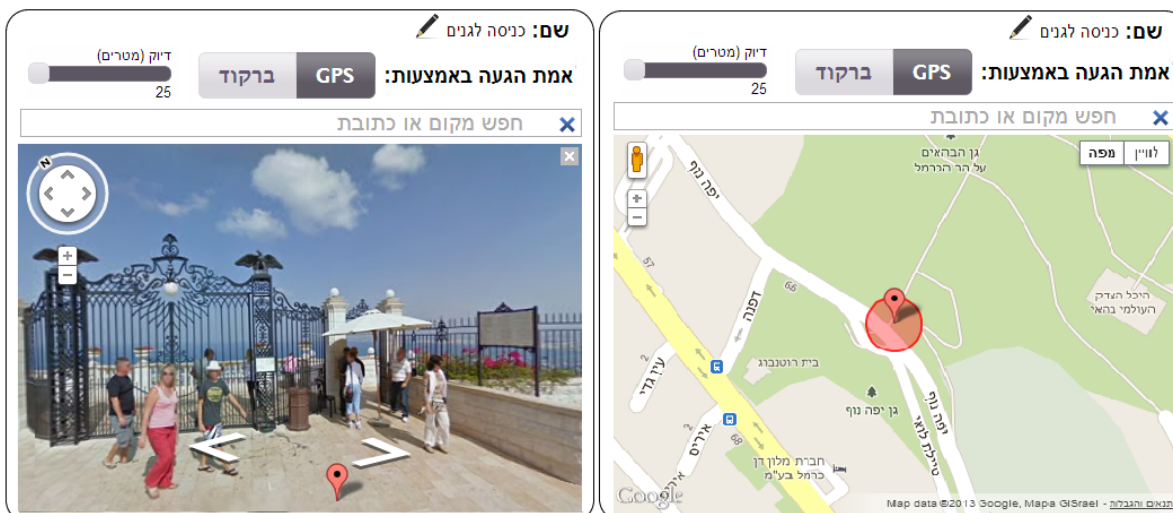
**Shavit Cohen**  
Holon Institute of Technology

**Guy Sakal**  
Holon Institute of Technology

#### תקציר

Treasure HIT (Kohen-Vacs, Ronen & Cohen, 2012) היא פלטפורמה שנועדה להציע למורים אמצעי לתמיכה בלמידה חווייתית תלויה מיקום. המערכת מאפשרת ליצור בקלות משחקי "חפש את המטמון" המופעלים באמצעות טלפונים חכמים. משחק יכול להתנהל כתחרות בין קבוצות או יחידים או כאתגר אישי או קבוצתי ללא תחרות. על המשתתפים לזהות "תחנות" על פי רמזים הניתנים להם ולהגיע פיסיית לתחנות אלה. עם הגעתם לתחנה עליהם להשלים בהצלחה משימות שהוגדרו לתחנה זו, כתנאי לקבלת הרמזים שיובילו אותם לתחנות הבאות. התחנות במשחק יכולות להיות בחוץ, תחת כיפת השמיים, ו/או בתוך מבנים. הפעילויות שניתן ליצור באמצעות האפליקציה מתאימות לנושאים המערבים למידה בהקשר למיקומים ואתרים מחוץ לאולם ההרצאות כגון היסטוריה, אמנות, גיאוגרפיה, ביולוגיה, ארכיאולוגיה, אדריכלות ועוד, להכרת הסביבה והתמצאות בה, וכמובן גם ליצירת משחקים לאירועים חברתיים ומשפחתיים. הגדרת התחנות יכולה להתבצע מרחוק באמצעות מפות גוגל ושימוש ב-Street View (אם זמין לאותו אזור) לשיפור הדיוק (איור 1). ניתן להגדיר את התחנות גם בשטח באמצעות האפליקציה עצמה.

משתתפי הסדנה יתנסו במשחק קצר שיתנהל בשטח הקמפוס, יחשפו לדוגמאות של משחקים שפותחו על ידי מורים ויושמו במקומות שונים וילמדו להכין משחקים מקוריים.



איור 1. דוגמה לאופן הגדרה מרחוק של תחנה הנמצאת תחת כיפת השמיים



איור 2. דוגמה להצגת הרמזים (מימין) ושאלות (משמאל)

**תכנית הסדנה**

**חלק א:**

- מבוא: היערכות למשחק
- התנסות במשחק בשטח הקמפוס

**חלק ב:**

- למידה חווייתית מבוססת מיקום
- הכנת משחק: הגדרת תחנות מרחוק, תחנות בתוך מבנה, רמזים והפעלות, הגדרת תחנות בשטח.
- מדגם משחקים שפותחו על ידי מורים ולקחים מהפעלה
- עקרונות לתכנון משחק מוצלח

**מקורות**

Kohen-Vacs, D., Ronen, M., & S. Cohen, S. (2012). Mobile Treasure Hunt Games for Outdoor Learning, Bulletin of the IEEE Technical Committee on Learning Technology, vol. 14, no. 4, pp. 24-26.

Treasure – HIT: <http://treasure-hit.net>