

WikiSwitch – משחק לעידוד קריאה של ערכי ויקיפדיה (פוסטר)

אמיל טייב

מכון טכנולוגי חולון HIT
emiltayeb912@gmail.com

חגית מישר-טל

מכון טכנולוגי חולון HIT
hagitmt@hit.ac.il

רוטם כרמי

מכון טכנולוגי חולון HIT
rotem4007@gmail.com

נגה לביא-רזניק

מכון טכנולוגי חולון HIT
nogal@hit.ac.il

WikiSwitch – A Game that Encourages Reading of Wikipedia Articles (Poster)

Rotem Carmi

Holon Institute of Technology
rotem4007@gmail.com

Emil Tayeb

Holon Institute of Technology
emiltayeb912@gmail.com

Noga Lavi-Resnik

Holon Institute of Technology
nogal@hit.ac.il

Hagit Meishar Tal

Holon Institute of Technology
hagitmt@hit.ac.il

Abstract

Wikimedia Israel is a non-profit organization that represents the global Wikipedia and focuses on promoting knowledge and education in Israel. As part of its activities, the association works with schools around the country and trains teachers to teach with Wikipedia content to create new Wikipedia articles and edit existing ones. A problem faced by Wikimedia Israel is that school-aged students find reading Wikipedia articles difficult due to their textual nature and lack of interactivity. The project aimed to expand the circle of activity among the students and encourage the reading of entries in Wikipedia experientially and interestingly, which will expose the students to the various Wikipedia contents and the various activities of the organization. The solution developed was a game generator that allows creating and operating a game based on Wikipedia values. Players are required to identify true or false statements based on Wikipedia entry. The solution contains two main interfaces: 1. The editor interface - the users (teacher and/or student) can create "true or false" quizzes by selecting an entry in Wikipedia from which the sentences will be taken and editing it for the game. 2. The game interface is where the selected true or false cards are displayed. The player must decide whether the presented sentence is true or false. At the end of the game, the players receive an indication of their choices. To test the game, we conducted a qualitative and quantitative evaluation study. Ten high school teachers were asked to play a pre-prepared game end to create a new game as editors. The teachers then interviewed and answered a questionnaire examining their experience. We found that most teachers think the tool effectively encourages the reading of Wikipedia entries. The interface provides an easy and convenient user experience, and the generator itself has a high pedagogical value.

Keywords: Wikipedia, reading, educational games.

תקציר

עמותת ויקימדיה ישראל היא עמותה ללא מטרת רווח אשר תומכת בוויקיפדיה העולמית ומתמקדת בקידום הידע וההשכלה בישראל והנגשת תכנים במגוון רחב של תחומי ידע. כחלק מפעילויותיה, העמותה עובדת מול בתי ספר ברחבי הארץ ומכשירה מורים ללמד את תכני ויקיפדיה, כך שהתלמידים יוכלו ליצור ערכים בוויקיפדיה ולערוך ערכים קיימים. העמותה מפעילה את התוכנית בכ-40 בתי ספר ומגוון תכניות חינוכיות בהשתתפות 2000 תלמידים ועשרות אנשי חינוך מרחבי הארץ. הבעיה עימה מתמודדת ויקימדיה ישראל היא החשיפה המעטה של תלמידי בתי הספר תיכוניים בין כיתות ט' עד יב' לפעילות העמותה. רק כ-18 תלמידים בממוצע מכל בית ספר נחשפים לפעילויות, זאת כתוצאה מחוסר עניין של תלמידים אשר לא נמצאים בכיתות מציונות, לכתוב ולערוך ערכים. בעיה נוספת היא הקושי לקרוא ערכים בוויקיפדיה בשל אופיה הטקסטואלי וחסר האינטראקטיביות. מטרת הפרויקט היתה להרחיב את מעגל הפעילות בקרב התלמידים ולעודד את קריאת הערכים בוויקיפדיה בצורה חווייתית ומעניינת, שתחשוף את התלמידים לתכני ויקיפדיה השונים ולפעולות הארגון השונות. הפתרון שפותח הוא מחולל משחקים שמאפשר יצירת והפעלת משחק מבוסס ערכי ויקיפדיה. השחקנים נדרשים לזהות משפטי אמת או שקר שמבוססים על ערך ויקיפדיה. המחולל מכיל שני ממשקים מרכזיים: 1. ממשק העורך – המשתמשים (המורה ו/או התלמיד) יכולים ליצור משחק מבוסס משפטי אמת ושקר על ידי בחירת ערך בוויקיפדיה שממנו ילקחו המשפטים, ויערכו למשחק. 2. ממשק המשחק – בו מוצגות כרטיסיות משפטי אמת ושקר מהערך הנבחר. השחקן צריך להחליט האם המשפט שמולו שקרי (כלומר, עבר עריכה על ידי העורך) או אמיתי (מוצג מהערך בצורתו המקורית). בתום המשחק מקבל השחקן חיווי על בחירותיו. המשחק יכול להיות משחק קבוצתי ומאפשר ליוצר המשחק לצפות בסטטיסטיקות בקרב השחקנים. אפשרות זו דורשת רישום המשתמשים במשחק. לחלופין, המשחק יכול להתבצע כמשחק אישי ללא רישום השחקנים. על מנת לבחון את אפקטיביות ויעילות התוצר, ביצענו מחקר הערכה איכותני וכמותי לשני צידי הממשק על עשרה מורי תיכון מרחבי הארץ: בממשק השחקן, התבקשו המורים לשחק במשחק שהוכן מראש ובוצעו תצפיות וראיונות על שימוש בממשק בצורה חופשית. לאחר מכן, המורים ענו על שאלון הבוחן את חווית המשתמש. בממשק העורך, נערכה תצפית על משימות שהוגדרו מראש ולאחר מכן, התקיים עימם ראיון ושאלון. מתוך ניתוח נתוני הסקר, התצפיות והשאלונים, מצאנו כי מרבית מהמורים חושבים שהכלי יעיל לעידוד קריאה של ערכי ויקיפדיה, הממשק מספק חווית משתמש קלה ונוחה והמחולל עצמו הינו בעל ערך פדגוגי גבוה.

מילות מפתח: ויקיפדיה, קריאה, משחקי למידה, משחקים חינוכיים.

מקורות

- מישר-טל, ח' (2017) עמדות מורים כלפי שימוש בוויקיפדיה. **דפים : כתב עת לעיון ולמחקר בחינוך**, 6, 140–111.
- Lemmerich, F., Sáez-Trumper, D., West, R., & Zia, L. (2019, January). Why the world reads Wikipedia: Beyond English speakers. In *Proceedings of the Twelfth ACM International Conference on Web Search and Data Mining* (pp. 618–626).
- Meseguer-Artola, A., Rodríguez-Ardura, I., Ammetller, G., & Rimbau-Gilabert, E. (2019, April). Learning with Wikipedia in Higher Education: Academic Performance and Students' Quality Perception. In *The International Research & Innovation Forum* (pp. 117–124). Springer, Cham.