



הוראות הפעלה – חוויער במש"י ציפורי

חוויער הוא משחק ניווט סלולרי שבו הקבוצה מסתובבת באופן עצמאי במרכז השדה בחוליות של 2-5 משתתפים. לכל קבוצה יש ראש קבוצה שלו שייך הטלפון הסלולרי, ובמהלך המשחק המשתתפים מקבלים משימות ונשאלים שאלות שונות שעליהן הם עונים באמצעות הטלפון הסלולרי. המדריך למעשה משלח את הקבוצה, תומך טכנית בקבוצה לאורך הפעילות, לפי הצורך, ומקבל את הקבוצה לסיכום בסוף.

ציוד קבוע:

- טלפון סלולרי טעון ועובד למדריך.
- כיתה עם מחשב + מקרן לפתיחה ולסיום.
- טוש וספוג – לרישום על הלוח המחק.
- שלט ברקוד התחלה וברקוד סיום.
- קיט ניווט לכל 2-5 + שלושה קיטים רזרביים, הכוללים: מפה, סרט מדידה, מצפן וקופון לכל חוליה לתחנת הביוגז.
- פרסים ומדליות לסיום.
- [הברקודים](#).
- הצבת סלסילות/ארגזי כלי עבודה בשלוש הגותות, המכילים: אלבד, חוטים, בקבוק מיץ פטל מלא וכוסות יין קטנות.

לפני הגעת הקבוצה:

- יש לבדוק שהמחשב הנייד, האינטרנט, הברקו והמסך תקינים ופועלים, ולוודא שיש בנמצא טוש מחיק לכתיבה על הלוח.
- יש לבדוק את כרטיסי הברקוד בתחנות + קופסאות כחולות עם מדבקת לב.
- יש לכתוב את מספר הטלפון הנייד של המדריך על הלוח המחיק בכיתה.
- לפתוח טבלת שליטה במחשב המדריך.
- להעמיד מחנך/ת בעמדת הביוגז (תפקידם: לקבל את הקופון ולחלק תה חם לקבוצות המגיעות).
- לוודא שהקבוצה מגיעה עם טלפונים טעונים, מקום בגלריית התמונות של הטלפונים וזיכרון פנוי.
- **למסלול קשה + ביוגז** יש לשריין מחנך/ת שיעמדו בעמדת הביוגז (תפקידם: לקבל את הקופון מהחניכים ולחלק תה חם לקבוצות המגיעות). בנוסף, המחנך/ת יביאו למקום קומקום תה, סוכר וכוסות. (לפני חלוקת התה יש לוודא שהחניכים לא רגישים לרכיביו).



הוראות פתיחת פעילות:

1. הדרכת פתיחה על קרן קימת לישראל (עזר ליבה).
2. חלוקת הקבוצה לחוליות (2-5 תלמידים בחוליה).
להגדיר אחראי קבוצה – בעל הטלפון הסלולרי שבו משחקים.
על אחראי הקבוצה לוודא כי בטלפון הנייד שלו יש: סוללה מלאה, אינטרנט וגלריית תמונות עם מקום פנוי.
יש לוודא שמותקנת בטלפון האפליקציה **חוויער**. **אם היא אינה מותקנת – יש להוריד אותה ולהתקינה.**
3. יש לחלק מפת תצ"א + הסבר + נוהלי בטיחות.
יש לבדוק שכל הקבוצות הורידו את האפליקציה ולוודא שכל התלמידים רשמו לעצמם את מספר הטלפון הנייד של המדריך (לצורך עזרה במהלך פעילות). **נקודת הסיום זהה לנקודת ההתחלה.**
4. יש לתת הסבר כללי על שימוש במפה לפי רמת הקבוצה – כיצד לקרוא מפה, כיצד להצפין מפה וכדומה.
5. **נוהלי בטיחות:**
 - הקבוצה הולכת כזוות – אין להתפצל בשום אופן.
 - אפשר ללכת במהירות אך לא לרוץ.
 - יש ללכת רק על השבילים.
 - הפעילות מתקיימת בתוך מרכז השדה – אין לצאת מגדר מרכז השדה.
 - במקום שבו יש שלט אין כניסה – מכבדים את ההוראה ולא נכנסים.
 - יש להגדיר שעת גג שבה כולם מגיעים לנקודת הסיום, גם אם לא סיימו את הפעילות.
 - יש לכתוב את מספר הטלפון הנייד של המדריך למקרה הצורך.
 - אם הקבוצה נתקלת במפגע בטיחותי, עליה לדווח עליו למדריך.
 - אם בקבוצה ישנם ילדים צעירים – יש להצמיד מלווה מבוגר לכל אחד מהצוותים לכל מהלך הפעילות.
6. רישום לאפליקציה (חשוב לשים לב שהפרטים מולאו נכון).
7. הקרנת סרטון פתיחה מתוך דיסק און קי.
בסוף הסרטון מופיעים צילומי מסך מתוך האפליקציה. יש להיעזר בהם כדי להסביר איך מפעילים את המשחק ואיך משחקים.



קרן קימת לישראל אגף החינוך, המחלקה הפדגוגית



8. על המדריך לוודא שכל החניכים הורידו את האפליקציה ונרשמו למשחק **ורק אז** הוא יציג להם את הברקוד.

כניסה לאתר מעקב http://www.nivut.net/AA_KKL/A_score/enter.php --> לשונית הגדרות -> בחירת מסלול (קיימים ארבעה מסלולים שונים בדירוג קל-קשה, עם או בלי נ.צ. ביוגז) --> ברקוד תחילת משחק.

כניסה לטבלת מעקב:

על המדריך להיות זמין לעזרה ONLIEN בנייד ובמחשב הכוננות בכיתה.

כניסה לטבלת המעקב:

היכנסו לקישור: http://www.nivut.net/AA_KKL/A_score/enter.php

ותקבלו את עמוד הכניסה לטבלת המעקב, ובו:

שם משתמש: _____

סיסמה: _____

הזינו **שם משתמש** (בחרו אחת מארבע האופציות):

ציפורי 1

ציפורי 2

ציפורי 3

ציפורי 4

הזינו **סיסמה**: 123456

* **לתשומת לבכם:** בכל פעם רק קבוצה אחת תוכל לשחק ברמה מסוימת.



קרן קימת לישראל אגף החינוך, המחלקה הפדגוגית



תפעולי האפליקציה:

- בתוך האפליקציה מצד ימין ישנו תפריט אשר יכול לשמש את המדריך ואת המנווט לצורך פתרון בעיות:
- "איני מצליח לסרוק" – מאפשר מעקף ברקודים על ידי הקשת המספר שלהם.
 - "רענן נתונים" – במקרה של מסך תקוע אפשר ללחוץ על האפשרות הזו, והיא מרעננת את המסך.
 - "מחיקת ניווט" – מוחקת וסוגרת את הניווט במכשיר ומחזירה למסך ההתחלה של האפליקציה.
 - "תפעול מדריך" < "סיים ניווט" – בכל שלב אפשר לסיים משחק על ידי כניסה למסך זה והקשת הקוד: 999.
 - "שלח מיקום נוכחי" – במקרה של צוות שהתבלבל בדרך אפשר אפשר להורות לצוות ללחוץ על האפשרות הזו, ואז יישלח המיקום ישירות אל טבלת המעקב של המדריך.
 - "השתק צליל" – מכבה את הצלילים הנלווים של האפליקציה.
 - "Language" – מאפשר לשנות את שפת האפליקציה לאנגלית (לא את השאלות עצמן).
 - **תפריט השעון הרץ:**
 - מאפשר לצוות המנווט לראות את נתוני הניווט שלו:
 - משך זמן הניווט, כמות הטעויות שנצברו, כמות התחנות שכבר בוצעו המשימות שלהן מתוך כלל התחנות במסלול של הקבוצה.

הנחיות סיום פעילות:

1. כרטיסיית סיום המשחק/ברקוד אחרון אצלך – על הקבוצה לסרוק את הברקוד על מנת לסיים את הפעילות.
- אם המדריך עצר את הפעילות באמצע – על מנת לסיים את הפעילות עליו להיכנס לתפעול מדריך באפליקציה של החניכים ולהכניס את הקוד – 999.
2. הקרנת סרטון/מצגת תמונות – (נמצא בתחתית הדף – צפה בתמונות סרטון).
http://www.nivut.net/AA_KKL/A_score/control_table2.php?navID=1
**תוך כדי ההקרנה של המצגת, יש לנגן שיר מתוך יוטיוב, למשל, "מתנות קטנות".
3. לסיכום ישאל המדריך את החניכים: איך היה המשחק, ממה הם הכי נהנו, איזה דבר חדש הם למדו, שלא ידעו לפני למשחק? מה הם פחות אהבו במשחק, האם המשחק חידש להם לגבי ההכרות שלהם עם קק"ל? וכדומה.
4. הקרנת סרטון סיום מתוך דיסק און קיי.
5. במקביל להקרנת הסרט על המדריך להיכנס לטבלת מעקב דרך הטלפון הנייד על מנת לראות מי הן שלוש הקבוצות הזוכות – שזכו בניקוד הגבוה ביותר.



קרן קימת לישראל אגף החינוך, המחלקה הפדגוגית



6. טרם הכרזת הזוכים על המשתתפים להיכנס לקישור אשר נשלח אליהם ישירות לנייד

ולמלא

משוב.

7. הכרזת הזוכים! להכריז על התוצאות מהסוף להתחלה.

* מצגת התמונות נשלחת לכל המשתתפים ישירות לנייד מספר דקות לאחר סיום הפעילות.

לאחר סיום ההדרכה:

נעילת כיתת פעילות

- יש להחזיר את כל הציוד בצורה מסודרת לכיתת ההדרכה.
- לוודא מלאי. אם יש פחת או פגיעה בציוד, על המדריך לדווח לרכז הדרכה.
- יש למלא משוב: <https://goo.gl/forms/5CemBcerQnF7LNHi2>

בהצלחה! (:)