

הקורס לפיתוח ופיצוח משחקי לוח

שם המפגש	מטרות
1 על משחקים ומפתחי משחקים	מפגש היכרות בו התלמידים ישחקו משחקים מוכרים, יכירו את תפקיד פיתוח משחקים וינסו לשדרג משחקים שהם מכירים באמצעות שיטת החיזורים: ניסוי - הסקת מסקנות - שינוי
2 איקס עיגול! מאיקס עיגול למשחק חדש- עבודה בקבוצות	מפגש חווייתי בו התלמידים יקבלו קריטריונים לשינוי משחק מוכר- מאיקס עיגול למשחק חדש- עבודה בקבוצות בעבודה תהליכית על משחק
3 5 הממים!	במפגש זה התלמידים יכירו את "מודל חמשת הממים" לפיתוח משחק תוך השלכה על משחק מוכר. בנוסף- יפתחו משחק משלהם לראשונה!
4 משחקים ומיומנויות	במפגש זה התלמידים יתארו מה הקשר בין משחקים ומיומנויות- ויזהו אילו משחקים מוכרים מחדדים מיומנויות חשובות לחיים! התלמידים יתנסו ביצירת משחק אשר מטרתו היא פיתוח מיומנות
5 עצמאות ומוטיבציה בפיתוח משחקים	במפגש זה התלמידים יכירו בחשיבות של מוטיבציה בעולם המשחקים ובעולם פיתוח משחקים - למה אנחנו משחקים משחק? למה מפתחים משחקים?
6 משחק של העולמות! תמה ועולם משחקי	במפגש זה התלמידים יבינו את החשיבות של "עולם" במשחק- מה המשמעות של העולם? כיצד באה לידי ביטוי היררכיה של העולם בהיררכיה של המשחק?
7 תיקון בעיות במשחקים!	במפגש זה התלמידים ישפרו משחק קיים באמצעות הכלים שלמדו
8 תחילת עבודה על פרוייקט סיום	במפגש זה התלמידים יתחילו בתהליך פיתוח משחק משלהם באמצעות הכלים שלמדו לאורך כל הקורס.
9 כתיבת הוראות לפרוייקט	במפגש זה התלמידים ילמדו את העקרונות בכתיבת הוראות למשחק ויתרגלו כתיבת הוראות למשחק שלהם!
10 המשך עבודה על הפרוייקט	התלמידים ימשיכו לפתח את המשחק שלהם באמצעות הכלים שלמדו לאורך כל הקורס.
11 עיצוב המשחק	התלמידים יעצבו את המשחק והוראות המשחק שפיתחו
12 הפנינג פרוייקטי סיום	התלמידים יציגו בהפנינג בית ספרי את המשחק שפיתחו