

משחקי מחשב בהוראה ובלמידה

שעור 10: משחקים לשלום ו Makeree

דודי פלס





ב 2012 בלבד שיחקו כ
250,000 תלמידים
במשחק בביתה



אז איך כל זה קשור לשלום?

GAMES FOR PEACE

Dialogue Through Play





יולי 2013

כל הילדים אוהבים לשחק במשחקי מחשב



האם ניתן לנצל זאת כדי לקדם דיאלוג ולגשר בין ילדים?



האם ניתן להעתיק שיחה בעולם וירטואלי לעולם האמיתי?





אורי חשב שכן ושכנע מספר אנשים בדעותיו

עקרונות:

- שימוש במשחקים קיימים ופופולרים
- בחירה במשחקים שסובבים סביב תקשורת ומשחק משותף
- חוויית משחק א-פוליטית



המשחק הראשון שנבחר היה ...

The image shows the Minecraft logo in a 3D, blocky font. The letters are light gray with dark gray outlines and shadows, giving them a three-dimensional appearance. They are set against a pixelated background that resembles the game's terrain, with green grass blocks at the top and brown dirt blocks below. The logo is centered horizontally and appears to be floating slightly above the dirt layer.

MINECRAFT



אורי ואני יצאנו למסע שכנוע של מנהלי בתי ספר ולשמחתנו, רבים נדלקו על הרעיון. לאחר מספר חודשי עבודה מאומצת בפברואר 2014 המחזור הראשון של Play 2 Talk יצא לדרך.



שתי כיתות ח' האחת בקריית אוננו והשנייה בנצרת החלו תכנית של 7 שבועות, בה 40 תלמידים פגשו אחד את השני במשחק פעם בשבוע בכיתה ועוד פעם בשבוע בבית.



לאחר 6 מפגשים בעולם הווירטואלי, התלמידים נפגשו במציאות.



יוני, 2014

games for peace minecraft

לאחראים על התכנית של "Games for Peace" שלום רב, לתלמידי תל שבע ברוכים הבאים ולתלמידי כיתה ח'6.

רצינו תחילה להודות על השתתפות בפרויקט ייחודי ומעניין של שילוב של שני בתי ספר שונים האחד ערבי והשני יהודי, גילינו שניתן לגשר על פערים על ידי משחק וההבדל בינינו אינו גדול כפי שחושבים. אנו מלאי תקווה שתכנית זו תמשיך ותפעל בכמה שיותר בתי ספר על מנת ליצור גשר בין בני נוער בגילנו שביניהם לא נוצרת בדרך כלל אינטראקציה, גילינו שבמשחק אין כלל הבדל ושנוי בינינו ושמטרתנו משותפת.

המשחק "Minecraft" מקנה חשיבה יצירתית ושיתוף פעולה על מנת להגיע להישגים.

תלמידי כיתה ח'6 והמורה לוי אתי
בית ספר "הרב תחומי רמות"
באר שבע
תשע"ד

מהמחזור הראשון למדנו המון, והחלטנו להמשיך, עד היום היו כבר 14 מחזורים בהם השתתפו קרוב ל 500 תלמידים.



במקביל החל מינואר 2014, אנו עורכים אירועים וירטואליים (אחת לחודשיים בערך), אותם
אנו מכנים: "Play for Peace Weekends"

xBloodShotEye(Translated): ال
<xBloodShotEye> kitty :<
xBloodShotEye(Translated): <بيتيك
<TOPAZ_CHERRY> kitteeh
TOPAZ_CHERRY(Translated): هريتيك
<xBloodShotEye> what have you done?!?
xBloodShotEye(Translated): !؟! كل قلعك اخلام
<xBloodShotEye> how can i make firework work?
xBloodShotEye(Translated): ؟لمعنا فيراننا باعلالنا لعلج نكمي نيك
<TOPAZ_CHERRY> wait we can still tame him
TOPAZ_CHERRY(Translated): هل غيورت نكمي اننا لاري ال راطةوالا
SUPER_YR joined the game.
<BenFirev> i rather not use fireworks, they are laggy
HerobrineMe99 left the game.
BenFirev(Translated): laggy مهورو فيراننا باعلالنا مادجسها مدع كلد نحم ؟الادب
<SMOKIIIE> Play For Peace!
<xBloodShotEye> just one :<
xBloodShotEye(Translated): !طقه دجاو
<SMOKIIIE> Weekend #2
<TOPAZ_CHERRY> :<



עד עתה הפקנו שישה אירועים, בכל אחד כ-100-50 שחקנים מישראל, הרשות הפלסטינית, מצרים, ירדן, לבנון, ערב הסעודית, ומדינות נוספות שיחקו יחד.



יש דברים שהיום אפשר לראות רק במשחקים





BUILD PEACE



PEACE THROUGH TECHNOLOGY

APRIL 5-6 2014, MIT MEDIA LAB, CAMBRIDGE MA.

באפריל 2014 התבקשנו להציג את הפיילוט שלנו בכנס בשם Build Peace



אחד המשתתפים במצגת התלהב מהרעיון וביקש מאתנו עזרה לשכפל את הרעיון לקווקזים



בנובמבר נסענו לגיאורגיה במימון האיחוד האירופי לאפשר את שכפול התוכנית



מה הצעד הבא שלנו?





DrHippi

HEARTHSTONE
HEROIC WARCRAFT
CHAMPIONSHIP
TOUR



Tars



1 LGD 3 55.3k 9 17 65.8k 10 EDG 0

38:33

蓝方防御塔已被摧毁!

EDGclearlove 17

EDGkorol 17

EDGdeft 17

EDGpawN 17

EDGGrneiko 14

2015 CHINESE LOL PRO LEAGUE

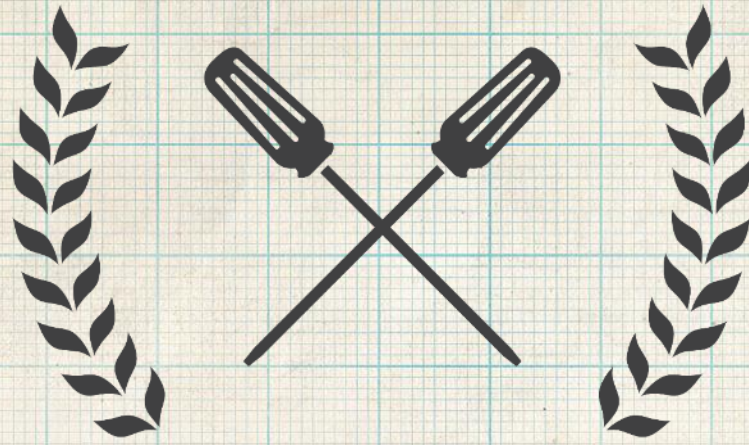
Player	K/D/A	CS	Gold	Experience	Items
EDGclearlove	2/4/6	171	230	3/3/9	[Items]
EDGkorol	0/4/6	127	147	2/1/14	[Items]
EDGdeft	5/3/3	255	290	4/3/10	[Items]
EDGpawN	1/3/5	379	326	7/1/5	[Items]
EDGGrneiko	1/3/6	14	16	1/1/11	[Items]



“If we teach today as taught
yesterday we rob our children of
tomorrow”

John Dewey





MAKREE™



A NEW WAY TO LEARN CREATION

LEARNING HAS CHANGED !

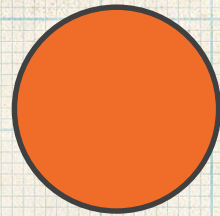
Math, Language, History,
almost anything, can be
learned today anywhere, by
anyone online.





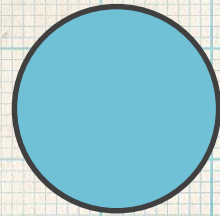
So why not
HANDS ON SKILLS?

Learning hands on skills online is
INEFFECTIVE AND FRUSTRATING
for a few reasons



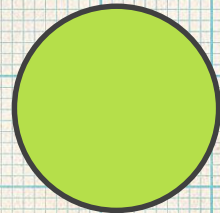
CONTENT

Hard to follow



ENGAGEMENT

Alone, not fun



SUPPLIES

Hassle to buy

A man with short dark hair and a light beard, wearing a teal polo shirt, is focused on a tablet computer. He is sitting at a workbench in a workshop or maker space, with shelves of various electronic components and tools visible in the background. In the foreground, there is a breadboard with a microcontroller, several colored jumper wires, and other electronic components. The lighting is soft and focused on the man and his work.

MAKREE

Makeree is an Interactive environment that turns physical toys and kits into educational experiences.

MAKEREE

We create branded apps that allow you to learn how to create tangible things online.

Our apps have customers following a path of projects, find interactive instructions, create original projects, tackle challenges, take pictures of their creations, share projects, get feedback, buy products and have fun.



DEMO

Download "Makeree" from
the App Store



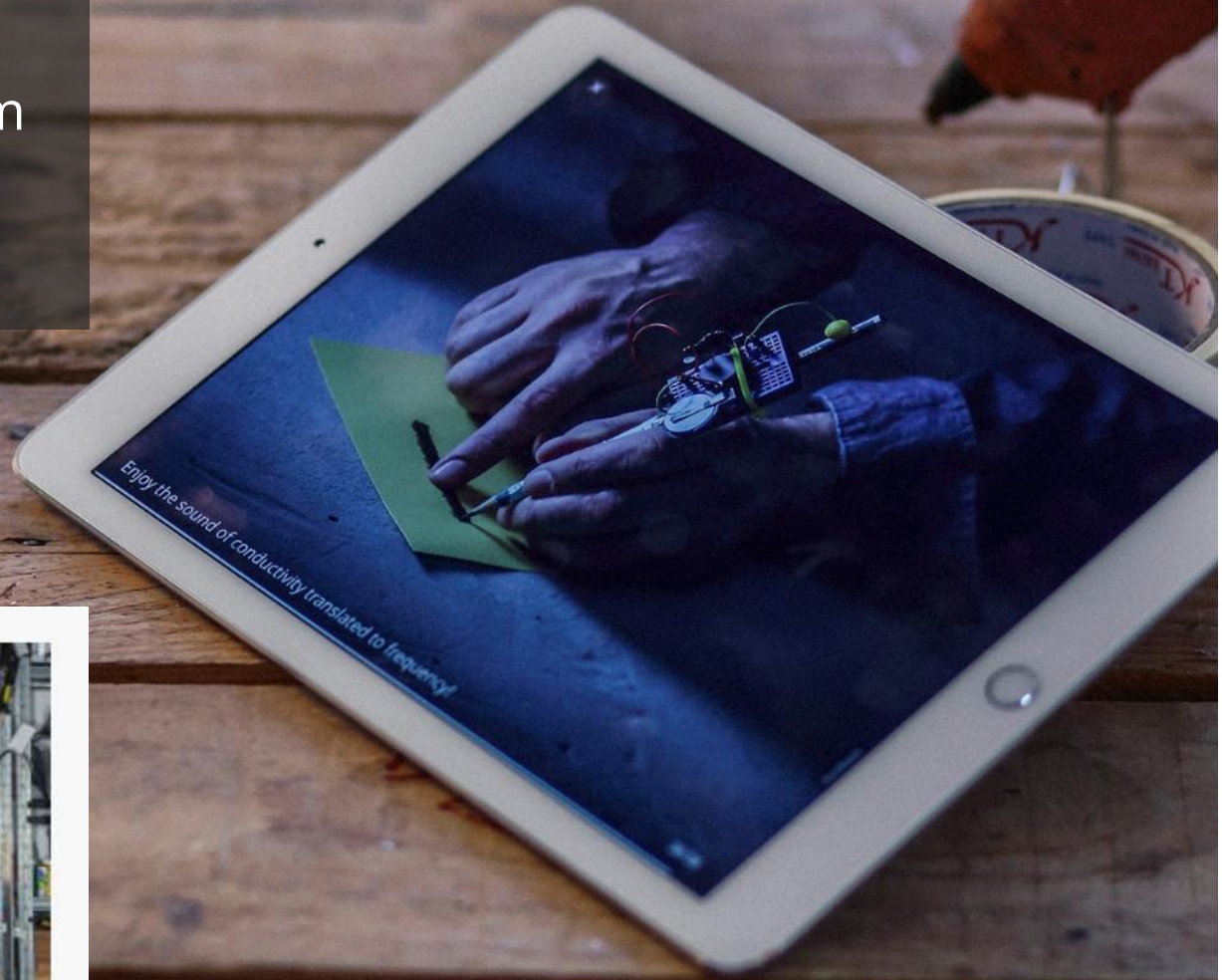
* Currently available
only for iPad.

-OR-



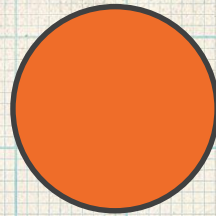
Watch a 1 minute video

<https://vimeo.com/132012886>

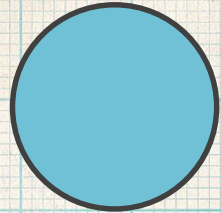


BY PARTNERING WITH EXISTING MANUFACTURERS

Our technology provides

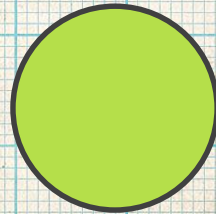


CONTENT



ENGAGEMENT

Our partners provide



SUPPLIES

Look for our partners
apps on the App Store:

- Strawbees
- Makedo

Look for our partners
apps on the App Store:

- Strawbees
- Makedo



* Currently available only for iPad.



BUSINESS MODEL

We sell kits of supplies manufactured by partners with **25%** margin on each sale.

Selling both in the private market and the institutional market.

PARTNERS ON BOARD

Strawbees.

Launched: Feb 2016


4m

First Pilot

Launch Date: August 2016

makedo
cardboard construction

Launched: May 2016

GEOMAG 

Educational Pilot

Launch Date: September 2016

STANLEY Jr.

Launch Date: June 2016



art and science at play

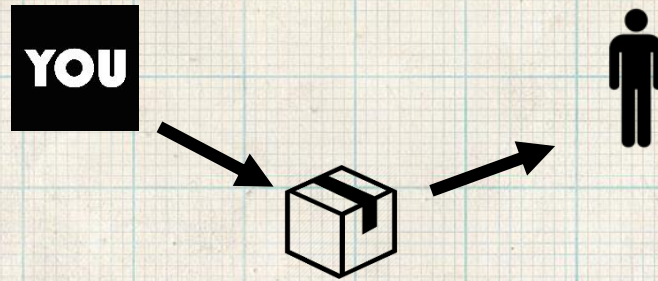
ZOMETOOL®

Launch Date: September 2016

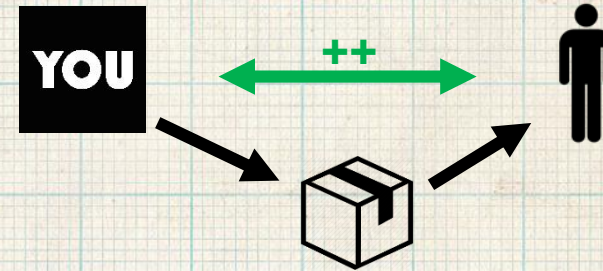
WHY PARTNERS USE MAKEREE

Makeree is an **After Sale Support System** that bring traditional manufacturers to the digital age.

GO FROM:



BECOME:



Usually you know very little about what costumers are doing with your products.

Do they open the box?
Are they using it correctly?
What other creative things are they doing with your product?

Using Makeree you know what happens after the box is opened:
See what consumers are doing.
Help consumers with problems.
Get feedback. Provide challenges.
Create offers to buy your next product at the perfect time.

GROWTH STRATEGY

Stage 1: Bringing manufactures on board

- More content and products
- More users sent by manufacturers

Stage 2: Increasing user base size

Sell kits in bulk to community centers, STEM organizations, schools, colleges & high-tech companies.



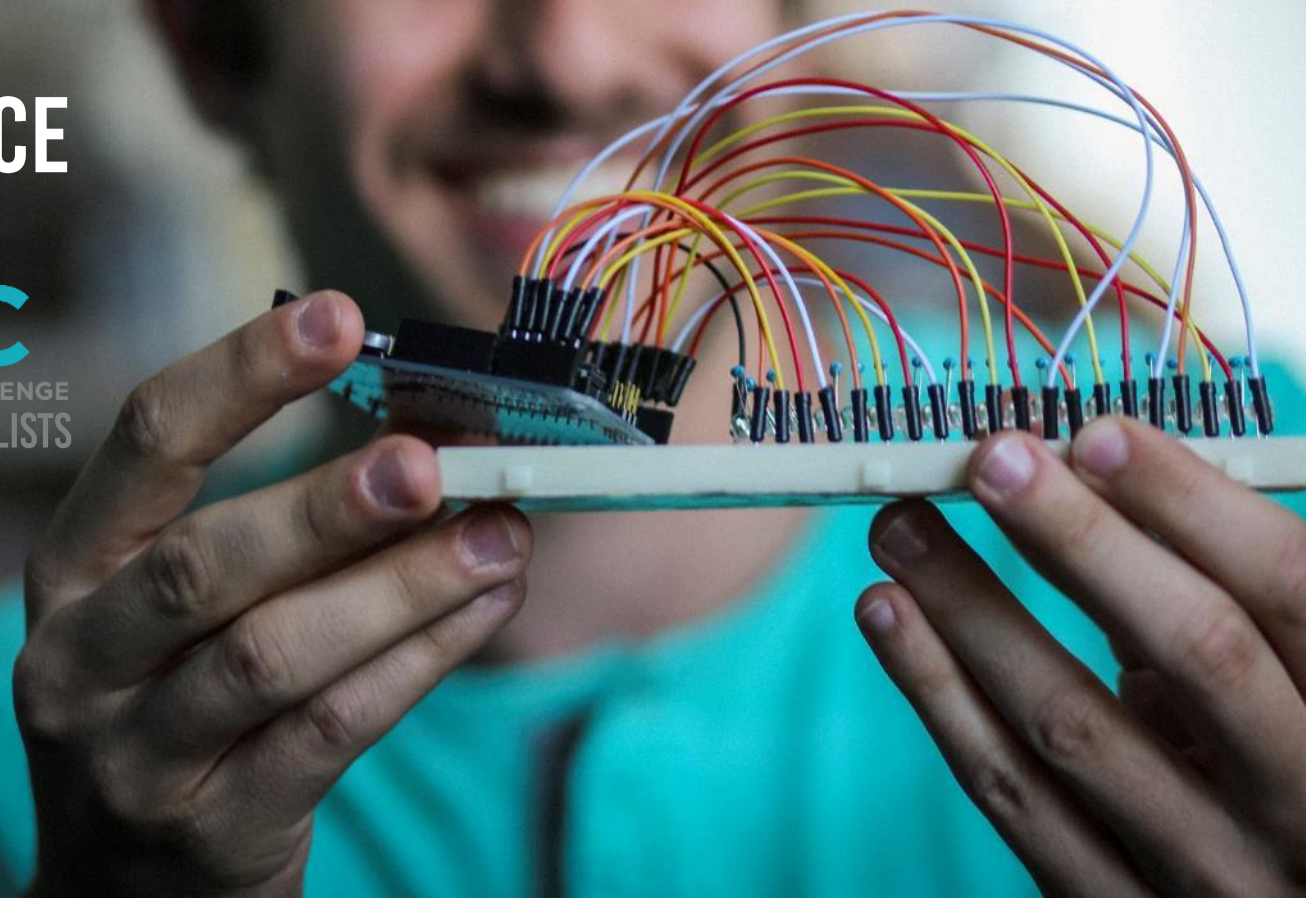
OUR MISSION: TO CATALYZE A CREATIVE RENAISSANCE

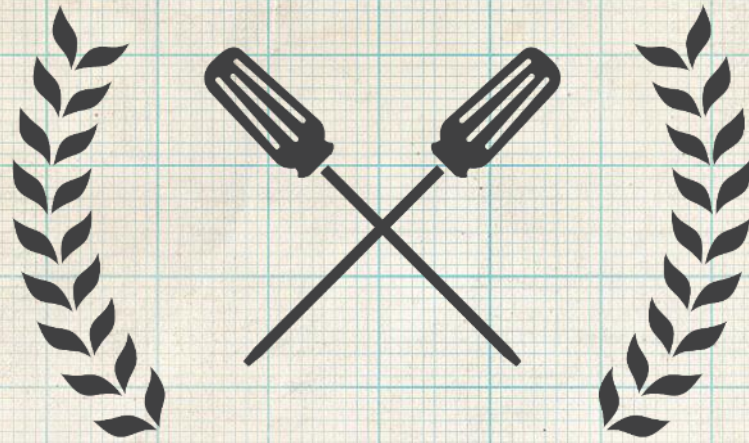


EXCELLENCE IN
EDUCATION AWARD



MASSCHALLENGE
2015 FINALISTS





MAKEREE™



THANK YOU