

איקס לימוד

מדריך לעורך

מהי סביבת איקס לימוד?

סביבת איקס לימוד היא סביבה גמישה לתרגול היכולת לזכור ולהיזכר במושגים ועובדות מתחומי תוכן שונים על ידי התאמה.

הסביבה מבוססת על המשחק 'איקס - עיגול' והתוכן אותו מתרגלים יכול מסוג טקסט או תמונה.

למי הסביבה מיועדת?

הסביבה מותאמת למגוון גילאים בתלות תוכן.

איך עורכים את התוכן במשחק?

אתם בדיוק במקום הנכון! קראו את המדריך הבא.

[התחברות](#) | [המשחקים שלי](#) | [הגדרות](#) | [עריכת תוכן](#) | [פרסום](#)

התחברות

למשחק | הוראות | אודות

איקס לימוד

כניסת עורך

שם משתמש

הקלד את שם המשתמש שלך

סיסמה

הקלד את סיסמתך

לחץ התחבר

התחבר

איקס לימוד

מדריך לעורך

[התחברות](#) | [המשחקים שלי](#) | [הגדרות](#) | [עריכת תוכן](#) | [פרסום](#)

רשימת המשחקים שלי

לאחר ביצוע ההתחברות, תיפתח לפניך רשימת המשחקים שיצרת.

שם משחק	קוד משחק	הגדרות	עריכה	מחיקה	פרסום
תשע"ה (A) - קבוצה נמישה	121	⚙️	✎	🗑️	<input type="checkbox"/>
תשע"ה (C) - קבוצה רגילה	120	⚙️	✎	🗑️	<input type="checkbox"/>
תשע"ה (A) - קבוצה רגילה	119	⚙️	✎	🗑️	<input checked="" type="checkbox"/>
תשע"ה (C) - קבוצה נמישה	118	⚙️	✎	🗑️	<input type="checkbox"/>
תשע"ה (B) - קבוצה נמישה	117	⚙️	✎	🗑️	<input type="checkbox"/>
תשע"ה (B) - קבוצה רגילה	116	⚙️	✎	🗑️	<input type="checkbox"/>
תשע"ד (A) - קבוצה נמישה	115	⚙️	✎	🗑️	<input type="checkbox"/>
תשע"ד (A) - קבוצה רגילה	114	⚙️	✎	🗑️	<input type="checkbox"/>

המשחקים שלי - הוספת משחק חדש

הקלד שם למשחק [עד 30 תווים]

שים לב, כפתור "+הוספת משחק" יהפוך פעיל רק כאשר יוקלד שם למשחק

לחץ על הכפתור "+הוספת משחק"

+ הוספת משחק

הרשומה תיוספ לטבלה וכעת ניתן לשנות את [הגדרות](#) ברירת המחדל [ולערוך](#) את תוכן המשחק.

איקס לימוד

מדריך לעורך

[התחברות](#) | [המשחקים שלי](#) | [הגדרות](#) | [עריכת תוכן](#) | [פרסום](#)

הגדרות

לאחר לחיצה על צלמית ההגדרות [] תועבר למסך ההגדרות של המשחק הרלוונטי:

למשחק | הוראות | אודות

איקס לימוד

תשע"ה (A) - קבוצה גמישה

הגדרות כלליות

שם המשחק כפי שהונת אותו בעת יצירת המשחק.

שם המשחק עד 30 תווים
תשע"ה (A) - קבוצה גמישה

אפשרות לערוך ולשנות את שם המשחק שהונת בעת יצירת המשחק [עד 30 תווים].

הנחיה עד 45 תווים
התאם בין X ל Y על ידי גרירה אל הלוח

הנחיית הפעולה כפי שתוצג לתלמידים.
יש לשנות את ההנחיה בהתאם לעולם התוכן ורצוי בתבנית הנתונה. לדוגמה: התאם בין דגל למדינה על ידי גרירה אל הלוח.

הגבלת זמן

אפשרות לשנות את הגבלת הזמן המוגדרת כברירת מחדל [30 שניות]. הגבלת הזמן תחול בכל תור עבור כל אחד מהשחקנים. כשהגבלת הזמן תסתיים, התור יעבור לשחקן הבא.

90 שניות | 60 שניות | 30 שניות

שמור ועבור לעריכת תוכן | שמור וחזור למשחקים שלי | בטל

שמירת השינויים שבוצעו והעברה חזרה לטבלת המשחקים.

שמירת השינויים שבוצעו והעברה חזרה לטבלת המשחקים.

שמירת השינויים שבוצעו והעברה ישירות לעריכת תוכן המשחק.

איקס לימוד

מדריך לעורך

[התחברות](#) | [המשחקים שלי](#) | [הגדרות](#) | [עריכת תוכן](#) | [פרסום](#)

עריכת תוכן

לאחר לחיצה על צלמית עריכה [] או לחילופין, לחיצה על כפתור "שמור ועבור לעריכת תוכן" ממסך ההגדרות, תועבר למסך עריכת תוכן של המשחק הרלוונטי:

כמות המשחקונים בטורניר, בהתאם לכמות הזוגות שנשמרו. ברגע שנשמרים מינימום הזוגות של כל אחת מהאופציות, יתקבל חייווי צבע בהתאם.

[12-19] זוגות עבור 2 משחקונים | [20-28] זוגות עבור 4 משחקונים | [29-57] זוגות עבור 6 משחקונים


מינימום זוגות יפיק משחק כמות מרבית של התוכן ישופל.

מקסימום זוגות יפיק משחק עשיר ללא שכפול תוכן.

משחק שאינו עומד במינימום עבור 2 משחקונים אינו עומד בסף לפרסום.

משחק הדגלים

עריכת תוכן

כמה משחקונים יצרת?  2 משחקונים | 4 משחקונים | 6 משחקונים


לוח המשחק	מאגר
<p>תמונה</p> <p>טקסט</p> <p>מקסימום 22 תווים</p> <input type="text"/>	<p>תמונה</p> <p>טקסט</p> <p>מקסימום 14 תווים</p> <input type="text"/>

מנבון הזוגות עריכת התוכן של המאגר ולוח המשחק.

טען זוג | מחק זוג | חזור למשחק

נשמרו 55 זוגות

כמות הזוגות שנשמרו.

לוח המשחק	מאגר
ארגנטינה	

תצונת הזוגות שנשמרו.

עריכת תוכן – טעינת זוג חדש

בחר ולחץ איזה סוג תוכן [תמונה או טקסט] תרצה לטעון למאגר וטען אותו. *בדוגמה זו, טקסט.*

לוח המשחק	מאגר
<p>תמונה</p> <p>טקסט</p> <p>מקסימום 22 תווים</p> <input type="text"/>	<p>תמונה</p> <p>טקסט</p> <p>מקסימום 14 תווים</p> <input type="text" value="Basketball"/>

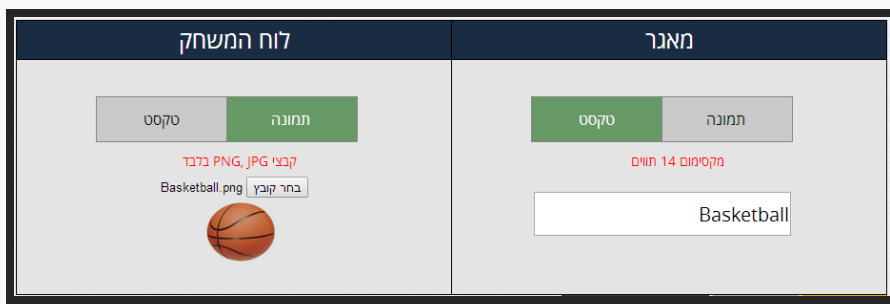
איקס לימוד

מדריך לעורך

[התחברות](#) | [המשחקים שלי](#) | [הגדרות](#) | [עריכת תוכן](#) | [פרסום](#)

[המשחק] עריכת תוכן – טעינת זוג חדש

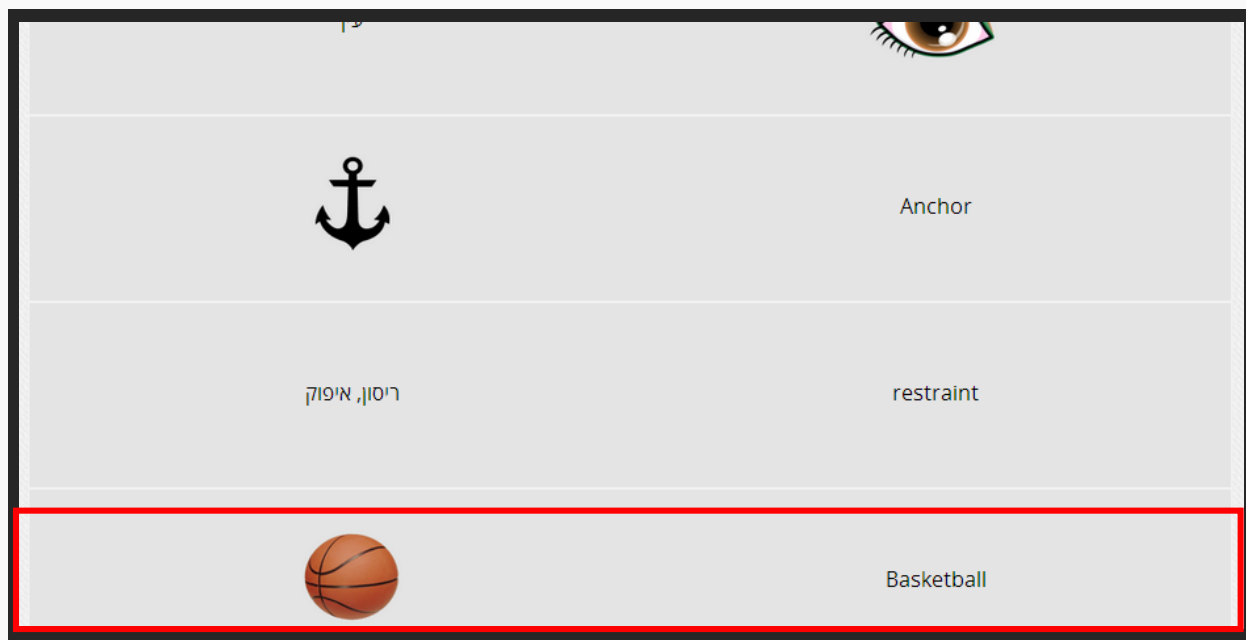
בחר ולחץ איזה סוג תוכן [תמונה או טקסט] תרצה לטעון למאגר וטען אותו. *בדוגמה זו, תמונה.*



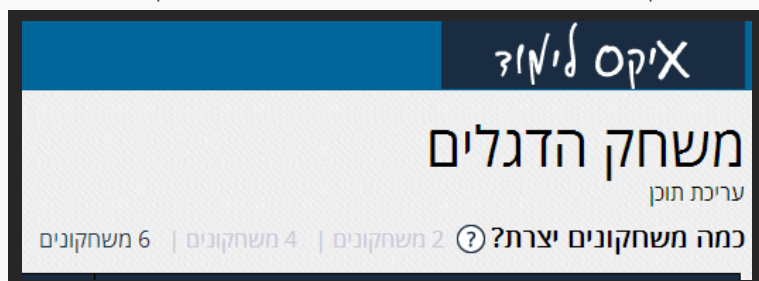
לחץ על הכפתור "טען זוג"



הזוג שטענת יתווסף לסוף רשימת הזוגות שנשמרו:



שים לב, מכיוון שטענו את מינימום הזוגות עבור 6 משחקונים, חיווי הצבע נדלק בהתאם:

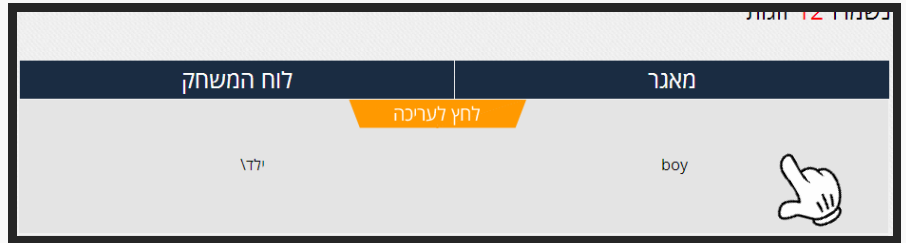


איקס לימוד

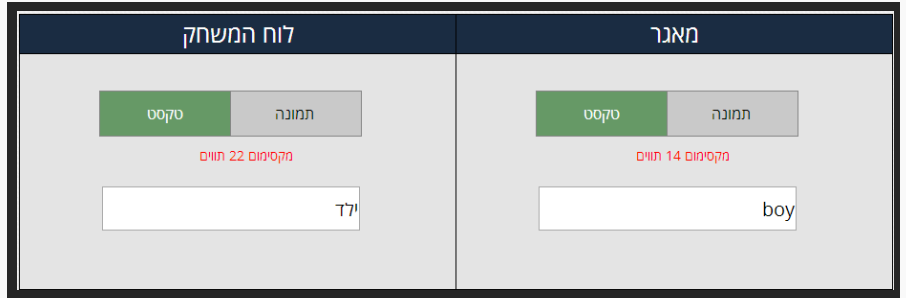
מדריך לעורך

[התחברות](#) | [המשחקים שלי](#) | [הגדרות](#) | [עריכת תוכן](#) | [פרסום](#)

עריכת תוכן – עריכת זוג קיים
אתר את הזוג אותו תרצה לערוך ולחץ עליו



הזוג הנבחר ייטען במנגנון הזנת עריכת התוכן. בצע את העדכון הרצוי:



לחץ על הכפתור "עדכן זוג":

עדכן זוג

הזוג שעדכנת יופיע במקומו המקורי, ערוך:

לוח המשחק	מאגר
ילד\	boy
ילדה	girl
בית	home

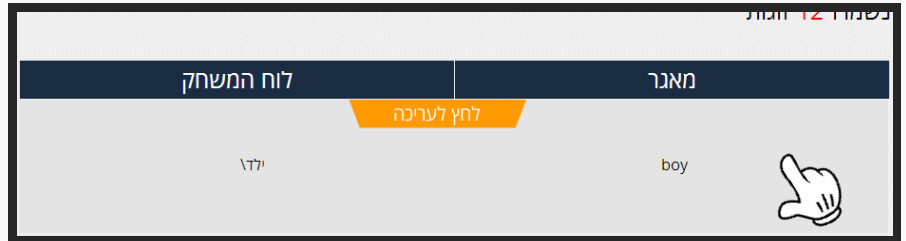
איקס לימוד

מדריך לעורך

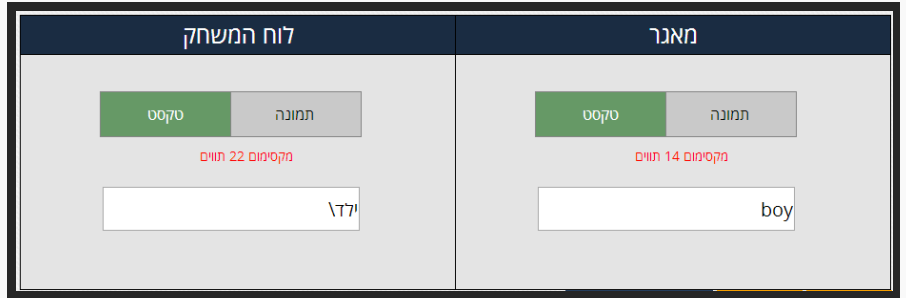
[התחברות](#) | [המשחקים שלי](#) | [הגדרות](#) | [עריכת תוכן](#) | [פרסום](#)

עריכת תוכן – מחיקה זוג

אתר את הזוג אותו תרצה למחוק ולחץ עליו



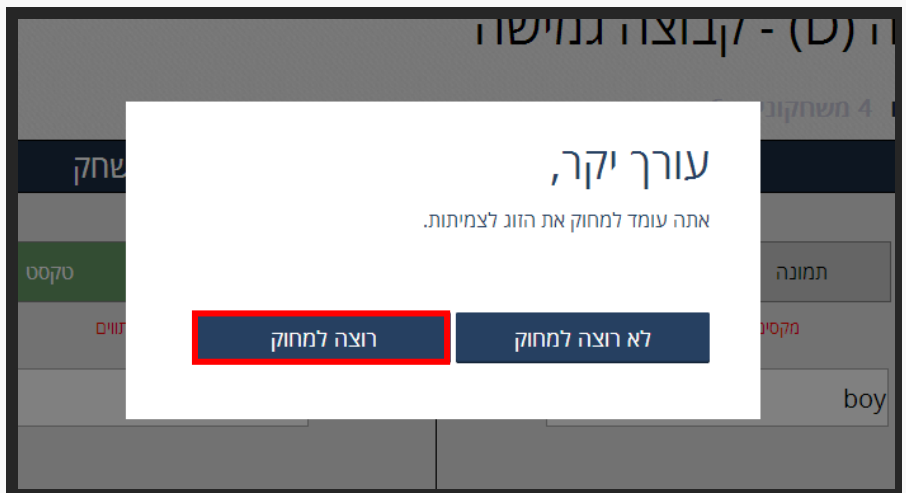
הזוג הנבחר ייטען במנגנון הזנת עריכת התוכן. בצע את העדכון הרצוי:



לחץ על הכפתור "מחק זוג":

מחק זוג

תישאל אם אתה מעוניין למחוק את הזוג לצמיתות. לחץ על הכפתור "רוצה למחוק":



הזוג יימחק לצמיתות ולא ניתן יהיה לשחזרו.

איקס לימוד

מדריך לעורך

[התחברות](#) | [המשחקים שלי](#) | [הגדרות](#) | [עריכת תוכן](#) | [פרסום](#)

עריכת תוכן - חזרה לטבלת המשחקים

2 דרכים לחזרה לטבלת המשחקים:

לחיצה על הלוגו או לחיצה על כפתור "חזור למשחקים שלי"

איקס לימוד

תשע"ה (D) - קבוצה גמישה

עריכת תוכן

2 משחקונים 4 משחקונים 6 משחקונים

מאגר

תמונה סקסט

מקסימום 14 תווים

טען זוג מחק זוג חזור למשחקים שלי

ב-2 המקרים, תוזהר כי הנך עומד לעבור לדף הבית ובמידה וקיים זוג שטרם ביצעת עבורו טעינה, הוא לא יישמר. לחץ על הכפתור "עבור לדף הבית":

עורך יקר,

אתה עומד לעבור לדף הבית.
אם ישנו זוג שטרם סענת, הוא לא ישמר.

עבור לדף הבית הישאר בעמוד זה

תועבר לדף הבית.

איקס לימוד

מדריך לעורך

[התחברות](#) | [המשחקים שלי](#) | [הגדרות](#) | [עריכת תוכן](#) | פרסום

פרסום

בטבלת המשחקים שלי, ישנה עמודת "פרסום" ובה עבור כל משחק ישנה תיבת סימון הנמצאת ב-1 מ-3 המצבים האפשריים הבאים:

שם משחק	קוד משחק	הגדרות	עריכה	מחיקה	פרסום
תשע"ה (D) - קבוצה גמישה	112				<input type="checkbox"/>
תשע"ה (C) - קבוצה רגילה	111				<input type="checkbox"/>
תשע"ה (A) - קבוצה ר					<input checked="" type="checkbox"/>

תיבת הסימון מאפשרת ללחיצה. כלומר, הזנו עבור המשחק לפחות 12 זונות שהם המינימום הדרוש עבור 2 משחקנים ולא יותר מ-57 זונות שהם המקסימום עבור 6 משחקנים.

תיבת הסימון איננה מאפשרת ללחיצה. כלומר, טרם הזנו מינימום הזונות הדרוש למשחק.

תיבת הסימון נמצאת במצב לחיצה. כלומר, המשחק פורסם ויש לתלמידים גישה אליו.

פרסום - פרסום משחק

שים לב, כדי לפרסם משחק, תיבת הסימון חייבת להיות מאופשרת.

לחץ על תיבת הסימון הסמוכה למשחק אותו תרצה לפרסם:

שם משחק	קוד משחק	הגדרות	עריכה	מחיקה	פרסום
תשע"ה (D) - קבוצה גמישה	112				<input checked="" type="checkbox"/>

תישאל האם אתה מעוניין לפרסם את המשחק, כלומר, לאפשר גישה למשחק למי שבידיו קוד המשחק. לחץ על הכפתור "רוצה לפרסם":

עורך יקר,

אתה עומד לפרסם את המשחק.
זכור, עליך לספק לתלמידים את קוד הגישה (110).

דאג לספק לתלמידים את קוד הגישה למשחק (בלעדיו הם לא יוכלו להיכנס). הקוד כתוב בהודעה הנ"ל או בסמוך לשם המשחק בעמודת "קוד המשחק".

איקס לימוד

מדריך לעורך

[התחברות](#) | [המשחקים שלי](#) | [הגדרות](#) | [עריכת תוכן](#) | פרסום

פרסום – חסימת הגישה למשחק (ביטול פרסום)

הסר את הסימון מתיבת הסימון הנמצאת במצב לחיצה בסמוך למשחק עבורו תרצה לחסום את הגישה:

שם משחק	קוד משחק	הגדרות	עריכה	מחיקה	פרסום
תשע"ה (A) - קבוצה רגילה	110				<input checked="" type="checkbox"/>

תישאל האם אתה מעוניין לחסום את הגישה למשחק, כלומר, גם מי שבידיו קוד המשחק לא יוכל להיכנס למשחק. לחץ על הכפתור "רוצה לחסום את הגישה":

