**מחוון שיפוט חדרי בריחה**

|  | קריטריונים | מחוון להערכה | נמוך- המטרה לא הושגה | בינוני - המטרה הושגה באופן חלקי | גבוה - המטרה הושגה במלואה | טווח ניקוד |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 1. | סיפור מסגרת | כתיבה יצירתית  סיפור מסגרת מקורי:  היכן הסיפור מתרחש? מה המטרה/קונפליקט? מי הדמויות בחדר? הסיפור בעל ערך רגשי/חברתי וכד' | בוצע באופן שטחי | בוצע באופן חלקי | בוצע באופן מלא | 15 נק'  0-15 |
| 2. | מחקר ושילוב נושאים רב/ בינתחומיים | מחקר ושילוב של לפחות שתי דיסציפלינות והבאתן לידי ביטוי בחדר הבריחה | לא בוצע | בוצע באופן חלקי | בוצע באופן מלא | 20 נק'  0-20 |
| 3. | שימוש ובקיאות בכלים טכנולוגיים/קראפט | בקיאות בכלים טכנולוגיים/קראפט: וידאוקאסט, פודקאסט, WIX, GOOGLE SLIDES, THINGLINK, GENIALLY וכד' | הודגמה בקיאות ברמה נמוכה | הודגמה בקיאות ברמה בינונית | הודגמה בקיאות ברמה גבוהה | 15 נק'  0-15 |
| 4. | חידות | קשר בין החידות, גיוון, מקוריות, זרימה הגיונית | אין קשר/גיוון/מקוריות/זרימה בין החידות | החידות עונות באופן חלקי על הקריטריונים | החידות עונות על כל הקריטריונים | 15 נק'  0-15 |
| 5. | עיצוב | העיצוב קשור לסיפור המסגרת והמחקר, אסתטיקה, ממשק נוח לתפעול למשתמש | אין הלימה בין סיור המסגרת לעיצוב ולמחקר, למשתמש | הלימה חלקית | הלימה מלאה | 15 נק'  0-15 |
| 6. | קהל יעד | הלימה בין קהל היעד לרמת הקושי והתוכן של החידות | אין קהל יעד מוגדר | קהל היעד מוגדר באופן ומותאם לחידות באופן חלקי | קהל היעד מוגדר באופן ומותאם לחידות באופן מלא | 10 נק'  0-10 |
| 7. | עבודת צוות \* | מה היה חלקו של כל תלמיד (רפלקציה) \*\* הרפלקציה סובייקטיבית כמובן. |  |  |  | \*\*\*לא להערכת שופט חיצוני |
| 8. | פרזנטציה | הכנת סרטון/פוסטר/מצגת המסבירים את תהליך ואופן בחירת הנושא והחידות עד לתוצר, כולל פתרונות | לא הוכנה פרזנטציה | פרזנטציה חלקית | פרזנטציה מלאה | 10 נק'  0-10 |