



מרכז ארצי למורים למתמטיקה בחינוך העל יסודי  
المركز القطري لعلمي الرياضيات في المرحلتين الاعدادية والثانوية

# בואו נשחק

# מתמטיקה

## תשע"ו

תחרות נושאת פרסים של פיתוח  
משחקים מתמטיים  
על שם אלעד שיאון

לאור הצלחת התחרות בשנה שעברה, ותצוגת המשחקים המקסימים, המרכז הארצי למורים למתמטיקה בחינוך העל יסודי גאה להכריז על תחרות "בואו נשחק מתמטיקה" על שם אלעד שיאון ז"ל – תשע"ו. האתגר של פיתוח משחקים מתמטיים יצירתיים ומאתגרים יעודד יצירתיות, פתרון בעיות, והחשוב מכל אהבה והנאה מהמתמטיקה גם למפתחים וגם למשחקים. התחרות פתוחה לכל קבוצת תלמידים מכתה ז' - יב' בליווי מנחה בוגר.

### שלושה מסלולים בתחרות :

- 1 דגמים בנויים להמחשה, משחק קלפים או משחק לוח מסורתי, משחק חוץ.
- 2 משחק מחשב, אנימציה, משחק אפליקציה לטלפון נייד או טאבלט.
- 3 כיתה משחקת: פיתוח משחקים ואירוע שיא כיתתי.

נרשמים עד ה- 1.1.2016

מפתחים ובונים עד ה- 1.4.16

אירוע שיא - יריד משחקים - פרסים לזוכים



# בואו נשחק מתמטיקה

תחרות נושאת פרסים של פיתוח  
משחקים מתמטיים  
על שם אלעד שיאון

## נרשמים עד ה- 1.1.2016

## איך מתחילים?

**1** מלאו את טופס ההרשמה  
רשמו את הפרטים של כל משתתפי  
הקבוצה והמנחה **בטופס המקוון**.

**2** צרפו תיאור ותכנון המשחק  
תיאור מפורט של המשחק והתכנים  
המתמטיים.

## מפתחים ובונים עד ה- 1.4.16

**1** בנו את המשחק  
צרפו תיאור המשחק כולל הוראות. מספר  
השחקנים, למי מיועד המשחק, מהלכים  
אפשריים, אסטרטגיות וכדומה. יש לפרט  
את התכנים המתמטיים, כולל דוגמאות  
ופתרונות.

**2** צלמו את המשחק  
צלמו סרטון קצר (2-3 דקות) המציג באופן  
אטקרטבי את המשחק והעלו אותו ל  
YouTube™ ושלחו לנו את הקישור.  
**במידה ובסרטון מופיעים תלמידים  
אנא צרפו אישור הורים לפרסום.**

## אירוע שיא - יריד משחקים

**1** צוות השיפוט  
חברי צוות השיפוט: נציגי משרד החינוך,  
צוות מרכז המורים, מורים, מומחים במדעי  
המחשב ובמשחקים, נציגי משפחת שיאון.

**2** עבודות נבחרות יעלו לאתר מרכז  
המורים

**3** אירוע שיא - יריד משחקים- פרסים  
לזוכים

### 1 בוחרים צוות ומנחה

הצוות ימנה בין 2-8 תלמידים. המנחה  
יהיה בוגר (מורה למתמטיקה או אחר,  
תלמיד בוגר הלומד מתמטיקה או  
מחשבים ברמות הגבוהות, סטודנט,  
מומחה מהתעשייה).

### 2 בונים תוכנית עבודה היכן המתמטיקה?

בוחרים נושא מתמטי למשחק. על  
המשחק לעסוק באחד מהנושאים  
המתמטיים מתוכנית הלימודים: אלגברה,  
פונקציות, סדרות, גיאומטריה, ראייה  
מרחבית, בעיות מילוליות, יחס  
ופרופורציה, סטטיסטיקה והסתברות, או  
העשרה.  
יש להגדיר מתוך הנושא המתמטי שנבחר,  
את תת הנושא המסויים שבו תעסקו  
(משפט, מושג, מיומנות וכדומה).

### מהי מטרת המשחק?

המחשה של מושג או הוכחה מתמטית,  
תרגול, פתרון בעיות, קישוריות בין נושאים  
בתוך ומחוץ למתמטיקה. קבעו מיהו קהל  
היעד של המשחקים.

### איזה משחק?

#### שני מסלולים בתחרות:

1. דגמים בנויים, משחק קלפים או משחק  
לוח מסורתי, משחק חוץ.
2. משחק מחשב, אנימציה, משחק  
אפליקציה לטלפון נייד או טאבלט.
3. כיתה משחקת: פיתוח משחקים ואירוע  
שיא כיתתי או בית ספרי.

### איך נעריך את המשחק?

- ✓ מקוריות ויצירתיות
- ✓ שימוש במתמטיקה
- ✓ עיצוב המשחק
- ✓ "לייקים"

# בואו נשחק מתמטיקה

מרכז ארצי למורים למתמטיקה בחינוך העל יסודי  
المركز القطري لعلمي الرياضيات في المرحلتين الاعدادية والثانوية



תחרות נושאת פרסים של פיתוח  
משחקים מתמטיים  
על שם אלעד שיאון ז"ל

## אלעד שיאון ז"ל 1974 - 1999



אלעד היה בן 25 במותו, יזם ואיש מחשבים מחונן ויצירתי. בחייו הקצרים הצליח להגיע להישגים מרשימים בתחום פיתוח תוכנות בתחום התקשורת ואף זכה בפרס בטחון ישראל על תרומתו בשירות הצבאי. אומרים עליו "אלעד הצליח לעבוד במספר רב של פרויקטים בו זמנית והיה ידוע בביצוע המהיר שלו ובפתרונות יצירתיים לכל בעיה. לא פעם אלעד נקרא להציל פרויקטים שהסתבכו ... והביא אותם בחזרה למסלולם".

עוד בילדותו הצטיין אלעד במתמטיקה ובמחשבים. אלעד למד בבית הספר להנדסאים הצמוד לאוניברסיטת ת"א, שם סיים את לימודיו התיכוניים. במקביל, כבר בגיל 16, החל את לימודיו בפקולטה למתמטיקה ולמדעי המחשב באוניברסיטת ת"א בתוכנית לתלמידים מחוננים במתמטיקה. בהיותו בן 18.5 סיים אלעד את לימודי התואר הראשון במתמטיקה וקיבל תואר BA בהצטיינות.

בשנת 1991, בהיותו בן 17, הקים ביחד עם עוד 4 חברים, חברת "סטארט אפ" בשם CLASSX אשר עסקה בתוכנות מחשבים. בשנת 1993 נרכשה CLASSX ע"י חברת ווקלטק והפכה להיות חברה בינלאומית, מובילה בתחומה, שמניותיה נסחרות בבורסה בניו-יורק - בנאסד"ק. הפיתוח של ווקלטק היה פרוטוקול שמאפשר לאנשים לקיים שיחות דרך האינטרנט, מה שלימים יהווה את הבסיס לסקייפ (skype) ווייבר (viber).

ב-1993 התגייס אלעד לצה"ל ושרת במשך 5 שנים ביחידה מובחרת של חיל המודיעין אשר עסקה בפיתוח של אמצעים מסווגים עתירי ידע. בשנת 1996 קיבל אלעד את פרס ראש אמ"ן לחשיבה יוצרת ע"ש אל"מ עוזי יאירי ובשנת 2000 קיבל אלעד ביחד עם קבוצתו בחיל המודיעין את פרס בטחון ישראל. בחודש יוני 1998 השתחרר מהצבא וחזר לעבוד בחברת ווקלטק כמנהל פיתוח טכנולוגיות. אלעד היה מראשי וממובילי ווקלטק. בהיותו בן 25 נהרג אלעד, יחד עם חברתו האהובה רעות, בתאונת דרכים שאירעה בבקעת הירדן ביום 25.9.99. יהי זכרם ברוך.