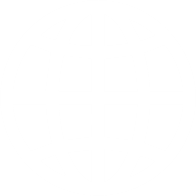
****

****

[](https://www.linkedin.com/company/155229)[](https://www.facebook.com/ROM-Knowledgeware-175207682542260/)[](https://kmrom.com/Site/SitePages/ViewPageWithTopContactForm.aspx?P=574)

**למה משחוק?**

* לימוד תוך כדי הנאה
* הגברת שיתוף הידע בארגון תוך כדי משחק
* גיבוש וחיזוק שיתוף הפעולה בין העובדים בארגון
* חיזוק ערכים, שייכות וקשר לארגון
* העצמת עובדים באמצעות הפיכתם לגיבורים במשחק, עידוד, הובלה ויכולת פתרון בעיות, מה שישפיע גם על האופן בו הם רואים עצמם בארגון
* בניית חוויית הצלחה ע"י הכנסת אלמנטים תחרותיים, תוך שמירה על חוויית הצלחה לכל המשתתפים.

**מתי משחוק?**

**לנו ברום יש את הכלים "למשחק" כל סוג של פתרון ניהול ידע. להלן מספר הצעות:**

**אפיון פורטל - מיפוי צרכים עבור פורטל ארגוני באופן משחקי** - הפיכת תהליך האפיון למהנה, מתגמל ומצחיק. העובדים הופכים לגיבורים המסייעים בבניית הפורטל (עבור הארגון או חברה פיקטיבית, לדוגמה, החברה להגשמת חלומות בע"מ). במהלך פעילות אישית וקבוצתית מזהים העובדים את צרכי הידע שלהם, משתפים עם חברים ומדרגים הצעות של עמיתים. שיא התהליך הוא פעילות משותפת באמצעות כלי [הפאדלט](https://he.padlet.com/), התוצר הוא מסמך (בפורמט PDF או אקסל) שמרכז את כל ההצעות.

ניתן להוסיף פריטים ממותגים, לדוגמה, חידות המוטמנות בפורטל החדש וזכייה בחפצים ממותגים הקשורים להשקה.

**השקה והטמעה של פורטל חדש -** פעילות משחוק סביב השקת פורטל, כגון **חפש את המטמון,** במהלכה עורכים הכרות עם הפורטל החדש, ומעודדים שיטוט והכרות מעמיקה עמו. ניתן לקיים את המשחק כתחרות בין קבוצות או יחידים למציאת מטמון הנעול בתיבה עם קוד. את הקוד אפשר לפתוח באמצעות מילה או מספר בן כמה ספרות, אותם אוספים המשתתפים, תוך מענה נכון על חידות בתחנות השונות.

* **הפקת לקחים** - הכנסת משחוק לתהליך הפקת לקחים באמצעות משחקי תפקידים; יצירת תבנית משחקית ומהנה להפקת לקחים, המשלבת סרטונים (לדוגמה, סרטון [בקפה עם מרגול](https://www.mako.co.il/tv-erez-nehederet/770e3d99ade16110?subChannelId=b50d1e9632956110VgnVCM100000290c10acRCRD&vcmid=050127fe49f76110VgnVCM100000290c10acRCRD)).

**הפקת לקחים בזוג** – יצירת זירה אינטראקטיבית של אירוע לאחר שהתרחש, תוך ניסיון להתחקות כמו בלשים אחר מה שקרה - כמו במשחק "הרמז" (באמצעות בחירה מתוך מאגר שאלות קבוע).

תבנית העלילה: בלש מוזעק לזירת אירוע ופוגש שם עד ראייה. השניים מנסים ביחד להביא לפתרון התעלומה. כחלק מהסיפור הם שואלים את השאלות שעולות בתהליך הפקת הלקחים   
(5 עקרונות מה ציפינו, מה קרה? למהx4).לאחר מכן דנים בתובנות ובהמלצות. אפשרות נוספת: סיפור האירוע יופיע במצגת ברקע. מדי פעם עוצרים ושואלים את השאלות באמצעות שימוש במנטימטר/קהוט. תוצר אפשרי של הפעילות הוא קובץ אקסל, שישמש בסיס למאגר תובנות.

* **מאגר תובנות** – פעילות משלימה לפעילות הפקת לקחים, אך יכולה לעמוד בפני עצמה גם כפעילות נפרדת. לדוגמה: משחק שכולל מציאת רמזים בתובנות ספציפיות, תחרות יצירת תובנה נכונה מתיאור מקרה (ניסוח עצמאי או בחירה מתוך מאגר של תובנות נכונות ושגויות), ועוד. ניתן להגריל תובנות מתוך אקסל ו"ללכת אחורה" ולקשר להפקת לקחים (באמצעות מערכת ההגרלות [https://closeapp.co.il/](https://closeapp.co.il/%d7%92%d7%a8%d7%a1%d7%94-2-%d7%a9%d7%9c-%d7%9e%d7%a2%d7%a8%d7%9b%d7%aa-%d7%94%d7%94%d7%92%d7%a8%d7%9c%d7%95%d7%aa-%d7%a9%d7%9c-%d7%97%d7%91%d7%a8%d7%aa-closeapp-%d7%94%d7%92%d7%a8%d7%9c%d7%aa-%d7%aa/))
* **פעילות ממוקדת להשקת מאגר תובנות** - מיועד לארגונים/מאגרי תובנות הממוקדים בנושאי בטיחות.
* **ניהול השינוי** - שילוב משחוק בתהליכי שינוי בארגון, על מנת לעבור את התהליך בדרך קלה, מהנה ונעימה יותר, וכך להפוך את השינוי מקושי לאתגר מלהיב, ואפילו להרפתקה מרגשת.

**סט מודולרי לניהול השינוי:**

1. בניית פעילות משחקית בסגנון "מי הזיז את הגבינה שלי" – הכנת הארגון לקראת שינוי. פעילות אחידה שיכולה להיות מוצעת לכל הארגונים ומתרחשת בארגון בדיוני, לדוגמה החברה להגשמת חלומות.
2. משחוק כחלק מהטמעת מערכת חדשה.
3. ניתן להרחיב ולהשלים עם פעילות סביב הפקת לקחים ומאגר תובנות.

* **ימים מיוחדים** – פעילויות משחקיות סביב ימים מיוחדים בארגון, כגון ימי גיבוש וכנסים מקצועיים. ניתן ליצור תבניות משחק, שמתאימות לסדנה או לכנס מקצועי סביב נושאים כגון יצירתיות, חדשנות, חשיבה מחוץ לקופסה. ניתן לשלב סביב חגים ומועדים (לדוגמה, פסח=חירות, יום העצמאות=עצמאות מחשבתית וחשיבה מחוץ לקופסה, ראש השנה=התחלה חדשה, שינוי, ועוד).

**דוגמה - משחק שמעודד חדשנות וחשיבה מחוץ לקופסה/מצוינות ושיתוף פעולה -** המשחק מתרחש במסך אחד, והשחקנים מתחלקים לקבוצות. כל קבוצה רואה חלק אחר במסך– לדוגמה, חידה ספציפית, או חלק מתמונה גדולה. עכשיו שחקני כל הקבוצות צריכים לפתור חידה נוספת/משימה אחרת יחד. ההצלחה בפתרון החידה הגדולה או במשימה מתאפשרת רק אם הקבוצות השונות משתפות פעולה, מכיוון שלפתרון ניתן להגיע בצירוף התשובות לחידות שכל קבוצה פתרה בנפרד.

**דגשים לכל הפעילויות:**

1. **על הפעילות להיות מותאמת לאופי הארגון מבחינה טכנולוגית ורמת אבטחת המידע   
   (יש לוודא שיש נכונות של הארגון לשמור תכנים בענן).**
2. **התוכן המשחקי שייך לרום. הלקוח מיישם את כלי המשחוק על התוכן שלו שנשאר ברשותו   
   ואינו קשור לחומרים של רום.**

**איך משחוק?**

**חבילת משחוק מודולרית -**

יצירת בנק של פעילויות משחקיות, שהלקוח יכול לרכוש מהן על פי צרכיו. הסיפור הוא כזה שמתאים לארגונים באופן כללי. לדוגמה, פעילויות משחוק עבור הפקת לקחים, עבור מאגר תובנות להכרת פורטל חדש וכו'. פתרון זול יותר שידרוש התאמה קטנה (אם בכלל) עבור כל ארגון, ולא יצריך בנייה מחדש.

**בנק חוויות המשחוק הנקודתיות יוצר "עולם משחקי" גדול יותר**

* התבניות המשחקיות יכולות להיות חלק מאותו עולם משחקי (לדוגמה, הפקות הלקחים/מאגר התובנות, אפיון הפורטל וכו', המתרחשים בחברה פיקטיבית – החברה להגשמת חלומות - שכבר יצרנו סביבה סרטון שימור ידע). ארגון יוכל לרכוש אחת מהתבניות או את כולן, על פי צרכיו.
* חבילת המשחוק יוצרת חוויה אג'ילית – תוצרים קטנים ומלהיבים שמפוזרים לאורך תקופה, יוצרים את עולם המשחק ובונים מתח ו-engagement . בפרויקטים גדולים ומתמשכים ניתן לבנות ימי שיא –חדר בריחה דיגיטלי במסגרת כנס, או יום גיבוש.

**רעיונות נוספים (לא דיגיטליים)**

* סיפור בהמשכים – אנחנו נבנה את תחילת הסיפור, בהתאם לצרכי הארגון והפעילות. כל שחקן בתורו ימשיך את הסיפור (בכתב או בע"פ). בסוף הפעילות, המשתתפים יקבלו את הסיפור מאיתנו מודפס כמזכרת.
* חבילה עוברת- החבילה תכיל משימות ושאלות מצחיקות על הצוות (לאחר תחקיר שנעשה כשנושא השאלות והמשימות ייתפר לפי מהות הפעילות).