



GAMEOLOGY
משחקים עושים את העבודה

משחקולוגיה

בטיפול ושיקום

אור ברנט שלו

אתגרים הם מה שעושה את החיים למעניינים, ואהוצ'איד באתגרים הוא מה שעושה את החיים לבדלי השלמות.
ג'ושוע ז': לואין

מהו מיון הכאשן במתקונים

מורידים את המע"מ

↓ ↓ ↓
מרצה עומד ומדבר

ומעלים את הפע"ל

↓ ↓ ↓
פעולה עוברת ללומד

מהו האג'נדה הכדורית שלנו?

אתגר



לשרוד! (לחיות) ➤

זה לא מסתובב סתם
הוא, כל עוד אנו לא עוזרים

קונסיוס

לחיות טוב (well being) ➤
לחיות חיים בעלי משמעות

אתגר ההישרדות

לא נחשק ביוג'י, או האינטליגנטי ביוג'י הוא שסוכר, אלא זה
המזויז בצדך הסוכר ביוג'י אסינוי.

צ'ארלס דרווין



האם אושר מקדם הצלחה בקריירה?

מסקנותיהם של 250 מחקרים בנושא השפעת האושר וההנאה מהדרך, על ביצועים בעבודה בקרב 275,000 נבדקים

עובדים ומנהלים מאושרים הם:

מנכ"לים בעלי
ביצועים טובים
יותר ב 31%

Cropanzano &
Wright, 1999

מנצלים פחות ימי
מחלה

Gallup-Healthways
Well Being
Index, 2008

בעלי סבירות
נמוכה יותר
להישחק ולפרוש

Gallup-Healthways
Well Being
Index, 2008

עובדים טוב יותר
בצוות

Barsade, Ward, Turner, &
Sonnenfeld, 2000

פתוחים יותר
לשינויים

De Dreu, Baas & Nijstad
2008

בעלי מיומנויות בין
אישיות טובות יותר

Staw & Barsade, 1993

לומדים בצורה
מעמיקה יותר
ומקבלים ציונים
גבוהים יותר

Trigwell, Ellis & Han 2012

יסייעו יותר
לקולגות

George, 1991

מקבלים החלטות
טובות יותר

Staw & Barsade, 1993

יכולת מכירה גבוהה
יותר

זליגמן & שולמן, 1986

יצירתיים יותר

De Dreu, Baas & Nijstad
2008

מוערכים יותר ע"י
הממונים

Cropanzano &
Wright, 1999

כיצד ניתן לגרום למוטיבציה גבוהה אצל מטופלים?

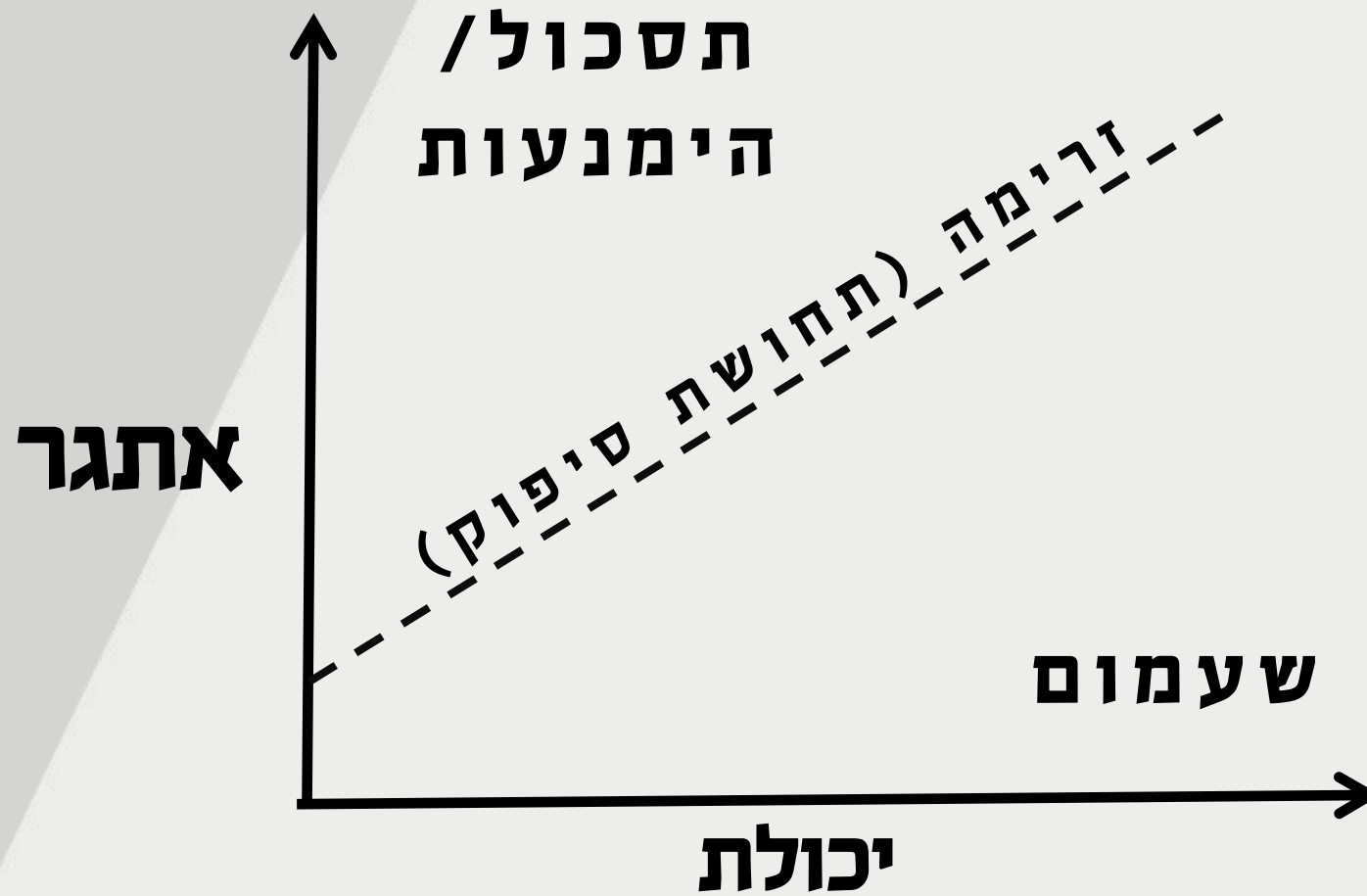
1. לאתגר אותם הרבה מעבר ליכולת שלהם

2. לאתגר אותם קצת מעבר ליכולת שלהם

3. לאתגר אותם בהתאמה מלאה ליכולת האישית

4. לאתגר אותם קצת מתחת ליכולת שלהם ולהקנות חוויות הצלחה

מהי חויית זרימה ?



**התאימו את האתגרים לאדם.
שאפו תמיד להגדיר יעדים קצת יותר
גבוהים מרמת היכולת הקיימת.
איזה אתגר יכול להתאים לכל אחד ואחת באופן אישי?**

מהי הנקודה למחלה חשוקה?

פאזה הנעשית אל הנאק ופאזה.

אז למידה ופאזה חיונית.

מהו ההבדל בין משחק למשחק?

Gamification

משחק הוא השילוב של כלים, מנגנונים ולימודים
משחקיים בהקשרים שאינם משחקיים.

מה אנחנו?



1. מטרה שיש להתאמץ כדי להשיגה
2. תמנה להתמודד או להוכיח היכולת

אֶתְגֵּר ° ז' [מן גרה, התגרה] הַזְמָנָה לְהִתְמוּדָדוּת (Challenge),
דָּבָר או רֵעִיּוֹן הַמְּגָרִים רְצוֹנוֹ שֶׁל אָדָם או צֶבֶר לְהִתְמוּדָד אִתָּם,
לְהַשִּׁיגֵם או לְהִתְגַּבֵּר עֲלֵיהֶם:

**רעיון היוצר גירוי המוטיבציה של אדם או קבוצה,
להגיע למטרה או ליעד, תוך התמודדות עם קושי
ומהבלות שבדרך**

מהם חכמיו האלו?

מדד הצלחה

יעד / מטרה

משולש

האתגר

קושי / מגבלות

חוקים

פעולה

חוקיות

איך נקראת סוגי חוקים קיימים במשחק?

צביות...

lok...

ק...sk...

חוקי/קבלה...



אין חויית הצלחה, ללא קושי וכישלון!

"הצלחה היא היכולת לעזור מכישלון מכישלון מחלי לאבד את ההתלהבות"
וילסון צ'רצ'יל

מהו מיון הכאסון במתקולוגיה

מורידים את המע"מ

↓ ↓ ↓
מרצה עומד ומדבר

ומעלים את הפע"ל

↓ ↓ ↓
פעולה עוברת ללומד

בי אסוציאציה



צירוף שתי עובדות או
רעיונות בלתי-
מקושרים והפיכתם
לרעיון אחד
(ארתור קסטלר, מתוך ספרו
"אומנות היצירה")

ארבעת השלבים להמצאת משחק תוצאתי

1



**לאן תרצה
להגיע?**

מה תרצה שיקרה
בסוף המשחק?
למה נועד המשחק?

2



**מהי הפעולה
שתביא אותך לשם?**

מהי הפעולה שעל
השחקן לבצע על מנת
להגיע לתוצאה?

3



**איך הופכים את
הפעולה לאתגר מהנה?**

מצאו כמה שיותר דרכים
להפוך את הפעולה לאתגר
תוך שימוש בגירויים
אסוציאטיביים, מגבלות
וחוקי משחק מוכרים.

4



**מה הכי עושה
לי חשק?**

בחרו מתוך שלל הרעיונות
שעלו את הרעיון הטוב
והיישומי ביותר ודייקו אותו
ואת חוקי המשחק –
שמרו על פשטות ויצירתיות.

סיעור מוחות

פעולה + גירוי אסוציאטיבי = רעיון
לאתגר

מגבלות / חוקים



איך ממשחקים - תרגול פ.ע.ל + גירוי אסוציאטיבי



איך ממשחקים - תרגול פעולה + גירוי אסוציאטיבי



איך ממשחקים - תרגול פעולה + גירוי אסוציאטיבי



לפרגן
להודות

איך ממשחקים - תרגול
פ.ע.ל + גירוי אסוציאטיבי



איך ממשחקים - תרגול פ.ע.ל + גירוי אסוציאטיבי



סוד אריכות הימים



www.youtube.com/watch?v=oGtwJ4f4Szw&t=3s

עקבו אחרי ברשתות:

Or Barnett Shalev



הצטרפו לקהילת המשחקולוגים
קבלו רעיונות למשחקים, הטבות,
מפגשי קהילה, הרצאות בחינם
ועוד הפתעות!





מוזמנים לשמור על קשר
אור ברנט שלו
Or Barnett Shalev



לרכישת הספר באתר עברית
דיגיטלי/ קולי/ מודפס





נשמח לעמוד לשירותכם

office@gameology.co.il

050-5959345 / 050-4335272

Gameology.co.il