הסימולציה המדינית-ביטחונית – תיק חפיפה

הכנות מוקדמות:

* בחירת הקבוצות
* בחירת המובילים
* בחירת התפיסה הכללית והמתודולוגיה – מפורק, חופשי, משהו באמצע
* בחירת נושא התרחיש ופיתוחו:
	+ שחקנים
	+ אלמנטים
	+ עיתוי
	+ לאן יכול להתפתח
* מיקום
* הכנת גאנט ולו"ז מפורט לפי ימים ומשכים
* פגישה עם ערן עציון
* פגישה עם קברנט
* הכנת המנהלת
* חלוקת החניכים לקבוצות
* זימון למשכי טעינה

מפגש הצגה ראשון:

* הכנת מצגת
* הסבר על התהליך
* חלוקה לקבוצות והסבר על תפקידים פנימיים

טעינות

* יום פרדיגמות

לימוד השחקן

מפגש הצגה שני:

* מערכת הקברנט

תרחיש הפתיחה

מערכת הקברנט

מתודולוגיה

גיבוש אסטרטגיה ומערכה

* הצגת תוצרי ביניים (לאלוף) – כגון "מערכת המערכות" והיסט

יום ההתנסות הראשונה

* התגלחות ולמידה בחיכוך
* התנסות במערכת

המשחק עצמו

התחקיר:

* יום הרמת מסך
* יום רפלקציה והצגת תוצרים

עבודת הסיכום

* מטלה
* הערכה

נושאים נוספים:

השימוש בגישת העיצוב

משתתפים חיצוניים

* משה"ח
* אמ,ן
* אג"ת
* משרד ראש הממשלה

קברנט

* מתודולוגיה פנימית
* ליווי

עברית אנגלית (תרגום תרחיש לדוגמא)

הכנה:

* נדרש זמן הכנה
* חומרי רקע

לוגיסטיקה:

* חדרים
* מחשבים
* תגים
* אוכל

"דילמות ומבוכות"

* מי מוביל את התפיסה הכללית? לפי איזו שיטה? למי מציגים תוצרים? ראה למשל תדרוך האלוף למובילים מיום 12.2.17

**ההתנסות הראשונה**

* המושגים עדיין לא היו מוטמעים
* דגש על התהליך ולא על התוצאה – התוצר היה תובנות מהלמידה
* יום טעינה ייעודי וקשור בזמן
* חומרי קריאה רלבנטיים ו(כולל באנגלית) זמן לקרוא
* ליווי – מדריכים, מומחי תוכן, מומחי מתודולוגיה
* מינוי תפקידים – רשם
* מתן יותר זמן או הקטנת התוצר המבוקש
* קשיים:
	+ סיווג
	+ צוות אדום
	+ מיפוי וייצוג מידע
	+ מתי מקבים תפיסה נוכחית
	+ מתי דנים באינטרסים
* לוגיסטיקה – מחשבים, מקרנים ועזרים נוספים, אוכל- לו"ז פתוח
* הה נותנים מראש – בתיה עוזיאל – גנאולוגיה
* לנסח היסט במשפט אחד

ההתנסות השלישית

* דורשת בחינה

מסקנות כלליות:

גישת העיצוב הפכה לכלי המרכזי ואולי היחיד של החניכים לחשיבה אסטרטגית