

## ניסוי וטעייה | בניית פיילוט (שעה וחצי)

שם הפעולה הקודמת זמן עבודה  
שם הפעולה הבאה התקשורת בינינו | ODT

### מטרות-

1. החניכים ילמדו את חשיבות ההתנסות כדי ללמוד מטעויות או מהצלחות
2. החניכים ילמדו ליישם את הרעיון שלהם בשטח
3. החניכים יתנסו בבניית פיילוט קבוצתי

### מהלך

1. **מה נשמע? (10 דק')** - נבקש מהחניכותם לשתף בסיטואציה בה הם למדו מניסיון עבר

### 2. ניסוי וטעייה (20 דק')

המדריכה מביאה לחניכים כדור קטן ומבקשת מהחניכים לזרוק את הכדור ולהכניס אותו לסל (הכנת סל פשוט אפילו מפח אשפה). ניתן לשחק גם עם קליעה למטרה או או כדור ביליארד. המדריכה נותנים לחניכים 3 ניסיונות (אפשר גם יותר, תלוי בזמנים). לצורך המשחק יש לחניכים 10 דק' להתנסות (אפשר בסבב). חשוב מאוד - לא לתת לחניכים ללמד אחד את השניה! כל אחד ת לעצמו!

### דיון

- איך היה?
  - הצלחתם במשימה?
  - מי שלא הצליח בפעם הראשונה אבל הצליח בפעם השניה/שלישית רוצה לספר מה עזר לו להצליח? (תיקונים של זווית, שיפור הפעלת הכוח ביד, החזקת הכדור כמו שצריך - זו הלמידה מההתנסות)
  - מי שלא הצליח בכלל הרגיש שהוא משתפר מניסיון לניסיון?
  - כמה ניסיונות הייתם צריכים לעשות כדי להכניס את הכדור? (חניכים שלא הצליחו, שיגידו כמה הם היו צריכים כדי להצליח)
  - יש פה חניכים שחושבים שלעולם לא היו מצליחים? גם אם היו מנסים 100 פעמים?
  - מה זה אומר? מה אנחנו לומדים מההתנסות?
- סיכום של המדריכות - ניסוי וטעייה זה חלק בלתי נפרד מהחיים. לפעמים, כשאנחנו לא יודעים איך להצליח, אנחנו פשוט חייבים לנסות עד שנצליח, גם אם זה מלווה במלא טעויות. אם בסוף נצליח, אף אחד לא יזכור לנו את זה שטעינו! זה רק מוכיח שאנחנו בני אדם!)

### 3. בניית ותכנון הפיילוט (35 דק') - זמן עבודה!

הסבר למדריכותם -

מטרת הפיילוט היא להסביר ולהראות לחניכותם שבכל פעילות שאנחנו רוצים לעשות (בכל תחומי החיים), כדי לבדוק אם היא טובה, משפיעה עלינו ועל הסביבה כמו שהיינו רוצים. ועובדת כמו שאנחנו מדמיינים - צריך קודם לנסות אותה.

פיילוט זה סוג של הכנה לדבר האמיתי, המטרה היא להתנסות וללמוד את כל מה שצריך לתקן ולשנות ומאיזה הצלחות צריך ללמוד, לפני שמוציאים את הרעיון של הפרויקט באמת לפועל. מטרה נוספת היא כניסה לפרופורציות והתאמת הרעיון למציאות- לדוגמה אם הקבוצה תכננה פרויקט ממש גדול וקיים פחד וספק לעשות אותו אז הפיילוט אמור לעזור להוריד את זה לקרקע - ההתנסות תראה שזה לא כזה נורא כמו שחושבים. ות או שימצאו לנכון לשנות דברים בהתאם.

את הפיילוט ניתן לנסות על עצמם או על קבוצה אחרת בבית הנוער - בהתאם לפרויקט המתוכנן. ברגע שיש פיילוט - החניכותים מחויבים. ות יותר להרמת הפרויקט. הפיילוט חייב לצאת לפועל גם אם לא הכל מושלם - זה המקום של החניכותים להבין שבעשייה אף פעם אין 100%. כשמחליטים להוציא משהו לפועל, חשוב להשקיע ולתכנן כמו שצריך אבל אי אפשר לחכות לשלב שהפרויקט יהיה מושלם כיוון שזה לעולם לא יקרה.

בפעולה זו על החניכותים יהיה ממש לתכנן את הפיילוט ולעבוד עליו - כשבוע מפעולה זו עליהם. להעביר אותו. רצוי לתת לחניכותים יד חופשית לנסות ולראות איך הם מתקדמים. ות לבד בצוותי עבודה שכבר קיימים ולעבור ביניהם לעזור.

בכדי לבנות את הפיילוט, אין צורך חד משמעי להתחלק לצוותי עבודה, זה מאוד תלוי בסוג הפרויקט.

#### 4. סיכום (10 דק') -

- איך היה לעבוד ביחד על הפרויקט?
- מרגישים מוכנים?
- אילו תובנות עלו לכם מעבודה על הפיילוט?

#### 5. פינה אישית (15 דק')

#### עזרים

- כדור וסל/ קליעה למטרה/ שולחן ביליארד/ משחק שדורש ניסוי וטעייה
- כדאי להביא עזרים שקשורים בפיילוט הקבוצתי כדי שלא יהיה להם מחסום יצירתי. נסו לארגן כמה שיותר חומרים שיפרו את המחשבה.