

10.10 משחקים שיתופיים

תמצת וערך מתוך BABOK : איציק סיון

10.10.1 מטרה

משחקים שיתופיים מעודדים את המשתתפים בפעילות של שיתוף פעולה בבניית הבנה משותפת לבעיה או לפתרון.

10.10.2 תיאור

משחקים שיתופיים מתייחסים למספר טכניקות מובנות בהשראת המשחק והן נועדו להקל על שיתוף הפעולה. כל משחק כולל כללים כדי לשמור על התמקדות המשתתפים על מטרה מסוימת. המשחקים משמשים כדי לסייע למשתתפים לחלוק את הידע שלהם ואת הניסיון על נושא נתון, לזהות הנחות נסתרות, ולחקור את הידע בדרכים שעלולות שלא להתרחש במהלך אינטראקציות רגילות. הניסיון המשותף של המשחק המשותף מעודד אנשים עם פרספקטיבות שונות על נושא לעבוד יחד כדי להבין טוב יותר את הנושא ולפתח מודל משותף של הבעיה או של פתרונות פוטנציאליים. ניתן להשתמש במשחקים משותפים רבים כדי להבין את הפרספקטיבות של קבוצות בעלי עניין שונים.

משחקים שיתופיים נהנים לעתים קרובות ממעורבות של מנחה ניטרלי המסייע למשתתפים להבין את כללי המשחק ואוכף את הכללים. תפקיד המנחה הוא לשמור על התקדמות המשחק ולהבטיח שכל המשתתפים ימלאו תפקיד. משחקים שיתופיים כורכים בדרך כלל אלמנט חזותי או אלמנט מישושי חזק. פעילויות כגון העברת פתקים דביקים, שרבוט על לוחות, או ציור תמונות עוזרים לאנשים להתגבר על עכבות, לטפח חשיבה יצירתית, ולחשוב רחבית.

10.10.3 אלמנטים

1. מטרת המשחק

לכל משחק שיתופי יש מטרה מוגדרת - בדרך כלל לפתח הבנה טובה יותר של בעיה או לעורר פתרונות יצירתיים - המנחה מסייע למשתתפים במשחק להבין את המטרה ולעבוד לקראת מימוש מוצלח שלה.

2 תהליכים

לכל סוג של משחק שיתופי יש תהליך או קבוצה של כללים, כאשר הכללים נשמרים המשחק נע לעבר המטרה שלו. כל צעד במשחק מוגבל לעתים קרובות על ידי הזמן. במשחקים יש בדרך כלל שלושה שלבים לפחות:

שלב 1.

צעד פתיחה, שבו המשתתפים נעשים מעורבים, לומדים את כללי המשחק ומתחילים ליצור רעיונות

שלב 2.

צעד החיפוש, שבו המשתתפים עוסקים אחד עם השני בלחפש קשרים בין הרעיונות שלהם, לבחון את הרעיונות האלה, ולהתנסות עם רעיונות חדשים

שלב 3.

צעד סוגר, שבו מעריכים את הרעיונות והמשתתפים מבררים אילו רעיונות צפויים להיות השימושיים והפוריים ביותר.

3 תוצאות

בסיומו של משחק משותף, המנחה והמשתתפים עוברים על התוצאות וקובעים מהם ההחלטות או הפעולות שיש לנקוט בעקבות מה שלמדו המשתתפים.

4 דוגמאות למשחקים משותפים

ישנם סוגים רבים של משחקים שיתופיים זמינים, כולל (אך לא רק) את המשחקים הבאים:

משחק	תיאור	מטרה
קופסת מוצר	המשתתפים יוצרים קופסא למוצר כאילו שהוא אמור להימכר על ידי קמעוניים	משמש לזיהוי יכולות של המוצר אשר עשויות ליצור עניין בשוק
מפת קרבה	המשתתפים רושמים תכונות נדרשות של המוצר על פתקאות דביקות ומדביקים אותם על הלוח. יש להדביק כל מדבקה קרוב למדבקות שמציינות דרישות קרובות/דומות.	מסייע בזיהוי יכולות זהות או קרובות
אקווריום	מחלקים את המשתתפים לשתי קבוצות. קבוצה אחת מדברת על נושא מסויים ואילו הקבוצה השנייה מאזינה ומתעדת את אבחנות הצפייה שלהם	זיהוי הנחות יסוד או פרספקטיבות נסתרות

10.10.4 שיקולי שימוש

1. חוזקות

- עשויים לחשוף הנחות נסתרות או חילוקי דעות.
- מעודד חשיבה יצירתית על ידי גירוי תהליכים מנטליים חלופיים.
- מאתגרים את המשתתפים אשר בדרך כלל שקטים לקחת תפקיד פעיל יותר בפעילות הקבוצה.
- חלק מהמשחקים המשותפים יכולים להיות שימושיים בחשיפת צרכים שעדיין אין להם מענה

2. מגבלות

- אופי שובב של משחקים עשוי להיתפס מטופש ולהפוך לא נוח למשתתפים השמרנים או בעלי נורמות תרבותיות אחרות.

• משחקים יכולים להימשך זמן רב ויכולים להיתפס כלא יצרניים במיוחד אם המטרות או התוצאות אינן ברורות.

• השתתפות קבוצתית יכולה להוביל לתחושת ביטחון מזויפת במסקנות שהושגו.