

# מערך שיעור 18: התנסות ברתימה ובגיוס משאבים

## ● מטרת השיעור

- תרגול והתנסות בהצגת פיץ'.
- העמקת הידע והבנת המונח 'פיץ'.

## ● מאפייני השיעור

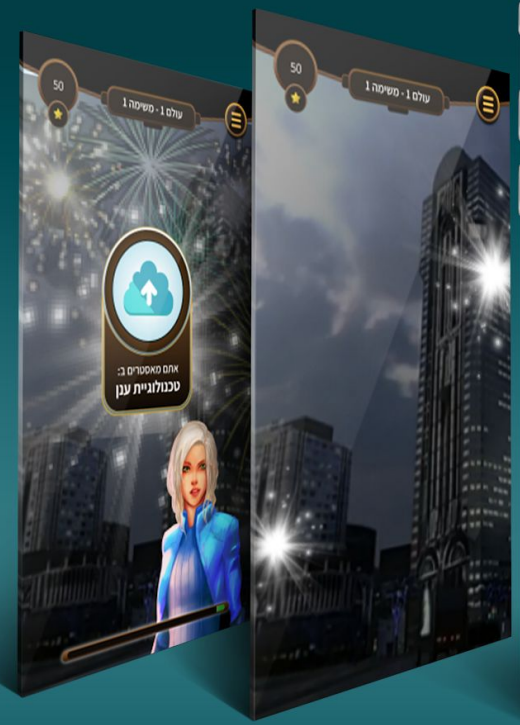
- מדוע צריך ללמוד את הפיץ' בעל-פה?
- עם מי נוכל להיפגש בתוך הארגון כדי להציג בפניו את הרעיון?
- איך פונים לאנשים בכירים?
- סימולציות בכיתה של פנייה מנומסת אך מלאת תעוזה.



**Game  
ChangerZ.org**

להוציא את היזם שבך



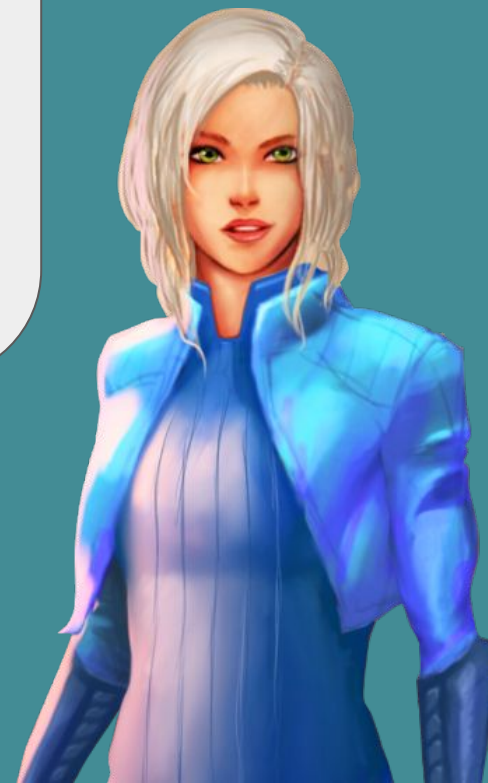


בואו נתחיל ונראה מה הצלחתם  
לחולל השבוע ואיך כתבתם את  
טיוטת הפיץ' הראשונה שלכם!



וואוו! זה היה טוב! היום נמשיך ונחדד את הפיץ' כדי  
שהוא יהיה באמת מושלם.

**מי מפשיל שרוולים ומדגים?**





תקשיבו טוב: פיץ' טוב דורש לפחות שש טיוטות...  
ואתם לא נראים לי הטיפוסים...





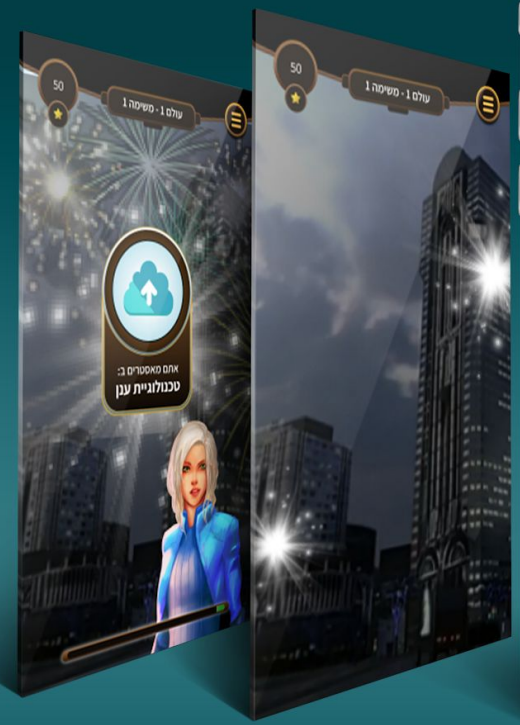
שכדי לנצח בה, השחקנים צריכים  
להקים מיזם אמיתי, משפיע במציאות.

בואו נצפה שוב בסרטון הפיץ'  
- עכשיו אתם תבדקו את  
עצמכם ותראו אם יש עוד  
מקום לשיפור.



**המשימה שלכם:** לבדוק אם יש עוד מקום לשיפור עכשיו כשצפיתם שוב בסרטון:

[https://docs.google.com/document/d/1zGcVtGKwpiBkRVPvNXe\\_QGTWuIV6EMyj8eno7jpNnQg/edit?usp=sharing](https://docs.google.com/document/d/1zGcVtGKwpiBkRVPvNXe_QGTWuIV6EMyj8eno7jpNnQg/edit?usp=sharing)



צלמו את הפיץ' שלכם בווידאו ושתפו בפדלט וידאו של עצמכם מציגים את הפיץ' הכי טוב שיכולתם להוציא.





אז בהצלחה  
במשימה שלכם!

הגיע זמן לשנות  
את כללי המשחק,  
הגיע זמן להפוך  
ל-



**Game  
ChangerZ.org**  
להוציא את היזם שבך