

דידקטיקה: פיתוח אמצעי הוראה

חשיבות המשחק בהוראת שפה שנייה/זרה

אפרת הראל

הוראת שפה היא משימה מאתגרת, הטומנת בחובה אתגרים והזדמנויות. מאמר זה מתמקד בהוראת שפה שנייה/זרה ובדרכים להעלאת המוטיבציה אצל הלומדים. המאמר מונה יתרונות לשילוב משחק בהוראת שפה בכלל ובהוראת שפה שנייה/זרה בפרט, תוך העלאת רעיונות למשחקים עבור גילאים מגוונים. המאמר סוקר את השלבים השונים בבניית משחק להוראת שפה, החל מהגדרת המטרה, דרך התחשבות בקריטריונים מכריעים, וכלה בהצעה המיועדת למרצים לשלב מטלה של בנייה ויישום של משחק בכיתותיהם.

חשיבות ההפעלה והדיבור

נדידה אנושית ומצבי הגירה בשני העשורים האחרונים הובילו לעלייה ניכרת במספר האנשים הרוכשים שפה שנייה ואף שלישית. הדוגמאות לאוכלוסיות דו- או רב-לשוניות הן רבות - למשל, דוברי רוסית בישראל, הרוכשים עברית כשפה שנייה או דוברי פורטוגזית בברזיל הרוכשים אנגלית כשפה שנייה (שפת הלימוד בבית-הספר) ועברית כשפה נוספת כחלק משגרת היום-יום. באופן דומה, לימוד שפה זרה (דהיינו, לימוד מובנה בבית הספר או בחוגים) אף הוא פופולרי יותר ויותר, שכן עולמנו הולך והופך גלובלי, ותקשורת דרך שפה נוספת נחוצה בקרב קהילות שונות בעולם, כגון לימוד אנגלית כשפה זרה בארץ ובעולם.

ישנן דרכים מגוונות להוראת שפה שנייה/זרה. מקובל להמליץ על חשיפה לשפה דבורה והבנת הנשמע, ורק לאחר מכן חשיפה לניצני אוריינות ולשפה כתובה (יעל בז'רנו וקלייר גורדון, אתר English Adventure). בדרך דומה קמרון (2000) מדגישה בספרה **הוראת שפות ללומדים צעירים** את חשיבות השפה המדוברת בהוראת לומדים צעירים. קמרון מסבירה שבמהלך לימוד שפה, ילדים זקוקים למרחב וחזרתיות, אינטראקציה עם העולם הסובב אותם, ולמידה חווייתית.

במאמר זה אתייחס לשילוב משחקים בהוראת שפה שנייה/זרה, אמנה חלק מהיתרונות הרבים לכך, אפרט דוגמאות למשחקים התואמים לגילאים שונים, ולבסוף אתן דוגמה למטלה שיכולה להינתן בקורסים שונים המיועדים לפרחי הוראה בתחום הוראת שפה.

ד"ר אפרת הראל היא חוקרת שפה ומרצה לאנגלית כשפה זרה. מומחית לדו-לשוניות בגיל הרך.

תכנון וחשיבה על משחקים בהוראת שפה

הוראה בכלל והוראת שפה בפרט דורשות מהמורה/ המדריך/ המרצה מקוריות רבה, כריזמה ומתן השראה ללומדיו. המשחק הוא פעולה שמטרתה הראשונית היא הנאה. עשויים להיות סוגים שונים של משחקים, למשל משחקי מזל לעומת משחקי זיכרון ומחשבה, משחק בזוגות לעומת משחקים קבוצתיים, משחקים תחרותיים לעומת משחקים הדורשים שיתוף פעולה.

בבואנו ליצור משחק למטרת הוראת שפה עלינו לתכנן היטב כמה שלבים:

- (1) בחירת נושא למשחק.
- (2) תכנון הפריטים מהם יורכב המשחק (למשל תמונות, חפצים, חומר שמע, ועוד).
- (3) כתיבת הוראות המשחק ושלבי המשחק (למשל, לכמה משתתפים המשחק מיועד).
- (4) התאמת המשחק לגילאים של קהל היעד.

בבסיס שלב התכנון יש להגדיר מה מטרת המשחק ומה הציפיות לגביו, למשל מה תהיה תגובת המשתתפים בו, או כמה שיתוף פעולה יעורר המשחק, ולבסוף יש להיות מוכנים לשינוי בהתאם לצורך.

היתרונות בשילוב משחק בהוראת שפה שנייה/זרה

הצלחה של רכישה או למידה של שפה תלויה בגורמים פסיכולוגיים וסביבתיים רבים. בין הגורמים נמצאים גיל הלומד, משך, ורמת החשיפה לשפה השנייה/השלישית.

סטטוס השפה בעיני התלמידים וסביבתם, וכן המוטיבציה של התלמידים, תנאי הלמידה, נטייה וכשרון אישיים, מאפיינים אישיותיים, שוני/דמיון בין השפות, גיל התחלת הרכישה, סטטוס סוציו-אקונומי, ואיכות התשומה בשפה הנוספת - כל אלו משפיעים על מידת התקדמותם של התלמידים בשפה הנרכשת (Spolsky, 1989; Berman, 1990, as cited in Abu-Rabia & Iliyan, 2011; Paradis, 2007; Unsworth, 2007).

שילוב משחק בהוראת שפה עשוי להגביר, במידה זו או אחרת, את השפעתם של גורמים אלה. משחק מטבעו גורם לסקרנות והנאה, וכך מעלה את המוטיבציה של המשתתפים, ילדים ומבוגרים כאחד. משחק עשוי לחזק נטייה אישית ללמידת שפה שכבר קיימת בילד/מבוגר או לסייע בבניית ביטחון עצמי, אם הכישרון הטבעי לשפה אינו מפותח דיו. זאת ועוד: אם הלומד הוא מופנם באופיו ולכן נוטה להתבלט פחות במהלך שיעור, המשחק הוא כלי בעל פוטנציאל לתרגול ואימון בשפה. לבסוף, ניתן להתאים את איכות התשומה של המשחק כך שיהיה ברמה הדרושה, ובאופן זה לקדם את הלמידה ולעשות אותה יותר חווייתית, חיובית ואותנטית.

דוגמאות למשחקים התואמים לגילאים מגוונים

יתרון נוסף של המשחק הוא שניתן להתאימו לכל גיל, בין אם הלומדים הם צעירים בגיל הגן, ילדים בגיל בית הספר, סטודנטים בהשכלה גבוהה או מבוגרים הלומדים בחוגי העשרה. האפשרויות לסוגי משחקים אינן מוגבלות. ניתן להשתמש במשחקים קיימים, אך מהנה יותר ליצור משחק לשם מטרה מכוונת. בשורות הבאות אמנה מספר רעיונות למשחקים המקדמים את הוראת העברית כשפה שנייה/זרה ואסביר את הרלוונטיות שלהם לגיל המדובר. השפה העברית מוצגת כאן כדוגמה, וניתן לבצע התאמות לכל שפה:

(1) משחק לגיל הרך (טרומ קרוא וכתוב): משחק 'ים-יבשה', המפתח שפה מדוברת. כאשר המורה

- אומר מילים שנלמדו הקשורות לחורף (למשל: גשם, מטריה, צעיף), על הילדים לקפוץ לתוך החישוק (הים). כאשר המורה אומר מילים שנלמדו הקשורות לקיץ (למשל: שמש, בגד-ים, חם), על הילדים לקפוץ אל מחוץ לחישוק (היבשה).
- (2) **משחק לגילאי 8-10 (שלבים ראשונים של קריאה וכתובה בשפה זרה):** משחק זיכרון המורכב מזוגות או משלישיות. בכרטיס אחד יש תמונה, למשל 'בית', ובכרטיס השני יש האות הפותחת - ב - בדפוס. אם מרכיבים משחק זיכרון של שלושה כרטיסים כסט, ניתן ליצור זאת מכרטיס תמונה 'בית', כרטיס עם אות פותחת בדפוס - ב, וכרטיס שלישי עם אות פותחת בכתב - ב.
- (3) **משחק לגילאי בית-ספר / סטודנטים/ מבוגרים:** ביגו מילים, המתאם לחומר הנלמד ולרמה הנדרשת. למשל: אם רוצים לחזור על פעלים בהווה ובעבר, ניתן ליצור כרטיסיות עם רשימת פעלים בעבר. המורה מקריא פועל בהווה, ועל השחקנים לסמן את הפועל המתאים לו בעבר (אוכל-אכל).
- (4) רעיון נוסף הוא **משחק מקוון**. בימינו יש מגוון משחקים ברשת, אבל אפשר גם ליצור ולהתאים משחק מקורי, למשל דרך אתר <https://getkahoot.com>, המאפשר יצירת משחקים/בחנים/סקרים מקוונים. עבור משחק זה דרוש ציוד של מחשב, מקרן וטלפונים חכמים. אם ישנם התנאים הנדרשים, אפשר ליצור משחקים המתרגלים אוצר מילים, חוקים דקדוקיים, מורפולוגיים ותחביריים או כל תחום אחר. אחד מהרעיונות הרבים הוא חזרה על מילות קישור, למשל בקורס עברית לסטודנטים הלומדים כתיבה בעברית. המשחק המקוון כולל 10 משפטים שבכל אחד מהם חסרה מילת קישור (אולם, אבל, למרות ש...), ועל הסטודנט לבחור את מילת הקישור הנכונה על פי ההקשר, מתוך ארבע אפשרויות. המנצח הוא מי שפתר הכי הרבה משפטים נכונים ובמהירות הגבוהה ביותר. באופן כזה מעלים את המוטיבציה ואת רמת ההנאה בכיתה. לרעיונות נוספים של אמצעים מעוררי מוטיבציה לגילאים שונים, ראו גם את מאמרו של מירה אואן, נחמה ברוס ורונית בן ארי, 'חברים בעברית - הוראת עברית לתלמידי בתי ספר בחוץ לארץ'!

מטלה עבור פרחי הוראה

במסגרת קורס הניתן בתחום הוראת השפה, ניתן ורצוי לבנות משחק ואף להציגו לשאר חברי הכתה. לשם כך על המרצה לייחד מטלה שתביא את המחנך לעתיד לבנייה ויישום של משחק. על ההוראת לכלול את שלב התכנון, שלב הביצוע ושלב הרפלקציה. בשלב התכנון, הסטודנט ישלח למרצה את הרעיון שלו למשחק, תוך פירוט הנושא שאליו המשחק מתייחס, שלבי המשחק, העזרים, הגיל המיועד, והתרומה השפתית/ החברתית/ התרבותית הפוטנציאלית ללומדים. שלב הביצוע יכול לבצע מקורי בשטח, בין אם בעזרת חברים לקורס (למשל בזמן שיעור) ובין אם בשטח (בעבודה מעשית). בשלב האחרון, שלב הרפלקציה, ידונו סטודנטים במשחק שהם הביאו, ישוו אותו למשחקים אחרים ויתנו משוב ורעיונות לשימור ולשיפור. בכך שפרכי הוראה יחוו בעצמם משחקים במהלך הקורס וייצרו משחקים בעצמם, הם יכינו את עצמם לשילוב משחק בהוראה עתידית של שפה שנייה/ זרה שהם עתידים לעסוק בה.

1 המאמר התפרסם בהד האולפן החדש, 88. ראו רשימת מקורות להלן.

לסיכום

במאמר זה ניתנו דגשים על החשיבות של שילוב משחקים בהוראה בכלל, ובהוראת שפה שנייה/זרה בפרט. שימוש במשחק, אם כן, מהווה אסטרטגיה המעלה מוטיבציה, מתאים ורלוונטי לכל גיל, ולכן מומלץ ביותר.

מקורות

- אואן, מ', ברס, נ' ובן-ארי, ר' (2005). חברים בעברית: הוראת עברית לתלמידי בתי ספר בחוץ לארץ. **הד האולפן החדש**, 88. נדלה מהאינטרנט בתאריך 17.10.15
<http://cms.education.gov.il/EducationCMS/Units/AdultEducation/PirsumeiAgaf/HedHaulpan/Gilayon88.htm>
- ברמן, רות (1990). עימות על אמת: בין לשון ראשונה לשנייה. **הד האולפן החדש**, 59, 27-33.
- Abu-Rabia, S. & Iliyan, S. (2011). Factors affecting accent acquisition: the case of Russian immigrants in Israel. *The Reading Matrix*, 11 (2), 160-170.
- Bejarano, Y. & Gordon, C. *Considerations for teaching and assessing young learners. Learning English as a foreign language*. Accessed on 24 September 2015 from: <http://www.eadventure.co.il/?ItemId=2819>
- Cameron, L. (2002). *Teaching languages to young learners*. Cambridge: University Press.
- Paradis, J. (2007). Second [language](#) acquisition in childhood. In E. Hoff & M. Shatz (Eds.), *Handbook of Language Development* (pp. 387-406). Oxford: Blackwell.
- Spolsky, B. (1989). *Conditions for second language learning*. Oxford: Oxford University Press.
- Unsworth, S. (2007). Age and input in early child bilingualism: the acquisition of grammatical gender in Dutch. In A. Belikova et al. (eds.), *Proceedings of the 2nd Conference on Generative Approaches to Language Acquisition North America (GALANA)*, (pp. 448-458). Somerville, MA: Cascadilla Proceedings Project.