

## ה. שילוב משחק בהוראה ובלמידה

“משחק הוא הדרך של הילדים ללמוד את מה שלא ניתן ללמד אותם”, מריה מונטסורי

### הבסיס הרעיוני

השימוש במשחק בלמידה מאפשר לגוון את פעולות הלמידה ולקדם למידה מהנה ומשמעותית דרך חווית מפתח-המשחק. למידה בדרך זו מאפשרת להקנות ידע, כישורים ומיומנויות בצורה נעימה ובלתי מכבידה. קיימת היום הסכמה שהמשחק הוא צורך בסיסי וחיוני. הוא תורם רבות לפיתוח הלומד, גורם לתהליכי שינוי, מגביר את המוטיבציה ומסייע ללמידה של מיומנויות בכל התחומים. המודעות לערכו של המשחק ולשילובו במערכת הלמידה בבית-הספר גברה. הוא משולב בלמידה הפורמלית בכיתה, בפעילות החברתית, וכן בהפעלת הורים ושיתופם בחיי בית-הספר.

**משחק, משחוק ולמידה מבוססת משחק הפכו כאמור לאופנתיים בתהליך החינוך. אך עם זאת, קיים בלבול כללי בקרב מורים ביחס למשמעות של כל אחד מהם.**

**משחק** - משחקים נועדו רק להנאה, לפעמים יש להם כללים ויעדים מוגדרים ולפעמים אין להם. ניצחון והפסד הם חלק מהמשחק. המשחק עצמו הוא המטרה העיקרית והפרס הוא משני.

**משחוק** (Ludification או Gamification) מתייחס לאלמנטים משחקיים בהקשרים שאינם משחקיים, והוא מבוסס על שני עקרונות - ההנעה והאתגר. למשחקים יש יעדי למידה מוגדרים, לא תמיד מפסידיים בהם, והמטרה היא להפיח במשתתפים מוטיבציה.

**למידה מבוססת משחק** (Game based learning), לעומת זאת, היא סוג של למידה שנעשה בה שימוש במשחק ככלי להעברת ולהטמעת תכנים. לעיתים היא מורכבת רק מאוסף של משימות שהצלחה בהן מבטיחה נקודות או פרסים, ולעיתים אין כלל הפסד או מפסידים, והמטרה שלה ליצור מוטיבציה אצל המשתתפים. התוכן מקורו בתוכנית הלימוד ונוספים לו מאפיינים משחקיים.

### דגשים בארגון ההוראה והלמידה

#### עקרונות הפרקטיקה



קיימים סוגים שונים של משחקים: משחקי חברה, משחקים לימודיים, משחקי דידקטיים, משחקי דמיון וסימולציה, משחקי מחשב, משחקי ספורט, משחקים דרמטיים, משחקי בנייה.

המשחקים נבנים בהתאם לתפקיד שהם אמורים למלא. כלי המשחק כוללים: לוח משחק, צועדים או ניצבים (החיילים), גורמים מקדמים - קובייה, מחוג, כרטיסי משחק, כרטיסי משחק ריקים, שעליהם נכתבים התכנים ומטלות המשחק, בקרה - גורם אובייקטיבי לביקורת על התשובות לתכנים שבשאלות או במטלות המשחקיות.



### תבניות משחק בסיסיות: משחקי התאמה

<b>לוטו</b>	משחק המבוסס על כיסוי לוח משחק אישי בכרטיסי משחק, ודרכי איסוף הכרטיסים מגוונות
<b>זיכרון</b>	איסוף זוגות של כרטיסים מתאימים
<b>בינגו</b>	כיסוי לוח אישי בהדרגה. מנחה קורא נתונים. יכול לשמש קבוצה קטנה או גדולה
<b>קלפים</b>	רביעיות, שלישיות, זוגות, רמי וכד'.
<b>תבניות רצף</b>	הדומיננו לסוגיו השונים, דומינו קלאסי, טריומינו (כרטיסים משולשים), דומינו רצף
<b>משחקי קובייה</b>	אלו נוצרים כאשר על דפנות הקובייה רשומים אותיות, מספרים, צורות או כל דבר אחר
<b>תבניות מסלול</b>	הן תבניות צעידה
<b>מסלול פתוח</b>	מסלול שיש לו התחלה וסוף. המנצח הוא הראשון שמגיע לסוף
<b>מסלול סגור</b>	המסלול הוא אין-סופי. הזוכה הוא מי שהצליח לצבור את מרב הנקודות.
<b>מסלול מבוך</b>	תבנית מסלול מפוצל המאפשרת בחירת כיוון צעידה בהתאם לתכנון המשתתף
<b>תבניות אסטרטגיה</b>	התמודדות בין המשתתפים בתכנון מהלכים, משחקי האסטרטגיה הם: שח, דמקה, בול פגיעה

### עקרונות מנחים להטמעה

1. לנהל תהליך פיתוח מקצועי של אסטרטגיות משחק ושילובן בתהליכי למידה.
2. להתנסות בפיתוח משחקים המותאמים לתחומי דעת ולמטרות חינוכיות שונות והפעלתם.
3. תמיכה של אנשי מקצוע בפיתוח משחקים, לפחות בתחילת הדרך ובסוגי המשחק שבהם המורים אינם מומחים.
4. לזמן תנאים פיזיים שיאפשרו למידה באמצעות משחק: מרחבים בגן ובכיתה, בחצר, במסדרונות ובמרחבים בסביבת הגן ובית-הספר. רשת אינטרנט יציבה, מחשבים נייחים.
5. לכתוב מחוונים להערכה חלופית באמצעות משחק.

### כלים למדריך

✓ כלי לתכנון שילוב משחקים ומשחוק בכיתה.

### מקורות לעיון נוסף:

1. משרד החינוך (2015). נתיבים להוראה משמעותית: מניפת מודלים יישומיים להוראה משמעותית. אוצר מתוך <http://meyda.education.gov.il/files/MinhalPedagogy/netivim.pdf>
2. מלכה, א' (2017). היכנסו לכיתה מתחילים לשחק. **קשר עין** (265), עמ' 50-53.
3. מלכה, א' (2016). 20 טיפים לשילוב משחקים בכיתה. **הגיע זמן חינוך**. אוצר מתוך: <http://www.edunow.org.il/edunow-media-story-180695>
4. שע, ת' ופאריש, י' (2014). **שילוב משחק בלמידה**. שאנן, המכללה האקדמית, קריית שמואל, חיפה. אוצר מתוך <http://www.levladaat.org/data/upl/SitePages/843-sRedirTo.pdf>



## כלי לתכנון שילוב משחקים ומשחוק בכיתה

קריטריונים	פירוט (הטבלה תעזור בבחירה מושכלת לשילוב / פיתוח משחק ולהשגת המטרות שהוגדרו)	הקריטריונים שלי
<b>קביעת מטרה</b>	כדאי להגדיר מטרות ברורות למשחק. המטרה יכולה להיות: הקניית תכנים, פיתוח ותרגול מיומנויות, טיפוח ערכים וכו'	המטרה:
<b>בחירת סוג המשחק</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>שימוש במשחק קיים</li> <li>שימוש באלמנטים של משחוק בלבד</li> <li>משחק קבוצתי, כיתתי או ליחידים</li> <li>פיתוח משחק חדש בעצמכם</li> </ul>	סוג המשחק:
<b>תבנית המשחק</b>	לוטו, זיכרון, בינגו, קלפים, תבניות רצף, משחקי קובייה, תבניות מסלול, תבניות אסטרטגיה	תבנית המשחק:
<b>יתרונות וחסרונות</b>	כדאי לערוך טבלה עם עמודות המפרטות את המשחק ויעדיו, יתרונות, חסרונות, בעיות שעלולות לצוץ ופתרונות אפשריים	יתרונות וחסרונות:
<b>מטרות חברתיות</b>	כדאי לדייק בהגדרת המטרות החברתיות-רגשיות. משחק הוא הזדמנות מעולה לגיבוש חברתי והעצמה של ילדים ביישנים ושקטים	מטרות חברתיות-רגשיות:
<b>תוכן ומיומנויות</b>	כדאי לזכור שמשחק טוב הוא משחק שבאמצעותו לומד התלמיד ומסופק לו ידע או מיומנות חדשים, והוא איננו משמש רק לבדיקת חומר לימוד שכבר נלמד	מיומנויות נלמדות:
<b>פיתוח משחק</b>	המורה או התלמיד יפתחו את המשחק? אחת האפשרויות לשלב משחק בכיתה היא מטלה שבה התלמידים נדרשים לפתח משחק	פיתוח המשחק על-ידי:
<b>התנהלות השיעור</b>	איך יראה השיעור?	אופן השיעור:
<b>רלוונטיות</b>	משחקים שאינם רלוונטיים לחיי התלמידים או שאינם מתאימים לקבוצת הגיל לא ישיגו את המטרה. לכן חשוב להכיר את עולם התלמידים, להתייעץ איתם ביחס למשחקים ולגייס את מחויבותם	רלוונטיות:
<b>כללי המשחק</b>	חשוב לדאוג שאלמנט התחרות לא יהיה המרכיב המרכזי במשחק, שבו כישלון של האחד יהיה יתרון לאחר. התחרות עלולה לגרום ליריבויות, למריבות ולהחמצת המטרה	כללי המשחק:
<b>תגמול למנצח</b>	חשוב שהמשחק יכיל מרכיב של תגמול. מומלץ לאפשר גם מרכיב של מזל, אך רצוי למנוע מצב שבו אין משמעות לידע או למיומנות של התלמיד. שכן, אז הניקוד הוא אקראי והתלמידים יאבדו עניין	תגמולים:

