

ד"ר אפרת הראל, חוקרת שפה בתחומי: שפה ראשונה, שפה שנייה, דו-לשוניות ושפה זרה.

חשיבות המשחק בהוראת שפה שנייה / זרה:

נדידה אנושית ומצבי הגירה בשני העשורים האחרונים הובילו לעלייה ניכרת במספר האנשים הרוכשים שפה שנייה ואף שלישית. דוגמאות לאוכלוסיות דו או רב-לשוניות הן רבות, למשל דוברי רוסית בישראל, הרוכשים עברית כשפה שנייה, או דוברי פורטוגזית בברזיל הרוכשים אנגלית כשפה שנייה ועברית כשפה שלישית. באופן דומה, לימוד שפה זרה (דהיינו, לימוד מובנה בבית הספר או בחוגים) אף הוא פופולרי, 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, כאשר 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 זו מדגישה קמרון (2002) 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.

שילוב משחקים בהוראת שפה. הוראה בכלל והוראת שפה בפרט דורשות מהמורה/מדריך/מרצה מקוריות רבה, כריזמה ומתן השראה ללומדים. משחק הוא פעולה שמטרתה הראשונית היא הנאה, כאשר יכולים להיות סוגים שונים של משחקים, למשל משחקי מזל למול 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:

(א) בחירת נושא למשחק.

(ב) תכנון הפריטים מהם יורכב המשחק (למשל תמונות, חפצים, חומר שמע, ועוד).

(ג) כתיבת הוראות המשחק ושלבי המשחק (למשל, לכמה משתתפים המשחק מיועד).

(ד) התאמה המשחק לגילאים של קהל היעד.

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

יתרונות לשילוב 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/שלישית, סטטוס השפה, וכן מוטיבציה, תנאי הלמידה, נטייה וכשרון אישיים, מאפיינים אישיותיים, שוני/דמיון בין השפות,

גיל התחלת הרכישה, סטטוס סוציו-אקונומי, ואיכות האינפוט בשפה הנוספת (Spolsky, 1989; Berman, 1990, as cited in Abu-Rabia & Iliyan, 2011; Paradis, 2007; Unsworth, 2007).

יתרונות של שילוב משחק מקדמים, אם כן, חלק נכבד מגורמים אלה. משחק מטבעו גורם לסקרנות והנאה, ובכך מעלה את המוטיבציה של המשתתפים, ילדים ומבוגרים כאחד. משחק יכול לחזק נטייה אישית ללמידת שפה שכבר קיימת בילד/מבוגר, או לסייע בבניית בטחון עצמי, אם הכישרון הטבעי לשפה אינו מפותח דיו. זאת ועוד, אם אופי הלומד מופנם ולכן הוא נוטה להתבלט פחות במהלך שיעור, משחק הוא כלי בעל פוטנציאל לתרגול ולאיומן בשפה. לבסוף, ניתן להתאים את איכות האינפוט של המשחק כך שיהיה ברמה הדרושה ובכך לקדם את הלמידה, תוך למידה חווייתית, חיובית ואוטנטית.

דוגמאות למשחקים המותאמים לגילאים מגוונים. יתרון נוסף של משחק הוא שניתן להתאימו לכל גיל, בין אם הלומדים הם צעירים בגיל הגן, ילדים בגיל בית הספר, סטודנטים בהשכלה גבוהה או מבוגרים הלומדים חוגי העשרה. האפשרויות לסוגי משחקים אינן מוגבלות, כאשר ניתן להשתמש במשחקים קיימים, אך מהנה יותר ליצור משחק לשם מטרה מכוונת. בהמשך אמנה מספר רעיונות למשחקים המקדמים את הוראת העברית כשפה שנייה בתפוצות, ואסביר את הרלוונטיות לגיל המדובר:

א. 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, בגדים, חם), על הילדים לקפוץ אל מחוץ לחישוק (היבשה).

ב. משחק לגילאים 8-10 (שלבים ראשונים של קריאה וכתובה בשפה זרה): משחק זיכרון המורכב מזוגות או משלישיות. בכרטיס אחד יש תמונה, למשל 'בית', ובכרטיס השני יש את האות הפותחת 'ב' בדפוס. אם מרכיבים משחק זיכרון של שלושה כרטיסים כסט, על הכרטיס השלישי אפשר לכתוב 'ב' בכתב.

ג. משחק לגיל בית-ספר/סטודנטים/מבוגרים: ביגו מילים, המשחק מותאם 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).

ד. 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 יש צורך במחשב, במקרן ובטלפונים חכמים. אם יש את התנאים הנדרשים, אפשר ליצור משחקים שמתרגלים 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 בכתה (לרעיונות נוספים של

אמצעים מעוררי מוטיבציה לגילאים שונים, ראו גם את מאמרו של מירה אואן, נחמה ברס 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 להקצות מטלה שתביא את המחנך לעתיד לבניית משחק ויישומו. על ההוראות לכלול את שלב התכנון, שלב הביצוע ושלב הרפלקציה. בשלב התכנון, הסטודנט ישלח למרצה את הרעיון שלו למשחק, תוך פירוט הנושא אליו מתייחס המשחק, שלבי המשחק, העזרים, הגיל המיועד, והתרומה השפתית/חברתית/תרבותית ללומדים. שלב הביצוע יכלול ביצוע 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 שפירחי הוראה יחוו בעצמם משחקים במהלך הקורס, וייצרו משחקים בעצמם, הם יכינו עצמם לשילוב משחק בהוראתם העתידית של שפה שנייה/זרה.

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

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 מ:

<http://cms.education.gov.il/EducationCMS/Units/AdultEducation/PirumeiAgaf/HedHaulpan/Gilayon88.htm>

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. (2015). 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>

Berman, R. (1990). A dispute over the truth: Between first and second language. *Head Haolpan Hakhadash*, 59, 27-33.

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. *Proceedings of the 2nd Conference on Generative Approaches to Language Acquisition North America (GALANA)*, ed. Alyona Belikova et al., 448-458. Somerville, MA: Cascadilla Proceedings Project.