



## פרקטיקות הדרכה

# של החינוך החברתי והחינוך הבלתי פורמלי

### הקדמה

החינוך החברתי – ערכי והחינוך הבלתי-פורמלי הוא עולם חינוכי עשיר המקיף תפיסות, מסגרות ודרכי פעולה מגוונות. בבסיס החינוך הבלתי-פורמלי נמצאת הפדגוגיה החברתית שמושפתת על **הלמידה החברתית-התנסותית**, שמשמעה השתתפות פעילה ומושכלת של הלומדים בתהליך הלמידה באמצעות מגוון רחב של מתודות.

החוברת כוללת ארגז פרקטיקות, כלים ומתודות המבוססים על תורת הפדגוגיה החברתית ועקרונות החינוך הבלתי פורמלי.

### רשימת פרקטיקות ההדרכה

הפרקטיקות הבלתי-פורמליות הן אמצעי ליצירת חוויה, ללמידה, להעשרה ולהבניית ידע, לפיתוח חשיבה, לקידום תפיסת עולם ערכית ולהקניית מיומנויות חברתיות וטכנולוגיות.

- א. מודלים
- ב. פעילויות גירוי
- ג. תרגילי עמדות
- ד. פעילויות דיון קבוצתי
- ה. פעילויות מבוססות טקסטים
- ו. פעילויות הדמיה
- ז. פעילויות במרחב
- ח. משחקים

כיצד נבחר בפרקטיקה מתאימה?

- הפרקטיקה משרתת את המטרות, את המסרים ואת התכנים של ההדרכה.
- הפרקטיקה משרתת את צרכי המנחה, הקבוצה והסביבה החברתית.
- הפרקטיקה מעשירה את חוויית הלמידה.
- הפרקטיקה יוצרת שילוב מיטבי בין הנאה לבין למידה.

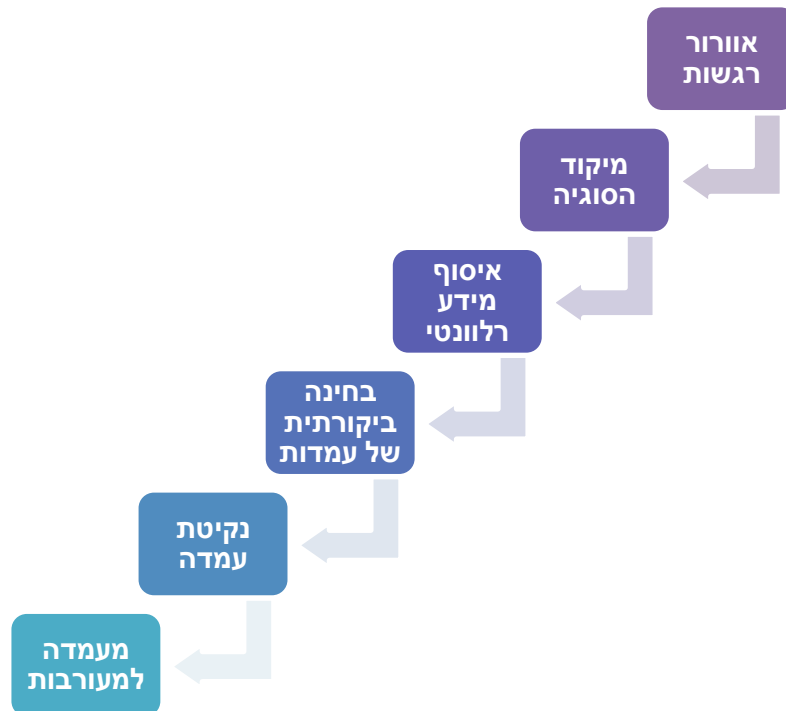


## פירוט הפרקטיקות

### א. מודלים

#### 1. מודל לטיפול באקטואליה

לעיסוק באירועים המתרחשים במציאות והמעוררים דיון ציבורי בסוגיות השנויות במחלוקת.

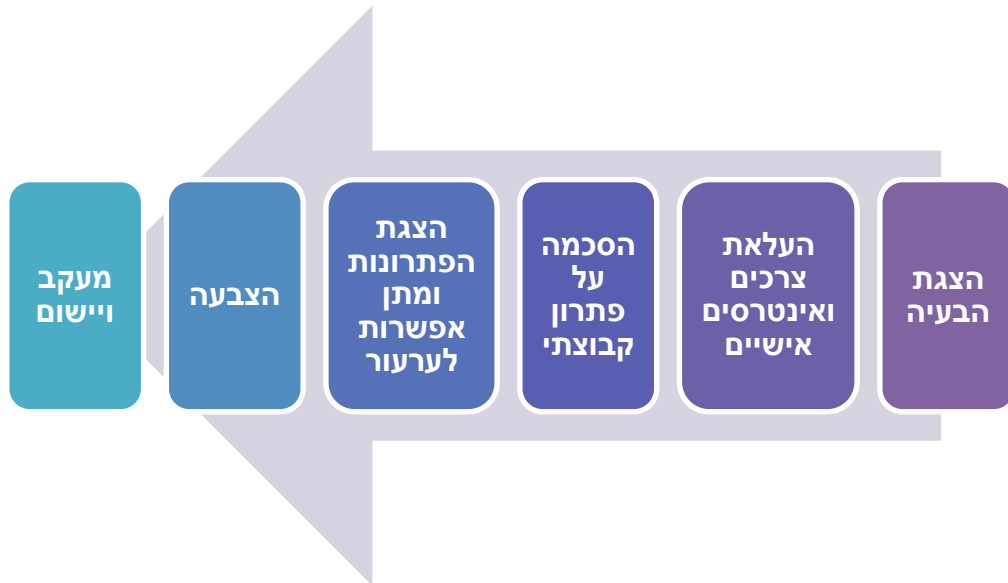


### להרחבה והסבר על מודל העיסוק באקטואליה



## 2. מודל מהלך פתרון הוגן

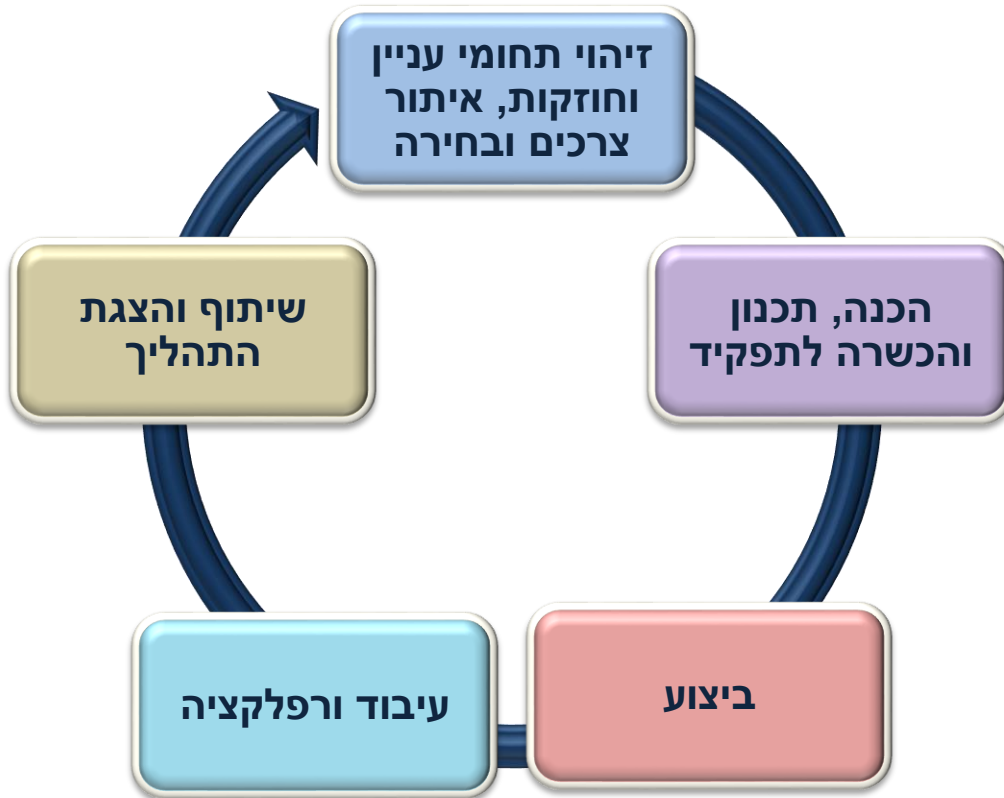
קבלת החלטות בהתחשבות במרב הצרכים הלגיטימיים של כל הנוגעים בדבר:



לצפייה בחוברת המלאה:

**"לקראת קהילה הוגנת - פדגוגיה של אכפתיות, הוגנות וצדק"**

### 3. מודל יזמות חברתית



המודל מתוך:

[התכנית להתפתחות אישית ולמעורבות חברתית](#)



## ב. פעילויות גירוי (טריגרים)

פעילויות פתיחה מכוונות ליצירת מוטיבציה ולאורור רגשות ביחס לנושא הנדון. חפצים, כרטיסים, תמונות או קלפים יכולים לסייע באורור רגשות בקבוצה בשלב הפתיחה של עיסוק בנושא מורכב, טעון או שנוי במחלוקת ולעודד את המשתתפים להתבטא בחופשיות, אגב מתן לגיטימציה להבעת רגשות שונים. הפעילויות יוצרות מונולוג פנימי, המשמש בסיס לרב-שיח מעניין בין המשתתפים. הקפדה על שיחה בסבב מאפשרת לכל אחד להתבטא ומונעת ויכוחים והשגות.

### 1. השלמת משפטים

מתודה המתאימה לפתיחת דיון ולהרחבת ההיכרות בין המשתתפים ומעודדת ביטוי אישי ללא ביקורת. בהתאם לפתיח הנבחר, המשתתפים חושפים את רגשותיהם ואת עמדותיהם. רצוי למקד את המשפטים בנושא או באירוע מסוים שנבחר כמוקד הדיון.

דוגמאות לפתיחות:

מרגיז אותי ש...

הייתי רוצה ש...

אני מאוכזב מ...

מה שחשוב לי...

לו יכולתי, הייתי שוכח...

### 2. תרגיל חפצים

מכינים שקית אטומה שבה מגוון חפצים יומיומיים. כל משתתף שולף אקראית חפץ מתוך השקית ומתייחס לנושא באמצעות החפץ שבידו. לחילופין, אפשר להניח את החפצים במרכז החדר ולבקש מכל משתתף לבחור בחפץ המתאים לו או להתייחס לנושא באמצעות חפץ שהוא נושא עליו.



### 3. כרטיסי רגשות

מכינים כרטיסים שעליהם כתובים רגשות שונים, רגש אחד על כל כרטיס, ומפזרים את הכרטיסים על רצפת החדר.  
רגשות לדוגמה: שמחה, אושר, הנאה, ביטחון, תקווה, התלהבות, גאווה, אהבה, התרגשות, חיבה, רוגע, סיפוק, הזדהות, הבנה, הפתעה, מבוכה, שעמום, כעס, צער, תסכול, כאב, חוסר אונים, פחד, בדידות, עצב, תוקפנות, אכזבה, בושה, דאגה, רחמים, מחנק, חוסר ביטחון, עלבון, ייאוש, אדישות, ניכור, געגוע.  
כל משתתף נוטל כרטיס אחד, על-פי בחירתו, ומסביר את בחירתו בו.

### 4. תמונות מספרות

התמונה היא אמצעי תקשורת חשוב. באמצעות עדשת המצלמה, חלק מן המציאות מתחם ומועבר לצופה. לעתים, דמיונה של התמונה למציאות יוצר אצל הצופה תחושה שהוא היה שם, באירוע, ואולי אפילו השתתף בו בדרך כלשהי. התמונה מבליטה אלמנטים שונים ומנוגדים ויוצרת דרמה, קונפליקט, "סיפור טוב". היא פועלת על כל אחד מאתנו בדרכים שונות, מעבירה מסרים, רגשות, עמדות ופרשנות ומעוררת תגובות רגשיות, אסוציאציות ומחשבות.  
מדפיסים מגוון תמונות הקשורות לנושא הנדון והמציגות אותו מנקודות מבט שונות. רצוי שמספר התמונות יעלה על מספר המשתתפים. לצורך זה, אפשר גם להשתמש בחפיסת קלפים טיפוליים. פורשים את התמונות על רצפת החדר. כל משתתף בוחר באחת התמונות, מציע לה כותרת ומסביר את בחירתו.

### 5. תרגיל מעטפות

תרגיל זה מאפשר לפרק את הנושא הנדון למרכיבים, לעשות מיפוי מושגים ולאחר את השאלות שחברי הקבוצה מעוניינים לעסוק בהן. תשובות המשתתפים נותנות למנחה תמונה על אודות מגוון העמדות וההתייחסויות של המשתתפים לנושא.  
כל משתתף מקבל מעטפה ובה פתק ריק אחד או שניים. הוא כותב על גבי המעטפה שאלה אחת המעסיקה אותו והקשורה לנושא הנדון. המנחה אוסף את המעטפות, מערבב אותן ומחלק אותן שוב למשתתפים. כל משתתף מתייחס לשאלה הכתובה על המעטפה שהגיעה לידיה בכתב על גבי הפתק. רצוי לקיים סבב נוסף של איסוף המעטפות, ערבובן וחלוקתן מחדש כדי לאפשר תשובה נוספת לשאלה שעל גבי המעטפה. לאחר כתיבת התשובות, פותחים את המעטפות ועוברים על השאלות ועל התשובות. תפקיד המנחה לשאול שאלות הבהרה ושאלות חשיבה. רצוי לרכז את הנושאים שהועלו כבסיס להמשך העיסוק בנושא.



### 6. שירים וסיפורים

פתיחת נושא באמצעות טקסטים ספרותיים מגרה את הדמיון ומאפשרת למשתתפים להתחבר לנושא בצורה חווייתית.

בוחרים בסיפור קצר, בשיר או בכמה שירים הקשורים לנושא, מסבירים את הרקע להם, משמיעים אותם, מדפיסים את מילותיהם או מקרינים על מסך, ומבקשים מכל משתתף לסמן שורה מתוך השיר או הסיפור שהיא משמעותית עבורו. אפשר גם לבקש מהמשתתפים להוסיף עוד פסקה לסיפור או בית לשיר, לצייר ציור בעקבות השיר או הסיפור או להשוות בין שני שירים או סיפורים שונים שעוסקים בנושא.

### 7. גלריה

הגלריה היא תצוגה של מגוון חומרים – היגדים, ציטטות, שירים, סיפורים, תמונות, ציורים, קריקטורות ועוד – המשקפים דעות, תפיסות ונקודות מבט שונות ביחס לנושא הנדון. החומרים מוצגים כתערוכה המאפשרת למשתתפים לחוות את הנושא מהיבטים רגשיים וקוגניטיביים ולהתחבר אליו מנקודות מוצא שונות.

כל משתתף מסתובב בחדר, מעיין בקטעים ובוחר במוצג המוצא חן בעיניו ביותר. המשתתפים יושבים בקבוצות, דנים במוצגים שבחרו, בוחרים במוצג המייצג את הנושא בצורה הטובה ביותר ומציגים אותו במליאה.

### 8. סרטים

שימוש בסרטים מעשיר את עולמם התרבותי והרוחני של המשתתפים, מפתח את הדמיון ואת הרגש, מעניק חוויה אסתטית ומאפשר הבנת הנושאים שבהם מטפל הסרט ובירור ערכים ועמדות בנושאים אלה.

כדי לסייע למשתתפים להבחין במרכיבים השונים היוצרים מארג חזותי ייחודי, חשוב לא להסתפק בצפייה סתמית, אלא למקד את הצפייה בהיבטים שונים. המיקוד יכול להיעשות באמצעות מטלות צפייה, שכל אחת מהן מפנה את תשומת לבם של הצופים למרכיבים השונים של הטקסט החזותי.

כמו כן, חשוב לשוחח ולהמליל את הרעיונות ואת המסקנות שעלו בעקבות הצפייה בסרט ולבקש מהמשתתפים לבצע מטלות שונות, כגון: הצעה לסיום אחר, הוספת דמות, המחזה או כתיבה של דיאלוג בין שתי דמויות, ניסוח מכתב או כרזה בעקבות הסרט וכדומה.



## ג. תרגילי עמדות

בתרגילי עמדות המשתתפים נוקטים עמדה אישית ובוחנים אותה ביחס לעמדותיהם של חבריהם לקבוצה. תרגילי עמדות מפתחים חשיבה ביקורתית, יכולת מטה-קוגניטיבית, התבוננות פנימית ומיומנויות בין-אישיות.

### 1. תרגילי דירוג

בתרגילי דירוג, המשתתפים נדרשים להפעיל שיקול דעת ולדרג את פריטי הרשימה על-פי סדר עדיפות. לאחר הדירוג האישי, נערך דירוג קבוצתי. במהלכו מתקיים משא ומתן, שעיקרו העלאת נימוקים לסדרי הקדימויות השונים. הנימוקים חשובים יותר מן הדירוג עצמו, שהוא למעשה טריגר לפעילות. החשיבה כיצד לנמק את סדרי העדיפויות ולטעון בזכות העמדות השונות היא הבסיס להבהרת העמדות. כאשר מספר המשתתפים גדול, אפשר לפעול בצוותים קטנים במקביל.

### 2. תרגילי רצף

תרגילים אלה מאפשרים הגדרת עמדה אישית על פני רצף בנושאים השנויים במחלוקת, בהתרחקות מחשיבה דיכוטומית – הנפוצה במצבי מחלוקת – שבה יש נטייה להקצין עמדות ולהגן עליהן בלהט. במהלך תרגילי הרצף, המשתתפים מתבקשים למקם עצמם על פני קו הרצף, הנמתח בין שתי עמדות מקוטבות. מתודה זו מתאימה לקבוצה קטנה. לכל היגד יש להקדיש 5-10 דקות דיון, לפי מידת העניין שהוא מעורר.



### 3. משחקי היגדים

מתודה זו מתאימה לדיון בנושאים שעל סדר היום הציבורי ובסוגיות חברתיות וערכיות השנויות במחלוקת. יתרונה של מתודה זו ביכולתה להקיף כמה היבטים של הנושא הנדון בו בזמן. הפעילות מאפשרת לכל משתתף לנקוט עמדה אישית מנומקת ביחס לכל היגד ולאחר מכן לבחון את עמדתו ביחס לעמדותיהם של חבריו. היחשפות למגוון דעות מפתחת ומעודדת סובלנות וכבוד לעמדות של אחרים. מומלץ להביא היגדים מתוך דבריהם של הוגי דעות, מן המקורות, מן העיתונות וכדומה. את ההיגדים אפשר לתלות כשליטים, לרשום כרשימה על דף או על מסך או להעביר בין המשתתפים בשיטת אקורדיון.

## ד. פעילויות דיון קבוצתי





מדינת ישראל  
משרד החינוך  
מינהל חברה ונוער

**אגף תכנים, תכניות, הכשרה והשתלמויות**

הדיון הקבוצתי מאפשר ללבן נושא או בעיה השנויים במחלוקת בצורה פתוחה וללא שיפוטיות. במהלך הדיון, המשתתפים מבררים לעצמם את עמדותיהם, נותנים להן ביטוי ומעריכים אותן מחדש בהתייחסות לדברי חבריהם. הדיון הקבוצתי מאפשר השתתפות פעילה של כל המשתתפים ומסייע ברכישת מיומנויות שיחה, הקשבה, נקיטת עמדה מנומקת ואינטראקציה חברתית בין המשתתפים.

**1. סיעור מוחות**

מתודה זו מזמינה את המשתתפים להעלות רעיונות מגוונים ופתרונות יצירתיים בצורה פתוחה וללא שיפוטיות. המתודה מאפשרת תרומה של כל המשתתפים ליצירת כיווני חשיבה רבים, באווירה של שיתוף פעולה ושל תמיכה הדדית.

**2. ניתוח אירוע**

מתודה שמבוססת על הצגת אירועים (אחד או יותר), מציאותיים או דמיוניים, שממחישים מצבים מורכבים. ניתוח האירועים מזמן חשיבה רחבה והתמודדות עם בעיות ועם קונפליקטים ומעורר לנקיטת עמדה ולהצגת מגוון פתרונות. אפשר לנתח את האירועים במליאת הקבוצה או בתהליך תלת-שלבי: שלב אישי שבו כל משתתף נוקט עמדה מנומקת, גיבוש עמדה או פתרון קבוצתי בקבוצות קטנות ולבסוף דיון מסכם במליאה, שבו חשוב לתת ביטוי גם לעמדות מיעוט.

**3. דיון דילמה**

דילמה מוסרית נוצרת במצב שבו ערכים מתנגשים ומתבקשת הכרעה מוסרית. המתודה לניהול דיונים בדילמות מוסריות פותחה במטרה לקדם את החשיבה המוסרית של התלמידים באמצעות התנסות בנקיטת עמדה המנומקת על בסיס ערכי. דיון בדילמות מקדם הבנה של ערכים ומפתח מיומנויות של השתתפות בדיון. דיון דילמה מתקיים בתהליך מובנה בן חמישה צעדים: הצגת הדילמה וחשיפת הקונפליקט המוסרי, הפעלת שיקול דעת אישי ונקיטת עמדה ערכית מנומקת, דיונים בקבוצות קטנות במטרה להגיע לנימוקים מוסכמים, דיון במליאה וסיכום רפלקטיבי להערכה מחודשת של עמדות המשתתפים.

**4. אקווריום**

מתודת האקווריום נועדה למקד את המשתתפים בתהליכים קבוצתיים ובתרבות דיון ולפתח מיומנויות של הקשבה ושל מתן משוב. דיון אקווריום נעשה כאשר חלק מהמשתתפים – "הדגים" – יוצרים מעגל פנימי ומקיימים דיון ביניהם. יתר המשתתפים יוצרים מעגל חיצוני של משקיפים. עליהם להקשיב לדיון



בלי להגיב ולהעריך את צורת השיח ואת התרומה של המשתתפים לדיון. עם סיום הדיון באקווריום, מתקיימת שיחת סיכום משותפת שבמהלכה המשקיפים נותנים משוב לקבוצת הדגים. מתודה זו מתאימה במיוחד להפעלה בקבוצות גדולות, שבהן קשה לאפשר ביטוי לכלל המשתתפים.

## 5. בימת דיון

בימת דיון היא מסגרת לדיון מובנה בפני קהל ובשיתופו. את הדיון מנהל יושב ראש, ומשתתפים בו דוברים מספר שהתמחו בבעיה הנדונה. הקהל יכול להשתתף בדיון בהצגת שאלות או בהבעת דעה. בימת הדיון מעניקה למשתתפים הזדמנות להתנסות בדיון פומבי בנושא שנוי במחלוקת המתנהל על-פי כללים דמוקרטיים, לפתח מיומנויות של הצגת עמדה ברורה ומנומקת ושל הקשבה פעילה וסובלנית, להעשיר ולהרחיב ידע בנושאים שונים ולטפח גישה ביקורתית המבחינה בין הערכות, דעות ועובדות.

## ה. פעילויות מבוססות טקסטים

העיסוק בנושא ערכי מורכב ושנוי במחלוקת דורש העמקה בסוגיה העומדת על הפרק והבנה רחבה שלה. כדי להעמיק את הבנתם של המשתתפים ולהביא אותם לנקיטת עמדות מבוססות, חשוב להפגיש אותם עם מקורות מידע והעשרה.

עיסוק בטקסט – מקור היסטורי, מאמר פרשנות, מאמר מדעי וכדומה – מאפשר השגת מטרות שונות: התוודעות לדעות שונות ופיתוח גישה ביקורתית, טיפוח נורמה של האזנה לדברי האחר והתייחסות לטיעונו, פיתוח מיומנות של הצגת עמדה ברורה ומנומקת ועידוד מעורבות חברתית לאחר הפעלת שיקול דעת.

עיון ערכי-ביקורתי בטקסט יתבסס על זיהוי הערכים המתנגשים הקשורים בסוגיה הערכית, על בירור העובדות, על זיהוי עמדת הכותב ועל ניסוח עמדות אלטרנטיביות, על בירור השימוש במונחים המבטאים את הערכים ועל בירור תקפות העמדות במצבים משתנים.

## 1. מעטפות מידע

מתודה המאפשרת למשתתפים לגבש עמדה מושכלת ומנומקת על בסיס מידע. אוספים קטעי מידע, נתונים, מספרים ותקצירים בנושאים הנוגעים לסוגיה העומדת לדיון. את המידע ממיינים לתת-נושאים ומעבדים לקטעים קצרים. את קטעי המידע מכניסים לתוך מעטפות ועל גבי המעטפות רושמים שאלות, כותרות או היגדים התואמים את קטעי המידע. יש לנסח את השאלות ואת הכותרות בצורה אטרקטיבית ומעוררת סקרנות.



כל קבוצה מקבלת מעטפה שבה מקבץ קטעי מידע וכרטיס משימה שיכוון את המשתתפים לעיבוד המידע.

## 2. חברותא

חברותא היא שיטת למידה שיתופית, בזוגות או בקבוצות קטנות, ששורשיה בחינוך היהודי בישיבות. שיטה זו מיישמת את הערך של עזרה הדדית. השיטה מעודדת דיאלוג בין הלומדים, למידה הדדית ושאלת שאלות ומאפשרת התקדמות בקצב המתאים ללומדים. ייחודה גם בהיצמדות למקורות ובחקירתם לעומק. יש לחלק את הקבוצה לחברותות, להכין מראש קטעי לימוד בליווי שאלות הכוונה ועיון. בסיום הלמידה, מומלץ לאסוף את המשתתפים לדיון משותף.

## 3. ג'יג'סו

ג'יג'סו היא שיטה לארגון למידה משותפת בקבוצות. בשלב ראשון, מחלקים את הנושא הנדון לתת-נושאים, כגון זכויות אדם או קבוצות בחברה. המשתתפים יושבים בקבוצות מומחים, וכל קבוצה לומדת יחד תת-נושא אחר בעזרת טקסטים ומקורות מידע. לאחר מכן, המשתתפים מתפצלים לקבוצות למידת עמיתים, כאשר כל משתתף מלמד את עמיתיו את תת-הנושא שבו התמחה בקבוצת המומחים. שיטה זו מזמנת למידה פעילה והדדית ומחזקת אינטראקציה חברתית ושיתוף פעולה.



## 1. פעילויות הדמיה

פעילויות הדמיה ממחישות למשתתפים מודלים של המציאות. המשתתפים משחקים בעולמות מדומיינים, נוקטים עמדות, מתחרים ביניהם או משתפים פעולה להשגת מטרות משותפות. פעילויות הדמיה מפתחות יכולות של נקיטת עמדה ושל קבלת החלטות ומקדמות תפקודים קוגניטיביים: הבנה של מצבים מורכבים, ובין-אישיים: אינטראקציה חברתית, אמפתיה ועבודת צוות.

### 1. משחקי תפקידים

משחקי תפקידים מפתחים רגישות חברתית והבנה של האחר ושל השונה בחברה. במשחקי תפקידים, מתקיימים מפגשים בין דמויות, על עמדותיהן השונות, בנושא מסוים או בדילמה שמציגים המנחה או המשתתפים. באמצעות משחקי התפקידים, המשתתפים נכנסים לנעליהן של הדמויות ומתבוננים במציאות מנקודת מבטן. כאשר המשתתפים מייצגים דמויות השונות מהם, הם מבינים טוב יותר את הצרכים, את המניעים ואת העמדות שלהן, ומתוך כך מפתחים אמפתיה כלפיהן. המשתתפים פועלים בחופשיות ובספונטניות, על-פי קווים מנחים המוצגים בפתחה. אפשר להחליף שחקנים באמצע המשחק, להוסיף שחקנים או לשנות מצבים ונתוני רקע.

### 2. סימולציה

משחקי סימולציה, מאפשרים לדמות מציאות ולהתנסות בתהליכים של נקיטת עמדה ושל החלטה במצבים מורכבים. משחק הסימולציה מדמה מבנה מערכתי של מקום, של תקופה או של אירוע מסוים. המשחק, על כל שלביו, מתוכנן מראש, וכל התפקידים קבועים ומוגדרים מראש. בעלי התפקידים במשחק מייצגים עמדות ואינטרסים שונים ונמצאים באינטראקציה מתמדת של תחרות, של משא ומתן ושל התמודדות עם קונפליקטים. במהלך הסימולציה, סדרה של סוגיות ושל בעיות הדורשות דיון והחלטה מוצגת בפני המשתתפים.

### 3. משפט ציבורי

משפט ציבורי הוא משחק הדמיה שבו מעלים סוגיה חברתית, אקטואלית או היסטורית השנויה במחלוקת לדיון פומבי. הפעילות מתבצעת במתכונת של בית משפט, שבו אמורה להתקבל החלטה חד-משמעית. המשפט הציבורי מזמן חוויה ייחודית של התנסות בהליך משפטי ומפתח מיומנויות חשיבה, הקשבה, ניסוח טיעונים, עמידה בפני קהל ועבודת צוות. המשתתפים ממלאים תפקידים שונים: צוות שופטים, סנגוריה, קטגוריה, עדים וכדומה. יתר חברי הקבוצה משמשים כחבר מושבעים. לאחר תהליך הכנה, נערך משפט פומבי, שבו לכל צד ניתן זמן קצוב להצגת טיעונו. בסיום המשפט ניתן פסק הדין.



## ז. פעילויות במרחב (פנים וחוץ)

היציאה מחדר הכיתה יוצרת מפגש בלתי-אמצעי עם אנשים ועם תופעות בסביבתם הטבעית. הפעילות במרחב מזמנת התנסויות מגוונות ופיתוח של תפקודים חושיים ותנועתיים, קוגניטיביים, תוך-אישיים ובין-אישיים.

### 1. קירות מדברים

קירות הכיתה והמוסד החינוכי יכולים "לדבר" ולהעביר עדכונים ומסרים אקטואליים, חינוכיים, לימודיים וארגוניים. עיצוב לוחות הקיר מאפשר ביטוי רעיונות ומסרים באמצעים חזותיים. אפשר לעצב לוחות קיר שעוסקים בימי לוח, בנושאים שעל סדר היום, באירועים אקטואליים או היסטוריים או בדמויות הראויות לציון. התוצרים שעל הקירות הם פרי תהליך חינוכי, לימודי וחברתי, שנעשה בדרך כלל בקבוצות קטנות. התוצרים מוצגים על הקירות בצורה מושכת עין כדי לחשוף אותם בפני קבוצות אחרות בקהילת המוסד החינוכי וכדי להעביר את המסרים המגולמים בהם. לעיצוב לוחות הקיר אפשר להשתמש באמצעי תצוגה שונים – כגון: בריסטולים, לוחות שעם, פוליגל, קרטון ביצוע – ולשלב קטעי עיתונות, תמונות או מצגות.

### 2. סקר / משאל רחוב

משאל רחוב, ככלי חינוכי, מאפשר ללמוד על דעות ועל עמדות, על ציפיות ועל הרגלים של אנשים שונים כבסיס לדיון ולגיבוש עמדה בנושא הנדון. לאחר מיקוד הנושא, חשוב לנסח שאלון קצר הכולל כמה שאלות קצרות וברורות הרלוונטיות לנושא והמנוסחות בצורה ניטרלית. המשתתפים יוצאים בזוגות או בקבוצות קטנות ומראיינים אנשים אקראית או על-פי קהלי יעד מוגדרים מראש (בעלי תפקידים שונים, גילאים שונים וכדומה). הקבוצות מסכמות את ממצאיהן ומציגות אותם לפני חבריהם. מקיימים דיון מסכם על הממצאים, משווים בין הציפיות לבין הממצאים ומסיקים מסקנות.

### 3. סיור לימודי

סיור לימודי הוא סוג של טיול שבו המשתתפים נחשפים לתכני הלימוד בסביבתם הטבעית. הסיור מזמן מפגש חווייתי עם הטבע, עם הסביבה, עם הקהילה ועם החברה, מעשיר ומרחיב אופקים, מחזק את הלמידה האוטנטית ומעצים את הקשר בין המשתתפים. יש לתכנן את מסלול הסיור מראש, ורצוי להכין חומר עזר להפעלת המשתתפים. אפשר לשתף את המשתתפים בהכנת הסיור ובהדרכתו. במהלך הסיור, מומלץ להשתמש במגוון מתודות (הרצאה, המחזה, משחק תפקידים, עבודה בקבוצות משימה, הדרכת עמיתים, משחקי שטח ועוד) בהתאמה לנושאים, למטרות, לתנאי הסביבה ולמשתתפים. אפשר לסכם את הסיור בדיון קבוצתי, בסיכום של קבוצות המשימה או בסיכום אישי.



#### 4. מעגל של"ח

מעגל של"ח הוא מעגל שיח המתקיים לקראת סיומו של הסיור החינוכי. מטרתו לקשר בין נושאי הסיור למציאות היומיומית של המשתתפים. המעגל יתמקד בסיכום משימות המשתתפים או בסוגיה ערכית שנובעת מתכני הסיור. המשתתפים מוזמנים לשבת במעגל, ולאחר שחזור תכני הסיור הרלוונטיים, הם מתבקשים להתייחס בסבב לשאלות רפלקטיביות, כגון: מה למדו על עצמם ועל הקבוצה וכיצד תשפיע ההתנסות על חייהם האמתיים.

#### 5. פעילות O.D.T. (Out Door Training)

פעילות זו כוללת סדנאות שטח המזמנות למידה חווייתית, מהנה ומשחררת מחוץ לסביבה הטבעית של המשתתפים. סדנאות אלה מפתחות מיומנויות של תקשורת בין-אישית ושל עבודת צוות ומקדמות העצמה אישית וקבוצתית. כל משחק או משימה משמש בסיס לדיון, לעיבוד החוויה ולהפקת לקחים ומסקנות לחיים.



## ח. משחקים

המשחק הוא אחד מאמצעי הלמידה והתרגול העומדים לרשות המורה והמנחה. משחק הוא פעילות מהנה המאפשרת אינטראקציה חברתית אגב שילוב מטרה חינוכית-ערכית. במהלך משחק, המשתתפים רוכשים מיומנויות וכישורים החשובים להתפתחותם.

### 1. משחקי חשיבה

משחקים המתאימים לכל גיל, ברמות שונות. המשחקים דורשים הנחיות פשוטות, ופתרונם מעוגן בלוגיקה ובשיטה שיש לגלותה ואינו כרוך במזל.

#### דוגמאות:

- **חידונים** – חידונים, כלליים או בעלי נושא מוגדר, מעודדים תגובה מהירה. השאלות בהן יכולות להיות סגורות או פתוחות.
- **מחפשים את המטמון / המרוץ למיליון** – משחק המתבסס על כתיב חידה ועל שימוש בתקשורת בין-אישית ובתקשורת המונים.

### 2. משחקי לוח

משחקים המשלבים חשיבה אסטרטגית ותכנונית. אפשר לשחק בהם לבד או בקבוצה. במשחקים אלו מתקדמים במסלול כלשהו להשגת מטרה משחקית וחינוכית מוגדרת. המשחקים מבוססים בחלקם על ידע ועל חשיבה ובחלקם על מזל.

#### דוגמאות:

- **לוטו** – משחק המבוסס על התאמת כרטיסים ללוח אישי של כל משתתף. אפשר לשחק בדרגות קושי שונות.
- **בינגו** – משחק המבוסס על סימון תשובות נכונות בלוח אישי שמקבלים המשתתפים. לרוב, הסימון הוא הדרגתי ויוצר רצף כלשהו.
- **מונופול** – משחק הדורש חשיבה אסטרטגית ויכולת תכנון והחלטה והמעודד אינטראקציה חברתית של משא ומתן.

### 3. משחקי קלפים

משחקי קלפים מזמנים אינטראקציה חברתית ומאפשרים שינון, תרגול ופיתוח מיומנויות שונות: מיפוי, זיהוי וכיו"ב.

#### דוגמאות:

- **מלחמה**
- **זיכרון**
- **רביעיות**



#### 4. משחקי חברה

משחקי חברה משלבים שעשוע, אינטראקציה חברתית ולמידה. משחקי חברה מספקים סביבה בטוחה המעודדת לקיחת סיכונים, מעוררים את יצר הסקרנות ומפתחים את הדמיון והמחשבה. הם תורמים לפיתוח מוטיבציה, ולשיפור האקלים הקבוצתי, ומאפשרים תקשורת בין-אישית ופיתוח אינטליגנציה רגשית. באמצעות המשחק המשתתפים לומדים על עצמם, על תפקידים בקבוצה, ועל נורמות וערכים חברתיים. הם לומדים להתמודד עם מצבים חברתיים מורכבים, ורוכשים מיומנויות חברתיות כגון: יכולת עמידה בתחרות, יכולת התמודדות עם אתגרים, שיקול דעת ושיתוף פעולה.

#### 5. משחקי כדור

משחקי כדור הם משחקים המבוססים על הנעת כדור או עצם דמוי-כדור אחר על-פי כללים מוגדרים. משחקים כדור חברתיים מפיגים מתחים, מפתחים קואורדינציה ומעודדים מעורבות פעילה, ריכוז, שעשוע והנאה.