

עז הימורים ואתגרים...

שיעורי כישורי חיים לתלמידי כיתות ט' – י"ב בנושא הימורים בקרב בני נוער

אתגרים מהמרים? במהלך העשור האחרון, חלה עליה משמעותית

בנגישות להימורים במדינות המערב. לצערנו, החשיפה להימורים ברשת ובכלל, אינה פוסחת על בני הנוער בישראל. במחקר שנערך באוניברסיטת תל אביב (גבריאלי-פריד, טייכמן ורהב, 2007) 4.78% מכלל המתבגרים דיווחו שהימרו בהימור כלשהו במהלך אותה שנה. 5.5% מתוכם דיווחו על התנהגות בעייתית שנגרמה בשל מעורבותם בהתנהגות הימורים, למשל: היעדרות מבית הספר, לקיחת כסף ללא רשות לצורך מימון פעילות הימורים, הימור על סכומי כסף גדולים יותר ובמשך זמן רב יותר מאשר תכננו ועוד. סוגי ההימורים השכיחים ביותר בקרב בני נוער הם - משחקי קלפים (רמי או פוקר) רכישת כרטיסי פיס, לוטו, טוטו ווינר או כרטיסי גירוד, בינגו... בני נוער מעטים מהמרים באמצעות הטלפון הסלולרי אצל סוכני הימורים לא חוקיים על מרוצי סוסים, ואחרים מהמרים דרך הרשת.



הימורים בישראל מותרים אך ורק על ידי הגופים המורשים לכך: מפעל הפיס והמועצה להסדר ההימורים בספורט. גופים אלו מפעילים באמצעות זכיינים אלפי תחנות הימורים ברחבי הארץ. הימורים שלא באמצעות גופים אלה, ובכללם הימורים באינטרנט, אינם חוקיים. יתירה מזאת, באוקטובר 2007 התקבל בכנסת תיקון לחוק ולפיו נאסרת מכירת כרטיסי הגרלה והימורים לקטינים. המציע, מוכר או מפיץ לקטין כרטיסי הגרלה והימורים, דינו מאסר שישה חודשים. באפשרות המוכר הימורים חוקיים, לדרוש מאדם המבקש לקנות כרטיסי הגרלה והימורים להציג תעודת זהות על מנת לוודא את גילו. ואכן, החל מאפריל 2008 חל איסור, לפי החוק, לאפשר לבני נוער להמר גם בתחנות ההימורים המורשות לכך. ההתמכרות להימורים הוגדרה לאחרונה כ"התמכרות סמויה" שכן התנהגות זו אינה מלווה בסממנים פיזיים גלויים. מדאיגה עוד יותר היא ההבנה כי הימורים אינם נתפסים על ידי מתבגרים, הוריהם וסביבתם כהתנהגות סיכון מזיקה. חשוב שנבין כי למרות היותה מוגדרת כ"התמכרות סמויה", לתופעת ההתמכרות להימורים יש השלכות שליליות על הפרט, המשפחה והקהילה והיא נחשבת כהתמכרות חמורה במיוחד הן מבחינת הנזקים שהיא גורמת למהמר ולסביבתו והן מבחינת סיכויי הגמילה.

מדינת ישראל

משרד החינוך

מינהל פדגוגי

אגף א' שרות פסיכולוגי ייעוצי

אגף תכניות סיוע ומניעה- היחידה למניעת שימוש בסמים, אלכוהול וטבק

הימורים ברשת... "בקרבת החוקרים מקובלת הטענה כי בני הנוער של

היום נחשפים לחיים בהם ההימורים נגישים, מקובלים חברתית ואף נתפסים כלא מזיקים. רשת האינטרנט, הקידמה הטכנולוגית והאלקטרונית וכן, הפרסום במדיה מעודדים ומקדמים צורות של הימורים שמושכים בני נוער". ואכן, מאז כניסתם של ההימורים למרחב הווירטואלי הפכו ההימורים לזמינים ונגישים יותר לבני הנוער. אם בשנת 1994, פעלו ברשת כ- 30 אתרי הימורים, הרי שבשנת 2010 עלה מספרם לאלפים, וכיום? בעידן בו כמעט לכל ילד יש מחשב אישי וטלפון חכם אנו עדים יותר ויותר לבני נוער שמגלים את עולם ההימורים המקוון. אתרי ההימורים ברשת זמינים 24 שעות ביממה שבעה ימים בשבוע ואף ניתן לפעול בהם בעילום שם ו/או להזין נתונים כוזבים (כמו תאריך לידה שקרי). המשחקים הנפוצים ברשת בקרב בני נוער בגילאים 12-17 הינם משחקי קלפים, הימורי ספורט ומשחקי לחימה. חשוב להבין כי רוב בני הנוער לא רואים עצמם כמהמרים. שלא כמו המבוגרים הם לא "הולכים לקזינו" אבל אם בוחנים זאת היטב נבין שרבים מהם מהמרים כבר שנים: מתערבים על כסף או שווה כסף עם חברים ובני משפחה, משחקים במכונות הווידאו שמוצבות בקניונים, באולמות באולינג, ואפילו בחלק מבתי המלון, ובשנים האחרונות הם מהמרים באינטרנט, אשר זמין עבורם בכל שעה ומקום וללא פיקוח.



מהו הימור? "הימור הוא סיכון כסף או כל דבר בעל ערך, על תוצאות

אירוע שיש בהן מקריות ואשר אין לדעת בבירור מה תהייה, כמו הטלת קוביות, משחק קלפים ועוד". (Clark, 1987) בפעילות ההימורים נכללים סוגים שונים של משחקים ופעילויות, שמתבססים, בחלקם על מזל בלבד ובחלקם גם על מיומנות (Walker 1992). הימור כולל אלמנט של מקריות ותוצאה שאינה ניתנת לניבוי באופן ודאי. ישנם הימורים המבוססים על מזל (בינגו, לוטו, מכונות מזל...) וישנם הימורים המבוססים לכאורה על ידע או מיומנויות כמו: טוטו, ווינר וכדומה. ככל שהזמן שעובר בין ההימור לתוצאה קצר יותר כך נוטים אנשים להמר בתדירות גבוהה יותר. הימורים באינטרנט הינם נגישים וזמינים ולכן מהווים פיתוי. מחקרים מוכיחים שכלל שמתחילים להמר בגיל מוקדם יותר, כך נרשמת התפתחות מהירה יותר של בעייתיות בהימורים. הימורים בגיל ההתבגרות יכולים להוביל למעבר מהיר מהימור חברתי להימור כפייתי, לעבריינות, לפגיעה בקשרים ובמערכות יחסים ובלמידים ולבעיות רגשיות (פריד, שם).



איך לא נהמר על חופשת הקיץ? במסגרת שיחות ההכנה

לחופשת קיץ בטוחה ומוגנת נמליץ לצוותי החינוך לקיים גם שיחות ופעילויות המעלות על סדר היום את נושא ההימורים במרחבים החברתיים השונים - וירטואליים ומציאותיים. כאמור, ממחקרים ושיחות עם בני נוער עולה כי בעיני רבים מהם הימורים אינם נתפסים כמזיקים או מסוכנים, עמדה זו עשויה להשפיע עליהם עת יחשפו לפיתוי להמר. שיחה בכיתה אודות תופעת ההימורים תעלה את המודעות לסכנות הקשורות בהימורים ותוכל לחזק בקרב המתבגרים את הבחירה שלא להמר אם וכאשר יחשפו לכך.



מדינת ישראל

משרד החינוך

מינהל פדגוגי

אגף א' שרות פסיכולוגי ייעוצי

אגף תכניות סיוע ומניעה- היחידה למניעת שימוש בסמים, אלוהול וטבק

להלן הצעה לשני שיעורי כיסוי חיים המיועדים לתלמידים הלומדים בכיתות ט-יב. המפגשים מעודדים חקירה ושיח אודות הימורים ומאפשרים ברור וגיבוש עמדות של בני נוער לנושא. בנוסף, לנוחיותכם, מצורף עוד מידע בנושא.

מטרות השיעורים:

1. לעורר מודעות להימורים כהתנהגות מסכנת.
2. ליצור בסיס ידע משותף על התופעה ומושגים הקשורים אליה
3. לשוחח על הקשר בין גיל ההתבגרות לסיכון שכרוך בהימורים
4. לחזק מיומנויות להתמודדות עם פיתויי ההימורים ולבחירה בהימנעות מהם
5. לחזק את היכולת לבקש עזרה ולהגיש עזרה למי שנקלע להימורים.

שיעור מספר 1- " בוא נתערב שאת זה אתה לא יודע...."

מטרות השיעור –

1. התלמידים יכירו את תופעת ההימורים – סוגי הימורים, היבטים שונים, החוק
2. התלמידים יתנסו בתהליכי למידה עצמית וחקר על מנת להכיר ולהבין את ההשלכות ואת הסיכונים שבהימורים.

עזרים - טקסטים בנושא הימורים, שימוש בטלפונים חכמים

מהלך השיעור – השיעור מתנהל על פי מודל "הלמידה המתרחבת", תהליך חקר בו התלמידים, בוחרים את מושא החקירה שלהם, ובתהליך איסוף מידע קבוצתי הם בונים לעצמם בעצמם את עולם הידע והמושגים אודות מושא הלמידה. הלמידה המתרחבת מאפשרת חיבור רגשי וחוויתי ומרחיבה ידיעות מתוך מוטיבציה וסקרנות.

שלב ראשון: שיח במליאה. המורה שואל את התלמידים:

- מהו מחק? (מה מאפיין מחק)
- את הייתם צריכים להסביר לי? קטן מהו מחק מה הייתם מסבירים לי?
- איך סוּא מחק אתם מכירים? באיך סוּא מחק אתם או חברי שלכם מחקים?
- מתי מחק יכול להפסיק להיות מחק?
- האם מחק יכול להיות מסוכן? אם כן, מתי?
- איך מקרים/ סוּא מחק מסוכן אתם מכירים? הוצעה :
- ייתכן שהתלמידים יעלו ראשית כיוונים שקשורים בסיכון פיזי- כמו משחקים שנגררו לפגיעה פיזית עד לאלימות פיזית, משחקים שיש בהם גוון של אקסטרים (פרקור, בנג'י, סקייטבורד).
- אנחנו נמשיך ושאל איך אור סוכן יכול להיות קשור למחק?
- עניי? (המטרה לכוון את השיח לסיכון שקשור באבדן שליטה עד כדי התמכרות למשל ממשחקי מחשב, הימורים).

מדינת ישראל

משרד החינוך

מינהל פדגוגי

אגף א' שרות פסיכולוגי ייעוצי

אגף תכניות סיוע ומניעה- היחידה למניעת שימוש בסמים, אלכוהול וטבק

- המורה: "היום נדבר על הימורים - ננסה יחד לכתוב את "הספר הראשון בנושא הימורים המיועד לבני נוער". *ואכן, מה לצאתכם הופק משחק תמיט משחק הימורים?*

*מידע למנחה:

לא כל משחק הוא הימור. הימור הוא סיכון כסף או כל דבר בעל ערך על תוצאות אירוע שיש בהן מקריות ואשר אין לדעת בבירור מה תהיינה, כמו הטלת קוביות, משחק קלפים ועוד. (Clark, 1987). בפעילות ההימורים נכללים סוגים שונים של משחקים או פעילויות אחרות, שמתבססים בחלקם על מזל בלבד ובחלקם גם על מיומנות (Walker 1992).

הימור כולל סיכון על כסף או על דבר ערך אחר, כולל אלמנט של מקריות, תוצאה לא ניתנת לניבוי באופן ודאי.

ישנם הימורים המבוססים על מזל (בינגו, לוטו, מכונות מזל...). וישנם הימורים המבוססים לכאורה על ידע או מיומנויות כמו: טוטו, ווינר וכד'.

ככל שהזמן שעובר בין ההימור לתוצאה קצר יותר כך נוטים אנשים להמר בתדירות גבוהה יותר (חוויים, לכאורה, חווית זכייה מידית) ההימורים באינטרנט הינם נגישים וזמינים ולכן מהווים פיתוי.

הכנה ללמידה מתרחבת

בשלב הזה מוצעות שתי אפשרויות להמשך -

אפשרות ראשונה: הכיתה מתחלקת לקבוצות קטנות, לכל אחת מהן מנחה, מוביל קבוצה. מוביל הקבוצה מסביר לחברי הקבוצה: כדי לכתוב את הספר, נלמד ביחד על תופעת ההימורים בגישה שנקראת "למידה מתרחבת". זהו מודל ללמידה אישית ולמידה קבוצתית הכולל שיתוף בידע חדש ודיון בתובנות של המשתתפים.

אילו פרקים/כותרות צריכות לדעתכם להיות בספר? מהם לדעתכם הנושאים שחשוב לכלול בספר? בואו נשאל שאלות שיעזרו לנו לכתוב את הספר?

התלמידים יציעו נושאים/ כותרות/ שאלות, מוביל הקבוצה רושם את ההצעות/ השאלות על גיליון נייר ומבקש מכל משתתף לחשוב ולבחור את השאלה שהכי מעניינת אותו לחקור וללמוד עליה. באיזה היבט/ תחום/ תת נושא הוא בוחר למקד את הלמידה שלו סביב הנושא המרכזי. למשל: ההיסטוריה או ההתפתחות של הנושא. הקשר שלו לנושא אחר שמעניין את המשתתף. איך ניתן ליישם את הנושא בתחום כזה או אחר. ועוד. המוביל ירשום ליד כל שאלה את שם המשתתף שהציע אותה.

מדינת ישראל

משרד החינוך

מינהל פדגוגי

אגף א' שרות פסיכולוגי ייעוצי

אגף תכניות סיוע ומניעה - היחידה למניעת שימוש בסמים, אלקהוול וטבק

אפשרות שניה: עבודה עם כל הכיתה. המורה: כדי לכתוב את הספר נלמד ביחד על תופעת ההימורים בגישה שנקראת "למידה מתרחבת". זהו מודל ללמידה אישית ולמידה קבוצתית הכולל שיתוף בידע חדש ודיון בתובנות של המשתתפים.

אילו פרקים/כותרות צריכות לדעתכם להיות בספר? מהם לדעתכם הנושאים שחשוב לכלול בספר? בואו נשאל שאלות שיעזרו לנו לכתוב את הספר?

התלמידים יציעו נושאים/ כותרות/ שאלות, המורה רושם על הלוח את ההצעות/ השאלות על ומבקש מכל משתתף לחשוב ולבחור את השאלה שהכי מעניינת אותו לחקור וללמוד עליה. באיזה היבט/ תחום/ תת נושא הוא בוחר למקד את הלמידה שלו סביב הנושא המרכזי. למשל: ההיסטוריה או ההתפתחות של הנושא. הקשר שלו לנושא אחר שמעניין את המשתתף. איך ניתן ליישם את הנושא בתחום כזה או אחר. ועוד. המורה ירשום ליד כל שאלה את שם המשתתף שהציע אותה.

הכיתה תתחלק לקבוצות לפי מידת העניין של התלמידים בנושאים/ השאלות המוצעות. המוביל בכל קבוצה יהיה התלמיד שניסח נושא / שאלה ינחה את הלמידה המתרחבת.

דוגמאות לנושאים/ שאלות:

- מה זה הימור?
- מה החוק בישראל בנושא הימורים?
- על מה מהמרים?
- איפה מהמרים?
- מה גורם למתבגרים להמר?
- למה לא להמר?
- מה המחשבות שיש למתבגר כשהוא מהמר?
- למה מתחילים להמר?
- למה זו בעיה להמר?
- הכיף והסיכון בהימורים
- זכותי להמר...!?
- חבר שמהמר, האם אני צריך להתערב?
- בנים ובנות מהמרים אותו דבר?
- איך מטפלים במהמרים?
- מה הופך משחק תמים למשחק הימורים?

למידה מתרחבת בקבוצות:

שלב ראשון – פתיחה: מדד האש – בסבב כל אחד מחברי הקבוצה יתאר עד כמה בוערת בו התשוקה ללמוד את הנושא שבחר מ 1 עד 10 (הנחיה – בהחלט צפוי שיש אנשים שאין בהם את התשוקה. חשוב להשתמש ב"נתת" – נרמול, תיקוף, תקווה).

שלב שני – יציאה ללמידה אישית: המורה יחלק לקבוצות מאמרים כתובים או קישורים למאמרים או סרטים/סרטונים בנושא הימורים. כמו כן, המורה יבקש מהתלמידים לפתוח את המכשירים הניידים.

מדינת ישראל

משרד החינוך

מינהל פדגוגי

אגף א' שרות פסיכולוגי ייעוצי

אגף תכניות סיוע ומניעה- היחידה למניעת שימוש בסמים, אלכוהול וטבק

בשלב זה כל משתתף לומד את ההיבט שבחר בנושא במטרה להציג את הידע שרכש בפני הקבוצה. הלמידה יכולה להיעשות בכל דרך, לרוב לומדים דרך הטלפון הנייד. אפשר גם לעיין במאמרים / ספרים, לראיין טלפונית או פנים אל פנים. לכתוב ולסדר ידע אישי קיים, ועוד. כדאי לסכם או לרשום מחשבות, תובנות, מידע ראוי לציון, שיקל על הצגת הדברים בפני הקבוצה.

שלב שלישי – העשרה/הרחבה קבוצתית: אפשר להתחיל את החלק הזה עם מדד האש השני או להשתמש בו בסיכום חלק זה, הכוונה עד כמה בוערת בי התשוקה ללמוד את הנושא מ 1 עד 10 (מעניין יהיה לראות את השינוי אם יש....)

בהמשך, מוביל הקבוצה מאפשר לכל אחד מהמשתתפים להציג לקבוצה את התובנות שלו מהלמידה. המשתתפים מוזמנים להגיב זה לזה, לשאול את המציג שאלות ולקיים דיון קצר. מוביל הקבוצה מקפיד על הזמנים ורושם את עיקרי הדברים שעלו.

חזרה למליאה - כל אחד ממובילי הקבוצות, בעזרת חברי הקבוצה, מציג את התהליך הקבוצתי של הלמידה לכל הכיתה (כלומר, כל קבוצה מלמדת את כל הכיתה את מה שחקרה...). אם העבודה נעשתה על פי אופציה ב' ניתן להמשיך את הלמידה - בקבוצות הטרוגניות: המנחה יצור קבוצות מעורבות בהן ישבו נציגים של כל אחת מקבוצות ה"מומחים" שעבדו בשלב הקודם. כל "מומחה", יספר לחברי הקבוצה הנוכחית את מה שלמד בשלב הקודם.

דיון לסיכום:

- איך הרגשתי בתהליך הלמידה?
- מה התחדש לכם מחינת הנושא ההימורית? איילו תובנות יש לכם בנושא ההימורית?
- האם במהלך הלמידה חשבתם / עלו בדעתכם נושאים נוספים שחשוב להעלות בספר על הימורית המיועד לפני הנוצר, כאלה שלא עלו כאן כרציונות ללמידה בשלב הקודם? נושאים או שאלות שטרם עאלתם עליהם?
- מה לה הימורית? איילו סוגי הימורית קיימים?
- איילו הימורית מושכים הכי הרבה בני נוצר?
- מה עמדתכם בנושא?
- מי רוצה לעסוף בחוויה אישית או התנסות שקשורות לנושא ההימורית?
- מה עלול לערוס לכם להתפתחות להמור?
- מה יעזור לכם להימנע מהפיתוי להמור?

שיעור מספר 2 : "כן או לא.."

מטרות השיעור -

1. התלמידים ילמדו להכיר את הסיבות, המניעים, והסיכונים האפשריים במצבים המאופיינים באיבוד שליטה.
2. התלמידים יחדדו מודעות לרווחים ולהפסדים הקשורים בהימורים

מהלך השיעור:

שלב ראשון עבודה בקבוצות קטנות: המשתתפים יושבים בקבוצות דיון קטנות. המורה מצלם מראש לכל קבוצה את שבעת כרטיסי האירוע ואת דף תרשים זרימה הריק בו יכתבו את השתלשלות האירועים האפשרית.

הנחיות לעבודה בקבוצות:

1. כל קבוצת תלמידים (4 תלמידים בקבוצה) מקבלת דף - תרשים זרימה ריק.
במקום שיש סימן  של ענן, התלמידים יתבקשו להתייחס לרווחים ולהפסדים של מי שבחר לכתוב "כן" או לכתוב "לא".
☐ בחלון הריק, יתבקשו התלמידים לכתוב את התייחסותם לשאלות בכרטיס שיקבלו.
2. כל קבוצה תתבקש להתייחס ל-7 אפשרויות של התפתחות של הסיטואציה (בהתאם לתרשים הזרימה), המנחה ייתן לכל קבוצה את הכרטיסים על פי הרצף, רק לאחר שסיימו להתייחס לשלב הקודם.
3. מתחילים בכך שהמנחה נותן לכל קבוצה, את הכרטיס הראשון אליו מתייחסים הילדים.
4. רק משסיימו חברי הקבוצה להתייחס לכרטיס הראשון יקבלו את השני וכך הלאה.

שלב ראשון

כרטיס ראשון: ב"חופש הגדול" התחילה להתגבש, קבוצה של חבר'ה שנפגשת כמעט כל יום על החוף ומשחקים שש בש. חשבו על הקבוצה... היא מורכבת מחמישה מתבגרים (בנים/בנות). נסו לאפיין אותם - מהם המתבגרים? באיזו כיתה? מה מאפיין אותם כקבוצה? כפרטים?

אחר הצהרים אחד, אחד החברים בקבוצה הציע: "יאללה... משעמם! כל הזמן אותו דבר, היום, בואו נשחק על כסף!". כולם הסכימו והתחילו לשחק על כסף. מה לדעתכם יקרה עכשיו?

כרטיס שני: למפגש הבא, אחד החברים הביא אתו קלפים, חילק לכל אחד חמישה שקלים ואמר- בואו נשחק על כסף.

מדינת ישראל

משרד החינוך

מינהל פדגוגי

אגף א' שרות פסיכולוגי ייעוצי

אגף תכניות סיוע ומניעה- היחידה למניעת שימוש בסמים, אלכוהול וטבק

רשמו ב ☐ - למה לדעתכם הם רוצים לשחק על כסף? מה זה נותן להם (בהרגשה, במחשבה, בהתנהגות).

כרטיס שלישי: אחד החברים מתחיל להסס אם הוא בכלל רוצה להיות שותף ב"משחק" הזה ..

רשמו ב- ☐ למה הוא מהסס... מה יעשה... תארו את ההתלבטות שלו? מה יכול לומר/ לעשות? אם יאמר "לא" מה יהיו מחשבותיו/רגשותיו, אם יאמר "כן" מה יהיו מחשבותיו/רגשותיו?

רשמו בענן - מה ירוויח, מה יפסיד, אם יאמר "לא".

כרטיס רביעי: רשמו ב- ☐ - מה קורה לדעתכם עכשיו לקבוצת החברים שכן בחרה לשחק על כסף... שימו לב שאחד מהחברים שרוצה להמשיך לשחק ולהמר על כסף, לא מצליח לגייס את סכום הכסף שהתחייב אליו.. רשמו ב- ☐ מה מרוויחים אלו שנשארים, מה מפסידים.. מה מרוויח החבר שנשאר אפילו שאין לו כסף, מה הוא מפסיד?

כרטיס חמישי: הסיטואציה - נשארו ארבעה חברים שגייסו כסף - רשמו ב- ☐ איך השיגו כסף? מה לדעתכם הם מתכננים/רוצים שיקרה? האם יזמינו עוד חברים? את מי?

כרטיס שישי: הציעו תפניות אפשריות בסיפור מרגע זה..רשמו ב- ☐ . לדוגמה.. מישהו מתחרט כי.. הורה של אחד החברים מתחיל לשאול כל מיני שאלות, מה ההורים שלו שואלים לדעתכם? מה הם רואים?

מה לדעתכם הם חווים כקבוצה כשהם נפגשים לשחק על כסף? מה הם מרגישים/חושבים?

מה מרגיש/חושב/עושה הילד שמתחיל להתחרט או שההורים שלו שואלים שאלות..

רשמו ב- ☐ מה ירוויח ומה יפסיד הילד אם יישאר ומה ירוויח ומה יפסיד אם יאמר "לא". וגם מה מרוויחים ומה מפסידים כל מי שנשאר בקבוצה וממשיך להמר.

כרטיס שביעי: רשמו ב- ☐ מה קורה עכשיו לכל מי שאמר "כן" והמשיך להמר על כסף?? מה הם חווים? מה התפקיד שלך כחבר שאמר קודם לכן "די/לא משחק על כסף", אל מול הסיטואציה? (להתעלם? להתערב?) רשמו לפחות שני מצבים כאלו.

לסיכום, איך הייתם קוראים ל"סרט" של מי שמהמר?

שלב שני (בקבוצות הקטנות) הקבוצה מתבוננת בתרשים הזרימה שיצרה ויחד דנים בשאלות הבאות:

1. מה כתבתם ב"רווחים וההפסדים"- האם משה? השתנה לאורך הזמן בהקשר זה? (לדוגמה : האם היה שינוי עם הזמן במספר ההפסדים והרווחים? באילו תחומי חיים היו ההפסדים והרווחים? (מישור חברתי, לימודי, קשר עם הורים, קשר עם חברים אחרים..)

2. מה למדתם /הבנתם מההליך?

שלב שלישי: במליאה -

כל קבוצה משתפת בדף תרשים הזרימה שיצא להם. יחד מתבוננים מה קרה ב"רווחים והפסדים". שאלות לדיון:

1. שמענו מספר אפשרויות של התהליכים שקשורים להימורים, מהם הרגשות שהתעוררו בכם כששמעתם את הסיפורים השונים? (מתח, לחץ, סקרנות...) מתי חשתם רגשות אלו?
2. מתוך התבוננות בתרשימי הזרימה שהציגו הקבוצות השונות, האם תוכלו לזהות שלב אחד במיוחד שהצביע על כך שהנערים מסתכנים? (מתי הפך המשחק להימור מסוכן?) למה דווקא שלב זה? מה לדעתכם הרגישו המשתתפים בשלב זה?
3. מה אפשר ללמוד על התהליך שמאפיין? למה נוער בוחר להמר? מה הם מרוויחים מכך? (ברמה אישית-רגשית, ברמה חברתית)
4. האם נוכל ללמוד על המחשבות המאפיינות מהמרים?
5. האם לדעתכם כל אחד מאיתנו יכול למצוא עצמו מהמר?
6. האם הימור קשור לאיבוד שליטה? למה?
7. האם הימור קשור למיקוד שליטה חיצוני?

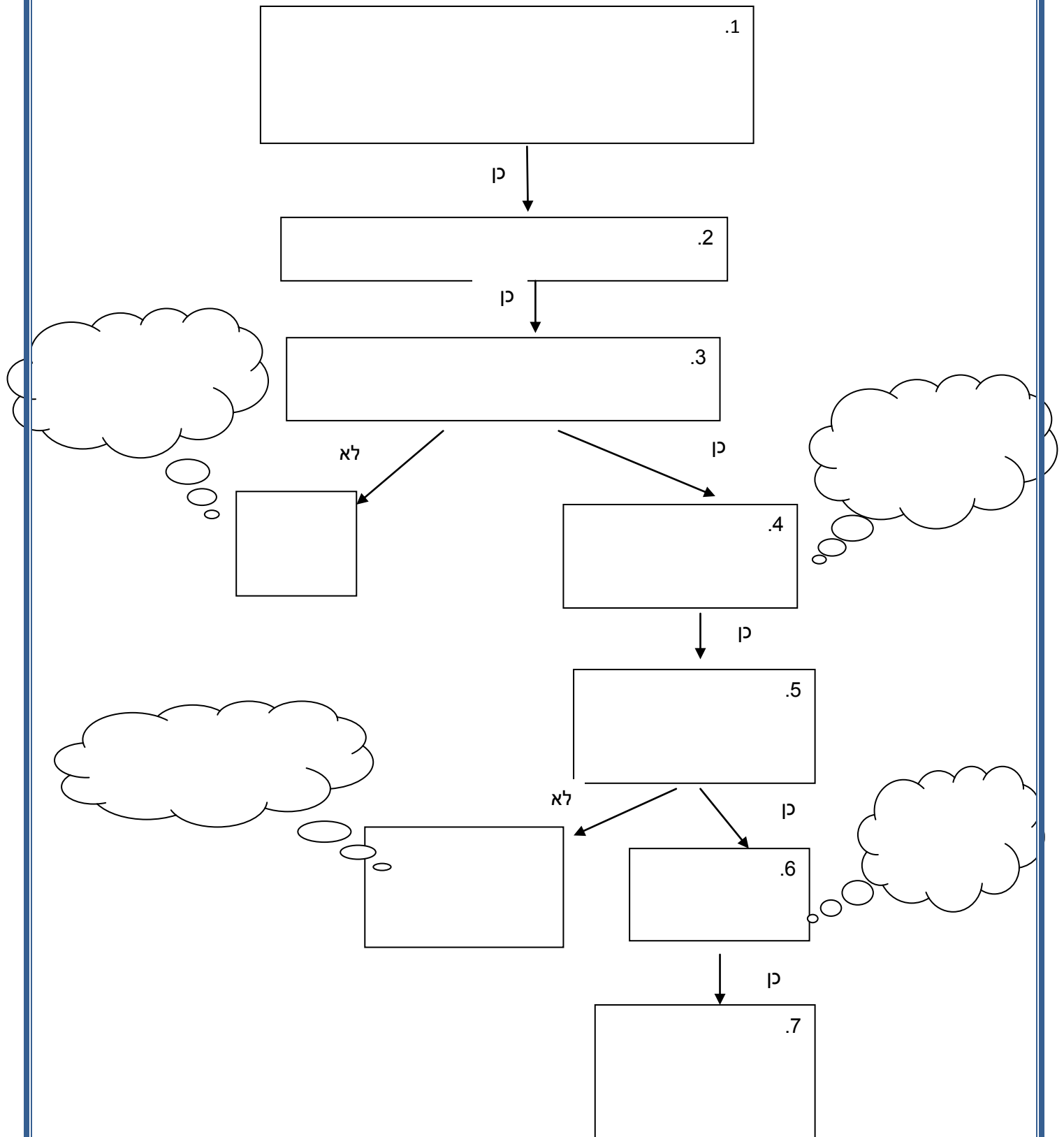
אנשים עם **מיקוד שליטה חיצוני** - נטייה של הפרט לייחס את תוצאות מעשיו לגורמים מחוצה לו, כחיצוניים ולא נשלטים: "לא היה לי מזל", או מייחסים כשלון לסיבה חיצונית- "אין מה לעשות, הפסדתי כי הוא שחקן טוב ממני".

אנשים עם **מיקוד שליטה פנימי** - נטייה של הפרט לייחס את תוצאות מעשיו לעצמו- מאמינים שיש להם יכולת להשפיע על חייהם, לבחור, לשנות... ולכן הם מאמינים כי ע"י מאמץ יוכלו להשיג מטרות שהציבו לעצמם. יתמודדו בצורה ישירה ונמרצת עם מצבי חיים שונים.

(מתוך: "מפגשים עם הפסיכולוגיה" חלקים או-ב, 1999)

מדינת ישראל
משרד החינוך
מינהל פדגוגי
אגף א' שרות פסיכולוגי ייעוצי
אגף תכניות סיוע ומניעה- היחידה למניעת שימוש בסמים, אלכוהול וטבק

כן או "לא"?



מדינת ישראל

משרד החינוך

מינהל פדגוגי

אגף א' שרות פסיכולוגי ייעוצי

אגף תכניות סיוע ומניעה- היחידה למניעת שימוש בסמים, אלכוהול וטבק

מידע למנחה: ההתמכרות להימורים הוגדרה לאחרונה כ"התמכרות סמויה" משני טעמים עיקריים, האחד, התנהגות זו אינה מלווה בסממנים פיזיים גלויים והשני הוא כי התנהגות זו אינה נתפסת על ידי מתבגרים, הוריהם וסביבתם כהתנהגות סיכונית ומזיקה. למרות היותה מוגדרת כ"התמכרות סמויה", יש לה השלכות שליליות על הפרט, המשפחה והקהילה והיא נחשבת כהתמכרות חמורה במיוחד הן מבחינת הנזקים שהיא גורמת למהמר ולסביבתו והן מבחינת סיכויי הגמילה.

החוק במדינת ישראל: הימורים בישראל מותרים אך ורק על ידי הגופים המורשים לכך: מפעל הפיס והמועצה להסדר ההימורים בספורט. אלו מפעילים באמצעות זכיינים אלפי תחנות הימורים ברחבי הארץ, בהן הימורים מסוגים שונים. הימורים שלא באמצעות גופים אלה, כולל הימורים באינטרנט, אינם חוקיים.

באוקטובר 2007 התקבל בכנסת תיקון לחוק ולפיו נאסרת מכירת כרטיסי הגרלה והימורים לקטינים. המציע, מוכר או מפיץ לקטין כרטיסי הגרלה והימורים, דינו מאסר שישה חודשים. באפשרות המוכר הימורים חוקיים, לדרוש מאדם המבקש לקנות כרטיסים הגרלה והימורים להציג תעודת זהות על מנת לוודא את גילו.

החל מאפריל 2008 חל איסור, לפי החוק, לאפשר לבני נוער להמר גם בתחנות ההימורים המורשות לכך.

הימורים במרשתת (אינטרנט): מאז כניסתם של ההימורים למרשתת הפכו ההימורים תוך מספר שנים לזמינים ונגישים. משנת 1994, בה היו כ-30 אתרי הימורים, עלה בשנת 2010 מספר האתרים לאלפים.

בעידן בו כמעט לכל ילד יש מחשב אישי הממוקם לעיתים קרובות בחדרו, אנו רואים יותר ויותר בני נוער שמגלים את עולם ההימורים המקוון. אתרי ההימורים במרשתת זמינים 24 שעות ביממה שבעה ימים בשבוע ואף ניתן להישאר במרשתת בעילום שם ו/או להזין נתונים כוזבים (כמו תאריך לידה שקרי).

המשחקים הנפוצים ברשת בקרב בני נוער בגילאים 12-17 הינם משחקי קלפים, הימורי ספורט ומשחקי לחימה. לחלק גדול מחברות ההימורים ברשת יש אתרים בהם ניתן לשחק חינו, אך ההסתברות לנצח בהם גדולה יותר, דבר המפתה בני נוער לגשת להימור האמיתי.

הימורים בקרב בני נוער: תקופת ההתבגרות היא תקופה עוצמתית ורגישה בה חווים בני הנוער התפתחות פיזיולוגית, פסיכולוגית, רגשית וקוגניטיבית. זו תקופה של עיצוב הזהות ותפיסת העצמי בד בבד עם ההבנה כי גם בבית ספר, במשפחה ובחברה חלים שינויים משמעותיים במערכת הציפיות מהם. המתבגרים ניצבים בפני משימות התפתחותיות שונות, וכחלק מהתמודדות עם משימות אלה, הם לעיתים מתנסים בהתנסויות שיש בהן סיכון, כגון: שימוש בסמים, אלכוהול, נהיגה תחת השפעת אלכוהול ובשנים האחרונות אף הימורים.

על פי גבריאלי-פריד ב. (2007), "בקרב החוקרים מקובלת הטענה כי בני הנוער של היום נחשפים לחיים בהם ההימורים נגישים, מקובלים חברתית ואף נתפסים כלא מזיקים. גם האינטרנט, הקדמה הטכנולוגית והאלקטרונית וכן, הפרסום במדיה מעודדים ומקדמים צורות של הימורים שמושכים בני נוער".

רוב בני הנוער לא רואים עצמם כמהמרים. שלא כמו המבוגרים הם לא הולכים לקזינו אבל אם בוחנים זאת היטב הם מהמרים כבר שנים: מתערבים על כסף או שווה כסף עם חברים ובני משפחה, משחקים במכונות הווידאו שמוצבות בקניונים, באולמות באולינג, ואפילו בחלק מבתי המלון, ובשנים האחרונות הם מהמרים באינטרנט, אשר זמין עבורם בכל שעה ומקום וללא פיקוח.

נתונים על הימורים בקרב בני נוער¹

במחקר שנערך באוניברסיטת תל אביב (גבריאלי-פריד, טייכמן ורהב, 2007) נבדקו התנהגויות הימורים שונות בקרב 1069 תלמידי תיכון בגילים 15–18 מהחינוך הממלכתי והממלכתי-דתי במרכז הארץ. ממצאי מחקר זה מצביעים על כך ש-4.78% מכלל המתבגרים הימרו בהימור כלשהו במהלך השנה האחרונה. 5.5% מתוכם דיווחו על התנהגות בעייתית הנגרמת ממעורבות בהתנהגות הימורים, למשל: היעדרות מבית הספר, לקיחת כסף ללא רשות לצורך מימון פעילות הימורים, הימור על סכומי כסף גדולים יותר ובמשך זמן רב יותר מאשר תכננו ועוד. פירוט השתתפותם של בני הנוער בהתנהגות הימורים על פי סיווג לסוגי הימורים שונים מלמד כי סוגי ההימורים השכיחים ביותר בקרבם הם: משחקי קלפים (רמי או פוקר). 34% מכלל בני הנוער דיווחו על השתתפות בפעילות זו בשנה האחרונה: פיס, לוטו או צ'אנס 7.34% מבני הנוער, טוטו ווינר – 30%, כרטיסי גירוד – 6.29% ובינגו – 2.9%. בני נוער מעטים יותר הימרו באמצעות הטלפון הסלולרי אצל סוכני הימורים לא חוקיים- 6.4% על מרוצי סוסים- 9.4% ודרך האינטרנט- 8%. ממצאי מחקר זה מראים כי שכיחות השתתפותם של בני הנוער בהימורים בכלל ואחוז בני הנוער אשר מגלים התנהגות בעייתית הנגרמת מהימורים בפרט, דומים לנתוני שכיחות ההימורים בקרב בני נוער בארצות מערביות אחרות. על אף הידע הרב שהצטבר בנושא התנהגות הימורים בקרב בני נוער, זהו תחום מחקר חדש יחסית והוא עדיין אינו מציג תמונה אחידה בנוגע להתנהגות זו.

כיצד נתפסים ההימורים על ידי בני נוער: על פי דר' גבריאלי-פריד ב. מחקרים שבדקו את יחסם של המתבגרים להימורים מצאו שרוב המתבגרים רואים בהתנהגות הימורים פעילות חברתית בעלת תדמית חיובית (Skinner 2004, Korn & Murry, Bincop), (משחק ללא תוצאות חמורות והתנהגות שאינה בעייתית) (Dintcheff & Hoffman, Welte, Barnes 2005), (חוקרים אשר בחנו הימורים חוקיים מסוג לוטו וכרטיסי גירוד, מצאו שהימורים מסוג זה כלל אינם נתפסים על ידי בני הנוער כהימור) (Griffiths & Wood, 2004).

גורמי סיכון להתנהגות הימורים פתולוגית בקרב בני נוער: הספרות המחקרית מצביעה על מגוון גורמי סיכון המובילים להתפתחות התנהגות הימורים בעייתית בקרב בני נוער. התנהגות זו מתפתחת כאשר מגוון גורמי סיכון משולבים זה בזה.

בין גורמי הסיכון הקיימים נמנה את המרכזיים:

¹ ד"ר גבריאלי-פריד ב. 2007 התנהגות הימורים בקרב בני נוער: תיאוריה ומחקר, מפגש לעבודה חינוכית-סוציאלית, גיליון 26

מדינת ישראל

משרד החינוך

מינהל פדגוגי

אגף א' שרות פסיכולוגי ייעוצי

אגף תכניות סיוע ומניעה- היחידה למניעת שימוש בסמים, אלוהול וטבק

גורמי סיכון אישיים- דיכאון, נסיונות אובדניים, חוסר במיומנויות אישיות, עבריינות, בעיות התנהגות, דימוי עצמי נמוך, נטייה למתח נפשי גבוה, אימפולסיביות ועוד.

גורמים משפחתיים- גורמים סביבתיים המעודדים תחרות ו/או הימורים, היסטוריית הימורים או התמכרות אחרת במשפחה או בקרב ההורים.

גורמים קהילתיים- חוקים ונורמות בקהילה המעודדים הימורים, חשיפה להימורים באמצעי התקשורת ובפרסום, נגישות למקומות הימורים, קבלה חברתית

בית הספר- הישגים נמוכים בלימודים, נשירה, בעיות התנהגות בביה"ס.

מגדר- בנים נוטים להמר יותר מבנות

מניעים להימורים בקרב בני נוער:

הריגוש שבמשחק (מתח, התרגשות ואדרנלין)

היסטוריה של הימורים במשפחה

הרצון להרוויח כסף קל

בעיות משפחתיות שונות

דימוי עצמי נמוך

לחץ קבוצתי

שעמום

קושי רגשי

מצב כלכלי קשה בבית

רואים בהימורים סוג של משחק שאינו מזיק

אסקפיזם- הרצון "לברוח" מן המציאות

ההשלכות והסכנות של הימורים בגיל ההתבגרות: מחקרים מראים שככל שמתחילים להמר בגיל מוקדם יותר, כך נרשמת התפתחות מהירה יותר של בעייתיות בהימורים. הימורים בגיל ההתבגרות יכולים להוביל לנזקים הבאים:

מעבר מהיר מהימור חברתי להימור כפייתי.

עבריינות – עיסוק בעבריינות ופעילות בלתי חוקית שלרוב נועדה לממן את החובות שנצברו ואת המשך ההימורים.

פגיעה בקשרים ובמערכות יחסים – משפחה, חברים. מתפתח תהליך של אמירת שקרים והתנתקות על מנת שהסובבים לא ידעו עד כמה ההימורים תפחו למימדים של בעיה.

מדינת ישראל

משרד החינוך

מינהל פדגוגי

אגף א' שרות פסיכולוגי ייעוצי

אגף תכניות סיוע ומניעה- היחידה למניעת שימוש בסמים, אלכוהול וטבק

פגיעה בלימודים - מאחר וההימורים מעסיקים את הנער/ה גם בשעה שאינם מהמרים (איך להשיג כסף, מתי יגמר השיעור ואוכל להמר... מה היו תוצאות המשחק שעליו הימרתי וכד') זה מוביל לירידה בכושר הריכוז, ירידה בציונים והיעדרויות עד כדי נשירה.

דיכאון, מחשבות וניסיונות אובדניים- מופיעים בשל ההסתבכות בבעיית ההימורים, כשחווים את חוסר היכולת להחזיר חובות שתפחו, הבושה מחברים ומשפחה וכד'.