



משחקים לפיתוח חברתיות

שרון מיכאלי – רמון

יולי 2018



חינוך גמיש



חשיבות המשחק לאורך החיים

רמון - כל הזכויות שמורות לשרון מיכאלי



מהו משחק?

- משחק = פעולה המנותקת מצורך של קיום, קשורה בהנאה ומשמשת ללמידה.

- הפעלה = הנעה לפעולה.

- בני אדם משחקים לאורך כל חייהם!!

אלמנט משחקי

אלמנט משחקי = אלמנט שלקוח מתחום המשחק (גם משחק- game וגם play) ומשמש בתהליך אחר (למידה, שיחה, פיתוח ועוד).

דוגמאות:

שימוש בסטופר

שימוש בלחצנים מסוגים שונים

קריינות

היכון הכן.....

שימוש בכלים סימבוליים רלוונטיים

ועוד

הרחבת המבט

- כל דבר יכול להיות משחק
- כל סיטואציה יכולה להיות משחקית
- כל דבר יכול להיות מהנה



שלבי המשחק המקובלים

- משחק עם חפצים – עצמאי
- משחקי קוקו וקשר
- משחק סימבולי
- משחק ליד ולאחר מכן ביחד
- סימבולי, דמיוני, חברתי
- חברתי מסוגים שונים – קופסה, ספורטיבי, חברתי
- משחקי למידה
- משחקים בעלי מטרה



סוגי משחק

- כדאי להרחיב אופני משחק
- כדאי לשלב אופני משחק
- רצוי להרבות במשחק פיסי – משום שהוא מפתח מיומנויות ואת המוח באופן ששום משחק אחר לא
- כל מקום יכול להיות מרחב משחקי

שלבנו מוזיקה
שאתם אוהבים
בפעילות 😊



מה מייחד משחק?

- רצון להשתתף
- כללים מוגדרים
- מיקום ידוע
- זמן- התחלה וסוף ברורים
- תוצאות מצופות
- יכולת "יציאה מן המרחב המשחקי"
- יצירתיות- תלוית סוג ורמת משחק (מיומנות שניתן לפתח וללמד)



צריכה להיות הבנה וראייה רחבה על מנת שנצליח לייצר לכל ילד/ה /כיתה/ קבוצה את המרחב המיטבי למשחק ולמידה.

מכיוון שמשחק הוא מרחב למידה, וניתן ליצוק לתוכו כל תוכן (חברתי, לימודי, הוראתי, רגשי) עלינו לשלוט במטרות שלנו ולהתאים את המשחק אליהן. אותו משחק יכול לשרת מטרות שונות לגמרי

יתרונות במשחק – משחקי ילדות, חוץ, פיסי ובהמשך קופסה

- דימוי עצמי, דימוי גוף
- מסוגלות
- התמדה
- התמודדות עם X
- בטחון עצמי
- יכולת "מיקוח"
- הבנת מרחב חברתי של משחק והכללה לחיים – גבולות, גמישות

לא יודע להפסיד?
לא תדע לנצח!



טוגי' בואו נשחק!



כל הזכויות שמורות לשרון מיכאלי - רמון

שלבים בלימוד מסוגלות אישית

- התייחסות לאחר

- התמדה

- תורות

- המתנה

- משחקי כלל פשוטים ברורים:
ים יבשה (בהמשך מסבכים)
כסאות מוזיקליים
פסלים, עם / בלי מוסיקה
תופסת

סוגי משחקי קופסה

מלחמה (מזל), פיקולו, פיקולינו (המתנה), דומינו (מזל + יכולות), זכרון (פשוט ללימוד 1:1, זכרון), מסלול (מזל), טאקי, קוקו טאקי, לוגי טאקי (מזל + חשיבה + זכרון + המתנה + התייחסות לכללים), פרצופים מצחיקים (חיקוי + המתנה + רביעיות + תורות), זכרון מורכב (עכביש), חתול ופיל (תורות, המתנה, אסטרטגיה), קופים (המתנה, עמידה בתסכולים), הבונה (המתנה, עמידה בתסכולים)



יחיד וקבוצה

קבוצה היא ישות, וככזו יש
לתת את הדעת על ההרכב
שלה, המטרות שלה,
היכולות שלה וגם על
היחידים המרכיבים אותה.

שרון מיכאלי רמון

חינוך גמיש

כל הזכויות שמורות לשרון מיכאלי - רמון

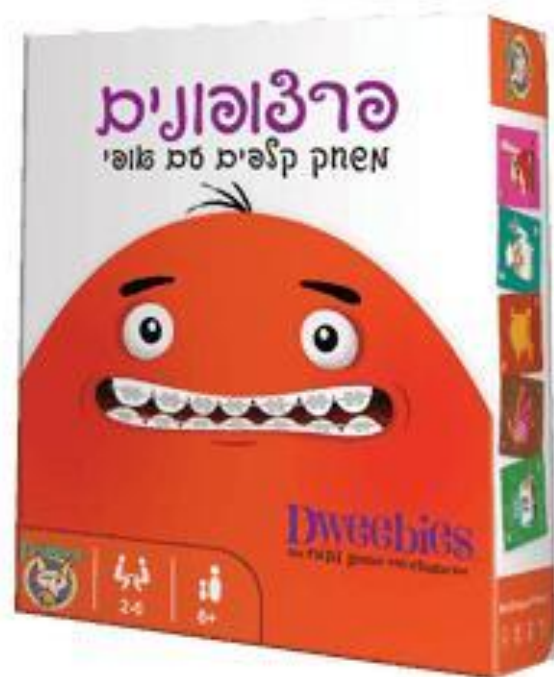
תהליך עבודה עם קבוצה / כיתה

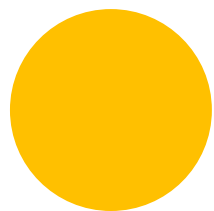
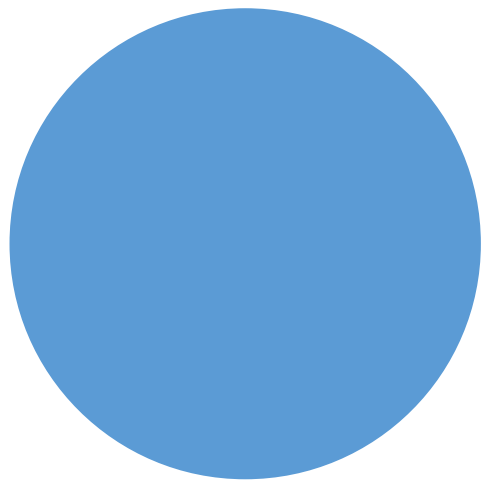
- מיפוי צרכים ומטרות לקבוצה ולכל ילד
- מציאת הלימה ופערים
- בניית תכנית שמתחילה מהצרכים שמורכבים ביותר ועלייה בדרגות הקושי
- בחירת משחקים ופעולה מתאימה לילדים – שיח, שיקוף, רפלקציה עצמית, התבוננות, ללא מלל – חיזוקים בלבד, התמודדות עם קשיים.

איך נפתח את הבנת האחר? TOM

- שיקוף
- לימוד מצבים רבים
- חשיפה
- סדרות
- משחקי קופסה של
פנים







שמונה משחקים ללימוד שיתוף פעולה

רמון-כל הזכויות שמורות לשרון מיכאלי

- שיתוף פעולה הוא מיומנות חשובה. בסיסה של שיתוף הפעולה מתחיל בינקות המוקדמת- קבלת חפץ והחזרתו לאמא/ אבא/ סבאים/ מטפלות, הבנה של "שלי", "שלך", "שלנו", היכולת לוותר, היכולת לחלוק ואף היכולת לחוש אמפתיה והבנה של מישוהו אחר. **שיתוף פעולה הוא מיומנות שכדאי ללמד בצורה הדרגתית-**

- א. תורות
- ב. משחקי חיקוי- המלך אמר (בלי לבלבל ובהמשך עם בלבול), חיקוי תנועתי כללי, ריקודים ועוד
- ג. משחקי קופסא שאין בהם תחרות מובנית או שניתן לבטל את התחרות בהם.
- ד. **משחקים שדורשים שיתוף פעולה ללא תחרות-** משחקים שהמהות שלהם היא שההצלחה תלויה בפעילות הקבוצתית ובלעדיה לא תהיה הצלחה או השגת מטרה.

1. דומינו ראלי/ לגו/ בלוקים- בנייה משותפת
(ניתן גם עם משחק הקשים, כוסות וכד').

2. מה במשבצת.

3. אני רואה את.... משחק תיאורי בו כל
אחד בתורו מתאר משהו והשני מנחש.

4. העברת חישוקים מאחד לשני בלי
שהחישוקים ייפלו- כל אחד מחזיק מקל
ומעבירים את החישוקים מאחד לשני בלי
להפיל את החישוקים; בהתחלה בעמידה,
בהמשך תוך כדי תנועה.

5. התמסרות בכדור, בעיטות כדור אחד
לשני, משחק בלונים באוויר.



6. משחק סקירה מהירה - קבוצתי- התחרות היא "נגד" המנחה-
המנחה מבקש/ת תביאו לי את כל העיגולים האדומים- אם הצליחו זכו יחד.

7. הרמת מבנה שבנו או מבנה רעוע יחד על מגש והעברה לצד השני של החדר.

8. משחקי חיקוי הדדי, המלך אמר, המצאת צעדי ריקוד ולימוד הדדי (ועוד כיד הדמיון הטובה).

* כדאי לשחק במשחקים נתת קיבלת ולתת ולקבל הם עובדים על שיתוף ושיח ומלמדים משחק נכון בקלפים, תוך שיח רגשי חברתי.



רמון - כל הזכויות שמורות לשרון מיכאלי

משחקים ללימוד איפוק ועמידה בתסכולים

- 1. שיתוף פעולה חברתי;
- 2. פיתוח סבלנות ואיפוק;
- 3. זכרון;
- 4. מהירות תגובה
- 5. מצריכים יכולת להמשיך לשחק גם אם טעינו/ הפדסנו;
- 6. קישור לנושאים אחרים ולמידה מזדמנת (תוך כדי משחק אחר) של תחומים חשובים, כגון: צבעים, מספרים, אותיות, תבניות מילים, הקשרים ועוד.

• מה בחישוק?

- מניחים שני חישוקים (או כל תוחם אחר) ובפנים ארבעה- חמישה חפצים. מכריזים על חפץ. הילד/ה הראשון שתופס את החפץ מהחישוק שלו ורץ אל המכריז זוכה.
- ניתן לתרגל כך צבעים, מספרים, תמונות של קטגוריות שונות ועוד.

• מה מתחבא מתחת ל..... משחק מזל ומהירות

- מניחים מטפחת/ קופסא במרחק מה משני ילדים. מראים להם שני חפצים ומחביאים אחד, בלי שהם יראו. על הילדים לרוץ, מי שמגיע ראשון מנחש ראשון. אם צדק מקבל את החפץ/ חיבוק, אם לא חברו מנחש.
- היתרון במשחק הוא שהוא משחק של מזל ומהירות, כך שאם טועים זה לא קשור לידע אלא לניחוש (:)

מי מפחד מהדב הגדול

- המשחק **מי מפחד מהדב הגדול** הוא משחק מהנה מאוד, ילדים מגיל 4.5-5 נהנים לצעוק את סיסמת התופסים וסיסמת הבורחים, נהנים מההצגה של טרום הריצה ומעצם המשחק עצמו.
- ניתן ללמד ילדים דרך המשחק מספר דברים:
- משחק בתוך גבולות ברורים.
- שמירה על חוקים- הבנת גבולות המגרש, ריצה קדימה בלבד ולא אחורה, נגיעה ולא תפיסה אלימה, אי הכשלה.
- עבודת צוות ובניית אסטרטגיה- ריצה בשורה, כל שניים רודפים אחרי מספר ילדים ועוד (תלוי גיל הילדים).
- שיתוף פעולה לצד אכזבה מ"הפסד" כאשר נתפסים.
- * בגילאים גדולים יותר- 9 ומעלה ניתן להכניס אלמנטים של שיתוף פעולה- הדובים חייבים לנוע עם ידיים אחוזות, הדובים חייבים ללכת ועוד.
- המטרה היא לגרום לדובים לשוחח, להסכים על אסטרטגיה ולבצע אותה.
- זיכרו, אנו כמורות צריכות לעזור לילדים לשקף מצבים, אם נבחר בכך, אך ברגישות, ללא הצבת מראה מלחיצה או לא נעימה. התאימו את רמת הקושי לכיתה ולמארג החברתי שלה.
- אני אוהבת לתת לילדים לדבר לפני שאני מוסיפה דגשים או תובנות שלי.

דוגמה - דגליים

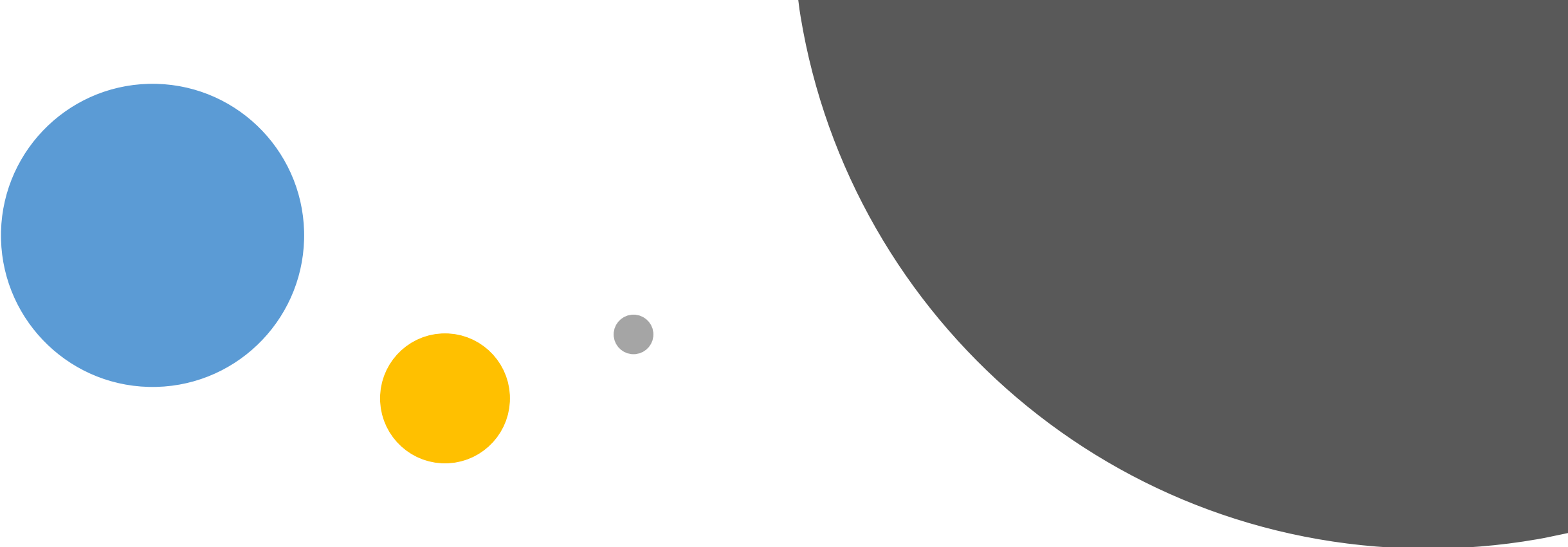
- **אנחנו מאמינים בכוחו של המשחק ובכוחה של הקבוצה לייצר שינוי.** אני רוצה להציג את משחק הדגליים שהינו משחק אסטרטגי- פיס- חברתי, ממנו ניתן ללמוד הרבה על כיתה/ קבוצה ולעבוד על תחומים שונים.
- **משחק הדגליים** הוא משחק אינטנסיבי בו קבוצה משחקת נגד קבוצה אחרת במטרה להשיג את הדגל של הקבוצה היריבה. מחלקים מגרש לשני חלקים, בקצה כל חלק מוצב דגל.
- כל חברי הקבוצה מתכננים אסטרטגית כיצד להגיע אל הדגל, מי בהתקפה, מי מגן על הדגל, מי מציל חברים לקבוצה.
- אמצע המגרש מסומן ומותר לתפוס כ"שבוי" כל חבר קבוצה יריבה שנכנס לשטח הקבוצה הנגדית. על ה"שבוי" להמתין במקום בו נתפס על מנת שחבר מקבוצתו ישחררו, ע"י מתן כיף (High five)
- המשחק הוא שדה להתרחשויות רבות, ואני כמחנכת צופה עליהם מהצד (לא משתתפת במשחק, לעומת משחקים אחרים, משום שמדובר בתחרות בין קבוצות) ויכולה לראות דברים רבים, כגון:
- 1. לכידות קבוצתית/ כיתתית.
- 2. תכנון אסטרטגיות קבוצתי.
- 3. מאפשר הכרות עם תכונות אופי של הילדים-ות.
- 4. מבט על יכולת המתנה, תכנון, אומץ ועוד תכונות ויכולות
- דוגמאות:
- ילד/ה שמצילים חברים ומסתכנים בהיתפסות.
- ילד/ה שנשארים תמיד בחלק של קבוצתם, ומחכים לתפוס חבר/ה מהקבוצה היריבה.
- ילד/ה שנתפסו ומרמים ורצים חזרה למגרש (ואת תגובת החברים)
- ועוד.
- 5. זמן הנאה משותף של כיתה/ קבוצה- האם מתקיים? האם ישנם חיכוכים? האם מישהי נמנע/ת?
-

- **אני מעוניינת דרך המשחק לפתח את:**

- 1. לכידות בנים ובנות.
- 2. לכידות כיתתית.
- 3. סבלנות.
- 4. תכנון אסטרטגי משותף ואי השתלטות של "מנהיגים ספורטיביים" או מנהיגים מוסכמים מכורח ההרגל.
- 5. יכולות אישיות, כגון- המתנה, אי אימפולסיביות.
- 6. יכולת רפלקציה ומשוב עצמי וקבוצתי.
- 7. ערך הכיתה.

- **שלבי העבודה:**

- * את המשחק יורדים לשחק מספר פעמים, כאשר אני קובעת את הרכב הקבוצות (על מנת לייצר איזון בנים- בנות, חזקים ספורטיבית וחלשים יותר ולפרק תת קבוצות קיימות באופן עדין).
- * לאחר כל משחק (כ-25 דקות) עולים לכיתה לשיחת משוב שלהם, שיקוף שלי, מחמאות ונקודות לשיפור.
- * במידת הצורך עולים מהילדים, או ממני, נושאים לדיון רציני, וחשוב לתת מקום לדיון, לדוגמא:
 - - גמישות מול שינויים.
 - - חוסר הוגנות של אחד השחקנים.
 - - תחושות שעלו במהלך המשחק.
- * משוחחים על מה דורש שיפור, הצלחות וקשיים.



שימוש בסדרות

הרחבת המרחב המשחקי
שימוש בסדרות וסרטים –
וחיקוי מצבים כחלק
ממשחק



ספרות מומלצת

- ד"ר עדה בקר – לגדל ילד חברותי
- עדנה אור - משחקי כאילו – גם אצל תינוקות
- אוטיזם – מיכאל בן צבי
- ספרות ילדים עם מצבים חברתיים

A person wearing a white protective suit and helmet is holding a bouquet of yellow ginkgo leaves. The person is looking down at the bouquet. The background is a soft, out-of-focus yellow and white.

שאלות

תודה רבה :) :