

מודל טיפולי ליצירת אקלים כיתתי ובית ספרי מיטבי. מחקר שדה בבית ספר במגזר ערבי בישראל.

נוואל מאדי *

יוליה סירוטה *

תקציר: לאור אירועי האלימות, בעיות המשמעת, השעמום שמרגיש בו הילד בכיתה של היום כתוצאה מלמידה פרונטלית לאורך רוב היום הלימודי, עולה שהבעיה חמורה ביותר ודורשת שינוי במערכת החינוך הבית ספרי. תוצאות השאלון הראשוני המאבחן שהעבירו המחברים לכיתות ד' בחודש ספטמבר בשנת 2016 הניבו והראו על מצב שיש בו אקלים שצריך שיפור ועל בבית ספר לעשות את כל המאמצים כדי ליצור סביבה נוחה בו, לשפר יחסים בין תלמידים ובין תלמידים למורים, להפחית רמת האלימות הפיזית והמילולית בבית הספר, להגביר את תחושת השייכות וכושר המנהיגות והיצירתיות של התלמידים בכיתה. בשביל כל זה מוצע במאמר זה מודל לטיפול מערכתי לשיפור אקלים כיתתי באמצעות שימוש במשחקים לימודיים. המודל מבטא תכנית מערכתית לשיפור והיווצרות אקלים נוח בבית הספר שדרכו מבהירים איך שיפור האקלים הכיתתי מחייב שינוי משמעותי בבית הספר, בתפיסת המורים, ההורים, המנהל והתלמידים, מחייב בניית תכנית לימודים עשירה שבה מספקים כלים חשובים למורה בנושא. כדי שתהיה התכנית אפקטיבית, משפיעה ומביאה לשינוי משמעותי, נבנה מודל טיפולי תוך היעזרות בשירות הפסיכולוגי וייעוץ בבית הספר. תוצאות יישום המודל מוצגות במאמר.

* נוואל מאדי – מורה, סטודנטית לדוקטוראט באוניברסיטת נובגורוד, פקולטה להוראה וחינוך, רוסיה

* יוליה סירוטה – ד"ר לכלכלה וניהול, טכניון, ישראל, יועצת אקדמית, מכללת כרמל

מבוא

בעיות משמעת היא דבר נפוץ מאוד בקרב תלמידים בבית ספר מודרני בישראל בכל המגזרים. בעיות משמעת פוגעות מאוד באקלים כיתתי ובהמקדמות התלמידים בלימודים. חשוב לדעת שבעיות אלה - יש להן בסיס לגיטימי אצל תלמידים והתנגדותם של ילדים לדברים, לתהליכים, להדרכות ועמדות של אחרים חשובה מאוד במקרים רבים ותורמת לדרך נכונה לעיצוב התנהגותם. אבל חשוב מאוד למצוא את האיזון, שהילד ידע איפה נכון להסתגל לדרישות ואיפה נכון לעמוד על דעתו. חשוב שהילד יוכל להסתגל למסגרות אך במקביל לא להגיע לצייתנות מוגזמת שמוחקת את זהותו. ובמידה ואנו רואים שילד מתקשה להסתגל למסגרות באופן שפוגע בו - בהחלט חשוב להתייעץ עם גורם מקצועי (מהמסגרת החינוכית, מתחום הפסיכולוגי וכדומה) (Pasternak,2003).

טרם התבססה הגדרה מוסכמת בשאלה מהן בעיות משמעת. ראשית, משום שבעיות כאלה הן יחסיות, תלויות תרבות. הגדרות של התנהגות נורמטיבית (או חריגה) משתנות מחברה לחברה, ממוסד למוסד וממורה למורה; שנית, קשה לבנות סרגל אחיד שיכמת כל התנהגות; שלישית, מדובר בתופעות שמתפתחות עם הגיל, שנחוץ לעדכן את אמות המידה על פי דרגת הכיתה. ובכל זאת ישנה הגדרה כללית שבעיות משמעת הן התנהגויות והפעולות שאנשים עושים ונתפסות כבעייתיות, כלומר חורגות מהנורמות המקובלות (אליעזר יריב, מהן בעיות משמעת, Vygotsky,1978).

אקלים כיתתי: איכותה של הסביבה הפנימית בארגון, כפי שחווים אותה חברי הארגון. סביבה זאת משפיעה על התנהגותם אקלים הכיתה מוגדר כעמדותיהם ותפיסותיהם של התלמידים הפועלים בכיתה ומערכת היחסים ביניהם (קולברג, 1980). הכיתה היא מערכת חברתית דינמית, והאינטראקציה שבין התלמידים לבין עצמם ובין התלמידים לבין המורה הינה אחד הגורמים הדומיננטיים המשפיעים על האקלים הכיתתי.

המשחק וחשיבותו להתפתחות הילד בתחום הסנסו – מוטורי מאפשר לילד לבוא במגע ישיר עם עולמו וללמוד עליו ואותו במגוון של דרכים. המשחק מחדד ומפתח את חושיו של הילד: מאפשר לו לקבל מידע על איכותם של חפצים ומרקמים שונים, על ריחם, טעמם, מראם והצלילים שהם משמיעים. נותן לו הזדמנות לפתח את השרירים הגסים ואת השרירים העדינים ולשלוט בעזרתם בפעולות גופניות שונות (לוי, 2000).

המשחק וחשיבותו להתפתחות הילד בתחום הקוגניטיבי. דרך המשחק לומד הילד להכיר בתכונות השונות של חפצים וחומרים ולהפעיל אותם. הוא לומד להשוות בין חפצים וחומרים להבחין בדומה (לכל הקוביות שבידו צבע אדום; בהשתייכות- תכונה משותפת: כל סוגי המכוניות) ובשונה (הבדל בין פירות וירקות) ובכך מפתח את יכולת ההשוואה, האבחנה, המיון, ההכללה וההסקה שלו. (לוי, 2000). כמוכן, למשחק גם חשיבות רשית וחברתית בפיתוח החשיבה והכישורים השונים של הילד.

משחק דידקטי:

הוא משחק לימודי חינוכי שישנלו הוראות ומטרות לימודיות ברורות, הוא עונה על צרכים חינוכיים תוך המחשה דידקטית חווייתית. (Dichy, (2007), and Amory (2007), הגדירו משחק דידקטי כצורה חדשה של שיטת הוראה שמשולב בה תוכן לימודי ויש לה אסטרטגיה המוגדרת בהוראות ודרישות וכללים מסוימים, יש לו תהליך, ומטרות ומקנה מיומנויות לימודיות וחברתיות שונות.

סוגי בעיות משמעת . אלימות של תלמידים - תקיפה פיזית ומילולית כנגד תלמידים אחרים או מורים. התנהגות לא מוסרית - מעשים כמו גנבה, שקר והעתקה במבחנים, התמרדות כלפי סמכות, התעלמות מדברי המורה, אי הכנת שיערי בית, סירוב, לעתים עוין של תלמיד למלא בקשות של המורה, הפרעות בכיתה - התנהגויות של חוסר הקשבה, פטפוט ובדיחות בשיעור, התפרצות לדברי המורה, שוטטות והתנהגות חסרת מטרות, חולמנות, עיסוק בדבר אחר באמצע השיעור.

מה הנוק של בעיות המשמעת?

לאירועים השכיחים האלה - רעש, דיבורים, צעקות, סירוב למלא הוראות, חוצפה וצעקות על המורה - יש מחיר שקשה לאמוד את השלכותיו. בעיות משמעת מבזבזות זמן הוראה ולמידה יקר. התלמידים יושבים באפס מעשה. הם אינם ממהרים לשום מקום ואם לא מזומנת להם "הצגה" של נזיפות וגערות, הם משתעממים עד הצלצול הגואל. בשביל המורים זה כבר סיפור אחר. כמי שאחראים על הנעשה בכיתה, אירועים כאלה כרוכים בתסכול רב, בשחיקה, בתחושת כישלון, בחשש כבד מפני הלא מודע (קולברג, 1980).

איך משפרים אקלים כיתתי ומטפלים בבעיות משמעת דרך משחקים בכיתה:

משחק בכיתה הוא מקור לתענוג והנאה לילד שדרכו גם אפשר ללמוד אבל בעקיפין ובלי שעמום, יש הרבה משחקים לימודיים ובמיוחד משחקים חברתיים כמו משחק תפקידים יכול לעזור להפחתת בעיות משמעת בקרב תלמידים. התנהגויות של חוצפה ושל חוסר כבוד מצד התלמידים יש להם קשר עם שחיקה רגשית ועם אובדן של זהות אישית. התנהגות של דחייה וניכור מצד התלמידים מגבירה תחושות של חוסר יעילות בהוראה דבר שמביא גם לשחיקת מורים, משחק תפקידים ומשחקי חברה יש להם אין סוף יתרונות שמשפרים ופותרים בעיות רגשיות אצל תלמידים שהן מקור בסיסי לבעיות משמעת בכיתה (Amory, 2007). טיפול במשחק לימודי ואומנותי ויצירתי מתבסס על התפיסה כי שפות המשחק והיצירה (דרמה, תנועה, מוסיקה, אמנות חזותית וסיפור) הן ערוצי החקר, התקשורת והביטוי העיקריות של ילדים, משחקים שהתנסות "ודיבור" בהם הכרחיים להתפתחות ותפקוד בריא כילדים וכמבוגרים לעתיד. הטיפול במשחק ויצירה מתבסס על ההבנה כי המשחק הוא התהליך ההתפתחותי הטיפולי של הילדות, אשר דרכו הילד מתאמן בפתרון מצבים מורכבים, נותן ביטוי לפחדים ולרגשות אסורים, מוצא

משמעות, לומד נורמות חברתיות ומחלים מקשיים ומשברים שהעולם המציאותי עשוי לכלול. הטיפול במשחק וביצירה מתקיים בשפתו הטבעית של הילד, בדרך שחוברת ומצטרפת אליו (לוי, 2000, פרוני, 2000).

טיפול ייחודי בבעיות משמעת אשר יוצר אקלים נוח בין תלמידים ומורים אפשרי דרך השתתפות המורה עצמו בקבוצת ילדים בזמן המשחק, הפעולה או ההתנהגות הזאת מצד המורה והשתתפותו הפיזית עם התלמידים שלו בכיתה והמתבססות על השיח המילולי והלא-מילולי שדרכו הילד מעלה את המוטיבציה והביטחון העצמי, דבר שמרחיקו מכל הרגשה מתסכלת שמביאה להפרות של התנהגות בכיתה (Paternak, 2003).

הטיפול בבעיות משמעת דרך משחק משפר אקלים גם מחוץ לכותלי הכיתה, אפשר מחוץ לחדר בחצר בברודור ובטבע. תלמידים הנמצאים באותו מקום יום יום מרגישים בשעמום, שינוי המקום לפחות ולא סוג המשחק יכול להרחיק מצבי שעמום אצל הילד. התנסויות מגוונות של תלמידים ביצירת משחק בעצמם באמצעות שילוב האומנויות, גזירה, עיצוב, צביעה- כל זה מפעיל תלמידים, מטפח יצירתיות, עצמאות וכושר מנהיגות ומסיח את דעתם מכל הפרעה אפשרית בזמן השיעור וכל זה מביא לאקלים וסביבה נוחה בקרב תלמידים וטיפול תקין בבעיות משמעת (פרוני, 2000).

גורמי הסביבה והאקלים המקיף את הילד הקשורים בבעיות משמעת בכיתה ובבית הספר

יש גורמים חוץ ותוך בית ספריים.

גורמים בית ספריים

1. אלימות בחברה - תלמידי בית הספר חשופים כמונו למקורות המידע השונים ולאלימות הנמצאת בכל פן של חיינו. האלימות נתפסת כקיימת ומאימת.
2. השפעת המדיה - רמת החשיפה לתקשורת גבוהה. התלמידים רואים ושומעים כל דבר.
3. דור ה"אני" - הילד במרכז והוא הכי חשוב, הכול מותר.
4. התרופפות התא המשפחתי - שני ההורים עובדים, ילדי מפתח, מטפלות במקום אמהות.
5. אופי שונה - מספר תלמידים בעלי התנהגות קשה למרות כל מה שנעשה.

גורמים תוך בית ספריים

1. שעמום – כאשר ההוראה אינה מכוונת ואינה מקושרת, היא משעממת. האחריות היא על שני הצדדים.
 2. תחושת "אין אונים" התלמיד מרגיש שאין לו כל השפעה על מה שנעשה בבית הספר.
 3. הגבולות אינם ברורים.
 4. חוקי ה"אל" אל תעשה, אל תרוץ ועוד - חוסר אפשרות לקטרזיס חיובי ומקובל.
 5. התקפות על כבודם של תלמידים. תלמיד שכבודו נפגע או תלמיד המרגיש מותקף, יעשה כל שביכולתו להציל את כבודו, במיוחד כאשר ההתקפה נעשית ליד חבריו.
- המחקר מראה שרוב התלמידים בעלי בעיות המשמעת בבית הספר מאמינים שאין ביכולתם להצליח. מכאן שעדיף לקבל הכרה כ"עושה צרות" מאשר לא להיות מוכר בכלל.

נוהל המחקר ליישום מודל טיפולי בבית ספר ישראלי במגזר ערבי

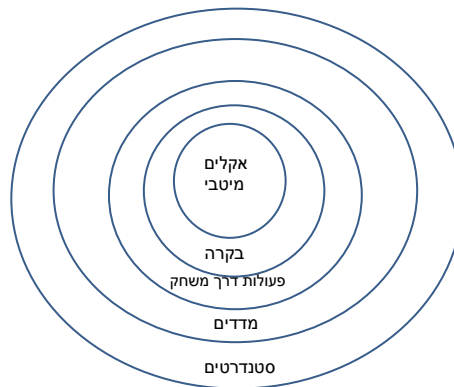
הדרך ליישום המודל לא היתה קלה, אך הצליחה הודות להתמדה של המחברת נוואל, מורה בבית הספר במגזר הערבי בישראל. צוות בית הספר קיים דיונים רבים לאורך מספר ישיבות עם ההנהלה והצוות הניהולי. דנו רבות בשאלה: מה זו עבודה טיפולית בתוך מערכת חינוכית? מה מצופה מהמטפל ומהתהליך הטיפולי? היכן מקומו של המטפל בצוות הרב מקצועי? איך שומרים על איזון בין הדרישה הטיפולית וכל העיכובים והסיכוכים שיש בה לבין בניית תכנית עבודה חינוכית?

בהתחלה, התקיימה ישיבה מקדימה בין נוואל למנהל בית הספר באמצע יולי 2016 שמטרתה - תמיכה בהפצת נושא שימוש המשחקים בהוראה בקרב המורים בימי היערכות שמתקיימים בסוף חודש יוני לפני פתיחת שנת הלימודים. נוואל ביקשה מהמנהל שבימי ההיערכות, תפיץ את הנושא מצדי דרך מצגת והתנסות עצמית במשחקים. נושא המצגות הוא על הגדרת המשחק הלימודי, חשיבותו בהוראה ולמידה, סוגי משחקים לימודיים, מטרותיהם ותהליך הביצוע שלהם. בסוף המפגש קיבלה הסכמה, אישור ועידוד מהמנהל לכל הבקשות שלה.

קודם כל כדי לתכנן לשיפור האקלים הכיתתי ולהגיע לאקלים מיטבי דרך השימוש במשחקים צריך לקבוע סטנדרטים ומדדים, לתכנן פעולות לטיפול, להכין אמצעי בקרה מתאימים לאורך כל התהליך.

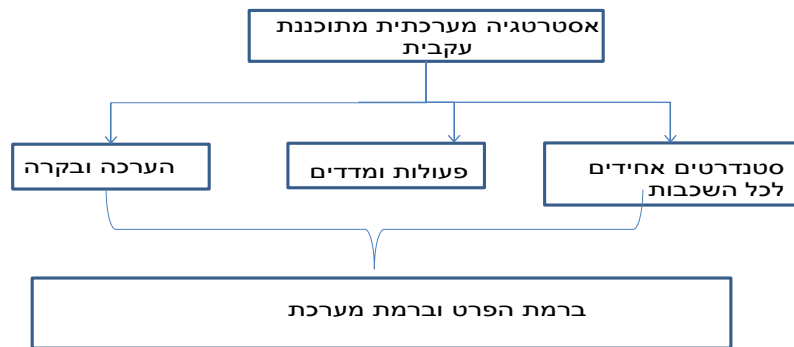
הסכימה להלן מדגימה זאת:

איור 1: הכנת אמצעי בקרה למדידת שיפור באקלים הכיתתי.



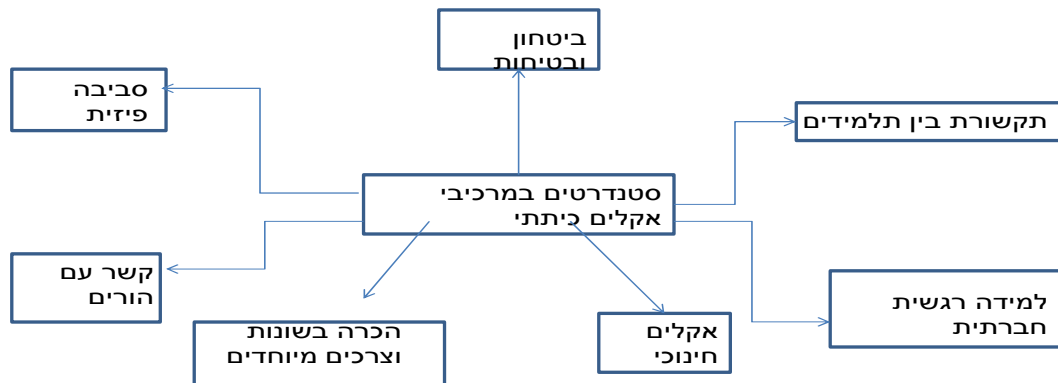
הסטנדרטים, המדדים, הפעולות והבקרה הם ברמת הפרט וברמת המערכת, כך תוכנן שהטיפול יהיה ברמת מערכת בית הספר אבל בשנה הראשונה מסיבות שונות תכנית הטיפול כללה את שכבות כיתות ד, האסטרטגיה שתוכננה לטיפול היא עקבית וקשורה במעקב ותחומה בזמן וברת ביצוע.

איור 2: בניית אסטרטגיה מערכתית למדידת הצלחה.



התרשים לעיל (איור 2) מבטא את האסטרטגיה העקבית המתוכננת שעקרונותיה הם:

- פיתוח אקלים בטוח ונוח לצד שימוש במשחקים לימודיים (פרוני, 2000).
 - עבודה מערכתית: ש"פ בין המנהל לצוות ביה"ס.
 - מנהל בית הספר מוביל את התהליך.
 - צוות בית הספר סמכותו ותפקידו להתמודד עם בעיות משמעת, שיפור התקשורת, טיפול באלימות, חיזוק הידע והמנהיגות דרך שימוש במשחקים (אליעזר יריב).
 - רכזים, יועצת בית הספר, הם מערך מסייע בהפצה וביישום במשחקים חברתיים רגשיים ודידקטיים
- איור 3: הסטנדרטים הבסיסיים והחשובים במרכיבי אקלים חינוכי מיטבי



סטנדרטים אלה שקבענו עם המנהל והצוות הניהולי והצוות נעזר בקביעתם ביועצת ובסטנדרטים של משרד החינוך לאקלים כיתתי מיטבי, מחייבים אותנו להתייחס ברצינות להם בבניית מודל טיפולי לאקלים כיתתי דרך השימוש במשחקים.

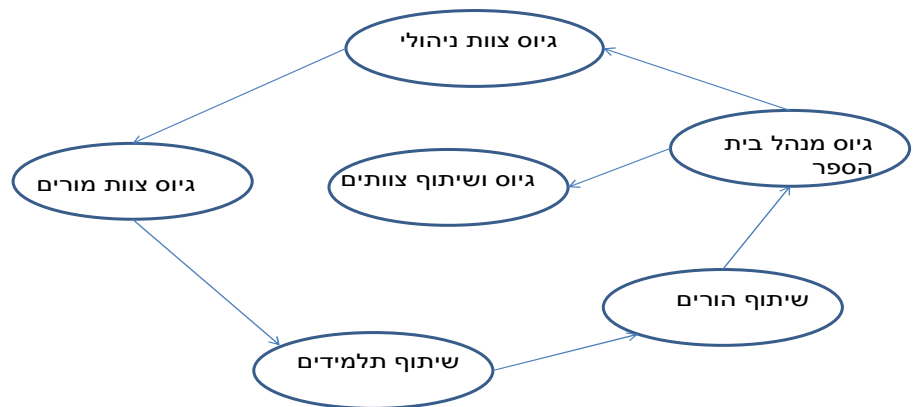
1. בית הספר בסטנדרט הבטיחות והביטחון צריך לדאוג לביטחון התלמידים בזמן פעילות משחקית בכיתה בחצר בהפסקה פעילה ובברוודור, יקפיד על בקרה יומית למתקנים ומכשולים פיזיים שעלול התלמיד להיתקל בהם, משחקים צריכים להיות נוחים מחנכים ולא אלימים. היעד לסטנדרט הזה שנגיע לפחות דיווחים מצד תלמידים על אירועי חבלה אלימות או פחד (פרוני, 2000).

2. בסטנדרט התקשורת בין התלמידים בית הספר ידאג ליחסים טובים בין תלמידים בין מורים למנהל ביו מורים לתלמידים ובין מורים למורים. כל זה משפיע על התקשורת הבינאישית בין התלמידים בזמן שימוש במשחקים. מורים ידאגו להגברת תחושת השייכות לכיתה ולבית הספר בקרב תלמידים, יגלו יחסי כבוד ואכפתיות ידאגו לנעדרים לדחויים ולבודדים יגבירו שימוש במשחקים שיש בהם מעורבות חברתית ידאגו לתפקיד לכל ילד דרך משחק התפקידים יקפידו על אירועם שונים כמו יום שיא בתחום מסוים למשל יום למשחוק בית הספר בו כל תלמיד ירגיש אחראי מעורב ושייך לארגון וביצוע הפעולות ביום זה (Vygotsky, 1978). מסטנדרט זה צריך להגיע ליעד חשוב שבדקים אותו דרך שיחות בין תלמידים ובין תלמידים למורים ודרך שאלונים משובים שונים, והוא ירידה בשיעור הנעדרים בבית הספר ועלייה בשיעור התלמידים המגלים תפיסה חיובית לבית הספר (אליעזר יריב).

3. סטנדרט הלמידה הרגשית והחברתית, דרכו בית הספר ידאג שמורים יקפידו על ניצול שעות חברה וכישורי חיים במשחקים ופעילויות שדרכן יטפחו למידה והתפתחות רגשית וחברתית כמו משחקי חברה תפקידים, בחירת ועד כיתתי מועצת תלמידים חזקה וכד' (קולברג, 1980).

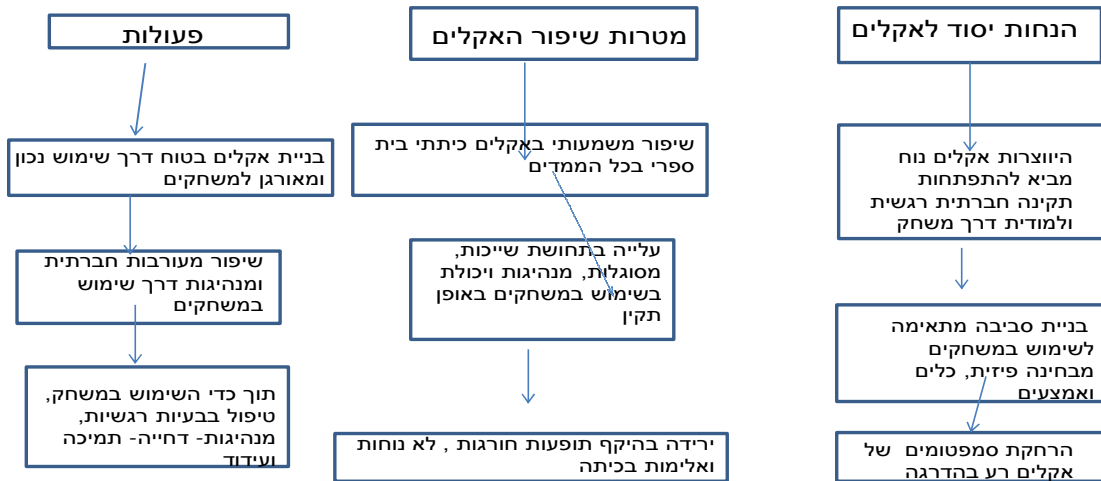
4. סטנדרט אקלים לימודי חינוכי והכרה בשונות שני סטנדרטים חשובים מאוד שדרכם בית הספר ידאג ללמידה מתוך הנעה פנימית שבסופה ילדים ידווחו על תמיכה בעמיתיהם במורים ובהליך הלמידה שהיה בו תהליך של משוב, הערכה והתייחסות לשונות בין תלמידים, שונות בין תלמידים מחייבת התייחסות לבעלי צרכים מיוחדים ומתן פעילויות ומשחקים מתאימים להם (Pasternak,2003).
5. יחסי גומלין בין ביה"ס להורים הוא סטנדרט חשוב ויעדו- מעורבות ההורים בעשייה החינוכית ובהטמעת ערכים שונים לילדיהם, עידוד ויישום לכל מה שנלמד בבית הספר בנוסף לגיוס משאבים חומריים ואנושיים שתורמים להאצת תהליך שילוב המשחקים בבית הספר ודרך השפעתם על אקלים כיתתי (פרוני, 2000).
6. סטנדרט הסביבה הפיזית של בית הספר - קשה לפעול בלעדיו. סביבה פיזית נוחה, מתאימה, זמינה, רחבה ובטוחה היא בסיס לשימוש במשחקים לימודיים. בית הספר ידאג לגיוס כל המשאבים והשירותים כדי להגיע לסביבה מטופחת שיש בה את כל הכלים הנחוצים לתלמידים ולמורים כדי להצליח בשילוב המשחקים ויצירת סביבה נוחה לכך (לויץ, 2000).
- תכנון ראשוני למודל מחייב ציור ראשוני תיאורטי דרך תרשים לכל המעורבים בטיפול דרך המודל הטיפולי (לוח 3).

איור 4: גיוס סכימתי של המשתתפים במודל התערבות



גיוס הצוותים שבאיור 4 חייב קביעת מפגש עם המנהל, הצוות, וראש ועד ההורים, בסופו נקבע הנחות היסוד לאקלים שאמורים לשפר, מטרות השיפור וכל הפעולות שצריכים כצוות וכהנהלה לבצע ולנקוט כדי להשלים את התהליך ולממש את המטרות הרצויות ממנו:

איור 5: תיאור מודל ההתערבות הטיפולית- מטרות ודרכי השגה



נוהל יישום המודל בשלבים

המפגש הראשון לתכנון המודל היה עם המנהל, הצוות, וראש ועד ההורים, המפגש מיועד למורים של בית הספר שבו מלמדת נואל, 25 מורים ומורות שמלמדים נושאים שונים כמו מתמטיקה, מדע, מולדת, דת, אומנות, מוזיקה, ספורט, מחשבים, ושפות שונות שהם הערבית העברית והאנגלית. מורים חדשים וותיקים גם יחד, שגילם נע בין 25 ל- 50, כמעט מחצית מהם מורים וותיקים. המפגש התקיים בסוף יולי 2016 בימי היערכות של מורים לפני התחלת השנה. **יעד כללי** למפגש הזה היה: ידע והעשרה למורים בנושא משחקים והשימוש בהם בהוראה, יתרונות, סוגי משחקים, השלכותיהם החיוביות על התפתחות הילד: שכלית, רגשית, חברתית ומוטורית, על הפחתת האלימות ושיפור משמעת, הרחקת שעמום ויצירת אקלים חינוכי מיטבי ועוד. **מטרת המפגש** היא שהמורים יתחילו להשתמש במשחקים בשיעורים לפחות פעם בשבוע.

סיכום המפגש

הדיון שהיה בסוף המפגש העלה מספר שאלות ודילמות, חלק טען ובצדק שצריך השתלמויות ופיתוח מקצועי מצד בית הספר ומשרד החינוך לצורך העשרה ויכולת שימוש נכונה במשחקים, חלק מהמורים טענו שסביבה פיזית

ומשאבים רבים נחוצים בדחיפות כדי שהתהליך יתחיל ויזרום. לפי דעת המנהל, צריך מספר הרצאות בעניין המשחקים, רכזי המקצועות השונים והרכז הפדגוגי והחברתי במיוחד צריכים להכין תכנית שנתית שתכלול החדרת משחקים בקצב מסוים בכל חודש. ייתכן כי היה צריך לשלב במפגש תלמידים או לפחות מועצת וראש מועצת התלמידים ולערב אותם בנושא כי הם קבוצת היעד שדרכה מתכננים ומבצעים.

מפגש שני שהיה לצורך מימוש המודל היה עם רכזי המקצועות

המפגש התקיים בהתחלת ספטמבר בתאריך 26.9.2016 בשעה 13:30

המפגש התקיים בצורת שולחן עגול לרכזים בבית ספר יסודי.

נושא המפגש: קשיים של רכזי המקצוע וכלל צוות המורים שעלולים להתקל ביישום שימוש במשחקים דידיקטיים ואיך להתגבר עליהם.

יעד כללי למפגש: לדעת שכל שינוי- החדרתו מלווה לפעמים בקשיים ומכשולים.

מטרת המפגש: התמודדות עם קשיים ודילמות שעלולים להתפתח בהתחלת ובמשך יישום התהליך של החדרת נושא המשחקים הדידיקטיים בתהליך הוראה ולמידה בבית הספר ומה אפשר לעשות כשנתקלים בהן.

מפגש זה מיועד לרכזי המקצועות בבית הספר, נבחר דווקא הרכזים ולא בכל צוות המורים כי הרכזים הם נציגים למורים לפי המקצועות שלהם כל רכז יכול להעביר לצוות שלו את נושא המפגש באופן יעיל ולבנות תכנית מתאימה לפי נושא וייחודיות של הצוות שלו. נוואל ביקשה מהמנהל שיתמוך ויהיה לנו היד הימינית בנושא השימוש במשחקים בבית הספר. כל רכז קיבל זכות דיבור ווויכוח באופן שווה, העלה רעיונות, הציע הצעות ושיתף את שאר הרכזים בסוף בניתוח וסיכום המפגש.

מספר המשתתפים: עשרה, רכזים ורכזות: רכזת חינוך חברתי, מתמטיקה, מדידה והערכה, שפות עברית, ערבית, ואנגלית, רכז שכבה, המנהל, רכז המדע, תקשוב. זכות הדיבור נתתי לפי סדר הרכזים שנזכר. התחלתי את המפגש בהצגת הנושא:

נושא המשחקים שדנו בו בישיבת הצוות האחרונה עלול ומצופה שיתלווה במספר קשיים בהפצת המודעות, שכנוע, יישום ושימוש במשחקים לימודיים בתהליך ההוראה. נשאלה השאלה: לפי דעתכם, מהם הקשיים האלה? כל משתתף הציג את תשובתו מנקודת מבט שלו ולפי התנאים השרויים בבית הספר שלנו. מבין השאלות שהועלו במפגש:

שאלה ראשונה הופנתה לרכזת החינוך החברתי: מי הם אנשי מפתח בארגון הבית ספרי שצריך להיות להם ידע רב בנושא ומה השפעת חוסר המודעות שלהם?

-רכזת החינוך החברתי הציגה את נושא המודעות ואנשי מפתח בעניין הזה. חוסר מודעות בנושא מצד המנהל, המורים, המורים והקהילה בכלל. מודעות מצד המנהל שהיא מלת מפתח בכל שינוי לפי דעתה מקל עלינו בנושא החדרת המשחקים בתהליך הוראה ולמידה, וגם מעודד אותנו ליזום מדיניות בית ספרית לאימוץ התהליך, יישומו והפצתו.

שאלה שנייה הפונתה לרכזת המתמטיקה : לפי דעתך, האם את כאחראית במקצועך על צוות המתמטיקה בבית הספר עלולה להיתקל בהתנגדויות מצד הצוות שלך?

-רכזת המתמטיקה הציגה את רעיון ההתנגדות של מורים, חלק מהמורים שהתרגלו לסטנדרטים קבועים בשיטתם הלימודית, יהיה קשה להם לשנות מסיבות שונות כמו אי מודעות, פחד מכישלון, חוסר מיומנויות יישום. צריכים כמובילים לשינוי להשקיע במאמצים רבים כדי לשכנע אותם ולשנות את דעתם לטובה.

שאלה שלישית שהעלתה פנתה לרכז מדידה והערכה, הייתה קשורה לנושא התקצוב של תהליך השינוי. האם יש תקציב מספיק לשינוי בדרכי הוראה והחדרת משחקים לשיעורים?

-חוסר תקצוב, בית הספר שלנו גדול ויש בו מפגעים רבים, לא בטיחותי לתלמידים והגיע לו צו הריסה מהעירייה וממשרד חינוך, לכן רוב התיקצוב מופנה לטיפול במפגעים האלה ולדברים בסיסיים אחרים, דבר שמכריח אותנו לפנות לתרומות הורים.

שאלה רביעית לרכזת השפה העברית : איזה קשיים יש לנו בארגון סביבת בית הספר שעלולה לעכב שימוש במשחקים דידיקטיים?

-ארגון הסביבה : סביבת בית הספר לא מתאימה לשימוש במשחקים, בנין ישן שחסר בו זוויות לימודיות ומקום לתליית מרכזי למידה ומקומות לפעילות יצירתית, לכן אני מוגבלת בשטח פיזי לשימוש במשחקים.

שאלה חמישית לרכזת השפה העברית : מה הם המאמצים הפיזיים מצד המורה שנחוצים לשינוי, והאם הוא יכול לעמוד בהם?

-מאמץ פיזי רב מצד המורה, ההורה, המנהל, צריך להכין תכנית לימודים שנתית למורים כדי לשלב את המשחק בתהליך הוראה ולמידה, אשר תכלול את התאמת המשחק לחומר הלימודי ולמטרתו, הכנת המשחק, תדירות השימוש במשחקים בשיעורים, מעורבות ההורים להאצת התהליך ויציאתו לאור, שכנוע המורים המתנגדים, עידוד המורה החלוץ, תמיכה והדרכה לאורך כל התהליך. יש מצב שתגמול על היוזמה יכול להפחית לחץ ויגביר את פעולותיו של המורה ביישום המודל.

אותה שאלה הופנתה לרכזת השפה האנגלית.

תשובתה הייתה שבנוסף לדעת עמיתתה רכזת הערבית, חיוני וחשוב לשנות במערכת השעות של המורה בכך שתהיה לו תכנית עם יותר שיעורים לא פרונטליים ולא פורמליים ומתוקצבים כדי שיהיה לו זמן להשלים כל חובותיו.

שאלה שישית לרכז השכבה המורה פהים: כרכז שכבה האם אפשר לכלול כל השכבות בשינוי?

-קשה מאוד לכלול כל את השכבות ולעשות בקרה על הביצוע בכל השכבות כי המורה מלמד רק בחלק מהשכבות. הדרכה לכל בית הספר קשה מאוד. תכנית הלימודים של המורה והרכז מלאה, אין מדריך לשימוש במשחקים שמגיע מטעם משרד חינוך. לכן אני רואה שהחדרת השינוי ושימוש במשחקים יהיה בהתחלה נקודתי ולא שכבתי.

שאלה שביעית למנהל: האם שימוש במשחקים בכיתה הם בסדר העדיפויות שלך בבית הספר, או כמו חלק גדול מהמנהלים עדיפות ראשונה היא הישגים גבוהים במבחני משרד החינוך (מבחני המיצב)?

-כל מנהל מתחשב במבחני המיצב של משרד החינוך. מחייב ומעודד את רוב המורים להשקיע בתרגול התלמידים לקראת הבחינות האלה. מאמין שיש חומר לפי סילבוס משרד החינוך שצריך להעביר, ולכן הרבה פעמים נושא המשחקים וחלק מהפעילויות הלא פורמלית נדחק בפינה וגם עדיין יש הרבה מורים המאמינים בתרגול ותפישתם ללמידה דרך משחק והנאה ויצירתיות דלה, אבל לאור המפגש שהיה לנו בנושא השימוש במשחקים והרחבת הידע שלי בנושא אני רואה שאפשר לתרגל תלמידים למבחנים וגם למבחני המיצב דרך משחקים, אם יש הדרכה והכנה ממתאימה מצד הרכזים.

שאלה שמינית לרכז המדע: האם יכולים להשתמש במשחקים בנושא המדע כמו שאר המקצועות?

-כן לפתיחת נושא לימודי חזרות סיכומים, משחקי מחשב, כח, למשל נושא המים הוא נושא רחב ואפשר ללמד אותו במגוון דרכים וגם דרך משחק.

שאלה תשיעית לרכזת התקשוב : האם התמקצעות בית ספרית וחוז' בית ספרית חשובה ?

עניין ההתמקצעות חשוב ומחייב אבל לא קל. מעטות ההשתלמויות במשרד החינוך הקשורות רק למשחק, אין מדיניות ותכנית לימודים במשרד החינוך שמחייבת את בתי הספר בשימוש במשחקים, לכן כל היוזמות והמאמץ מצד הרכזים ושאר הצוות הלימודי הן אישי הוא ביוזמתם, בלי שום מחויבות או חוקים מצד המשרד החינוכי. משחקים דיגיטליים ממוחשבים צריכים במיוחד הדרכה מוגברת כי לא כל המורים מיומנים בעניין זה.

לסיכום המפגש היה עוד סבב בעניין טיפים של כל רכז בנושא, אחר כך ניתוח וסיכום קצר מצד נוואל:

קשיים רבים נתקלים בהם ועשויים להיתקל בהם בעתיד בנושא שימוש ויישום משחקים בהוראה. מנהלים לא מחייבים אם הם לא משוכנעים כי אין מי לחייב אותם, הסמכות והצמרת של משרד החינוך לא מחייבת אף אחד. בכך אנחנו נתקשה לכלול את כל המערכת בשינוי, לכן רוב השינוי הרציני יהיה מוגבל לשכבות מסוימות. אני מצפה לשינוי איטי אם לא נתלכד וניזום אנחנו לשינוי בלי הוראות וחוקים מצד משרד החינוך שנותן את האחריות והחירות לכל מוסד חינוכי לבצע יוזמות שהוא מציע ומארגן. אנחנו מצפים מהמנהל ומהרכזים שניקה הנושא בשיא הרצינות כדי שנוכל להגיע למטרות שהצבנו לעצמנו בנושא.

מפגש שלישי שהיה בתחילת ספטמבר היה עם הורים בנושא שימוש במשחקים דידקטיים בהוראה בבית הספר והשפעתם על שיפור אקלים כיתתי.

נושא המשחקים הוא נושא רחב מאוד היום, לכן התייחסנו למשחקים דידקטיים, וקבענו מפגש להורים כי הם חלק אינטגרלי בכל שינוי בבית הספר, משפיעים על כל תהליך ויוזמה חינוכית, משנים דפוסי התנהגות אצל ילדיהם, תורמים לביצוע היוזמות מבחינה לימודית ותקציבית. יכולים לשתף את ילדיהם בבית במשחקים שונים דבר-שמגביר את יכולתם וישפר הרבה מיומנויות אצלם.

משתתפים : הורים לתלמידים בכיתה ד(1), ד(2), סך הכל כשישים הורים. בחרנו רק בהורים לשכבות אלה כי

לאור קשיים רבים בהפצת השימוש במשחקים בבית הספר התחלנו את השינוי באופן אינטנסיבי בשכבות אלה.

יעד כללי : השיפת הורים וידע כללי בנושא משחקים. **מטרות:** ידע כללי ביתרונות שימוש במשחקים בכיתה והשלכותיהם החיוביות על אישיות הילד ויצירת אקלים חינוכי מיטבי בבית הספר. סוכם שחלק רב יתנסה בעצמו עם

בנו ויגביר את המודעות בנושא שימוש במשחקים ויעודד את בנו מחוץ לכותלי בית הספר, ובמיוחד בבית להשתמש במשחקים מהנים ומועילים ויתמוך כספית ביצירת סביבה עשירה במשחקים לימודיים בבית.

סיכום מפגש ההורים: המשחק תורם להתפתחותו הקוגניטיבית, חברתית, רגשית וגופנית של הילד. הילד משלב במשחק פעילות, יצירה, הנאה וחשיבה תוך הפעלת דמיון עשיר כמעט חסר גבולות. כאמור, המשחק מפתח כושרי תפיסה והבנה קוגניטיביים, ומוביל לחשיבה מדעית שממנה צומחת חשיבה סיבתית. המשחק מאפשר שיפור מיומנויות חברתיות, הפנמת נורמות וכללי התנהגות חברתית והתנסות ביישומם. המשחק הוא צורך רגשי עצום של הילד ודרכו הוא מבטא את פחדיו, נותן ביטוי לרגשותיו, דימויו וזהותו. גם לומד דפוסי תקשורת ושפתו של הילד וכושר הביטוי שלו מתפתחים דרך המשחק.

מפגש רביעי עם הורים בנושא שימוש והתנסות ביצירת משחקים היה בסוף ספטמבר, אחרי שהייתה להם הזדמנות להתנסות.

כל הורה מתבקש להתייחס לשאלות שבדף ולתת תשובה לכל שאלה. סך הכל הגיעו 50 הורים מתוך 60, הם המתחלקים לעשר קבוצות בשתי כיתות: כיתה אחת מתנסה ביצירת משחק לפי דף הוראות וציוד שעל השולחן, והשנייה בשימוש במשחק. המשחקים הוצגו להם במצגת בפגישה קודמת. המשחקים הם: משחק פזל, התאמה - קלפים, מסלול, תפקידים-סימולציה וזיכרון. אותם משחקים הקבוצה השנייה משחקת בהם גם לפי דף הוראות ששמים על השולחן. ובסוף שומעים את המשוב של כל הקבוצות במליאה (שתי הכיתות ביחד) בהסתמך על התשובות של כל הורה לדף שחולק להם בהתחלת הסדנא.

משימה להורים: לפני המשוב במליאה נא להשיב על השאלות שבדף: מהו אופן התהוות המשחק (האם מקרי או מכוון)? האם המשחק גרם רק להנאה ולסיפוק? האם התקיימה למידה במהלך המשחק? אם כן, ציין מה למד הילד תוך כדי משחק? האם רמת הסיפוק וההנאה משתנה בין המשתתפים במשחק? האם רמת המשחק דורשת מהילד יכולות גבוהות יותר? האם ראית שילדך יכול להתפתח חברתית ורגשית דרך המשחק ואיך?

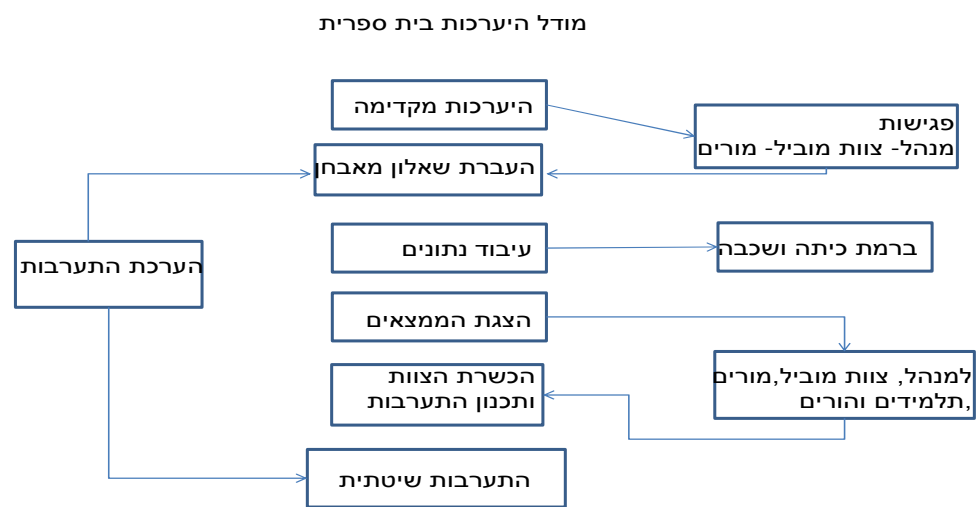
משוב ההורים במליאה: חלק גדול מההורים דווחו על הרגשת הנאה הן ביצירת המשחק וגם במשחק עצמו, ביצירת משחק הילד מבטא את דעותיו, רגשותיו והידע שלו, לומד להיות מסודר ומאורגן, יוזם ושואף להשיג מטרה. הורים ששיחקו במשחק ראו בו שיטת הוראה לכל מקצוע דרכו רוכשים הרבה ידע ומיומנויות בנוסף להנאה. הם רכשו הרבה ידע בנושא ומתאמצים לרכוש לילדיהם מגוון משחקים לימודיים כהמשך לתהליך הלמידה המהנה לפי דעתם.

עד כה הייתה הפצה והעשרה למורים, להורים לרכיזים בהבהרת תחומים הקשורים בשימוש במשחק לימודי, דרך יישומו השלכותיו על הילד ויתרונותיו ודרך הטיפול בקשיים שנתקלים בהם ביישומו.

בישיבה מסכמת בסוף ספטמבר אחרי מספר מפגשים של מורים, רכזים, הורים והנהלה החלטנו לנקוט בצעדים מאורגנים כדי להתחיל ביישום המודל.

להלן מודל יישומי שמבטא את התהליך שהתחלנו בו בהיערכות מקדימה דרך המפגשים שפירטתי קודם, ומתאר שאר הצעדים שממשיכים בהם לאורך כל התהליך:

איור 6: תיאור מודל היערכות בית ספרית



שאר הצעדים בתהליך שנקטנו בהם ומסוכמות במודל:

- 1- לעשות אבחון דרך העברת שאלון לכיתות ד שרב מערכת השיעורים שלי בהם השאלון מאבחן אקלים הכיתה והשימוש במשחקים בהוראה, ללמוד מהתוצאות והנתונים ולבנות תכנית פעולה.
- 2- תכנית פעולה לאורך כל השנה, כוללת תדירות שימוש במשחקים, תיעוד וכו'. אתרכז בשכבות "ד שיש לי אישית נגישות ויכולת מעורבות בתהליך הלימודי בהם.
- 3- תכנון יום שיא בשם "יום המשחק הלימודי" שיתקיים בחודש מאי וישתתפו בו כל השכבות בבית הספר, מנהלים מבתי ספר אחרים, מפקח בית הספר וועד הורים.
- 4- שיתוף המפקח האזורי האחראי על בית הספר, למיקוד והדגשת חשיבות השימוש במשחקים בבית הספר דרך זימונו לאחת הישובות של צוות ההוראה בבית הספר.
- 5 – השתלמות מוסדית בנושא משחקים והארגון הפיזי של הכיתה המתאים לשימוש במשחקים להגברת המודעות מצד המורים ובמנהל.

6 – למידת עמיתים : צפייה בשיעורים של מורים ומורות שמיישמים ומשתמשים במשחקים ככלי לימודי בהוראה שלהם.

7 – עיצוב סביבה לימודית מחוץ לכיתה בפרוזדור ותליית מרכזי למידה שמכילים משחקים כדי לשבור שגרת ושעמום בכיתה.

8- שינוי סביבה לימודית שתתאים למשחקים , כולל ארונות לאחסון , מדפים נגישים , זוויות מתאימות למשחקים, ישיבה בקבוצות הטרוגניות בנות 4-6 תלמידים. לאפשר לשחק במשחקים בישיבה על שטיחים ולהשתחרר משגרת הכיסא והשולחן לפרק זמן קצר.

9 - הכנת כל הציוד הדרוש מהתחלת השנה לבניית ויצירת משחקים לימודיים כמו טושים , צבעים, בריסטולים, מספריים, אמצעי תליה והדבקה וכד'.

10- הכנה אישית לעצמי להיות דוגמא אישית ליישום להעשרה ולהדרכה לצוות וללמידת עמיתים. להיות מיומנת ויש לי ידע מספיק בסוגי משחקים שמתאימים לפתיחת נושא לימודי, פיתוח ותרגול מימניות, טיפוח ערכים חברתיים ומוסריים, או לסיכום נושא נלמד.

11- ניצול חלק משעות השהיה שהם חלק מתוכנת הלימודים שלי (לפחות שעתיים שבועיות) לתמיכה והכנת המשחקים.

12- תגמולים לתלמידים ומורים שהבריקו והצטיינו בעניין שימוש במשחקים כמו מתן תעודה לכיתה, לשכבה ולמורה עצמו.

13- ניצול תפקיד המורה לאומנות בעיצוב משחקים ברעיונות יצירה שונים, בבניית מרכזי משחק שונים ובהכנת פורטפוליו של משחקים שהם תוצר התלמידים בלבד.

14- שיתוף ההורים בנושא המשחקים , דרך סדנאות שתגביר את המודעות שלהם בנושא ושתאפשר מעורבותם גם בבית בבניית משחקים, קנייה משחקים לימודיים מתאימים , הדרכה תמיכה ושעשוע.

15- שימוש באמצעי מדידה שונים כמו סרטים מאינטרנט ומיוטיוב שבהם הדרכה ישירה ותרגול למשחק דבר שמעודד תלמידים ומעשיר אותם בחומר ושילבי המשחק ומטרתו.

16 – אמצעי משוב הערכה ובקרה בסוף כל שלישי או פעם בשנה מצד מורים ותלמידים דרך שאלונים או סיכום מילולי בשעת החינוך החברתי השבועית.

אחרי ההתערבות השיטתית שהזכרתי מעבירים אותו שאלון שהעברנו בספטמבר בהתחלת השנה כדי לעריך את ההתערבות שלנו ולהשוות בין התוצאות ולבחון את התוצאות ולהעריך את המצב החדש והשיפור שהיה באקלים כיתתי והשלכותו על האקלים הבית ספרי

השאלון

אותו שאלון העבירה נוואל בתיחלת השנה 2016 לשתי כיתות "ד" שמספרם 58 תלמידים וגם בסוף אותה שנה לימודית, ביוני 2017 העבירה לאותם תלמידים, בחרתי בגיל 10 (כיתות ד) כי התלמידים עדיין לא התבגרו, אין לו בעיות גיל ההתבגרות שהוא גיל מאוד רגיש לכל הרע בסביבה , תלמידים בגיל ההתבגרות יש להם בעיות משמעת,

הם בונים את הזהות שלהם ורגישים מאוד להוראות, לקונפורמיות ולהתאקלמות נורמטיבית, לכן סוגיית האקלים ושימוש במשחקים בגיל צעיר "יסודי" מקלה יותר על ההנהלה והצוות במימוש יעדים ומטרות חברתיות ולימודיו.

תוכן השאלון

הקיפו בעיגול את התשובה הנכונה

ענו לשאלות כאשר תשובה שלילית היא " לא מסכים בהחלט " ותשובה חיובית היא "מסכים בהחלט"

שימוש במשחקים בכיתה

מסכים בהחלט	מסכים	קשה לי להחליט	לא מסכים	לא מסכים בהחלט	
.5	.4	.3	.2	.1	אנחנו משתמשים במשחקים דידקטיים בתהליך הוראה למידה.
.5	.4	.3	.2	.1	אנחנו משתמשים במשחקים טכנולוגיים ממוחשבים בתהליך הוראה למידה.
.5	.4	.3	.2	.1	מורה שממעט בשימוש במשחק, חשים שעמום בשיעורו.
.5	.4	.3	.2	.1	ככל שמורה משתמש יותר במשחק אנחנו נהנים יותר מהשיעור.
.5	.4	.3	.2	.1	ככל שמורה מאריך זמן הפעילות במשחק, מפיקים ממנו תועלת רבה.
.5	.4	.3	.2	.1	ככל שיותר מורים משלבים משחקים בהוראה, נהנים יותר בכיתה.
.5	.4	.3	.2	.1	אני מעדיף שיעורים פרונטאליים בלי משחקים
.5	.4	.3	.2	.1	המורה משתמש במשחקים קנויים בזמן השיעור.
.5	.4	.3	.2	.1	המורה נותן לנו משחק שעשה בעצמו.

משחקים – משמעת ואלימות

מסכים בהחלט	מסכים	קשה לי להחליט	לא מסכים	לא מסכים בהחלט	
.5	.4	.3	.2	.1	יש פחות אלימות בכיתה בזמן המשחק.
.5	.4	.3	.2	.1	יש פחות בעיות משמעת בזמן שימוש במשחק.
.5	.4	.3	.2	.1	אנחנו שומרים על כללי ההתנהגות בזמן המשחק.
.5	.4	.3	.2	.1	יש הרבה מריבות בין התלמידים בכיתה בזמן פעילויות ושימוש במשחקים.
.5	.4	.3	.2	.1	אנחנו מלוכדים וקשובים אחד לשני בזמן המשחק.
.5	.4	.3	.2	.1	יש התנהגות שתלטנית בקבוצה.

יחסים בכיתה – מעורבות, השתייכות ותמיכת המורה

מסכים בהחלט	מסכים	קשה לי להחליט	לא מסכים	לא מסכים בהחלט	
.5	.4	.3	.2	.1	מקבלים הרבה מחמאות להתנהגות נאותה מצד המורה בעת שימוש במשחק.
.5	.4	.3	.2	.1	מורה נהנה משיתוף הפעולה בינינו בזמן המשחק.
.5	.4	.3	.2	.1	מורה נותן לנו לפעמים לייצר משחק.
.5	.4	.3	.2	.1	אנחנו מתוגמלים כשמצליחים במשימה הדרושה מהמשחק.
.5	.4	.3	.2	.1	מורה מתערב כשיש התנהגות שתלטנית בקבוצה.

.5	.4	.3	.2	.1	אני מרגיש שייכות לקבוצה ולכיתה.
.5	.4	.3	.2	.1	היחסים בין התלמידים מאפשרים לי ביצוע משימות כהלכה.
.5	.4	.3	.2	.1	מורה מבהיר לנו את ההוראות והכללים במשחק.
.5	.4	.3	.2	.1	המורה פסיבי בזמן המשחק
.5	.4	.3	.2	.1	מערכת היחסים בין המורה לתלמידים תורמת להשגת המטרה מהמשחק.
.5	.4	.3	.2	.1	מורה מבהיר הוראת וכללים במשחק.

מסכים בהחלט	מסכים	קשה לי להחליט	לא מסכים	לא מסכים בהחלט	
.5	.4	.3	.2	.1	משחק מאפשר לי להתבטא יותר
.5	.4	.3	.2	.1	משחק מגביר את הביטחון העצמי שלי
.5	.4	.3	.2	.1	המשחק שינה אצלי עמדות שליליות כלפי חברים בכיתה
.5	.4	.3	.2	.1	מורה נותן לנו לפעמים לייצר משחק בעצמנו
.5	.4	.3	.2	.1	אנחנו מתנהגים נאות בזמן המשחק
.5	.4	.3	.2	.1	אנחנו מסתדרים במשחק לפי ההוראות והכללים שיש בו

אווירה בכיתה

מסכים	מסכים	קשה לי	לא מסכים	לא מסכים
-------	-------	--------	----------	----------

בהחלט		להחליט		בהחלט	
					אני מאוד מתעניין ונהנה משעור שמשולב בו משחקים.
					אין בכיתה תנאים נוחים לביצוע המשחק.
					המיקום של הכיתה/ביה"ס מפריע לנו בביצוע משימות משחקיות.
					אי אפשר לוותר על הכיתה שלי.
					בתקופת הבחינות נהנים פחות מהשיעור.
					אני נהנה בשיעור כשהמשחקים הם טכנולוגיים / ממוחשבים..
					אני נהנה כשמשתתפים ביצירת משחק בכיתה
					אני מעדיף שימוש משחק שיצר המורה ולא התלמיד.

תוצאות וניתוח שני השאלונים

מתודולוגיה

המשתתפים במחקר (מודל התערבות טיפולי)

במחקר שדה המיישם את המודל הטיפולי השתתפו 58 תלמידים דוברי ערבית כשפת אם, משתי כיתות ד' בבית ספר יסודי בצפון ישראל.

לוח 1: נתוני התלמידים בכיתות המשתתפות במחקר (N=100)

נתונים	כיתה ד' 1	כיתה ד' 2	סה"כ
מספר בנות	13	14	
מספר בנים	11	12	
סה"כ תלמידים	24	26	

משתני המחקר:

שילוב משחקים בהוראה: לחישוב המשתנה נעשה ממוצע שאלות 1-9 בשאלון המחקר, לשאלה 7 נעשה היפוך סקאלה.

אקלים כיתתי: לחישוב המשתנה ממוצע שאלות מ 31-38 בשאלון המחקר, לשאלות 32,33,34 נעשה היפוך סקאלה.

מימדי אלימות: לחישוב המשתנה נעשה ממוצע שאלות 10-14 בשאלון המחקר, לשאלות 13,15 נעשה היפוך סקאלה.

התפתחות אישיות: לחישוב המשתנה נעשה ממוצע שאלות מ 26-30.

בדיקת הקשר בין שילוב משחקים בהוראה ואקלים כיתתי

לבדיקת קיום הבדלים באקלים הכיתתי לפני ואחרי שילוב משחקים בהוראה, יושם מבחן t לשני מדגמים מזווגים שבו המשתנה התלוי היה האווירה הכיתית והמשתנה הבלתי תלוי היה שימוש במשחקים בהוראה.

לוח 2: מבחן t לבדיקת ההבדל באקלים הכיתתי לפני ואחרי שילוב משחקים בהוראה

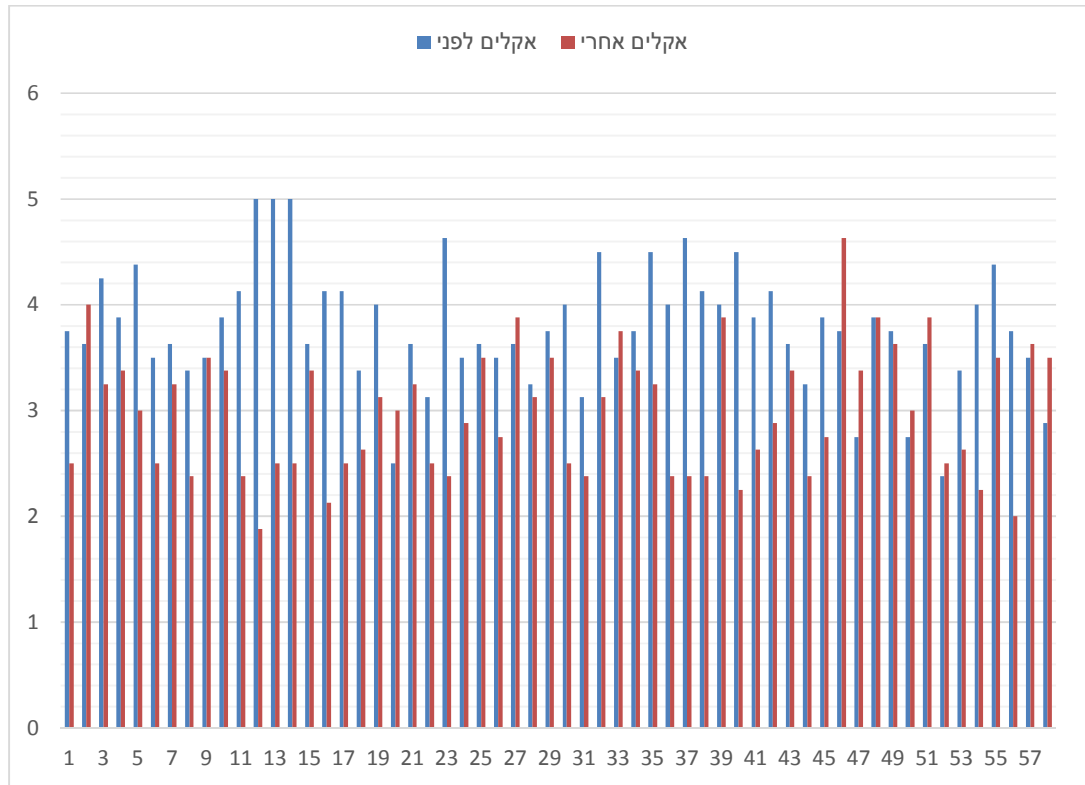
שיטת ההוראה	N	M \pm SD	$t(df)$
עם משחקים	58	3.78 \pm 0.56	$t(57) = 6.726^{***a}$
ללא משחקים	58	2.98 \pm 0.59	

-a $*** p < 0.001$

ברמת מובהקות $p < 0.01$ נסיק כי קיים הבדל, מובהק סטטיסטי, באקלים הכיתתי לפני הכנסת משחקים לימודיים לשיעורים ($M = 2.98$) ואחרי שימוש במשחקים בשיעורים ($M = 3.78$) כך שאחרי שילוב משחקים לימודיים האקלים כיתתי השתפר ($t(57) = 6.726, p < 0.01$).

להלן תרשים הממחיש את התוצאה שהתקבלה.

תרשים 1: הבדלי האקלים הכיתתי בין לפני ואחרי שילוב משחקים בהוראה



בדיקת ההבדל ברמת האלימות לפני ואחרי שילוב משחקים בשיעור.

לבדיקת קיום הבדלים ברמת האלימות לפני ואחרי שילוב משחקים בהוראה, יושם מבחן t לשני מדגמים מזווגים שבו המשתנה התלוי היה רמת האלימות והמשתנה הבלתי תלוי היה שימוש במשחקים בהוראה.

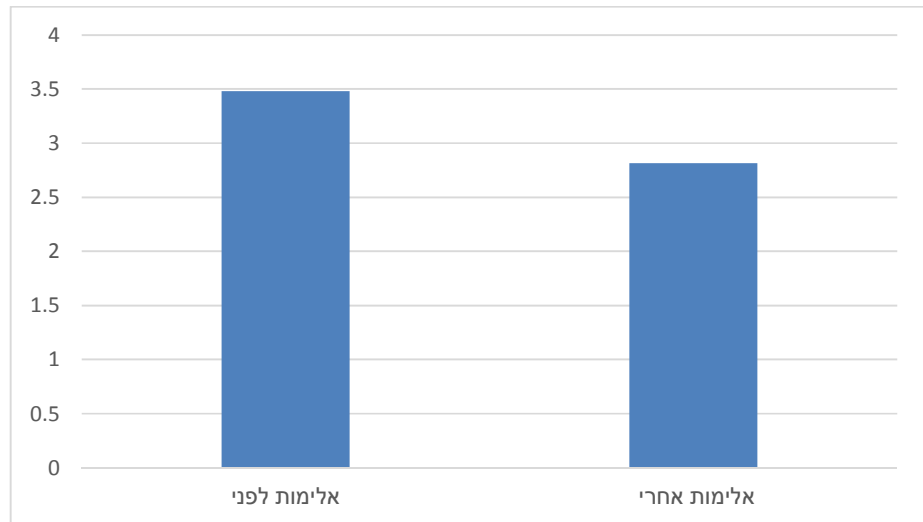
לוח 3: מבחן t לבדיקת הקשר בין הישגי התלמידים במבחן הבתר לבין שיטת ההוראה

$t(df)$	$M \pm SD$	N	שיטת ההוראה
$t(57) = 4.968^{***a}$	3.47 ± 0.8	58	עם משחקים
	2.81 ± 0.7	58	ללא משחקים

* a ** $p < 0.001$ -b

ברמת מובהקות $p < 0.01$ נסיק כי קיים הבדל, מובהק סטטיסטי, בממד האלימות לפני הכנסת משחקים לימודיים לשיעורים ($M = 3.47$) ואחרי שימוש במשחקים בשיעורים ($M = 2.81$) כך שאחרי השימוש במשחקים לימודיים האלימות בכיתה ירדה בצורה משמעותית ($t(57) = 4.968, p < 0.01$). תרשים 2 להלן ממחיש את התוצאה שהתקבלה.

תרשים 2: הבדלי הממוצעים בין לפני ואחרי שילוב משחקים בהוראה



בדיקת הבדלים בהתפתחות ממדי האישיות לפני ואחרי שימוש במשחקים בשיעור לבדיקת קיום הבדלים בהתפתחות האישיות לפני ואחרי שילוב משחקים בהוראה, יושם מבחן t לשני מדגמים מזווגים שבו המשתנה התלוי היה התפתחות האישיות והמשתנה הבלתי תלוי היה שימוש במשחקים בהוראה.

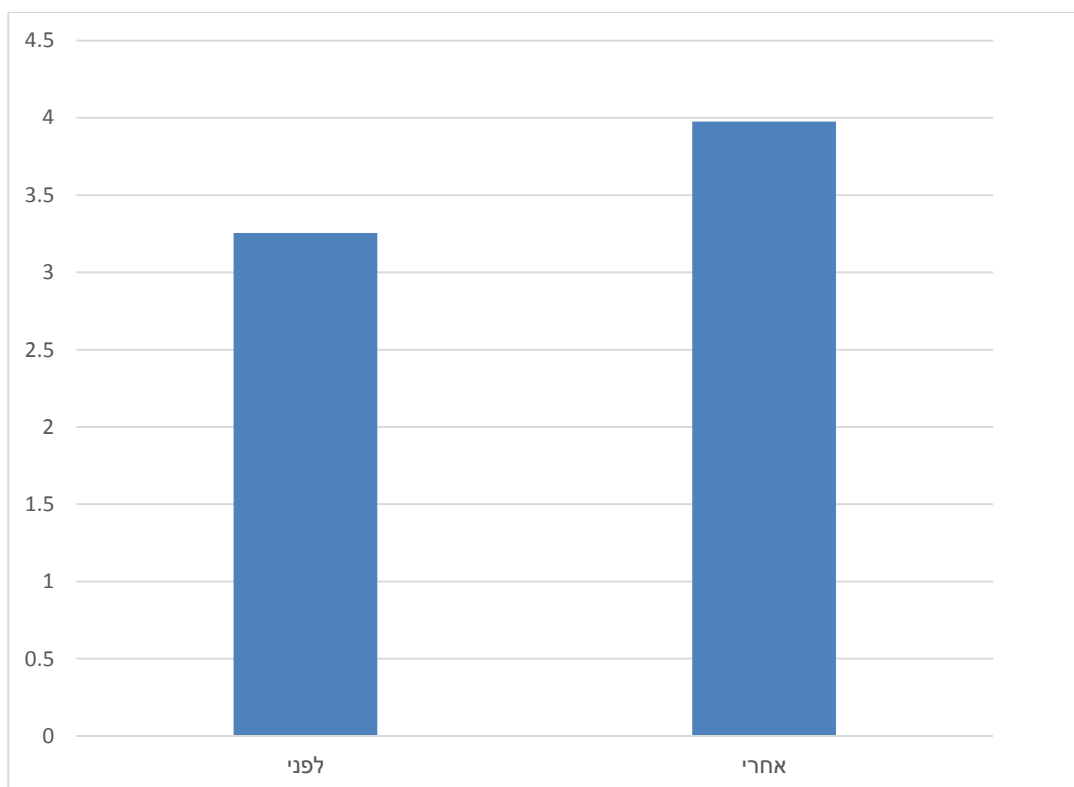
לוח 4: מבחן t לבדיקת ההבדל במימדי אישיות לפני ואחרי שילוב משחקים בהוראה

$t(df)$	$M \pm SD$	N	שיטת ההוראה
$t(57) = 6.001^{***a}$	3.97 ± 0.61	58	עם משחקים
	3.25 ± 0.68	58	ללא משחקים

-c $p < 0.001$ **

ברמת מובהקות $p < 0.01$ נסיק כי קיים הבדל, מובהק סטטיסטי, במימדי התפתחות האישיות לפני הכנסת משחקים לימודיים לשיעורים ($M = 3.25$) ואחרי שימוש במשחקים בשיעורים ($M = 3.97$) כך שאחרי השימוש במשחקים לימודיים האלימות בכיתה חל שינוי משמעותי בהתפתחות ממדי אישיות ($t(57) = 6.001, p < 0.01$). תרשים 3 להלן ממחיש את התוצאה שהתקבלה.

תרשים 3: הבדלי הממוצעים בין לפני ואחרי שילוב משחקים בהוראה



ניתוח התוצאות

כפי שראינו בתרשימים, האקלים הראה עלייה בטיבו במספר ממדים, ראינו **בממד האלימות** ששיעור האלימות ירד כתוצאה משימוש במשחקים בשיעור, המשחק מחייב האזנה והקשבה וציות להוראות לעמיתים ולמנהיג בקבוצה, בסוף המשחק תמיד יש תגמול שמחכה לו התלמיד ומחייב אותו לכבד כללים והוראות ותקנונים למשחק ולכיתה לכל מה שקשור למשמעת להפרעות ולאלימות בזמן המשחק, המשחק מאפשר לתלמיד להתווכח עם השאר בקשר לכל הפעולות שבמשחק, ארגונו, התוכן שלו, שלבי הפעולה הסיום והתוצאות, כל זה מרחיק את הילד מאלימות פיזית שמקורה שעמום ופחות עבודה מהנה, משחק יצירתי מעסיק תלמידים בעיצוב ובאסטיטיקה של המקום והתצוגה של המשחק דבר שמעצב אישיות חיובית לא אלימה שרוצה לשמור על סביבה נאותה ונוחה ולא בלגניסטית, הרבה פעמים התוצר והתגמול במשחק הוא קבוצתי לכן שיעור המריבות בין חברי הקבוצה יורד כי כולם מלוכדים סביב התנהגות טובה ותקינה כדי להגיע לתוצר ותגמול קבוצתי.

בממד ההתפתחות האישית גם ראינו עלייה, משחק מחייב את התלמיד ואת חברי הקבוצה להיות ממושמצים ומכבדים כללים, מאפשר לתלמיד דחוי ומדוכא להשתלב ולהתבטא בחברת ילדים ולעתים רבות מעלה את הביטחון העצמי שלו כתוצאה מהתפתחות הרגשת השייכות לקבוצה המשתמשת במשחק. המשחק מחייב תקשורת בין אישית ויחסי גומלין דבר שמפתח את מיומנות התקשורת כמו ניהול מו"מ, סיכום עמדות, ארגון דיון, נקיטת עמדות, בחירת

מנהיגות, בניית יוזמות, ניצול כישרונות יצירתיות שונות כמו ציור ואומנות, משחק מאפשר ומחייב דיון קבוצתי בכל הקשור לתהליך ביצוע המשחק, גם משפר את היצירתיות והמנהיגות וכישר פיתוח רעיונות ויוזמות חדשות בעת בניית ויצירת משחקים מצד התלמידים עצמם. כל זה מביא להתפתחות האישיות של התלמידים בכל התחומים החברתיים והתקשורתיים והלימודיים שהזכרתי.

בקשר לממד האקלים עצמו ששייך לו ממדים אחרים כמו הרגשית השייכות לכיתה, מעורבות עם התלמידים, יחסי תלמידים ויחסי מורה תלמיד, טיב האווירה בכיתה גם פה ראינו עלייה ושיפור, ילד מעורב במשימה מקיים יחסים עם עמיתיו מנהל דיונים לשם השגת מטרה לו ולקבוצה כל זה מביא לאווירה נוחה בה התלמיד מרגיש עצמו אחראי יש לו הרבה משימות מלמדות שעושה אותם בדרך משחקית חווייתית מהנה ובאופן עקיף בלי שעמום.

הרגשת האימון במורה שתומך ומעודד ומבהיר כללי המשחק ואפילו משתתף בעת המשחק עם תלמידיו מעלה את המוטיבציה ואת שביעות רצונם של תלמידים בכיתה, כל זה מסיח דעתם של תלמידים מהתנהגות אלימה משפר יחסים בכיתה ומשליך יחסים חיוביים אלה גם מחוץ לכותלי הכיתה בחצר וגם ברחוב.

לסיכום התוצאות ראינו ששימוש במשחקים בהוראה במודל זה משפיע חיובית על היווצרות אקלים נוח שביכולתו לטפח ולפתח הרבה כשרים ומיומנויות ומביא להרגשת הנאה ולמידה בצורה כיפית.

ציפיתי להרבה יותר מבחינת שיפור ברב הממדים ורמת העלייה אבל לאורך כל התהליך נתקלנו בהרבה מכשולים אשר לפי דעתי עכבו שיפור יותר גדול ברב הממדים, מכשולים אלה הם אות וסימן שדרכו עושים משוב, מפיקים הרבה לקחים כדי לנקוט יוזמות עתידיות להשגת שיפור יותר משמעותי

קשיים שעלו תוך כדי התהליך בהפצת המודעות, יישום ושימוש במשחקים בהוראה הם:

- חוסר מודעות בנושא מצד המנהל, ההורים, המורים והקהילה בכלל. מודעות מצד המנהל שהוא מלת מפתח בכל שינוי מקלה עלי בנושא החדרת המשחקים בתהליך הוראה למידה, וגם מעודד אותו ליזום מידניות בית ספרית לאימוץ התהליך ויישום והפצתו.

- התנגדות חלק מהמורים שהתרגלו לסטנדרטים קבועים בשיטתם הלימודית, ויהיה קשה להם לשנות מסיבות שונות כמו אי מודעות, פחד מכישלון, חוסר מימניות יישום. אני צריכה כאחד המובילים לשינוי להשקיע במאמצים רבים כדי לשכנע אותם ולהסית דעתם לטובה.

- חוסר תקצוב, בית הספר שאני מלמדת בו גדול ויש בו מפגעים רבים, לא בטיחותי לתלמידים והגיע לו צו הריסה מהעירייה וממשרד חינוך, לכן רב התקצוב מופנה לטיפול במפגעים האלה ולדברים בסיסיים אחרים, דבר שמכריח אותו לפנות לתרומות הורים.

- ארגון הסביבה: סביבת בית הספר לא מתאימה לשימוש במשחקים, בנין ישן שחסר בו זוויות לימודיות ומקום לתליית מרכזי למידה ומקומות לפעילות יצירתיות, לכן אני מוגבלת בשטח פיזי לשימוש במשחקים.

- מאמץ פיזי רב מצד המורה ההורה המנהל והמורים, צריך להכין תכנית לימודים שנתית למורים כדי לשלוב המשחק בתהליך הוראה למידה. ובה התאמת המשחק לחומר הלימודי ולמטרתו, הכנת המשחק, תדירות השימוש במשחקים בשעורים, מעורבות ההורים להאצת התהליך ויצירתו לאור. שכנוע המורים המתנגדים.

- קשה מאוד לכלול כל השכבות ולעשות בקרה על הביצוע בכל השכבות כי אני מלמדת רק בשתי שכבות. הדרכה לכל בית הספר קשה מאוד. תכנית הלימודים שלי מליאה , אין מדריך לשימוש במשחקים שמגיע מטעם משרד חינוך.

- המנהל מעדיף להתרכז במבחני המיצב של משרד החינוך. מחייב ומעודד רב המורים להשקיע בתרגול התלמידים לקראת הבחינות האלה. מאמין שיש חומר לפי סילבוס משרד החינוך שצריך להעביר, ולכן הרבה פעמים נושא המשחקים נדחק בפינה כי עדיין יש הרבה מורים מאמינים בתרגול ותפישתם ללמידה דרך משחק הנאה ויצירתיות דלה.

- התמקצעות בנושא : עניין ההתמקצעות לא קל. מעטים ההשתלמויות במשרד החינוך הקשורות רק למשחק, אין מדיניות ותכנית לימודים במשרד החינוך שמחייבת בתי הספר בשימוש במשחקים , לכן כל היוזמות והמאמץ מצדי ומשאר הצוות הלימודי הוא אישי בלי שום מחויבות או חוקים מצד המשרד החינוכי.

לסיכום קשיים רבים נתקלתי בהם ועשויה להיתקל בהם בעתיד בנושא שימוש ויישום משחקים בהוראה. מנהלים לא מחייבים אם הם לא משוכנעים כי אין מי לחייב אותם , הסמכות והצמרת של משרד החינוך לא מחייבת אף אחד. בכך אני התקשיתי ועדיין מתקשה לכלול כל המערכת בשינוי לכן רב השינוי הרציני מוגבל לשכבות שאני מלמדת בהם ושאר השכבות השינוי בהן הוא איטי.

החידוש שהיה למחקר זה בנסיבות האלה כדי להתגבר על חלק מהעיוכים היא יוזמה לעוד השתלמויות בנושא התהליך הטיפולי לא כולל רק עבודת הצוות אלא עבודה קבוצתית מצד התלמידים שהיא אחד הכלים החזקים והמשמעותיים ביותר בכל תהליך טיפולי. חלוקת הכיתות לקבוצות ודרך העבודה באופן קבוצתי היא היותר קשה בתהליך זה ומחייבת הרבה התמקצעות והרבה תרגול, בקרה ועקביות מצד המורה מול התלמידים. הנקודות שהעלינו כאן באות לציין שיש להשקיע חשיבה והתארגנות לפני הפעלת התכנית הטיפולית , ההתארגנות המקדימה והמקבילה להפעלת הקבוצה בכיתה והצוות הטיפולי היא חלק מהתהליך הטיפולי וחשובה לא פחות מהמפגש והשיבות שהיו, בחירה נכונה בטיב המורים שעוזרים בתהליך ואפיונם, איתור הכישרונות שלהם וניצולם, השיתוף וההתייעצות, קביעת מטרות ודרכי הביצוע, כל אלו מהווים חלק בלתי נפרד מהתהליך הטיפולי.

סיכום

בעיות משמעת קיימות מאז קיים מוסד בית הספר. הערכות נכונה יכולה להפחית ולמתן את הבעיות. תכנון נכון לטיפול בבעיות משמעת יכול להשפיע על שנוי התנהגות אצל תלמידים. תכנית נכונה לטיפול בבעיות משמעת מטפחת כללים ברורים והתערבות עקבית כאשר הכללים מופרים.

המורים נדרשים להתמודד עם בעיות משמעת ומוטיבציה בכיתה. התלמידים מפריעים, מתחצפים, מאחרים, אינם מציינים לחוקים. יש תלמידים חסרי מוטיבציה, ובעלי חרדות וקשיים של למידה. בעיות המשמעת והמוטיבציה מקשות על המורים להשיג את מטרותם – ללמד ולחנך את הילדים באווירה כיתתית תומכת ובטוחה, ולהרגיש שהם מבצעים את מלאכת ההוראה בדרך מספקת ומהנה. רוב המורים מטפלים בבעיות המשמעת והמוטיבציה בגישה

פרטנית. הם מחפשים את ההסברים והפתרונות ביחיד, בבעיות באישיותו, במשפחתו, בקשר שלו עם המורה ועם הכיתה.

מורים הם האחראים על קידום יוזמות כדי לפתור בעיות משמעת כמו יוזמת השימוש במשחקים בהקשר זה, החשיבות שלהם לא פחות מהתלמידים. חשוב שהמורה יאתר מה נחוץ לתלמיד כדי שיהיה ממושמע, צריך לדעת שמרקם האקלים הוא גורם חשוב בהפחתת בעיות משמעת וככל שהילד נמצא בסביבה נוחה מאתגרת מהנה ומשחקית יכול להיות ממושמע יותר. מורה טוב מתייחס לרגשותיו של הילד. יידע שהוא עייף, לחוץ ומתוח לפעמים, שיש לו אולי אכזבות וכעסים, שמתים אותו. שגם לו עצמו לא פשוט להיות מעורב בסכסוכים ופתרונם דרך המחנך או יועץ בבית הספר. מורה שיש לו ראייה רחבה בשיטות לימוד יודע מה מעדיף הילד, איזה שיטה? איזה סגנון למידה? איזה תוכן?

צריך לדעת שמשחק השיעור ולמידה בעקיפין דרך משחק לימודי וחברתי מהנה את התלמיד ומרחיקה כל שעמום מלבו וכל זה יכול להפחית בעיות משמעת בצורה ניכרת.. במאמר הזה המחברים מציגי מודל טיפולי המושתת על שימוש במשחקים, עירוב גורמי רבים כמו מורים, הורי תלמידים, רכזי מקצועות, הנהלת בית הספר וכמובן התלמידים עצמם. התוצאות ממחישות שחל שיפור בהתנהגות התלמידים והישגים לימודיים שלהם לאחר יישום המודל. מומלץ להמשיך ולשלב משחקים בהוראה בשיטה יותר שיטתית ונרחבת.

מקורות

1. אליעזר יריב. מהן בעיות התנהגות ומשמעת <http://eliezeryariv.net/discipline/difficulty/whatis> 29.01.2018
2. לוי, ג. (2000). משחקי ילדים, הד הגן 64 (4): 42-47.
3. פרוני, אמיליה (2000). המשחק : מבט מהפסיכואנליזה וממקום אחר. תל אביב : ידיעות אחרונות.
4. קולברג, ל. (1980). חינוך להוגנות ומוסר. תל-אביב, ספריית פועלים.
5. Amory, A., Naicker, K., Vincent, J. and Adams, C. (1999). The use of computer games as an educational tool: identification of appropriate game types and game elements. *British Journal of Educational Technology*, 30(4): 311.
6. Dickey, M.D. (2007). Game Design and learning: A conjectural analysis of how Massively Multiple Online Role-Playing Games (MMORPGs) Foster Intrinsic Motivation. *Educational Technology Research and Development*.55(3). 253-273.
7. Pasternak, R. (2003). Chapters in educational sociology. V.6, pp. 146-174, Tel Aviv.
8. Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Cambridge, MA: Harvard University Press.