



Taazumot's Social Games

6

למה דווקא משחק מקדם מיומנויות חברתיות ?

מעבודתנו בשטח במסגרת "תעצומות", הבנו שהמשחק הוא כלי רב עוצמה המקדם מיומנויות חברתיות שונות, מפתח קשרי חברה תקינים ובד בבד מציף נושאים חברתיים הבאים לידי ביטוי מתוך חוויית המשחק.

כמעט בכל משחק נדרשים התלמידים להשתמש במיומנויות חברתיות בסיסיות: קשר עין, תשומת לב למרחק חברתי למול המרחב אישי, יכולת תקשורת והבנה בסיסית בין הפרט לכלל ואיכות הקול. אך המשחק מאפשר הרבה מעבר לכך: בהסתכלות ובהכוונה נכונה ניתן לפתח וליצור בכיתה שיח והבנה של מיומנויות חברתיות, שליבם הוא היכולת לראות את האחר ולהיות עמו באינטראקציה נעימה לאורך זמן.

**"משחק הוא הדרך של ילדים ללמוד את מה שלא ניתן
ללמד אותם" (מריה מונטסורי)**

כיצד נקדם מיומנויות חברתיות בכיתה בעזרת משחק?

1. יש להקפיד לשחק עם התלמידים פעמיים בשבוע במשחק חברתי.
2. בכל משחק יש לתת את הדעת על ניהול תקין של המשחק: סדר,



ארגון, הוראות ברורות, משמעת וכו', אך גם על תהליך המשחק, כלומר שכולם משתתפים פעילים ושאינן עלבונות במהלך המשחק.

3. לב העניין: עיבוד למיומנויות חברתיות. העיבוד נעשה על ידי שתי שאלות עיקריות, בכמה משפטים בלבד כדי שלא לעמעם את עומק חוויית המשחק.

א. איך הרגשתם במשחק?

זהו עיבוד רגשי לחוויית המשחק. בשלב זה ניתן לפנות לכל ילדי הכיתה או לילדים ספציפיים, תלוי במיומנות שבחרנו להתמקד בה. לדוגמה: אם בחרנו להתמודד עם הפסד וניצחון, נפנה לילד המנצח וילד שהפסיד.

"הרגשתי טוב שאני מכיר יותר ילדים", "הרגשתי שההנאה מהמשחק חשובה יותר מניצחון או הפסד", "הרגשתי מופתע שדוד בחר בי למרות שאנחנו לא משחקים יחד, זה היה לי נעים", "היה כיף", "הייתה הרגשה קלילה בחדר".

ב. מה למדנו מהמשחק היום?

זהו עיבוד קוגניטיבי למיומנויות חברתיות שנעשה בהן שימוש במהלך המשחק. דוגמאות: "הכרנו יותר אחד את השני", "למדנו להסתכל אחד לשני בעיניים", "בזמן כל כך קצר, גילנו הרבה משותף עם חברים בכיתה", "שיחקנו עם ילדים שאנו פחות רגילים לשחק אתם, היה כיף לגוון".



מטרת העיבוד היא הפנמה של המיומנויות החברתיות, זוהי שפה חברתית המתפתחת בכיתה. בתחילת הדרך יתכן שהמורה תענה במקום התלמידים, בהמשך התלמידים יפנימו את השפה וידעו לענות ולתת ביטוי חופשי לדעותיהם ורגשותיהם.

ג. שאלת רשות: "מי יכול לתת מחמאה על המשחק שהיה?" המחמאה יכולה להיות לחברי הקבוצה או לילד ספציפי.
דוגמא למשפטי מחמאה: "היה כיף לשחק כי כולם חייכו ושמחו", "היה לי נעים שדוד בחר בי", "לא האמנתי שבאמת ניכנס למשחק, הצלחנו והיה נהדר".

חשוב לדעת:

משחק ללא עיבוד יאריך באופן משמעותי את הפנמת המיומנויות החברתיות. עיבוד טוב הוא עיבוד קצר וקולע, הממשיג חוקים חברתיים.

להלן כמה דוגמאות למיומנויות חברתיות המתפתחות במשחק באם ישנו תיווך לכך:

ערך השוויון - זהו ערך לתשתית חברתית, אף אחד לא רוצה חבר שהתחושה באינטראקציה עמו היא של נחיתות או עליונות. כאשר אחד מתלמידי הכיתה משמיץ את חבריו במהלך המשחק, מדבר בצורה בלתי נעימה, משתלט על ניהול המשחק או מתגשא, אף אחד לא ירצה להמשיך ולשחק עמו. המלצתנו



היא להקדים תרופה למכה ולתווך לתלמידים מהו השיח הרצוי במשחק, כיצד אנו מגיבים כאשר חבר טועה במשחק או כאשר אנו מפסידים במשחק.

נקיטת יוזמה - פעמים רבות ישנם בכיתה תלמידים, שהם חלק מהכיתה מבחינה פיזית, אך לא מבחינה רגשית. הם אינם יוצרים שיתוף פעולה ואינם נוקטים יוזמה בכדי להיות שותפים בנעשה בכיתה. כאשר אנו משחקים יחד, דבר זה אינו אפשרי. כל תלמיד הרוצה להיות שותף צריך לנקוט יוזמה ולהחליט כי הוא רוצה בכך. זהו שלב חשוב ביצירת מעורבות של ילד "שקוף". בכוחו של מורה להוביל ילד "שקוף" למעורבות במשחק על ידי תביעת השתתפות פעילה במשחק מכל ילדי הכיתה.

שליטה עצמית - יכולת דחיית סיפוקים ושליטה עצמית היא חלק חשוב בניהול שיח, בהקשבה, בנתינת מקום לאחר ובקרה עצמית בשיח. כל אלו הן דוגמאות להתנהלות חברתית טובה הנגזרות ממיומנויות זו. משחק טוב מפתח מיומנות זו - ההמתנה לתורי, ההיענות לחוקי המשחק, הצורך באיפוק כאשר מישו אחר משחק או כאשר אני מפסיד או מרגיש שאני לקראת הפסד בטוח.

גמישות מחשבתית - התנהלות חברתית טובה טומנת בחובה גמישות מחשבתית. אינני יודע לאן יוביל השיח שאני מנהל, אינני שולט לבדי על סיטואציה החברתית, גם ל"אחר" יש בה חלק, ולי אין שליטה וידיעה לאן זה יתפתח. בהקבלה, גם המשחק הינו דבר דינאמי ומתפתח. איננו יודעים לאן הוא יתפתח ומה יהיו המהלכים הבאים, איך יגיב המתחרה שלי או אפילו השותף בקבוצה. משחק כיתתי מפתח בתלמידים יכולת גמישות, שהות באי ודאות ללא ידיעה מה יהיה המהלך הבא של הקבוצה שלי ושל הקבוצה היריבה.



מחמאה - היכולת לתת מחמאה ולקבלה היא מיומנות חברתית משמעותית המקדמת את האינטראקציה החיובית. משחק געים טומן בחובו מחמאות, הערכה והוקרה. המלצתנו היא להטרים ולתווך לתלמידים עד כמה מחמאה יכולה להעצים את חוויית המשחק. על התלמידים לדעת כיצד להחמיא באופן נכון למי שעשה מהלך יפה, למי שהעלה הצעה טובה ואפילו לחברי הקבוצה היריבה.

שיתופיות - היכולת לשחק בקבוצה, להיות קשוב לדעת האחר, לתת לחברי את המרחב שהוא זקוק לו ולדעת מתי להביא את עצמי ויכולותיי למען הקבוצה. יצירת אווירה טובה במהלך המשחק והשאת טעם טוב מהחווייה תלויה בראש ובראשונה ביכולת לשיתופיות טובה בתוך הכיתה. המשחק הכיתתי הוא הזדמנות נהדרת לפיתוח מיומנות זו.

המשחק - משחק טוב מקפל בתוכו את המיומנויות החברתיות השונות: שוויון, יוזמה, שליטה עצמית, גמישות שיתופיות ועוד מיומנויות שלא הוזכרו לעיל: קשר עין, מרחב אישי, איכות קול ועוד. מיומנויות אלו באות לידי ביטוי בהתנהלות במשחק, בצורך לדעת לעמוד בכלליו, לא לפרוש באמצע, לנצח מבלי להשפיל וכמובן - להפסיד באצילות ובכבוד.

חשוב! חשוב!

היכולת לשחק הינה מיומנות נרכשת, יש לזכור את "סרגל המאמץ" - ככל שהמאמץ יגבר, איכות הביצוע תעלה, ועמה ההנאה והשמחה בקשרים החברתיים ההולכים ונבנים.