

”משחקים בחברותא”- פרויקט שיעורי חברה

תלמידי בית הספר, הלומדים את תכנית ”הכיתה החושבת” ינחו שיעורי חברה מרתקים בנושא משחקי חשיבה לכיתות שאינן לומדות את התכנית.

מטרות

1. מתן הזדמנות לתלמידים, שאינם לומדים את תכנית ”הכיתה החושבת”, להיחשף לעולם הקסום של משחקי חשיבה.
2. מתן הזדמנות לתלמידים מובילים להתנסות בעמידה מול קהל, לשפר את כושר הביטוי ולחזק את הביטחון העצמי.
3. טיפוח שיתוף הפעולה ותרומה לגיבוש הכיתתי.
4. הטמעת תרבות חשיבה ומשחק בית ספרי.

מתכונת

צוות תלמידים מוביל, הלומד את תכנית ”הכיתה החושבת”, יעביר שיעורי חברה בנושא משחקי חשיבה. בשיעורים אלו, תלמידי הכיתה ילמדו 2 משחקי חשיבה אטרקטיביים במיוחד וישחקו בצוותים. התלמידים שינחו את הפעילות, ילמדו את הכיתה את חוקי המשחקים, יחלקו את הכיתה לקבוצות משחק, יעברו בין הקבוצות, יענו על שאלות וילמדו את התלמידים עקרונות למשחק שקול יותר.

הפעילות מומלצת לבתי ספר שבהם ישנם משחקי חשיבה ושתלמידי הכיתות הגבוהות, הם שלומדים את תכנית ”הכיתה החושבת”.

הצוות שיעביר את שיעורי החברה יכול להיות צוות של ”נאמני חשיבה”, שנבחר בבחירות דמוקרטיות ופועל לאורך השנה, או צוות מתחלף, שנבחר לצורך מטרה זו בלבד. במידה ומדובר בצוות מתחלף, לכל אחד משיעורי החברה ייבחר צוות מנחה מכיתה אחרת.

אחריות נאמני החשיבה

1. תכנון מערך השיעור.
2. ארגון המשחקים לפני תחילת השיעור ולאחריו.
3. הסבר מטרות המשחק וחוקיו במליאה.
4. מעבר בין הקבוצות המשחקות והסבר האסטרטגיות.

מחיר

שיעורי חברה שמונחים על ידי נאמני חשיבה בלבד- אינם כרוכים בתשלום נוסף. (הנחיית נאמני החשיבה תינתן על ידי מדריך אשכולות ללא תשלום נוסף).

שיעורי חברה שמונחים על ידי נאמני חשיבה + מדריך אשכולות- יחויבו לפי שעה, בהתאם לעלות שעת ההדרכה, שבית ספר משלם עבור פעילות אשכולות.



הנחיות למנהל אזור

- מנהל אזור יציע את פרוייקט "משחקים בחברותא" רק למנהלות בתי ספר, שמתקיימים בהם שני התנאים הבאים:
 1. תכנית "הכיתה החושבת" נלמדת בבית הספר בשכבות ה'ו' בלבד (באחת מהשכבות או בשתייהן).
 2. לבית הספר ישנם משחקי חשיבה.
- לאחר קבלת הסכמה עקרונית, מנהל האזור יקיים פגישה נוספת, ובה יהיו נוכחים: מדריך אשכולות, מנהלת או מורה אחראית. בפגישה יתואמו הפרטים הבאים:
 - הכיתות שיקבלו את שיעורי החברה.
 - מועדים.
 - צוות התלמידים המנחה.
 - הרכב המשחקים.
 - שאלת נוכחותו של מדריך אשכולות בשיעורים.
 - נוכחותם של מחנכי הכיתות בשיעורים.
- מנהל האזור ייפגש עם מדריך אשכולות, ייתן לו מערך שיעור מסודר ויבנה יחד אתו את תהליך הנחיית נאמני החשיבה ולוחות הזמנים. תדרוך נאמני החשיבה צריך לכלול:
 - בחירת המשחקים.
 - תכנון כמויות משחקים.
 - לימוד חוקי המשחקים פעם נוספת.
 - לימוד אסטרטגיות ותרגול באמצעות משחק.
 - העמקת בקיאות באמצעות תרגול בחוברות התרגול.
 - מתן מערכי שיעור מסודרים.
 - ביצוע סימולציות שבהן נאמני החשיבה מציגים את המשחק ומלמדים אותו.
 - חלוקת התפקידים בין נאמני החשיבה המנחים את אותו השיעור.
 - הכנת חוקי משחקים כתובים ומנוילים.
 - הכנה של ערכות משחק מסודרות בכמויות מתאימות.
- מנהל האזור ידאג להכין תגי "נאמן חשיבה" ולתת למדריך.
- מנהל האזור יעקוב אחר ההכנות לשיעורי החברה וביצוען בפועל. המעקב ילווה במתן תמיכה למדריך ובקבלת דיווחים מצוות בית הספר.
- מנהל האזור ישתדל להגיע לאחד משיעורי החברה ולצלם אותו. רצוי להזמין גם את רכז קרב אזורי לאחד מהשיעורים.

- יש לשכפל תמונות נבחרות ב-3 עותקים. עותק אחד לבית הספר (רצוי שייתלו ב"פינת החשיבה" או בכל פינה אחרת), עותק אחד לרכז קרב ועותק אחד יישמר במשרדי אשכולות.
- אם בית הספר מוציא לאור עיתון בית ספרי, רצוי לתעד את הפעילות בעיתון זה.



הנחיות למדריך אשכולות חשיבה

- שיעורי החברה יתקיימו רק בבתי ספר בהם תכנית אשכולות נלמדת בשכבות ה' ו' בלבד (באחת השכבות או בשתייהן), ושיש בהם משחקי חשיבה.
- תלמידים מובילים ינחו את שיעורי החברה בכיתות בית הספר. תלמידים אלו יכולים להיות מתוך צוות נאמני החשיבה הקבוע של בית הספר, או צוות שמתחלף בכל אחד משיעורי החברה. במקרה שמדובר בצוות מתחלף, על מדריך אשכולות לבחור כל פעם נציגים מכיתה אחרת. נציגים אלו צריכים להיות תלמידים מובילים בכיתה ובעלי הכישורים הבאים:
 - כושר ביטוי גבוה.
 - יכולת עמידה מול קהל.
 - כריזמה גבוהה.
 - רצינות ואחריות.
 - בטחון עצמי גבוה.
 - אסרטיביות.
- מדריך אשכולות יתכן מראש מי הם התלמידים שינחו את השיעור בכל אחד מהכיתות. תצוי לשבץ שני תלמידים לכל כיתה.
- מדריך אשכולות יתדרך את התלמידים לקראת השיעורים. התדרוך צריך לכלול:
 - בחירת המשחקים.
 - תכנון כמויות המשחקים. (משחקי יחיד- לחלק לזוגות. משחקי זוגות- לחלק לרביעיות).
 - לימוד חוקי המשחקים פעם נוספת.
 - לימוד אסטרטגיות ותרגול באמצעות משחק.
 - העמקת בקיאות באמצעות תרגול בחוברות התרגול.
 - מתן מערכי שיעור מסודרים.
 - חלוקת תפקידים בין נאמני החשיבה המנחים את אותו השיעור.
 - ביצוע סימולציות שבהן נאמני החשיבה מציגים את המשחק ומלמדים אותו.
 - הכנה של חוקי משחקים כתובים ומנוילים.
 - הכנה של ערכות משחק מסודרות בכמויות מתאימות.
 - מתן תגי "נאמן חשיבה".

- משחקים מומלצים:
 - כיתות א'-ב' - צא מהבוץ, ארבע בשורה, נחש מי, מנקלה (בגרסה של 4 אבנים בגומה).
 - כיתות ג'-ד' - שעת השיא, אבאלון, קורידור, רברסי.
- מדריך אשכולות ישוחח עם מחנכי הכיתות שבהן יתקיימו השיעורים, ויספר לו מי יעביר את השיעורים, מהי המתכונת וכיצד רצוי לסדר את הכיתה (בקבוצות).
- מדריך אשכולות יעקוב אחר הפעילויות וישוחח על כך עם כל הגורמים המעורבים (נאמני החשיבה, מחנכות הכיתה, מורה אחראית, הנהלת בית הספר).



מערך שיעור לדוגמא

שיעור לכיתות א'- צא מהבוץ וארבע בשורה.

מטרות

1. התלמידים ישחקו במשחקים צא מהבוץ וארבע בשורה.

עזרים

1. לוח וגיר
2. ערכות משחק צא מהבוץ (ערכה לכל שני תלמידים בכמות שמספיקה לחצי כיתה).
3. ערכות משחק ארבע בשורה (ערכה לכל ארבעה תלמידים בכמות שמספיקה לחצי כיתה).
4. דפי חוקים מנויילנים (3 דפים לכל משחק).

חלק א'- לימוד חוקי המשחקים (20 ד')

- נאמני החשיבה יציגו את עצמם בפני התלמידים ויספרו להם מה הם יעשו בשיעור זה (2 ד').
 - הצגת המשחק "צא מהבוץ" על ידי נאמן חשיבה אחד (9 ד').
- נאמן החשיבה יראה לתלמידים את המשחק "צא מהבוץ". נאמן החשיבה יעבור בין התלמידים ויראה להם את לוח המשחק, הכרטיסים והצפרדעים שמצויים בתוכו. (בשלב זה, גם נאמן החשיבה השני יכול לעבור בין התלמידים ולהציג ערכת משחק).
 - נאמן החשיבה ילמד את חוקי המשחק "צא מהבוץ":
 - ◀ מטרת המשחק- להשאיר רק צפרדע אחת על לוח המשחק.
 - ◀ חוקי המשחק
 1. המשחק מיועד לשחקן יחיד או לקבוצה חושבת.
 2. מסדרים את לוח המשחק בהתאם לכרטיס (מתחילים עם כרטיס מספר 1).
 3. לצפרדעים מותר לנוע בדילוגים בלבד. צפרדע מדלגת מעל צפרדע אחרת ונוחתת במקום פנוי.
 4. צפרדע שדילגו מעליה, יוצאת מלוח המשחק.
 5. דילוגי הצפרדעים נעשים בקווים ישרים בלבד: קדימה, אחורה, ימינה, שמאלה ואלכסון.

- הצגת המשחק "ארבע בשורה" על ידי נאמן חשיבה שני (9 ד')
- נאמן החשיבה יראה לתלמידים את המשחק "ארבע בשורה". נאמן החשיבה יעבור בין התלמידים ויראה להם את לוח המשחק והדסקיות שמצויות בתוכו. (בשלב זה, גם נאמן החשיבה השני יכול לעבור בין התלמידים ולהציג ערכת משחק).
- נאמן החשיבה ילמד את חוקי המשחק "ארבע בשורה":
 - ◀ מטרת המשחק- להיות הראשון שיוצר רביעייה בצבע אחיד בטור, שורה או אלכסון.
 - ◀ חוקי המשחק
- 1. כל שחקן בתורו מניח דסקית וממתין שוב לתורו.

חלק ב'- משחקים בקבוצות (20 ד')

- התלמידים יתחלקו לקבוצות משחק.
- נאמני החשיבה יחלקו למחצית התלמידים את המשחק "צא מהבוץ" ולמחצית השנייה את המשחק "ארבע בשורה".
- התלמידים ילחצו ידיים ויתחילו לשחק.
- נאמני החשיבה יפזרו את דפי החוקים בין הקבוצות, על מנת שתלמידים שיודעים לקרוא ורוצים לחזור על החוקים, יוכלו לעשות זאת.
- נאמני החשיבה יעברו בין התלמידים, יוודאו שכולם יודעים לשחק ויסבירו את חוקי המשחק פעם נוספת, לאלו שלא הבינו את ההסבר הראשוני.
- לאחר כ- 10 ד' של משחק, נאמני החשיבה יבקשו מהקבוצות ששיחקו "צא מהבוץ" לשחק ב"ארבע בשורה" ולהפך. נאמני החשיבה יסייעו בהחלפת המשחקים.

חלק ג'- איסוף המשחקים (5 ד')

- נאמני החשיבה יבקשו מהקבוצות ללחוץ ידיים ולאסוף את המשחקים.
- נאמני החשיבה ימנו תורנים שיסייעו להם באיסוף המשחקים.
- נאמני החשיבה יודו לילדים וייפרדו מהם לשלום.