

# משחק כמטריצה התפתחותית בחיי הילדים

מאת: דן גנדלמן (MA במחקר חינוכי) ואילן מנור (MA פסיכולוג קליני חינוכי)

## הקדמה

עולם משחקי החשיבה הוא עולם עשיר ומגוון המתפתח ללא הרף. מדי שנה מומצאים משחקים חדשים ומרתקים שמרחיבים את היכולת להעניק לילדים אתגרים שונים. מרבית המשחקים אינם קשים ללמידה, אך הם עשירים מאד באפשרויות ומעניקים כר נרחב לתרגול מיומנויות (פונקציות) ניהוליות.

הדימוי הרווח לפיו משחקי חשיבה מסורתיים (כגון השחמט) עוסקים בעיקר במיומנויות חשיבה אנליטיות של פתרון בעיות, הוא חסר ומוגבל בהיקפו. לכל משחק חשיבה נדרש מגוון רחב של מיומנויות כמו עיכוב תגובה, גמישות קוגניטיבית, מיקוד במטרה, יכולת לויסות גישות, שימוש בזיכרון עבודה, יכולת להתמודדות עם תסכול, דחיית סיפוקים ועוד.

במאמר זה ננסה להמחיש את ערך המשחק כמטריצה התפתחותית בחיי הילדים באמצעות המדדים הבאים:

### הפעילות המשחקית

חלק זה יציג תיאורים שונות של הוגי דעות מתחומי החינוך והפסיכולוגיה סביב משמעות המשחק.

### ההיבט החברתי של המשחק

חלק זה יתמקד במשחק כאמצעי להתפתחות ילדים מבחינה חברתית.

### משמעות המשחק בחיי הנופש של ילדים

חלק זה יעסוק במשחק כביטוי לתהליכים רגשיים והתנהגותיים.

### ביטויים וציטוטים מתוך מחקר בנושא למידה באמצעות משחק

חלק זה יציג ביטויי תלמידים, מורים והורים כפי שצוטטו במחקר שערכה חברת "אשכולות חשיבה" על ההבנה של תלמידים את נושא הלמידה באמצעות משחקים בבית הספר היסודי (גנדלמן 1999).

## ממד 1: הפעילות המשחקית

הפעילות המשחקית כוללת פעולה המונעת ממוטיבציה אינטריניזית (פנימית), כלומר נובעת מהפרט, והפעילות נעשית לשם הפעילות עצמה.

המשחק כולל בתוכו את חלקי המשחק, חוקי המשחק ודרכי פעולה במשחק. כאשר מחליטים לשחק, אז בעצם לומדים לקבל מערכת חוקים ופועלים על פי מסגרת נתונה. מבנה זה תורם להתפתחות חברתית ומאמן בכל שלבי החיים את היכולת לפעול במסגרת חוקים וגבולות נתונים.

מספר הוגי דעות בתחום החינוך והפסיכולוגיה חיוו את דעתם על הפעולה המשחקית ומשמעותה. ג'ון דיואי טען ש"המשחק מהווה הנאה שבפעולה עצמה, מאפשר לילד גדילה, ואמצעי ליצור יחס נכון למציאות". לטענתו, כל אדם חייב לנסות תחילה בפועל במשחק או בעבודה לעשות משהו בחומר, לשם ביצוע הפעילות האימפולסיבית שלו, ולראות אחר כך את פעולות הגומלין של שני הכוחות, הכוח שלו וכוח החומר שהשתמש בו. (דיואי 1960).

המשחק, לפי ויניקוט, 1971, הוא יותר מאשר שלב בהתפתחות התקינה של הפרט. זוהי יכולתו ליצור חדש בתוך הקיים ומתוכו. ויניקוט מגדיר את המשחק כגשר בין המציאות הפנימית לחיצונית וכאמצעי להשגת בריאות נפשית ומימוש עצמי. לגישתו, המשחק מהווה בסיס לאמונת, למוסיקה, לפילוסופיה ולדת.

## ממד 2: ההיבט החברתי של המשחק

בעצם התהליך של מסגרת חוקים נתונה שלה יש שותפים ובה פועלים, מתאמנים הילדים על אינטראקציות חברתיות ורגשיות עמוקות הכוללות: שיתוף פעולה, עימות, יישוב קונפליקטים, התמודדות עם הצלחות וכישלונות וכד'.

המלומד הידוע קרל גרוס ("משחקי האדם", 1899; "משחקיהם של בעלי חיים", 1896) ראה במשחק כלי להתפתחות ואימון הילדים לחיים הבוגרים במגוון מצבים חברתיים (וזו הסיבה שתקופת הילדות בבני אדם היא כה ארוכה) וטען ש "ילדים לא משחקים מפני שהם צעירים, אלא הילדות ניתנה להם בכדי שישחקו".

בהמשך לזה, גרוס מדגיש שהמשחק מחנך לחיי חברה, משמעת, ציות לחוקים, פיתוח מנהיגות ועוד. חיי המשחק של הילד חשובים וממשיים בשבילו כשם שחיי העבודה והחברה יהיו רציניים ואמיתיים כשיתבגר.

## ממד 3: משמעות המשחק בחיי הנפש של ילדים

פרויד (1920, 1905), קליין (1929), אריקסון (1902) ואלפרד אדלר רואים את המשחק כביטוי של תהליכים רגשיים של הילד ושל המבוגר ומקור לביטויי משאלות וקונפליקטים לא מודעים אצל הילד.

פרויד גרס שבמשחק הילד מעבד חוויות לא מודעות, המאפשרות לו להתמודד טוב יותר עם המציאות. התאורטיקנים האחרים ביטאו את תפקיד המשחק בנפשו של הילד כחוויה המווסתת חרדה ויוצרת אשליית שליטה במאורעות. אריקסון הוסיף כי המשחק מהווה כלי לרכישת שליטה ולפיתוח מיומנות חברתית. לדידו של אדלר, המשחק הוא בעל משמעות עתידית, החושף תכונות הקיימות בילד כגון מנהיגות או יוזמה, ובעזרת המשחק ניתן לבחון תכונות עתידיות אלו ולאמן. כמו כן, אנו רואים היבטים פסיכולוגיים נוספים הקשורים בהגשמה, חיזוק הדימוי העצמי, פורקן רגשי, וביטוי סובלימטיבי של יצרים תוקפניים.

## ממד 4: ביטויים וציטוטים מתוך מחקרים בנושא למידה באמצעות משחק

ביטויי התלמידים, המורים וההורים שיוצגו להלן, מובאים כפי שנצפו ונאמרו במחקר פעולה שארך כשנה ובו נבחנו תפיסות התלמידים והגורמים השונים הסובבים אותם (גנדלמן, 1999).

הציטוטים והביטויים השונים מבטאים את התפיסה והמשמעות של שיעורי פיתוח החשיבה באמצעות משחקים, שבהם השתתפו תלמידים בגילאי 10-11, והמשחק מקבל את משמעותו בהקשר זה.

**מוטיב ההנאה שאנו יכולים לראות בפעילות המשחקית בא לידי ביטוי בדברי התלמיד ר':**

"אני אוהב משחקים, זה כיף... יש ילדים שחושבים שזה חופשי ויכולים לשחק כל הזמן". (נספח עמ' 11)  
 התלמיד ע' מתאר את תחושותיו: "משחק נותן לך ביטחון בבית הספר, וכיף של משהו שמוכר גם מהבית".  
 (נספח עמ' 13)

**התלמיד י' רואה את הדברים בצורה קצת שונה:**

"הפגת שעמום, וזה עוזר לדמות דברים... ומטרת השיעור היא ללמד ילדים שלא יודעים כיצד לשחק במשחקים לשחק". (נספח עמ' 14)

התלמיד ז' מתאר את משמעות המשחק עבורו: "אני חושב שזה נותן דרך לחיים... הכוונה שלי שזה כמו האנשה, מה שקורה במשחקים אתה מעביר לאנשים, ולהפך". (נספח עמ' 7)

התלמיד ע' מוסיף: "משחק מלמד אותך על עצמך, מלמד אותך להשתפר. שיתוף פעולה בחיים דומה למשחק".  
 (נספח עמ' 13)

**הילד ז' מתייחס למשחק ולטעויות:** "אני למד מהטעויות שלי. בזמן המשחק אני מנסה לגלות טעויות ולתקן אותן תוך כדי המשחק. טעויות שבגללן הפסדתי משחק... אז אני בודק מה השני עשה וגם שואל אותו מה הייתה הטעות שלי לפי דעתו ומונסה לתקן זאת בפעם הבאה". (נספח עמ' 7)

צ' (עמית לעבודה) מציין: "בהבנת היחס להפסדים במובן הרציונלי יש נקודת אל חזור, מאין "ירידת אסימון" שלאחריה הילדים מבינים את משמעות ההפסד כהפקת הטוב מהרע". (נספח עמ' 22)

א' (עמית לעבודה) מביע גם הוא את דעתו: "היחס לכישלון נובע מאופי הילד ומבשלות ההבנה של הילדים לגבי דרך ההתייחסות לתוצאות העשייה שלהם". (נספח עמ' 23)

#### **השילוב של משחק ותהליך הלמידה של קבלת החלטות ובקרתן בא לידי ביטוי בציטוטים הבאים:**

התלמיד ז': "אני חושב על כל מהלך ומהלך, ורק בסוף בוחר את האפשרות הטובה ביותר. בודק בראש, בוחר תכנית, ועל פי התכנית מחליט". (נספח עמ' 8)

הילד ע' מיטיב לבטא את עצמו: "הסיבה לטעויות שלי הן חוסר תשומת לב לאחרים, וזה שאני עושה דברים מהר מדי. אני יודע ששיטת הרמזור עוזרת לי, אבל לא תמיד אני זוכר להשתמש בה".

בתשובה לשאלה "האם חשבת לעשות שימוש בשיטת הרמזור גם בתחומים אחרים?", השיב ע': "לא חשבתי על זה, אבל זה באמת יכול להתאים גם למשחקים אחרים שאינם משחקי חשיבה, וגם ליחסים שלי עם האחים שלי. ואולי לעוד דברים אחרים". (נספח עמ' 13)

א', מחונכת בבית הספר, ראתה לכך ביטוי: "הדוגמה הבולטת ביותר היא השימוש בשיטת הרמזור אשר עלתה כאשר דיברנו על דחיית סיפוקים". (נספח עמ' 25)

#### **א', אמא של התלמיד ז', מסבירה על הבנה של הצורך בקיום מסגרות כהישג חשוב לבנה:**

"המסגרת של המשחק והחוקים שמסביב לכך כגון "נגעת, נסעת" תרמו לו רבות בהבנת החשיבות של מסגרת וקיומה בתחומים שאינם רק דמויי משחק" (נספח עמ' 9).

#### **לסיכום ממד 4:**

למרות שמחקר זה נערך לפני למעלה מעשרים שנה, אנו מאמינים שתוקפו היום אף רלבנטי ממה שהיה בעבר. הכלי המשחקי מהווה נדבך חשוב ומאזן בתרבות הדיגיטלית בת זמננו, והוא אמצעי יעיל מאין כמוהו להבניית מיומנויות חברתיות ורגשיות, לזיוסות התנהגויות תוקפניות ואלימות ולהקניית הכלים הנדרשים לתלמידינו במציאות משתנה ומורכבת, בדרך להפיכתם לבוגרים עצמאיים.

## לסיכום המאמר:

היכולת לייצר מוטיבציה פנימית להנעה, הרצון הטבעי לשליטה במציאות ותחושת ההצלחה, מזמנים לנו כאנשי חינוך כר פורה לפיתוח מודעות ועיסוק במיומנויות חשובות כגון עיכוב תגובה, פיתוח גמישות מחשבתית, התמודדות עם תסכול מאי הצלחה, למידה מטעויות לצורך ההתפתחות והשגת השליטה, קבלת מסגרת וחוקים, פיתוח מודעות והתייחסות לשותפים האחרים בתהליך המשחקי ועוד.

במילים אחרות, באמצעות התהליך המשחקי אנו מקדמים את כלל הפונקציות הניהוליות של תלמידינו ובכך תורמים להם לפיתוח מיומנויות רגשיות, חברתיות וקוגניטיביות בדרך חיובית ומהנה.

תפקידנו כאנשי חינוך לתווך ולהנגיש את תוצרי התהליכים האלו לכלל האינטראקציות של תלמידינו, לכישורי החיים ולתהליכי הלמידה הכלליים שלהם, באמצעות הבניית תרבות כיתתית ובית ספרית מותאמת לרוח זו.

---

## אודות חברת "אשכולות חשיבה"

- < החברה נוסדה בשנת 1994 על ידי דן גנדלמן, שחמטאי ומומחה עולמי במשחק החשיבה
- < התכנית פועלת השנה בכ-350 מוסדות חינוך בכל מגזרי החברה הישראלית בפריסה ארצית
- < לתכנית מעל 1,000,000 בוגרות ובוגרים במהלך כל שנות פעילותה
- < התכנית כלולה במאגר התכניות החינוכיות של משרד החינוך
- < התכנית זכתה גם להכרה בינלאומית, ופועלת בכ-40 מדינות בעולם תחת המותג Mind Lab

## אודות כותבי המאמר

### דן גנדלמן

- < מייסד חברת "אשכולות חשיבה"
- < שחמטאי ומומחה עולמי במשחק החשיבה
- < בעל תואר שני בחינוך (התמחות בהוראה ויישום של תכניות חשיבה באמצעות משחק ומשחק)

### אילן מנור

- < פסיכולוג ופסיכותרפיסט
- < בעל תואר שני בחינוך (התמחות ביישום משחקים ככלי לחיזוק מיומנויות קוגניטיביות, חברתיות ורגשיות בקרב ילדים)
- < רב אמן בשחמט
- < מנהל התכניות הבאות בחברת "אשכולות חשיבה":
- תכנית ההכלה וההשתלבות
- תכנית SEL - למידה חברתית רגשית
- תכנית "לא מרימים ידיים - באים בטוב" להפחתת אלימות בבתי הספר