

אוגוסט 2022

# תכנית "ניצני חשיבה": רציונל, מטרות וסילבוס



## הקדמה

---

חברת "אשכולות חשיבה" מובילה את תחום פיתוח החשיבה באמצעות משחק בישראל. פעילות החברה מרוכזת סביב "שיטת אשכולות": שיטה ייחודית לפיתוח תהליכי חשיבה החיוניים לצמיחה בכל תחומי החיים. המשחק הוא הפלטפורמה שלנו להעשרה וללמידה, והוא מהווה אמצעי רב עוצמה שיש להשתמש בו בתבונה לשם העברת ידע מזירת המשחק לחיי היומיום, פיתוח מיומנויות חשיבה וכישורי חיים, הטמעת ערכים של התנהגות ספורטיבית, קבלת האחר וסובלנות הדדית, יצירת תקשורת ואינטראקציות חברתיות, התמודדות עם סיטואציות רגשיות וכד'.

## מטרת התכנית

---

לחשוף את התלמידות והתלמידים ליסודות חשיבה בסיסיים, שילוו אותם בכל שנותיהם בבית הספר. התכנית משלבת משחקי חשיבה ופעילויות בתנועה ובהבעה, תוך שימוש בעזרי הוראה ולמידה מוגדלים ומותאמים לפיתוח ואימון של מיומנויות אישיות, חברתיות וקוגניטיביות ראשוניות.

## היקף התכנית

---

תכנית שנתית

## שכבות גיל

---

כיתות א'-ב'

## מבנה תכנית הלימודים

---

תכנית הלימודים מורכבת מ-4 יחידות לימוד הכוללות את המיומנויות הבאות:

- זיכרון
- פתרון בעיות
- חשיבה שיטתית
- חשיבה חשבונית
- תכנון.

להלן רשימת משחקי החשיבה לצד המיומנויות והנושאים הנלמדים בתכנית:

### **יחידת לימוד 1**

#### **משחק חשיבה**

1. טעות מלמדת – יער הצפון
2. ניסיונם של אחרים – יער הצפון
3. מתאים, לא מתאים – חצר המלך
4. תשומת לב לסביבה – חצר המלך
5. בניה לגובה – עכברים על הגובה
6. עבודת צוות – עכברים על הגובה
7. מתבוננים בקלפים – חתחתול
8. מוסיפים חוקים – חתחתול
9. שיתוף פעולה בקבוצה – מירוץ הצבים
10. עניין של השפעה – מירוץ הצבים
11. משחק מקוון – מפלצות הזיכרון

#### **מיומנות**

- זיכרון
- זיכרון
- פתרון בעיות
- פתרון בעיות
- חשיבה שיטתית
- חשיבה שיטתית
- חשיבה חשבונית
- חשיבה חשבונית
- תכנון
- תכנון

### **יחידת לימוד 2**

#### **משחק חשיבה**

1. זוכרים ומכריזים – שרלוק
2. מזהים את השנינו – שרלוק
3. העתקת דגמים – ספידי
4. תחושות במשחק – ספידי
5. מהי השוואה? – סוויש ג'וניור
6. לומדים להתאים – סוויש ג'וניור
7. סיפורה של מירנדה – חלומות
8. משפרים סיכויים – חלומות
9. מחפשים את המשותף – תפוס ת'קלף
10. ממקדים קשב בסביבה – תפוס ת'קלף
11. משחק מקוון - גראבולו

#### **מיומנות**

- זיכרון
- זיכרון
- פתרון בעיות
- פתרון בעיות
- חשיבה שיטתית
- חשיבה שיטתית
- חשיבה חשבונית
- חשיבה חשבונית
- תכנון
- תכנון

### יחידת לימוד 3

#### **משחק חשיבה**

#### **מיומנות**

- |               |  |
|---------------|--|
| זיכרון        | 1. תשומת לב לסביבה – מה בתמונה?        |
| זיכרון        | 2. חדות הבחנה – מה בתמונה?             |
| פתרון בעיות   | 3. שיתוף פעולה להשגת מטרה – מר זאבי    |
| פתרון בעיות   | 4. חלוקת תפקידים בעבודת צוות – מר זאבי |
| חשיבה שיטתית  | 5. שייכות לקבוצה – מחבואים בחווה       |
| חשיבה שיטתית  | 6. עניין של התאמה – מחבואים בחווה      |
| חשיבה חשבונית | 7. מי יותר מי פחות – סלט יווני         |
| חשיבה חשבונית | 8. השוואת כמויות – סלט יווני           |
| תכנון         | 9. סופרים עד 10 – בול 10               |
| תכנון         | 10. לשחק לבד – בול 10                  |
|               | 11. משחק מקוון – סיפורים בציורים       |

### יחידת לימוד 4

#### **משחק חשיבה**

#### **מיומנות**

- |               |   |
|---------------|---|
| זיכרון        | 1. מפעילים את הדימיון – מי פלצת         |
| זיכרון        | 2. מחזקים את הזיכרון – מי פלצת          |
| פתרון בעיות   | 3. מתארים תכונות – החצי השני            |
| פתרון בעיות   | 4. שואלים שאלות – החצי השני             |
| חשיבה שיטתית  | 5. מה זהה? מה שונה? – שלוש, ארבע, מוון! |
| חשיבה שיטתית  | 6. עניין של מיקוד – שלוש, ארבע, מוון!   |
| חשיבה חשבונית | 7. מספרים עוקבים – 7 בום                |
| חשיבה חשבונית | 8. תכנון שיטתי – 7 בום                  |
| תכנון         | 9. למידה היא חוויה מהנה – בלנק ג'ק      |
| תכנון         | 10. מהי קבלת החלטות? – בלנק ג'ק         |
|               | 11. משחק מקוון – שעת השיא               |