

תכנית "יישומי 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

לפתח ולאמן מיומנויות רגשיות, חברתיות וקוגניטיביות, בדגש על התמודדות עם אתגרי המאה ה-21. התכנית מקנה כלים להתנהלות בחברה, מפתחת חשיבה לוגית מתמטית, מחזקת כישורים של אינטליגנציה רגשית ומטפחת מודעות סביבתית ותקשורת בינאישית מכבדת. בנוסף:

- בתכנית מתקיימת **אולימפיאדת החשיבה**: מפעל חינוכי ייחודי, בו מתחרות מאות נבחרות מכל הארץ על הזכייה בגביע משחקי החשיבה.
- התכנית מנגישה לתלמידים **סביבת משחק דיגיטלית** לאימון, תרגול ויישום של אסטרטגיות וכלי חשיבה באמצעות משחקים מקוונים.

היקף התכנית

תכנית שנתית

שכבות גיל

כיתות ג'-ו'

מבנה תכנית הלימודים

תכנית הלימודים מורכבת מ-4 יחידות לימוד:

- **יחידה 1: חשיבה לוגית**
חשיבה לוגית היא היכולת שלנו להבין את המציאות הסובבת אותנו, את היחסים או ההבדלים בין פעולות או גורמים באמצעות ניתוח נתונים, למשל.
מטרת היחידה היא להקנות הרגלי חשיבה, שיהוו את התשתית לפיתוח מיומנויות קוגניטיביות וכישורי חיים ללומד במאה ה-21.

• **יחידה 2: למידה**

למידה היא תהליך של רכישה, הרחבה או שיפור של ידע, הבנה, יכולות או מיומנויות שונות. למידה בעולם משתנה דורשת הקנייה של מיומנויות ולא רכישה של ידע. באמצעות יחידה זו, נקנה לתלמידות ולתלמידים הרגלי למידה באמצעותם יתאימו את עצמם לצרכים חדשים ומשתנים, יפתחו גמישות מחשבתית ועוד.

• **יחידה 3: רגשות**

רגשות שונים מרכיבים את החוויה היומיומית שלנו, ילדים ובוגרים, והם מובילים אותנו להתנהגות או נקיטת פעולה כאלו ואחרות. מטרת יחידה זו להכיר רגשות שונים, לזהות אותם כשאנו חווים אותם בנסיבות שונות ולנסות לנהל אותם באופן מיטבי.

• **יחידה 4: תקשורת בינאישית**

תקשורת בינאישית חשובה מאין כמוה לביסוס קשר בין בני אדם, ילדים ובוגרים, והיא תנאי הכרחי ובסיסי ליצירת שיתוף פעולה פורה ומוצלח. מטרת יחידה זו לזמן לתלמידות ולתלמידים משחקים והפעלות קבוצתיות, במהלכם יוכלו לשפר את התקשורת הבינאישית שלהם, לפעול ביחד למען מטרה משותפת, לתת ולקבל עזרה וכד'.

להלן רשימת משחקי החשיבה לצד המיומנויות והנושאים הנלמדים בתכנית:

יחידה 1: חשיבה לוגית

1. מפעילים גמישות מחשבתית – מירוץ הקיפודים
2. שמים לב לסביבה – מירוץ הקיפודים
3. הקשבה פעילה – מפצח הכספות
4. שאילת שאלות – מפצח הכספות
5. משחק קלפים: יניב
6. תכנון מקדים – סלט נקודות
7. חישוב תרתי משמע – סלט נקודות
8. ניסוי וטעיה – ד"ר יוריקה
9. שיטת האמבטיה – ד"ר יוריקה
10. משחק מקוון: מאטיקס
11. דילמה ושמה פרובלמה - מווו
12. רמזור סביבתי - מווו

יחידה 2: למידה

1. מפתחים ראייה מרחבית – 10 אותיות
2. מתאים, לא מתאים – 10 אותיות
3. מתמקדים במטרה – סט
4. איסוף מידע – סט
5. משחק קלפים: קאבו
6. מוצאים מכנה משותף – קווירקל
7. תנאי הכרחי כבסיס לפעולה – קווירקל
8. מתמודדים עם מצבי אי וודאות – תפוס ת'דרקון
9. מתמצאים במרחב – תפוס ת'דרקון
10. משחק מקוון: אבודים בחלל
11. לבחור זה להשפיע – ים של גלידה
12. מי משפיע על מי? – ים של גלידה

יחידה 3: רגשות

1. מודעות לרגשות שלנו – בלאגן
2. זיהוי ושיום של רגשות – בלאגן
3. קשת של רגשות – תפוס ת'קשר
4. שימוש ברגשות – תפוס ת'קשר
5. משחק קלפים: שקר
6. סימנים של כעס – ג'ונגל ספיד
7. תחושות של תסכול – ג'ונגל ספיד
8. רגשות נעימים ולא נעימים – המעבדה המטורללת
9. רגשות מנוגדים בו זמנית – המעבדה המטורללת
10. משחק מקוון: שלוש, ארבע מוון
11. רגשות בעקבות שינויים – סוויצ'
12. אמפטיה והזדהות - סוויצ'

יחידה 4: תקשורת בינאישית

1. כיצד מפענחים צופן? – צופן דה וינצ'
2. עוברים למצב של פעולה – צופן דה וינצ'
3. שולפים מידע מהזיכרון – אנומיה
4. מבחינים בין עיקר לטפל – אנומיה
5. משחק קלפים: קארה קופה
6. עזרה הדדית – סוויש
7. האם העזרה תמיד תורמת? – סוויש
8. שיטת הציפורים הנודדות – במילה אחת
9. מבנה הרמוני – במילה אחת
10. משחק מקוון: סיפורים בציורים
11. תכנון סביבתי – מפולת הכוסות
12. סוף מעשה במחשבה תחילה - מפולת הכוסות