

רציונל תכנית הלימודים תשפ"א

יסודות חשיבה - כיתות ג'-ד'

אשכול חברה

מטרה

מטרתו של אשכול חברה היא להעניק לילדים כלים להתנהלות בחברה, להבנה של מקומם בחברה ולהתמודדות עם משימות קבוצתיות. המשחקים באשכול דורשים מיומנויות חברתיות הן כחלק מקבוצה והן כמוביל קבוצה.

שכבות גיל

כיתות ג'-ד'

מונחים ומושגים מרכזיים

שיתוף פעולה | עזרה הדדית | הרמוניה | תלות הדדית

משחקים

קארה קופה | מרוץ הצבים | שש | סוויש | סקוויקי | 5 כתרים | השועל החמקמק

שיטות חשיבה

ארגז כלים (שיטות החשיבה של אשכולות)

רציונל

העידן בו אנו חיים היום, הנו עידן טכנולוגי, בו הילדים מבליים שעות רבות מול מסך הטלוויזיה והמחשב. דווקא בעידן שכזה, ישנה חשיבות אדירה למשחקים משותפים, הדורשים: עבודת צוות, שיתוף פעולה, תקשורת בין-אישית, התייחסות למעשי הזולת ומתן משוב הדדי. חוויית המשחק, מהווה הזדמנות לאינטראקציות חברתיות משמעותיות. השיעורים והפעילות שנכתבו לאשכול זה, נועדו להרחיב ולחזק את המיומנויות החברתיות הנדרשות מהילדים. השיעורים מתובלים בדוגמאות להעברה ובשאלות מכוונות שיסייעו לפתח דיון על הנושא הנלמד. הייחוד של קורסים אלו הוא בכך שהשיעורים עצמם (ולא מערך השיעור) יוצרים סימולציה מיידית לכל הנושאים הנידונים באשכול. הסיטואציה בה הילדים הם חלק מקבוצה לומדת מזמנת אין ספור דוגמאות להעברה של מיומנויות מהמשחק לחיי היומיום.

ילדים שלא לוקחים חלק במשחק, קבוצות שעובדות בצורה לא יעילה, ילדים שלא מקשיבים האחד לשני, כולם מהווים הזדמנויות להדגמה חיה.

אשכול לוגיקה

מטרה

מטרת האשכול היא הקניית הרגלי חשיבה שיהוו את התשתית לפיתוח מיומנויות קוגניטיביות וכישורי חיים. את המערכים מלווה שיטת הרמזור לקבלת החלטות.

שכבות גיל

כיתות ג'-ד'

מונחים ומושגים מרכזיים

- סוף מעשה במחשבה תחילה
- תכנון וחשיבה קדימה
- ניתוח סביבת הפעולה
- הערכת מצב
- שאילת שאלות כאמצעי לפתרון בעיות
- פיתוח מיומנויות חקר
- הבנת המושג "משאב" וחשיבות השימוש הנכון במשאבים

משחקים

עושים חשבון | חיפושיות | טריקסו | צופן דה וינצ'י | ד"ר יוריקה | שרלוק
המעבדה המטורללת | טרילוס

שיטות חשיבה

ארגז כלים (שיטות החשיבה של אשכולות)

רציונל

בנייתו של תהליך עיצוב החשיבה מחייב תשומת לב מיוחדת. באשכול לוגיקה נעסוק יותר בגישה לבעיה או למשימה ופחות בפתרון שלה. השיטה המרכזית שמלווה את האשכול היא שיטת הרמזור, שיטה מטה קוגניטיבית שמטרתה, עיצוב הרגלי חשיבה ומעשה עם דגש על חשיבה לפני המעשה. ילדי היסודי נדרשים ליסודות חזקים בהרגלי העבודה, המשחק והלמידה. המעבר אל הכיתות הבוגרות יותר יוצר הווייה חדשה שמציבה בפני הילדים אתגרים שלא היו רגילים אליהם. באשכול לוגיקה נקנה לילדים הרגלי חשיבה לפני מעשה, יכולת לימוד של סביבת הפעולה שלהם, כלים לפתרון בעיות והבנה של מושג המשאב והשימוש הנכון בו. ארבעת התחומים הללו מהווים בסיס רחב וטוב להתמודדות עם משחקי התכנית ויעזרו להמשיך ולפתח מיומנויות קוגניטיביות, רגשיות וחברתיות באשכולות הבאים.

אשכול למידה

מטרה

מטרת אשכול למידה היא הקניית הרגלי למידה שהדגש שלהם הוא על סקרנות, קשב, ריכוז ומשמעת עצמית. למידה בעולם משתנה דורשת הקנייה של מיומנויות ולא רכישה של ידע. אשכול למידה נעניק לילדים כלים שימששו אותם בכל תחומי הלמידה.

שכבות גיל

כיתות ג'-ד'

מונחים ומושגים מרכזיים

למידה | תכנון | סדר פעולות | איתור אפשרויות | ניתוח ובחינת אפשרויות | קבלת החלטות
איסוף מידע | התמודדות עם שינוי | הסקת מסקנות

משחקים

דילמה | אופס | מאטיקס | סט | בלנק ג'ק | מי פלצת | קורטקס

שיטות חשיבה

ארגז כלים (שיטות החשיבה של אשכולות)

רציונל

הלומדים היום מוקפים בידע זמין ונגיש מאי פעם. מקורות המידע ידועים לכולם, וילדים צעירים יכולים להשיג בנקל כל מידע בו הם חפצים. בנוסף, קצב החיים המהיר, משנה את המידע והמשאבים העומדים לרשותנו חדשות לבקרים, ומה שהיה נכון "רק אתמול", כבר אינו נכון ומעודכן. בעידן שכזה נודעת חשיבות מכרעת לפיתוח כישורי למידה בסיסיים, והמערכת החינוכית כולה מכירה בצורך של הקניית מיומנויות וכלים על פני הקניית ידע. כלים אלו יאפשרו לתלמידים להתמודד עם המידע אליו הם נחשפים, ללמוד לשאול שאלות, ללמוד נכון, לפתור בעיות והחשוב מכל, לפתח הרגלי למידה נכונים.

באשכול זה נלמד את הילדים להתייחס למשימת הלמידה ברצינות הנדרשת ולפני שהם מתחילים בה, יקדישו זמן למחשבה ותכנון כיצד לבצע אותה. הילדים ילמדו שסביבת הלמידה שלהם חייבת להיות מסודרת, השולחן צריך להיות פנוי מדברים אחרים, החדר בו הם לומדים צריך להיות שקט והזמן שהם מקדישים למשימה חייב להיות מוגדר מראש. ילד צריך לגשת לשיעורי הבית שלו כמו ששחקן שחמט ניגש אל לוח המשחק-בריכוז מלא, רק הוא והלוח.

אשכול מתמטיקה

מטרה

מטרתו של אשכול מתמטיקה היא לפתח הבנה מתמטית המבוססת על אינטואיציות, ראייה חזותית ויכולות לא חישוביות אחרות של התלמיד. ההנחה היא שילד שמבין את ההיגיון שמאחורי החישוב ידע לפתור בעיות מתמטיות בקלות יתרה.

שכבות גיל

כיתות ג'-ד'

מונחים ומושגים מרכזיים

משוואות חיבור וחסור | סדר פעולות | עצי חשיבה | צורות גיאומטריות
הסתברות | שרשראות לוגיות

משחקים

מנקלה | כבשה שחורה | פיקומינו | חציית נהר | פול אל תיפול | אבודים בחלל | קווירקל

שיטות חשיבה

ארגז כלים (שיטות החשיבה של אשכולות)

רציונל

בשני העשורים האחרונים חלו שינויים בהוראת המתמטיקה בעולם המערבי. ישנה חשיבות גדלה והולכת להבנה מתמטית לעומת שליטה באלגוריתמים חישוביים, קיים צורך בלמידה משמעותית, וחיזוק של ההבנות המתבססות על אינטואיציות, ראייה חזותית ויכולות לא חישוביות אחרות של התלמיד. בנוסף, מושם דגש רב על טיפוח המוטיבציה ללמידת המקצוע, בין היתר על ידי גיוון דרכי ההוראה, הגישות, הייצוגים ואמצעי ההוראה. משחקי החשיבה אכן מאפשרים גיוון של דרכי ההוראה להבטחת למידה לעומק של מושגים מתמטיים. נקודת המפגש בין המתמטיקה למשחקי החשיבה, אינה טמונה דווקא בנושא מתמטי מסוים, אלא דווקא בצורת החשיבה, באופן ההתמודדות עם אתגרים, ובפתרון בעיות בדרך שיטתית ולוגית. במסגרת שיעורי האשכול, יוצגו בפני הכיתה בעיות, והתלמידים ייחשפו לתהליכי פתרון מובנים ושיטתיים, היכולים לסייע להם בפיתוח תוכנה מתמטית וחשיבה לוגית.

אשכול ערכים

מטרה

מטרת אשכול הערכים, היא לפתח חשיבה ערכית המודעת להשלכות שיש לפעולות שלנו על עצמנו ועל אחרים. ננסה לעזור לילדים לפתח מצפן פנימי שיכוון וידריך אותם במעשיהם.

שכבות גיל

כיתות ג'-ד'

מונחים ומושגים מרכזיים

נורמות | ערכים | אמת ושקר | קבלת השונה | צניעות | גילוי סוד | שיווין הזדמנויות
הכללות ודעות קדומות

משחקים

פנטגו | מחוץ ללוח | רוחות | קרקס הפשפשים | טריפולו | בריין פליפ | קווירקיז

רציונל

ילדים, כמו מבוגרים, מהווים אישיות עצמאית - בעלת רצונות, מאווים ועקרונות, שפעמים רבות אף מובילים אותם להיתקל בחיי היום יום בקונפליקטים שיוצרים הקנטות מילוליות, שמועות, רכילות, ויכוחים מילוליים ומאבקים פיזיים. מרביתם אינם יודעים כיצד להתמודד עם מצבים אלו. קונפליקטים המתנהלים בצורה לא טובה, מובילים לשימוש יתר באלימות לשם פתרון סכסוכים,

וכן לתופעות שליליות נוספות, כגון: מתח נפשי, פגיעה בהערכה העצמית, פגיעה בדימוי העצמי,

ובסופו של דבר-התפתחות למבוגר החסר את המיומנויות הדרושות להתמודדות עם קונפליקטים. שיקול הדעת המוסרי הוא תהליך החשיבה והשיפוט הנוגע לנקיטת הפעולה הנכונה במצב נתון.

באשכול זה נסייע לתלמידים לראות ולשפוט את המוסריות ביחס למצב בו הם נתונים. הקורס יציג דילמות מוסריות שייאלצו את התלמידים, בשופטם אם פעולה כלשהי נכונה או מוטעית, להביא בחשבון גם את הכוונות ולא רק את ההשלכות, וכן לסייע להם להכיר בקיומן של דעות שונות על תקנים מוסריים.

אשכול זה מציג שימוש שונה ומקורי במשחקי החשיבה ומטרתו מתן דגש על הגדרה וחשיבות למגוון הערכים והנורמות לפיהם אנו חיים. האינטראקציה סביב המשחק מזמנת אפשרות לערוך דיונים מעמיקים בנושא סובלנות, רגישות וכבוד לאחר. המשחק מזמן לנו באופן טבעי דיון בסוגיית חוקים, כיבודם וביצוע שינויים בהם. בקורס זה נעמוד על החשיבות הרבה שיש למצפן הפנימי של כל אחד מאיתנו, שמכוון אותנו לעבר ביצוע הפעולה הנכונה בהתאם למקום ולנורמות המקובלות.

ערכים הם נושא לא קל עבור ילדים. על כן, אנו מחברים את הנושאים הנלמדים בשיעורים אל חיי היומיום ואל דילמות מהווי בית הספר. כל זה במטרה לאפשר לכל תלמיד לפתח את המצפן הפרטי שלו.

בשל הרגישות הרבה להבדלים הערכיים שילדים מביאים אתם מהבית או מהסביבה הבית ספרית, בחרנו לעסוק בנושאים ערכיים שאנו מאמינים שהם אוניברסאליים.

אשכול רגשות

מטרה

מטרת אשכול הרגשות, היא לפתח מודעות למצבים בהם הרגש משפיע עלינו וללמוד כיצד לנהל אותם ביעילות. היכולת להבין רגשות שלי ושל אחרים מוגדרת כאינטליגנציה רגשית.

שכבות גיל

כיתות ג'-ד'

מונחים ומושגים מרכזיים

הגדרת חוויה מלמדת | קשת של רגשות | רגשות מעורבים | הפקת לקחים ולמידה מטעויות

משחקים

הקוטב הצפוני | גובלט | שכונת חיות/מועדון 2% | גראבולו | שוונג | קיוביטס | מאצ' מאדנס בלאגן

שיטות חשיבה

ארגז כלים (שיטות החשיבה של אשכולות)

רציונל

כיום ידוע כי חשיבותה של אינטליגנציה רגשית אינה נופלת מחשיבותן של אינטליגנציות לוגיות. בסיס רגשי חזק מאפשר התמודדות טובה עם מצבים במשפחה, בכיתה ובחברה. חווית המשחק מעלה רגשות שונים עמם מתמודד התלמיד: תסכול אכזבה, כעס, קנאה, שמחה לאיד, סיפוק, גאווה, שמחה. במסגרת אשכול הרגשות ניתן לתווך בזמן אמת בין מצב רגשי במשחק ומצב רגשי מחיי היומיום מתוך המחשבה כי תיווך, ניתוח והבנה של מצבים רגשיים יסייעו לתלמידים ליצור מודעות לרגשותיהם וכך יוכלו לנהל אותם בדרך חיובית ויעילה.

אשכול תקשורת

מטרה

לטפח לומדים המודעים לכוחן והשפעתן העצומה של השפה המילולית והבלתי מילולית. האשכול יצייד את התלמידים בכלים מסוגים שונים, שיאפשרו להם להבין ולהתמודד עם המורכבות והדילמות הקשורות לעולם התקשורת.

שכבות גיל

כיתות ג'-ד'

מונחים ומושגים מרכזיים

- שאילת שאלות
- שפת החשיבה
- הבעה בעל פה ובכתב
- תקשורת יעילה ומובנת
- דו שיח, חד שיח
- דרך העברת מסרים
- תקשורת מילולית ובלתי מילולית
- תקשורת מתווכת
- תקשורת אמפטיית

משחקים

טאבו | העולם המופלא | קבלאו | אוקי טוקיו | מפצח הכספות | תפוס ת'קשר | אנומיה

רציונל

אשכול תקשורת מקדם את תהליך התפתחות השיח, בהקשרים שמשמעותיים לתלמידים. אשכול תקשורת מציג עיסוק בנושאים שונים ומגוונים מתחום השיח והדיאלוג. נושאים אלו אשר נלמדים באמצעות פעילויות מהנות, יאפשרו לילדים לחזק ולהטמיע היבטים שונים של מיומנויות תקשורת רלוונטיות בכיתה ובחיי היומיום. תקשורת איננה רק שפה, תקשורת יעילה מאפשרת יכולת העברת מסרים חיובית מאחד לשני. תהליך תקשורת נכון ואיכותי מאפשר יכולת הבנה ופענוח של משמעויות ומסרים בכל תחומי הלימוד.

בשיעורים הראשונים של האשכול יישאלו התלמידים מדוע לדעתם צריך שפה? הדיון יוביל את התלמידים להבנה שאנו זקוקים לשפה כדי להסביר לתאר, להבין וללמוד על הסביבה שלנו, על אחרים ועל עצמנו. בשיעורים הבאים ילמדו התלמידים על שפת החשיבה. הם ילמדו כיצד מילים יכולות להשפיע על החשיבה שלנו ולהסב את תשומת ליבנו לכיווני חשיבה אחרים. בהמשך יילמדו נושאים הקשורים במיומנויות של תקשורת, שיח וכן מיומנויות של הקשבה ושאלת שאלות.

ההפעלות השונות שמלוות את השיעורים יזמנו אפשרויות לרב שיח בין התלמידים למדריך ויסייעו למעורבות מהירה של התלמידים. מטרתם של הפעלות אלו היא לעורר ולגרות את התלמיד כפרט ואת הכיתה כקבוצה סביב הנושאים שנידונים באשכול.

אשכול תכנון סביבתי

מטרה

לטפח לומדים המודעים לעצמם ולסביבתם, המאמינים בכוחם ליצור שינוי, להשפיע על המציאות ומכוונים לביצוע פעולה.

שכבות גיל

כיתות ג'-ד'

מונחים ומושגים מרכזיים

שימוש בידע | תכנון אקולוגי | פיתוח מודעות עצמית | פיתוח מודעות לסביבה
התמודדות עם דילמות | נכונות לפעולה והשפעה | חשיבה יצירתית | אחריות סביבתית
שימור מול פיתוח

משחקים

מוו | זרוק ת'זבל | ים של גלידה | לול | קופצים בראש | סוויצ' | חצר המלך | מפולת הכוסות

רציונל

תכנון סביבתי הינו אוסף של דפוסי פעולה שמטרתם לספק איכות חיים טובה תוך כדי הקטנת השימוש במשאבים טבעיים. אורח חיים ירוק, מקיף מכלול תחומים של התנהגויות המאופיינות במודעות עצמית וסביבתית, אכפתיות, חשיבה ביקורתית, מנהיגות ויזמות.

אנו מאמינים כי תחומים אלו ניתן ללמד ולהטמיע באמצעות משחקי חשיבה ושיטת אשכולות. על מנת לפתח בלומדים הטמעה ויישום של עקרונות בר קיימא ושל אורח חיים ירוק אנו זקוקים לא רק לחשיפתם למידע, אלא, בעיקר, לכלים שיאפשרו להם לבחון חלופות, לקבל החלטה, לנקוט עמדה פעילה ויוזמה, להיות מודעים יותר לעצמם ולסביבתם ולא לקבל את המציאות כמובנת מאליה.

באשכול זה, מתבצעת העברה בין עולם המשחק לעולם הירוק והאכפתי. לדוגמא: על ידי פיתוח מודעות למהלכי היריב, לשינויים על לוח המשחק ולאפשרויות הפעולה = אנו מסוגלים לפתח מודעות של הלומד לגבי עצמו ולגבי סביבתו ואף ליצור אצלו פליאה מהקיים.

על ידי פיתוח מודעות לעובדה שמהלך קטן שלי על הלוח עשוי להשפיע על המשחק כולו=אנו מסוגלים לפתח מודעות לאחריות כלפי הסביבה.
על ידי פיתוח חשיבה יצירתית וביקורתית כלפי אסטרטגיות וטקטיקות במשחק=
אנו מסוגלים להטמיע את הרעיון כי המציאות אינה חייבת להיות מובנת מאליה ויש הרבה מקום לשיפורים. על ידי טיפוח ופיתוח מנהיגות במשחק=אנו מסוגלים ליצור מוטיבציה ועידוד לפעולה, קבלת אחריות, לקיחת אחריות ומתן דוגמא אישית.