

# המשחק ככלי חינוכי

---

**אשכולות חשיבה** נוסדה בשנת 1994, ופועלת הן בארץ והן ברחבי בעולם תחת השם Mind Lab פעילות אשכולות מבוססת על **שיטת אשכולות**, שיטה ייחודית וחדשנית לאימון ולפיתוח מיומנויות חשיבה וכישורי חיים באמצעות משחק.

---

**תהליך הלימוד של אשכולות שיטתי**, מהנה ורב עוצמה:



## מיומנויות וכישורים:

רגשי  
ניהול רגשות  
דחיית סיפוקים  
סבלנות והתמדה  
לימוד מכישלונות  
משמעת עצמית

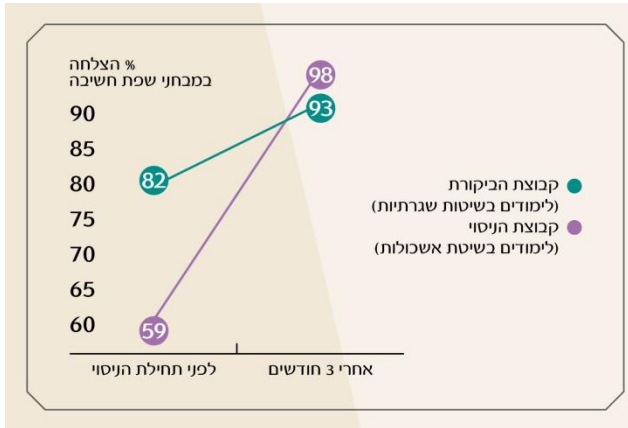
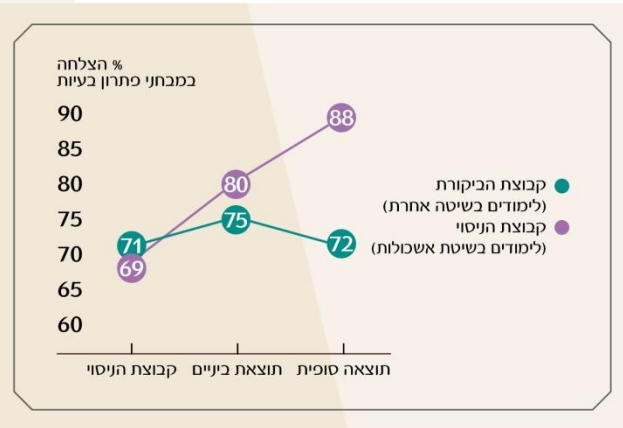
קוגניטיבי  
פתרון בעיות  
קבלת החלטות  
תכנון  
חשיבה לוגית  
מיומנויות שפה

חברתי  
שיתוף פעולה  
תקשורת  
התמודדות עם תחרות  
כיבוד חוקים  
קבלת האחר



## אשכולות בראי המחקר:

יעילותה החינוכית של שיטת אשכולות נבדקה בסדרת מחקרי שדה השוואתיים, שנערכו בשיתוף חוקרים מאוניברסיטת ייל שבארה"ב, בראשותו של פרופ' דונלד גרין.



המחקרים מוכיחים ששיטת אשכולות משפרת משמעותית את מיומנויות החשיבה ואת כישורי החיים של התלמידים.





## מדוע דווקא משחקי חשיבה?

פיתוח חשיבה וכישורי חיים באמצעות משחק 

יצירת מודעות וביסוס תשתית לתהליכי חשיבה 

יצירת מוטיבציה ללמידה 

סיוע להתמודדות טובה יותר עם מצבים חברתיים 

ו/או רגשיים

הקניית ארגון כלי חשיבה (גם) לחיים 

הנאה 



## התאמה לתפקודי הלומד הנדרשים במאה ה-21

מטה קוגניציה  
חשיבה רפלקטיבית

קוגניטיבי  
פיתוח חשיבה  
חשיבה ביקורתית  
חשיבה יצירתית

ניהול הלמידה  
בחירת דרכי למידה  
טכנולוגיה דיגיטלית

אישי  
מוטיבציה  
מסוגלות  
קבלת אחריות

חברתי  
עבודת צוות  
שיח מכבד  
מעורבות חברתית



# ארגז כלי החשיבה של אשכולות

## פתרון בעיות

<p><b>שיטת המסרטה</b> פתורים בעיות מהסוף להתחלה</p>	<p><b>שיטת הסולם</b> פתורים בעיות שלב אחר שלב</p>	<p><b>שיטת הבלש</b> שואלים שאלות ומתרים בעיות</p>
		

## רגשי/חברתי

<p><b>שיטת הציפורים הנוודות</b> פועלים בשיתוף פעולה להשגת המטרה</p>	<p><b>שיטת המראות</b> מתבוננים ולומדים מחוויות אישיות</p>
	

## קבלת החלטות

<p><b>שיטת המסננת</b> מפירים בין עיקר לטפל</p>	<p><b>שיטת עץ החשיבה</b> בוחרים אפשרויות ומקבלים החלטות</p>	<p><b>שיטת הרמזור</b> בוחרים את הסביבה ומקבלים החלטות</p>
		

## חשיבה המצאתית

<p><b>שיטת השף</b> הופכים רעיון למציאות</p>




## שיטות החשיבה: דוגמא למשחוק



**ZOOM in**  
 אשכולות חשיבה מביעד לעדשה

תשע"ט אשכולות חשיבה

קודם כל חשיבה





## היום נתמקד בשיטות החשיבה:

### רגשי

**שיטת המראות**  
מתבוננים ולומדים מחוויות אישיות



### פתרון בעיות

**שיטת הסולם**  
פותרים בעיות שלב אחר שלב

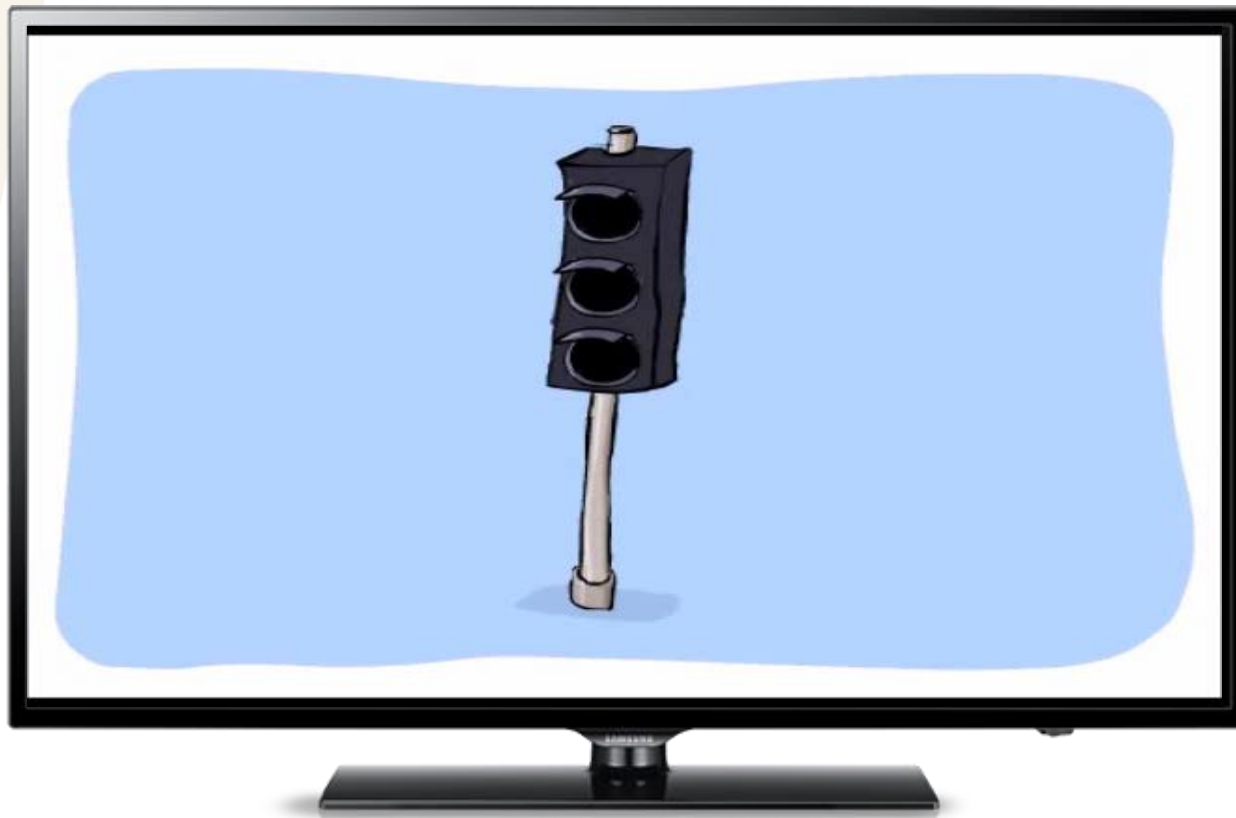


### קבלת החלטות

**שיטת הרמזור**  
בוחרים את הסביבה ומקבלים החלטות



מהי שיטת הרמזור?





## שיטת הרמזור בתחום התוכן: שפה

בתי שלג  
כדי להקים מעון לעצמו, האדם משתמש בחומרים המצויים  
בסביבה שבה הוא חי.  
אם רבים האילנות במחוזו – יבנה את ביתו מ\_\_\_\_\_ ; אם אבנים בסביבתו  
– ייבנה ה\_\_\_\_\_ מאבן, ואם האדמה אדמת טיט היא, ישמשו לבני  
החומר ל\_\_\_\_\_ הבית.  
אך יש ארצות, שאין בהן \_\_\_\_\_ אלה, ארצות שהאדמה \_\_\_\_\_  
בהן שלג רוב ימות השנה. קור גדול שורר שם. הכל קפוא.  
בארצות ה\_\_\_\_\_ האלה חיים האסקימואים, שהתרגלו לתנאים הקשים  
שבארצם ו\_\_\_\_\_ אליהם.  
בארצות הקור ההן, שבהן משתוללות הסופות, והכפור \_\_\_\_\_  
לעצמות, זקוק האדם למעון חם, אשר בו ימצא \_\_\_\_\_ מהרוחות,  
מהכפור ומהאפלה.

מחסן מילים:

קור, חומרים, חודר, מחסה, עץ, בניית, מכוסה, הסתגלו, בית





מטרת ראשית

מטרת משנה

מטרת משנה

מטרת משנה

מטרת משנה

מטרת משנה

מהי שיטת הסולם?



**הגדירו**

את המטרה הראשית.

**פרקו**

לשלב (מטרות משנה)  
את הדרך למטרה הראשית.

**עלו בסולם**

תוך השגת מטרות המשנה,  
שלב אחר שלב.





שיטת הסולם בתחום התוכן: מתמטיקה



$$28 - 6 \times 4 + 7 =$$



11

$$4 + 7 =$$

$$28 - 24 = 4$$

$$28 - 24 + 7 =$$

$$6 \times 4 = 24$$

$$28 - 6 \times 4 + 7 =$$

פותרים בעיות שלב אחר שלב



**הגדירו**

את המטרה הראשית.

**פרקו**

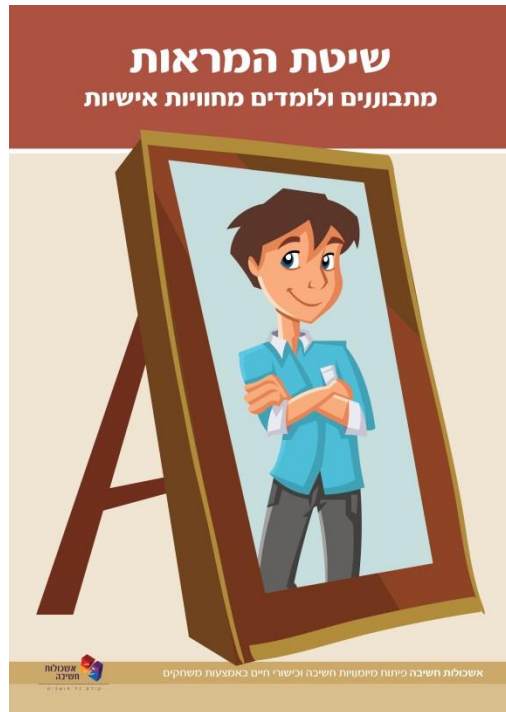
לשלבים (מטרות משנה)  
את הדרך למטרה הראשית.

**עלו בסולם**

תוך השגת מטרות המשנה,  
שלב אחר שלב.



מהי שיטת המראות?



הגדירו

את החוויה שממנה תרצו ללמוד.

התבוננו במראה:

על עצמי:

חזקותיי וחולשותיי.

על סביבתי:

מה בסביבתי מקדם/מעכב אותי?

למדו מהחוויה!

מה לשפר?

מה לשפר?



# מקווה שנהניתם!

תודה ויום טוב לכולכם