

משחק

הגדרה

משחק ממלא תפקיד חשוב בלמידת ילדים ותומך בהתפתחותם האינטלקטואלית, הרגשית והחברתית. מחקרים מלמדים שמשחק עשוי לשפר זיכרון, לקדם את התפתחות קליפת המוח, לספק דרכים למעורבות הלומד במטלות אקדמיות, לתרום להתפתחות שפתית, ליצירתיות ולפיתוח מיומנויות של פתרון בעיות. לאור חשיבות המשחק יש להתייחס לחוויות המשחק כחויית למידה המתאפיינת במוטיבציה פנימית ובהתעניינות ממשית.

אחת הגישות הפדגוגיות החדשניות שה-OCED מקדם היא המשחק, זאת משום ש:

- א. כל אחד יכול להשתתף.
- ב. הלמידה נתפסת כמשחק.
- ג. הלמידה נעשית באמצעות עשייה.
- ד. כישלון מביא לניסיון חוזר.
- ה. המשוב מידי ומתמיד.
- ו. המשחק מהווה אתגר מתמיד.

שילובים

הוראה באמצעות משחק מתבססת על ארבע גישות פדגוגיות:

1. למידה באמצעות סיפור: משחקים מתבססים על נורמות ויעדים שמתגבשים בצורה הנרטיבית. הנרטיבים מעניקים לתלמידים תחושת יעד ולעיתים אף זהות. סיפור מאפשר השגת מעורבות לאורך זמן, מעניק מסגרת כללית ומעודד חשיבה יצירתית. פדגוגיות נרטיביות מתמקדות בפרשנות ובקידום חשיבה ביקורתית ומתאפיינות ברגישות להקשר הלמידה.
2. הערכה למען למידה: באמצעות הערכה מתמדת תלמידים נעשים מודעים למידת התקדמותם; הם מגיבים למשוב ומתאימים את האתגר. משוב תמידי חיוני כדי להגיע למצב שבו התלמיד ממוקד לגמרי במילוי המשימה.
3. פתרון בעיות: במהלך המשחק תלמידים פותרים בעיות, כאשר האתגר והקושי מתעצמים בהדרגה; לעיתים, פתרון מחייב ביצוע חקר.
4. למידה התנסותית: למידה התנסותית גורמת למעורבות תלמידים רבה יותר. התנסות במשחק מפתחת עקרונות למידה ותוכן. לעתים קרובות בעת משחק נעשה שימוש בחוויות התלמידים ובנושאים הקשורים לחייהם.

התמצאות

למשחק פוטנציאל לשיפור חוויות ותוצאות למידה. עם זאת, מחקרים מראים, כי יש צורך לשים דגש מיוחד על הצבת יעדים ברורים, משימות מאתגרות וסיוורים אותנטיים, המקדמים שיתוף פעולה ודיון.

התקציר מבוסס על הפרק:

Paniagua, A. & Istance, D. (2018). *Teachers and designers of learning environments: The importance of innovative pedagogies*. Paris: Center for Educational Research and Innovation, OECD, ch. 6: "Gamification", pp. 93-100.

ניתן להצביע על מספר פרקטיקות התורמות להעלאת היעילות של יישום פדגוגיית המשחק בכיתה :

1. יש ליצור מעורבות עמוקה של התלמידים במשחק, רפלקציה והבנה לעומק; לא נכון לראות במשחק קיצור דרך להצלחה מידית.
2. יש צורך לפתח אוסף של משחקי וידיאו חינוכיים.
3. יש להפנות תשומת לב מיוחדת ל"מטה-משחק" (דיונים על פעילות המשחק) ומטה-קוגניציה (אסטרטגיות של ויסות התהליכים הקוגניטיביים).
4. יש לפתח אינטראקציות משחקיות בין התלמידים ולפתח את המשחק כגישה פדגוגית.
5. יש לתת לתלמידים חופש לנסות ולהיכשל. הערכה מתמדת מעלה את המודעות של התלמידים למיומנויותיהם, לאוטונומיה שלהם ולשיתוף הפעולה ביניהם.
6. יש לאפשר לתלמידים לבחור בין למידה דרך משחק ללמידה באמצעים מסורתיים. בדרך זו מעצימים את השפעתו של המשחק.
- אתגרים ליישום מוצלח של משחק :
7. לעיתים, שליטה על דרכי המשחק דורשת תשומת-לב רבה יותר מזו המוקדשת לתוכן הנלמד.
8. קשר ישיר מדי לתגמולים חיצוניים הקיימים במשחק (כמו מעבר לשלב גבוה יותר, צבירת נקודות) עלול לסכן את המוטיבציה הפנימית ללמוד ולהמעיט בחשיבות של הלמידה כשלעצמה.
9. קשה להבטיח את מעבר הידע מההקשר המשחקי להקשר החיים הממשיים.
10. קיימת מגמה של ירידה במעורבות ובמוטיבציה לאורך הזמן.

הקשר

פרקטיקות פדגוגיות שונות, המבוססות על משחק, מתאימות גם למסגרות של הגיל הרך והחינוך היסודי (לאור חשיבת המשחק בגילאים הללו ותפיסה חינוכית כוללת יותר), וגם למתבגרים ולבוגרים. משחק עשוי להיות מועיל במיוחד עבור תלמידים בסיכון. לעיתים, צורות מסוימות של משחק (כמו משחקי וידיאו) עשויות לסייע במיוחד לבנים בסיכון.

תוכן

מחקרים ודיווחים מצביעים על הרלוונטיות של משחק במגוון רחב של מקצועות, כמו מדעים, מתמטיקה, שפות, חינוך גופני, היסטוריה, אמנות ועיצוב. משחק מסייע בפיתוח מיומנויות והרגלים של שיתוף פעולה, התמדה וביצוע מטלות בית; מקדם את הנכונות לערוך ניסויים ואת היצירתיות של הלומדים; מפתח מיומנויות של ויסות עצמי בלמידה.

שינוי

משחק משפיע על פרקטיקת ההוראה בשני מישורים :

1. במישור המכני (בעקבות משוב מהיר, הצבת יעדים ונקודות, העלאת האתגר).
 2. במישור הרגשי (פיתוח נרטיבים, זהויות, שיתוף פעולה ותחרות).
- ניתן לשלב את הרכיבים הללו בהוראה ובעיצוב השיעורים בדרכים שונות, החל מאינטגרציה מינימלית וסמויה ועד לשימוש מוצהר במשחקים למטרות לימודיות. האתגר העיקרי של יישום המשחק הוא שינוי

בפרקטיקות ההוראה וביצירת ממשק בין רכיבי המשחק לגישות פדגוגיות מוכרות:

| רכיבי משחק | פדגוגיות פורמליות | עקרונות יישום במשחק |
|--------------------|-------------------|-----------------------------------|
| משוב מהיר | הערכה מעצבת | משוב מידי ומתמיד |
| השתתפות | חינוך אינקלוסיבי | כל תלמיד משתתף, כישלון מחייב חזרה |
| יעדים, נקודות ציון | למידה התנסותית | למידה באמצעות עשייה |
| אתגר הדרגתי | הוראה מותאמת | הבטחת אתגר מתמיד |
| נרטיבים, זהויות | פדגוגיות נרטיביות | כל הרכיבים קשורים ביניהם |
| שיתוף פעולה/תחרות | למידה שיתופית | חויית למידה כמשחק |

היישום המוצלח של משחק מאפשר ללמד כללים מורכבים, להכיר לתלמידים תוכן ואוצר מילים חדש ולערב אותם בביצוע משימות חדשות עבורם. במהלך פעילות המשחק אפשר לפתח את מיומנויות התלמידים בהתאם למשימה ולהעניק להם מוטיבציה לשימוש מלא בפוטנציאל של יכולותיהם ומיומנויותיהם.

לסיכום, האשכול הפדגוגי של משחק אינו מוגבל רק לעיצוב משחקים; הוא מתמקד בהשפעתו החיובית הסמויה של המשחק ובמנגנוני המשחק בהקשר ללמידה פורמלית:

א. השפעת המשחק כרוכה ביכולתו לפתח את מעורבות התלמידים. האתגר העיקרי הוא כיצד להבטיח כי המנגנון המשחקי יתמוך בלמידה, בלי להפוך את המשחק לתגמול.

ב. לא נכון לראות בפדגוגיית המשחק פתרון כללי לכל הבעיות; יש להבטיח את ההתאמה בין רכיבי המשחק ליעדי למידה ייחודיים.