למידה כמשחק
במאה ה-21:

שינוי חווית הלמידה
מ "אני חייב" ל "אני רוצה"

מניפסט מעשי למורים,
מנהלים ומקבלי החלטות

בני פייביש

גרסת בטא

תוכן עניינים

הקדמה ותיאום ציפיות 2

חלק 1: למה תלמידים לא אוהבים את ביה"ס? 4

The factory school 4

הוראה/הדרכה לעומת למידה – שני הפבים? 5

העולם השתנה | טוטו, אנחנו כבר לא בקנזס 6

חלק 2: מוטיבציה פנימית ואיך אפשר לייצר אותה 7

מה יוצר מוטיבציה פנימית? 7

פקטורים ללמידה: האקס פקטור 7

בואו נחבר את הנקודות 9

החזון 9

חלק 3 – עולים מדרגה: חמישה מיתוסים על הוראה ולמידה 10

מיתוס מספר 1: ילדים הולכים לבית הספר ללמוד 10

מיתוס מספר 2: הידע הוא העיקר 10

מיתוס מספר 3: הקוריקולום וכיתות הגיל 11

מיתוס מספר 4: חשוב לקבל ציונים גבוהים 11

מיתוס מספר 5: המורה יודע 12

חלק 4 – 10.5 עקרונות משחקיים מעשיים להטמעה בעולם הלמידה 12

עקרון מס' 1: זה ממש בסדר לשחק (כן, גם למבוגרים) 12

עקרון מס' 2: חופש ואוטונומיה – כי אחרת זו סתם כפייה 13

עקרון מס' 3: אקטיביות – כי בטבע הכל נמצא בתנועה 13

עקרון מס' 4: קוסטומיזציה של סקרנות, עניין, משמעות ותשוקה – כי אחרת מה הטעם? 14

עקרון מס' 5: Level Up ומומחיות מתגברת 15

עקרון מס' 6: לשחק ביחד – כי זה יותר כיף (ואפקטיבי) 15

עקרון מס' 7: Fun Failure ולהצליח להיכשל 16

עקרון מס' 9: ליהנות/ די עם הרצינות הזו 17

עקרון מס' 10: המורה כגיבור על – תפיסה אחרת של תפקיד המורה 18

עקרון מס' 10.5: אין אמת אחת 18

סיכום 19

ביבליוגרפיה 20

עסוקים? אין לכם/ן זמן? מוזמנים/ות לקרוא את התקציר ולחזור לכאן אחר כך - זה הקישור

הקדמה ותיאום ציפיות

ברוכים הבאים למניפסט! לפני שנתחיל, הנה כמה נק' למחשבה לקראת מה שמצפה לנו בהמשך:

- המניפסט הינו החזון האישי שלי לעולמות ההוראה, ההדרכה והלמידה. הוא מבוסס על שנים של מחקר וניסיון בעולמות החינוך, העבודה, המשחקים והפסיכולוגיה, וכולל הסברים ועקרונות מעשיים ליישום.
- טענתו המרכזית פשוטה – **למידה יכולה (וצריכה) לנבוע מבפנים ולא מבחוץ, לקרות מתוך מוטיבציה פנימית ולא מנסיבות חיצוניות, והחוויה המשחקית (Play) יכולה לתרום משמעותית לאבולוציה הנדרשת הזו. מעבר להיות המשחק חוויה מרכזית בהתפתחותנו, זו גם צורת הלמידה והאימון העוצמתית ביותר.** במהותה, הלמידה עצמה היא משחקית, ובהמשך נראה כיצד ניתן ליישם זאת.
- מטרת המניפסט היא לא לתקוף או לבקר, אלא לאתגר את התפיסה הקיימת סביב מהות חווית ההוראה, ההדרכה והלמידה כיום, ולהציע כיווני פעולה משחקיים. ככזה, המניפסט מכיל רעיונות וטענות שיכולים להכעיס, לעורר התנגדות או רגשות אחרים. במידה וזה קורה – יופי! זה מצוין. רגשות הם חלק מהחיים שלנו, אז אל תתרגשו מזה -זה לא אמור להיות מסמך אינטלקטואלי, אלא מסמך שנוגע במקומות נוספים מלבד המוח. מצד שני, זה גם לא מסמך אינטואיטיבי ורגשני - הכל מבוסס על מחקרים ועבודות של מלא אנשים חכמים - למי שרוצה יש בסוף ביבליוגרפיה.
- למה יש ממים במניפסט? 1. כי תמונה שווה אלף מילים, והממים תומכים ברעיונות המוצגים. 2. כי אם זה מצליח לשעשע אתכם זה עוקף את המוח והחשיבה האנליטית. 3. כי זה שהמסמך רציני לא אומר שצריך לכתוב אותו בצורה רצינית ויבשושית שתשעמם/תרדים אתכם. 4. כי למה לא?
- המניפסט יכול להישמע נאיבי או אוטופי, אך הוא רק מפה אל עבר יעד שאפתני – אליו אפשר להגיע רק בצעד אחד בכל פעם.
- הרשימה הזו נכתבה עבור עולם ההוראה, ההדרכה והלמידה, אבל אתם יכולים להחליף את זה בעבודה, ניהול מערכות יחסים, פתרון סכסוכים או החיים בכלל - זה ממילא אותם דברים שנתנו להם כותרות אחרות. אפשר להחליף "ילדים" "בסטודנטים" או "עובדים", אפשר להחליף "למידה" ב"עבודה" וכן הלאה.
- אה, והכי חשוב - אל תאמינו לי! הטילו ספק, תשאלו שאלות, ובעיקר תבדקו את זה בעצמכם – אחרת זה סתם ידע משומש.
- תיהנו!

חלק 1: למה תלמידים לא אוהבים את ביה"ס?

The factory school

הנה משהו שכולם יודעים כבר עשרות שנים - רוב הילדים היום, ברוב המקומות בעולם, לא אוהבים ללמוד בביה"ס - הם משועממים, מוסחים בקלות, יש להם בעיות קשב וריכוז, הם לא מחוברים (Engaged) לחומר הנלמד ומחכים להפסקות. במילים אחרות – הם לא מוצאים הרבה עניין, משמעות ורלוונטיות בבית הספר.[6] [7] [8] [16]

אבל למה שימצאו משמעות או רלוונטיות? הרי מערכת החינוך המודרנית היא מודל שהומצא לפני יותר מ-150 שנה, בזמן המהפכה התעשייתית. מטרת מערכת החינוך אז הייתה לאמן ולהכשיר את כוח העבודה במפעלים לעבוד כמו שצריך, לציית לסמכות ולהגיע לביצועים גבוהים ללא תקלות, תוך שימוש בגזרים ובמקלות/ פרסים ועונשים [6] [7] [10] [16].

בביה"ס היום יש לא מעט אלמנטים שהיו בעבר במפעלים - חלוקה למחלקות/אגפים שונים (תחומי ידע), ייצור בסדרות ופסי ייצור נפרדים (כיתות לפי גיל, למידה בשורות), התקדמות בסרט נע ובקצב מכני קבוע (קוריקולום), בקרת איכות (מבחנים וסטנדרטיזציה), מתן תמריצים חיצוניים (ציונים/עונשים), פעמון להפסקות ועוד. [6] [7] [8]

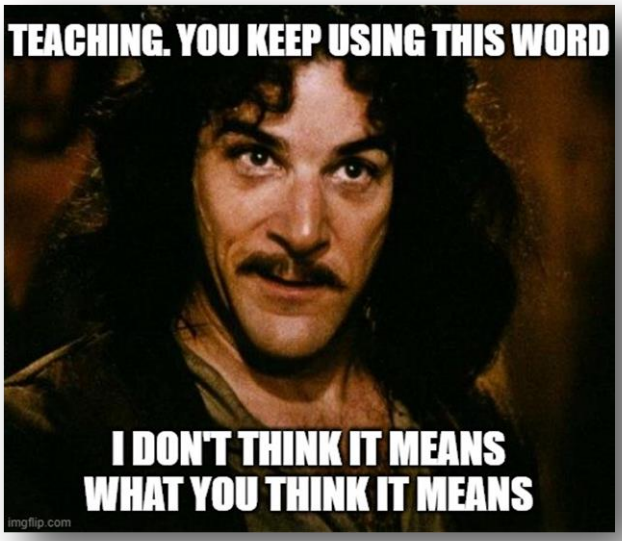
המודל שעל פיו נבנה החינוך המודרני התאים אולי אז, בתקופה התעשייתית, אך אינו מתאים לתקופתנו, לא רלוונטי לילדים ולא נותן מענה לצרכים שלהם. הילדים חשים חוסר משמעות או רלוונטיות מכיוון שהם "לומדים" על פי מערכת הפעלה ישנה ולא מתאימה.

אבל דברים רבים השתנו מאז ימי המפעלים הראשונים ומערכת החינוך של אז (בכל זאת, עברו מעל 150 שנה): [7] [10]

- **התלמידים השתנו** – התלמידים היום הרבה יותר משכילים, מיומנים ודעתנים משהיו במאה ה-19. גם הצרכים שלהם היום מאד שונים ממה שהיו אז.
- **העולם השתנה** - מהפיכת האינטרנט והמידע יצרה נגישות כמעט לכל אדם ומידע בעולם, מכל מקום ובכל זמן. בנוסף, ישנם אתגרים אדירים העומדים בפנינו בהרבה מאד היבטים (אקולוגיים, חברתיים, תעסוקתיים, כלכליים וכו'), אתגרים שדור העתיד צריך להיות מוכן אליהם, המחייבים יכולות למידה דינמיות ועמוקות לכל אורך החיים.

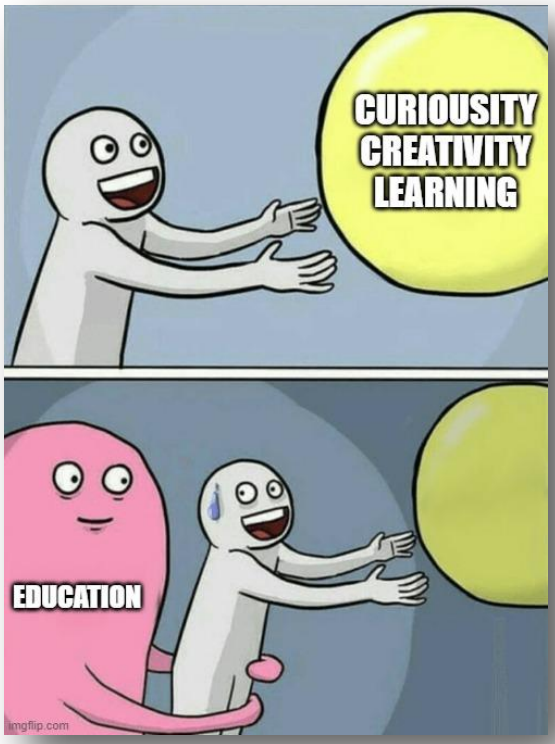
הוראה/הדרכה לעומת למידה – שני הפכים?

מערכת החינוך, שאמורה ללמד ולהכין את הילדים לחיים ולעתיד המאתגר המחכה להם, לרוב מתקשה בכך, וזאת מסיבה פשוטה מאד – **הוראה ולמידה הם שני תהליכים שונים מאד**, ולעיתים אפילו מנוגדים: [4] [8] [10] [11] [16] [17]



הוראה לרוב הינה תהליך מלאכותי שמעוצב על ידי גורמים חיצוניים, קורה בעיקר במסגרת פורמלית (בי"ס, מוסד אקדמי, מקום עבודה) ובפרקי זמן ידועים. מטרת התהליך לרוב היא אימון/הכנה לעולם העבודה והאזרחות, והוא כולל לימוד וקידום תכנים שמערכת/ארגון כלשהו הגדירו כחשובים - בעיקר תכנים של ידע תיאורטי, חשיבה וניתוח (המבוססים בעיקר על שינון ידע) וכו'.

אמנם חלו בהוראה שינויים והתפתחויות חשובים ב-150 השנים האחרונות, ועדיין ברובו תהליך ההוראה וההדרכה מתבסס על עקרונות של למידה פרונטלית והקשבה פאסיבית, מורים כמקור ידע, ציות לסמכות, עיצוב לקונפורמיות, התקדמות בקצב למידה אחיד לכולם, מדידה/השוואה וסטנדרטיזציה, שימוש בפרסים ועונשים וכו'.



הוראה, ברוב המערכות כיום, הינה תהליך מלאכותי של **PUSH** - משהו שנעשה/הוחלט עבורך, שלרוב אינו קשוב לצרכי הילדים עצמם ושלא בהכרח רלוונטי לחיי הילד בתקופת ביה"ס. ככזה הוא יוצר אצל ילדים חוויה שמונעת ברובה מתוך מוטיבציה חיצונית (רצון לקבל ציונים גבוהים ופחד מעונשים, ציות לסמכות, תחרות והשוואה וכו'), חוויה שלעיתים רבות "מרדימה" אותם והופכת את ביה"ס לכמעט ולא רלוונטי עבורם.

במילים אחרות, הוראה יוצרת חוויית "אני לומד כי אני חייב"

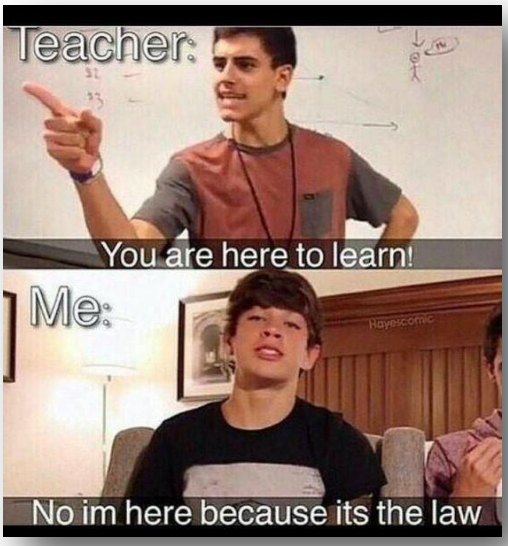
למידה לעומת זאת, היא תהליך טבעי ואקטיבי, מסע מתמשך הקורה מתוך עצמו בכל זמן ובכל מקום. מטרתה העיקרית והאבולוציונית של הלמידה היא לאמן אותנו לחיים ולמציאות המשתנה כל הזמן.

מכיוון שכל אחד מאתנו נולד סקרן, הלמידה שלנו מונעת מתוך מוטיבציה פנימית ומחוברות (Engagement), תשוקה ועניין עמוק במה שרלוונטי לחיינו, והיא מתרחשת בקצב טבעי. כשמגיע הזמן המתאים, מתרחשת ההתפתחות בלמידה והאדם מוכן לקלוט את הצעד הבא. למידה טבעית קורית באופן אקטיבי ומפתחת בתוכנו מגוון של מיומנויות, ערכים, ידע, תפיסות, העדפות, התנהגויות חברתיות, אלמנטים רגשיים ועוד, כל זאת בצורה המותאמת לנטיות השונות של כל אדם, תוך יצירת מגוון אנושי ייחודי.

למידה, בשונה מהוראה, היא תהליך טבעי של **PULL** – תהליך שמושך את מה שמעניין מבחוץ אלינו פנימה, שמונע מתוך עניין עמוק - זה יוצר אצל האדם חוויה שמונעת בעיקר ממוטיבציה פנימית, חוויה ש"מעירה" אותנו ומחברת אותנו למה שמעניין ורלוונטי.

במילים אחרות, למידה טבעית יוצרת חווית "אני לומד כי אני רוצה"

העולם השתנה | טוטו, אנחנו כבר לא בקנדס



השינויים שקרו בעשרות השנים האחרונות מעלים סימני שאלה סביב ההנחות הבסיסיות ביותר שסביבן עוצבה מערכת החינוך – בשביל מה יש בתי ספר? מה תפקיד המורה? איפה מתרחשת למידה? אילו תכנים, מיומנויות וערכים רלוונטיים כיום לילדים ולעולם? כיצד להעביר אותם? ועוד...

היום, כדי שמערכת החינוך תכין את הילדים לאתגרי החיים והעבודה, המצרך העיקרי הנדרש ללמידה הוא לא ציות למקור חיצוני כמו במאה ה-19, אלא Engagement (מחוברות) ולמידה טבעית. [7] [15]

זהו שינוי מהותי מאד בתפיסה – כי ציות מגיע ממקום חיצוני, ממורה/מערכת שאומרים לתלמיד מה ללמוד, איך ומתי, ומהפחד להיכשל אם לא יעשה זאת. Engagement ולמידה, לעומת זאת, נובעים מתוך מוטיבציה פנימית ורצון חופשי של הילד. [15]

כדי לייצר Engagement אמיתי ולהיות מוכנים לחיים בעידן המודרני, צריך לשנות את מהות הלמידה עצמה: עלינו לעבור מהוראה ללמידה טבעית; מלמידה מתוך מוטיבציה חיצונית, ללמידה מתוך מוטיבציה פנימית עמוקה.

זוהי קפיצת ההתפתחות שנדרשת היום – שינוי חווית הלמידה

ממצב של I HAVE TO ← I WANT TO.

חלק 2: מוטיבציה פנימית ואיך אפשר לייצר אותה

מה יוצר מוטיבציה פנימית?

או.קיי. אז בואו נדבר קצת על מוטיבציה פנימית, הבסיס לשינוי חווית הלמידה.
כמו שכבר הזכרנו, רוב הילדים והאנשים בעולם לומדים כי הם חייבים ובגלל תמריצים חיצוניים – לחץ חברתי-סביבתי (הורים/ חברה/ תרבות), ציונים הקובעים את ההשתלבות אחר כך, פחד מעונשים וכו'.
תמריצים חיצוניים יכולים להניע מוטיבציה ולמידה, אך לא בצורה עמוקה ומיטיבה, והם לא יכולים להיות הכוח המניע העיקרי ל-Engagement. כדי ללמוד מתוך Engagement אנו צריכים מוטיבציה פנימית טובה, ותמריצים חיצוניים לא עוזרים בכך. [4] [11] [12]

לפי מודלים ומחקרים רבים שנעשו בתחום, הגורמים אשר יוצרים מוטיבציה פנימית לאורך זמן, Engagement וביצועים גבוהים אצל לומדים הם: [1] [3] [4] [8] [12] [14] [17]

- אוטונומיה
- רלוונטיות
- אקטיביות
- תחושת מסוגלות והצלחה
- אינטראקציה ויחסים חברתיים
- התאמת דרכי הלמידה
- למידה בקצב המתאים ליכולת שלהם
- תחושת התפתחות
- פידבק ואקלים חיובי ועוד...

גורמים אלו יוצרים חווית למידה של מחוברות עמוקה – כזו הנובעת מתוך תשוקה וסקרנות, אתגר, יצירתיות, עניין ומשמעות. [3] [5] [14] [20]

פקטורים ללמידה: האקס פקטור

קיימות הרבה אפשרויות ליצירת מוטיבציה פנימית, ובעולם הלמידה מתקיימים כל הזמן יוזמות ופרויקטים שונים כדי להעלות אותה. אבל יודעים מה הדבר שהכי מייצר מחוברות ומוטיבציה פנימית אצל אנשים בכלל וילדים בפרט?

חווית משחק! (Play) [3] [5] [8] [9] [17] [20]

רגע, מה? מה פתאום משחק? ואיך זה קשור למוטיבציה? וללמידה?! הרי לרובנו (בטח האנשים המבוגרים) משחק נתפס כמשהו שטותי ולא רציני, משהו שילדים עושים בזמן הפנוי שלהם או בהפסקות ביה"ס, ובטח לא משהו הקשור ללמידה. אז זהו, שלא. משחק הוא עניין רציני, מאד.

חשוב להגיד, הכוונה במשחק (Play) אינה לשחק משחקים (Games) או למישחוק (Gamification – "הלבשת" מרכיב משחקי על סיטואציה לא משחקית), אלא החוויה האנושית הבסיסית של להיות אדם אקטיבי, יצירתי ואוטונומי, מתוך הנאה וקלילות. זו הפעולה הפשוטה שבה אנו שמים את עצמנו, את הסקרנות שלנו, את התשוקות ואת הדברים שמלהיבים אותנו במרכז עולמנו. [10]

בואו נדבר רגע על משחק, ומה הוא טומן בחובו (רמז– המון).

הידעתם שחיות בטבע שלא משחקות מתות? ללא חוויית המשחק החיה אינה מצליחה ללמוד לחקור את הסביבה, לקרוא סימנים רגשיים וחברתיים, לזהות חבר או אויב, להזדווג וכו'. כתוצאה מכך המוח שלה מתפתח הרבה פחות והיא מאבדת את היכולת לרכוש את כישורי ההישרדות הנדרשים לה. [3] [8]

החיות שיש להן את המוח הגדול ביותר הן אלו שמשחקות הכי הרבה - ובני אדם הם השחקנים הגדולים מכולם.
הנה כמה עדויות לחשיבות המשחקיות בחיינו: בתרבויות שבטיות כולם משחקים כי כך הם לומדים על החיים [8] [9]; ילדים מבלים את רוב התקופה הקריטית להתפתחותם במשחק, וכשמונעים מהם משחק לתקופה מסוימת הם חוזרים לשחק למשך יותר זמן וביתר שאת, כאילו כדי להשלים פערים (כמו השלמת שעות שינה) [3] [14]; ילדים שמונעים מהם משחק גדלים להיות מפותחים הרבה פחות, ובעלי רמות חרדה, דכאון ונטיות התאבדותיות גבוהות [3] [8]; מחקרים על אלפי עבריינים, רוצחים וסוציופתים גילה שהמכנה המשותף לכולם הוא העדר משחקיות בחייהם [3], ועוד ועוד.

משחק (Play) נמצא במהות שלנו, הוא האמצעי של הטבע לוודא שהאדם מתפתח לאדם בריא - המוח שלנו מוכן, מותאם (PRIMED) ומחווט למשחקיות. למעשה, אין משהו שמדליק את המוח ומפעיל אותו יותר מאשר משחק - זו אחת החוויות המרכזיות בהתפתחות שלנו, המעצבת את רוב האישיות שלנו ומפעילה את כל ההיבטים הפיזיים, הרגשיים, הקוגניטיביים והרוחניים שלנו. [3] [8] [10] [14] [17] [18]

ובעיקר - משחק הוא אחת מצורות הלמידה והאימון העוצמתיות ביותר שידועות לנו – הרבה ממי שאנחנו כבני אדם התעצב בזכות החוויה הבסיסית הזו של משחק.

במהותה, הלמידה עצמה היא משחקית! הנה כמה מהדברים שמרגישים בזמן משחק: [3] [5] [8] [10] [14] [17] [18] [19]

- מחוברות (Engagement), מוטיבציה פנימית ושיפור ביצועים
- למידה והתפתחות
- חדשנות ויצירתיות
- ביטוי עצמי אותנטי
- אינטראקציה חברתית, אמפתיה, פתרון קונפליקטים ויצירת יחסים משמעותיים
- יכולת להתמודד עם שינויים, או בשפה של המבוגרים – זמישות, (Agility)
- בניית אמון, מסוגלות, עבודת צוות ושיתוף פעולה
- פתרון בעיות יצירתי
- risk/experiment – לקיחת סיכונים והתנסויות
- הנאה
- תחושת משמעות ועוד...

והנה עוד טוויסט:

למי שלא שם לב, אלו רוב הדברים הנדרשים היום כדי להסתגל לעולם, להתמודד עם האתגרים שבו ולשגשג.

בואו נחבר את הנקודות

המוטיבציה הפנימית מופעלת בעוצמה בזמן חווית משחק, ויכולה לעורר ולטפח בקרב לומדים את כל הרשימה שצוינה לעיל, כמו גם לעורר אצלם חווית למידה פנימית חדשה ומשמעותית, חוויה ההופכת את הילד לאדם לומד וסקרן, חולם ומגשים.

לכן,זה פשוט מתבקש לחבר בין משחק ללמידה (Play/Learn)!

למה? ראשית, בגלל שההפרדה הזו בין למידה למשחק לא באמת קיימת (תשאלו את אלו שאוהבים את מה שהם לומדים) – כפי שכבר הוזכר, משחק הוא אחת מצורות הלמידה והאימון החזקות ביותר שאנו מכירים, כך שהלמידה במשחק היא מובנית. לראייה, ברגע שאנו מפסיקים ללמוד בתוך משחק, אנחנו מפסיקים לשחק בו. [3] [18]

ושנית – בגלל שמחקרים מראים כי האלמנטים הגורמים לאנשים לרצות לשחק, הם בדיוק, אבל בדיוק אותם אלמנטים הגורמים לאנשים ללמוד מתוך מוטיבציה פנימית (אוטונומיה, משמעות ועניין, בניית מסוגלות, שייכות, התפתחות וכו') [3] [4] [14] [17]

אלמנטים אלו ואחרים יוצרים שינוי בחוויה - מהרגשה של משימה קשה, שרוצים לעשות כמה שפחות ממנה (כמו למשל לעשות שיעורי בית, או ללמוד למבחן), למשהו קליל יותר שרוצים לעשות יותר ממנו (כמו לפתור אתגר מעניין, או לחקור נושא רלוונטי).

החזון

אני מאמין ש....

השינויים וההתפתחויות של השנים האחרונות יוצרים הזדמנות להניח תשתית לשינוי מהותי באופן שבו אנחנו מלמדים ומחנכים את ילדינו. מכיוון שמשחק (Play) הוא חוויה מרכזית שכולנו מותאמים אליה, ומכיוון שמה שגורם לאנשים לשחק הן **בדיוק** אותן סיבות שגורמות לאנשים ללמוד מתוך מוטיבציה פנימית - ניתן (ואף רצוי) לרתום את כוחה של חווית ה- Play כדי לשנות את חווית הלמידה מחוויית- I HAVE to לחוויית- I WANT to.

כך ניתן יהיה ליצור חווית למידה שלא מתרחשת רק מתוך תמריצים חיצוניים, אלא גם חוויה רלוונטית, מאתגרת, משמעותית ומותאמת אישית לכל אחד מאיתנו - חוויה המאפשרת לילדים לעבור מסעות למידה משמעותיים, לבנות בטחון עצמי, להתחבר לעצמם ולאחרים ולרכוש את הכלים והמיומנויות המכינים אותם לחיים בצורה מיטבית.

חלק 3 – עולים מדרגה: חמישה מיתוסים על הוראה ולמידה

"אנחנו מה שאנחנו חושבים", אמרו רבים וטובים לאורך ההיסטוריה - האמונות והתפיסות שלנו מכתיבות לרוב את המציאות שאנו יוצרים בפועל. הנה כמה מיתוסים והנחות יסוד, שעומדים בינינו לבין עולם למידה וחינוך אחר, שכדאי לבחון שוב ואולי אף לנפץ. בואו נתחיל:

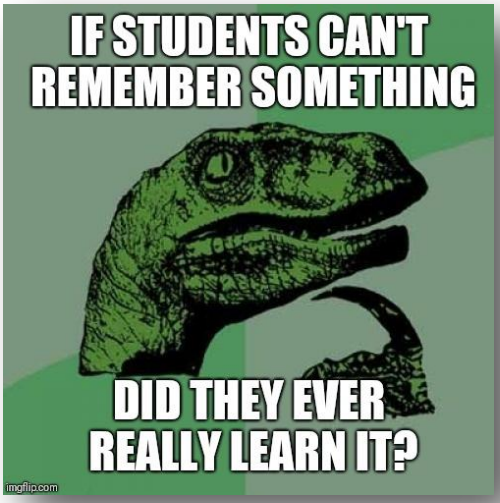
מיתוס מספר 1: ילדים הולכים לבית הספר ללמוד

זה לא בהכרח נכון. ביה"ס בעיקר מעניק לילדים ידע במגוון תחומים, אך למידה היא הרבה יותר מצבירת ידע. למידה היא הכל - היא צבירת מיומנויות, יכולות תקשורת, הבנת התנהגויות, רכישת ערכים ומוסר, בניית מערכות יחסים ועוד – למידה היא התהליך של גילוי האדם את עצמו, את העולם שסביבו ואיך להתנהל בו. [3] [5] [7] [10] [12] [17]

ולמידה לא קורית רק בכיתה – זהו מסע המתרחש בכל מקום ובכל זמן (גישת ה- Life Long Learning). מכיוון שילדים הם יצורים סקרניים מטבעם, הם מאד מאד אוהבים ללמוד, מה שהם פחות אוהבים זה שמנסים לחנך אותם, או במילותיו של וינסטון צ'רצ'יל - "אני מאד אוהב ללמוד. לא תמיד אני אוהב שמלמדים אותי". יתירה מזאת, גם אי אפשר ללמד אותם בצורה שבה זה קורה לרוב: הילדים היום מאד פעילים – יוצרים תכנים ברשתות, משחקים, בונים פרויקטים וכו'– אופן הלמידה הפאסיבי-פרונטלי אינו מתאים לצורת ההתנהלות שלהם בעולם (מחקרים מראים שלמידה פרונטלית-פאסיבית אינה יעילה כל כך). [1] [4] [8] [14] [17]
האמת היא שילדים לומדים מעט מאד בביה"ס – הם מגיעים לשם כי הם מחויבים לכך, והם לומדים בעיקר את מה שהמערכת החליטה עבורם שהם צריכים ללמוד. [6] [7] [16]

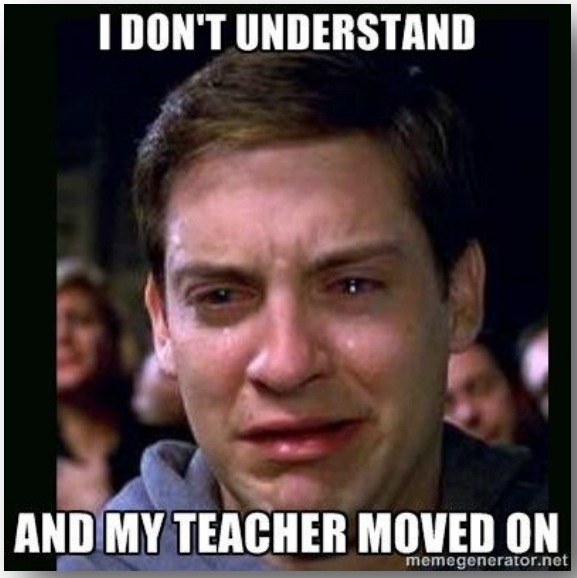
מיתוס מספר 2: הידע הוא העיקר

ידע הוא מרכיב חשוב מאד בלמידה ובחיים – חשוב לדעת קרוא וכתוב, מהי דמוקרטיה, חשבון בסיסי ועוד נושאים רבים. אך יחד עם זאת, יש כאן היבט משמעותי שלרוב מפוספס - בעולם הכל כך מורכב ודינאמי שבו אנו חיים, שבו רוב מקצועות העתיד הקרוב (10-15 שנים) עדיין לא הומצאו, שבו הצבא מכשיר אנשים לתפקידים משמעותיים תוך כמה חודשים, עולם שבו החברות הגדולות מתחילות לוותר על תארים אקדמיים בתהליך הגיוס ומעדיפות ניסיון ומיומנויות – איזו חשיבות יש לידע המועבר? ומה התפקיד של ביה"ס בתהליך? הרי הרבה ממה שמלמדים היום בביה"ס לא רלוונטי בעיניי התלמידים, לא פוגש את צרכיהם, וחשוב מכך, לא יהיה רלוונטי לזמן שבו הילדים יוצאים מתוך המערכת. ועוד לא דיברנו על האתגרים הגדולים שמחכים להם בתור חברה ואנושות. [7] [10]



הגיע הזמן לשנות פאזה – זה לא רק הידע שחשוב, אלא גם (ובעיקר) המיומנות והניסיון. אז במקום להתמקד בעיקר בהעברת ידע, עלינו להתמקד גם בהעברת מיומנויות, למידה מורכבת של תחומים, התנסויות שונות וכו'.

מיתוס מספר 3: הקוריקולום וכיתות הגיל



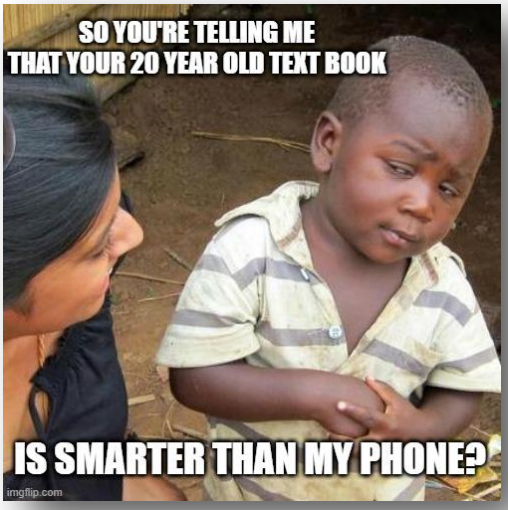
למרות נסיונות שונים ליצירת חווית למידה אחרת, שיטת ההוראה ברובה עדיין עובדת כפס ייצור – כל ילד מקבל את אותם תכנים, באותו זמן יחד עם כל בני גילו בכיתה, ואמור להתקדם באותו קצב ולהגיע לסוף השנה עם אותו ידע כמו האחרים.
יתירה מכך, אם ילד לא הטמיע את החומר של אותה שנה (כי הוא מתקדם בקצב אחר, או כי מעניין אותו משהו אחר בכלל), הוא עובר עם כולם לשנה הבאה וצריך ללמוד את החומר המתקדם, מבלי שהבין את היסודות. הדבר משול לתהליך של בניית בית, שבו בונים את הקומה הראשונה גם אם עדיין לא סיימו לבנות את היסודות. [16]

באמצעות שיטת הקוריקולום והחלוקה לכיתות, במקום לעזור לילד לגלות את עצמו בקצב ובדרך שייחודיים לו, המערכת הופכת אותו לפריט אחד מתוך סדרה, או במילים אחרות – הופכת אותו מ"מישהו" ייחודי, ל"משהו" אחיד ודומה לשאר. אבל ילדים (ואנשים) הם שונים אחד מהשני - כל אחד הוא בעל תחומי עניין ומבנה אישיות שונים, וכל אחד לומד בצורה ובקצב אחר מאחרים - אין דרך אחת ללמידה שמתאימה לכולם, וגישת הקוריקולום שבה כולם צריכים ללמוד את אותם תכנים ובאותו קצב פשוט אינה מתאימה.

מיתוס מספר 4: חשוב לקבל ציונים גבוהים

אדם הוא לא מספר, והציון שמצמידים לילדים לא באמת אומר משהו עליהם, על היכולות שלהם או על הפוטנציאל שלהם בחיים – זה רק אומר כמה טוב הם הצליחו לשנן את אותו חומר. בפועל, ציונים הם אשליה - לא באמת ניתן למדוד ילד על פי מספר מסוים. מחקרים מראים שציונים גבוהים לא מנבאים הצלחה בחיים [6] [12] ובכלל, העבודה שאתה עושה יותר חשובה מהיכולת שלך לענות נכון על שאלה במבחן. או כמו שהפתגם האנגלי אומר – "ההוכחה להצלחת הפודינג היא בפודינג עצמו – אם הוא טעים או לא".
אז למה להשתמש בציונים מלכתחילה? ולמה להתייחס אליהם כאילו הם מכילים בתוכם איזשהו מידע עובדתי?

מיתוס מספר 5: המורה יודע



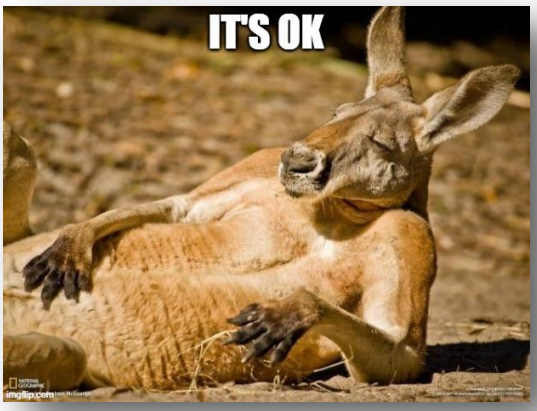
הידעתם שהסמארטפון שיש לכם בכיס יותר חכם וחזק מהמחשבים שהנחיתו את החללית אפולו 11 על הירח ב-1969? האינטרנט יצר גישה כמעט לכל תוכן, מכל מקום בעולם, בכל רגע נתון, ובאמצעות הטכנולוגיה היום ניתן לדעת יותר מכל מורה, ולגשת למומחים הכי גדולים בעולם (דרך סרטונים, הרצאות, רשתות חברתיות ועוד). [16]
לכן, המורה כמקור הידע אינו רלוונטי לתקופה שלנו, ואפשר להפסיק להעמיד פנים שזה המצב - הילדים כבר יודעים את זה ממילא. הם לומדים יותר מחוץ לכיתה מאשר בתוכה – דרך משחקים, אינטראקציה ברשתות החברתיות, חיפוש בגוגל אחר מה שמעניין אותם ועוד.
אבל זה לא אומר שהמורה הופך להיות מיותר, להפך! בעולם המורכב של היום תפקיד המורה הופך להיות חשוב יותר מאי פעם, רק שהוא צריך להתעדכן בהתאם לתקופה [12] (ועל כך בהמשך).

חלק 4 – 10.5 עקרונות משחקיים מעשיים להטמעה בעולם הלמידה

אוקיי, עד עכשיו ראינו למה מערכת החינוך נוצרה והפכה למה שהיא כיום, איך מערכת ההפעלה של העידן התעשייתי מפעילה אותנו גם כיום, למה כדאי לרתום את כוחו של המשחק ללמידה, ואילו הנחות יסוד עלינו לבחון מחדש כדי להתאים את עולם החינוך והלמידה למאה ה-21.

אבל איך עושים זאת? איך משלבים חוויה שרוב העולם תופס כלא רצינית (משחק) אל תוך עולם רציני של הוראה? איך, במקום לשחק רק בהפסקות או במחשב, אנו יכולים לחזור לטבע שלנו ולצורת הלמידה החזקה ביותר שקיימת – ללמידה מתוך משחק, עניין וסקרנות? בהתבסס על ההיסטוריה והמחקר של המשחק, הנה רשימת עקרונות משחקיים ומעשיים שניתן להטמיע בתוך עולם ההוראה והחינוך ולשנות את חווית הלמידה + כמה דרכי פעולה לדוגמה עבור כל עקרון.

עקרון מס' 1: זה ממש בסדר לשחק (כן, גם למבוגרים)



לימדו אותנו להיות רציניים, שלכל דבר יש השלכות כבדות. בבית הספר וגם במקום העבודה, דורשים להפסיק לשחק ולהתחיל ללמוד או לעבוד. אבל אנחנו לעולם לא מפסיקים להיות משחקיים באופיינו, וכולם רק מחכים להזדמנות ולאישור לכך. כשמבינים מה זה משחק ומה הפוטנציאל שלו, מבינים גם שזה בסדר לשחק - זה מותר ואפילו מומלץ.

פתאום תתפנה לנו אנרגיה שמושקעת בדרך כלל בשינון ידע, ציונים, פחד מסמכות, השוואה לאחרים וכו', ותופיע אנרגיה של ספונטניות, מוטיבציה, יצירתיות והדברים שהזכרנו כחלק מהחוויה המשחקית. את האנרגיה הזו נוכל להפנות אל מה שחשוב באמת – הלמידה עצמה [4] [5] [10]

איך עושים זאת? הנה כמה רעיונות וכיוונים:

- תנו לעצמכם ולאחרים את האישור להיות משחקיים, שזה בסדר לשחק, שזה מותר ואפילו רצוי
- בטחון פסיכולוגי – צרו סביבה בטוחה שבה אין שיפוט או סכנה, סביבה שבה אפשר להרגיש בטוח, להשתחרר ולפחד פחות משיפוט, השוואה ועונשים
- אפשרו לילדים לבטא רגשות, פחדים, ציפיות ושאר ירקות, לבטא את עצמם האותנטי מבלי לחשוש [14] [19]
- עודדו לנסות דברים חדשים, לשחק עם תחומי ידע שונים ושמשו דוגמא אישית לכך

עקרון מס' 2: חופש ואוטונומיה – כי אחרת זו סתם כפייה

אחת ההגדרות היפות לאושר היא "שאושר הוא תוצאה של עבודה קשה שאני בחרתי בה". בחיים ובלמידה, כל משימה שאנחנו **בוחרים/חופשיים** לעשות יוצרת חוויה אחרת לחלוטין מאשר משהו שהוטל עלי מבחוץ על ידי מורה/מנהל כלשהו, גם אם היא קשה לביצוע – זה יוצר מעורבות של בחירה (Voluntary Engagement) ותחושת ערך, שיוצרות למידה עצמאית ומוטיבציה לנוע קדימה [1] [7] [16] [19]. לשם עלינו לכוון.

איך עושים זאת? הנה כמה רעיונות וכיוונים:

- צרו מרחב של אוטונומיה ובחירה רלוונטית עבורכם ועבור הילדים - במהותה, למידה היא מוכוונת עצמית (Self-Directed), אז כל בחירה, גם אם היא מצומצמת, תהיה עדיפה על חוסר בחירה. אפילו אם הקוריקולום קבוע, ניתן לעצב "חופש מלאכותי" דרך תפריט מצומצם עם אפשרויות לבחור "מה בא להם" לעשות וללמוד
- אפשרו לילדים להגיש מועמדות לתחומים שמעניינים אותם, תוך שהם נעזרים לפי הצורך באיש ההוראה [2] [7] [12]
- עודדו לקיחת אחריות אישית על מסע הלמידה וספקו תמיכה לאורך התהליך לפי הצורך
- אפשרו להם להפסיק או לשנות מסלול אם זה לא מסתדר וכו'

עקרון מס' 3: אקטיביות – כי בטבע הכל נמצא בתנועה

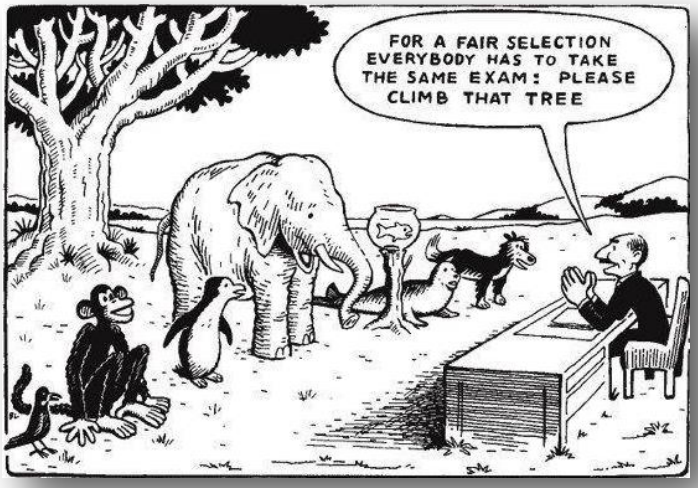
כפי שכבר נאמר, רוב הלמידה כיום קורית בתוך כיתות בצורה פאסיבית ואינטלקטואלית – מורה עומד מול כיתה ומזרים ידע אל תוך המוחות של הילדים. בתורם, הילדים (שהם אנרגטיים מטבעם) מצופים לשבת בשקט במשך שעות ולקלוט את תכני הקוריקולום שנבנה עבורם אך לא בשבילם. אך למידה היא לא פעילות אינטלקטואלית בלבד, ובטח לא פאסיבית – למידה קורית עם כל ההוויה שלנו, ובצורה אקטיבית מאד, המערבת מימדים שונים. [12] [16] [17] אז בואו נעצב סביבות למידה אקטיביות בהן נלמד מתוך תנועה ועשייה, ולא רק מישיבה על כיסא.

איך עושים זאת? הנה כמה רעיונות וכיוונים:

- השתמשו בכיתה כחלל מחקר ותנועה, ולא כחלל ישיבה בשורות
- צרו אקטיביות בלמידה - השתמשו במשחקים, פרויקטים, חידות ידע מורכבות, משחקי פרספקטיבה, משימות מגוונות, מסעות מחקר של ידע, התנסויות ועוד
- עודדו אותם לשאול שאלות גדולות, מעניינות ומאתגרות
- שאלו את עצמכם – איך ניתן לעשות את זה מעניין יותר? מאתגר יותר?
- תנו לילדים להציע אתגרים ודרכי למידה משל עצמם
- תנו פידבקים מעצימים ומשמעותיים על פעולות לאורך הדרך

זיכרו, תנועה יוצרת עוד תנועה, וככל שנתמיד בה יכול להיווצר מומנטום למידה שגדל והולך.

עקרון מס' 4: קוסטומיזציה של סקרנות, עניין, משמעות ותשוקה – כי אחרת מה הטעם?



כמו שלא כולם משחקים את אותם משחקים, כך גם בלמידה: לא צריך ללמד את כולם את כל החומר ובאותה נקודת זמן – זה כללי מדי, מפוזר מדי, אחיד מדי. בעולם שלנו יש חשיבות גדולה (ומתגברת) ליצירת שונות ומגוון של תחומי דעת, מיומנויות ומסלולי התפתחות.

כמו שאנחנו מייצרים אלפי סוגי מכוניות שונות, בהתאם לכל סוג של טעם, אנו צריכים גם אלפי סוגים של צורות הוראה המותאמות לכל אדם, מכיוון שאין דרך אחת ללמידה שמתאימה לכולם. זהו עקרון ההתאמה האישית (Customization), והטכנולוגיה היום מאפשרת ללמוד תכנים שונים, באופנים שונים ובקצב למידה מותאם אישית.

איך עושים זאת? הנה כמה רעיונות וכיוונים:

- צרו מרחבים של מחקר וגילוי (Exploration) המאפשרים לגלות מה הילדים סקרנים לגביו ומה מדליק אותם
- ערכו מסעות למידה יזומים, החושפים אותם לגירויים שונים המאפשרים להם לפתח סקרנות ועניין בתכנים
- חברו את התכנים למה שרלוונטי לחיי הילדים, חפשו איך מחברים בין הידע התיאורטי למציאות
- קיימו איתם דיאלוגים רציפים וחפשו את הכיף, העניין, הערך, המשמעות וההנאה במה שהם לומדים [5] [9] – הם נמצאים שם כל הזמן, רק צריך לגלות אותם
- תנו להם תפקידים שונים בהתאם לחוזקות שלהם
- יש מטרה קבועה? אפשרו לילדים להגיע אליהן בדרכם שלהם ולעצב (יחד עם המורה) את התנאים, הסביבה והתכנים המתאימים להם בדרך [12] [17]
- למתקדמים: ניתן להפוך את פורמט הלמידה - שיעורי בית במשך היום, הרצאות בערב: כשכל מומחי העולם נגישים לנו דרך האינטרנט, אין צורך שאלפי מורים יעבירו את אותה הרצאה לתלמידים רק במידת מומחיות פחותה – זה טיפשי. תנו לילדים ללמוד בערב כל מה שבא להם דרך האינטרנט, ובבוקר לעבור עם המורה על הנלמד, על מה נכון ומה לא, איפה כדאי להתמקד וכו'...
- למתקדמים: השתמשו בטכנולוגיה המאפשרת התאמה אישית, ותנו לילדים גם אפשרות להתאים את התוכן בעצמם (User Generated Content)

בדרכים אלו ורבות אחרות, הילדים ילמדו ויגדלו בדרך יותר טבעית ומהירה יותר, וביה"ס יכול להפוך ממפעל עם פס ייצור אחיד, ליריד/ כיכר שוק/ קרנבל גדול, המפגיש בין תשוקות וכישורים שונים, מקום שבו כולם מפרים ומעשירים את כולם.

עקרון מס' 5: Level Up ומומחיות מתגברת – כי כל אחד מומחה במשהו

בכל משחק, כאשר מפסיקים ללמוד ולהתפתח בו – מפסיקים לשחק בו [3] [14]. כך גם בביה"ס – כאשר מפסיקים ללמוד ולהתפתח, מתחילים לרדת בביצועים, במחויבות וכו' – כי למידה אמיתית אינה עוסקת בידע ובציונים, אלא בצמיחה. בעולם המורכב שלנו, שבו תוחלת החיים מתקרבת לכיוון המאה שנה – ילדים צריכים ללמוד להסתדר במשך עוד 80 שנה אחרי שיסיימו את ביה"ס (זוהי גישת ה- Life Long Learning שהוזכרה קודם) [17].

מה אפשר לעשות? הנה כמה רעיונות וכיוונים:

- אימון לאיסוף מיומנויות - במקום ללמד בעיקר ידע, כדאי ללמד גם איך ללמוד, ואיך לבנות אוסף יכולות/ מיומנויות שונות ומגוונות לחיים, בקצב המתאים
- Level Up - צרו מטרות מעניינות וקצרות טווח, שניתן לראותן ויודעים איך להגיע אליהן
- Progression Systems – השתמשו בחיוויים ויזואליים שונים כדי להראות התקדמות והתפתחות (מדי התקדמות, מפות התקדמות, עצי יכולות וכו')
- עקרון המומחיות המתגברת (increasing mastery) [16] - אפשרו לכל ילד יכול לפתח את מה שהוא צריך ובזמן שהוא צריך את זה. כמו שעושים באמנויות לחימה, שם ההתפתחות מותאמת ולא אותו פס ייצור: התמקצעת בחגורה הלבנה? הגיע הזמן לעבור לחגורה הצהובה - הכל קורה בזמן הנכון שלו. [16] [17]

עקרון מס' 6: לשחק ביחד – כי זה יותר כיף (ואפקטיבי)

אנחנו חיות חברתיות ולא איים נפרדים. גם האינדיבידואליסטים הגדולים ביותר לא יכולים להתקיים בלי מערכות יחסים - העובדה היא שאנחנו תלויים זה בזה, ואם אנחנו יכולים לשחק ביחד – אנחנו יכולים לחיות ביחד (וגם ללמוד!) [5] [14] [17] זהו גם אחד הערכים הבולטים של ביה"ס – יצירת מרחב לאינטראקציה חברתית משמעותית. זה לא מקרי שבתקופת הקורונה הורים ותלמידים יצאו במחאה נרחבת לחזור לביה"ס ולהיות ביחד – זה לא בגלל שהפסידו חומר, אלא בגלל שהפסידו את החברויות.

יתירה מכך, בעולם העבודה אנשים צריכים לעבוד יחד ולשתף פעולה כצוות. זוהי למידה אידאלית, כך שאין הגיון בהכוונת התלמידים ללמוד לבד כדי לגשת למבחן. מהפיכת האינטרנט יכולה לפנות את זמן הכיתה לטובת פוטנציאל אחר – במקום להשתמש בזמן הכיתה כדי להעביר בעיקר ידע, ניתן להשתמש בו גם בשביל אינטראקציה חברתית ,למידה סוציאלית אפקטיבית והתפתחות.

איך עושים זאת? הנה כמה רעיונות וכיוונים:

- עצבו סביבות ופעילויות שבהן יש אינטראקציה חברתית משמעותית – סביבות שבהן נבנה אמון, והיכרות הדדית מעמיקה. ככל שהאינטראקציה חוזרת ונשנית נבנים יחסי אמון וחברות בין המשתתפים
- צרו מטרות שיתופיות, המאחדות ורותמות את התלמידים סביב משהו משותף
- Constructive Play - צרו אתגרים ופרויקטים שבהם לומדים ועובדים בצוות (כך זה מתרחש בעולם האמיתי)
- צרו קהילות אקטיביות סביב תחומי עניין משותפים - מרחבים שבהם החיבור בין הילדים הוא לפי תחומי עניין ותשוקה, ולא לפי העיקרון המוזר של שכבות גיל וכיתות

עקרון מס' 7: Fun Failure ולהצליח להיכשל – כי ככה גדלים

מגיל אפס לימדו אותנו להתמקד בחצי הכוס הריקה ולראות מה לא בסדר. אנו חיים בעולם שבו צריך לשלוט בהכל ולהשיג בטחון, שזה לא בסדר לטעות, ובטח לא להיכשל. מערכת החינוך בנויה על זה, והרבה פעמים נותנים משקל כבד יותר לכישלונות, טעויות, הפסדים וכו'.

אבל נחשו מה? זה מסוכן לחיות בעולם בטוח, לטעות זה אנושי וכישלון הוא לא רע - אפשר לעיתים ללמוד ממנו יותר מאשר מהצלחה. לא מאמינים? שאלו את תומאס אדיסון, אחד הממציאים הגדולים בהיסטוריה. שנים לאחר המצאת הנורה החשמלית (תהליך שכלל בניית 10,000 נורות שונות שלא נדלקו, עד האחת שנדלקה...) שאל אותו עיתונאי - "איך זה הרגיש להיכשל 10,000 פעמים?" אדיסון ענה "הכישלון הוא הסתכלות שלך, אבל אני לא נכשלתי - פשוט גיליתי 10,000 דרכים שונות שלא עובדות".

החיים הם לא רצף של הצלחות, אלא חוויה של עליות וירידות, הצלחות וכישלונות - והכל זה למידה! אז עלינו ללמד את הילדים להצליח להיכשל כמו שצריך.
במשחקים הבינו את זה כבר לפני שנים, ושם כישלון הוא לא משהו רע, אלא אתגר או הזדמנות ללמוד ולנסות שוב [2] [3] [19]. אפילו יש לעקרון הזה שם – Fun Failure, המפתח אצל שחקנים את תחושת המסוגלות העילאית להגיע למטרה ולפתור את האתגר שמולם. ניתן לעשות זאת גם בסביבות למידה.

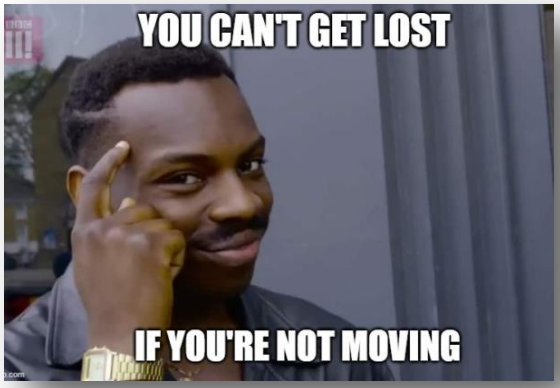
איך עושים זאת? הנה כמה רעיונות וכיוונים:

- עצבו/עודדו סביבה בטוחה שבה אפשר גם להתנסות ולחקור (Explore / Experiment), שבה אפשר לקחת סיכונים ללא חשש ואף להיכשל (ילדים אפילו מאבדים מהסקרנות שלהם כשהם לוקחים פחות סיכונים)
- החדירו בילדים אמונה שניתן לפתור את האתגר שמולם, מקדו אותם בפוטנציאל ולא במכשולים, במה שהם יכולים לשלוט בו ולא במה שלא
- נעשתה "טעות"? קרה "כישלון"? מצוין! "טעויות" ו"כישלונות" הן רק מילים אחרות ללמידה וצמיחה – במקום לרוץ ולפתור את "הבעיה", האטו וצאו יחד להרפתקה של מחקר הכישלון - גלו את הלמידה יקרת הערך המסתתרת בתוכו
- תנו לילדים פידבקים חיוביים, המעודדים אותם לחזור ולנסות שוב, תוך כדי למידה של איך אפשר להשתפר לפעם הבאה
- "כישלון מפואר" - עודדו מדי פעם ילדים להיכשל בצורה המוגזמת ביותר האפשרית: זה יאפשר להם לבנות בטחון וחוסן, ללמוד מהתהליך והדרך, מבלי לחשוש מתוצאות או השלכות שליליות

אז במקום להתנגד, לדכא כישלונות או למדוד הצלחות דרך מבחנים – בואו נקבל בברכה גם את הכישלונות שבדרך (והם בדרך, כי זה חלק מהחיים), ובעיקר, נשחרר את התפיסה המוטעית שאומרת שהצלחה זה טוב וכישלון זה רע – שניהם צדדים של אותו מטבע שנקרא חיים.

עקרון מס' 8: ללכת לאיבוד – כי ככה מוצאים דברים

כולם יודעים היום את הכל – הכל ברור, הכל שחור או לבן, הכל ידוע. גם במערכת החינוך חותרים לעבר הידיעה והביטחון, ומי שחכם הוא זה "שיודע". אבל במציאות זה לא כך – אנחנו לא באמת יודעים מה נכון ומה לא, מה הדרך הנכונה ומה לא, ויש הרבה דרכים להגיע אל היעד. במשחקים אין דרך אחת להגיע אל המטרה – וכך גם בלמידה.

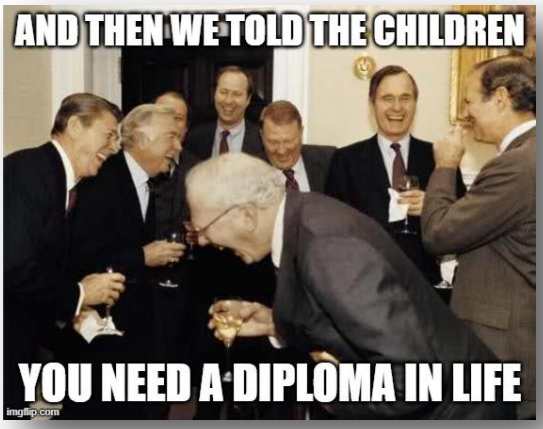


איך הולכים לאיבוד? הנה כמה רעיונות וכיוונים:

- בתור התחלה, בואו נפתח את עצמנו לאפשרות הזו – שאנחנו לא יודעים, שלא את הכל אפשר להבין, ושיש הרבה דרכים לפתור בעיה או להגיע לאן שאנחנו רוצים. אי ודאות היא אחד הגורמים המרכזיים לפיתוח סקרנות
- אפשרו לעצמכם להטיל ספק מדי פעם (זה אפילו בריא), או לומר "אני לא יודע" (זה אפילו חכם)
- "אם יוצאים, מגיעים למקומות נפלאים" אמר ד"ר סוס. אז הסכימו להתנסות בדברים חדשים שמעולם לא עשיתם וערכו ניסויים שמוציאים אתכם מאזור הנוחות – אתם תופתעו מהאוצרות שמחכים לכם שם
- צרו קונפליקט, אתגרים או בעיות מלאכותיים, ותנו לעצמכם/לאחרים את החופש לפתור אותם איך שהם רוצים
- אפשרו לעצמכם ללכת לאיבוד (וירטואלי או פיזי) בלי שום מטרה ברורה, בצורה חופשית ואסוציאטיבית וללא פידבק – זה פותח פתח לצורה למידה חדשה לגמרי

כשאנחנו מסכימים לא לדעת ולעשות דברים בלי הציפייה לאיך זה צריך להראות, אנחנו פותחים צוהר לעולם שלם של יצירתיות, מגוון ואפשרויות חדשות ומופלאות [5] [9] [20]

עקרון מס' 9: ליהנות/ די עם הרצינות הזו



הסתכלו סביב: פיתחו חדשות, קיראו עיתונים, לכו לעבודה או לבית הספר – אנחנו מוקפים ברצינות קיצונית, כבדה ותהומית – היא בכל מקום, דורשת תוצאות, עמידה ביעדים, הגעה לאנשהו.

אבל האמת היא שכולנו נמות בסוף ואין באמת לאן להגיע, גם לא לבגרות מלאה ☺

אז בואו ניקח את עצמנו/עצמנו טיפה פחות ברצינות: הציונים, הידע, המשמעת והשאר הם חשובים, אבל הם לא היחידים - מותר לילדים גם לשחק, לטייל, לשיר, ללמוד פחות, לצחוק, להיות עם חברים, לעשות ספורט או סתם לא לעשות כלום – הם ילדים, זוכרים? שלא לדבר על זה שאלו צורות שונות של למידה משמעותית. בואו נכניס לתוך המערכת גם קלילות ושעשוע.

איך עושים זאת? הנה כמה רעיונות וכיוונים:

- הרפו מדי פעם מהמרוץ, הברקסים והמאמץ. ופשוט הזכירו לעצמכם ולאחרים להיות קלילים. שחררו לפעמים את הצורך להישגים והשגת מטרות: אפשר לעשות גם דברים שהם לא בקוריקולום, או לעשותם גם למען עצמם ולא רק בשביל להגיע למטרה כלשהי או "לדעת" משהו. עצם התזכורת תביא אותנו למקום פשוט ונינוח יותר
- הפתיעו את עצמכם ונסו לעשות את אותם הדברים שאתם רגילים לעשות בדרך חדשה לחלוטין - בדקו מה קורה
- מה הייתם עושים אם לא היה לכם שום הגבלות או השלכות למעשיכם? נסו לעשות זאת מדי פעם
- למתקדמים - מותר גם סתם לחייך. למתקדמים המתקדמים – ותרו על ציונים ותנו לחיים לעשות את שלהם

בואו נהנה גם מהדרך והלמידה עצמה, כי בסוף, זה לא היעד שחשוב, אלא הדרך – אם נתמקד רק בתוצאה הסופית כל הזמן, נפספס את ההנאה שנובעת מעצם המשחק והלמידה עצמם [13] [21].

עקרון מס' 10: המורה כגיבור על – תפיסה אחרת של תפקיד המורה

(עקרון זה מיועד למנהלים ומקבלי החלטות)

היום, יותר מתמיד, הילדים צריכים את המורים שלהם לצדם ולא מולם, שילוו אותם במסע הארוך בעולם המורכב. המורים היום הם המרכיב החשוב ביותר לשינוי הנדרש במערכת החינוך.
אך לשם כך תפקידם צריך להשתנות – לא עוד מקור הידע והסמכות, אלא המאמן, המלווה ומורה הדרך הנאמן של התלמידים במסעם - שואל שאלות, מבהיר את התמונה הגדולה יותר, מספק משאבים, משקף ותומך בתהליך הלמידה וכו'
ולא רק בצד "הטכני", אלא גם הרגשי. בסופו של דבר, כל ילד צריך פשוט מישהו שיראה אותו, יאמין בו ויעזור לו למצוא את הקול הייחודי שלו במסע הלמידה - והמורה הוא האדם המתאים ביותר לתפקיד.

איך עושים זאת? הנה כמה רעיונות וכיוונים:

- התמקדו במורים שבאמת באמת רוצים – הוראה היא לא מקצוע, היא ייעוד, אז חפשו את אלו שרוצים בכך, אלו עם הניצוץ בעיניים, ועיבדו איתם. הם ימשכו למעלה גם את אלו שפחות רוצים בכך
- שאלו את המורים: "מה אתם צריכים כדי להצליח?" זה ייתן אינדיקציה מה הם צריכים וייתן להם את התחושה שרואים אותם + יגביר את המוטיבציה הפנימית שלהם
- תנו להם דרגות חופש ללמד איך שנראה להם ולהגיע למטרות בצורה שמתאימה להם
- עודדו אותם להתפתח וצרו להם אפשרויות התפתחות אותנטיות ומשמעותיות: מורים שמפסיקים ללמוד מפסיקים גם להיות מורים טובים - אתגרו אותם בהתאם ליכולותיהם, אמנו אותם, עודדו אותם ללמוד ולהתעדכן כל הזמן בצורה נינוחה ומותאמת לצרכיהם
- תמכו בהם לאורך הדרך, כי בסופו של דבר, גם המורים הם ילדים בעצמם, ויש להם את אותם צרכים רק בצורה בוגרת יותר. תנו להם את הצרכים הללו.

עקרון מס' 10.5: אין אמת אחת

העיקרון האחרון הוא שאין עקרון אחרון, ואין דרך אחת או מתכון לאיך עושים זאת נכון. כמספר המשחקים והפעולות המשחקיות הקיימים בעולם (שאף אחד לא יודע כמה הם), כך גם מספר העקרונות והיישומים האפשריים בעולם החינוך והלמידה.
אבל כן יש אמת אחת: למידה יכולה לנבוע מבפנים ולא מבחוץ, ומשחק הוא אחד המנועים המרכזיים במסע הלמידה. עכשיו רק נשאר לכל אחד ואחת מאתנו למצוא מהי הדרך שלו.ה.

אז בואו נצא למסע! יהיה כיף....

סיכום

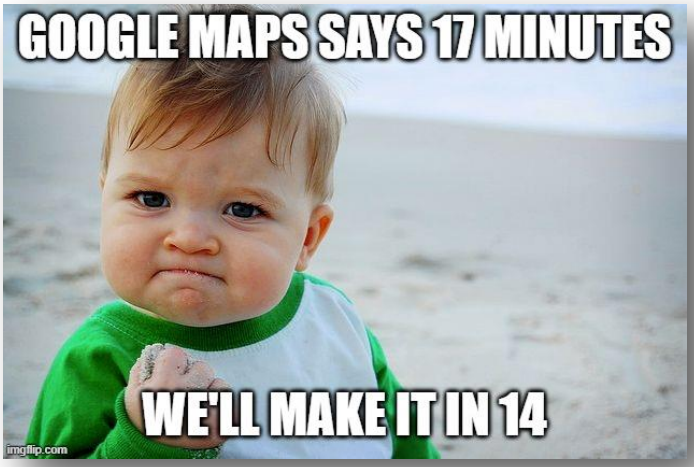
מה? הגעתם עד לפה?! כל הכבוד לכם! אתם אלופים!

אז... שנסכם? בואו נעשה את זה פשוט:
במהותה, למידה היא לא משהו קשה, להיפך! היא טבעית, ויכולה להפוך למקור עמוק לאושר והגשמה. זה שרוב האנשים בעולם שונאים ללמוד זה פשוט בגלל שאחרים בנו את מערכת החינוך עקום, לפי מה שהתאים למפעלים במאה ה-19, ולא מתאים למאה ה-21 (בינינו, זה גם לא התאים אז, אבל זה נושא למניפסט אחר).

אבל החדשות הטובות הן שזה יכול להשתנות, אם נסכים לעדכן את מערכת ההפעלה שלנו: במקום עולם שבו חווית הלמידה מוכתבת בעיקר על ידי גורמים חיצוניים, אפשר ורצוי לעצב סביבת למידה המונעת בעיקר על ידי גורמים פנימיים, הנותנים מענה לצרכים עמוקים יותר, כאלו שיגרמו לילדים לקום בשמחה בבוקר וללכת לביה"ס - לא כי הם חייבים, אלא כי בא להם, כי הם באמת רוצים.

ועולם ה-Play מאפשר לנו לעשות בדיוק את זה! איך? אתם כבר יודעים איך, קראתם על זה בעמודים הקודמים ☺
אם נאפשר לעצמנו ללמוד מתוך מקומות משחקיים ופנימיים יותר, אולי בעתיד הלא רחוק נגיע למה שהפילוסוף היווני פלוטרכוס כיוון אליו:

"מטרת החינוך היא לא למלא את כלי הקיבול של הילד (המוח), אלא להדליק בתוכו אש".



אז כן, אני יודע וכבר ציינתי, זה יכול להישמע נאיבי או אוטופי מדי, אבל מה אעשה? זו דעתי ואני תומך בה. חוץ ממני יש עוד המוני אנשים ברחבי העולם שמאמינים בחזון הזה ופועלים לשנות את חווית הלמידה. והם רק הולכים ומתרבים...

אז קדימה, הצטרפו לדרך! לשנות תפיסה כל כך מושרשת יכול לקחת הרבה זמן ומאמצים, אבל לאן יש לנו ללכת? בואו ניקח את זה צעד צעד ונעשה את המיטב שאנחנו יכולים – השאר ממילא לא בשליטתנו, ואני בטוח שה"תוצאות" יקרו בזמן שלהן.

May the play force be with you!

ביבליוגרפיה

1. Ariely, Dan. *Payoff: The hidden logic that shapes our motivations*. Simon and Schuster, 2016.
2. Bogost, Ian. *Play anything: The pleasure of limits, the uses of boredom, and the secret of games.* Basic Books, 2016.
3. Brown, Stuart L. *Play: How it shapes the brain, opens the imagination, and invigorates the soul*. Penguin, 2009.
4. Deci, Edward L., and Richard M. Ryan. "*Self-determinationtheory: A macrotheory of human motivation, development, and health*." Canadianpsychology/Psychologie canadienne (2008).
5. DeKoven, Bernie. *The well-played game: A player's philosophy*. mit Press, 2013.
6. Gatto, John Taylor. *Weapons of mass instruction: A schoolteacher's journey through the dark world of compulsory schooling*. New Society Publishers, 2010.
7. Godin, Seth. *Stop stealing dreams:(What is school for?)*. 2012.
8. Gray, Peter. "*The decline of play and the rise of psychopathology in children and adolescents*." American Journal of Play 3.4 (2011): 443-463.
9. Johnson, Steven. *Wonderland: How play made the modern world*. Pan Macmillan, 2016.
10. Kane, Pat. *The play ethic: A manifesto for a different way of living*. PanMacmillan, 2005.
11. Kohn, Alfie. *Punished by Rewards: The Trouble with Gold Stars, Incentive Plans, A's, Praise, and Other Bribes*. Houghton Mifflin, 1999.
12. Marzano, Robert J. *What works in schools: Translating research into action*. ASCD, 2003.
13. McFerrin, Bobby. *Don't Worry, Be Happy*. EMI Records.
14. Piaget, Jean. *Play, dreams and imitation in childhood*. Routledge, 2013.
15. Pink, Daniel H. Drive: T*he surprising truth about what motivates u*s. Penguin, 2011.
16. Khan, Salman. *The one world schoolhouse: Education reimagined*. Twelve, 2012.
17. Resnick, Mitchel, and Ken Robinson. *Lifelong kindergarten: Cultivating creativity through projects, passion, peers, and play*. MIT press, 2017.
18. Sicart, Miguel. *Play matters*. mit Press, 2014.
19. Sutton-Smith, Brian. *The ambiguity of play*. Harvard University Press, 2009.
20. Vygotsky, Lev S. "*Play and its role in the mental development of the child*." Soviet psychology 5.3 (1967): 6-18.
21. Watts, Alan. *Life and Music*. www.YouTube.com, 2007.
22. Floyd, Pink. *Another Brick In The Wall (Part II)*. Harvest Records (UK), 1979