

1972
6

י. בן ברית משחקים מפתחים את אישיות האדם

מ ב א

בעשור האחרון גוברת התעניינות הפדאגוגים בשדה המחקר ובשדה המעשה במשחקים אשר יכולים לתרום לקידומו של האינטלקט הכללי של ילדים בגילים השונים. עד כה עסקו בנושא הזה בעיקר הפסיכולוגים, ואם הפדאגוגים עסקו בכך, היו אלה בעיקר מעצבי הגיל הרך. במידת מה התעניינו בכך גם מדריכי נוער ומשקמי נוער והמטפלים בילדים קשי לימוד.

באשר לגיל הרך, ברור היום הקשר הישיר בין רב-גוונותם של משחקי הפעוט לבין התפתחות כושריו המוטוריים, השכליים והמנטאליים.

בגן הילדים המודרני קיימת היום מערכת בדוקה ומסווגת של אמצעי משחק, אשר בכוונתם לעורר את הילד לחשיבה לוגית ולמידה מאורגנת. כך הפך המשחק, אשר מיסודו הוא ספונטני, לאמצעי פיתוח מכוון ומכוון - כלי המשחק נבדקו, סווגו ושופרו, ומוגשים לקבוצות הילדים או לבודדים בהכוונתה ובהדרכתה של הגננת. המשחקים השונים והרב-גוונים כל-כך הוכרו ככלים לעיצוב אישיותם של הגילאים האלה.

גם בתחום החינוך במשפחה ובהדרכת ההורים חל שינוי לטובה. ד"ר פ. דודסון,⁽¹⁾ במדריך להורים, מציע רשימה של אמצעי משחק טבעיים

(1) המקצוע הורים - הוצ. שקמונה 1971.

ועשויים במיוחד לגילאים מינקות ועד גיל 5 בבית. הוא מגדיר את המשחקים כאמצעי, שדרכו לומד הילד על מהות העולם. בין יתר הפונקציות דומה המשחק לעבודה: הילדים מחקים במשחקיהם את עבודתם של המבוגרים: הנהלת משק הבית לכל תחומיו, טיפול בבובות, הפעלת כלי תחבורה, בנייה, מסחר, טיפול בחולים, תיקון בגדים, כלים ורהיטים - כל אלה נלקחים מחיי המבוגר.

הצעה לשינוי הגישה⁽²⁾

אך ההערה החיובית הזו למשחקי הפעוטים לא חלה עדיין על משחקי ילדים בגיל ביה"ס, בגיל ההתבגרות ובגיל הנוער הבוגר.

לא התייחסו עד כה לתרומה רבת-הגוונים מבחינות פסיכולוגיות ומבחינות פדאגוגיות אשר למשחקים השונים ובעיקר למשחקי - שולחן, המיוצרים גם בארץ. אך הייצור הזה נעשה ללא הכוונה פדאגוגית, וזאת מכיוון שרוב הפדגוגים לא תפסו עדיין את מהותם ותוכנם של משחקים כאלה. רבים מבין העוסקים בחינוך ובהוראה לא התנסו בנעוריהם בעיסוק כזה; לכן לא ברורה להם העובדה כי משחקים חברתיים כאלה מפתחים מיומנויות שכליות ומנטאליות כגון חשיבה עצמית, תכנון ויוזמה, תהייה והחלטה, נסוי עצמי ולימוד מתוצאות מהלכים שנבחרו מתוך שיקולים של מצב מסויים, ופעילויות מחשבתיות נוספות לרוב.

כלי המשחק השונים הם מכשירי למידה ממדרגה גבוהה, אך הפדאגוגיה מניחה אותם עדיין בקרן הזווית של שעות-הפנאי, הבילוי והשעשוע. וזאת על אף שברור גם לפדאגוגים כי למידה מתוך הנאה, מתוך בחירה

(2) ר"מ מאמר המחבר ב"שדה חמד" ו' - ז', אדר-ניסן תש"ל.

מרצון, כוחה גדול מלמידה מתוך כפיה וחובה. גם כאשר ישמשו כלי משחק ומשחקים כאמצעי למידה ממוסדים, כפי שזה נעשה בגני הילדים, עדיין כוחם רב, גם אם ניטלה מהילד ובמידת מה הספונטאניות שבבחירת העיסוק עצמו. המשחקים, אם הם מיוצרים כראוי, משמשים מעבדה לחשיבה ויש בחלק מהם משיטת התיכנות בלמידה. הפדאגוגיה הישנה, אשר עברה הלמידה היא פעילות "אפורה-מחמירה-רצינית" לא היתה מוכנה לקבל בשורותיה ובין כותלי ממסדה עניין קל ערך כ"משחק", אשר שמו מעיד כביכול על שחוק ושעשוע. אך מאחר וילדים בכל העולם, בכל הגילים ובכל המצבים משחקים, הרי צריך היה להיות ברור כפי שזה מתברר והולך כיום, כי הצורך לשחק, יצר המשחק, הוא אחד מיצריה הקונסטרוקטיוויים של האישיות המתפתחת. שלא כיתר פעילויותיו של הילד, אשר הוכרו כפעילויות חיוביות ההכרחיות לפיתוחם התקיין של כוחותיו, לא נחקרו ולא אורגנו משחקי ילדים בגיל ביה"ס היסודי והתיכון, ולא הוצעו הצעות לשיפורם כאמצעים למען קידום הפרט והחברה.

באשר לחברה, האם מישהו העלה את השאלה הנוקבת של יצר ההרס והואנדאליזם ברחובותינו, שיתכן והם הוצאה וביטוי של אי-סיפוק משחקי, שהצטבר במשך שנות הילדות הרכה, הילדות המתקדמת וההתבגרות?

השפעת המחקר הממוסד על נוהגי החיים ורמת החיים המשפחתית

הנושאים תזונה, תברואה ורפואה, למידה, תרבות והשכלה, כלכלה ועבודה אשר נחקרו ומוסדו על ידי גופים מדעיים וכלכליים, לא נשארו ברשותם הבלעדית של מוסדות המחקר והביצוע, אלא הועברו לציבור הרחב באמצעות פעולות הדרכה בע"פ, בכתב ובכלי התקשורת המודרניים. הם מיושמים רובם ככולם, פחות או יותר, בתוך התא היסודי של החברה-המשפחה.

אך המשחק כשלעצמו, ופריטי המשחק אשר הילדים עוסקים בהם, ואשר הם ממציאים אותם כאשר אין הסביבה המבוגרת מעמידה אותם לרשותם, נחשבים עד היום אצל רוב רובו של הציבור, כולל הציבור בעל ההשכלה, וכלל מעצבי החינוך והתרבות, כדבר לא רציני, כדבר שולי, כדבר אשר אין חשיבות לחקור אותו לפרטיו; וזאת, למרבה הפליאה, על אף עצם קיומו בעוצמה ויטאלית שאין אפשרות להתעלם ממנה.

האם קיים אי-שם ילד נורמאלי אשר לא ירצה לשחק, בכל חנאי החיים?
האם קיים אי-שם ילד אשר לא מגשים את רצונו העז הזה, בכל התנאים? מדוע לא נתייחס, איפוא, לצורך הזה כאל אמצעי-פיתוח-עצמי ממדרגה ראשונה, כפי שאנו מתייחסים לצורך הראשוני של הזנה למשל? האם נושא ההזנה נשאר נושא מקרי בידי הילד? האם בעולם המודרני יאכל הילד מזון באופן מקרי? האם לא מכוונים אנו את הזנתו של הילד מלידתו ועד בגרותו לפי צורכי הגוף המתפתח? וכי למה לא נראה ברצון לשחק, בצורך לשחק, בפנייתם של הילדים בכל דרגות התפתחותם למשתקים צורך ראשוני, אשר מוטל עלינו לחקרו

ולכוון את היצרנים ליצור בהתאם לצורכי ההתפתחות מחד ולצורכי הפיתוח וההכוונה מאידך?!

גוף רציני של פדאגוגים אשר יכוון את היצרנים, יוכל להעשיר את הלמידה בכלים, אשר החוויה מתוך העיסוק בהם תהיה גורם מעורר, מדרבן ומחזק את הרצון. המשחק וכלי המשחק "המובנים" יאפשרו למידה מתוך הנאה.

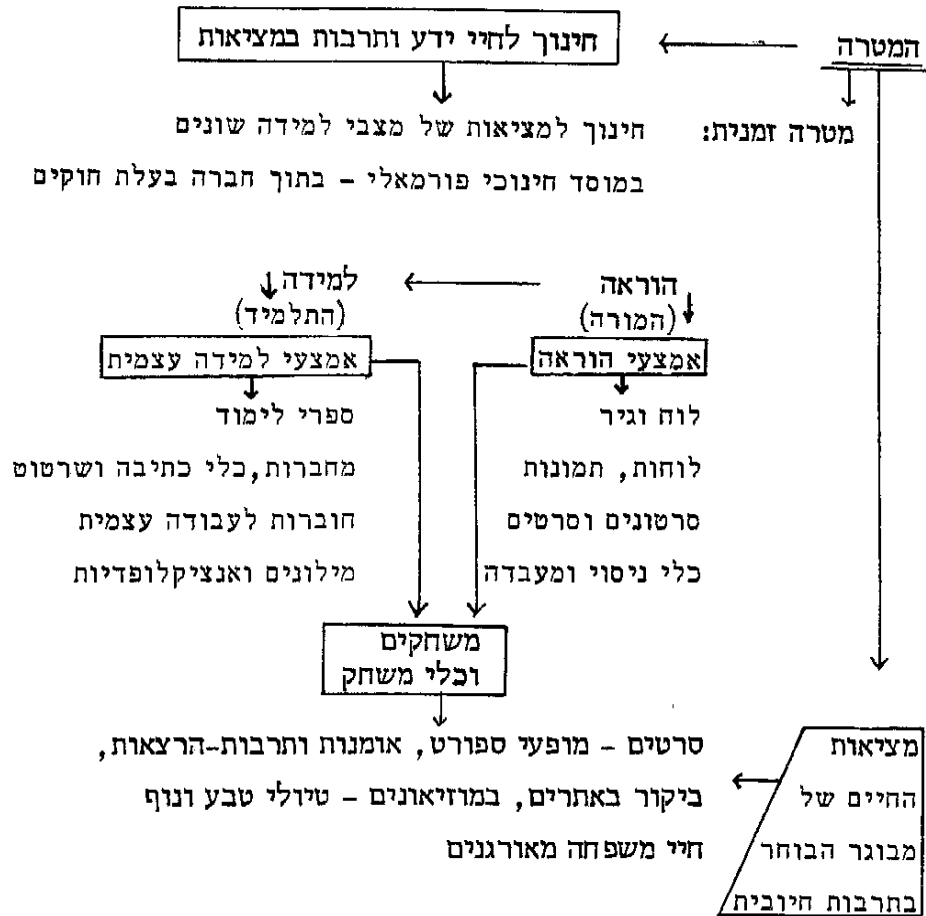
יצירת משחקים במקביל לתכניות הלימודים החדשות וכחלק מהן, תיקח בחשבון לא רק איור ועבודה עצמית כגורמים מעשירים, אלא תוסיף ללמידה גם את גורמי החוויה, התחרות בקבוצה, המתח וההפתעה. הלמידה לא תינזק אלא רק תצא נשכרת.

להלן אני מציע סכימות אשר מעמידות את "המשחקים" במקומם הראוי ביחס לתחומי החיים האחרים שאליהם מכוון החינוך:

1. כמכשיר למידה וחינוך בביה"ס במקביל לאמצעי הלמידה האחרים⁽³⁾.
2. כמכשיר המפתח מיומנויות למידה ועבודה, כאשר הלמידה התמידית במרכז.
3. כפעילות "מוצא" לכל יתר הפעילויות בחיים כאשר האישיות במרכז.

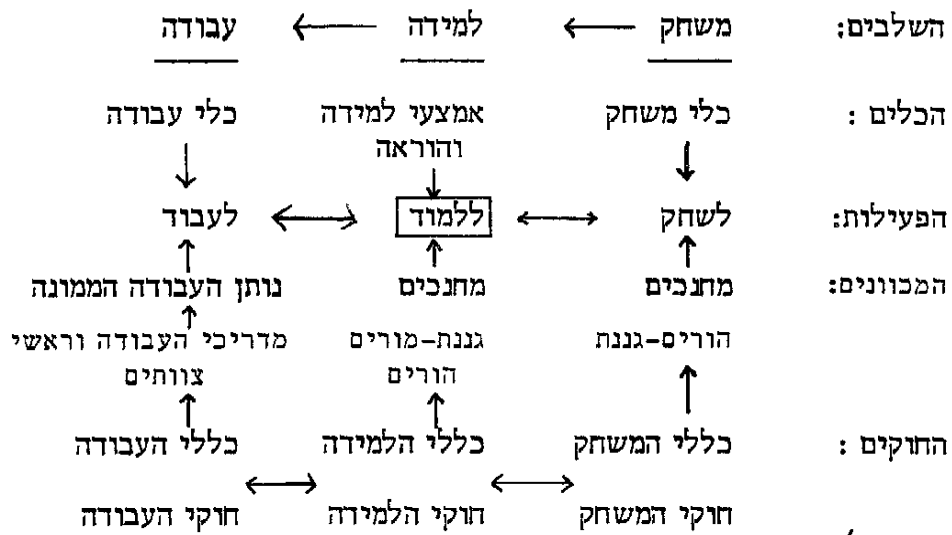
(3) מבוסס על הצעת פרופ' ה' מיסקס, מנהל המכון לחקר המשחק, אוניברסיטת גיטן.

1. המשחק כמכשיר למידה וחינוך במוסד החינוך (ביה"ס)



2. המשחק כאמצעי המכוון לקראת למידה ועבודה - כאשר

הלמידה המתמדת במרכז



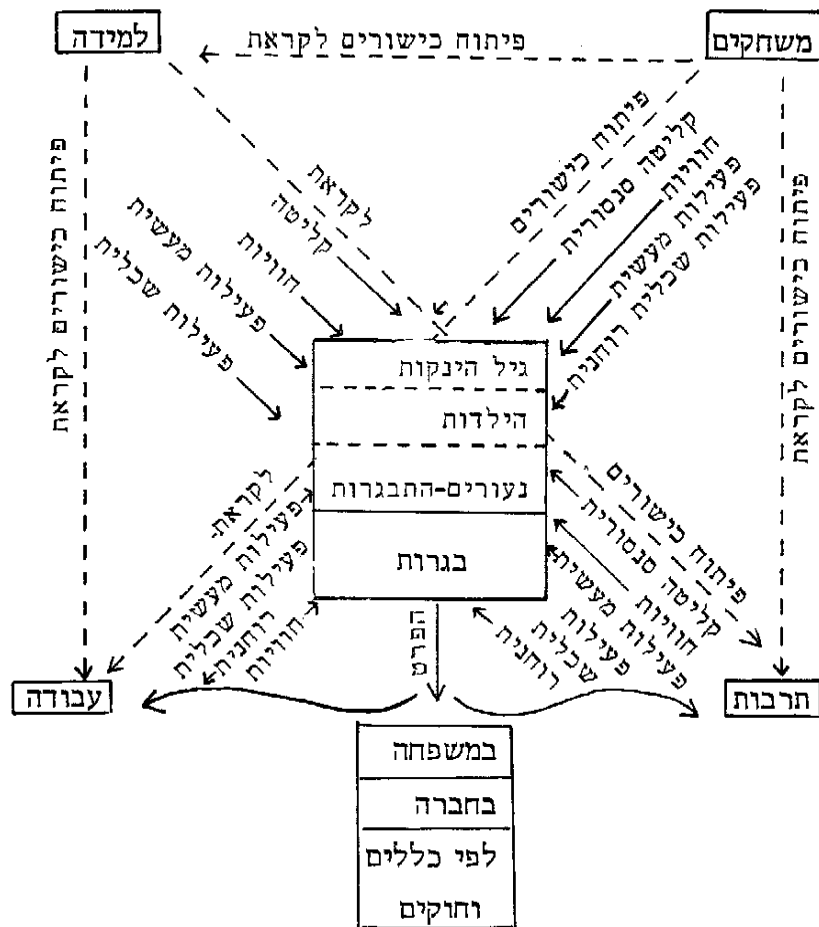
פעילות הפרט בחברה היא למידה מתמדת של התרבות הכללית

ושל העבודה תוך שמירה על כללי החברה וחוקיה.

המשחקים כפעילות מוצא לכל יתר הפעילויות בחיים כאשר האישיות במרכז

.3

מטרת החינוך: לפתח את כישורי הילד להי חברה תקינים מחוך קשר מתמיד עם הסביבה (משפחה-עבודה-תרבות)



ערכי למידה וחינוך המוקנים באמצעות המשחקים השונים

ערכים רבים מוקנים בעזרת המשחק וכולם מפתחים רבדים שונים באישיותו של הילד. הערכים האלה מופנמים על ידו והופכים אצלו לטבע. כאשר הוא רוכש "כללי המשחק", הרי שרכש בזה כללי התנהגות בהיים.

את המיומנויות הנרכשות בשטחי האישיות השונים אפשר לסווג כדלהלן:

א. פיתוח האופי האישי

- כושר הקשב והריכוז העיוני.
- כושר האבחנה - השיפוט - הבחירה.
- כושר הזיכרון והשימוש בו.
- הכושר האסוציאטיבי.
- הכושר להבנת הקשר בין ההחלטה האישית לבין התוצאות.
- הכושר להסקת מסקנות קוגניטיביות מכשלונות ומהצלחות.
- כושר התכנון והראייה לטווח ארוך.
- הכושר להכין במחשבה מהלכים אלטרנאטיביים שונים.

ב. פיתוח האופי החברתי

- הכושר לשיתוף הפעולה הכללי
- כושר התחרות ההוגנת, שמירת הכללים, הסבלנות לחכות לתורו.
- הכושר להשלים עם נצחוננו של השני ועם ההפסד של עצמו.
- הכושר לנצח מבלי להיות יהיר.
- הכושר להפנים חוקים החלים על הפרט, בהיותו חלק מן החברה.

כּוּשֵׁר הַעֵיִדוּן (סוּבְלִימָאצִּיָּה) שֶׁל פְּעִילוֹת אֲגַרְסִיוּוִית וְהַרְפַּתְקָנִית
לְצוּרָה שֶׁל פְּעִילוֹת תְּרַבּוּתִית וּמוֹעִילָה.

ג. פִּיתוּחַ הַתְּכוּנּוֹת הַשְּׂכֵלִיּוֹת

הַכּוּשֵׁר לְמִנּוֹת - לְסַפּוֹר - לְצַרֵּף וּלְהַפְחִית.
הַכּוּשֵׁר לְקִרְוֵא הוֹרָאוֹת, לְהַבִּינֵן וּלְפַעוֹל עַל פִּיהֶן.
כּוּשֵׁר הַלִּימוּד הָעֲצָמִי הַפְּעִיל.
כּוּשֵׁר הַחֲשִׁיבָה הַמוֹפְשֶׁט (הַפְּרָטָה וְהַכְּלָלָה).
כּוּשֵׁר לְהַבִּינֵן אֶת רְצִיפּוֹת הַפְּעוּלוֹת וְהַקְּשֵׁר בִּינֵיהֶן.

ד. פִּיתוּחַ שְׂטָחֵי יָדַע

בְּכָל הַתְּחוּמִים בְּהֵם עוֹסְקִים מִשְׁחָקִים שׁוֹנִים בְּאוֹפֵן יָשִׁיר
וְעִקְיָף כְּגוֹן מוֹלַדַּת, חֲנ״ךְ, הִיסְטוֹרִיָּה, אִישִׁים, סַפְרוֹת,
גִּיאוגְרַפִּיָּה, אֲמִנּוּיּוֹת וְעוֹד.

ה. פִּיתוּחַ הַדְּמִיוֹן הַיּוֹצֵר

בְּדֶרֶךְ הַזְדָּהוּת עִם מְצַבִּים וּמְאוּרְעוֹת בְּמַהֲלְכֵי הַמִּשְׁחָק, נּוֹצֵר
הַכּוּשֵׁר לְדַמּוֹת מְצִיאוֹת שְׂאִינָה קִיַּמַּת כְּרַגַּע וּלְחִיוֹת אוֹתָהּ. סוּג
הַדְּמִיוֹן הַזֶּה הוּא דְּמִיוֹן קוֹנְסְטְרוּקְטִיוּוִי - פְּעִיל וְחִיּוּבִי.

כָּל הַתְּכוּנּוֹת הַמִּתְפַּתְחוֹת בְּעַקְבוֹת הַמִּשְׁחָק הַחֲבֵרְתִי זֶהוּ עִם מִטְרוֹת
הַחִינּוּךְ, בְּאִשֶׁר הֵן מִתְכוּנּוֹתֶיהָ שֶׁל הָאִישִׁיוֹת הַמְּאוּזְנָת - הַיּוֹצֵרֶת, הֵן
בְּאוֹפֵן כְּלָלִי וְהֵן בְּפִרְטִים.

התאמת המשחקים לגילאים השונים בביה"ס

המשחקים הקיימים בשוק הישראלי לא תוכננו לפי קריטריונים לימודיים וחינוכיים ולא הותאמו לתכניות לימודים מסוימות או לפיתוח מיומנויות לימודיות. בכל זאת אפשר לחלקם לפי צרכי החינוך הפורמאלי.

לכיתות א-ד

משחקי מנייה וספירה – לספירה פשוטה, לספירה כפולה תואמת (קובייה ולוח משחק).
משחקי הבחנה, סיווג, התאמה והשלמה.
משחקי חשיבה לתכנון ולבחירת מהלכים.

לכיתות ד-ו

משחקי חשיבה לתכנון מהלכים ולבחירת מהלכים.
משחקי חשיבה לחיזוק ידע ולהוספת ידע.
משחקי חשיבה לפיתוח יוזמה, תושיה, שנינות, חישובי סכוי וסיכון.
משחקי סובלימאציה של הרפתקנות ואגרסיוויות.

לכיתות ו-ט

תואם לפירוט בכתות ד-ו, אך ברמות גבוהות יותר.
לגילאים האלה קיים מבחר רציני וטוב של משחקים בתחומי הידע השונים, כגון: מולדת, גיאוגרפיה, כלכלה וחישובים.

רוב המשחקים הקיימים בשוק עוסקים בנושאי ידע וחברה אשר בהם פוגש הילד בעניינים הלקוחים מן החיים הממשיים; מכאן חשיבותם הכפולה להקניית ידע לשמו וההתמצאות בחיים.

סיכום

הניצול הנכון של סוגי המשחק הקיימים, וכך ייצורם בהתאם לתכנון אנשי החינוך ובהתאם לצורכי החניכים מבחינות שונות, יכול לתרום מעל למשוער בגלל היות המשחק אמצעי ספונטני כביכול, אך הדורש השתלבות חברתית טהורה ומאורגנת של המשחקים.

באמצעות המשחק נוצרת האישיות החברתית אשר "בוחרת במסגרות ובכללים להנאתו ולטובתו הנפשית והשכלית, מרצונו החפשי".

ש ש ש