

לבני הניסוי

לבני היסוד של הניסוי הוגדרו, נוסחו ועובדו במהלך השנים, ועל פי רוח המתודה הניסויית – תהליך זה מתקיים ונמשך ללא הפסקה. לא דומים לבני הניסוי בתובנותיהם כפי שנוסחו בשנים הראשונות לעומת לבני הניסוי בשנים האחרונות. ככל הניסוי הופך לתפישה בית ספרית, לתרבות ולאורח חיים – מתברר עומקם הפילוסופי-פדגוגי-ערכי של לבני הניסוי, היכולת לתת להם משמעות החורגת מגבולותיו של בית הספר לעבר כינונה של תפישת עולם חינוכית שמעגלי ההשפעה שלה רחבים מאוד ובהכרח מחוללים שינוי מסדר גבוה.¹

הנחות יסוד

1. ההתנהגות האנושית היא התנהגות משחקית; כולנו שואבים הנאה ממשחק, ילדים אוהבים לשחק.
2. התנהגות משחקית חיונית להכנה לחיים ומאפשרת הצלחה. בהיבט הרגשי – מבססת ערך עצמי; בהיבט ההתנהגותי - מחזקת תהליכי חיברות ותקשורת; בהיבט הקוגניטיבי – כלי לבטיוי, לפיתוח החשיבה וללמידה משמעותית.
3. המשחק הוא מצב טבעי של תהליך הלמידה. הילד הלומד, הילד המצליח – הוא הילד המשחק.
4. החיים הם משחק. החופש לשחק = החופש ללמוד, לאהוב ללמוד.
5. כל זמן ומקום טובים ללמידה. כשמגבילים משחק בזמן ובמקום מסוים פועלים בניגוד להתפתחות המשחקית הטבעית.
6. ילדים רבים לא מצליחים לפתח התנהגות משחקית וכתוצאה מכך יכולתם להצליח נפגעת. בית הספר כמגרש המשחקים של החיים: מקום לתיקון וצמיחה.
7. תפקיד בית הספר ליצור תודעה משחקית, לייצר סביבה משחקית, לפתח פדגוגיה משחקית. להביא את הלומד (תלמיד, מורה, הורה, משפחה, קהילה) למצב המשחקי. באחריות בית הספר להחיות את ההתנהגות המשחקית – בית ספר שפועל במרחב משחקי יכול לטפח ולבסס התנהגות משחקית, בבית הספר ומחוצה לו, במצבים לא משחקיים (העברה).

עקרונות מנחים

1. בית הספר ייצור ויפתח הלך רוח משחקי כתרבות בית ספרית, כאורח חיים.
2. בית הספר יתבסס כמקום בטוח היותר הצלחות – התלמיד ממצה את כישוריו במרחב משחקי על פי פדגוגיה משחקית, הנשענת על סטנדרטים משחקיים.
3. בית הספר יפעל במגוון מרחבים משחקיים וזירות משחקיות, ויתנהל כאירגון במרחב משחקי.
4. בית הספר יעשה העברה של המרחב המשחקי בחינוך הקהילתי – יקיים חיי שיתוף במרחב המשחקי בין מורים, תלמידים, הורים, משפחות, קהילה ועיר.

¹ פוקס

עקרונות פעולה

1. צא ולמד – הצוות יכיר את המחקר בתחום המשחק, ילמד את מגוון התיאוריות העוסקות במרכיביו של המשחק והאדם המשחק, ויבין את משמעויותיו בתרבות האנושית.
2. מהאקדמיה לשטח – מה בין משחק למרחב משחקי: הצוות יגדיר מהו מרחב משחקי, ינסח את הטרמינולוגיה של המשחק לשם יצירת שפה בית ספרית, שפת המרחב המשחקי.
3. חקר שדה – חוקרים את המרחב המשחקי: יתקיימו מסגרות אירגוניות ונהלים לניהול הידע, תיעוד, מו"פ של המרחב המשחקי
4. פדגוגיה – יוגדרו עקרונותיו של השיעור במרחב המשחקי, תיכתב תלב"ס במרחב המשחקי; תנוסח פרשנותו של בית הספר לתוכנית הלימודים של משרד החינוך ברוח המרחב המשחקי.
5. ברמת האירגון – בית הספר ינוהל במרחב משחקי, תתקיים משחקיות אירגונית בהלימה למו"פ של המרחב המשחקי.
6. הישגים וסטנדרטים: יוגדר מסלול צמיחה אישי/כיתתי במרחב המשחקי.
7. זירות משחקות: יפותחו מגוון סביבות משחקות בבית הספר וסביבתו, תוך שימוש בנכסים עירוניים (תל שקמונה, חוף הים).
8. קהילה במרחב משחקי – יתקיים יישום עקרונות של המרחב המשחקי בקשר עם ההורים והקהילה.

בין משחק (Game) למרחב משחקי (Play)

תרבות הלמידה בעין הים נשענת על האבחנה המרכזית בין המושג "משחק" לבין מושג שהגה צוות המורים - "מרחב משחקי". מכיוון שאין על פי תפישת הניסוי הפרדה בין למידה ומשחק, ומכיוון שמשחק הוא מצב הלמידה הטבעי – נוצר הצורך להגדיר את טיב הלמידה המשחקית המשמעותית המתקיימת בבית הספר. הגדרה שתפרק את המוקש שיוצר הפרדה בין למידה ומשחק, או במילים אחרות איך לומר משחק ולמידה במילה אחת. הקושי הטרמינולוגי נוצר גם מכיוון שהמושג "משחק" הפך שחוק, ובמערכת החינוך ניתנת לו משמעות מאוד מצומצמת, טכנית, לעומת הגדרת המשחק בעין הים. הלשון היא בבואה של עמדות ותפישות תרבותיות, שהחינוך הוא תוצר שלהן. לא בכדי אין אבחנה לשונית בשפה העברית בין משחק, משחקיות, התנהגות משחקית, ולמידה מתוך משחק, אבחנה שמתקיימת למשל בשפה האנגלית בין Game ל-Play. אחד הקשיים בתחילתו של הניסוי התגלמו בשאלה ששאלו לא אחת הורים ומורים – אם משחקים, מתי לומדים? ההבנה שמשחק הוא למידה היא הבנה תודעתית, פילוסופית, חינוכית, שמשמעויותיה הפדגוגיות חייבו אבחנה נפרדת בין מה שקרוי משחק לבין מה שמתרחש בכיתות, את המתחולל באווירת בית הספר.



Play

מהות המרחב
המשחקי ומאפייניו:

- מצב תודעתי, הלך רוח
- התרחשות בוראת, יוצרת
- וגם מתוכננת היטב
- כוללני, מגוון ורצף
- מערכת, ניהולי, אירגוני
- אסטרטגיה לשינוי
- תפיסת עולם



Game

המשחק בביה"ס
לפני הניסוי

- אינסטרומנטלי
- דידקטי
- ספונטני
- ממוקד, סגור
- במינון, במידה
- טקטיקה

זהו הרצף המשחקי, עליו נעה הלמידה בעין הים: מעבר מדרגות שונות של Game לעבר ה-Play. בעוד שהמצב ההתחלתי, זה שהיה בעין הים לפני הניסוי, היה מצב בו נעשה שימוש במשחק באופן מבוקר, טכני, לצורך הדגמה של חומר לימודי, משחק באופן הדידקטי המגויס, בפרק זמן מוגדר מראש, ובמינון מוקצב (הדגמה בתוך שיעור, למשל), הרי שפריצת הדרך, אותו שינוי גדול נוצר בהגדרה, באבחנה של הצוות: לא משחק כי אם למידה במרחב משחקי. אותו מרחב משחקי מתאפיין בכמה גורמים: הוא הלך רוח, מצב תודעתי, State of Mind. צריך להיכנס למרחב כזה, ליצור אותו. בתחילה הוא לא נוצר באופן טבעי, זו מיומנות שהמורה צריך לרכוש אותה, מי יותר מי פחות. לא מדובר באפיזודה משחקית חולפת, אלא התרחשות הבוראת מחדש את תהליך הלמידה, מצב בו הלומד מגלה משהו, חווה את עצמו מקרוב, יוצא עם איזשהו גילוי, תובנה על העולם, על סביבתו. אותה התרחשות יש בה מקום רב לספונטניות, אסור שתתקלקל על ידי ידע מוקדם שאיתו מגיע המורה לשיעור, אך בו בזמן היא נוצרת על ידי תכנון מוקדם. זו אמנותו של המורה, להכין היטב את השיעור, וכשהוא מגיע אליו כמעט לשכוח את התכנון ולאפשר את אותו מקום יצירתי של תקשורת, שבירת היררכיות, אמון גדול, התמסרות, הידברות, היפתחות למעיין היצירתי הנובע בו ובתלמידיו.