

ההיבט התודעתי: אזור הדמדומים

למרחב המשחקי שלושה היבטים עיקריים: התודעתי, הפדגוגי, הפיזי. הם מופרדים באופן מלאכותי, טכני, לצורך הגדרתם והאבחנה בהם, אולם קיומם במרחב המשחקי אינו מובחן. תנאיו של כל היבט נובעים אחד מהשני ויוצרים ומקיימים כל תנאי, בכל היבט, להיווצרותו של המרחב המשחקי. באופן זה, לא ניתן לקיים את התנאים הפדגוגיים של המרחב אלמלא יתקיימו התנאים התודעתיים שלו, וממילא, ברגע שמתקיימים הקריטריונים להיבט התודעתי והפדגוגי מתקיימים גם הקריטריונים הפיזיים של המרחב.

נפתח בתיאור ההיבט המכריע ביותר לקיומו של המרחב המשחקי – ההיבט התודעתי, שלב ליבו הוא יצירתו של אזור דמדומים, מרחב אשלייתי המקיים את האפשרות למשחק.

העדר הצורה נחוץ לאדם על מנת לשחק וליצור לעצמו דבר בעל ממשות ומשמעות, אמר ויניקוט. התינוק מגלה את העולם מתוך שהוא בורא אותו תחילה, ולכן התינוק הוא אמן מלידה. כדי שחייו יהיו חיים של ערך ולא רק של התקיימות שורדת, על האם לתמוך ביכולתו של התינוק ליצוק את העולם האשלייתי שהוא זקוק לו, עולם דמיוני שאינו כבול על ידי האובייקטיבי, המציאותי והמובנה. תפקידו של המורה, בדומה לאם המכילה, הטובה דיה, הוא ליצור את התנאים המאפשרים לו עצמו ולתלמיד לשאת את העמימות ואי הידיעה, ובכך לאפשר משחק ויצירה. על המורה לנטות אל האינטואיטיבי, לשהות באי ידיעה, לבטוח בלא מובן כפתח לחקירה, לבירור. המובנה, העקבי, הוא הכרחי, אך עליו לעורר חשדנות. העמום והלא ידוע, האישי והמעורפל הם תנאי הכרחי להתקיימות התהליך היצירתי, מהות החיים.

משחק, במובנו הרחב, הוא היכולת לקחת חומרים, חוויות, תכנים, להשתחרר מהמשמעות שהוענקה להם על ידי אחרים, ולצקת לתוכם משמעות אישית. המשחק הוא בה בעת האמצעי והיעד. המשחק והיצירה צריך לתת להם מקום. בקלות רבה מדי יכולה יצירתיות להיגזל בידי מורה כל יודע. היכולת לבחון, לשנות, להרוס, ללוש לעצב ולשכלל מחשבות, אמונות ורעיונות היא המקבילה ליכולתו של הילד לשחק. תפקידו של המורה הוא לא להתערב במעשה היצירה, ואם להתערב אזי בדרך שתותיר את האפשרות ליצירה בידי התלמיד ובידיו הוא עצמו.

על פי ויניקוט, האשליה היא הגואלת את החיים מאקראיותם, והיא המסוגלת לתת להם משמעות ייחודית ולְפֹתֵם בעומק ובממשות. האם שלא מזימה את עולמו האשלייתי של התינוק ואף מזינה אותו, היא אם שלא מנסה לעמת אותו עם הסתירות בין עולמו האשלייתי הסובייקטיבי לבין המציאות החיצונית. בהתנהגותה זו מניחה האם את התשתית להתפתחות עולם פנימי שבו יש מרחב מחיה לאשליה, לסובייקטיביות, ליצירתיות ולמשחק. "כשילדה קטנה משתוקקת לעוף, איננו אומרים לה, 'ילדים אינם עפים'. אנו מרימים אותה מעל ראשנו ומציבים אותה על גבי הארון, כדי שתרגיש כאילו עפה כציפור אל קנה... איננו מאלצים את הילד להכיר את המציאות. הילד מגיע לזה בהדרגה להבנה שהעולם אינו כפי שדמיון לעצמו, וכי הדמיון אינו זהה בדיוק לעולם. האחד זקוק לשני".¹

¹ "עצמי אמיתי, עצמי כוזב, ד. ויניקוט, אסופת מאמרים, הוצאת עם עובד, 2009

מטרת המורה, אם כן, ליצור מרחב פוטנציאלי, כהגדרתו של ויניקוט, שבתוכו יוכל הלומד לשהות ולשחק, ובדרך זו לגלות את דרכו האישית והייחודית לחוות ולפרש את המציאות החיצונית. השיעור הוא המסגרת בה המורה עוסק במשימה האנושית של שמירה על המציאות הפנימית ועל המציאות החיצונית כנפרדות זו מזו ועם זאת לא סותרות. השפעתו של המורה גוברת דווקא כשהוא מצמצם את נוכחותו ומאפשר נוכחות של התלמיד. יש בכך הצטמצמות וענווה כתפישת עולם אישית, יש בכל זה תפישה חינוכית עמוקה.

אותו אזור דמדומים, מרחב אשלייתי המאפשר כניסה ויציאה מתמדת ממציאות פנימית לחיצונית, ולהיפך- עומדת בבסיס המרחב המשחקי. אמנותו של המורה היא ביכולת שלו, כמו אמן, לאפשר את אותה אשליה שמוליד המשחק. בבסיס אזור הדמדומים נמצא העדר הפחד, האיום. לא ניתן לקיים מרחב משחקי באווירה של מורה יודע כל, שנוכחותו מאיימת, ביקורתית, שופטת. אם כן, הממד התודעתי מציב כמה קריטריונים לקיומו של המרחב המשחקי:

- מכיל
- תומך
- נעדר איום
- נעדר שיפוטיות
- מפיג מתח
- מסיר מחסומים
- מציב מסגרת ברורה של חוקים וכללים

ההיבט הפדגוגי

מתוך התחקות אחר האדם המשחק והבנת התנאים המאפשרים קיומו של המשחק – נוצרת גם הפדגוגיה המשחקית. כאמור, אין לנתק את הפדגוגיה המשחקית מההיבט התודעתי של המרחב המשחקי. אזור הדמדומים הוא שמכתיב את עקרונות הפדגוגיה המשחקית:

- למידה חווייתית
- למידת דבר חדש
- למידה בהתנסות
- יצירתיות ויצרנות
- למידת אתגר, גילוי ופיצוח
- שותפות בהבניית הלמידה

- העברה בין תחומי ידע שונים

- הזדמנויות למידה לכל

- פעילות משחקית

- קבוצתיות תומכת

בדומה למשחק, הפדגוגיה המשחקית מאפשרת לתלמיד ולמורה חוויה של גילוי, אתגר, חידה, ופיצוח. אפשר ללמוד שיעור חשבון באופן בו המורה מסבירה לתלמידים את משמעות הכפל, נותנת להם לפתור תרגילים, ומקנה להם באופן טכני את המיומנות החשבונית. ואפשר גם לאפשר לתלמידים להתמודד עם החידה שמעוררת הפעולה החשבונית, לגרות את חשיבתם במגוון אפשרויות, לגלות בעצמם את הרעיון הטמון בפעולה, לפצח את הקוד החשבוני, שהוא גם קוד שפתי. בפעילות משחקית, הכוללת כמובן את תנאו של ההיבט התודעתי, וגם את אלה של ההיבט הפיזי, שיתוארו בסעיף הבא, המורה מניח לפתחו של התלמיד אתגר, והתלמיד נענה לו. שניהם משחקים במגוון האפשרויות לפיצוח החידה, ומגלים את החוקים יחדיו.

לאפקט זה נלווים קריטריונים פדגוגיים נוספים: הלמידה נעשית בקבוצה, זו למידה שמכוונת לטיפול מיומנויות חברתיות, מתוך העניין החברתי אך גם מתוך התובנה כי חוויית המשחק היא חוויה קבוצתית, רוב המשחקים מתקיימים ביותר משחקן אחד, ולפיכך השותפות המשחקית מקמת את הלמידה ממקום של ביחד. במובן זה, החיברות, התקשורתיות, מקדם את הלמידה, את הקוגניטיבי. במובן זה, הפדגוגיה המשחקית מאפשרת מגוון הזדמנויות לכל משחק – כולם משחקים, גם המצטיינים וגם המתקשים, גם המתבלטים תמיד וגם הביישנים. במובן זה, מכיוון שרוב הילדים אוהבים לשחק, המוטיבציה ללמידה גבוהה, ומכיוון שהמרחב מאפשר יש בו מקום למגוון משחקים. מורה מיומן ישתף את תלמידיו בהבניית הלמידה, יקדם את השיעור ביחד איתם, ייתן להם להניע את הלמידה ואת שלביו של השיעור, ויבנה איתם ביחד את מהלכיו. כמו כן, הלמידה תהיה מסתעפת, רב ערוצית ותקיים העברה בין תחומים שונים: שפה, חשבון, מדעים, אמנות וכד'. באותה מידה תקיים העברה לחיי היומיום. אסור שהחוויה והלמידה במרחב המשחקי תהיה מנותקת מחייו של הלומד. עליו להכיר בתובנות שהוא לומד לא רק בתחומי הדעת השונים, אלא בתובנות שהוא מגלה על עצמו – ועל חייו מחוץ לשיעור במרחב המשחקי: בהפסקה, בשיעור שאינו במרחב משחקי, וגם מחוץ לבית הספר, בבית, ברחוב, בגן במשחקים או בסופרמרקט. שמירה על כללים וחוקים, עמידה בתור, היכולת לוותר, לצפות כמה מהלכים קדימה, לתכנן מהלכים, להתמודד עם בעיות - כל אלה הם הבנות של האדם המשחק שמתקיימות גם בחיים, במציאות היומיומית. העברה של תובנות המשחק לתחומי החיים היא מימושו של המרחב המשחקי ברמה הגבוהה ביותר. הילד מקיים העברה בין המצב המשחקי אותו הוא מתרגל בכיתה למצבים יומיומיים בחייו.

ההיבט הפיזי

מתוך התנסות של הצוות החינוכי, לאחר הפגתם של חששות רבים, בין היתר כי המרחב המשחקי יתפרש בעיני התלמידים כאפשרות לפריקת עול, אותרו תנאים של המרחב המשחקי בהיבט הפיזי. אט אט התברר, שהמרחב המשחקי מחייב כמה תנאים בולטים. אחד התובנות המפתיעות שעלתה מתוך תיעוד מרחבים משחקיים היא שמכיוון שתלמידים כל כך נהנים מלמידה במרחב משחקי, וכל כך רוצים בו – הם מקפידים הקפדה יתירה על כלליו וחוקיו, ודווקא בו לא מתקיימות כמעט תופעות של הפרות משמעת או אלימות. ברגע שגם הצוות החינוכי נוכח בכך, הדרך לקיומם של התנאים הפיזיים של המרחב נסללה:

- מיקום משובר שגרה
- ניידות
- דינמיות
- פעלתנות
- אקטיביות
- מגוון אביזרים
- ניצול תנאי סביבה

בדרך כלל, המרחב המשחקי יתקיים במיקום לא שגרתי. הדבר קורה בזמן משחק: התלמידים מזיזים את השולחנות, לא יושבים על כיסאות, מרבים להתנועע, להיות ניידים, הם אקטיביים. הזזת השולחנות והכיסאות בכיתה, והירידה למשחק על שטיח למשל היוותה את הסימן הראשון לפריצת גבולות הכיתה. המשחקיות מנוגדת לשגרתיות, למשטור, ולכן ישיבה בטורים או בקבוצות מכוונות מראש, ללא יכולת לזוז, יוצרת קיבעון ומונעת משחקיות. ברגע שהוכח כי התלמידים לומדים ומקיימים את חוקי המרחב כשהם ניידים, דינמיים, פעלתנים, התרחבו גבולותיו הפיזיים של המרחב המשחקי, והחלו להיווצר הזירות המשחקות: במסדרון, בחצרות והמגרשים, בחורשה, בחדר הדרמה. הגבולות הפיזיים לא נפרצו רק בכיתה אלא חרגו אף משטח בית הספר: בשדה הבור הצמוד אליו, בחוף שקמונה, בתל, השוכנים למרגלותיו ובמוזיאון הימי הסמוך לו. בדרך כלל הזירות המשחקות השונות מופעלים בהן מגוון אביזרים – לימודיים (כרטיסיות, קוביות משחק, או כאלה שייכים לסיבה הטבעית בחורשה – אבנים ואיצטרובלים ובחוף הים צדפים. באופן זה המורה מנצל את תנאי הסביבה ללמידה. מטרת הזירה המשחקת היא העצמת חוויית הלמידה – לכל זירה אינוונטר תכונות ומאפיינים שמזמנים חוויה לימודית. לא נלמד בחורשה דווקא על עצים למשל ובחוף לאו נלמד על החים. בחורשה אפשר להשתמש כתפאורה המאפשרת מסתור ומחבוא, תלייה על עצים, שימוש באביזרים מהטבע, חפירה באדמה וכו'. בחוף אפשר יהיה להשתמש באווירה ובתנאי המרחב ללמידה על מנהג התשליך למשל, או הבנה של עקרונות מדעיים.

מסגרת המרחב

להתרחשות במרחב המשחקי יש מעטפת – טקסי יציאה וכניסה למרחב המשחקי. הטקסים הונהגו בשנה בה עברה הפדגוגיה המשחקית גם לשיעור הרגיל ונועדו להפיג את החשש כי שיעור במרחב משחקי יתפרש כאפשרות לפריקת עול ולאי למידה. בטקס זה חזרו התלמידים על כלליו של המרחב, וציינו את כניסתם אליו באיזושהי פוזה. הדבר נועד להבהיר לתלמידים שהשיעור המשחקי אינו שיעור רגיל, מתקיימת בו

למידה אחרת, בתנאים אחרים, ומכיוון שכך יש צורך בהקפדה יתרה על הכללים והחוקים. הכניסה למרחב אופיינה במסירת כדור (לעיתים דמיונית) ובין מסירה למסירה נאמרו הכללים, או בשיר או תנועה מסוימת (מחיאית כפיים המקצבים שונים). אם כן, נקבעה מעטפת המרחב:

- כניסה ויציאה מהמרחב בסימן מוסכם
- אין לצאת מהמרחב ללא רשות
- אין להוציא מישהו מהמרחב
- כל התלמידים משתתפים במרחב
- כל התלמידים תורמים לעשייה ופעילים
- רשות הדיבור ניתנת בסימן מוסכם
- יש לשמור על המרחב נקי ומסודר
- ביצוע הלמידה בשקט
- כרטיס ירוק לעידוד, צהוב אזהרה, אדום הרחקה
- ילד שהוצא מהמרחב יכין את המשימות בבית

בעקבות תיעודי השיעורים וניתוחם עלו המסקנות הבאות:

- התלמידים רוצים להיות במרחב משחקי בשיעור ולכן מקפידים לשמור על החוקים והכללים
- המרחב המשחקי משמש מנוף לחיזוק גבולות פנימיים ולשמירה על כללים וחוקים בקרב תלמידים
- העברה: התלמידים ממשיכים לפתח גבולות פנימיים גם אחרי שיעור במרחב משחקי, בהפסקה, מתוך מטרה להמשיך כך גם במציאות היומיומית מחוץ לבית הספר.

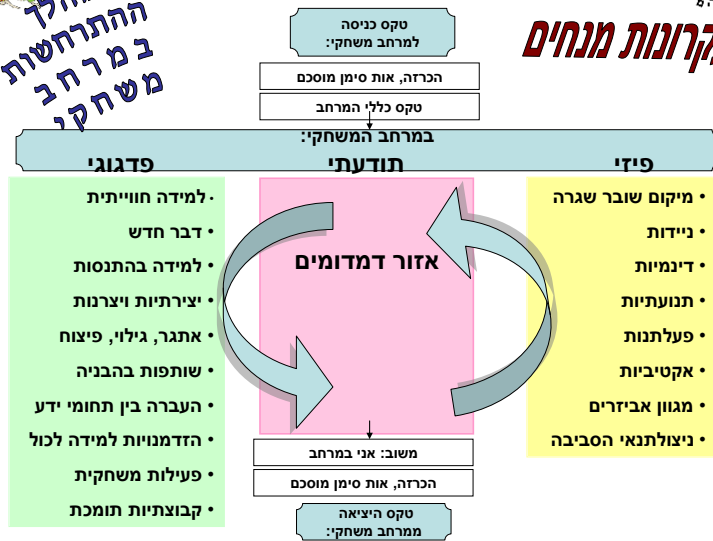
יצוין כי את טקס הסיום מלווה משוב – איך הרגשתי במרחב המשחקי? איזה דבר חדש למדתי על עצמי ומתוך חומר הלימודי עצמו? מה הפריע או היה לי קשה במרחב המשחקי? המשוב מהווה דרך לאיוורור רגשות, להעלאת קשיים הן של התלמיד הן של המורה, הדגשת חוזקות והצלחות, ודרך למעקב ובקרה אחרי התנהלותם של המרחבים המשחקיים הבאים.

סכמת ההתרחשות במרחב משחקי בשיעור הרגיל:

מהלך
ההתרחשות
במרחב
משחקי



עקרונות מנחים



יצוין כי היום כבר אין צורך בטקס כניסה למרחב המשחקי. השיעורים, כמו כל התרחשות משחקית בבית הספר, מתקיימים מתוך זרימה ספונטנית, הבנת הכללים והחוקים, ואין צורך בטקס, שכבר הפך לאקט טכני ומלאכותי, למעט בכיתות א', בתחילת השנה, שם עדיין נדרשת הפנמת המסגרת ללמידה המשחקית.