

# מח – משחקים וחשיבה

## פיתוח והעשרת החשיבה באמצעות משחקים

המשחקים בהם אנו משתמשים מפתחים מיומנויות שונות כגון: מיומנויות חשיבה, מיומנויות חברתיות, מיומנויות אישיות, וכן סוגי חשיבה מגוונים תוך כדי חווית משחק מהנה ואתגור חברתי.

המשחקים מפתחים אצל התלמידים שלושה מישורים עיקריים:

א. לפחות חמש מהאינטליגנציות המרובות הקיימות .

ב. מיומנויות חקר.

ג. חשיבה מסדר גבוה.

### אינטליגנציות מרובות:

**א] אינטליגנציה לוגית –** חשבונת, מוגדרת; יכולת לחשב, להסיק, לחשוב בצורה אנליטית, מופשטת, הגיונית, מאורגנת, סדירה ומושכלת, לחקור ולפתור בעיות לוגיות ומתמטיות.  
דוגמאות לביטוי אינטליגנציה זו במשחקים:

[1] חישובים של 4 פעולות חשבון .

[2] השוואה – השוואה בין מצבים שונים והערכת המצב. בחירה בין אפשרויות שונות וקבלת החלטה מושכלת על פי הנתונים שנתקבלו מהשוואה.

[3] הערכה – הערכת שוויו של נתון.

[4] ניהול משאבים.

[5] תקצוב.

[6] תכנון סדר פעולות הגיוני [ארגון וסדר].

[7] הצבת יעדים והשגתם.

**ב] אינטליגנציה לשונית –** הבנה לשונית.

דוגמאות בהן באה אינטליגנציה זו לידי ביטוי במשחקים:

[1] הבנת הוראות וחוקים ויישומם.

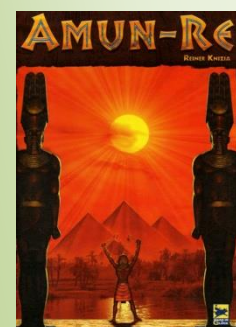
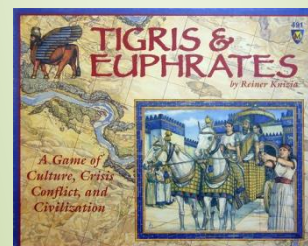
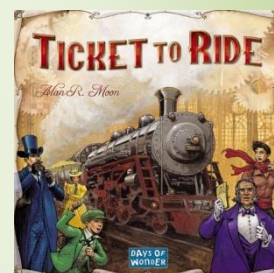
[2] משא ומתן [הבעה בעל פה]

**ג] אינטליגנציה בינאישית –** יכולת זו היא מה שמכנים רגישות לזולת, אפשר לכוונה גם "אינטליגנציה חברתית".

דוגמאות :

[1] הבנת החשיבה של הזולת.

[2] שיתוף פעולה.





3] תקשורת ומשא ומתן.

4] הבנת חוקים וביצועם בחברה.

5] התחשבות במהלכי הזולת.

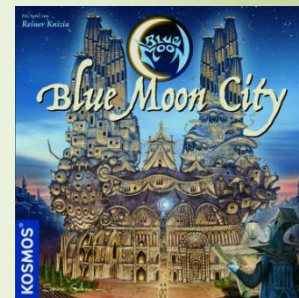
**ד] אינטליגנציה מרחבית –** תפיסה חזותית תלת מימדית, וכן יכולת למקם אובייקטים במרחב.

דוגמאות:

1] סידור עצמים במרחב.

2] זיהוי תבניות.

3] התמצאות במפה.



**ה] אינטליגנציה תוך אישית –** מודעות עצמית גבוהה.

דוגמאות:

א] זיהוי חוזק וחולשה בעצמי.

ב] ביטחון עצמי.

ג] קבלת החלטות.

ד] הגדרת מטרות.

**אסטרטגיות חקר:**

בכל משחק באים לידי ביטוי שלושת השלבים של אסטרטגיות חקר:

א] תכנון, הבא לידי ביטוי הן בתחילת המשחק בתכנון אסטרטגיה כללית והן בכל תור בתכנון הפעולות וסדרן.

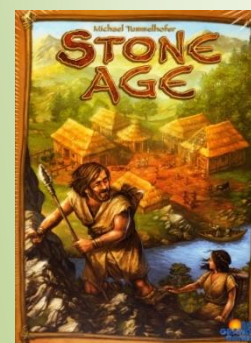
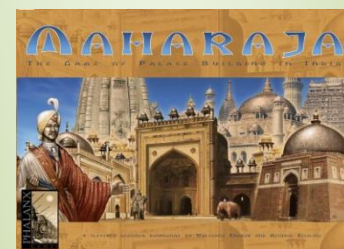
ב] עיבוד נתונים, במהלך המשחק כל שחקן נדרש לקלוט ולעבד נתונים משתנים.

ג] הסקת מסקנות, היא תהליך נדרש לפני כל החלטה במשחק.

**חשיבה מסדר גבוה:**

חשיבה מסדר גבוה מאופיינת על ידי קבלת החלטות במצב של חוסר וודאות, היא מורכבת – לא תבניתית, לא אלגוריתמית, כלומר אין תבנית קבועה ודפוסי המחשבה לא ברורים מראש אלא יש מצבים משתנים. החושב לא רוכש ידע, אלא רוכש יכולת עיבוד, יישום ושיפוט של מצבים משתנים והסקת מסקנות מתאימות.

בכל משחק נוצרת אפשרות לפיתוח חשיבה מסדר גבוה כיוון שקיימים בו כל התנאים הדורשים חשיבה מסוג זה.





דוגמאות של מיומנויות חשיבה מסדר גבוה הקיימות במשחקים:

- 1] שלילת אפשרויות.
- 2] הבנת הנחות חבויות.
- 3] פתרונות מרובים טובים.
- 4] בחירה בין מהלכים שונים.
- 5] וויסות עצמי של תהליכי החשיבה. השחקן צריך לקבל החלטות ולהתמודד בכוחות עצמו עם אתגרים.

**לסיכום:** משחקים יכולים להוות כר נפלא לפיתוח יכולות רבות.

ברשותנו למעלה מ-200 משחקים שונים ומגוונים המפתחים חשיבה מסדר גבוה, באופן חווייתי ומהנה, בשילוב אינטראקציה חברתית ופיתוח אישי, בין-אישי, לוגי, מתמטי, לשוני ועוד.

הלמוד תוך כדי משחק הינו חווייתי באווירה נינוחה, על כן הוא מתאים לתלמידים ברמות שונות, ובעלי יכולות למידה שונות. הוא מתאים למצטיינים ולמתקשים ואפילו לתלמידים שלא מסתדרים במסגרת הלימוד הרגילה, ומאפשר לכולם להתקדם מנקודת הפתיחה שלהם.

**להעברת חוגים לקבוצות וליחידים, פנו אלינו:**

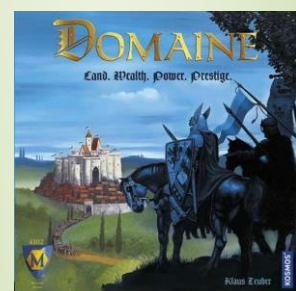
ערן סונדרפן

054-4467575

בנימין זלצמן

054-7000546

playandthink@gmail.com



**אצלנו מפעילים את המוח!**