

למידה מבוססת משחק: לא (בדיוק) מה שחשבנו¹

צביה אלגלי

אוניברסיטת בר אילן, סמינר הקיבוצים והמרכז ללימודים אקדמיים

Zvia.elgali@gmail.com

[2] "שילוב משחקים בחינוך" (לי והמר), אפילו אינטואיטיבית, נשמע טוב וראוי. על כך אין ויכוח וכמובן שהיינו כולנו רוצים לגייס את המוטיבציה והמחוייבות שיש לאנשים כלפי משחק, לצרכי למידה פורמאלית. הציור של חוזה ון קריסביק מ-1645 מדגים את מידת המחוייבות שיש לאנשים המשתתפים במשחק קלפים. ניתן לראות על פניהם את הריכוז והעניין. את אלה היינו רוצים לגייס ללמידה.

[3] גם אם הולכים מעבר לאינטואיציה, למחקר וליישום של תהליכי שילוב משחקים בלמידה, הרי שחוקרים כמו הנרי ג'נקינס, ג'יין מגוניגל, קייתי סילן וג'יימס פול גי מראים באופן מוכח, שתהליכי שילוב משחקים מסייעים לגייס מוטיבציה, מעלים הישגים לימודיים ואחרים.

[4] בנוסף, מהווה למידה משולבת משחק, הזדמנות לשינוי בתפיסת התלמיד את עצמו כלומד, והלא אנו יודעים שאחת הבעיות המרכזיות בהתגייסות ללמידה היא בעיית ה"תלמידאות" – היכולת של הלומד לקחת על עצמו אחריות ללמידה ולבצע את המשימות הכרוכות בכך. המצב הטוב ביותר היה ללא ספק, התאמה של תהליכי הלמידה ברמה אישית ללומד, כפי שמתאר הציור של רמברנדט – סטודנט צעיר מקבל הדרכה אישית מותאמת לקצב ולסגנון הלמידה שלו.

[5] לשילוב משחקים בלמידה נכרכו מושגים חיוביים רבים כמו סקרנות, התגייסות, עניין, רצון ועוד רשימה שלמה של מילים ומושגים המופיעה בפסיפס המילים הנראה כאן.

[6][7] עד כאן טוב ויפה. מוסכם על כולנו שרוב טוב יכול לצמוח משילוב משחק בלמידה. הבעיה מתחילה כשאנו מנסים ליישם את המהלך בשטח. כאן מופיעים קשיים. קשיים שמורים נותנים להם מספר סיבות. חלקן טכניות וחלקן כרוכות בבעיות של משאבי זמן, תכנון ופדגוגיה. חלק מהבעיות קשורות לערכים של למידה

¹ ההרצאה המובאת כאן, ניתנה במסגרת יום עיון של מיט"ל בנושא משחקים ומשחק ביום שני 27/1/2014.

המספרים בתחילת כל פסקה הם מספרי השקופיות במצגת הנלווית.

באופן כללי – אם יתרגלו הלומדים ללמידה מות מוטיבציה חיצונית, כפי שמתרחש בחלק מהתהליכים של למידה משחקית, כיצד נמנע מהפיכת הלומדים לתלויים במטיבציה חיצונית כזו? הבעייתיות הטכנית, היא בעייתיות הנובעת מחוסר תמיכה בציוד, אי התאמת המחשבים, בעיות של התאמת גרסאות וכו'.

[8] אמירה נוספת המעידה על התנגדות היא האמירה של מורים שלמעשה, כבר היום מתרחשת למידה משחקית בבית הספר – יש שימוש בפרסים ובתחרויות, לוח הישגים וכו'. מה שכמובן איננו קרוב להגדרה של למידה משחקית המשלבת מנגנוני משחק בלמידה או משחקים כחלק מתהליך הלמידה.

[9] ההתנגדויות הללו, נשמעות מוכרות. הן דומות מאד לאמירות אודות כשלון הטמעת התקשוב. אמירות הנשמעות מזה שנים רבות במערת החינוך ומחוצה לה. במחקר אודות הטמעת התקשוב, שערכתי יחד עם יורם קלמן, גילינו שהבניית התפיסה של הטמעת התקשוב, נובעת בין היתר מכך שלקבוצות חברתיות שונות במערכת פרשנות שונה למידת ההצלחה או הכשלון של הטמעת התקשוב. אין קונצנזוס. אבל כאן, במקרה של למידה משחקית, יש עדיין תקווה. דור שלם של מורים צעירים, שגדלו עם משחקים דיגיטליים, מגיע אט אט למערכת החינוך, ויש סיבה טובה להניח שיישום נכון של למידה משחקית יכול להוביל להצלחה בהטמעה. מה צריך לשם כך?

[10] ראשית צריך להבין שלמידה משחקית היא למידה משמעותית – עליה ואליה מתכוונת המערכת. לשם כולנו מכוונים. למידה שיש בה חוויה קוגניטיבית חזקה ומאתגרת, חוויה רגשית משמעותית וערכים נלווים שהם ראויים להילמד. יצאתי לחפש בספרות, מה אומרים חוקרים על הדרכים להתמודד עם האתגרים. מצאתי מספר היבטים הראויים להתייחסות, אם כי חשוב לציין שהעולם מדבר היום על למידה משחקית בהתלהבות, המאפיינת תהליך בראשיתו.

[11] אין עדיין מספיק מחקרים המראים את הקשיים. בכל אופן, מתוך מספר מועט של מחקרים ומתוך קריאת בלוגים של מורים המתמודדים עם האתגרים הללו, להלן מספר היבטים חשובים:

1. יש צורך בבניית משחקים מתאימים לתכניות הלימודים ולנושאים השונים. כיום אין מספיק משחקים כאלה, וגם אם קיימים, אנשי חינוך לא יודעים עליהם. יש לזכור, שאנשי חינוך מצויים עמוק בתוך עולמם, ואין להם מיומנות או זמן לחפש משחקים כאלה – יש צורך בפיתוח ובהנגשה של משחקים כאלה.
2. יש לפתח מומחיות. מומחיות הכוללת היכרות עם משחקים ומנגנוני משחק, הכשרה בפדגוגיה המתאימה, חשיבה מחדש על היחסים בין מורה לתלמיד, דרכי הערכה ויכולת טכנית שמרבית המורים לא מצויידיים בה.

3. שילוב למידה משחקית בבית הספר מצריך יכולת התמודדות עם ההשתנות המהירה בעולם התוכן ותמיכה טכנית המתחייבת על מנת להתמודד עם דרישות הציוד המשתנות תדיר.

4. מעל לכל, ללמידה משחקית, יש מטרות פדגוגיות – לשם מכוונת הלמידה. יש צורך בהבנה ובהגדר מדויקת של המטרות אותן ניתן להשיג בעזרת שילוב משחקים בלמידה.

[12] מעבר לצרכים הללו, שהם יחסית טכניים, ישנו צורך בהתאמה של המערכת. התאמה שהיא מעבר להגדרות ארגוניות כאלה או אחרות – בית הספר כפי שהוא בנוי היום, איננו מתאים לשילוב משחק בהוויה שלו. למידה משחקית, היא למידה משחקית – למידה מתוך משחק. היא מחייבת חופש להתנסות וחופש להכשל, חופש להתנסות בזהויות שונות, שליטה ברמת ההשקעה וההתנסות (קלופפר אוסטרובל וסיילן 2009). כל אלה, אינם חלק מההוויה הבית ספרית של מרבית בתי הספר הקיימים כיום בישראל. הציור של קומליס דוסרט, מתאר איכרים שמחים, משחקים. הוא מעביר את התחושה של החופש הקיים ביכולת להכשל מבלי להפסיד באמת.

[13] קושי נוסף ביישום למידה משחקית, הוא העובדה שמשחק הוא שיטה לימודית שלא בהכרח מתאימה לכולם – היא מחייבת התנהגויות מסויימות שלא כולם מוכנים להתנהג אותן, לא תמיד מגייסת מוטיבציה ללמידה אצל כולם. ישנו ההיבט התרבותי – משחק שהוא חלק מתרבות מסויימת יכול להתקל בהתנגדויות בתרבות אחרת וישנו כמובן ההיבט המגדרי. ישנם משחקים שמושכים בנים או בנות באופן שונה. על כך נכתב רבות ואנו מכירים דוגמאות קרובות לנו מתלמידנו או בני משפחה. הציור המצורף, מדגים כיצד אוסף של אנשים משחקים במשחקים שונים.

[14] על מנת להגיע ליישום של הרעיונות המצויינים של למידה משחקית, יש לגשת לסוגיה במקצועיות, ולא רק באמצעות אינטואיציה – שאולי טובה ומספיקה אצל האורקל המופיעה בציור של קמילו מיאולה, אבל בחינוך ודאי שאיננה מספיקה כאן.

[16] כאן נדרשת מומחיות. מומחיות פירוש הדבר הבנת עקרונות המישחוק והלמידה המשחקית, הערכה מושכלת ומחקרית של היתרונות והחסרונות, מהלך של הערכת פרויקטים קיימים, העמקה ולמידה של הרציונל הפדגוגי העומד בבסיס הלמידה המשחקית ופיתוח ידע תאורטי. בפיתוח המומחיות הזו, יש לזכור שמישחוק הוא עניין מורכב, גוזל זמן רב ואין בו קסם. הוא לא יכול לתקן כל בעיה!

[17] יש לזכור, שהשימוש הנוכחי בטכנולוגיות משחק, משרת היטב את הפדגוגיה הנוכחית שהיא פדגוגיה שמרנית, שאין בה מקום להתנסויות מרובות, חופש להכשל, התנסות בזהויות שונות ושליטה ברמת ההשקעה על פי רצון הלומד, כפי שתארתי קודם לכן.

כאן עולה הפרדוקס, המקשה על יישום למידה משחקית- גם אם נפתח מומחיות. אם טכניקות ההוראה הקיימות, משרתות את הפדגוגיה הנוכחית, הרי שמתקיים שילוב מיטבי ביניהן. אין למעשה צורך ביישום של למידה משחקית. אין ללמידה המשחקית מקום להשתלב בו.

[18] כרגע יש שיווי משקל, שהמערכת- כמו כל מערכת, לא מעוניינת לזוז ממנו. המורה מלמד ממקומו ליד הלוח, והתלמידים מקשיבים. לשם כך, אין צורך בלמידה משחקית.

[19] מזה חמישים שנה, ישנה תקוה בקרב קבוצות חברתיות באוכלוסייה, שטכנולוגיות מידע ישנו את פני החינוך שכבר איננו מתאים להוויה הקיומית והחברתית שהשתנתה. בעלי התקוות הללו מביטים בערגה על המצאת הדפוס שהביאה את הספר לכל בית, ואשר עם חבירתה למהפכה התעשייתית הביאה את מהפכת 'הלמידה לכל' בעולם המערבי, מהפכה בסדר גודל כזה, על אף שנחזתה עשרות פעמים בחמישים השנה האחרונות לא התרחשה עדיין. טכנולוגיה לא הצליחה לשנות את פני החינוך. מה שיכול לשנות את החינוך הוא הפדגוגיה. הצילום המופיע כן, של מסילת רכבת, משווה את הפדגוגיה למסילה. המסילה שעליה נוסעת הטכנולוגיה. אם לא יהיה צורך בטכנולוגיה מסויימת, היא לא תיכנס למערכת החינוך, ולכן גם לא תוכל לשנות אותה. צריך להחליף את המסילה כדי שרכבת משוכללת יותר תוכל לנסוע עליה.

לקריאה נוספת:

- Lee, J. J. & Hammer, J. (2011). Gamification in Education: What, How, Why Bother? Academic Exchange Quarterly, 15(2). <http://www.gamifyingeducation.org/files/Lee-Hammer-AEQ-2011.pdf>
- [Justin Marquis](#) The Trouble with Gamification
- <http://www.onlineuniversities.com/blog/2012/07/the-trouble-gamification/>
- <http://www.digitalpedagog.org/?p=1416>