

18.94x25.04	1/6	עמוד 100	ה ד ה ח י נ נ ר	31/10/2013	39524684-1
83313					

חיים חינוך

בשטה עזרה ראשונה עזרה שנייה פרספקטיבה כנסים ספרים זיכרונות

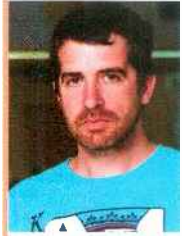
המורים רוצים לשחק בשיעורים

קבוצה של מורים צעירים מבקשת לעודד הוראה באמצעות משחקים. לכנס שארגנו בחופשת סוכות הגיעו יותר ממאה מורים, ששמחו ללמוד על האפשרות המרתקת. מיכאל גורודין, יו"ר העמותה למשחקי תפקידים בישראל ומורה בתיכון "ליד האוניברסיטה" בירושלים: "משחקים זה לא רק צחוקים"

אמתי מור

17.65x22.32	3/6	עמוד 102	ה ד ה ח י נ נ ר	31/10/2013	39524692-0
83313					

ניר מירצקי:
 "אפשר לראות שבשנים האחרונות החינוך מנסה לגשת בצורה נכונה יותר לתלמידים".
 ולמידה באמצעות משחק היא לדעתו, צעד חשוב בכיוון הזה



ניר מירצקי, "ברור לי שמשחקים בנושא השואה הם דבר לגיטימי ורצוי, וברור לי שיהיו עוד כאלה בעתיד הקרוב"

שהוא שחקן מנוסה, הוא רגיש במיוחד לסכנות האפשריות במשחק לא מוצלח. "כשלמדתי לתעורת הוראה", הוא מספר, "נתנו לנו מאמר על משחקי תפקידים בהוראת היסטוריה. חשבתי לעצמי שיופי, הנה סוף סוף משהו שאני אוהב ומתחבר אליו. אבל המשחק שתואר שם היה גרוע, וברור לי שזה לא היה יכול לעבוד בכיתה עם תלמידים".

מה מבדיל משחק טוב ממשחק גרוע?

"מה מבדיל שיעור טוב משיעור גרוע? יש הרבה גישות שונות למשחק, אבל יש כמה דברים שכדאי שיהיו בו. למשל מטרה, מכשול ואמצעי. אם במשחק אין לדמויות איזושהי מטרה ברורה, מכשול בדרך למטרה ואמצעי לעבור אותו, זו בעיה. או במקרה של הרמויות, אם אין לדמות מוטיבציה ברורה, זה לא יעבוד. המשחק לא יעניין, ובמשחק לא מעניין לא ישחקו, בטח לא תלמידים".

גורודין מאמין שלא צריך בהכרח לספר לתלמידים שהם עומדים ללמוד דרך משחק תפקידים אלא פשוט לחלק אותם לקבוצות ולזרוק אותם לתוך סיטואציה משחקית. "כשלימדתי על האימפריה הרומית חילקתי את הכיתה לקבוצות, וקבוצה אחת הייתה אחד השבטים הגרמאניים. סיפרתי להם שמגיע שליח שמספר להם שהקיסר נפל והם צריכים להחליט מה הם עושים עכשיו. באופן טבעי הם התחילו לדבר ולהתווכח, ומתוך זה נוצרו הרמויות שלהם, וגם המשחק".

גורודין מדגיש שזה לא קל, אבל חשוב שאם מצליחים ליצור דמות בתוך סיטואציה משחקית מעניינת, הפוטנציאל גדול. "כשהמשחק מעניין, אנשים משחקים. משחק זה משהו שאנחנו עושים כמעט מגיל אפס, זה טבעי לנו ככני אדם. התלמידים מכירים את זה ולכן לא צריך לקרוא לזה בשמות מפוצצים כמו 'משחק תפקידים על האימפריה הרומית', אלא פשוט ליצור את המשחק".

משחקים דיגיטליים ומשחקי תפקידים

מתחילת השנה מוביל גורודין, כיו"ר העמותה למשחקי תפקידים, מהלך מעניין של שיתוף פעולה בנושא למידה באמצעות משחק עם ניר מירצקי, יו"ר GameIS – העמותה של תעשיית המשחקים הדיגיטליים בישראל. בסוכות הם ארגנו כנס בשם "משחקים וחינוך", שהיה אחד מאירועי פסטיבל "אוטופיה" (פסטיבל מדע בדיוני) בתל אביב. "זו סנונית ראשונה של שיתוף פעולה בינינו", מספר גורודין, "ושל שתי העמותות בתחום החינוך".

ההזמנות להשתתף בכנס הופנו בעיקר למורים, ותכנית הכנס נבנתה כך שכל מורה שהגיע יוכל לחזור לכיתה "עם משהו ביד", לדברי גורודין, ולהשתמש בכלים שרכש באירוע. וזה הצלחה. כ-150 משתתפים, רובם מורות ומורים צעירים, הגיעו לכנס במרכז חמד"ע (חינוך מדעי) בתל אביב. בהתחשב בעובדה שהכנס היה בימי החופשה והוא אינו מוכר לגמול השתלמות, ההשתתפות הייתה מרשימה. מבט בתכנייה הסגיר את העובדה שליוזמיו אין ניסיון בכנסי חינוך. בין הדוברים שובצה כמות יוצאת דופן של

מורים בפועל ומורים בעבר, שקיבלו זכות דיבור לאורך כל היום, ולא רק, כמקובל, כמושב האחרון. "חשוב לנו שמורים ידברו ושמורים יישמעו", אמר גורודין בדברי הפתיחה, והרגיש שהוא מקווה שלמפגש יהיו תוצאות פרגמטיות. מירצקי דיבר אחריו. "אפשר לראות שבשנים האחרונות החינוך מנסה לגשת בצורה נכונה יותר לתלמידים", הוא אמר, ולמידה באמצעות משחק היא, לדעתו, צעד חשוב בכיוון הזה.

פרופ' מיקי רונן, ראש המחלקה לטכנולוגיות למידה ב"ח.ת. המכון הטכנולוגי בחולון, אמרה ש"משחק הוא צורת למידה טבעית וילדים בוחרים בה באופן חופשי", והרגישה את הקשר בין הנעה (מושג מיתי בעולם החינוך. השאלה כיצד יוצרים הנעה אצל תלמידים מטרידה כל מי שעמד אי פעם לפני כיתה) לבין הנאה, תוצר לוואי נפוץ של משחקים. רונן הציגה שאלה שעוררה דיון ער גם בקרב הקהל וגם

גורודין: "אנחנו רוצים להגיע למשרד החינוך ולוועדת החינוך של הכנסת, להציג את הדברים ולקדם את הרעיון. הכיוון הוא פרקטי, חד-משמעית. אנחנו לא רוצים לכתוב מאמר, אלא שמורים יבדקו איך זה עובד בשטח"

בקרב דוברים אחרים: האם יש מקרים שבהם לא מתאים ללמד באמצעות משחק? לדעתה, בתכנים מסוימים, השואה למשל, ומול קהלים מסוימים שאינם "זמינים למשחק" מכל מיני סיבות אפשר לוותר על התענוג (ראו גם מסגרת בעמ'...).

זיו קיטר, מפתח משחקים, נעל את שלב הפתיחה של הכנס וטען נחרצות: "כל נושא יכול להילמד באמצעות משחק". לדבריו, אם יש סרטים טובים על השואה, יכולים להיות גם משחקים טובים, והוא אף ציין כמה דוגמאות של משחקי מחשב שהרקע שלהם הוא מלחמת העולם השנייה. "אני משוכנע", הוסיף, "שהחיבור בין אנשי משחק לאנשי חינוך הוא חיבור מצויני שיכול לתרום הרבה ללמידה ולחינוך".

ההרצאות כמושבי הכנס עסקו במשחקים דיגיטליים ובמשחקי תפקידים והוצגו בהן ממצאי מחקרים ומצגות מהתנסויות שונות של מורים, מהנכחים ופסיכולוגים בשילוב משחקים בחינוך. הבחירה במתכונת של הרצאות פרונטליות העיבה מעט על ההתלהבות והסקרנות של הקהל, שהתקשה להישאר מרוכז. ואולי זה היה בעצם תרגיל מחוכם שנועד להוכיח אפילו כאן שמשחק עדיף על הרצאה.

להרוג חצי מהפרות בכפר

טלי לרנר, מורה למדעים ולסביבה מבית הספר "מבואות הנגב" בקיבוץ שובל, חולקת מנסיונה ללמד על

17.09x23.09	4/6	עמוד 103	ה ד ה ח י נ נ ר	31/10/2013	39524704-4
83313					

ללמוד על השואה דרך משחק?

בעתיד הקרוב.

"במשחק המלחמה המיתולוגי 'קול אוף דיוטי', מדרגים מירצקי את טענתו, "יש סצנה מפורסמת שבה אתה חייל בכוח רוסי שנוחת בסטלינגרד. הרמות שרצה לפניך מקבלת רובה ואתה מקבלת תחמושת. אתה צריך לרוץ אחריו עד שהוא מת, כדי לקבל את הרובה שלו. זה מבוסס על מה שהיה שם באמת – לא היו מספיק רובים לחיילים. שיחקתי את זה לפני עשר שנים, ועד היום אני זוכר את תחושת חוסר האונים. העובדה שהצ'אנס שלך תלוי בכך שיקרה משהו לזה שלפניך זה דבר שלא היה יכול לעבור בשום שיעור היסטוריה".

לדעת מירצקי הבעיה בפיתוח משחק שעוסק בשואה נוגעת לבניית הרמות. "הרמות במשחק היא של מי שחווה את השואה וזה קשה מאוד לעיבוד, כי אלו היו בדרך כלל אנשים נטולי בחירה, וכחירה היא

דבר מרכזי במשחק. לכן דרושה הרבה חשיבה על בניית הסיפור ועל הרמות. לא פשוט לתכנן חוויה תורמת ומכבדת שגם מלמדת ערך, וצריך לזכור שמשחק אמור להיות גם מעניין וסוחף".

לא נשמע לך צורם הצירוף "משחק שואה"? "קשה לענות על השאלה אם זה ראוי ברמה המוסרית, כי מבחינתי היא לא קיימת. ברור לי שאפשר להעביר את התוכן הזה בצורה מכובדת, לא פחות מאשר בקולנוע,

בספרות, בתיאטרון או במוזיקה. ברור שאם משחק שעוסק בשואה הוא מבזה או תהיה עליו ביקורת, כמו שתהיה על סרט או על ספר שייבזה את השואה. השאלה נובעת מבורות סביב מדיום המשחק. זו 'גזענות' כלפי משחקים", הוא אומר בחיך.

בעיניו העיסוק בשאלה המוסרית טומן בחובו לא מעט צביעות: "יש משחקים שעושים דברים נוראיים ברמה המוסרית, אבל הם נחשבים בידור. יש משחק בשם GTA, שבו הרמות שלך היא של פושע חסר רחמים. אתה לא נענש על הפשעים שלך ואתה מתקדם לפי משימות שקשורות לפשע. אחרי שרואים משחק כזה, השאלה על משחק איכותי ומכובד שעוסק בשואה נראית מזוהה".

הזמן, הוא מאמין, יעשה את שלו: "נצחק על השאלה הזאת בעוד עשר שנים, כי זה יהיה מובן מאליו. בהתחלה זה יעורר מחלוקת, אבל אם זה יהיה מכובד וטוב, זה יעבור".

פרופ' מיקי רונן, ראש המחלקה לטכנולוגיות למידה ב-HIT, המכון הטכנולוגי בחולון, הציגה בפתיחת הכנס "משחקים וחינוך" שאלה שההדהד לאורך היום כולו: האם כל נושא ראוי להילמד באמצעות משחק? האם אפשר וראוי ללמוד על השואה באמצעות משחק?

ניסיון כזה כבר נעשה ב-2008 וחולל סערה. מעצב המשחקים הבריטי לוק ברנארד המציא את Imagination is the Only Escape, משחק שבמרכזו סמואל, ילד יהודי, בצרפת הכבושה בימי מלחמת העולם השנייה. לרשותו של סמואל במלחמתו בנאצים עומדים דמיון, תושייה וחבר – כלב. ברנארד טען, לפי כתבה שפורסמה אז ב"גלובס", שמדובר במשחק חינוכי שמטרתו ללמד ילדים על השואה. אך הוצאת המשחק בוטלה בשל ההתנגדריות העזות.

כעת, כפי שפורסם באתרים שונים, ברנארד מגסה



מתוך משחק המחשב שעדיין לא ראה אור

לגייס 125 אלף דולר כדי להוציא את המשחק לאור. בסרטון באתר "אינדיגוגו" לגייס תרומות הוא אומר שלדעתו תעשיית המשחקים כבר בשלה לעסוק בנושאים רציניים יותר, כדי לחנך ילדים ולגרום להם להרגיש משהו: להרגיש את אימי המלחמה.

ניר מירצקי, יו"ר עמותת GameIs ומפתח משחקים דיגיטליים, מסכים: "התרמית הרווחת בצייבור על משחקים היא שמדובר בדברים כמו קנדי קראש (להיט סמרטפונים ממכר) ומרוצי מכוניות", הוא אומר. "כ'גיימר' חבל לי שלא מרכיבים על המשחקים המורכבים שמערבים רגשית את השחקן. יש המון כאלה".

ראוי לדעתך שיהיה משחק על השואה? "כן. כמו שקולנוע הוא לא רק קומדיה, משחקים הם לא רק בידור. נושאים רציניים הם חלק טבעי ממשחקים עמוקים שקיימים היום. ברור לי שמשחקים בנושא השואה הם דבר לגיטימי ורצוי, וברור לי שיהיו עוד כאלה

- ניר מירצקי.
- "ברור לי
- שמשחקים
- בנושא השואה
- הם דבר לגיטימי
- ורצוי, וברור לי
- שהיו עוד כאלה
- בעתיד הקרוב"

17.06x22.69	5/6	104	עמוד	ה ד ה ח י נ נ ר ך	31/10/2013	39524710-1
83313						

יתרון נוסף בלמידה באמצעות משחק הוא האפשרות שלו להאיר את בית הספר באור חדש בעיני התלמידים. "המשחק מאוד מחבר את התלמידים", היא אומרת. "בעולם הדיגיטלי בית הספר איבד בעיניהם הרבה מהתועלת שלו, וגם אם זה לא בהכרח נכון, זו התפיסה. המשחק גורם להם לראות את בית הספר אחרת, לחוות בו משהו כיפי ומעניין, בניגוד למה שהם מרגישים בדרך כלל".

אולי כדאי לזרוק את הכפרים והמהברות ולעבור להוראה באמצעות משחק בלבד?

"אני לא חושבת שצריך לעבור ללמידה במשחק בלבד, גם מהסיבה שכל דבר שנעשה רק אותו לאורך זמן יימאס. אבל נכון להוסיף את המשחק לדרכי הלמידה. המשחקים מאפשרים לי לגעת בדברים שהילדים לא מתחברים אליהם

לפני כעשר שנים השתתף גורודין בקבוצה ששיחקה משחק תפקידים על הקרב בסטלינגרד. אחרי ארבע שעות משחק, הוא אומר, "למדתי על הקרב הזה, על המלחמה ועל התקופה יותר מאשר בכל שיעורי ההיסטוריה שהשתתפתי בהם כתלמיד"

בצורת חומר לימודי יבש, כמו כלכלה או הפער בין מה שאנחנו עושים לבין מה שנכון לדעתנו לעשות. כאשר הם מדמיינים את עצמם כבעלי משפחות או כפוליטיקאים שצריכים לקבל החלטות הם נהיים מודעים לקושי ההחלטי בכעיות מורכבות וקשות כמו בחיים. והעיקר במשחק הוא היכולת לצאת ממנו, להתכונן בדברים, לחשוב עליהם וללמוד".

איך מתקבלת גישה כזאת בקרב מורים, בעיקר ותיקים יותר?

"כל דבר חדש בעולם, לא רק בחינוך, מרתיע. אבל אם יש מי שמעז ומנסה, הוא מלהיב ומסקרן את השאר. אנשי חינוך היום צמאים לרעיונות שישינו את התחושה של חוסר הרלוונטיות שבתי הספר אפופים בה. יש תשוקה לשינוי ומוכנות מאוד גבוהה לשמוע דברים ולהתנסות. מי שעוצר את זה יותר זה לדעתי משרד החינוך וגורמים אחרים, ולא המורים עצמם. המורים מאוד מסוקרנים ומוכנים לנסות דברים חדשים".

כמורה בעלת ניסיון יחסי בתחום, יש לה כמה עצות למי שמבקש להתנסות. "הרבר הכי חשוב, היא אומרת, "זה לעורר הזדהות עם המשחק. להפיש את האמיתיות במה שעושים. אחרת זו עוד משימה לימודית לא מועילה ולא רלוונטית בעיני התלמידים. בנוסף צריך להגדיר טוב מאוד את גבולות המשחק, את הכללים, את הזמן, את נושאי הדיון. למשל, לא לאפשר באספת הכפר דיון על הוצאות

זיהום סביבתי באמצעות משחק: "ביקשתי מהתלמידים ליצור כפר דמיוני בימי הביניים שבו כל אחד מהם הוא בעל משפחה. הם היו צריכים להחליט איך קוראים להם, מה המקצוע שלהם, כמה ילדים יש להם, מה יש להם במשק וכו'. בשלב הבא תיארו את הכפר, וממש ציירונו מפה שלו ונכנסו לפרטים".

אחרי שבראו את עולם המשחק, החלו התלמידים לשחק. לרנר אמרה להם שחילופי העונות ושינויי מזג האוויר, נוסף על ריבוי הפרות במשקי הבית של כל אחד, מובילים לצמצום משאבים משותפים, שמסכן את המשך החיים בכפר. "הכרזנו על אספת תושבים שבה יקבלו החלטה על המשך הדרך", היא מספרת. ההחלטה שהתקבלה הייתה אכזרית אך אמיצה: כל אחד יהרוג חצי מהפרות שלו, וכך יוכלו להימנע מהאסון הסביבתי המתקרב. "בשלב זה", מספרת לרנר, "ביקשתי מכל אחד לכתוב לי על פתק אישי אם הוא מתכוון לקיים את הבטחתו לתושבי הכפר או לשמור על הפרות שלו, שמהוות את עיקר הכנסתו. למחרת היא חשפה לפני התלמידים את האמת המרה: רבים מתושבי הכפר פעלו בניגוד להחלטת האספה, ולכן המשאבים הטבעיים אזלו והכפר נהרס.

סיפור יפה, אך מה השגת בזה?

"בנושאים כמו זיהום סביבתי תלמידים נוטים להיות מאוד נחרצים. הם ישר רוצים לחוקק חוק שאוסר על זיהום ולכלוא את המזהמים. הם לא מעוניינים במורכבות ולא מודעים לבעיית ה'טרגדיה של נחלת הכלל', ולפיה כל אחד יודע לשמור היטב על סביבתו האישית, למשל ניקיון בבית, אבל ברגע שהוא במרחב הציבורי הוא חושב לעצמו, טוב, אם רק אני אלכלך אז לא יקרה כלום. במשחק עסקנו אמנם בעולם דמיוני ואחר, ולא בזיהום סביבתי, אבל התלמידים מצאו את עצמם במצב מורכב יותר. הם הבינו דרך החוויה שזה לא כל כך פשוט".

האם מהלך מורכב וארוך כמו המשחק הכרחי בשביל זה?

"זה לא היה קורה בלי המשחק. אם לא היינו מתארים את הרמויות בפירוט, אם לא היו לדמויות שמות, אם הם לא היו צריכים לחשוב על הילדים של הרמות, על הפרות שלה, להשתתף באספה, לא היינו מגיעים לאותה חוויה. זה היה נשאר בגדר דיון אינטלקטואלי לא מעניין ולא רלוונטי ובעיקר לא אמיתי".

לדעת לרנר, המשחק הוא תוספת מצוינת לארגון כלי ההוראה. "עולם הלמידה השתנה", היא אומרת, "אנחנו כבר לא מכינים את הילדים לעולם שבו הידע הוא השולט, אלא גם היצירתיות והיכולת לפתור בעיות ולחשוב עם אחרים. בעידן הסמרטפון אין כבר אותו ערך לשינון, ואני כמורה לא בהכרח יודעת יותר מהם על העולם. המשחק מאפשר לתלמידים לחוות סיטואציות לא רגילות, חיבור לדילמות בצורה ישירה ורגשית, הבנה של מורכבות, הרבה יותר מדרכי לימוד אחרות. הילדים נדרשים לעסוק בכל הדברים האלו בעולם האמיתי, והמשחק מאפשר להם חוויה דומה לזה".

טלי לרנר:

כאשר

התלמידים

מדמיינים את

עצמם כבעלי

משפחות או

כפוליטיקאים

שצריכים לקבל

החלטות הם

נהיים מודעים

לקושי ההחלטי

בבעיות

מורכבות וקשות

כמו בחיים"



טלי לרנר. "כמורה

למדעי הסביבה,

המשחקים

מאפשרים לי לגעת

בדברים שהילדים

לא מתחברים

אליהם כחומר

לימודי יבש"

18.75x23.11	6/6	105	עמוד	ה ד ה ח י נ נ ר	31/10/2013	39524716-7
83313						

רוצים לאסוף את החוויות ולראות מה קורה כשמיישמים את הרעיונות. כרגע המצב הוא שיש מעצבי משחקים שאומרים 'יש לי משחק', ויש מאמרים **אקדמיים** על משחקים שנעשו בתנאי מעבדה – בלי הלכלוך של עבודה בשטח עם תלמידים בכיתות. לנו חשוב היישום הפרקטי. אנחנו גם רוצים להגיע למשרד החינוך ולוועדת החינוך של הכנסת, להציג את הדברים ולקדם את הרעיון. הכיוון הוא פרקטי, הדיממטעית. אנחנו לא רוצים לכתוב מאמר, אלא שמורים יברקו איך זה עובד בשטח".

כיהא לשחקן במשחקי תפקידים, גורודין מרשה לעצמו לדמיין עתיד ורוד במיוחד: "אולי עוד איקס שנים כל תכנית להכשרת מורים תכיל פרק על שימוש במשחקים והיו השתלמויות למורים בתחום". אבל כיהא למורה, רגליו גם נטועות בקרקע: "יישום זה אף פעם לא פשוט, בטח לא בהוראה. אם לא הייתי מורה הייתי אומר, מה הבעיה? משחקים זה מצוין, אז קדימה, תשתמשו בזה. אני שומע אמירות כאלה מחברים שהם לא מורים. אבל המשימה היא להבין איך לוקחים את הרעיונות הטובים, כמו אלה שעלו בכנס, ועושים אתם משהו".

להורג, אלא רק על חלוקת המשאבים, כי קל לילדים לגלוש לדברים האלו. אבל הכי חשוב זה לנסות. זה משהו שאי אפשר ללמוד דרך קריאת כתבה בעיתון, אלא רק דרך ניסיון".

לא קל לבנות משחק

כ"ממשתתפי הכנס נשאו בתום המושבים הרשמיים כדי לנסות ליישם. הם התחלקו לשתי קבוצות מעורבות של מורים ושל מפתחי משחקים. קבוצה אחת התמקדה במדעי הרוח ובמשחקי תפקידים והשנייה במדעים ובמשחקים דיגיטליים.

גורודין: "זה לא קל לבנות משחק, בטח בקבוצה גדולה. מה שהם ניסו לעשות זה מה שרצינו שיצא מהכנס הזה: לחשוב איך לוקחים יחידת לימוד כלשהי ובונים לה משחק טוב".

הקבוצה של מדעי הרוח בחרה באתגר רציני: ספר עזרה ונחמיה, שאפילו יחסית לתנ"ך הוא ספר קשה ויבש. "הם הלכו לכיוון של משחק תפקידים", מסביר גורודין, "התחילו לנסות לפרק את זה. מומחי המשחק התמקדו בעיצוב המשחק, והמורים התמקדו בידע, בדילמות, ברעיונות. הם העלו שאלות כמו מי האנשים שחיו שם, אילו רעיונות היו להם וכו'". לדבריו, אי אפשר לבנות משחק בשעה אחת, "אבל התהליך התחיל וזה עוד ימשיך. זה מה שחשוב".

קבוצת המדעים התמקדה במשאבי הטבע ובחלוקה שלהם לסוגים. הם ניסו לבנות משחק מחשב שבו דמות שנסחפה לאי בודד הייבת להשתמש במשאבים על האי כדי לשרוד. "המשחק לא מציג את המשאבים בטבלה גדולה שהמורה משרטטת על הלוח", מסביר גורודין. "זה מוטמע במשחק ובהתייחסות של הדמות למשאב בתוך המשחק. כלומר, המשחק מאלץ אותך להשתמש במיומנות הירע ולדעת לאיזו קטגוריה שייך משאב כזה או אחר".

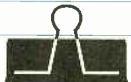
מורה אחרת חשבה שיהיה מעניין ליצור למשחק שלב שני, שבו דמות חדשה מגיעה אל האי והיא יכולה להשתמש רק במה שהדמות הראשונה השאירה לה. "העניין הזה של שלב א' שאחריו מגיע שלב ב' יותר קשה הוא עניין בסיסי במשחקים", מסביר גורודין. "כאן העלייה בשלב קשורה לרעיון הלימודי שניצול משאבים משפיע לאורך זמן".

איך אתה מסכם את הכנס?

"הכנס היה מאוד נחמד והמשתתפים נהנו, אבל אם זה יסתכם בכך – לא עשינו כלום. נוצר כאן מפגש בין מורים למעצבי משחקים, ואני כבר יודע על גלגול של רעיונות בעקבות המפגש הזה. בנוסף נוצר קשר עם **המכון הטכנולוגי בחולון**, שכבר אמרו לי שמאז הכנס הם רואים תנועה ערה יותר באפליקציה שהם הציגו".

מה אתם מתכננים לעתיד?

"אנחנו מחפשים מורים שיבואו ויגידו 'אני הולך לנסות השנה משחקים לטובת למידה'. מבחינתי אפילו בשיעור אחד, בשבוע אחר, במשהו קטן שהם למדו בכנס. אנחנו



כשצלחת מעופפת מתרסקת בבית הספר

גם זו ררך ללמוד: תלמידי בית הספר היסודי North Harringay שבלונדון הופתעו בוקר אחד לגלות שצלחת מעופפת התרסקה בחצר בית ספרם. השטח סומן וגורד, וליד השברים עמד שוטר שרשם בקדחתנות בפנקס שלו. אדם אחר, לכוש חליפת חלל אטומה ועוטה מסיכה, אסף ממצאים לבדיקת מעבדה. כשהסתיימו רישום הרוח ואיסוף הממצאים הורשו התלמידים לחקור בעצמם את שברי החללית.



הסצנה המקורית הזאת הייתה יריית הפתיחה של יום בית ספרי לעידוד כתיבה יוצרת. לפי ידיעה שפורסמה ב"אינרפונט" ב-4 באוקטובר 2013, אביו של אחד התלמידים בנה את החללית וגם גילם את האישי בחליפת החלל, ואילו השוטר היה שוטר אמיתי מתחנת המשטרה השכונתית, שהתנדב לסייע לצוות המורים בבימוי האירוע.

כמשך היום זכו הילדים לבטא את הרגשות והמחשבות שעוררה בהם נחיתת החללית בשורה של פעילויות: דיונים, תרגילי דרמה, אמנות וכתיבה. לדברי הלן קונור, מורה בבית הספר, הילדים יצרו במרחק כל היום והציגו תוצרים פנטסטיים, גם בכתיבה.

הידיעה המלאה: <http://tinyurl.com/p86p7hw>