

המורה

על סודות המורה

המורה והתורה

בספרות התנועה של בונדי

המורה והתורה

מסדנת המורה

על ספרים

א-1 חשוון תשל"ו — אוקטובר 1975

תוכן העניינים

עמוד

בשכילי הגהשכה וכדרכי ההוראה והחינוך

1	על מדוכת הכתיב — שלוש בעיות ושאלות שמונה	—	אברהם צלמון
6	החינוך היעיל (C.B.T.E.)	—	יהושע וינשטין
	בית-הספר כספק שירותי-חינוך והישגי תלמידיו	—	מיכאל הן ואריה לוי
12	(גישה סוציולוגית)		
17	מה רע בחינוך המוסדי ?	—	בנימין יונס
21	"הילד טעון הטיפוח והילד ה'אורגאני' "	—	סוגיה מרכז
23	חינוך לצפייה בסרטי הקולנוע והטלוויזיה	—	שמעון אפשטין
28	עיון ב"כובת ממוכנת" לדליה רביקוביץ	—	עדה ברקאי

מרכזי מרטיין (עשר שנים למותו)

32	שאלת הערכים והחינוך לערכים במשנת בובר	—	אריה כהן
55	הסמכות המחנכת בסיטואציה החינוכית במשנת בובר	—	ברוך סגל
66	בובר בשיחה עם נציגי הסתדרות המורים	—	דב ילון

רבי יהודה הלוי (900 שנה להולדתו)

72	בעיות בהוראת ספר "הכורזי"	—	מנשה רובשני
79	שירי ריה"ל בבית-הספר	—	גר כהן
81	יהדות ספרד וארץ-ישראל בימי ר' יהודה הלוי	—	אריה מנצ'ר

מסדרנת המורה

85	איך לימדו ילדים בשער-הגולן	—	הנה שמור
91	משחקים בלשון לאהבת הלשון	—	בינה שופט
94	לימוד הכתיב והדקדוק לפי אותיות השימוש	—	גאונה כהן
95	הוראת החשבון בכת"ס היסודיים ורציפות השיטה	—	שרגא שפר

על ספרים

104	ההתבגרות — יוסף גלנין ; "נעורים בקיבוץ" — יוסף ארנון ; "לכסיקון לתודעה יהודית" — אביב עקרוני ; מחקר דיאלקט ערבי של יהודים — ניר שוחט ; "המשחק — ערכיו ובעיותיו" — מישה גילדשטיין ; "קאפקא בעברית" — צבי קרניאל ; שני ספרים חדשים של מחבר אחד — יהושע ירון ; על ספרים בספרות, בלשון ובחברה — יוסף שה-לכץ ; הצצה בספרים שונים — צמח צמריין ; "פרוידיקה סקטוריאלית" — עדה הרצברג ; ספרים שנתקבלו במערכת		
127	דברי סיום — העורך		

משחקים בלשון לאהבת הלשון

לטפח כתיב נכון.
לטפח יחסי חברה נאותים — כל אלה תוך פעילות משחקית מהנה.

תיאור שניים מהמשחקים והרציונאל
1. "מלשיין" (פעלים ושמות מופשטים הקשורים באברי גוף האדם).

המשחק מכיל:
לוח בצורת גוף אדם, ועליו מסומנים מספרים, ליד 12 אברים.
24 לוחיות קטנות, עליהם כתובים פעלים ושמות, הקשורים באברי הגוף (מעין, עיון, עוקב, מעקב וכו').
שתי קוביות ממוספרות.

איך משחקים:
כל משתתף נוטל שתי לוחיות (שאר הלוחיות מהוות "קופה"). הראשון מטיל הקוביות, שלוש אפשרויות בפניו: לבחור במספר שעל אחת הקוביות, או סכום שני המספרים. יש לו לוחית מתאימה משבצה בלוח האדם. לדוגמה: ● ● ●
אם 1 — כתוב במקום עין. 2 — במקום אף. יכול מטיל הקוביות לשיבץ פועל או שם הקשורים בעין או באף, או — מלה המתאימה למספר 3, שהיא צירוף 1+2 זאת, כמובן, אם מצוייה בירו הלוחית המתאימה. שיבץ מלה נה-אימה — זכה בשתי נקודות ונוטל לוחית מה"ק-פה"; שיבץ שתי מלים לאבר גוף אחד — זכה בשמונה נקודות. את המשחק ניתן לגוון בצורות שונות ולקבוע חוקים שונים.

מדוי תרומתו של משחק זה לילד?
במשחק זה עומד הילד על הקשר שבין הלשון והאדם ומגלה אחת מתופעות צמיחת הלשון. פעלים ושמות מופשטים שצמחו מאברי גוף האדם. תופעה זו עשויה "להאחיב" עליו את הלשון, בגלותו את קרבתה אליו, ולעורר את סקרנותו

עוד בראשית המאה נודע¹, כי אין זהות בין לימוד הלשון בתהליכים העיוניים ובין הקניית המיומנות של שימוש לשוני נכון. מן ההתבוננות בתהליכי ההוראה בלשון עולות עדויות לקיומם של קונפליקטים בין כוחות נוגדים ה-מופעלים בהם. בין השאר, יש לתגובות אלה חלק באי-הפופולאריות האוניברסאלית של לימודי הלשון²; בהוראת העברית אפשר לגלות ארבעה קונפליקטים³. קשיים אלה, ובמיוחד היחס הבלתי אוהד ללימוד הלשון, עודדוני לחפש גישה מתודית המתבססת על ערור נכונות התלמיד להשקיע את המאמץ האינטלקטואלי הנדרש ממנו, כדי להכיר את תופעות הלשון ולהבינו, גישה שתעורר רגישות לתופעות לשון ויחס אוהד ללשון.

לצורך זה פיתחתי, בין השאר⁴, כחמישה-עשר משחקים בלשון. המשחקים מטפלים במגוון נושאים מתחום הלשון — ומטרותיהם:
"להאחיב" את הלשון על התלמידים, בעזרת גילוי תופעות מרתקות בלשון;
להעטיר את אוצרם הלשוני של התלמידים בתארים, בפעלים ובשמות מופשטים, הדרושים להם למבע מדויק, בוזר ומגוון;
לטפח את הקשר בין לשון וחשיבה ולפתח את החשיבה באמצעות הלשון;
לחוות את תופעת ההפתחות הלשוני (במשחקים אחדים מובלט הקשר בין לשון ואדם, לשון והיים, לשון והטבע הסובב וכן ההפתחות הלשוני בצד ההפתחות של התחומים שונים);
הבנת הגדולה שבפסיטות העיקרון של ה"שורש" — סוד הצמצום והארגון מזה, ופוטנציאל ההסתעפות מזה;

להבחין בגוונים השונים של מלים דומות ולבחור במלים המתאימות ביותר לצורך המסויים; להקנות את יסודות המשפט, תוך כדי בניית משפטים (ולא על ידי ניתוחם);
ליהנות מציוירות הלשון;

משחק חדש, בחפשו מלים רבות לשורש אחד.
6. **טיפוח יחסי חברה הוגנים.**

עקרונות שעליהם מתבססים כל המשחקים

1. **הילדים מכינים לעצמם משחקים** — תהליך הכנת משחק הוא תהליך למידה, שהתוצר הוא משחק. בתהליך למידה זה המטרה מוגדרת וה- תוצר ניתן להערכה על ידי התלמידים עצמם. בתהליך הכנת המשחק לומדים הילדים אוצר לשוני המאוגד סביב עיקרון מסוים, כשהם משווים, בודקים, ממיינים, נעזרים במילון, גווע- צים ביניהם. הכנת משחק היא יישום יצירתי של עקרונות אותם גילו תוך כדי "שיחוק" במשחק המוכן.

2. **לוח הבקרה** — הוצא המצאי של המשחק. מצאי הערוך בצורה המקילה על הילד להעזר בו. חידוש זה נועד לעזור לילד ולהקנות לו ביטחון, שהרי משחק אינו מבחן. מתד גיסא רצוי, שהמשחק יכיל גם מלים, שאינן באוצרו הלשוני של הילד, כדי שבאמצעותו יתעשר בהן; ומאי- דך גיסא אסור שילד יובא במבוכה במשחק. לוח הבקרה מתיר לנו את הסבך: אפשר "להציץ" בו במקרה של ספק, או אי-ידיעה. אפשר לקבוע תנאים לשימוש בלוח הבקרה. למשל: משלמים בנקודה תמורת הזכות להעזר בו. ואילו טעות גורמת להפסד כפול. בצורה זו יעודד הילד להעזר במקור, במקום לשגות. אפשר לקבוע, שכל המשתתפים מסתכלים בלוח הבקרה לפני תחילת המשחק, ואפשר לקבוע כל תנאי שייראה לילדים.

3. **קשר בין לשון וחשיבה** — הלשון היא גם כלי לחשיבה וגם אמצעי לפיתוחה. במשחקים מוזמן הילד לבצע פעולות חשיבה בכלים לשוניים. התרומה כפולה — העשרת הלשון ופיתוח החשיבה, תוך "הזנה" הדרגתית ביניהם. סוגי החשיבה ורמות החשיבה במשחקים מגוונים — החל בפירוש ויישום, כולל אנאליזה וסינתזה.
4. **עידוד עבודת צוות** — אין זה סוד שבכיתות רבות יושבים הילדים בקבוצות ומתימרים לעבוד עבודת צוות, אך זו מהם והלאה. המשחק במהו-

למתעניין בתופעות אחרות בלשון. משחק זה — יש להניח — גם יעשיר את אוצרו הלשוני של הילד. אחרי שישחק פעמים רבות, אמנם, כדי לזכות במשחק, ייפכו חלק מהמלים לרכושו.

2. **"הצמד"** (דומינו ה"שורש"). המשחק מכיל 28 כפיסים (על כל אחד כתובות שתי מלים) ולוח בקרה — בו מפורטים השורשים והמלים, המסתעפות מכל שורש, המופיע במשחק.

איך משחקים?

מחלקים שני שלישים מהכפיסים בין המש-תתפים, יתר הכפיסים מהווים "קופה". מי שבר-שותו שלוש אותיות שורש — מתחיל. ממשיכים במשחק על ידי הצמדת מלה השייכת לאותו "שורש". יש לקרוא בקול את המלה שמצמידים. במקרה של ספק פונים ללוח הבקרה. טעה מישהו ועמד על טעותו — אבד נקודה, טעה וחברו העמידו על טעותו — אבד 2 נק, מי שהעמיד את חברו על טעותו זכה בנקודה. המסיים ראשון — צבר 10 נק, שני — 8. שחקו הילדים ונהנו, יוכלו להכין בעצמם משחק. יבחרו בשורשים, ימצאו משפחות מלים לשורשים, ירשמו שתי מלים על כל כרטיס — בהצלחה.

מה מעניק משחק זה לילד?

1. הנאה ומוטיבאציה ללמוד לשון;
2. הכנת מכנה הלשון — הילד נפגש באינטנ-סיביות בעיקרון של מלים רבות, ששורש משותף להן.
3. פיתוח חשיבה — במשחק זה הפעילות המחשבתית היא ברמה של יישום אנאליזה וסינתזה⁶ כאחד.
4. טיפוח כתיב תקין — לצורך זה טוב לבחור בשורשים שיש להם מכנה כתיבי משותף (יבחרו, למשל, רק שורשים שאחת מאות-יותיהם — ע'. ואז תוך כדי משחק, מחפש הילד, קורא, מתבונן ומצמיד מלים שבהן ע' וכך בלי הכנה להכתבה ובלי שינון יבש יש סיכוי סביר שילמד).
5. העשרת האוצר הלשוני — בעיקר ביצירת

טיפוליות, בבתי-ספר בעיר, במושב ובקיבוצים. ההדים המתקבלים מעודדים: הילדים משחקים בהתלהבות, בדריכות ובהנאה, משחקים ויוצרים, העיניים נוצצות, השפתיים מתחייכות בחיוך של שביעות רצון, קולות צחוק וקריאות גיל והש-תוממות מהדהדים בחלל החדר — ונעים לראות כך את הילדים בשיעורי לשון.

בביקורי בבתי-ספר שונים, בהם משחקים הילדים במשחקי הלשון, לקטתי "צימוקים" אה-דים:

בעיצומו של משחק בקוביות השורש (המטרה למצוא מירב מלים לשלוש האותיות שנתגלו על-ידי הטלת שלוש קוביות, שעל כל אחת מדפנותיהן כתובה אות) חברו הילדים מלים לשלוש האותיות ל.ח.מ. אחד הילדים כבר כתב: לחם, לחמניה, מלחמה... לפתע קרא לי בהתרג-שות ושאל: "הייתכן, שלחם ומלחמה שורש אחד להם? הייתכן? ! מה הסיבה?".

בעת משחק ברביעיית תארים ביקש ילד (ט"ט מובהק) מילדה: "תני לי בבקשה מהסדרה 'עיניים' את התואר 'מחייכות'". "אין לי" — השיבה. "יש לך" — טען בהתבוננו לתוך עיניה. ויכוח פרץ בין ילדים בצוות שהכין משחק "תואר והיפוכו". "לא, אני לא מוכן לכתוב שא-טום הוא ההיפך משקוף. תראה, זה מחייב מאוד, לפעמים אמנם שקוף הוא ההיפך, רק בזכות ולא תמיד, לכן איני מוכן". אחרי החלפת דב-רים ממושכת ובדיקה במילון והתייעצות עם צוות נוסף — הוצעה הצעת פשרה: "נוסיף בסוגריים — זו אחת האפשרויות, מסכימים?" — שאלה ילדה חנינית אחת.

תו מזמין פעילות חברתית. תהליך יצירת משחק יכול לתרום רבות הן לגיבוש הצוות והן לייעול העבודה, באשר יש מטרה משותפת, שהכול שואפים להשיגה והניתנת להשגה רק במאמצים משותפים. בכיתות, בהן אין הילדים רגילים בעבודת צוות, טוב להתחילה באמצעות משחק; ואילו בכיתות שבהן כבר עובדים בקבוצות, יגי-עו הילדים ליצירתיות ויטפחו רוח צוות.

5. "שחיקות" המשחק — רכיב דומינאנטי. כדי שהמשחקים בלשון ישיגו את המטרות המ-צופות, עליהם להיות "שחיקים". האלמנט המש-חקי חייב להיות דומינאנטי. חייבים להיות סממ-נים משחיקיים של זכייה ומתח וצבירת נקודות וכו'. אסור שהמטרה הלימודית תהיה שקופה מאוד. הלמידה במשחק היא למידת אקראי, בעוד המשחק — עיקר. אך אל דאגה! הילדים יצאו נשכרים גם בתחום הלשון: ההנאה מהמשחק תשמש הנעה ללימוד לשון ולאהבתה.

6. התבססות על עקרונות למידה משמעותית — במשחקים וכן בתהליך הכנת המשחקים מכוון הילד להבנת עקרונות ולגילויים², ליצירת הכ-ללות, להבחנה ביחסים שבין המלים וכן ליישום העקרונות, כל אלו מבטיחים למידה משמעותית³. כמו כן לומד הילד תוך פעילות והנאה — אף הם תנאים ללמידה. ניתן על כן להניח, שתתבצע למידה ותהיה העברה.



מירב המשחקים נוסו על ידי ובאמצעות מו-רות שהדרכתי באוכלוסיות שונות של תלמי-דים — ילדים מבוססים, תלמידים ט"ט, בכיתות

ביבליוגרפיה

1. א' אראל, הנחות מוקדמות לדידקטיקה של הלשון בבית-הספר בישראל, "החינוך", תשכ"ו.
2. ברונר ג'. ס., תהליך החינוך.
3. א' מינקוביץ', פסיכולוגיה של הלמידה (מתוך "תהליכים בהכנת תוכנית-לימודים").
4. ב' שופט, "חמדו לשון", ט"ל בשיתוף ת"ל, משרד החינוך, תשל"ד.