**מה זה משחוק ואיך זה קשור ללמידה?**

השאיפה היא שעד שתסיימו לקרוא את המאמר הזה תבינו לא רק מה זה משחוק, אלא גם למה כדאי ל"משחק" בכלל ובאופן נקודתי **למה למשחק למידה? לאן זה מוביל ואיך זה תורם לנו?**

נתחיל בפן הלשוני, משחוק (Gamification) הוא תהליך בו הופכים דבר שאינו משחק למשחק, זה יכול להיעשות למטרות שונות ובהקשרים שונים, למשל כדי להניע את הילדים שלכם לבוא למקלחת על ידי הפיכתם לקרונות רכבת וקריאתצ'יקי-צ'יקי וטוו טווווו בכל הבית.

עד כאן התשובה ל"מה זה משחוק?". לפני שנסביר מה זה נותן לנו ולמה נראה בעתיד יותר ויותר למידה ממושחקת, נחזור אחורה לשתי תחנות בזמן.

**התחנה הראשונה מתרחשת אי שם סביב המהפכה התעשייתית**

האנושות אוספת מאות שנים של מחקר מדעי ומגייסת את הידע לטובתה; מנוע הקיטור תופס את מקומו בדפי ההיסטוריה, החשמל מצטרף לחיינו, תהליכי ייצור עתיקים ומסורבלים הופכים לאוטומטים וקצרים ובין היתר פורד (כן, זה מה"פיאסטה") מיישם את שיטת הפס הנע, יוצר את דגם ה-  T האגדי ומתגאה בכך שהוא מעלה את השכר של העובדים שלו ל- 5$ .

כפועל יוצא, האנושות עוברת לגור בערים ולעבוד במפעלים, מודלים כלכליים חדשים ותפישות פוליטיות חדשות מתגבשים וכובשים את העולם ועוד דבר אחד נולד, או נכון יותר, הופך לרווחת הכלל- **הפנאי**.

כן, כן, אותן דקות שאנחנו מבזבזים היום בפייסבוק / ווטסאפ / תוכנית ריאליטי רנדומלית בסוף היום לא תמיד היו שם (לפחות לא לרוב המוחלט של האנושות).

עד המהפכה התעשייתית, הפנאי היה נחלתם של העשירים, שלא היו צריכים לבלות את רוב שעות היום בעבודה. המהפכה התעשייתית שינתה זאת ויצרה מצב בו לאנשים הפשוטים יש גם שעות פנאי וגם כסף שמאפשר להם לקנות פעילויות לשעות הפנאי.

רגע, אז מה הוא פנאי?

פנאי הוא הזמן ביום שלא מוקדש לפעילויות הכרחיות כגון, עבודה, טיפול במשפחה, תשלום חשבונות, חיסון חיות מחמד וכו'. זה למעשה פרק הזמן בו לאדם יש את הזכות והיכולת למלא כראות עיניו ולעסוק בפעילויות המעניינות אותו.

ועכשיו עולה השאלה, מה עושים בזמן החדש הזה?

הנה **הקפיצה השנייה בזמן**, השנה היא 1948, המקום הוא אוניברסיטת קולומביה בארה"ב.

שני חוקרי תקשורת, פול לזרספלד ורוברט מרטון, יצאו לחקור את השפעת תקשורת ההמונים על הקהל וגילו כמה מסקנות חשובות מאוד על תפקודי התקשורת. תוך כדי המחקר והסקת המסקנות הם מזקקים תובנה חשובה על התנהגות האדם.

כחוקרים ואנשי אקדמיה הם מופתעים לגלות שלאחר מאות שנים בהם האדם היה נטול זמן פנוי, כאשר סוף סוף ניתן לו אותו פנאי מיוחל, במקום לבלות באוניברסיטת קולומביה (כלומר לרכוש השכלה) האדם פונה ל"אולפני קולומביה" (כלומר צופה בסרטים).

במילים פשוטות, הם גילו את הממצא ה"מפתיע" שבן אדם רוצה ליהנות בזמנו הפנוי, shocking? האמת שקצת. בהתחשב בכך שהשכלה לא הייתה נחלת הכלל (חוסר בזמן וממון) ומהווה מקפצה לשינוי בין מעמדי, ההנחה שאנשים שמתפנה להם זמן יבחרו בה בהחלט הגיונית.

אבל, מסתבר שאנחנו אוהבים ליהנות,**ממש אוהבים.**

אחרי שהכשרנו את הקרקע והבנו כמה אנחנו אוהבים "כיף", ברור שכאן נכנס לתמונה המשחק.

בויקיפדיה מגדירים את המשחק כ"פעילות המנותקת מצרכי הקיום המידיים וגורמת להנאה", נשמע מוכר למישהו? זה פחות או יותר כמו להגיד – "מה שהאדם עושה בשעות הפנאי".

אבל זה לא נגמר כאן, למשחק יש חוקים מוגדרים ומטרה ברורה, לרוב משחק ידרוש מיומנויות, ידע או יכולות שונות ולעיתים שילוב של כמה מהן יחד. כדי להצליח במשחק ולהשיג את המטרה אדם צריך לרכוש את המיומנויות, הידע או הכישורים הנדרשים לאותו משחק.

במילים אחרות כדי להצליח במשחק האדם צריך ללמוד. ברגע שהבנו את זה אפשר להתחיל להסביר איך מתבצע תהליך משחוק.

משחוק בעצם מסתכל על **בניית המשחק ככלי להשגת המטרה, כלומר זו הצורה שבה נקנה ידע, כישורים, מיומנויות ועוד.**

השלב הראשון הוא להבין מהי המטרה? מהם אותם כישורים שאנחנו רוצים שירכשו תוך כדי המשחק? לאחר מכן, יוגדרו החוקים של המשחק שישרתו את אותה מטרה.

ניקח דוגמה פשוטה ונבחן אותה פעמיים: פעם אחת מ**צד המשתמש**ופעם אחת מצד **מפתח ההדרכה**. בתור הורים יש את השלב שאנחנו רוצים לעודד את התינוק שלנו לזחול.
נגיע לחנות צעצועי הילדים הקרובה, נבקש מהמוכרת "צעצוע מעודד זחילה", נשלם עבורו, נגיע הביתה, נניח את הצעצוע ליד הילד והנה מתחיל המשחק:

* מטרת המשחק – לתפוס את הצעצוע.
* חוקי המשחק – זוז מהר ותפוס את הצעצוע.
* כישורים נדרשים – זחילה, מוטוריקה, ראייה.

עד כאן הסתכלות מצד ההורה, ועכשיו בוא נסתכל על אותה הדוגמה כמפתחי הדרכה.

קהל היעד שלנו הוא תינוקות, המטרה היא לגרום להם לפתח את כישורי הזחילה, המוטוריקה הגסה והראייה. הפתרון הוא לייצר צעצוע עגול שמפיק צלילים, כך שבכל פעם שהתינוק יגע בו הצעצוע יתגלגל ממנו ויפיק רעש שיגרה את התינוק לגעת בו שוב.

כמובן שמשחק מוסיף את "החוויה", למעשה ההנאה שבמשחק מתפקדת בתור המניע של כל תהליך הלמידה ומוציאה את הלימוד מהמקום הרגיל שלו, זוכרים את "פנאי"?

הלומד הופך לשחקן, הוא יוצא מהתפישה הטבעית שבה הוא רק מחכה שיסתיים ה"שיעור" ונכנס לאיזור ה"כיף" .

למעשה כל מרכיבי הלמידה משתנים, קצב הלימוד מוכתב על ידי השחקן, המידע נע בשני הכיוונים ולא רק מהמלמד ללומד, הלומד הופך מסביל שסופג מידע לפעיל שגם משתף במידע, התפקידים בתוך הדינמיקה הלימודית דינמיים בעצמם- לומד הוא מלמד.

מבחינת השחקן הוא בכלל לא נמצא ב"זמן למידה" אלא ב"זמן משחק", הוא ב"פנאי", הוא נהנה!

**כל** **קושי** שבשיעור רגיל גרם ללומד לתחושת ייאוש, **הופך לאתגר** שעומד בדרך שלו לניצחון במשחק. **כל פרט יבש**שהוא נדרש לשנן בשיעור, **הופך לידע חשוב** שמשרת אותו בדרכו לעבור עוד שלב.

במשחק השחקן בכלל לא שם לב שהוא לומד, הלמידה היא רק תופעת לוואי של המשחק עצמו.

אבל בעצם אנחנו לומדים ממשחק כל הזמן – קפיצה בחבל מלמדת קואורדינציה, לגו מקנה מוטוריקה עדינה ועוד ועוד.

דוגמה מוכרת למשחוק היא "שולה המוקשים" (זוכרים??), המשחק שהגיע כחלק מ- windows ובו עלינו לאתר את כל המוקשים בשדה. מטרת המשחק הייתה בכלל ללמד איך משתמשים בכפתורי העכבר.

עכבר המחשב היה אז אביזר חדש ולא אינטואיטיבי וחיפשו דרך יצירתית ללמד את כולם איך "נעים בחלל" המסך בעזרתו, למה משמש הכפתור הימני, למה משמש הכפתור השמאלי ומה עושה ה"דאבל-קליק".

**שיחקתם? למדתם!**

נחזור רגע להתחלה ונשאל שוב – מה זה משחוק?

משחוק הוא תהליך בו הופכים דבר שאינו משחק למשחק.

למה לבצע משחוק בתחום ההדרכה?

כי כמו בכל משחק, מתבצע תהליך למידה סמוי ומהנה, השחקן לומד היטב מבלי להרגיש

מאמר מתוך האתר של:

- [**H.B. Learnin**](http://www.hblearning.co.il/)g