

Developmentally Appropriate Practice

גישת העשייה חינוכית תואמת התפתחות בגיל הרך נוסדה בעקבות דאגה, שהלכה וגברה, כי דרכי העבודה במסגרות לגיל הרך אינן תואמות את הידע הקיים לגבי התפתחות ולמידה בגיל הרך.

כלומר, המחנכות שמות דגש רב מדי על הוראה פורמאלית והקניית מיומנויות אקדמיות (כמו קריאה, כתיבה וחשבון), בעוד שהידע המחקרי והתיאורטי מצביע על כך שהלמידה הטובה ביותר היא באמצעות **משחק ופעילות**.

הגישה נוסחה בארה"ב על-ידי **NAEYC** (National Association for the Education of Young Children) כהצהרת עקרונות לעבודה איכותית עם ילדים בגיל הרך. עקרונות הגישה מבוססים על מחקר וידע שהצטבר בתחום החינוך לגיל הרך. הגישה שמה דגש על התרומה של "**פעילות ומשחק**" ללמידה בגיל הרך לעומת גישות מסורתיות הדוגלות בהוראה פורמלית. הידע נבנה באמצעות הפעילות החופשית של הילד. הילד/ה נתפש/ת כאישיות אוטונומית פעילה ויזמת ולא כדמות פסיבית הממלאת אחר הוראות. ציפייה מהמסגרת להתאים את עצמה לצרכים הייחודיים של הילדים, ולא להיפך.

כפי שכבר נכתב הגישה מדגישה את החשיבות במתן מקום מרכזי למשחק בחווית הילד במסגרת החינוכית.

הדגש הזה מקבל ביטוי בתכנון הפעילות החינוכית הכללית בגן, כולל זמני משחק חופשי (בפנים הגן או בחצר), פעילות יזומה של המחנכת (שכוללת פעילות בקבוצה גדולה כמו מפגש בוקר, או פעילות תוכן אחרת, פעילות בקבוצה קטנה, טיול, ארוחה וכד') וזמני מעבר.

playful learning - המשחק כתכנית לימודים זהו מושג המתאר מצבי למידה בהם ילדים צעירים לומדים כאשר הם משחקים ע"י שאנחנו רותמים את הסקרנות הטבעית שלהם, הנטייה להתנסות, לחקור, לפתור בעיות ולהישאר מעורבים בפעילות משמעותית.

הכח של המשחק כתכנית לימודים טמון בתמיכה שהיא מספקת בתהליכי הלמידה של ילדים ומציעה הנחייה למחנך כיצד להפוך מטרות שנגזרו מתכנית עבודה חינוכית לשיעור לחיים

שילדים יחזיקו איתם לאורך זמן ויכלילו דרכו להקשרים חדשים. זהו למעשה ארגז כלים חדש עבור המחנך בכדי לייצר יותר הזדמנויות ללמידה תוך כדי משחק בגילאים הצעירים.

על פי גישה זו המחנך משמש כמנחה או מדריך ותפקידו לתמוך בחווית הלמידה של הילדים כחוקרים פעילים שמגלים גילויים ומביאים איתם את הידע המוקדם שלהם לחווית הלמידה.

רצף המצבים במשחק כתכנית לימודים:

- משחק חופשי (free play)

מאפשר לילדים לחקור ולהביע את עצמם "להיות הקפטן של הספינה שלהם". תפקיד המחנכת לארגן את הסביבה כך שמזמנת אפשרויות משחק, לשמש כצופה מהצד ולתת מענה לילדים שמבקשים או שזקוקים לכך. דרך התבוננות המחנכת במשחק החופשי היא מאתרת ומגדירה מטרת למידה לשימוש בהמשך הרצף.

דוגמה לכך מופיע בסרטון אותו צילמנו עם קבוצה של חמישה ילדים בגילאי 4-5. לצורך המשחק החופשי ארגנו מרחב שכלל כריות, שרשרפים ומזרנים. את האביזרים הגשנו באופן שמרמז לילדים על מסלול שהם יכולים לעבור אותו. לילדים נאמר שהם מוזמנים לשחק כפי שהם מבינים ורוצים במרחב. הילדים החלו לשחק באופן חופשי, כל אחת עבר את המצלול באופן תנועתי שונה ובכיוון שונה.

- משחק מונחה (guided play)

במשחק זה התוכן משמש כאמצעי לתמיכה בהתפתחות. בהתערבות המחנכת מזהה את הצרכים והיזמות של הילדים ומוסיפה הכוונה למשחק באופן שמאפשר לילד ללמוד יותר מחווית המשחק. ההכוונה של המחנכת מתקיימת בעיקר על ידי שאילת שאלות ולא ידי מתן הוראות. כך לדוגמה בסרטון ההדגמה זיהינו ילד שהחלק לעבור את המסלול כאשר הוא הולך על ארבע. כחלק מהנחיית משחק חיזקתי את הילד: "איזו דרך מקורית בחרת לעבור את המסלול אני רואה שאתה עובר את המסלול על 4, רוצה לספר לנו על הדרך שלך?" הילד ענה: "זו דרך של אריה". שאלתי את הילדים: "מי רוצה להצטרף לאריה של ברק?" ומיד החלו הילדים ללכת כאריות את המסלול. לאחר כמה רגעים שאלתי: "באיזה עוד דרכים אפשר לעבור את המסלול" כך ילדה הציעה לקפוץ כמו קנגרו וילדה אחרת הציעה לזחול כמו נחש בעוד שאר הילדים מחקים אותם. הנחיות וחיזוקים אלו שלקחו בחשבון את הרצון, הצורך והיזמות של הילדים הם שהפכו את הפעילות למונחת. מטרת הפעילות בתחום חברתי-רגשי: מודעות וביטחון עצמי ובתחום החשיבה והקונגציה: תמיכה בקשב ותפקודיים

ניהוליים על ידי המשחק שמשלב דמיון עם תנועה, משחק שמשלב התנסויות באופנים מגוונים ובמהירויות שונות מצבי שיווי משקל.

- משחק מובנה (structured game)

משחק עם חוקים המוגש לילדים למטרת למידה, מתוך זיהוי צורך התפתחותי. המשחקים עצמם מתוכננים כך שמספקים לילדים פיגומים חיצוניים ללמידה.

בהמשך לדוגמה מהסרטון, לאחר שזיהינו את הצרכים והיזמות התנועתיות של הילדים הגדרנו מטרות התפתחותיות נוספות: 1. טיפוח וויסות התנהגות באמצעות משחק חוקים, 2. הקשבה ותשומת לב בעזרת הוראות שמתפתחות תוך כדי המשחק 3. בחשיבה וקוגניציה: טיפוח זיכרון ביקשנו לחבר בין חוויה התנועה שחוו למשחקי זיכרון 4. בתחום החקירה הבעה ויצירה משחקים שמעודדים את הילדים להמציא בכוחות עצמם

בתחילת הפעילות הצגנו לילדים שלושה קלפים שהתחברו לתנועות שהמציאו בפעילות המשחק המובנת: אריה, נחש וקנגרו. כחלק מהבנת החוקים של המשחק הדגמנו לילדים כיצד פועלת כל חיה כאשר היא נעה יחד עם המזרן. ההוראה שהילדים קבלו: בכל פעם שמציגים חיה הילדים צריכים לזכור את התנועה שהחיה עושה בשילוב עם המזרן ולעשות אותה. לאחר מכן הילדים בחרו חפצים נוספים וחברו בעצמם את התנועות המזוהות עם החיות לחפצים אחרים, יצרו בעצמם תנועות וחיקו אחד השני תוך שמירה על הכללים: עושים את החיה שהצגנו, חייבים להיות עם החפץ שבחרנו ולא לעזוב אותו.

כך, מתוך המשחק החופשי זיהינו יזמות של ילדים, התאמנו את עצמנו לשלב ההתפתחותי שלהם ובעזרת המשחק החופשי והמונחה הגדרנו מטרות מותאמות התפתחות נוספות והרחבנו את אפשרות הלמידה בסיטואציה הנוכחית.

הטבלה הבאה מדגימה את ההבדלים בין סוגי המשחק בשלושת ההיבטים: מי יוזם את הלמידה? מי מכוון את הלמידה והאם יש או אין מטרה ללמידה. המשותף לכולם הוא הילד

שתמיד מכוון את הלמידה. ולעמת היוזמה והמטרות שבפעילות המונחת והמובנת מתקיימת ביוזמת המבוגר תוך הגדרת מטרות ברורות.

משחק מובנה	משחק מונחה	משחק חופשי	
מבוגר	מבוגר	של הילד	מי יוזם את הלמידה?
ילד	ילד	של הילד	מי מכוון את הלמידה?
יש	יש	אין	האם יש מטרה מוגדרת?

Zosh, Hirsh-Pasek, Hopkins, Liu, Neale, Solis & Whitebread, 2018

דוגמה נוספת להתרחשות על הרצף:

במסגרת טיול הגנון היה זמן למשחק חופשי במרחב. בזמן זה הילדים נתקלו בנמלים והחלו לעקוב אחריהם, דברו אחד עם השני והתעניינו בנמלים.

תוך כדי המחנכת צפתה מהצד ומדי פעם כשילד או שניים התלהבו וסיפרו לה שמצאו נמלה, המחנכת הביעה התפעלות מהגילוי ונתנה משמעות לרגשות ולחווייה של הילדים.

מתוך הגילוי של הילדים המחנכת הגדירה מטרה : להרחיב את הידע של הילדים סביב עולמה של הנמלה. היא החלה לקיים שיח תוך כדי ההתבוננות על הנמלים דרך עקרונות המשחק המונחה. היא נגשה אליהם והחלה לשאול שאלות כמו: מה אתם רואים שהנמלה עושה? לאן היא הולכת? איך היא הולכת? מה היא סוחבת על הגב שלה ולשם מה? אתם גם יכולים ללכת כמו הנמלה?

לאחר מכן בגן בנתה המחנכת פעילות מובנת על בסיס ההתעניינות והיוזמה מהטיול. המחנכת הרחיבה את מטרות הלמידה והוסיפה מטרות לטיפוח ההתפתחות הפיזית והרגשית חברתית. מטרת המשחק: להעביר בזוגות את הכריות, שהן האוכל של הנמלים ממקום אחד למקום אחר שמסמל את הבית של הנמלים. תחילת הפעילות היתה בחיבור מהחווייה והגילוי של הילדים דרך השיח שהתקיים כחלק ממשחק מובנה ועד ההסבר על המשחק עצמו. במשחק הילדים חשבו על כל מיני דרכים יצירתיות להעביר ביחד את הכרית: עם הידיים, בטן לבטן כשהכרית באמצע ועוד.

לסיכום,

גישת ה (DAP) (Developmentally Appropriate Practice) מתחברת לגישה הכללית עליה מבוססים משחקי מובינג נייצ'ר בעצם חווית המשחק, במקום שמאפשר לילד התפתחות רב תחומית, יוזמה ויצירתיות כפרט וכשותף באינטראקציה.

בהתאמת אפשרויות המשחק מובינג נייצ'ר לפעילות בגן עשינו ברוח גישת ה DAP וה playful learning ככלי פדגוגי לביסוס המשחק כתכנית לימודים בגן.

ברצף המשחק כתכנית לימודים שתואר בחלק הראשון, משחקי מובינג נייצ'ר נבנו ברוח המשחק המובנה והמונחה. הכרות עם המשחקים השונים תעזור לך לקדם בעזרת משחקי תנועה מטרות לימודיות שהגדרת מתוך התצפית על המשחק החופשי של הילדים, הבנת הצורך ההתפתחות, תחומי העניין וטיפול מיומנויות שונות.

בהוראות המשחק תוכלי למצוא דגשים באמצעותם הילד מכוון את הלמידה, דרך שאלת שאלות ועד חיזוק של יוזמות וחווית הצלחה. החיבור של משחקי התנועה לעולם החיות מאפשר לילדים חיבור טבעי ומכניס ערך חינוכי נוסף.

על מנת לעזור לכן הגננות לפתח את השימוש במשחקי התנועה בתכנית הלימודים יצרנו אינדקס שכולל תגיות המבוססות ברובן על התכנית ההתפתחותית לחינוך וטיפול בגיל הרך ועל גישת העשייה תואמת ההתפתחות.

האינדקס כולל מונחים שקשורים לפעילות תומכת התפתחות/ תוכן / חלק בסדר יום . בלחיצה על התגית תקבלי את כל משחקי התנועה (בקבוצה גדולה או קטנה) שדרכם תוכלי לטפח מיומנויות שונות של הילדים ולייצר תכניות למידה המבוססות על משחקי תנועה.