

לוחמת רשת || מערכת החינוך צריכה ללמוד מפלטפורמת המשחקים הזאת

פלטפורמה חדשה שמאפשרת לילדים ולמבוגרים ללא ניסיון קודם לפתח משחקים אינטראקטיביים יצאה בקול קורא ליצירת משחקים חינוכיים העוסקים בכללי התנהגות בזמן מגיפה. התוצאה מדגימה מהו האופק החיובי של עתיד החינוך

קבין אלדאב 28.05.2020 00:15 עודכן ב: 12:00

רגע אחרי פורים, כשהכריזו על השבתת מערכת החינוך בארץ, הפכתי בעל כורחי למורה וגננת. שגרת הקורונה החדשה כפתה עליי למצוא דרכים יצירתיות לשרוד את השהיה הממושכת בבית. חזרתי להיות המורה שהייתי פעם, בניתי שגרה יומית מעניינת ומחולקת לפי שעות, קניתי חוברות וחומרי יצירה, הדפסתי דפי עבודה, באתי עם המון אנרגיות חיוביות וכל מה שהילדים רצו לעשות אחרי שסיימו להדביק ולכתוב, היה לשחק בטאבלט או בקונסולה. "אמא, מתי אפשר לשחק שוב באפליקציה של הבית ספר? אני רוצה ללמוד סינית", אמר בני בן העוד רגע שש. אמר וידע מה הוא אומר. השוק מוצף באפליקציות למידה.

רגע לפני שהמשק חוזר לסוג של שגרה חדשה ובתי הספר והגנים נפתחים מחדש במתכונת מלאה, מלווה אותי מסקנה עיקרית אחת מהשהיה בבית עם הילדים: למידה מבוססת-משחק היא הכלי החינוכי האולטימטיבי וכדאי שכולנו נלמד כיצד לעשות בו שימוש. לשמחתי, אני לא היחידה שחושבת כך.

קחו למשל את מפתחי ומקימי קוג'י (Koji), פלטפורמה חדשה, תוצרת ארה"ב, שהופכת תהליכים של יצירת משחקי רשת וסוגים אחרים של תוכן אינטראקטיבי לפשוטים ביותר. לא צריך לקחת קורס בניית אפליקציות, לא צריך ידע בתכנות ומדובר בתהליך יחסית פשוט. כל אפליקציה שנבנית על קוג'י ניתנת לשימוש באופן מיידי על מחשבים אישיים, טלפונים ניידים, טאבלטים, וכל מכשיר אלקטרוני שיש בו דפדפן.

כפי שהורים רבים חוו על בשרם, הלמידה הוירטואלית הקשתה מאד על המורים לפקח על התלמידים שלהם. אין דבר קונקרטי שהם יכולים היו לעשות כדי לאלצם לבצע את המטלות שלהם באופן פעיל. עם זאת, הם בהחלט היו יכולים לשכנע אותם לשתף פעולה באמצעות משחקי למידה אינטראקטיביים ברשת. חלקם עשו זאת.

מיותר לציין שבתנאי ההסגר הביתיים שנכפו על אנשים, משחקי וידיאו שימשו כאפשרות ראשונה להעברת זמן והפגת מתחים בעבור צעירים ומבוגרים כאחד. אבל עבור אותם שחקנים המעוניינים להיות פרואקטיביים ויצירתיים יותר, הפלטפורמה בקוג'י מאפשרת להם לייצר משחקים משלהם. חלק משמעותי ומרכזי בפעילות הפלטפורמה הוא לחנך את הציבור באשר למגיפה. הם הוציאו קול קורא שביקש ממעצבים לעצב משחקים בנושאים שנעים מניפוץ מיתוסים שקריים הקשורים לנגיף, דרך הדגשת חשיבות הריחוק הפיזי וכלה בשיתוף של משחקים שיש בהם אלמנטים חינוכיים. זה הצליח: יותר ממאה משחקי חברה אינטראקטיביים הועלו לאתר בפרק זמן קצר מאד ע"י אנשים ללא רקע

כלשהו בעיצוב משחקים. למשל, תלמיד בן 13 שכינויו ברשת Tiny Gecko יצר מספר משחקים שנועדו לחנך שחקנים על אמצעי זהירות שהם יכולים לנקוט במהלך משבר הבריאות העולמי. באחד מהם, לא מפתיע, אתה צריך לירות ולחסל כמה שיותר נגיפים בזמן מוקצב.

טיי לי צ'נג, מורה ותיקה בסינגפור, בנתה עבור התלמידים שלה "משחק ניקוי שולחן" שיעזור להם להבין את חשיבות ההגיינה. המשחק הפך ליראלי (סליחה) ושוחק למעלה ממאתיים אלף פעם עד כה.

זוהי היופי שבפלטפורמה של קוג'י. היא באמת מאפשרת לכל אחד לפתח צורה חדשה של תוכן אינטראקטיבי שאפשר לשתף בכל מדיה חברתית. יצרת משחק? כעת תוכל לשתפו עם החברים או התלמידים שלך.

"אבל רגע, תשאלו, "לא אמרו שגיימינג ממכר?" הרי נעשו אינספור מחקרים שמציגים אותו באופן מאד שלילי. האם אנו רוצים שילדינו רק ישחקו כל היום? .

ובכן, כאשר משתמשים בהם נכון, משחקים ולמידה יוצרים התאמה מושלמת. למידה אלקטרונית היא פלטפורמה אידיאלית לשילוב של משחקים חינוכיים. היתרונות שאפשר למנות הם התמודדות עם כשלונות (סביבת המשחק היא סביבה סלחנית המאפשרת לשחקן לחוות כישלון, אך לא תסכול, ומעבירה אותו תהליך של למידה מטעויות), עידוד עבודת צוות בקרב התלמידים, שיפור האינטראקציה בין מורים לתלמידים, שיפור מיומנויות חשיבה ביקורתית ויצירתיות.

רוב הילדים יאמרו לכם שלמידה רגילה משעממת אותם. הם היו מעדיפים לעשות משהו כיפי ומאתגר במקום לשבת מול הלוח כל השיעור ולכתוב את מה שהמורה אומרת. וזה לא מפתיע. מחקרים רבים מראים שהדרך הטובה ביותר ללמוד משהו חדש היא באמצעות פעולה. המוח מקשר את הפעולה למידע הנלמד וכך הוא נשמר בזיכרון בצורה אופטימלית. מעבר לכך, מיותר לציין, עצם השימוש במשחק הופך את חווית הלמידה למהנה וכיפית.

שיעורי הבית הופכים למשהו שמוגדר פחות כמטלה. ילדים ישמחו לפתוח את הטאבלט כדי לסיים את המשחק שהם התחילו בכיתה, גם אם המשחק הזה דורש מהם לפתור תרגילים כדי להשיג ניקוד גבוה, במקום לירות בחיזורים. לא חסרים משחקים, אגב, שמאפשרים לילדים להביס חיזורים על ידי איות נכון של מילים או פתירת משוואות מתמטיות.

גם כלי פשוט כמו Kahoot, שמאפשר להכין חידוני טריוויה אינטראקטיביים, קיים כבר שנים בלמידה מרחוק או בלמידה אינטראקטיבית בכיתה עצמה. כל הילדים מכירים את קהוט ואוהבים אותו מאד. גם המורים מכירים ומשתמשים בו על בסיס קבוע, אבל הגיע הזמן שמערכת החינוך בישראל בכללותה תצעד ללמידה מודרנית יותר, תוך שימוש באותם כלים חינוכיים אינטרנטיים, שאפשר לשלב בהם המשך למידה בבית לאחר שעות הלימודים ובחופשים. אולי כך נצמד למקום גבוה יותר במדד החינוך העולמי. יש לנו הרבה לאן לשאוף.