

## **אוניברסיטת בר-אילן**

**תרומתן של התנסויות סימולטיביות מול שחקנים ומשחקי תפקידים  
לתהליכי ההכשרה ליעוץ חינוכי: נקודת המבט של הסטודנטים**

נופר וילנר

עבודה זו מוגשת כחלק מהדרישות לשם קבלת תואר מוסמך  
בפקולטה לחינוך של אוניברסיטת בר-אילן

תשפ"ב

רמת-גן

## תקציר

במחקר הנוכחי נבחנה תרומתן של ההתנסויות הסימולטיביות- סימולציות מול שחקן ומשחקי תפקידים, לתהליך ההכשרה ליעוץ חינוכי מנקודת מבטם של הסטודנטים לתואר שני. בנוסף לכך, נבדקה התרומה הייחודית שבכל אחת מההתנסויות הסימולטיביות, הן סימולציה מול שחקן והן משחקי התפקידים, לתהליך הלמידה ובאיזה אופן תורמת ההתנסות הסימולטיבית לתחושת המסוגלות ולפיתוח הזהות המקצועית של הסטודנטים מנקודת מבטם בתהליך הכשרתם למקצוע.

מסוגלות עצמית בהיבט המקצועי כוללת פיתוח יכולות בנושאים שונים (Watt et al., 2019). בשדה היעוץ, ככל שתחושת המסוגלות העצמית של היועץ החינוכי<sup>1</sup> עולה, כך גם שביעות הרצון שלו מתפקידו ומהתערבויותיו עולות (Goreczny et al., 2015). זהות מקצועית מוגדרת כמושג המתאר כיצד אנשים תופסים את עצמם במסגרת ההקשר התעסוקתי שלהם וכיצד הם מתקשרים זאת לאחרים (Neary, 2014). סוגיה מרכזית בתחום היעוץ החינוכי היא גיבוש זהות מקצועית בקרב סטודנטים המתכשרים ליעוץ, שכן אם יועצים חינוכיים אינם מסוגלים לבטא את מהות זהותם המקצועית, הם עלולים לאבד את תפקידם הייחודי במסגרת הבית ספרית (Grimes, 2020) ולכן יש לכך חשיבות מיוחדת כבר בשלב ההכשרה.

הכישורים והמיומנויות הנדרשים מהיועץ החינוכי להצלחתו בתפקיד הינם רבים ומורכבים מתחומים שונים. הם כוללים ידע וכישורים מקצועיים, יכולות ובמיומנויות מקצועיות, בין אישיות ותוך אישיות, ברמת איכות גבוהה (לזובסקי, 2004; ארהרד, 2014). אחד האמצעים המהותיים להכשרת יועצים חינוכיים ופרחי הוראה היא ההתנסות המעשית שמטרתה לקדם ולחזק את ההתפתחות המקצועית של הסטודנטים ולחזק את הידע התיאורטי הנלמד, הן בהתנסות של סטודנטים בשטח בבית הספר במהלך הלימודים (Badiee & Kaufman, 2015) והן באמצעות התנסויות סימולטיביות, שבהן עוסק המחקר הנוכחי, בעוד שהפרקטיקום בשטח מאפשר התנסות זו באופן מצומצם. ההתנסויות הסימולטיביות משלבות משחקי תפקידים בין הסטודנטים כחלק מתהליך הלמידה וכן סימולציות מול שחקן.

סימולציה הינה הדמיה אנושית המהווה מודל פשוט אך מדויק, תקף ודינאמי של המציאות (Kasperski & Crispel, 2021). סימולציה מול שחקנים הינה פרקטיקה להוראה ולמידה המבוססת על למידה התנסותית, אקטיבית, הכוללת ארבעה שלבים החוזרים על עצמם באופן מעגלי, כחלק מתהליך למידה אינטגרטיבי (Kolb, 2014) במטרה ללמוד ולחזק כישורים מסוגים שונים בתחומים מגוונים. כל סימולציה נועדה להגדיל את הידע והמיומנויות של המתנסה ולאפשר לו להרחיב את רפרטואר התגובות שלו במצבי אי וודאות (Zhang et al., 2011). בעוד שהתנסות סימולטיבית שולבה בשנים האחרונות באופן נרחב בתהליכי הכשרה ופיתוח מקצועי של מורים

<sup>1</sup> העבודה מנוסחת בלשון זכר, אך מתייחסת לשני המינים כאחד

בארץ (יבלון ואחרים, בדפוס; אילו ויבלון, בדפוס; רן ויוספסברג בן- יהושע, 2021) ובעולם (Dotger, 2015; Kaufman & Ireland, 2016), התנסות סימולטיבית בהכשרת יועצים חינוכיים לא זכתה להתייחסות מחקרית עד כה. במחקר הנוכחי, התמקדנו בייחודיות ההתנסויות הסימולטיביות מנקודת מבטם של סטודנטים לתואר שני ביעוץ חינוכי במהלך הכשרתם למקצוע.

במשחקי התפקידים, מקבלים הסטודנטים תרחיש כתוב, הכולל סיטואציה קונפליקטואלית מחיי היום- יום בה עוסק היועץ החינוכי, כאשר הסטודנטים מתחלקים לזוגות ובכל פעם מתנסים בתפקיד אחר: יועץ חינוכי או נועץ (הורה, מורה, תלמיד, מנהל), ולבסוף ממשבים בניהם או יחד עם שאר חברי הקבוצה במליאה את התהליך, תוך העלאת דילמות, שאלות ולבטים. בסדנאות הסימולציה מול שחקן, מתנסים הסטודנטים בתרחישים קונפליקטואליים שונים, כאשר כל חברי הקבוצה צופים בהתנסות, הסטודנטים מתנסים בתפקיד היועץ החינוכי ואילו השחקן ממלא את תפקיד הנועץ. לאחר שלב ההתנסות בסדנה, במהלך תחקיר רפלקטיבי מבוסס וידאו, נותנים השחקן וחברי הקבוצה אשר צפו בסימולציה, משוב על התנהלות המתנסה בתפקיד היועץ החינוכי. הסדנה מתקיימת בהנחיה של מומחה בתחום, מצולמת באולפן על ידי צלם מקצועי והמשתתפים צופים בסרטון הוידאו של כל אחת מהסימולציות. בתחקיר רפלקטיבי שנערך לאחר כל התנסות, עורכים הלומדים רפלקציה לגבי הנעשה בסימולציה, מקבלים משוב מהשחקן ומעמיתיהם לקבוצה לגבי תפקודם והם בוחנים יתרונות וחסרונות של תגובותיהם ואת המניעים להתנהגותם (Dalinger et al., 2020).

המחקר הנוכחי שנערך במרכז לסימולציה בחינוך (הלי"ב) באוניברסיטת בר- אילן, הינו מחקר אקספלוורטיבי שבוצע בשיטה האיכותנית המאפשרת מיקוד בהבנת תהליכי עומק (Tracy, 2019). המחקר כלל שלושה שלבים, כאשר בכל שלב נעשה שימוש בכלי מחקר שונה. בשלב הראשון נערך ראיון קבוצתי ששימש בסיס להבנת עמדות הסטודנטים ולניסוח שאלות מדויקות יותר להמשך התהליך בשלב הריאיון המובנה למחצה. בשלב השני כלי המחקר הינו השאלון הנרטיבי המחולק לשני חלקים: א. שאלה נרטיבית, שבה התבקשו הסטודנטים לתאר סימולציה אחת שחוו במהלך הקורס שנחרתה בזיכרונם כחוויה מלמדת ומקדמת את מסוגלותם האישית בעתיד כיועצים חינוכיים. ב. שאלות המתייחסות להכשרה הייעוצית, לתחושת המסוגלות ולפיתוח הזהות המקצועית. בשלב השלישי נערכו ראיונות מובנים למחצה המאפשרים לחוקר ולנחקר להוסיף שאלות ותשובות באופן חופשי ובכך להעמיק בשיחה במטרה להבין באופן מיטבי את החוויה הסובייקטיבית של הנחקרים (Kallio et al., 2016). ניתוח הראיונות נעשה בשיטת הניתוח CQR: Consensual qualitative research (Hill, 2013).

ממצאי המחקר חושפים מספר תמות עיקריות המשקפות את ייחודיות ההתנסויות הסימולטיביות, משחקי תפקידים וסימולציות מול שחקן, מנקודת מבטם של הסטודנטים, וכן את האופן שבו התנסויות אלה תורמות לפיתוח הזהות המקצועית ותחושת המסוגלות במהלך הכשרתם למקצוע:

**התמה הראשונה עסקה באותנטיות** המאפיינת את סדנאות הסימולציה מול שחקן בהשוואה למשחקי התפקידים הנערכים בין הסטודנטים. מדברי המרואיינים ניתן היה להבין כי ההכרות החברית בין הסטודנטים מהווה מכשול בתרגול הסימולציה באופן מציאותי, בניגוד לייחודיות תפקיד השחקן בסימולציה המדמה מציאות, כאשר לשחקן ישנה היכולת להיכנס לדמויות מגוונות כגון הורה, תלמיד מתבגר ועוד, באופן אותנטי ומשכנע. כמו כן, סביבת הלמידה (setting) בסימולציה מדמה את המציאות באופן ממשי, בניגוד למשחקי התפקידים הנערכים בכיתת הלימוד הרגילה.

**התמה השנייה בחנה את העיבוד הנעשה באמצעות משוב ורפלקציה** בקרב המשתתפים במהלך הסדנאות ולאחר משחקי התפקידים. הסטודנטים ציינו כי ניתן לבצע עיבוד פנימי תהליכי בעקבות סדנאות הסימולציה מאחר והמשוב הניתן מהשחקן הינו אובייקטיבי ומקצועי, בשונה ממשחקי התפקידים, בהם נותני המשוב הינם הסטודנטים עצמם שמתקשים במתן משוב מקצועי ומקדם למידה. אחד הגורמים לכך נובע מהעובדה כי בין הסטודנטים קיימים קשרי חברות המשפיעים על נתינת המשוב באופן שאינו אובייקטיבי ואף מצומצם.

**התמה השלישית** עמדה על היתרונות והחסרונות הקיימים **בהתנסות פעילה בסימולציה מול שחקן לעומת השתתפות בסדנאות הסימולציה**. הסטודנטים הדגישו את העובדה כי במשחקי התפקידים, הסטודנט מתנסה בתפקידים שונים (יועץ או נועץ), מה שמאפשר תרגול של מגוון נקודות מבט שתורם לחיזוק ההבנה האמפתית, ואילו בסימולציות מול שחקן, הסטודנט מתנסה רק בתפקיד היועץ החינוכי.

**התמה הרביעית** היתה פיתוח **תחושת המסוגלות** המתקיימת בקרב המתנסים והמשתתפים בסדנאות הסימולציה. הסטודנטים העלו מספר נקודות חשובות העולות מן ההתנסות הפעילה וההשתתפות בסדנאות הסימולציה אשר תורמות לפיתוח תחושת המסוגלות האישית להתמודדות עם סוגיות דומות בעתיד.

**התמה החמישית** היתה בניית **הזהות המקצועית** המתקיימת בקרב הסטודנטים באופנים שונים התורמים לבניית זהותו המקצועית כגון תפיסת מקצוע היעוץ החינוכי, הגדרת התפקיד וכן פיתוח המודעות העצמית. **התמה השישית** עסקה במידת **החיבור בין כלים תיאורטיים נלמדים לבין כלים יישומיים** הבאים לידי ביטוי באופן שונה בין משחקי התפקידים לבין התנסויות בסימולציות מול שחקן. הסטודנטים הדגישו כי סדנאות הסימולציה מיישמות באופן ממשי את המיומנויות התיאורטיות הנלמדות וכי ישנה חשיבות לעיבוי הסימולציות, בדגש על התנסויות באירועי קצה, ופחות באירועים שכיחים יומיומיים.

ממצאי השאלונים הנרטיביים והראיונות עולה כי מנקודת המבט של הסטודנטים, תחושת המסוגלות להתמודד עם סיטואציות קונפליקטואליות לקראת כניסתם לתפקיד עלתה באופן משמעותי לאחר ההתנסויות בסימולציה מול שחקן וכן זהותם המקצועית התגבשה בעקבות החשיפה לסיטואציות שונות בהן עוסק היעוץ החינוכי, כמו גם הגדרת התפקיד שהתחדדה בעקבות כך.

בנוסף לכך, נמצאו הבדלים בפיתוח תחושת המסוגלות בקרב סטודנטים שהתנסו באופן פעיל בסימולציה מול שחקן, לעומת סטודנטים שהתנסו במשחקי התפקידים. אחד ההבדלים הינו באופן השימוש בכלים ובמיומנויות הנלמדות אותם יוכלו ליישם בצורה מדויקת יותר בעתיד לאחר התנסות פעילה בסימולציה מול שחקן.

זאת ועוד, עולה מממצאי המחקר כי הסימולציות מול השחקנים גרמו לסטודנטים לפתח מיומנויות ייעוציות שונות, בין אישיות ותוך אישיות, הנדרשות מיועצים חינוכיים, במידה רבה יותר מאשר בהתנסויות במשחקי התפקידים, כגון: אמפתיה, הקשבה, שימוש בשתיקה, שיקוף, הדחף, מודעות לשפת הגוף, שאילת שאלות ועוד.

מחקר זה הינו בין המחקרים הראשונים בתחום היעוץ החינוכי העוסק בהבנת תהליכי למידה מבוססת סימולציה כחלק מתהליך הכשרתם של הסטודנטים, ותוצאותיו משקפות את התרומה הייחודית של כל אחת מההתנסויות. למחקר הנוכחי קיימות מגבלות שונות כגון מיעוט התנסויות סימולטיביות מול שחקן. ייתכן כי למידה מתמשכת המבוססת על מספר התנסויות סימולטיביות לאורך תקופה ארוכה יותר, היתה מאפשרת תהליך למידה משמעותי יותר. מגבלה נוספת קשורה בעובדה שנתוני המחקר נאספו באמצעות שיח ודיווחים לאחר מעשה, במחקרי המשך ניתן לנתח את ההתנסויות עצמן ולצפות באופן ישיר ובלתי אמצעי בשיח המתקיים בעת ההתנסות.

במחקרים עתידיים מומלץ לבדוק האם למידה מתמשכת המבוססת על מגוון רחב של התנסויות סימולטיביות מול שחקן בנושאים שונים ומגוונים, יאפשרו תהליך למידה משמעותי יותר המקדם פיתוח זהות מקצועית ותחושת מסוגלות באופן משמעותי יותר. יחד עם זאת, לאור הממצא המדגיש את הקושי הטמון ב"גורם ההפתעה" בתחילת ההתנסות הסימולטיבית מול השחקן, שבה הסטודנט לא נערך לנושא שבה תעסוק הסימולציה, מומלץ לבחון למידה התנסותית בסימולציה מול שחקן כאשר הסטודנט מקבל את נושא התרחיש טרם ההתנסות ונערך לקראתה לאחר לימוד הנושא באופן מעמיק.

לסיכום, למחקר זה תרומה תיאורטית, פדגוגית ויישומית. במישור התיאורטי, המחקר מאפשר העמקה בנוגע להבחנה בין סוגים שונים של התנסות סימולטיבית ובחידוד ההבדלים בין ההתנסויות השונות בתהליכי ההכשרה למקצוע. במישור הפדגוגי, ניתן ללמוד ממחקר זה על חשיבותן ותרומתן של ההתנסויות הסימולטיביות בתחום הכשרת יועצים חינוכיים, שכן ישנם נושאים בהם עוסק היועץ החינוכי בהם לא ניתן להתנסות בשלב העבודה המעשית כגון נושאים העוסקים במיניות, באובדנות ועוד. במישור המעשי, ניתן ללמוד על תרומתה של הסימולציה לשיפור וקידום המסוגלות העצמית ובניית הזהות המקצועית של סטודנטים ליעוץ חינוכי לקראת יציאתם לעבודה בעתיד וכן לשיפור המיומנויות הייעוציות הנדרשות לתפקיד. התנסויות סימולטיביות מול שחקנים תורמות להכשרת היועצים בכך שהשחקנים מייצגים את הנועצים השונים באופן אותנטי ומקצועי, בשונה מהסטודנטים המתקשים להיכנס לדמות באופן מעמיק במשחקי התפקידים. זאת ועוד, ההתנסות הסימולטיבית מסייעת לסטודנטים לתרגל סיטואציות שלא בהכרח יחשפו אליהם באופן אקראי בעבודה המעשית עם יועצת מאמנת

לקראת ההכשרה לתפקיד. אי לכך, ישנה חשיבות מרובה לתרגול התנסויות סימולטיביות מול שחקן באופן יזום ובמינון מתאים לסטודנטים בתהליכי ההכשרה, במקום שבו אין דרך אחרת ללמידה מגוונת ומשמעותית.