



חוברת מתודות



בני המושבים



תוכן עניינים

3	אז מהי מתודה?
4	אנו מגדירים 6 מטרות לשימוש במתודות בפעולה
7	מתודות מיון ועמדות
11	חידונים כמתודה
17	משחקי חוץ ופנים כמתודה
21	שירים וסיפורים כמתודה
25	מדיה כמתודה
29	יצירה כמתודה
33	דרמה כמתודה
41	משחקי הדמיה (סימולציה)
47	למידה, גילוי ויצירה עצמית
53	מתודות לחלוקה לקבוצות
57	מתודות ליצירת עניין והעברת דיון

אז מהי מתודה?

הפעולה היא המרכיב המרכזי בפעילותה של קבוצה בשכבה הבוגרת. אך כשם שהטיול, כך גם לפעולה רבדים רבים המקיפים את כל תחומי החיים של הקבוצה והחניך בה. בפעולה נידונים רעיונות ומושגים, מועבר הרציונל החינוכי המותווה על ידי המדריך, אך בה גם נוצרים הקשרים חברתיים, מנהיגי הקבוצה ותתי הקבוצות. בפעולה הולך ומוגדר מיקומו החברתי של כל חניך, באים לידי ביטוי כישרונותיו, חולשותיו וטעמו האישי. בפעולה מעצבים הקבוצה והפרטים בה את זהותם, שיוכם ועתידם.

בבניית הפעולה המחנך אינו חושב על כלים ושיטות שישרתו את המסר בלבד, אלא על מתודות שישרתו גם מטרות נוספות שהציב לקבוצה ולחניכיו: כיצד יעצב את התרקמות מערכות היחסים? כיצד יפתח את יכולת ההפשטה והיצירה של חניכיו? כיצד יגרום להם לחוש את הדברים ולא רק להבינם? כיצד יגרום לכל חניך וחניך להביא עצמו לידי ביטוי בצורה המלאה והטובה ביותר וכיצד יהיה מעניין, מחדש ומהנה?

אם נכיר את חניכינו היטב, אם נבין את תפקידנו באופן רב ממדי ונבין את יכולתנו האמיתית להקיף את החניכים, נוכל ליצור עבורם חוויה משמעותית ומלאה.

אנו מגדירים 6 מטרות לשימוש במתודות בפעולה:

1. בשביל ליצור חיבור חזק יותר בין החניכים לבין התוכן הזה: להפוך אותו לנגיש יותר, מסקרן יותר, רגשי יותר עבורם.
2. בשביל לאפשר לחניכים במות טובות ומגוונות ליצירה, לביטוי ולמפגש אחד עם השני לאורך הפעולה.
3. בשביל להצליח להאיר את הרעיון, את השאלה שברצונכם להעלות - באופן מדויק, ספציפי וחד.
4. בשביל להצית את החניכים לחשיבה אמיתית ונקיטת עמדה.
5. בשביל שחויית הפעולה של חניך תהיה חוויה כיפית, מפתיעה, מערבת - בקיצור, כדי שלא יהיה משעמם.
6. כלי לעיצוב מערכות היחסים בקבוצה.
7. יצירת גמישות במבנה הפעולה.

למתודה רבדים רבים - בכדי להמחיש את יכולת ההקפה, של המתודה בפעולה, את החניך והקבוצה מבחינה רעיונית, יצירתית, רגשית וחברתית בחרנו, להדגים בטבלאות הקצרות שלפניכם אופנים שונים לחלוקת המתודות כך שבעת כתיבת הפעולה תדעו לבחור את המתודה שעונה בצורה הטובה ביותר על מכלול המטרות שהצבתם:

1. חלוקה עפ"י מיקומו של המדריך במשחק:

המדריך יבחר את המתודה בהתאם למטרות שהציב לעצמו בבניית דמותו בעיני החניכים. ישנן מתודות בהן מיקומו של המדריך תלוי בבחירה שלו.

המדריך כמנחה	המדריך משתתף	המדריך כשופט
גלגל המזל	תיאור על ידי בית	משפט

2. חלוקה של המתודות עפ"י מבנה הקבוצה בזמן העברת המתודה:

המדריך יבחר את המתודה בהתאם למטרותיו בעיצוב מערכות היחסים בקבוצה, לבעיות חברתיות הדורשות התייחסות מבנית ולצורך להעניק תשומת לב מיוחדת לחניך מסוים.

יחיד מול קבוצה	הקבוצה כולה	קבוצות	עבודה פרטנית	בנים/ בנות
הייד פארק	יצירה משותפת	מלך הטרוייה	דף גמרא	חפש את המטמון

3. חלוקה עפ"י מקורות ההפנמה השונים אצל החניך אליהם פונה המתודה:

הפנמה של מסרים, מסקנות, ומעשים נעשית באמצעים שונים חלקם שכלתניים וחלקם חושיים. חשוב לשים לב שהמדריך ישתמש במגוון האמצעים ויפנה למכלול ההבנות של החניך:

פניה שכלתנית	גרייה רגשית	יצירה	"נעשה ונשמע"
דיון ציבורי	ההשלכות של רושם ראשוני- סימולציה	פיסול	סקר

4. חלוקה עפ"י המיומנויות שנדרשות מהחניכים בעת העברת המתודה:

המדריך יגוון במתודות כדי שחניך יביא לידי ביטוי את מרב כישרונותיו, וכן כדי להבליט חניך מסוים ע"י שימוש במתודה המבליטה את כישרונו המסוים.

זריזות	חשיבה	כשרון משחק	אומנות
ריצה אמריקאית	מה בא קודם	אימפרוביזציה	וידאו קליפ

5. חלוקה עפ"י המוטיבציות החברתיות הנמצאות בבסיס המתודה:

את מילוי המשימה ניתן לבנות ע"י שני הבסיסים: שיתוף פעולה/תחרות. חשוב להשתמש בשני

הבסיסים במינונים הנכונים.

תחרות	שיתוף פעולה
סוכריות	סיור עצמאי בשטח

6. חלוקה עפ"י מבנה המתודה ושירותה את נושא הפעולה:

מבנה מתודה	דוגמא א'	דוגמא ב'
מתודות מיון ועמדות	פירמידת גשם	סרגל מדדים
מתודות- העברת דיון וגירוי	אקווריום	הדוור
הדמיה	כלכלת השוק	במי היית בוחר?
סיפורים ושירים	קריאה משותפת	סיפור בביטים
משחקי חוץ ופנים	"אבוד לז"	סימני דרך
שימוש במדיה	סרטים	סקר
יצירה	ציור	בניית פרסומת
למידה גילוי ויצירה	סקר	טקס
דרמה	תרגיל מנהיג	מכונה

7. חשוב לציין שני מרכיבים נוספים ומרכזיים בבחירתה של המתודה ובנייתה לתוך הפעולה:

➤ רמת ההפשטה:

לסוגי המתודות השונות (על פי חלוקה מ"ס 6), רמת הפשטה שונה. ישנן מתודות בהן ההנחיות הן ברורות מאד, הביצוע הינו קל ליישום והתוצאה ברורה מראש כגון: חלוקה לקבוצות. אך ישנן מתודות מורכבות מאד כגון: הדמיה, יצירה ולמידה וגילוי בהן בין שלב ההנחיה לשלב הביצוע נדרש החניך לחשיבה עצמית מרובה גם בהבנת ההנחיה ויותר מכך ביישומה. התוצר של המתודה יהיה שונה מחניך לחניך ומפעם לפעם.

➤ רמת העצמאות של החניכים בביצוע המתודה:

בבחירת המתודה יש לבחון מהי המידה בה באה לידי ביטוי עצמיותו של החניך בביצוע המתודה - מחשבותיו, כישורונותיו יכולותיו וביטוי האישי, מהי רמת התלות במדריך בביצוע המתודה. האם התפוקה של המתודה הינה בדמותו של החניך.

מטרתה של חוברת זו היא להרחיב את השימוש שלכם במתודות על כל הגלום בהן, בשרתן את המסרים החינוכיים, הקבוצה וכל חניך וחניך.

זאת כמובן בתנאי שתדפדפו, תקראו, תחשבו ותבחרו !

מתודות מיון ועמדות

מה בא קודם
כרטיסיות בטבלה
מכירה פומבית
פלקטי התייחסות
דיאגרמת גשם
השלמת היגדים
מדרג עדיפויות

מתודות מיון ועמדות:

אחת המטרות המרכזיות שלנו כמדריכים היא חינוכו של חניך חושב וריבוני לעמדותיו ולמעשיו, חניך בעל יכולת של שאילת שאלות וניתוח היכול לקבוע את עמדתו בכל נושא ועניין בכל עת שיידרש לכך. מתודות אלו נותנות בידי החניך את הכלים לעצב החלטה על ידי הגדרה של סדרי עדיפות או בחירה בין מספר אפשרויות. מתודות אלו מבנות תהליך חשיבה זה בצורה הדרגתית, מסייעות לו לגבש את מחשבותיו ולהציגן באופן סכמאטי.

חשוב לציין שמתודות אלו מבטאות את עמדתו של החניך גם בלי שיזדקק להסביר אותה מילולית. לכן הן מאפשרות לכל החניכים להביא את עמדתם ולא רק לאלו המצטיינים ביכולת מילולית או בביטחון להביא דעתם ברשות הרבים.

לא רק שמתודות אלו מאפשרות ביטוי לכל חניך, כי אם מחייבות כל חניך וחניך לנקוט עמדה. ניתן להשתמש במתודות אלו גם ליצירת דיון קבוצתי רחב, בו על הקבוצה להגיע להכרעה משותפת. במקרה זה מספקת המתודה את הבסיס לדיון ומחייבת שתבצע הכרעה בסופו. בכל מקרה מתודה זו הינה פתיחה לדיון רחב שיתקיים בקבוצה לאחר גיבוש עמדה ראשוני

➤ מה בא קודם

יחוד: למידה עצמית מתוך התמודדות עם חומר נתון.

עזרים: כרטיסיות שעל כל אחת כתוב חלק מתוך הרצף.

מהלך: אם הקבוצה גדולה, חלק את החניכים לקבוצות קטנות. חלק לכל קבוצה את הכרטיסיות והנחה את החניכים לסדרן לפי הסדר שנראה להם נכון.

דוגמאות: רצף היסטורי של השימוש בכסף, של תנועת העבודה, של הקמת המדינה, של מלחמות ישראל.

➤ כרטיסיות בטבלה (שייך)

יחוד: מתודה הדורשת שיתוף פעולה, התלבטות וקבלת החלטה משותפת.

עזרים: כרטיסיות רלוונטיות לנושא הפעולה.

מהלך: חלק את הקבוצה למספר תתי קבוצות, תן לכל קבוצה את הכרטיסיות. הנחה אותם לחלק את הכרטיסיות לקבוצות ולנושאים עפ"י שיקול דעתם.

דוגמאות:

1. העמקת הידע של החניכים בנושא מפלגות: פזר על הרצפה כרטיסיות עם שמות של מפלגות. חלק לחניכים ריבועי בריסטול שעליהם כתובים משפטים אופייניים למצע מפלגות; ליכוד: הפרטת חברת החשמל, ארץ ישראל השלמה. עבודה: שטחים תמורת שלום, מיסוי פרוגרסיבי וכך הלאה. הנחה את החניכים להניח על שם המפלגה את המשפטים המתארים אותה.

2. דוגמא הפוכה: היסטוריה של מלחמות ישראל. חלק לחניכים כרטיסיות עם שמות המלחמות. הקרא משפטים הקשורים למלחמות. חניך שחושב שהמשפט מתאים למלחמה הכתובה בכרטיסיה שלו יקריא את המשפט בפני כולם.

➤ מכירה פומבית

יחוד: מתודה שבמסגרתה החניכים מכריעים על סדרי עדיפויות בצורה תחרותית ומהנה.

עזרים: רשימת פריטים כתובה על ניר עיתון, טוש, כסף וירטואלי לכל חניך.

מהלך: חלק לכל חניך סכום כסף מסוים. תלה על הקיר את רשימת הפריטים למכירה. הנחה את החניכים להעלות הצעות מחיר בדומה למכירה פומבית, עד שיועלה הסכום הגבוה ביותר. הכרז על הסכום ואמור: "פעם ראשונה, פעם שנייה, פעם שלישית..." ובמקרה שלא מוכרז סכום גבוה יותר-

”נמכר ל...“.

דוגמאות: על החניכים לקנות את מרכיביה של הקבוצה האידיאלית, הקן האידיאלי, המדינה האידיאלית וכו’.

➤ פלקטי התייחסות

יחוד: מתודת פתיחה המאפשרת חשיבה עצמאית ראשונית והבעת דעה אנונימית על נושא הפעולה תוך כדי הסתובבות פיזית בחדר.

עזרים: פלקטי התייחסות המתאימים לנושא הפעולה: כתבות, משפטים, קטעי קריאה קצרים ושירים, עטים.

מהלך: תלה פלקטי התייחסות ברחבי החדר. הנחה את החניכים להסתובב בחדר, לעיין בכתוב, ולכתוב את התייחסותם לנושא. **אפשרות נוספת:** תלה פלקטים המייצגים דברים שונים. הנחה את החניכים לעמוד ליד הפלקט שהם מסכימים עם מה שכתוב בו.

➤ דיאגרמת גשם

יחוד: מתודת פתיחה המאפשרת לחניכים לראות את העדפות הקבוצה כולה בצורה גראפית.

עזרים: ריבועי בריסטול בצבעים שונים כמספר החניכים, מערכת צירים מצוירת על בריסטול, שעל הציר האופקי כתובים הדברים שאותם רוצים לדרג.

מהלך: חלק לכל חניך מספר מסוים של ריבועים. הנחה את החניכים למקם את הריבועים מעל נושאי הדירוג. מספר הריבועים יהיה על-פי מידת החשיבות שמייחס החניך לנושא.

דוגמאות: דירוג ערכים, דירוג חשיבות של מאפיינים שונים לקבוצה ועוד.

➤ השלמת היגדים

עזרים: כרטיסיות עם פתיח של היגדים.

מהלך: הפעילות מבוססת על היגדים שונים, העוסקים בנושא הפעולה. תן לחניך על פי סבב, על פי בחירה או בהתנדבות פתיח של היגד. הנחה את החניך להשלים את ההיגד על פי הבנתו או הרגשתו. ניתן לבקש מקבוצה של חניכים להשלים את ההיגדים.

➤ מדרג עדיפויות:

יחוד: מתודה עיקרית, המהווה בסיס לדיון קבוצתי על עמדות שונות ולעיתים מנוגדות.

עזרים: כרטיסיות או פלקט עם פריטים, ערכים, נושאים וכו’.

מהלך: הצג לחניך מספר פריטים, ערכים, נושאים, מחשבות או כל דבר אחר בעל חשיבות. הנחה את החניך לבצע שיקול דעת ולקבוע את סדר העדיפות או סדר החשיבות של הדברים. התחל מדירוג פרטני ועבור לדירוג קבוצתי ולדירוג במליאה.

חידונים כמתודה

חידון
תן קו
מלך הטרויוויה
תשבץ
בניית תשבץ
חידת ציורים
חידון פנטומימה
ריצה אמריקאית
פאזל
אסוציאציות
פיצוחים
גלגל המזל
כוכבים בריבוע
זה הסוד שלי
כל האמת
תפזורת
חידה בלשית
כתבי חידה

חידונים ושעשועונים:

אנו מרבים להשתמש במתודה זו מאחר והיא מתודה שאינה מורכבת ומהנה מאד להעברת תוכן ובעיקר מידע כפתיחה וטריגר לפעולה.
מתודה זו המתבצעת לרב כתחרות בין קבוצות ויחידים מתאימה לרב לכל חניכי הקבוצה וכמעט שלעולם איננה נכשלת, אך יש להקפיד לשמור על מינון נכון של יצירת תחרות בין חברי הקבוצה.
מתודה זו דורשת בראש ובראשונה חשיבה מהירה. במידה והשאלות מורכבות כבחידות היגיון נדרשת גם יכולת לוגית ומילולית גבוהה.
שימוש מורכב ומשמעותי יותר במתודה אפשרי כשהמשימה המוטלת על החניכים היא לכתוב חידון או שעשועון בנושא מסוים שקיבלו. כתיבת השאלות, התשבץ, השעשועון וכו', היא לעיתים קרובות מאתגרת יותר ממתן התשובות ובודאי שדורשת חשיבה ויצירתיות רבים יותר.

ע - חידון

יחוד: מתודת פתיחה כייפית.
עזרים: שאלון אמריקאי או שאלון נכון/לא נכון מצולם על דפים, עטים.
מהלך: חלק לחניכים את השאלונים.
דוגמאות: חידון על מבנה התנועה; מוסדות חניכים, אישים מפורסמים.

ע - תן קו

יחוד: משחק תחרותי יצירתי וכיפי.
עזרים: ניירות עיתון, טושים, נושאים לציור, שעון.
מהלך: חלק את הקבוצה לשתי קבוצות. לפי התור, כל קבוצה שולחת נציג שיצייר ציור לפי אימרה או משפט אותו תילחש לו בטרם יתחיל. כל קבוצה תנסה לנחש את מה שמצייר נציגה ותקבל נקודות בהתאם.
דוגמאות: ניתן להשתמש במתודה זו למגוון רחב של נושאים. ניתן לתת לנציג לצייר דברים הקשורים לנושא הפעולה, וכשהקבוצה מצליחה לנחש, ספר בכמה משפטים דברים שקשורים לנושא הניחוש. במשחק על אנשים מפורסמים, למשל, תן לחניך לצייר משפט מפורסם של האישיות, ואז ספר על הדמות.

ע - מלך הטרווייה

יחוד: מתודה עיקרית המאפשרת ללמוד וליהנות!
עזרים: דפי טרווייה, שמצידם האחד כתובים סכומי הזכייה, ובצידם השני תשובות לשאלות מוכנות מראש, נייר עיתון למעקב, טוש.
מהלך: תלה על הקיר את דפי הטרווייה, כך שבכל טור יהיו שאלות באותו הנושא, בסכום נקודות ממאה ועד חמש מאות. רצוי שיהיו בין ארבעה לחמישה נושאים לשאלות. כל קבוצה בוחרת נציג לכל תור. החניך בוחר קטגוריה וסכום זכייה. הפוך את הדף והקרא את התשובה. על החניך לנחש מהי השאלה לתשובה, ובמקרה שצדק - קבוצתו זוכה בנקודות.
דוגמא: מלך הטרווייה בנושא דמוקרטיה. הנושאים יכולים להיות: מוסדות, ראשי ממשלה בישראל, מפלגות, מלים שמתחילות ב-ד. תשובה בנושא האחרון יכולה להיות: "פירוש מלה יוונית זו הוא שלטון" השאלה: "מהו 'דמוס'?"

ע - תשבץ

יחוד: מאתגר יותר מחידון רגיל, נוח לשימוש גם בקבוצה יחידה (אין צורך בתחרות ונקודות).

עזרים: תשבץ שהוכן מראש עם הגדרות הקשורות לנושא הפעולה.
מהלך: חלק את הקבוצה למספר קבוצות וחלק לכל קבוצה את התשבץ. על כל קבוצה לפתור את ההגדרות ולמלא את התשבץ.

➤ בניית תשבץ

יחוד: מאפשר לחניכים ללמוד אחד מהשני ע"י עבודה משותפת.
עזרים: רשימת מלים הקשורות לנושא הפעולה.
מהלך: חלק לחניכים את רשימת המלים והנחה אותם להכין תשבץ.

➤ חידות ציורים

יחוד: מתודה המשתמשת בחשיבה המופשטת של החניך.
עזרים: ציור המבטא מלה או משפט הקשורים לפעולה.
מהלך: הצג בפני החניכים את הציור ובקש מהם לנחש את המלה או המשפט המדוברים.

➤ חידון פנטומימה

יחוד: מתודת פתיחה המאפשרת לחניכים לבטא את הכישרון התיאטרוני שלהם.
עזרים: מלים ומשפטים מוכנים מראש.
מהלך: חלק את הקבוצה לקבוצות. כל קבוצה בתורה שולחת נציג. תן לנציג כרטיסיה ועליה משפט או מילה. על הנציג להציג בפנטומימה את הכתוב על הכרטיסיה, על הקבוצה לנחש מהי המילה.

➤ ריצה אמריקאית

יחוד: מתודת פתיחה המשלבת הפגנת ידע של החניכים ופעילות פיזית תחרותית.
עזרים: ניירות עיתון, שאלות מוכנות מראש.
מהלך: אופציה א': חלק את החניכים למספר קבוצות. על כל קבוצה להסתדר בטור, כשמולה במרחק גדול תלוי נייר עיתון. התחרות היא מרוץ שליחים. הפנה שאלה לחניכים, ותן סימן לתחילת המרוץ. בפרק זמן נתון החניכים ירשמו מספר רב ככל האפשר של תשובות על נייר העיתון. אופציה ב': בהינתן האות, החניכים ירצו אליך וייקחו בכל פעם משימה או שאלה אחת. על החניכים לענות על השאלה ולרוץ אליך לקבל אחת נוספת. הקבוצה שסיימה ראשונה את השאלות היא המנצחת.

➤ פאזל

יחוד: מתודה משנית, הדורשת אינטואיציה ושיקולים גיאומטריים.
עזרים: פאזל- תמונה או גוף, מחולקים או גזורים ליחידות קטנות יותר.
מהלך: גרסה א'- חלק לכל חניך חלק אחד מהפאזל, עליו לחפש את השותפים להרכבת התמונה השלמה. גרסה ב'- ניתן להשתמש בפאזל כתחרות בניית פאזלים בין קבוצות שונות. גרסה ג'- הפאזל יכול להיות חלק מחידון, כאשר על כל תשובה נכונה מקבלת הקבוצה חלק מפאזל. מטרתה להשיג את כל החלקים ולהשלימו.

➤ אסוציאציות

יחוד: מתודת פתיחה שבה החניכים מבטאים כישורים אסוציאטיביים.
עזרים: שני בריסטולים, טוש.
מהלך: צייר על שני הבריסטולים לוח משבצות. על בריסטול אחד כתוב בכל משבצת מלה אחת.

על הבריסטול השני כתוב בכל משבצת מילה המתקשרת אסוציאטיבית למילה הכתובה במשבצת המקבילה בבריסטול הראשון. חלק את הקבוצה לשתי קבוצות, ותן לכל קבוצה את אחד הבריסטולים. על כל קבוצה בתורה לנחש אילו מילים כתובות על הבריסטול של הקבוצה השנייה.
דוגמא: פעולה על קיבעון מחשבתי במסלול החיים המודרני. צמדי מלים המבטאות את אופן המחשבה המאפיין מסלול החיים מודרני טיפוסי: אינטליגנציה-פסיכומטרי, אהבה-חתונה, כסף-אושר.

➤ פיצוחים

יחוד: מתודה עיקרית תחרותית שבה החניכים מבטאים את רמת הידע שלהם, לומדים ונהנים!
ערים: נייר עיתון, טוש, שאלות מוכנות מראש לתשובות על-פי אותיות.
מהלך: צייר על נייר עיתון טבלה המורכבת מ- 22 ריבועים (או למי שמוכשר- טבלת פיצוחים). כתוב בתוך כל ריבוע אות מהא"ב. חלק את הקבוצה לשתיים. כל קבוצה בוחרת בתורה אות. הפנה לשתי הקבוצות שאלה זהה, שתשובתה מתחילה באות הנבחרת. הקבוצה שעונה ראשונה זוכה במשבצת. עליה לבחור את המשך המסלול (=אות נוספת) כשקבוצה אחת עושה מסלול אנכי והשנייה מסלול אופקי. מטרת הקבוצות ליצור רצף של משבצות מצד אחד של הטבלה לצד השני.

➤ גלגל המזל

יחוד: מתודה עיקרית תחרותית שבה החניכים מבטאים את רמת הידע שלהם, לומדים ונהנים!
ערים: מתודה להגרלה (קובייה, פתקים וכובע, גלגל מזל מאולתר), ניירות עיתון, טושים.
מהלך: הכן מראש משפטים הקשורים לנושא הפעולה. צייר על ניירות העיתון ריבועים כמספר האותיות ובמבנה המשפט. חלק את הקבוצה לשתיים או שלוש קבוצות. כל קבוצה בתורה תגריל סכום נקודות ותנחש אות. אם האות מופיעה במשפט, כתוב אותה בריבוע המתאים והוסף לקופת הקבוצה את הנקודות שהגרילה (כל אות נוספת מזכה בנקודות נוספות). אם הקבוצה לא ניחשה אות קיימת- התור עובר לקבוצה הבאה. רק הקבוצה שמנחשת את המשפט מקבלת את הנקודות שבקופת הקבוצה.

➤ כוכבים בריבוע

יחוד: מתודה עיקרית תחרותית שבה החניכים מבטאים את רמת הידע שלהם, לומדים ונהנים!
ערים: 27 שאלות ותשובות כתובות על כרטיסיות, נייר עיתון.
מהלך: צייר על נייר עיתון טבלה של איקס-עיגול (3X3). רשום בתוך כל ריבוע שם של חניך מהקבוצה ותלה את הטבלה על הקיר. חלק לכל חניך הרשום בטבלה שלוש כרטיסיות. את שאר החניכים חלק לשתי קבוצות המתחרות על התואר. מטרת הקבוצות ליצור רצף של שלוש תשובות נכונות על הטבלה. כל קבוצה בתורה תבחר משבצת המיוצגת על ידי חניך. הנחה את החניך לשאול את השאלה בקול רם, ולתת שתי תשובות: אחת נכונה ואחת לא נכונה. אם הקבוצה ניחשה מה התשובה הנכונה- המשבצת שלה.

➤ זה הסוד שלי

יחוד: מתודת פתיחה.
מהלך: גרסה א' - הנחה את החניכים לגלות את סודו של בעל הסוד היושב מולם. לרשותם 20 שאלות "כן ולא". בעל הסוד יכול להיות אישיות אורחת בעלת סיפור מעניין או אחד החניכים שמשחק אישיות הקשורה לנושא הפעולה.
גרסה ב' - הושב מול החניכים שלושה "בעלי סוד", כאשר רק אחד הוא "בעל הסוד" האמיתי. על החניכים לגלות מיהו "בעל הסוד" האמיתי ומהו סודו.

➤ כל האמת

יחוד: מתודת פתיחה, דורשת מהמשתתפים חוש דרמטי.

עזרים: כרטיסיות עם תשובות "האמת".

מהלך: בקש ארבעה מתנדבים. על המתנדבים להכין 3 תשובות שקר לכל שאלה נתונה. חלק בין המתנדבים את תשובות האמת. הצג לקבוצות המתחרות את השאלה. על כל אחד מהמתנדבים לתת את תשובתו. על הקבוצות לנחש מיהו דובר האמת.

➤ תפוזרת

יחוד: מתודת פתיחה, הדורשת זריזות מחשבה, מתאים לחניכים צעירים.

עזרים: לוח תפוזרת אישי או קבוצתי, עטים או טושים.

מהלך: הכן מראש את התפוזרת. הנחה את החניכים למצוא קטע רצוף, אנכי או אופקי, שבו מופיע מושג מרשימת ההגדרות הכתובות בתחתית התפוזרת. ניתן לערוך תחרות בין קבוצות: איזו קבוצה מוצאת ראשונה את כל ההגדרות או איזו קבוצה מוצאת מספר רב יותר של הגדרות בזמן נתון.

➤ חידה בלשית

יחוד: מתודה עיקרית היכולה להוות סיפור מסגרת לפעולה כולה.

מהלך: חידה בלשית מתארת בדרך כלל זירת פשע ותהליך חקירת חשודים. הנחה את החניכים לנוע בתוך סיפור המסגרת ולהתקדם על פי הרמזים ולברור מתוך פרטי המידע הרבים את הפרטים הרלוונטיים בלבד. הנחה אותם לנתח עדויות ולמצוא את "האשם". מתודה זו יכולה להוות גם מתודה לימודית בה נפתרת תעלומה היסטורית, פתרון החידה מגיע לערך מסוים באנציקלופדיה, פתרון דילמה וכו'.

➤ כתב חידה

יחוד: מתודה עיקרית

עזרים: פתקים עם כתבי החידה, עזרים הנחוצים לפתרון החידה.

מהלך: הכן מראש את כתבי החידה: קטעים הכתובים כסיפור קצר, אך המשמעות מתבררת רק לאחר פענוח הרמזים. פענוח הרמזים יכול לכלול מענה פענוח של כתב סתרים, חיפוש מידע בספרים, היעזרות באנשים, איתור חפצים, פעולות חשבון וכו'. חלק את החניכים לקבוצות. תן לכל קבוצה את כתב החידה. רק לאחר פענוחו ניתן לבצע את המטרות שהוצמדו לו: איתור מקום, שם, חפץ, אמרה וכו'.

משחקי חוץ ופנים כמתודה

פנים:

משחקי "אבוד לי" וכרטיסיות

רביעיות

משחק זיכרון

משחק לוח

אמת או חובה

שניצל בורשט

חוץ:

חפש את המטמון

סיור עצמאי בשטח

סימני דרך

סלטרון

משחקי חוץ ופנים:

אופן הפעילות המשחקי נתפס אצלנו לעיתים קרובות כמובן מאליו- כל פעולה מתחילה במשחק, כולנו משחקים, מחניכים בשכבה ד' ועד בכלל ואין הדבר נראה לנו מוזר - הפורקן, ההנאה, הצחוק ולעיתים אף ההשתנות הינם חלק בלתי נפרד מחוויית הפעולה.

למשחק שימושים רבים:

- משחרר אנרגיות ומרגיע את החניכים.
 - המשחק הינו חלק הפגתי בתוך הפעולה.
 - הנאה וגיבוש הקבוצה - המשחקים הם בראש ובראשונה מהנים וכיפיים. הם חלק חשוב בבניית החוויה הקבוצתית, ביצירת קרבה ושיתוף פעולה בין חברי הקבוצה.
 - פיתוח של יצירתיות ודמיון.
 - מתודה לפתרון של בעיות חברתיות בקבוצה.
 - מתודה להעברת מסרים חינוכיים מגוונים.
- לרוב אנו בונים את המשחק על בסיס תחרותי. יש לשים לב שאנו לא מפריזים בשימוש בתחרותיות ולהקפיד שתהיה אמצעי בלבד ולא תכלית.

➤ משחקי "אבוד לי" וכרטיסיות

יחוד: מתודת פתיחה שבה החניכים צריכים לענות על שאלות הקשורות לנושא הפעולה.

עזרים: כרטיסיות עם שאלות הקשורות לנושא הפעולה.

מהלך: שחק עם החניכים משחק "אבוד לי" כגון "דג אחד שתי עיניים", "אני חמור בידיעת הארץ", "תן שם של" וכ'. מי שנפסל מרים כרטיסיה.

דוגמאות: 1. כרטיסיות היכרות: הדבר שאני הכי שונא, הדבר הכי מביך שקרה לי, אני הכי טוב ב... , החוויה הכי מרגשת שהייתה לי, עוד עשרים שנה אני אהיה...

2. כרטיסיות מצבים בסגנון: "מה הייתי עושה אם... " למשל, בפעולה לקראת הדרכה. אם חניך היה מאחר, אם חניך היה מרביץ לחניך אחר ועוד.

3. שאלות ידע או עמדה בנושאים שונים.

➤ רביעיות

יחוד: מתודה עיקרית. מאפשרת קישור בין נושאים שונים או בחינת נושא מזוויות שונות.

עזרים: ארבעה קלפים מכל נושא שמשותף במשחק.

מהלך: חלק ארבעה קלפים לכל חניך, את הנותרים הצב כקופה. הסבר את הכללים: עליהם ליצור רביעיות של קלפים בעלי נושא זהה. כל משתתף בתורו בוחר לשאול את אחד החברים האם ברשותו קלף אשר דרוש לו להשלמת רביעייה מהקלפים שבידו. אם לנשאל יש את הקלף המבוקש, השואל מקבלו ויש לו תור נוסף, אם לא, הוא לוקח קלף מהקופה ועוברים למשתתף הבא. משתתף שיצר רביעה מניח אותה על השולחן ולרשותו תור נוסף. מי שבבעלותו הכי הרבה רביעיות, אחרי שנגמרו הקלפים בקופה ואצל השחקנים, מנצח.

דוגמא: רביעיות מוסיקה ישראלית: במשחק יש ארבעה קלפים של צביקה פיק, כל קלף עם שיר שונה, ארבעה קלפי אסף אמדורסקי, כל קלף עם שיר שונה - הזמרים הם ה"נושא", ארבעה שירים של אותו זמר או להקה הם רביעייה אחת. כאמור, מי שבבעלותו הכי הרבה רביעיות אחרי שנגמרו הקלפים בקופה ואצל השחקנים, מנצח.

➤ משחק זיכרון:

עזרים: כרטיסיות למשחק זיכרון.

מהלך: פרוס את הכרטיסים בנושאים השונים ובצורות השונות, הפוכים על פני משטח כל שהוא. על כל חניך בתורו לנסות ולמצוא זוג כרטיסים בעלי קשר מסוים או דמיון משלים. הנחה אותו להרים שני כרטיסים. אם גילה זוג כרטיסים עם קשר ביניהם, לוקח את הזוג לעצמו, אם לא- הופך אותם חזרה למקומם. מנצח החניך שצבר את המספר הרב ביותר של הכרטיסים. ניתן לקיים את המשחק גם בתחרות בין קבוצות.

➤ **משחק לוח**

יחוד: מתודה עיקרית, יכולה להוות סיפור מסגרת לפעולה כולה.
עזרים: לוח משחק, חיילי משחק, קובייה, כרטיסיות עם שאלות משימות וכו'.
מהלך: הכן מראש לוח משחק. הנחה את החניכים בקבוצות או ביחידים לזרוק את הקובייה ולהתקדם על לוח המשחק. בכל פעם שהם מגיעים למשבצת עליה מצויר סימן, עליהם להרים כרטיסייה בה יש שאלה, משימה, קטע קריאה ולמידה הקשור לנושא הפעולה.

➤ **אמת או חובה**

עזרים: בקבוק, כרטיסיות אמת (שאלות), כרטיסיות חובה (משימות).
מהלך: הושב את החניכים במעגל. אחד החניכים מסובב את הבקבוק. כשהוא נעצר שואל החניך, אליו מופנית תחתית הבקבוק, את זה שאליו מופנה פתח הבקבוק: "אמת או חובה?" הנשאל צריך לבחור בין שאלה בנושא הפעולה לבין "חובה" - משימה בנושא. עם סיום השלב יסובבו החניכים את הבקבוק שוב וכך הלאה.

➤ **שניצל בורשט**

יחוד: מתודה עיקרית, יכולה להוות מסגרת לפעולה כולה.
עזרים: כרטיסיות עם משימות, עזרים לביצוע המשימות - על פי מספר הקבוצות, לוח תוצאות.
מהלך: הכן מראש כרטיסיות עם משימות (סט לקבוצה): שאלות, חידות, תפזרות, להוציא כמה שיותר מילים מהמילה... וכו'.
חלק את הקבוצה למספר תתי קבוצות. תן לכל קבוצה את המשימה הראשונה. על כל קבוצה למלא את המשימה בזמן קצוב ולהחזירה לך. תן את המשימה הבאה וכך הלאה. בזמן ביצוע המשימה בדוק את הדפים שהוחזרו מהמשימה הקודמת ותן ניקוד בהתאם לטיב ביצוע המשימה. בתום המשימות, סכם את לוח התוצאות.

➤ **סלטון**

יחוד: מתודה עיקרית, המהווה מסגרת לפעולה כולה, מהנה מאד.
עזרים: עזרים הדרושים לביצוע המשימות
מהלך: הסלטון הינו הפעלה משימתית על בסיס תחרותי של משחקי תיאטרון, חידונים, שעשועונים ומטלות קבוצתיות אחידות המבוצעות בו זמנית בליווי העזרים.
חלק את הקבוצה לתתי קבוצות. תן לכל הקבוצות את אותה המשימה. שפוט את הביצוע. בתום ביצוע המשימה תן את המשימה הבאה. תן ניקוד גם על עידוד ומוראל. בסוף המשימות, סכם את הניקוד והכרז על הקבוצה המנצחת. חשוב לגוון בתחומי הפעילות של המשימות.

➤ **חפש את המטמון**

יחוד: מתודה עיקרית שבה החניכים יוצאים משטח הקן ונמצאים ברשות עצמם.

עזרים: כתבי חידה.

מהלך: חלק את הקבוצה לקבוצות בנות ארבעה-חמישה חניכים. חלק לכל קבוצה את כתב החידה הראשון ושלה אותם לדרכם. על הקבוצה לעבור מנקודה לנקודה. על-פי כתבי החידה המוטמנים בה. הקבוצה המנצחת היא הזו שמוצאת את המטמון ראשונה.

דוגמאות:

1. מסע הרפתקאות לפני השיבוצים להדרכה, שבסופו מגלים מי מדריך עם מי.
 2. חפש את המתכון: בכל תחנה יקבלו החניכים בנוסף לכתב החידה חלק ממתכון. המתכון יכול להיות לעוגה או כדורי שוקולד (במקרה כזה יש להכין את החומרים ולהחביא אותם יחד עם כתבי החידה) או מתכון לקן המושלם, לקבוצה האידיאלית וכו'.
- הערה:** יש לוודא שמדג האוויר מתאים. ההפעלה דורשת הכנה ממושכת אך היא שווה כל רגע...

ע סיור עצמאי בשטח

יחוד: מתודה עיקרית המאפשרת למידה, כיף, גיבוש והנאה ללא נוכחותך.

עזרים: מפה, פתקי משימות.

מהלך: צייד את החניכים במפה של הישוב ובפתקי משימות המנחים אותם במהלך הסיור.

דוגמאות:

1. חלק את החניכים למספר קבוצות, כל קבוצה תבחן צד מסוים הקשור לעיר תל אביב. עליהם לסייר להנאתם בשכונות השונות ולראיין את העוברים והשבים, על פי שאלות מוכנות מראש.
2. שלח צוותים למשימות שטח- צוות א: האזנה עיוורת ורישום קולות. צוות ב: מצלם מפגשים, ניכור ומרחב. צוות ג: תצפית על אנשים. ערוך דיון: - מה הרגשתכם? האם למדתם משהו על המרחב? חלק את הקבוצה לזוגות ותן להם משימות שונות: משחק בתחנת אוטובוס, משחק מפדח ברחוב, פעילות שכוללת פנייה לאנשים זרים, הכנת הצגה או משחק המתאימים לתפאורת הרחוב. סיכום בקבוצה: איך נראה המרחב? מה היכולת לפעול בו בתור מדריך? מה מגבלותיו?

ע סימני דרך

יחוד: מתודה עיקרית. המדריך הוא משתתף פעיל במשחק, דבר המאפשר שליטה טובה על פעילות חוץ.

עזרים: חבילת גיר ללוח, עזרים הדרושים למשימות (יש להכין רשימה מראש, עם תכנון הפעולה).

מהלך: חלק את הקבוצה לשתיים: קבוצה רודפת וקבוצה בורחת. הנחה את הקבוצות: על הקבוצה הבורחת להשאיר אחריה חצים בגיר על הרצפה, המסמנים את נתיב בריחתה מהקבוצה הרודפת. כמו-כן, לאורך המסלול (כל 50, 100 מטר, או כל פניה וכדומה), עליהם לכתוב משימות שעל הקבוצה הרודפת לבצע, בנושא הפעולה עליה החלטת, (עליך לסקור עם הקבוצה הבורחת את נושא הפעולה, עליהם להבין למה כוונתך בכדי לכתוב את המשימות) רק אחרי ביצוע המשימה מותר לקבוצה להמשיך לעקוב אחרי הסימנים. הדגש כי המשימות במשחק נועדו גם בכדי לעכב את הקבוצה הרודפת, אך לא בכדי לעוצרה. קבע כללי סיום למשחק: לכידת הקבוצה הבורחת, כניעת הקבוצה הרודפת, זמן שלאחריו, אם לא נתפסה, מנצחת הקבוצה הבורחת, לפי החלטתך.

הערה: כמובן שעליך להיות חבר באחת הקבוצות.

הקבוצה הרודפת יוצאת כעשר דקות אחרי היציאה של הקבוצה הראשונה.

דוגמאות:

- א. הבנים בורחים מהבנות, ומטילים עליהן משימות "גבריות" או להיפך.
- ב. קבוצה א' משאירה לב' משימות ליום ניקיון בקן.
- ג. המדריך בורח ומשאיר משימות המעלות שאלות בקשר למשימה קבוצתית, בסוף המסלול מגיעים למקום שניתן לקן בכדי להקים בו מועדון, מועדונית או כדומה, על הקבוצה להחליט אם רצונה בכך.

שירים וסיפורים כמתודה

מסע בין כוכבים
סיפור "אתה הגיבור"
קריאה משותפת
המחזת סיפור
השלמת סיפור
ריגולטה
סיפור בביטים
סיפור פאזל
הרמוניקה

הסיפור

לפני שנדון בסיפור כמתודה, נציין שהסיפור הוא עולם ומלואו של חוויה, מראות, צבעים, קולות והתרחשויות רבות המומחשות לנו באוצר גדול של מילים, תיאורים ותמונות. במשך שנים ודורות הצליחו הסיפורים והמילים לרתק מיליוני אנשים - הכניסה אל עולם דמיוני ולא מוכר מושכת ומרתקת. הספרים היו מקור הנביעה של התרבות ושימשו כמראה לה. הם תיארו את ההיסטוריה ואף יצרו אותה והיוו מקור להשראה ולחלומותיהם של בני האדם. ואילו היום מעטים מקרב הילדים ובני הנוער חשופים לחוויה זו. הטלוויזיה והמחשב החליפו את המילה הכתובה. האקטיביות שבקריאה הוחלפה בפאסיביות של הצפייה, והדמיון התחלף בהמחשה בלתי פוסקת של המציאות. ועדיין גם בתוך מציאות זו, ברגע הנדיר בו ניתנת לילד, לנער, לבוגר להיכנס אל תוך עולם מופלא זה, מיד נשבה הוא בקסמיו:

המחשבות מתחילות להפליג, הדמיון מופעל וכולו נעשה דרוך לקרוא ולדעת את שיתרחש. דברים אלו הם שהופכים את הסיפור למתודה חשובה כל כך גם להעברת מסרים ברבדים רבים ועמוקים וגם לפיתוח היצירתיות והדמיון אצל החניכים. מתודה זו היא מתודה מגוונת מאד, ניתן למצוא סיפורים רבים מאד בכל נושא, לכל גיל ולכל מטרה ולעשות בה שימושים רבים.

חשוב לקרוא ולספר סיפורים גם לשם הקריאה עצמה ולהעניק את החוויה הזו לחניכים. מהמדריך נדרשת מיומנויות גבוהה בהקראת הסיפור והשימוש בו כמתודה: עליו להפעיל את הדמיון, לרגש, לרתק את החניכים, להובילם לאורכו של הסיפור ולשקוע בו בעצמו. לסיפור יש תפאורה, ריחות, צבעים ומקצב משלו - על המדריך להעניק כל זאת לחניכיו, אל לא להתפתות ולראות בסיפור מתודה פשוטה ומובנת מאליה.

ע - מסע בין כוכבים (הרפיה)

יחוד: חוויה כלל חושית לחניכים המבטאת את יצירתיות המדריך.
עזרים: נרות, טיפ, סיפור מסגרת מוכן מראש.

מהלך: צור בחדר אווירה שקטה ונעימה באמצעות נרות ומוזיקה מתאימה. חכה עם החניכים מחוץ לחדר והכנס אותם אחד אחד. הנחה אותם לשבת ליד הנרות שברחבי החדר. הקרא את הסיפור שהכנת מראש, ועצור באמצע לשאול את החניכים שאלות מנחות בנוגע לסיפור ולנושא הפעולה.

דוגמאות: קבוצת י"א יוצאת למסע בין כוכבים בעקבות מטאור המתקרב לעבר כדור הארץ. מטרתם למצוא יחד כוכב אחר לגור בו. בדרך נתקלת הקבוצה במכשולים שונים ומשונים (יצירתיות, יצירתיות). שאלות מנחות לדוגמא: את מי היית לוקח אתך? מהם שלושת החפצים הכי חשובים שהיית לוקח אתך?

את הסיפור יש לבנות על פי מגוון רחב של נושאים בהתאם לשיקול דעתך.

ע - סיפור "אתה הגיבור"

יחוד: מתודה עיקרית. החניך או הקבוצה הם גיבור הסיפור.

עזרים: סיפור בסגנון "אתה הגיבור" שהכנת מראש, כל חלק כתוב על פלקט.

מהלך: סיפור "אתה הגיבור" הוא סיפור שכל חלק בו מסתיים בדילמה. על הקורא להחליט כיצד להמשיך בסיפור, מתוך כמה אפשרויות ממוספרות המוכנות להמשך. כל אפשרות בה יבחר תוביל אותו לדילמות ואפשרויות חדשות ומשם לעוד וכך הלאה, עד שיגיע לאפשרות שהיא סוף לסיפור במסלול שבחר. תלה את הפלקטים מסביב בסדר שרירותי, הראה לחניכים את הפלקט הראשון במרווח זמן בין אחד לשני, למניעת התקהלות והנח להם להמשיך בדרכם.

8 > קריאה משותפת

יחוד: המתודה הופכת את החניכים לחלק מהסיפור, דבר שתורם להזדהות איתו.

עזרים: חלקי סיפור מודבקים על כרטיסיות.

מהלך: חלק לחניכים את חלקי הסיפור. הנחה אותם לקרוא את החלק שלהם לפי הסדר באופן המתאים לאופי הסיפור.

דוגמאות:

"עלילות פרדיננד פדהצור" \ אפרים סידון

"ייסורי איוב" \ חנוך לוין

"ליל העשרים" \ יהושע סובול

"הצודקים" \ אלבר קאמי

8 > המחזת סיפור

יחוד: מתודה המתאימה לסיפורים ארוכים שאי אפשר לקרוא בפרק הזמן של הפעולה, או לסיפורים יבשים שצריך "להפיח בהם חיים".

עזרים: קטעים רלוונטיים מהסיפור.

מהלך: חלק את החניכים לקבוצות. תן לכל קבוצה חלק מהסיפור והקצה להם זמן להמחזז אותו. לבסוף כל קבוצה תמחזז את החלק שלה מול שאר הקבוצה.

דוגמאות:

1. "האדונית והרוכל" \ ש"י עגנון

2. "בעל זבוב" \ ויליאם גולדינג

3. "חוות החיות" \ ג'ורג' אורוול

8 > השלמת סיפור

יחוד: מתודת פתיחה המפתחת את היצירתיות של החניכים.

עזרים: סיפור שסופו חסר (רצוי סיפור בעל סוף מפתיע).

מהלך: חלק את החניכים לקבוצות בנות ארבעה חניכים. כל קבוצה תצטרך להמציא לסיפור סוף משלה. אפשר גם לתת לחניכים להמחזז את הסוף. לבסוף הקרא את הסוף האמיתי.

8 > ריגולטה

יחוד: מתודה המפתחת את היצירתיות של החניכים.

עזרים: התחלה של סיפור.

מהלך: ספר לחניכים את תחילת הסיפור. הנחה כל חניך להמשיך את הסיפור בתורו. אפשר, בדומה להשלמת הסיפור, להקריא את המשך הסיפור האמיתי ולערוך דיון.

הערה: משחק הריגולטה הוא המשחק החברתי המתועד הראשון בהיסטוריה. הוא שוחק לראשונה בחצרות האריסטוקרטיה הצרפתית במאה ה-16.

8 > סיפור בביטים

יחוד: מתודה היוצרת דריכות בקרב החניכים המשתתפים בשל היותה מהירה, דינאמית, ונשלטת על ידיך.

עזרים: התחלה של סיפור.

מהלך: המתודה דומה לריגולטה, אלא שהיא מהירה ודינאמית יותר. אתה קובע את החילוף בין המספרים. אפשרות ראשונה: מחא כף והצבע לעבר מי שימשיך את הסיפור. אפשרות שנייה: המספר עצמו מחא כף ומצביע לעבר מי שיחליף אותו.

» סיפור פאזל

יחוד: מתודה שהצלחתה תלויה בכך שהחניכים יבינו את הסיפור. המתודה דורשת מהחניכים להתרכז בו ולהבינו.

עזרים: סיפור מחולק לחלקים המודבקים על כרטיסיות.

מהלך: חלק לחניכים את חלקי הסיפור והנחה אותם להרכיב אותו על פי הסדר המקורי.

» הרמוניקה:

יחוד: מתודה שתוצרה יצירה משותפת של הקבוצה כולה.

עזרים: דפים ועטים.

מהלך: הושב את החניכים במעגל. כל חניך מקבל דף נייר. הנחה את החניכים לכתוב את המשפט הראשון מתוך סיפור בנושא מסוים. לקפל את המשפט ולהשאיר את המילה האחרונה גלויה. בתום כתיבת המשפט, עליהם להעביר את הסיפור לזה שיושב מימנם. על כל אחד להמשיך במשפט את המשפט של הקודם, להעבירו ימינה וכך הלאה. לאחר מכן פותחים את ההרמוניקה וקוראים את הסיפורים.

מדיה כמתודה

מדרש תמונה

סקר

קליפים

סרטים

הפקת פרסומות

יצירת כרזות

מדיה

לאן שלא נסובב את עינו, לאן שלא יוליכו אותנו רגלינו, ניתקל באחת מצורות המדיה הקיימות: רדיו, עיתונות, פרסום, טלוויזיה, קולנוע וכו'.

חניכינו נחשפים לה בצורה לא מבוקרת וצורכים אותה פעמים רבות שלא במודע, ללא בקרה של התוכן לו הם נחשפים וללא שמירה על מינונים מתאימים.

מן הצד השני המדיה היא כלי מגוון ועשיר להעברת מסרים: האורות, הקולות, הצבעים, המוסיקה, התלבושות, השחקנים, התוכן והעלילה, כולם מכוונים בשירותו של המסר ויוצרים רעיון שלם.

חשוב שנדע להשתמש בכלי נגישה בתוך הפעולות ולהפיק ממנו את תפוקותיו החינוכיות. עלינו להשתמש במדיה כדי להעביר מסרים חשובים בעינינו ותוך כדי כך ללמד את חניכינו כיצד להשתמש במדיה בצורה נכונה בחיי היום יום.

השימוש במדיה הינו דבר עכשווי וקרוב לעולמם של החניכים ולכן זוכה לשיתוף פעולה מלא.

כמו כן בהנחה נכונה מפעיל השימוש במדיה את הדמיון והיצירתיות אצל החניכים.

העיסוק במדיה מכיל תחומים רבים: כתיבה, עיצוב, מוסיקה, משחק, ציור וכו'. מגוון התחומים מאפשר לכל החניכים, שלהם יכולות, כישרונות ותחומי עניין מגוונים לקחת חלק בפעילות זו ולהביא את יכולותיהם לידי ביטוי בקבוצה - כל אחד תורם את חלקו ויחד יוצרים את השלם.

➤ מדרש תמונה

יחוד: מתודה יצירתית שבה החניך לא נדרש להתחבר למלה הכתובה, אלא להעלות אסוציאציות ופרשנויות מתוך תמונות.

עזרים: מגזינים, תמונות, חידת רמזים, קטע קומיקס (בהתאם לשימוש).

מהלך ודוגמאות:

1. החניך ימצא בעיתון תמונה המתארת את הרגשתו (אפשר גם למצוא רצף של תמונות) ערוך סבב שבו החניכים יתארו את הרגשתם באמצעות התמונה.

2. מחק מהקומיקס את ה"בועות". על החניכים למלא את הקומיקס מחדש על פי נושא הפעולה. ניתן גם להמציא קומיקס חדש. החניכים ימצאו תמונות מהעיתון וימצאו את הקישורים בעצמם.

3. הצג לחניכים תמונה ובקש מהם להעלות מחשבות ורגשות העולים בהם.

4. בניית סיפור: הצג לחניכים תמונה ובקש מהם לכתוב סיפור המתאר את המתרחש בתמונה, את ההמשך למתרחש בתמונה, או סיפור שהוביל למתרחש בתמונה.

5. חידה עם רמזים: לפעולת אקטואליה או לפעולה שנושאה אירוע שקרה בעבר. אסוף תמונות הקשורות לאירוע והדבק על דף. בקש מהחניכים לנחש באיזה אירוע מדובר ואת רצף ההתרחשות באירוע על פי התמונות. לדוגמא, הטבח בכפר קאסם. התמונות יהיו חייל, נשק, הערך "טוהר הנשק", שנת האירוע, שדה חקלאי (תושבי הכפר שנטבחו), לא שמעו על הסגר כיוון שהיו בשדות בזמן שהודיעו עליו), המושג: "פקודה בלתי חוקית בעליל".

בסוף ערוך דיון על החלק של כל תמונה או מושג באירוע.

➤ קליפים

יחוד: המתודה מאפשרת הבעת כשורים רבים אצל החניכים.

עזרים: תחפושות, איפור, מוזיקה, מצלמת וידאו, טלוויזיה ווידאו.

מהלך: חלק לחניכים תפקידים שונים: תסריטאי, בימאי, שחקן, תפאורן. הנחה את החניכים ליצור וידאו קליפ מגניב בנושא הפעולה.

הערה: דורש עזרים רבים והכנה מראש. ככל שיש יותר עזרים המתודה מוצלחת יותר. במקרה שאין טלוויזיה ווידאו, אפשר לערוך את הפעולה בבית של אחד החניכים (בהסכמת ההורים, כמובן).

8 > סרטים

יחוד: הסרט מגלם בתוכו עולם מלא: מסר, הזדהות, רגשות, שימוש במגוון חושים, צבעים, תאורה, רצף זמן משתנה, שפה, צלילים, גיאוגרפיה, תלבושות, מטאפורות וסמלים.

עזרים: סרט, טלוויזיה ווידאו או ברקו.

מהלך: ישנם פעילויות רבות אותם תוכל להעביר בעזרת ובעת צפייה בסרט:

1. חלק לחניכים מטלות לצפייה: לעקוב אחרי דמות ספציפית בעלילה, לענות על שאלות מנחות על העלילה, אמצעים אומנותיים המשרתים את המסר.

2. אחרי צפייה בסרט, הנחה את החניכים לביים בעצמם סרט על כל נושא שיוגדר על ידך. עליהם להתייחס לכל האלמנטים הגלומים בסרט.

3. דיבוב - החלש את הקול של הסרט בקטע ע"פ בחירתך, על החניכים לדובב את אותו.

4. הפסק את הסרט בשלב מסוים, תן לחניכים להמחזיז את קטע ההמשך.

5. הפסק את הסרט לפני הסוף, תן לחניכים להמציא אותו.

הערות: ניתן ליצור תפאורה סביב הצפייה: מסך גדול בחוץ (דורש ברקו), פופקורן, כרטיסים, ותלבושות חגיגיות.

8 > הפקת תשדיר פרסומות

יחוד: מתודה שדורשת יצירתיות, תכנון, ארגון ותיאום בין חברי הקבוצה.

מהלך: חלק את הקבוצה למספר תתי קבוצות. על כל קבוצה להכין תשדיר פרסומת קצר לחפץ, נושא, עמדה וכו'.

1. ניתן להקליט את הפרסומת בטייפ ולהשמיעו.

2. ניתן לצלם את הפרסומת בווידיאו ולהקרין.

3. ניתן להמחזיז את הפרסומת ולהציגה.

8 > הכנת כרזות

יחוד: פעילות של קביעת עמדה, הודעה או פרסום.

עזרים: בריסטולים, ניירות עיתון, בד, פלריג, גואש, מכחולים, טושים וכו'.

מהלך: הנחה את החניכים להכין כרזה בנושא הפעולה על פי השלבים הבאים: לחשוב על רעיון, לצייר סקיצה לכרזה, לשרטט בעיפרון על נייר הכרזה, לצבוע, לתלות לתצוגה.

בתום הכנת הכרזות יש לעבור ביניהם ולקיים דיון על המסר.

ניתן לקיים תערוכה מהכרזות.

יצירה כמתודה

פיסול ציור

מיצג

קולאז'

יצירה

המגע עם חומרים רבים, ההתעסקות בצבעים וחומרים, האפשרות להביא מחשבות, רעיונות ותחושות שלא בדרך המילולית אלא באמצעות שימוש בידיים, הינם חוויה לא ממומשת דיה בתוך הפעילות והפעולה שלנו.

העיסוק ביצירה מפעיל מספר רב של חושים: חוש האסטטיקה, המישוש, והריח ואינו מיועד רק למי ש"מוכשר" בתחום זה.

אנו מאמינים שכל אחד יכול לבטא את עצמו ביצירה בלי שנשפוט מהי אומנות טובה או רעה, מהו גילוי של כשרון ומהו אי כשרון.

היצירה היא ביטוי בלתי אמצעי לאישיותו של החניך ומתבצעת לרב בצורה אינדיבידואלית - הוא אל מול היצירה שהוא יוצר.

בנוסף לכך, ניתן ליצור יצירה משותפת של פסל או ציור, אך חשוב להקפיד שכל אחד מחברי הקבוצה יביא משלו אל תוך היצירה המשותפת.

חשוב להשתמש בחומרים שאינם יקרים מדי ולהרבות בשימוש בחומרים מהטבע. יש להנחות את החניכים לשמור על החומרים ולא לבזבזם.

פעילות יצירה דורשת זמן - יש להקצות לה נתח נכבד מהפעולה ולאפשר לחניכים לסיים את שהתחילו ליצור

➤ פיסול / ציור

יחוד: החניך יתאר את הרגשות ומחשבות שלו באמצעות יצירה- פיסול, ציור וכו'.

עזרים: כמה הצעות: חימר, קשים, פלסטלינה, כדורי קלקר, לגו, מקלות ארטיק, ניירות, קרפ, בקבוקי קולה, גואש, דבק, גרביים, צמר, דאס, גבס, נייר טואלט, ענפים, עלים, פרחים, בצק, פייטים, זכוכית, מראות, אדמה, חול, אוכל, מתכת, מדהקי נייר, דיסקים שבורים, קלפים ועוד...

מהלך: הנחה את החניכים ליצור מהחומרים שלרשותם כל שירצו, לפי קו מנחה אותו תגיד. לדוגמא, כהכנה לתערוכה שהקבוצה תציג, קישוט לחדר \ קן, עבודה אישית, יצירה קבוצתית.

דוגמאות:

1. תודיע לפני הפעולה שעל כל חניך להגיע עם בקבוק שתייה פלסטי ריק. הכן עם קבוצתך פרחים צבעוניים מבריסטולים ומנקי מקטרות לחוטי ברזל, ו"שיתלו" אותם בתוך אגרטלים שתכינו מחצאי בקבוקים מלאים אדמה או חול. התז על "פרחים" מעט מטהר אוויר, למען יהיה החדר פעילות צבעוני ריחני ויפה.
2. יום עפיפונים: קח את קבוצתך לחוף הים או לשדה פתוח (וודא שלא עוברים בו קווי מתח גבוה כמובן) והכן איתם עפיפונים מקיסמי עץ ארוכים, ניילון, דבק, נייר דבק וטושים.

➤ מיצג

יחוד: מתודה עיקרית. מדגישה את המסר שבתוך היצירה.

עזרים: כל חומר ממנו ניתן ליצור, מתאים.

מהלך: בחר עם קבוצתך נושא אותו הם רוצים להביע. ביחרו את המקום, האמצעים ואת צורת התצוגה, שיביעו את הנושא בצורה המתאימה ביותר.

הערה: מיצג יכול לכלול אמצעים אומנותיים שונים, בכדי להעביר את המסר. לעיתים יש להפעיל את הצופה בצורות שונות כחלק מהיצירה. בנוסף, על המיצג להיות מתוכנן מראש: איך מביעים מה.

דוגמא: הכן עם קבוצתך מיצג על השלום - קבוצתך מחליטה שהוא יורכב מ"מסע פרסום" לשלום, קישורים אסוציאטיביים (למשל חדר מלא יוני שלום מגבס), והתייחסות אישית של כל אחד בציור "השלום שלי". את המיצג פתח באירוע חגיגי אליו מוזמנים חברי הקן וההורים, או הציבור הרחב.

8 > קולאז':

יחוד: מתודה עיקרית, מביאה נקיטת עמדה בצורה יצירתית. הקולאז' הינו יצירה משותפת של חברי הקבוצה.

עזרים: בריסטולים, דבק, מספריים, עיתונים, טושים וצבעים.

מהלך: הקולאז' הינו טכניקת עבודה, המתבססת על ארבעה מרכיבים: גזירת כותרות וקטעי עיתונות, ציור ואיור, תרשימי זרימה ומלל של סיסמאות וכותרות ושילוב גזרי תמונות וציור. את כל המרכיבים מאחדים על גבי בריסטול בציור, קריעה, גזירה והדבקה בדרך עיונית או הומוריסטית. חלק את החניכים לקבוצות. הגדר את נושא הקולאז' והנחה את הקבוצות להכינו ולהביע באמצעותו את עמדתם על הנושא.

בסיום היצירה ניתן לערוך תערוכה מהקולאז'ים.

דרמה כמתודה

הכרת האדם

תיאטרון בובות יד

תיאטרון אימפרוביזציה

משחק תפקידים

תרגילי דרמה

שייקספיר: "כל העולם במה וכולנו שחקנים"

צוות הדרכה:

שייקספיר מת. שייקספיר טעה.
כל העולם במה, אבל
לא כולנו שחקנים:
יש מאחורי הקלעים
גם פועלים שסוחבים תפאורה בשכר מינימום,
ואולי מאמינים וחולמים: כשרוני יום אחד יתגלה.
חלקנו לפעמים פשוט תפאורה.
יש מבקרים, ויש מפיקים,
יש כאלה החיים כמשווקים,
יש תאורנים אשר שולטים ביצירת האווירה,
סאונד-מנים מסוימים שקובעים
את הטון, ויש שחשוב להם שכל קול יישמע.
ואני?

יש המנסים להיות תסריטאים,
ועל כל אלף פועלי במה, יהיה אולי
אחד במאי.
אבל כולנו חופשיים
לעשות אימפרוביזציה.

אני
אוהב
תאטרון.

דרמה:

לא למוכשרים בלבד !!!

יש בילבול מסוים אצל יותר מדי אנשים, בנוגע לשאלה: מה זה אומר "להיות טוב" בתאטרון. אותו בילבול שיש לגבי מה זה "להיות טוב" בחיים.

להיות טוב בתאטרון, כמו בחיים, זה לא אומר להיות הכי מבריק, הכי בולט, הכי מצחיק, הכי כריזמטי - אלא זה אומר להיות אמיתי, להעיז, לחפש להפתיע את עצמך.

אבל לצערנו, הבילבול הזה יוצר לחניכים שלכם מחסומים רבים בפני השימוש בדרמה. בגילאים צעירים יותר - גן ובית הספר היסודי, היה לכולנו מאד טבעי לשחק, להיות משהו או מישהו שהוא לא אנחנו, להתחפש, להשתטות, להציג.

תשאל קבוצה של ילדים קטנים: "מי רוצה להתנדב להציג?" הרוב המוחץ ירימו את היד עד השמיים. תשאל קבוצה של מבוגרים - וידיים מעטות יורמו.

זה מפני שעם השנים נערמו על ההתנהגות הטבעית הזו קשיים של מבוכה, ביישנות, דאגה ל"מה חושבים עליי", מספר הצגות כושלות בביה"ס ועד מהרה נותרת הדרמה בידי "המוכשרים" לכך, בידי השחקנים מלאי הביטחון וחסרי הבושה.

הדרמה בפעולה באה לנפץ את המחסום הזה. הדרמה כמתודה פונה לכל חניך באשר הוא. ברגע שהמדריך מתגבר בעצמו על המחסום, עליו ליצור אירה שתאפשר לכל חניך להרגיש נוח לבטא את עצמו בדרמה.

בדרמה ניתן להשתמש כדי להעביר מסר על ידי הצגה של סיטואציות ודילמות שונות וכן לגיבוש הקבוצה והעמקת הקרבה בין החברים בה.

הדרמה היא במת ביטוי אישית לחניכים וכן במה משותפת ליצירה של הקבוצה כולה. זה כלי מעולה וייחודי לחקור את החיים ואת הנפשות של החניכים שלכם, זה כלי מעולה לשבור קרח ומחסומים פנימיים, לעזור לחניכים לאהוב אחד את השני...

ע - משחק תפקידים

יחוד: מתודה עיקרית המכניסה את החניך לנעלים של אדם אחר, יוצרת הזדהות, מרחיבה את נקודות המבט על המציאות וחושפת דברים החבויים בתודעת החניכים כדוגמת סטריאוטיפים, מניעים וכו'. עצם ההתנסות של החניכים מהווה גורם ממריץ לדין היות ובדין הם מתחברים לתחושותיהם מזמן ה"משחק". לאחר המשחק אפשר ואף חשוב לנתח את הסיטואציה ולהוציא ממנה מסקנות שקשורות למציאות של החניכים.

עזרים: כרטיסיות עם סיטואציות שונות. תחפושות.

מהלך: חלק למשתתפים סיטואציה המציגה דילמה טעונה רגשית. על החניכים להציג את תחושותיהם והתלבטויותיהם ביחס למצב. באפשרותך לשלב את השחקנים בסיטואציה מוכרת מספר או סרט שבה יעמידו עצמם במקום השחקנים.

דוגמאות:

1. שדה קרב, שחקן א' הוא חייל פצוע, שחקן ב' הוא חייל שכבר הגיע לשוחת המחסה. מעליו נורת אש כבדה. האם יחזור לקחת את הפצוע?

2. ע"פ הסרט "לחיות": השחקנים שורדים מהתרסקות מטוס. אין להם אוכל, מלבד חבריהם המתים... האם יאכלו בשר אדם בכדי לשרוד?

הערה: יכול לשמש כשרוצים להמחיש סיטואציה חברתית בקבוצה שתצליח לשבור את הפרדיגמה שיש למתבונן. כמו כן יכול לתת כלי למדריך בהבנת עולמם של חניכיו.

ע - תיאטרון בובות יד

יחוד: מתודה עיקרית המשלבת יצירתיות, אובייקטיביזציה והבעת דעה. מאפשרת לחניך להתמודד

עם הסיטואציה המוצגת מנקודת מבט מרוחקת, מה שיכול להקל בהתמודדות עם דברים שקשה לשוחח עליהם במעגל הקבוצתי.

עזרים: גרביים, מדבקות, כפתורים, מנקי מקטרות, כלי תפירה, דבק, טושים.

מהלך: הקצה זמן להכנת בובות-יד מגרביים ושאר עזרים, וזמן להכנת "במה" לתיאטרון, אם לא הוכנה מראש. כאשר לכל חניך יש בובת-יד, יוכלו להציג כל סיטואציה בעזרת הבובות.

8 > המחזה

יחוד: מתודה עיקרית שיכולה להימשך על פני מספר פעולות. נותנת לחניכים במה ליצירה בתחומים שונים (מי שאינו אוהב להציג יכול למצוא את מקומות בעיצוב החלל, הכנת תפאורה, עיצוב תלבושות וכו'). דרך ההצגה החניך מפנים מסרים חינוכיים מתוך ההתמודדות עם המתח הנוצר בין התפקיד אותו הוא מגלם למי שהוא במציאות.

עזרים: מחזות מצולמים, בגדים ועזרים ליצירת תפאורה, חלל לפעילות.

מהלך: מחלקים את הקבוצה לשלוש קבוצות: שחקנים והעמדה, תפאורה ועיצוב חלל, ותלבושות. כל קבוצה תקרא את המחזה ותעבוד עליו בהתאם לתפקיד שלה לדוגמא: השחקנים צריכים להבין את הדמויות והדינאמיקה ביניהם, מעצבי התלבושות לחשוב על התקופה שבה זה מתרחש, מה נהוג ללבוש, מה הבגד מסמל לתפקיד וכו'.

הערות: חשוב להתאים את ההצגה לגיל המשתתפים.

8 > תיאטרון אימפרוביזציה \ של מי השורה הזאת?

הגדרה: אימפרוביזציה = אלתור.

יחוד: מתודה עיקרית, מאפשרת התנסות חוויתית בסיטואציות לא מוכרות. נותנת לחניך במה לבטא את עצמו בצורה תיאטרלית ללא טקסט ידוע מראש כך שהוא בורא את הדמות אותה הוא משחק (בשונה ממשחק התפקידים שם הדמות מוגדרת מראש).

עזרים: תחפושות, חפצים שרירותיים, כרטיסיות-סיפור.

מהלך: קבע סיפור מסגרת כללי. חלק לחניכים את התפקידים ואת הסיפור שבחרת. פרט את חוקי המשחק. באפשרותך, כמנחה, 'להתקיל' את השחקנים לפי סימן, ולשנות את המשך הסיפור (ראה רעיונות לשימושים שונים באימפרוביזציה בהמשך).

כפתיחה, אפשר לשחקנים בסיפור להמשיך אותו כראות עיניהם, לפי הדמויות אותן הם משחקים. לשיקולך "התקל" אותם. מתודה זאת מאפשרת לסיפור ולשחקנים להתפתח ביחד מבלי הקיבעון היחסי בסימולציה רגילה.

דוגמאות:

1. קבוצת י"ב לפני חוות הכשרה, מגלים פתאום שכסף אותו חסכו נעלם. מייד מתחילות האשמות, וגזבר הקבוצה מואשם בגניבה. אחד השחקנים יודע מיהו הגנב, אך מסיבה כלשהי הוא לא מספר.
2. אורחת בחתונת אחותה מגלה שבבקבוק הקולה שלה יש פרס של אוטו, אך הכלה טוענת שזהו הפרס שלה.

8 > שימושים שונים לאימפרוביזציה:

הערה: אלו הם יישומים לתיאטרון אימפרוביזציה, אך באפשרותך לנצל אותם בפני עצמם, או לשלבם במתודות אחרות.

גיבריש: על השחקנים לשחק את התפקידים בסיטואציה כששפתם היא גיבריש.

מבטא: על השחקנים לדבר במבטא מסוים: איטלקי, צרפתי, ערבי, אוסטרלי, או אחר.

חוקיות: על השחקנים לשוחח לפי חוק מסוים - להצמיד מילה מסוימת לתחילת כל משפט, לספור את המשפטים ולומר את המספר הנוכחי בתחילת כל משפט, להתחיל כל משפט באות הבאה על

פי הסדר בא' ב'.

שירה: על השחקנים לשוחח בשירה.

משפטים: כל חניך ירשום על פתק משפט או אמרה. החניכים ישחקו בסיטואציות, כשבשלב מסוים אמור לשחקנים בהצגה לפתוח את הפתק שלהם, ולשלב בדיאלוג. עליהם לאלתר בכדי שהמשפט ישתלב בצורה הגיונית בסיטואציה.

משפטים 2: הורה לשחקנים לתקשר בעזרת משפט אחד או מלה אחת בלבד.

'פריז': בשלב מסוים בהצגה, הקפא את המצב. עתה מותר לך לבצע כל מה שתמצא עם השחקנים- להטיל עליהם לדבר בסגנונות, להחליף ביניהם תפקידים, לשנות את צורת עמידתם או כל דבר אחר שעולה בדעתך. באפשרותך לבצע "פריז" בכדי לקיים דיון עם שאר הקהל על המצב שנוצר במשחק התפקידים.

ידיים מאחורי הגב: חניך יעמוד עם ידיים מאחורי הגב, וחניך אחר יעמוד מאחוריו ו"ישלח" את ידיו קדימה, כך שיראה כאילו הן שייכות לחניך שמלפנים. החניך שמלפנים ישא מונולוג והחניך שמאחור יבצע את תנועות הידיים למענו.

פסלים: לאחר "פריז", פסל את מצבם של השחקנים כרצונך, עליהם להמשיך לשחק בסיטואציה כאילו לא השתנה דבר.

לחילופין, השחקנים ישנו את הסיטואציה הקודמת בהתאם למצב בו הם נמצאים כעת.

סופר- גיבורים: לפני כניסה לסיטואציה דמיונית ומורכבת, תן לכל חניך לבחור תואר של סופר גיבור, למשל "איש הפטיש", "מגה-מן", "מגה-בייב". על החניכים להמציא את הכוחות המיוחדים שיש ברשותם. כל משתתף בהצגה יכול להשתמש בכוחו כדי לפתור את הבעיות שעולות בסיטואציה.

אורחים מוזרים: בחר חניך שיהיה המארח של שאר החניכים.

הסבר: כל חניך בתורו מגיע לביתו של המארח. על המארח לגלות בעזרת שאלות ומשימות את עיסוקו או פרט סודי באופיו של האורח. לאורח אסור לדבר על הפרט אותו הוא מסתיר, אך הדבר צריך לבוא לידי ביטוי בכל מעשיו ודבריו. אם המארח לא מצליח לגלות את הפרט שהאורח מסתיר אחרי זמן מסוים שנקבע מראש, מצטרף אורח נוסף ועתה על המארח לפתור שתי תעלומות. אם נפתרה התעלומה, האורח נהיה המארח.

דוגמא: אל המארח מגיע אסטרונוט. כל תנועותיו איטיות וכל תשובה הוא פותח ב"כמו שאמרת, צעד קטן לאדם, צעד גדול לאנושות".

➤ מכונה

יחוד: הפעלת דמיון וחיזוק הקשר בין חברי הקבוצה.

עזרים: חפצים שבחדר.

מהלך: הצג לקבוצה משימה: עליהם לבנות מעצמם מכונה מאולתרת שמייצרת את הנושא הנבחר לפעולה. כל חניך יהיה בורג במכונה ועליו לבצע תנועה אחת שחוזרת על עצמה. כל משתתף לבחירתו יכול או יכול שלא להיות במגע עם הבא בתור. חניך ראשון מתחיל, והשאר מצטרפים אחד אחרי השני. **לדוגמא:** מכונה שמייצרת כייף. חניך ראשון יבצע תנועה של קבלת בלון תוך אמירה חוזרת של "ואו! קיבלתי בלון!", חניך שני יצטרף לאחר מכן תוך כדי תנועה של פיצוץ הבלון וצחוק פרוע חוזר על עצמו. השלישי יכסה את עצמו בשמיכה דמיונית ויאמר: "סוף סוף לישון!" כך עד שכולם לוקחים חלק במכונה.

➤ מנוע

זהה למכונה. ההבדל - בתרגיל זה כל משתתף חייב להגיב לתנועה שהועברה אליו מהחניך הקודם.

ע- מעגל תנועה

יחוד: תרגיל המחייב את החניכים להיות קשובים אחד לשני.

מהלך: בחר חניך שיבצע את הפעולה הראשונה. כל הקבוצה צריכה לחזור יחד איתו על התנועה, ולחזור עליה שוב ושוב. מעתה והלאה כל אחד יכול לשלב תנועה חדשה, אך רק אם אף אחד אחר לא מנסה לשלב תנועה חדשה באותו זמן. מאותו רגע, כולם מבצעים את התנועה הראשונה ואחריה את השנייה, אחריה את התנועה השלישית ברצף, עד שכל חניך יכניס תנועה למעגל, והקבוצה תבצע את כל התנועות שנבחרו.

ע- תרגיל מנהיג

דומה למעגל תנועה, אלא שכאן רק חניך אחד הוא ה"מנהיג", האחרים צריכים לחזור אחרי כל תנועותיו. הדגש כי ה"מנהיג" צריך לבצע את תנועותיו בצורה כזאת שכל החניכים ישתלבו ברצף ויבינו מהם תנועותיו העתידיות. אם יעשה פעולה פתאומית מדי, השאר לא יצליחו לעקוב, וזהו הרי כשלון הנהגתו.

ע- כדור דמיוני

יחוד: שימוש ביצירתיות ובדמיון.

מהלך: העבר לחניכים כדור דמיוני. הסבר: החניך הראשון מעביר את הכדור הדמיוני. החניך השני הופך את הכדור הדמיוני למשהו אחר ומבצע אתו פעולה אופיינית לחפץ שבחר. השלישי מגיב לחפץ שקיבל והופך אותו למשהו חדש שאליו יגיב הרביעי, וכך הלאה.

דוגמא: החניך השני הפך את הכדור לכלב ומלטף את הכלב. החניך השלישי ייקח את הכלב ילטף אותו, ולאחר מכן יהפוך אותו למנורה ויאיר איתה את סביבתו. הרביעי ייקח את המנורה, יכבה אותה ויהפוך אותה לכובע...

ע- מראה

יחוד: דורש יכולת ריכוז גבוהה, כמו גם רמת קשב גבוהה לבן הזוג.

מהלך: חלק את החניכים לזוגות. כל חניך בתורו יחקה את כל הפעולות שבן זוגו עושה. ברקע ינחה את הזוגות בהוראות לביצוע ("עכשיו המוביל מבצע מונולוג בנושא איכות הסביבה", "קפוץ עשרים פעם במקום").

לחילופין, הנח לחניכים לנוע כרצונם, מדי פעם החלף את המוביל.

ע- עיוור ורואה

יחוד: מתודה היוצרת קרבה בין החניכים ומדגישה את הצורך בשותפות וערבות הדדית.

עזרים: מכשולים שונים, כסאות, חבלים, דליים עם מים.

מהלך: הצב מכשולים בחדר וקשור לכמה חניכים את העיניים. על חברי הקבוצה להנחות את ה"עיוורים" מילולית בלבד, או פיזית בלבד לצד השני של החדר. החלוקה למספר עיוורים ומנחים תלויה באופי ובמטרת הפעולה.

דוגמא: בפעולה על שיתוף פעולה, אפשר לתת לזוג עיוורים ללכת יד ביד. מצד אחד, קשה יותר לעבור את המכשולים, מצד שני, ההליכה יחד נותנת תחושת ביטחון.

ע- מטוטלת

יחוד: מתודה היוצרת קרבה בין החניכים.

מהלך: חלק את הקבוצה לזוגות. כל יחיד מתוך זוג עומד עם הגב לשני, עליו ליפול אחורה ולסמוך על

בן זוגו שיתפוס אותו.
אפשרות שנייה: כל הקבוצה עומדת במעגל מסביב לחניך אחד. על החניך ליפול אחורה וקדימה (בעוד שאר החניכים לא מאפשרים לו ליפול ודוחפים אותו למעלה), כמו מטוטלת.

עקוב אחרי איבר >e

יחוד: יוצר מצב המחייב פתיחות בין שני המשתתפים.
מהלך: חלק את הקבוצה לזוגות. כל חניך בוחר איבר בגופו. מעתה ועד סוף התרגיל עליו לעקוב עם האיבר שבחר בגופו אחרי האיבר שבחר בן זוגו, כשזה מנסה לסבך אותו כמה שיותר.

לתפור אברים >e

יחוד: בדומה לתרגיל הקודם, תרגיל זה יוצר פתיחות גדולה בקבוצה.
מהלך: העבר בקבוצה חוט דמיוני, בעזרתו כל חניך "תופר" איבר בגופו לאיבר בגופו של מישהו אחר - היד של הראשון לאוזן של השני, הרגל של השני לאף של השלישי והמרפק של השלישי לבטן של הרביעי, עד שכולם "תפורים". בשלב זה משוך בחוט הדמיוני. על החניכים להצמיד את כל האיברים התפורים אחד לשני.

תרגיל כיסא >e

יחוד: מתודה הדורשת יצירתיות, דמיון וכושר המצאה.
עזרים: חפצים שגרתיים מהסביבה, או מוכנים מראש - למשל מערוך, כיסא מתקפל, חמש אבנים, טייפ, ספר, פחית קולה.
מהלך: חלק לכל חניך חפץ. עליו להמציא כמה שיותר שימושים לחפץ שניתן לו ולהציג את השימוש שמצא בפני הקבוצה. (בדומה ל- 101 שימושים לנייר טואלט, המפורסם).
באפשרותך לשלב בזה עניין תחרותי - מי שמוצא שימושים רבים יותר לאותו החפץ. אפשר לחניכים למצוא גם שימושים קבוצתיים לחפצים שברשותם.

משחקי הדמיה (סימולציה)

משפט

במי היית בוחר

משחק סימולציה

סימולציות לדינאמיקה חברתית

הדמיה

משחק הדמיה (סימולציה) הינו אחד מהמתודות המורכבות ביותר הדורשות מהמדריך ומהחניך רמת הפשטה גבוהה מאד בכדי לחבר בין המציאות הנחיית לבין ההדמיה של אותה המציאות. ניתן לכתוב דוגמאות רבות למשחקי הדמיה מוכרים, כולם פרי מחשבתם של מדריכים שונים, אך אין סוף להדמיות ותפקידו של המדריך הוא להגות אותם מתוך מחשבה על מהו הדבר אותו הוא רוצה להמחיש לחניכיו.

מהי בעצם סימולציה או משחק הדמיה:

מודל אופרטיבי מסוים, בו באים לידי ביטוי מספר מרכיבים של מצב מסוים הלקוח מתוך המציאות כגון: סימולציה חברתית מסוימת.

משחק ההדמיה הינו הקטנה של המציאות המוצגת בו עד לפרופורציה הניתנת לשליטה, ייצוג ממין של אספקטים מסוימים במציאות שנבחרו בהתאמה למטרות של המדריך בפעולה. הסימולציה מפשטת את המציאות, מאפשרת להשתתף בה (גם אם אינה לקוחה מהעולם של החניכים), להכיר אותה ולמצוא פתרון לבעיה או לסימולציה המומחשת. במשחק ההדמיה מיוצגים גורמים, הקיימים במציאות, על ידי יחידים וקבוצות, הפועלים למימוש יעדיהם בתוך מודל מומצא.

כתיבת משחק הדמיה הינו אתגר למדריך, חובה לנסות !

➤ משפט

יחוד: מתודה עיקרית. מאפשרת דיון מעמיק מזוויות רבות על נושא שנוי במחלוקת. מתודה זו מאפשרת לפתח אצל החניכים כושר התבטאות, הקשבה, הפרדה בין עיקר לטפל ויכולת נקיטת עמדה. פעולה על הפעלה אינטנסיבית של החניכים (הם יוצרים את כל ההתרחשות בפעולה).

עזרים: חומר רקע על המשפט ומקורות לסנגור ולקטגור. תחפושות להמחשה.

מהלך: בחר שופט, סנגור, קטגור, נאשם ועדים. הצג את נושא המשפט.

הקצב זמן ללמידת החומר (יש מקרים בהם יהיה צורך בלימוד לפני הפעולה). בסוף הזמן, בהנחיית השופט, ישמיע כל צד את טיעונו ויעלה לעדות את העדים שלו. בסוף שלב מתן העדויות, ינאמו הסנגור והקטגור את נאומי הסיום שלהם. בשלב זה יקבעו השופט או המושבעים (שאר הקבוצה) את פסק הדין.

אם הנך משחזר משפט היסטורי, עליך כמובן לידע את המשתתפים בתוצאות האמיתיות רק לאחר מתן גזר הדין. השתדל לחלק תפקידים לכולם.

דוגמאות: משפט בו אלברט אינשטיין נשפט על חלקו בהשמדת הירושמה ונאגאסאקי, ויסוד התשתית למלחמה הקרה. נאשם - אלברט אינשטיין. מאשים - תושב נאגאסאקי. עדים - הנשיאים לשעבר הארי טרומן ורונאלד רייגן, המדען אופנהיימר (מצד הסנגוריה), תושבי הירושמה ונאגאסאקי, טייסי ה"אינולה גיי", ראש המפלגה הקומוניסטית לשעבר חרושצ'וב (מצד הקטגוריה).

➤ במי היית בוחר?

יחוד: מציבה בפני החניך בחירה קונקרטית מתוך דוגמא יום יומית.

עזרים: דמויות עם "תעודת זהות".

מהלך: בחר דילמה שבה לידי ביטוי בבחירת דמויות מסוימות על פני אחרות.

דוגמאות:

1. חניך הם מנכ"לים של מפעל גדול. עליהם לבחור מועמדים לעבודה במפעל שלהם. מציגים להם ארבע דמויות שונות מצוירות על בריסטול, כל אחת וכישרונותיה השונים (הכתובים לצד כל דמות), הראשון עני, השני עשיר, השלישי יפה והרביעי גאון. במי היו בוחרים?

2. המקלט האטומי - את מי מוציאים כשמתחיל להיגמר האוויר? את הרופא? העורך-דין? את הנכה או הילדה הקטנה?
 3. במי היו בוחרים לבן־בת זוג?
- הצג את הדילמה והנחה את החניכים לבחור בדמויות על פי שיקול דעתם.

8 > משחק סימולציה

יחוד: מתודה עיקרית זו היא הישירה ביותר לפיתוח דיון על נושא מסוים. הדיון נובע מתוך ההתנסות עצמה, המאפשרת לחניך לבחון את הדברים הן מתוך התחושות אותן חווה והן מתוך מחשבה על האירוע. מטרת הסימולציה הנה להמחיש סיטואציה פיסית / חברתית ב"תנאי מעבדה" המאפשרים לאחריה ניתוח והסקת מסקנות על הסיבות, המניעים והאופן בו התנהלה הסיטואציה.

עזרים: לפי הנושא הנבחר (ראה דוגמאות).

מהלך: בחר סיטואציה או הדגמה הממחישים את הנושא עליו יתקיים הדיון. בחן את המצב שבחרת מכל צדדיו וצור חלוקת התפקידים. חלק את התפקידים לקבוצה ותן לכל בעל תפקיד את המידע הרלוונטי לו. העלה שאלות בסוף ההדמיה אליהן יתייחסו מתוך התפקיד אותו הם ממלאים.

הערות: חשוב להגדיר מראש את מטרות הסימולציה, הנקודות שרוצים לבחון בעקבותיה, ולהתאים אותה ואת התפקידים למציאות בכדי שלא תיוצר סימולציה של עולם דמיוני.

דוגמאות:

1. החברה הישראלית מתמודדת עם כלכלת השוק: מרוץ החיים. חלק לכל חניך סכום כסף ראשוני באופן שרירותי, ובלבד שיהיו פערים משמעותיים בין החניכים. מטרת המשחק היא להגיע לסוף השביל. החניכים הם "חיילים" במשחק, על הרצפה צייר בגיר את הלוח בתור שביל מפותל. הטל על החניכים מגבלות והקלות בהתאם למשבצות שהם נוחתים עליהן. חשוב שיהיו הרבה משבצות, שעליהן כתובות מלים שונות: חניות: רכב, אוכל, בית, סוכנות נסיעות. כמו כן סמן אירועים כמו יום המשכורת, אוניברסיטה, מסים ועוד כדי הדמיון. כל משבצת שהחניך נופל עליה מלווה בהקלה או הגבלה: מי שקונה רכב - מתקדם כפול משבצות, מי שאין לו כסף לנעליים - מתקדם חצי משבצות, מי שקונה השכלה - מקבל יותר כסף, מי שאוכל טוב - מקבל בונוס במשכורת, מי שרעב - מקבל קנס במשכורת, מי שנופל על סוכנות נסיעות יש לו ממון - יכול לטוס חמש משבצות קדימה, מי שמאבד את כל כספו מתחיל מהתחלה, מי שנפצע - מדלג על תור כדי לנוח. הסימולציה ממחישה כמה קשה להתקדם במרוץ החיים, ומעלה נקודות לדיון מהזוויות השונות של חוויות החניכים.

2. ההשלכות של רושם ראשוני: כתוב על מדבקות תכונות (מלך הכתה, חתיכה, פרח, חכם, טיפש, ליצן וכו'). הדבק על המצח של כל חניך את התכונות, כך שהחניך לא ידע את התכונה שהודבקה לו. הנחה את החניכים לא לגלות לאחר את התכונה שהודבקה לו, אך להתייחס אליו לפיה. הטל על החניכים משימות, כגון לחבר שיר לקבוצה ולעצב את סמל הקבוצה. הסיטואציה מדמה מסגרות חדשות - כתה חדשה, קבוצה חדשה ואת ההתנהגות במסגרות החברתיות השונות.

3. עולים חדשים (מפגש בין תרבותי): חלק את הקבוצה לרביעיות. חלק לכל רביעייה הוראות לשחק את אותו המשחק בכללים שונים. לדוגמא, "מלחמה", או "וויסט", כשבקבוצה אחת הקלף הגבוה מנצח, ובשנייה הקלף הנמוך מנצח. לאחר כמה סיבובים, אסור על החניכים לדבר, פצל את הקבוצות והרכב מחדש, כך שבכל קבוצה יהיו חניכים ששיחקו על פי כללים שונים.

4. תאגידים וסוכריות:

עזרים: סוכריות.

חלק לכל החניכים מספר זהה של סוכריות והנחה אותם לסמן סביבם בחול מעגל שמהווה "שטח מחייה". אמור שמטרת המשחק לאסוף כמה שיותר סוכריות. השיטה - לגנוב כמה שיותר. החוקים - אסור לגנוב כשיש מישהו בתוך המעגל. לאחר מספר דקות המצא כללים חדשים: מותר לזוג להתאחד בתמורה לי"מס סוכריות" שניתן לך. כך חניך אחד יכול לשמור והשני לצאת לגנוב... שים

לב לכך שמי שאין לו מספיק סוכריות כדי לתת מס נשאר לבד וקשה לו לשרוד. לבסוף יישארו רק התאגדויות גדולות.

תוספת לשכבות בוגרות: לתת למספר ילדים מגבלות כמו נכה, עיוור וכו'. אחר כך לראות אם התחברו אליהם בהתאגדויות. הדמיה זו מציפה את השאלה האם השיתוף הוא רק מתוך נוחות (או תרומה אישית) או שיש בו גם ערך בפני עצמו.

סימולציה לדינאמיקה חברתית

⊗ פיצה

יחוד: מתודה ללמידה חברתית של הקבוצה את עצמה.

עזרים: פיצה.

מהלך: שאל את החניכים איך היו מחלקים ביניהם פיצה. הנח לדיון להתגלגל מעצמו. לאחר שהגיעו להחלטה, הבא להם פיצה אמיתית והנח להם לחלק אותה. בחן עם הקבוצה האם היה הבדל בין ההחלטה לביצוע.

⊗ תיאור על ידי בית

יחוד: מתודת "גוף שלישי" שבה החניך מתאר את עצמו במושגים פיזיים. עוזרת לחניך לדבר על עצמו.

עזרים: דפים ועטים.

מהלך: הנחה את החניכים לתאר את עצמם כאילו היו בית.

דוגמאות: כמה חדרים יש בבית, האם הדלתות פתוחות או סגורות, החלונות גדולים או קטנים, האם הבית צבעוני או צבוע בשחור ולבן, האם יש בבית אגפים שונים- חדשים וישנים, האם יש לבית גינה, מה מיקומו של הבית, ועוד כיד הדמיון.

הערה: יש לגלות רגישות למצב הפרטים בקבוצה.

⊗ מכונית

יחוד: מתודת פתיחה שבה כל חניך מתאר באמצעי חיצוני את מקומו בקבוצה.

מהלך: הנחה את החניכים לחשוב על הקבוצה כמכונית. איזה חלק מהמכונית כל אחד תופס?

דוגמאות: מנוע, מתלים, גלגלים, שטיחים לרגלים, מראה, הגה, מושב.

⊗ בקבוקים

יחוד: מתודת פתיחה שבה כל חניך מתאר באמצעי חיצוני את מבנה הקבוצה / קן / עיר וכו'. מאפשרת מתוך המרחק נקודת מבט ביקורתית.

מהלך: הנחה את החניכים לחשוב על המבנה שבחרת. הנח בחדר בקבוקים רבים מסוגים שונים (גדולים, קטנים, זכוכית, פלסטיק, שתייה קלה, יין וכו'. בקש מהחניכים לדמות את הבקבוקים למה שמרכיב את המבנה ולאחר מכן להמחיש על-ידי סידורם את המבנה.

דוגמאות: כל בקבוק מסמל קבוצה בקן בהתאם לאסוציאציה שיש עליה (קבוצה X היא קולה כי היא קבוצה של מותגים, קבוצה Z היא ספריי כי היא תוססת וכו'). אחר כך עליהם לסדר את הבקבוקים לפי האופן שבו הם תופסים את הקן ולהסביר מדוע זה כך והאם זה טוב או לא.

⊗ בניית מודל

יחוד: מתודה המאפשרת לחקור את יחסי הגומלין בין משתנים שונים השייכים לאותה המערכת. המודל צריך להציג קשרים מבנים ולא אסוציאטיביים, בכדי שניתן להבין את המציאות ואף להסיק מסקנות איזה שינויים יש לבצע בכדי לשנותה. כמו כן הוא חושף את תפיסות העולם אשר על פיהם

בנוי המבנה.

עזרים: חומרי יצירה כדוגמת בריסטולים, קופסאות, צבעים, דבק וכו'.

מהלך: בחר את האירוע או המבנה שברצונך לבחון. שרטט עם החניכים את המרכיבים השונים, ותן להם זמן לעצב זאת בצורת מודל.

דוגמאות: בית הספר: כותבים ביחד את המרכיבים כמו מורה, כיתה, תלמיד, הנהלה וכו'. לאחר מכן החניכים בונים את המודל. בחינתו מאפשרת להבין את יחסי הגומלין בין המרכיבים ואת תפיסת העולם שיחסיים אלה מבטאים. אפשר להשתמש בבניית מודלים למבנים חברתיים, לבחינת נושא מסוים כמו כלכלת ישראל ויחסי הגומלין בין בנק ישראל, הבנקים המרכזים משרד האוצר וכו', לבחינת אירועים היסטוריים ועוד.

למידה, גילוי ויצירה עצמית

סקר

שאלון רחוב

ראיונות

מרכז למידה

טקס

קריאה עצמית של טקסט

הליכה לספרייה

יצירת הקשרים מתוך מגוון חומרים

יצירת תערוכה

כתיבת עיתון

חקר, גילוי ויצירה עצמית

חווית הלמידה ...

צירוף מילים שבבית הספר נשכח מזה זמן רב, אך בתנועה עדיין חי ופועם - במפגש בין חניך לחניך ובין חניך למדריך, בלמידה הבלתי אמצעית בטיול, המשחק וערב התרבות, במפגש עם חומרים מגוונים: ספרות, עיתונות, סרטים וכו'.

בכל אלו חש החניך את ההנאה שבגילוי, בהעמקה, בהבנה ובהזדהות פנימית עם התכנים. אך חווית הלמידה נגלית במלוא עוצמתה כאשר החניך מעביר את עצמו תהליך למידה, כאשר עליו להפיק מתוך עצמו את השאלות, את תהליך החיפוש וכן את מציאתן של התשובות. אין תחליף לעבודה העצמית של החניך - הפרטנית או הקבוצתית, המפיקה תוצר שנעשה בדמותו וצלמו של החניך, שהוא פרי יכולתו וכישרונותיו או פרי המפגש של היכולות והכישרונות של השותפים ליצירה.

הגילוי והיצירה אינם באים לידי ביטוי רק בתחום המילולי אלא גם באומנות על כל גווניה, המעבירה מסרים בצורה בלתי אמצעית.

מתודות אלו מציבות את המדריך בעמדה שונה מעט מהרגיל, בעמדה של מתבונן, מכוון, מדריך, המסייע בעת הצורך ולא כדמות בעלת הידע והתשובות.

יש ליצור עבור החניכים במוות רבות ככל האפשר להתנסות בעיבוד עצמי של חומרים ובהתהוותו של תוכן, דרך עיניהם הבוחנות.

ע- סקר

יחוד: מתודה של למידה עצמית מתוך ההתרחשות במציאות.

עזרים: שאלון מוכן מראש (או דפים להכנת שאלון יחד עם החניכים).

מהלך: חלק לחניכים שאלון הקשור לנושא הפעולה. על החניכים לראיין את העוברים והשבים.

דוגמאות:

1. סקר על שאלות יסוד הנוגעות לחברה הישראלית.

2. סקר קני שמטרתו לבדוק כמה מהחניכים בפעולות לובשים חולצות תנועה.

ע- שאלון רחוב

יחוד: למידה מתוך השטח והמציאות תוך אינטראקציה איתה.

עזרים: שאלון מוכן מראש (או דפים להכנת שאלון יחד עם החניכים).

מהלך: חלק לחניכים שאלון הקשור לנושא הפעולה. על החניכים לראיין פלח אוכלוסייה בהתאם למה שתגדיר (יש להתאים את האוכלוסייה לנושא שרוצים לבדוק). לאחר מילוי השאלונים תתכנס הקבוצה ותציג את הממצאים. כעת כל שנותר הוא להסיק מסקנות...

דוגמאות: שאלון רחוב בנושא רצח רבין. (מי היה האיש, מה הדעה על הרצח, האם צריך שיהיה יום זיכרון ממלכתי וכו').

הערה: אפשר להשתמש במתודה זו גם כלפי החניכים בקן בכדי לבחון סוגיות הקשורות בחיי הקן לדוגמא; האם צריך לצאת להפגנה משותפת בכיכר העיר ועוד.

חשוב להכין את השאלון כך שהשאלות ינוסחו בבהירות ויאפשרו מענה הניתן לבחינה. במקרה של שאלון אמריקאי ניתן אף לערוך על-פיו דיאגרמות.

ע- ראיונות

יחוד: מתודה של למידה עצמית מתוך שיחה עם אישיות שיכולה לתרום בנושא מניסיונה.

עזרים: שאלון מוכן מראש (או דפים להכנת שאלון יחד עם החניכים).

מהלך: מבקשים מכל חניך לראיין מישהו הקשור לנושא הפעולה. היות והרעיון אינו סקר רחוב אלא שיחה עם אישיות בעלת ידע יש לערוך את הראיין לפני הפעולה ולא במהלכה.
דוגמאות: פעולה בנושא המדינה בשנותיה הראשונות. לפני הפעולה כל אחד יראיין סב/סבתא שעלו/ נולדו בארץ וחיו בה בשנותיה הראשונות.

ע - טקס

יחוד: פעילות המכילה מספר רב של מרכיבים כמו מחשבה, יצירה, הופעה, ארגון וכו' המאפשרת להרבה חניכים לקחת חלק. עובד על הרגש וההפנמה במקביל לרציונל.
מהלך: לוקחים את נושא הטקס ותוקפים אותו דרך זוויות רבות לדוגמא מה יהיה במסכת שהיא מרכז העניין והאמירה, איך צריכה להיות מעוצבת התפאורה, למי הוא מיועד, מה המשתתפים עושים במהלכו, איזה סמלים וקישוטים צריכים להיות, למה עורכים אותו וכו'.
הערות: מתאים לפתיחת שנה, פתיחת קן, אירועי זיכרון, ציון תאריך, ציון נושא, סיום פרויקט גדול ועוד.

ע - קריאה עצמית של טקסט

יחוד: מאפשרת לחניכים ללמוד ולערוך קשרים באופן עצמאי. מאפשרת לחניכים להסיק מסקנות כתוצאה מההליך זה. מבוסס על הפעלת המחשבה ולא על קליטה בלבד.
עזרים: קטעי למידה.
מהלך: מחלקים את הקבוצה לתת קבוצות ונותנים לה חומרי למידה אליהם מצורפים שאלות למחשבה ומענה. הרעיון המנחה הוא שהחניכים יעבדו באופן עצמאי והמדריך על-ידי שאלות מנחות יעזור ליצור תהליך מובנה של הבנת הקטע הנלמד.

ע - הליכה לספריה

יחוד: מתודה של חשיפה לידע נרחב המאפשרת לחניך לגעת בדברים המעניינים אותו.
עזרים: רגליים וספריה.
מהלך: מגדירים עם החניכים נושא שמעניין אותם ללמוד בקבוצות וכותבים שאלות שרוצים לענות עליהם באותו נושא. בספריה הקבוצות עובדות באופן עצמאי במטרה להיחשף ולענות על מה שהם רצו לברר. המדריך עוזר במהלך כל ההתרחשות לכוון לנושא ולהצליח להגיע לחומר רלוונטי. מומלץ שללמידה בספריה יהיה תוצר בסופו כמו כתיבת מאמר, הצגת תרשימים, הרצאה וכו'.

ע - יצירת הקשרים מתוך מגוון חומרים

יחוד: מאפשרת נגישות לחומרים שאינם שגרתיים ויכולים ליצור גיוון.
עזרים: קטעי קריאה.
מהלך: נגישות למידע מגוון ודרך למידה ליצור תרשים או מסקנות. הגיוון יכול להיות בשני צירים:
1. נושא שבוחנים דרך מספר של תחומים לדוגמא: נושא כמו הקשר בין היחיד לסביבתו ובחינתו דרך תחומים כמו עולם החי, סוציולוגיה, היסטוריה, ביולוגיה וכו'.
2. אותו נושא שמובע בדרכים שונות לדוגמא: שאלת משמעות החיים שנבחנת דרך שירה, מחזה, מחקר וכו'.

ע - הפקת תערוכה

יחוד: הצגה חזותית של כל מה שנלמד. מגרה לחשיבה מגוונת ומורכבת סביב אותו נושא.
מהלך: ליצירת תערוכה מספר שלבים הבאים לידי ביטוי בתהליך ולא בפעולה אחת.
1. הגדרת דרכים ומטרות להצגה החזותית של הנושא.

2. הגדרת המסר שרוצים להעביר באמצעות התערוכה.
3. הצבת לוח זמנים והיקף עבודה.
4. מיין החומרים.
5. בחירת מקום.
6. יצירת החומרים שמציגים.
7. תכנון האופן בו יבקרו בתערוכה.
8. פתיחת התערוכה והפעלתה.
9. שמירתה ובחינתה לאורך זמן.

8 > כתיבת עיתון

יחוד: מתודה שבה החניכים יכולים לבטא את כשרון הכתיבה שלהם.

עזרים: חומר רקע, נייר, טושים, מגזינים, עטים.

מהלך: תן לחניכים חומר רקע הקשור לנושא הפעולה. על החניכים לכתוב עיתון הכולל מדורים שונים- ספורט, כלכלה, רכילות, תרבות וכו'.

דוגמא: עיתון מימי העלייה השנייה- מדור אופנה...

מתודות לחלוקה לקבוצות

חלוקה לפי מספרים

פתקים אישיים

מולקולות

לחיצות ידיים

לחישה באוזן

קולות של חיות

בתים או מילים של שיר

זוגות מפורסמים

חיבור של חלקי פאזל

חלוקה לפי עמדות

חלוקה לקבוצות

אין צורך להרחיב מילים על המתודות של החלוקה לקבוצות כשלעצמן, אך חשוב לדון מעט בעבודה בקבוצות עצמן. לעבודה בקבוצות ובזוגות ישנם יתרונות וחסרונות שחשוב להכיר ולשמור על מינון נכון בין עבודה בקבוצות קטנות ובזוגות לבין פעילות במעגל של הקבוצה כולה. היתרונות הם רבים:

- אינטימיות וקרבה גדולה יותר בין החניכים.
- מתן ביטוי אישי לכל חניך וחניך אפשרי יותר בקבוצה מצומצמת.
- קל יותר לדון או לבצע משימה בקבוצה קטנה.
- לעיתים הדיון בקבוצה קטנה מעמיק יותר מזה המתקיים במעגל הרחב.
- החלוקה לקבוצות קטנות מקל על שמירת המשמעת והתנהלות החניכים בפעולה.
- החלוקה לקבוצות מתבצעת לעיתים קרובות לשם קיום תחרות ביניהן.
- הדיון בקבוצות קטנות מתנהל על פי רב התנהלות עצמית, ללא השתתפות רצופה של המדריך. לצד יתרונות אלו ניצבת החשיבות שבקיום של פעילות ודיון במעגל הרחב של הקבוצה כולה: מקומו של המדריך בפעולה העוברת בקבוצה כולה הינו מרכזי ביותר, על המדריך להיות בעל מיומנויות בהדרכה והנחייה של הקבוצה בשלמותה, לדעת לנהל דיון ולשלוט בהתרחשויות החברתיות. גם על החניך להיות מסוגל להתמודד על מקומו בתוך הקבוצה כולה.
- חלק בלתי נפרד מהמתרחש בקבוצה הוא הלמידה שלה את עצמה - ניתוח המפגש, המקום של כל חניך בתוך הקבוצה, יעדים ומטרות וכו', לכן יש חשיבות רבה למפגש של הקבוצה כולה.

ע- חלוקה לפי מספרים

יחוד: חלוקה מהירה שלא דורשת הכנה מוקדמת.
מהלך: חלק מספרים לחניכים לפי מספר הקבוצות המבוקש. לאחר החלוקה. אמור לכל החניכים בעלי אותו מספר להתאגד.
הערה: אפשר לחלק לפי אותו עיקרון על-פי שמות הקשורים לנושא הפעולה.

ע- פתקים אישיים

יחוד: יוצר התערבות של החניכים בינם לבין עצמם.
עזרים: פתקים כמספר החניכים, מחולקים לפי שמות של קבוצות.
מהלך: חלק את הפתקים לחניכים, ואמור להם לגלות מי עוד שייך לקבוצה שלהם.
הערה: כדי למנוע זהות לחלוקה לפי מספרים, רצוי שהחלוקה לא תהיה כללית ("כל מי שיש לו "גרקיס" שיעבור לצד ימין") אלא אישית (כל חניך צריך לגלות בעצמו את הקבוצה שלו).
גייון: כל חניך עושה מורל לקבוצה שקיבל עד שחוברת כל הקבוצה ועושה מורל ביחד.

ע- מולקולות

יחוד: חלוקה שמושויית בתחילה כמשחק פתיחה אנרגטי.
מהלך: כל חניך חייב להתאגד לקבוצות בהם מספר חברים אותו אתה קובע. כל מי שאין לו קבוצה עם מספר החניכים הנדרש במדויק מפסיד. חזור על הפעילות מספר פעמים, כל פעם עם מספר שונה, עד שיתקבצו מספר הקבוצות המבוקש.

ע- לחיצות ידיים

יחוד: מתודה מעורבת עם משחק.
מהלך: כבה את האור או בקש מהחניכים לעצום עיניים. החניכים יסתובבו בחדר כשהם לוחצים את היד של כל מי שהם נתקלים בו. באיזשהו שלב מחא כף וכל מי שלוחץ יד למישהו ממשיך להחזיק ביד בזמן שהוא מסתובב בחדר. כל מחיאת כף "מחברת" עוד ועוד חניכים, עד שמגיעים למספר הקבוצות הרצוי.

ע- לחישה באוזן

יחוד: חלוקה אישית ומאתגרת.
עזרים: פתקים כמספר החניכים, מחולקים לקבוצות. לכל קבוצה יש מאפיין משותף ששייך לכל הפריטים בה.
מהלך: חלק את הפתקים לחניכים, והנחה אותם ללחוש את שם הפריט באוזני המסתובבים בחדר, בניסיון לגלות את התכונה המשותפת וע"י כך את קבוצתם.
הערה: ניתן להקשות על החניכים ולתת להם לומר רק תכונות של הפריט שלהם ולא מהו הפריט עצמו.
דוגמא: מיצובישי, הונדה סוברו (מכוניות), או חלב, סיד וביצה (לבן).

ע- קולות של חיות

יחוד: מצחיק, מרעיש ופורק אנרגיות.
עזרים: פתקים עם שמות חיות.
מהלך: כל חניך מחקה את קול החיה אותה קיבל, אמור לחניכים למצוא את יתר החניכים שקיבלו את אותה חיה.

⊗ **בתים או מילים של שיר**

יחוד: מאתגר ומפעיל.

עזרים: פתקים ועליהם חלקים של שיר, אמרה או טקסט מוכרים.

מהלך: כל חניך מקבל קטע משיר ומנסה להשלים את הקטע שבידיו בעזרת הפתקים של חבריו.

⊗ **זוגות מפורסמים**

יחוד: חלוקה לזוגות.

עזרים: פתקים ועליהם שמות של זוגות מפורסמים.

מהלך: כל חניך מנסה למצוא את בן זוגו.

דוגמא: סיימון וגרפונקל, אברהם ושרה, ביווס ובטהד, אמנון ותמר.

⊗ **חיבור של חלקי פאזל**

יחוד: מעניין, ויכול לשמש כפתיחה לנושא כלשהו.

עזרים: מספר תמונות או טקסטים חתוכים לחתיכות.

מהלך: כל חניך מחפש את החניכים שלהם חלקי הפאזל החסרים לו.

הערה: הפאזל עצמו יכול להכיל מסר כל שהוא הקשור להמשך הפעולה.

⊗ **חלוקה לפי עמדות**

יחוד: מהווה גירוי מחשבתי לנושא הפעולה.

עזרים: הגדים בעלי מסרים שונים.

מהלך: תולים על כל קיר היגד הקשור לנושא הפעולה. מבקשים מהחניכים להתיישב מתחת להיגד

איתו הם מזדהים ביותר.

הערה: חיסרון - ישנו סיכון שהקבוצות לא יהיו שוות בגודלן. יתרון - מתודה שנותנת פתח להמשך ישיר

של הפעולה. לדוגמא: כל קבוצה צריכה להכין קמפיין להיגד שאותו בחרה וכו'.

מתודות ליצירת עניין והעברת דיון

יצירת עניין

אקווריום
דף גמרא 1
דף גמרא 2
משת"פים
תצפיתנים
תרגיל אסוציאציות
סערת מוחות
הקומקום שלי
פאנל

העברת דיון

אקווריום משוכלל
מלאך טוב מלאך רע
כדור צמר
נייר טואלט
הבלון שלי
בלונים
קרוסלה
שעון פגישות
חזרה על דברי הקודם
הייד פארק
דיון ציבורי- דיבייט
דיון

יצרת עניין ודין:

השיחה והדין הינם חלק מרכזי בהווית הקבוצה. הדין הינו חוויה כולית המכילה תחושות, התנסות מחשבתית ואינטלקטואלית, התמודדות ערכית ומפגש בין החברים ובינם לבין המדריך. על אף היותו של הדין נדבך מרכזי בפעולה והמפגש של הקבוצה, אנו נדרשים פעמים רבות לפתח אצל החניכים את מיומנות הדין והשיחה ולעוררם לקיימו.

מטרתן של המתודות ליצירת עניין הוא ליצור "טריגר" לדין, לעורר את החניכים לשוחח על הנושא ולחדד את נושא הדין והדילמות המרכזיות שעולות בו. כמו כן מסייעות מתודות אלו לחניך לעצב את עמדתו האישית ביחס לדין.

למתודות להעברת דין מספר מטרות חשובות:

1. יצירת גיוון בדרכי ההעברה של הדיונים.
 2. פיתוח "תרבות הדין" וקודי השיחה החבריים בקבוצה. המתודה מאפשרת לערוך דין בקבוצה בה קשה לשוחח והחניכים אינם מקשיבים זה לזה.
 3. מתן ביטוי לכל החניכים ולא רק לחניכים הדומיננטיים "שקל" להם להתבטא בעל פה.
 4. התמודדות עם הדינאמיקה החברתית שמתקיימת לעיתים בקבוצה: "שוליים", כוחנות וכו'.
 5. העמקת ההקשבה והריכוז של החניכים בדין.
- אל תוותר על קיומה של השיחה בין חבר לחבר ובין חניך. למדם להתלבט, להקשיב, להביע את עמדתם וללמוד מאחרים.

יצירת עניין

ע-א אקווריום

יחוד: מתודת פתיחה המעודדת את החניך לחשוב בצורה שכלתנית, מתוך תחרות על דעת הקהל. תרבות הדין התקינה מושרשת במתודה, שכן רק למי שבאקווריום מותר לדבר.

עזרים: פתקי עמדות.

מהלך: הושב שני חניכים אחד מול השני. חלק לכל אחד פתק המביע עמדה מנוגדת לפתק השני. הנחה את החניכים לייצג את הדעה הכתובה בפתקים, ללא קשר לדעתם האישית. כאשר אחד מהמשתתפים מתחיל לגמגם, חניך אחר צריך להחליף אותו באקווריום. החניכים יכולים להתחלף בצורה חופשית על ידי נגיעה בכתף.

ע-ב דף גמרא 1

יחוד: מעשירה את החניך בנושא מסוים ומאפשרת דין מעמיק.

עזרים: דף שבמרכזו קטע המתאר את הנושא ומסביבו קטעים שונים המתייחסים אליו.

מהלך: חלק את דף הגמרא לחניכים. ערוך דין על הנושא.

ע-ג דף גמרא 2

יחוד: מתודה עיקרית. עבודה וחשיבה פרטנית של החניך.

עזרים: דף גמרא שעליו מצולמים קטע מרכזי (או מספר קטעים) ומסביבו שאלות מנחות.

מהלך: חלק לחניכים את דף הגמרא. הנחה אותם לקרוא את הדף ולענות על השאלות. ערוך דין המתייחס לתשובות השונות שענו החניכים.

ע - משת"פים

יחוד: יוצרת עניין בויכוח שגרת.

מהלך: בוחרים מספר חניכים לפני הדיון ונותנים להם תפקיד בהצגת דעה מסוימת. שאר החניכים לא יודעים מראש על תפקיד זה.

דוגמאות:

1. תרבות הדיון בקבוצה: הפרובוקטורים - הנחה חניך או שניים להביע במופגן עמדות קיצוניות ובוטות במטרה להלהיט את הדיון.

2. הטלת ספק: הדמוגים - הנחה מספר חניכים לעשות הכל כדי לשבות את דעת הקהל בדיון.
הערה: אפשר להיעזר בזה בשביל ללמוד על דינאמיקה של דיון.

ע - תצפיתנים

יחוד: מתודה משנית. מאפשרת בחינה וניתוח של החניכים את המתודה המרכזית.

עזרים: דפי ניר ועטים.

מהלך: הנחה מספר חניכים לבחון דברים מסוימים המתרחשים במהלך הפעולה. שאר הקבוצה לא חייבת לדעת על קיומם.

דוגמאות: עורכים המחשה של ניהול בשיטה דמוקרטית, דיקטטורית ואנרכית. על התצפיתנים לבחון את הקשר בין המנהיג לשאר הקבוצה, מה נוצר כתוצאה מהקשר וכו'.

הערה: מתודה טובה לבחינת הדינאמיקה הקבוצתית. עורכים דיון על משהו שאינו קשור ואחר כך בעזרת התצפיתנים מנסים להבין את האופן בו הקבוצה מתנהלת.

ע - שמש אסוציאציות

יחוד: מתודה משנית. יוצרת עניין אצל החניך לקראת נושאה המרכזי של הפעולה. מאפשרת מחשבה מקדימה על נושא הפעולה. עוזרת להבין הקשרים המובנים לחניכים מאליהם.

עזרים: דפי ניר ועטים.

מהלך: רושמים/אומרים מילה/מושג ומבקשים מהחניכים לבטא את האסוציאציה הראשונה שעולה בדעתם לאור המושג.

דוגמאות: נותנים שם של שיר ומבקשים שינחשו בצורה אסוציאטיבית על מה השיר, נותנים מילה וכל חניך רושם את האסוציאציה שהיא מעלה לו.

ע - סערת מוחות

יחוד: מתודה היוצרת עניין לקראת הדיון היות והיא המאפשרת נקודות מבט מגוונות ויצירתיות. המתודה מאפשרת דינאמיקה קבוצתית סינרגטית היוצרת רעיונות ומושגים חדשים וסדר בהם.

עזרים: נייר עיתון גדול.

מהלך: מציגים בעיה/ דילמה בנושא מסוים. מבקשים מהחניכים להציע הצעות לפתרון. מנסים להצמיח מכל רעיון עוד רעיונות עד ליצירת מגוון רחב של דברים המאפשרים התייחסות רחבה לנושא ובחירת חלופה.

הערות: חשוב לשים לב לחניכים ולאפשר לכולם להתבטא ולתרום את חלקם בתמונה הכללית. מתודה דרכה ניתן לקבל החלטות קבוצתיות/ קניות וכו', ולחרוג מתחומי המחשבה הקונבנציונאלית.

ע - הקומקום שלי

יחוד: יוצרת עניין בנושא הפעולה דרך ניסיון של כל חניך באופן עצמאי להגדיר את הנושא.

מהלך: מוציאים חניך אחד החוצה ונותנים את נושא הפעולה (שלום, שוויון, דמוקרטיה וכו'). החניך

שיצא נכנס לחדר ומטרתו לגלות מה המילה הנבחרת. לשם כך הוא עובר בסבב את כל החניכים והם מגדירים לו את המילה. את המילה אותה הוא צריך לגלות הם מגדירים בתור "הקומקום שלי".

8 > פאנל

יחוד: ממחיש מספר עמדות בדילמה אחת. מאפשר לחניכים להרגיש ולהזדהות עם דמויות אחרות.
מהלך: נותנים למספר חניכים עמדות שונות באותו נושא. לשאר הקבוצה נותנים תפקיד שיעודד לקיחת חלק בשיחה לדוגמה כתבים של עיתון שבסוף הפאנל ישנו זמן לשאילת שאלות ובו הם לוקחים חלק. מנחים את החניכים המשתתפים בפאנל לחשוב על העמדה אותה הם צריכים לייצג. המדריך מכין מספר שאלות לדיון ועורך את הפאנל ע"י כיוון השיחה לסוגיות הרצויות לדעתו. בסוף הקבוצה תשאל שאלות.

העברת דיון

8 > אקווריום משוכלל

יחוד: מתודה המאפשרת דיון בצורה בונה. רק מי שבתוך האקווריום יכול לדבר. התחלופה הגבוהה המתאפשרת יוצרת מצב בו היכולת לדבר אינה נמדדת בחוזק פיסי או קולי. מעודד את החניך לעבור מעמדה פסיבית לעמדה אקטיבית.
מהלך: מושיבים במרכז המעגל הקבוצתי 2-3 חניכים. מעגל זה מנהל שיחה בנושא הפעולה. ברגע שחניך היושב במעגל החיצוני מעוניין לקחת חלק בדיון הוא נוגע באחד מהיושבים במעגל הפנימי והלה ללא יכוח מתחלף איתו.

8 > מלאך טוב מלאך רע

יחוד: כמו ב"אקווריום", אלא שכאן נכנס ממד עומק נוסף המאפשר לקיים דינאמיקה בין אנשים בדיון ולבחון את המחשבות הפנימיות ה"אפלות" שעולות ממנו.
מהלך: לצד כל דובר יעמדו "ועצים" – "מלאך טוב" ו"מלאך רע" שמיצגים את המחשבות הטובות והרעות שמאחורי המילים. את המלאכים ניתן להחליף באמצע (ראה "אקווריום").

8 > כדור צמר

יחוד: מתודה הדורשת מכל חניך להתייחס לנושא ולהביע את דעתו.
עזרים: כדור צמר.
מהלך: הושב את החניכים במעגל ותן לאחד מהם כדור צמר. הנחה את החניך לאחוז בקצה החוט, לזרוק את הכדור לאחד מהחניכים האחרים בקבוצה ולשאול אותו שאלה בנושא הפעולה. על החניך לענות ולזרוק את הכדור לחניך אחר ולשאול אותו. וכך הלאה בין כל הקבוצה. לאחר שנוצר "פלונטר", בקש מהחניכים לנסות ולהתירו בזריקה בסדר הפוך מהחניך האחרון לראשון. כעת על כל חניך לענות על השאלה שנשאל לפני כן.

8 > נייר טואלט

יחוד: מתודת פתיחה המאפשרת לחניך לומר מספר פרטים בנושא הפעולה. על כל חניך להשתתף בסבב, אך הסבב מוגבל בזמן.
עזרים: גליל נייר טואלט.
מהלך: העבר גליל של נייר טואלט בין החניכים, והנחה אותם לקחת "כמה שהם צריכים". כל חניך יספר על הנושא שנתת דברים כמספר הריבועים שלקח.

ע- בלונים

יחוד: החניך יבחן נושא משתי זוויות שונות ומנוגדות.

עזרים: שני בלונים בצבעים שונים.

מהלך: תן לשני חניכים את הבלונים. כל בלון מייצג צד בדיון (למשל בעד ונגד, טוב ורע). כל בלון עובר בסבב בכיוון מנוגד לשני. על כל חניך להביע דעה בהתאם לבלון שברשותו. הסבב מסתיים כשהבלונים חוזרים לנקודת המוצא.

ע- קרוסלה

יחוד: מתודת פתיחה. יוצרת שיחה אישית בין החניכים.

עזרים: כרטיסיות עם נושאים לשיחה.

מהלך: הושב את החניכים בשני מעגלים בהם מספר זהה של חניכים, חיצוני ופנימי, כך שכל חניך יושב מול חבר לקבוצה. כל כמה דקות הנחה את החניכים שבמעגל החיצוני להחליף מקום. וריאציה: הנחה את החניכים שבמעגל הפנימי להעביר את הכרטיסייה למי שלידם. כך אפשר שזוג ידבר על נושאים שונים.

ע- שעון פגישות

יחוד: מתודה היוצרת מפגש אישי בין החניכים ומאפשרת היכרות מעמיקה יותר.

עזרים: דפים עם ציור של שעון, או מחולקים לפי שעות כמספר החניכים.

מהלך: חלק לכל חניך דף עם שעון, והנחה אותם למלא את לוח הפגישות שלהם, כך שבכל שעה יפגשו עם חניך אחר. ציין את השעה ואת הנושא שבו צריך לדון, והחניכים יפגשו וישוחחו על פי לוח הזמנים שתאמו מראש.

ע- חזרה על דברי הקודם

יחוד: המתודה מחייבת את החניכים להקשיב ולא רק להביע את דעתם.

מהלך: הנחה את החניכים לחזור על דברי קודמיהם בזמן הדיון, לפני שיביעו את דעתם שלהם.

ע- הייד פארק

יחוד: מתודה לניהול דיון בצורה יצירתית ו"חיה". מאפשרת לחניכים לבטא את כישוריהם המילוליים ואת הידע הכללי שלהם. מיועדת בעיקר לנושאי בעד ונגד.

מהלך: בקש מתנדבים המעוניינים לדבר על נושא הפעולה או שיש להם זיקה לנושא. הנחה אותם לשאת נאום (והבהר שעל הנאום להיות חוצב להבות). כל חניך נואם בתורו, אחד בעד ואחד נגד, מספר סבבים בהתאם לשיקול דעתך. לבסוף ערוך הצבעה עבור הדעה הנבחרת. הדגש במתודה הוא על כוחם של הנואמים להשפיע על דעת הקהל. ניתן גם להצביע לפני הנואמים ולהשוות לתוצאה לאחר הנואמים.

דוגמאות: צמחונות, לגליזציה של סמים קלים, הפלות, חלוקת מזרקים סטריליים לנרקומנים.

הערה: השתמש במתודה זאת כאשר הנושא באמת שנוי במחלוקת, אחרת היא מעט מאולצת, ורצוי להשתמש במתודות נינוחות יותר.

ע- דיון ציבורי - דיבייט

יחוד: יוצרת עניין בדיון שגרתי.

עזרים: רצוי שולחנות עם שלטי "בעד" ו"נגד" כדי להכניס לאווירה של הדיון. לא חובה.

מהלך: בחר יחד עם החניכים שישה דוברים, שלושה בעד ושלושה נגד. כל נציג ידבר בתורו על פי

הסדר: הראשון מקבוצת ה"בעד", הראשון מקבוצת ה"נגד, השני מקבוצת ה"בעד", השני מקבוצת ה"נגד" וכך הלאה. הנחה את החניכים להתייחס לדברי קודמם מהקבוצה השנייה. כמו כן, תן לקהל לשאול את הנציגים שאלות בין לבין. על הקהל להחליט בסוף מי ניצח בדיון.

8 > דיון

יחוד: יוצרת אינטראקציה בין החניכים המפתחת חשיבה ביקורתית, הבהרה של סוגיות ועמדות, יצירת שיקול דעת מוסרי ברמות גבוהות.

עזרים: מדריך קשוב ומיומן.

מהלך: מתודה זו בנויה על המדריך ויכולתו לשאול שאלות הבונות את הדיון בהדרגה.

הערות: חשוב שהדיון יתבסס על מתודה מקדימה היוצרת אצל החניכים עמדות ודילמות. המדריך יכול לבחור בין שאילת שאלות בלבד והקבוצה מנוטת את כיוונה או התערבות בבניית שאלות על-פי רציונל מסוים. חשוב להתאים את הדיון לגיל ולרמת הקבוצה. על השאלות להיות ברורות וממוקדות. חשוב לאפשר למגוון רחב של חניכים להתבטא ולקחת חלק בדיון.