

## הנחיות להוראת המצגת – פותרים סכסוך בסביבת סקראץ' פעילות בין-תחומית בחינוך חברתי וכישורי חיים ומדעי המחשב

קהל היעד: תלמידי כיתה ו

### רקע:

בלמידה בינתחומית משולבים מידע, אמצעים ורעיונות משני תחומי דעת או יותר במטרה להסביר תופעות או לפתור בעיות שלא תקבלנה מענה בהסתכלות חד-תחומית (Mansilla-Boix, 2010) [ב-ענת](#) [אבן זהב, הילה כהן, אורית חזן, לקסי-קיי, 2019](#)).

על פי קדרון (2019), למידה בין-תחומית מתאפיינת בהיותה מכוונת מטרה מוגדרת, כמו למשל פתרון בעיה או יצירת מוצר; היא משלבת ומארגנת מחדש את הרעיונות בכל תחום בדרך חדשה ומשמעותית ומאפשרת הבנה טובה יותר של הנושא הנלמד.

המצגת שלפניכם עוסקת בפתרון סכסוכים (תוכן השייך לחינוך חברתי וכישורי חיים) באמצעות בניית אנימציה בסביבת סקראץ' (תוכן השייך למדעי המחשב ולחשיבה חישובית). בתחילת הפעילות התלמידים רוכשים מודעות והבנה לגבי דרך היווצרותם של סכסוכים ולגבי דרכים שונות לפתור אותם. בהמשך הם מוזמנים להציע פתרון משלהם באמצעות הנפשה שאותה הם בונים בסביבת סקראץ'.

חשיבה חישובית היא שם כולל לתהליכי החשיבה שמעורבים בניסוח בעיה ובניסוח פתרונות עבור הבעיה, באופן כזה שמחשב יוכל לבצע את הפתרונות באופן יעיל (2016 Jeannette M. Wing). חשיבה חישובית היא תהליך של פתרון בעיות שמתאפיין בין היתר במאפיינים האלה (CSTA 2019):

- ניסוח בעיות באופן שבו ניתן להיעזר במחשב ובכלים אחרים כדי לפתור אותן
- ארגון וניתוח של המידע באופן לוגי
- אוטומציה של הפתרונות באמצעות חשיבה אלגוריתמית (סדרה של צעדים)

שני התחומים מעשירים זה את זה ותומכים זה בזה בדרך שעולה על הלמידה של כל אחד מהם לחוד. הצגת סכסוך מחיי התלמידים ומעולמם מספקת טריגר רגשי ורלוונטי לעולמם של התלמידים ובכך מעלה את המוטיבציה ללמידת ההנפשה באמצעות סקראץ'. הבנייה בסקראץ' מוסיפה על ההבנה שהתלמידים רכשו בתחום החינוך החברתי את ההזדמנות להיות פעילים ולבנות בכוחות עצמם פתרון. בבניית הפתרון הם מיישמים גם את ההבנה שרכשו בנושא סכסוכים וגם את מיומנויות התכנות והחשיבה החישובית שרכשו בסביבת סקראץ'.

כמו כן, שילוב המיומנויות הנרכשות בשני התחומים מעשיר ומעמיק את רפרטואר ההתמודדות של התלמידים. עצם הפעלת מיומנויות תכנון וחשיבה אנליטית (הנדרשות בתכנות) בהקשר של נושא סוער מבחינה רגשית כמו סכסוכים, יוצר הזדמנות להתבונן בסכסוכים בדרך יותר רציונלית וניטרלית, שלא על חשבון האמפתיה והמודעות הרגשית. שילוב זה שובר את גישת ה"שחור-לבן" – "השכל לעומת הרגש" ומאפשר עבודה בשני הרבדים גם יחד.

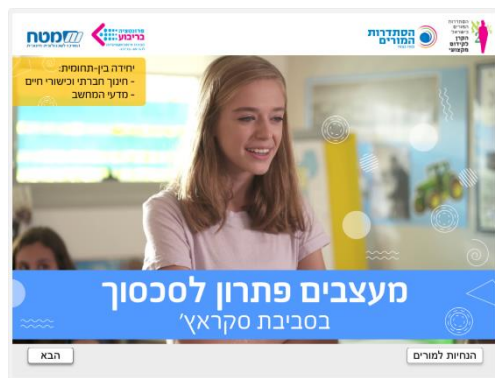
## מטרות:

1. הבנת הדרכים שבהן סכסוכים נוצרים.
2. פיתוח מודעות ואמפתיה לנקודות המבט של צדדים שונים בסכסוך.
3. רכישת מיומנויות המאה ה-21 (פתרון קונפליקטים, חשיבה ביקורתית, אוריינות דיגיטלית, תקשורת, שיתופיות).
4. רכישת מיומנויות של חשיבה חישובית.
5. רכישת מיומנויות ליצירת אנימציה בסקראץ'.
6. פיתוח ביטוי אישי ויצירתי בכיתה.

## מהלך העבודה במצגת

### שקופית 1 – שקופית פתיחה

שקופית זו מציגה את שם המצגת ואת נושאה. אפשר לשאול את התלמידים במה לדעתם יעסוק המפגש.

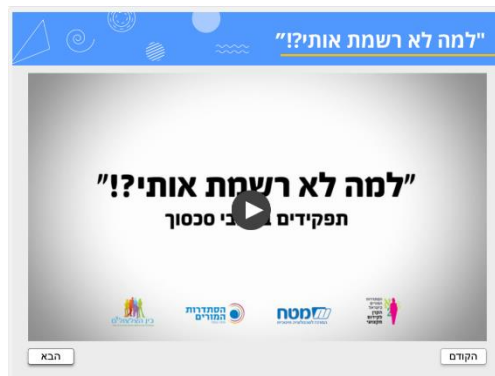


### שקופית 2 – "למה לא רשמת אותי?!"

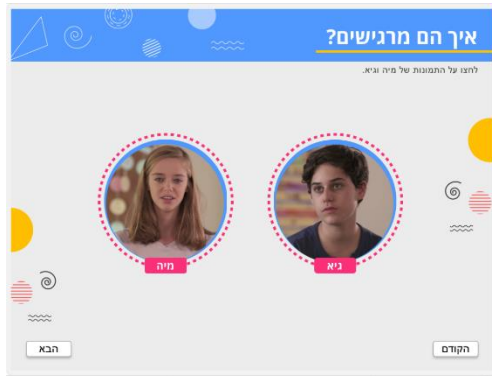
צפייה בסרטון "למה לא רשמת אותי?!"

בסיום הצפייה שאלו:

- מה דעתכם על הסרטון שראיתם?
- מה הוא עורר בכם?
- האם הזדהיתם עם אחת הדמויות? עם מי ומדוע?



### שקופית 3 – איך הם מרגישים?



שקופית זו מזמינה את התלמידים "להיכנס לנעליים" של שתי הדמויות המרכזיות בסרטון, למה שהן חושבות ולמה שהן מרגישות בעקבות הסכסוך.

לחיצה על התמונה של כל אחת מהדמויות פותחת את קטע הסרטון שמציג את הדיבור הפנימי של הדמות בעקבות האירוע. לחיצה על החץ מעבירה לפעילות של סימון רגשות שבה יש לסמן מה מרגישה כל אחת מהדמויות בעקבות האירוע.

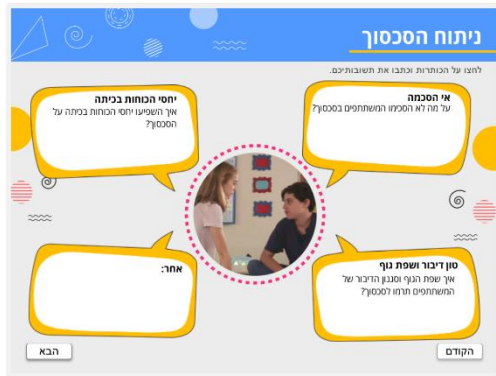
**המחשבות והרגשות של כל צד בסכסוך מרכיבים את מה שנקרא בשפת הגישור (גישה ליישוב סכסוכים) – עמדות.** חשוב להבין את העמדות של כל צד בסכסוך ולתת לכל צד לבטא אותן לפני שמתקדמים הלאה להגברת המודעות וההבנה לצרכים של כל צד ולניסיון ליישוב.



מומלץ לערוך את הפעילות כדיון, כאשר השאלה מופנית לכלל התלמידים, וכל תלמיד או תלמידה שבחרים ברגש שהוא רלוונטי לדעתם מתבקשים להסביר מדוע לדעתם הדמות חווה את הרגש הזה. אין נכון או לא נכון בפעילות הזו. מטרת הדיון היא לעורר מודעות לרגשות של הדמויות ובדרך עקיפה גם לרגשות של התלמידים עצמם במצבים דומים. כמו כן, שיום הרגשות והרחבת מאגר שמות הרגשות מיועדים לשפר את יכולת הביטוי הרגשי, יכולת שחשובה לשיפור התקשורת הבין-אישית ולהתמודדות עם סכסוכים.

לחיצה על "שאלה לדיון" פותחת שאלה המתייחסת לשפת הגוף של הדמות – איך הרגשות של הדמות באים לידי ביטוי בשפת הגוף שלה? המודעות לשפת הגוף חשובה הן בהקשר של "קריאה" של הזולת והן בהקשר של הביטוי העצמי – האם אני מודעת/ת לשפת הגוף שלי? האם המסרים ששפת הגוף שלי משדרת הם אכן אלה שאני רוצה לשדר? וכמובן, כיצד שפת הגוף של צדדים בסכסוך משפיעה על הסכסוך עצמו – ממתנת או מעצימה אותו.

## שקופית 4 – ניתוח הסכסוך



ניתוח הסכסוך כולל שאלות בסיסיות שכדאי לשאול לגבי כל סכסוך לפני שניגשים לנסות ליישב אותו. הניתוח מאפשר העמקה בהבנת הסכסוך.

לחיצה על כל אחת מהכותרות תפתח שאלה שמפרטת את משמעות הכותרת.

אפשר להוביל את הדיון המתעורר בעקבות שאלות אלה לכל מיני כיוונים. לפניכם דוגמאות לכיוונים אפשריים.

### מהי אי-ההסכמה שבבסיס הסכסוך?

על מה שני הצדדים אינם מסכימים? על מה הוויכוח ביניהם? במקרה שלפנינו מיה דורשת מגיא להוסיף את השם שלה לעבודה, וגיא מסרב. אי-ההסכמה היא על עצם הפעולה וגם על ההצדקה של כל צד: גיא חושב שמיה לא תרמה כלל לעבודה ואילו מיה טוענת שהיו לה סיבות מוצדקות.

### מהם יחסי הכוחות בין הצדדים בסכסוך ואיך הם משפיעים על הסכסוך?

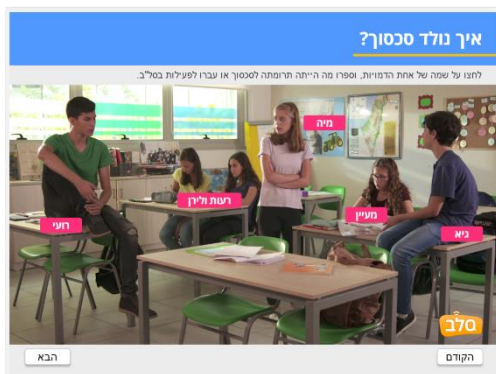
מיה היא מלכת הכיתה ויש לה מעמד חברתי גבוה יותר מאשר לגיא ואולי מסיבה זו היא סבורה שמגיע לה יחס מיוחד ושצריך לרשום אותה למרות שלא השתתפה בהכנת העבודה. לעומת זאת, לגיא נמאס להשלים עם עמדת הכוח של מיה ואולי יש בהחלטה שלו מחאה ורצון "להראות לה את מקומה", להפחית את הכוח שיש לה בכיתה ולהעצים את כוחו שלו.

### טון דיבור ושפת גוף

ייתכן שמיה נפגעה מכך שלא הודיעו לה מראש ובזמן שלא יכללו אותה ברשימה כך שהיא לא הצליחה להכין חלופה. אבל העובדה שהיא דורשת את צירופה לעבודה בכוח ובצורה בוטה מונעת מגיא לראות את הקושי שלה. לעומת זאת, ייתכן ששפת הגוף המהוססת של גיא מחלישה אותו בעמידה מול מיה. אם היה עובד על שפת הגוף שלו, אולי מיה לא הייתה מרשה לעצמה בכזאת קלות לדבר אליו בהתנשאות.

אחר: התלמידים יכולים להעלות היבט אחר שחשוב לדעתם להבנת הסכסוך.

## שקופית 5 – איך נולד סכסוך?



הפעילות בשקופית זו מיועדת להעלות את המודעות לתפקידים של החברים הנוספים הלוקחים חלק באירוע, לאלה שתומכים בצד זה או אחר, ולאלה שעומדים מהצד.

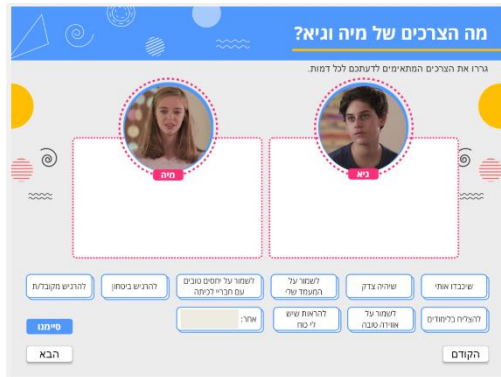
התלמידים מתבקשים לסמן כל דמות ולציין מה תרומתה לסכסוך.

חשוב להעלות את המודעות לכך שחלק מהדמויות, אולי מתוך כוונה טובה להגן על החברה/ה שלהם, מלבות את הסכסוך ותורמות להסלמתו. ורצוי להדגיש לא פחות את הדמויות העומדות מהצד, שלכאורה לא

מוסיפות ולא גורעות, אך למעשה הן מתעלמות מהאחריות שמוטלת עליהן במצב הזה, בעיקר אם הן עדות לכך שהוויכוח גולש להתבטאויות ומעשים פוגעניים. לעומדים מהצד יש תפקיד חשוב במצבים

של פגיעה חברתית ולעיתים הם אלה שיכולים לסייע יותר מכול דווקא משום שהם אינם מעורבים רגשית כמו הדמויות המרכזיות. אם הם מתקשים להתמודד בכוחות עצמם עם סיטואציה פוגענית, מוטלת עליהם האחריות לדווח למבוגר אחראי שהם סומכים עליו כדי שיגיע ויעצור את הפגיעה. בדיון על שקופית זו אפשר להציג את המושג "הסלמה" – הקצנה והידרדרות להתנהגות פוגענית. הוויכוח בין גיא למיה גולש להסלמה ולהתנהגות פוגענית של רועי ומיה כלפי גיא. ככל שמנסים ליישב סכסוך בשלב מוקדם יותר, כך אפשר להימנע מהסלמתו.

## שקופית 6 – מה הצרכים של מיה וגיא?



זיהוי הצרכים (צורך – משהו שחשוב ומשמעותי לאדם. זה יכול להיות צורך רגשי, מטרה או אינטרס) של כל צד הוא שלב חשוב בניסיונות לפתור סכסוכים, וחשוב שיעשה מוקדם ככל האפשר לפני ההסלמה.

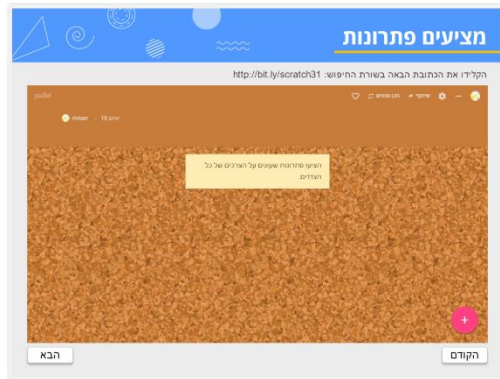
התלמידים מתבקשים לגרור את הצרכים שלדעתם מבטאים את מה שחשוב לגיא ואת מה שחשוב למיה. כל צורך ניתן לגרירה פעמיים משום שחלק מהצרכים יכולים להיות משותפים לגיא ולמיה.

אין בפעילות זאת חיווי של תשובה נכונה או לא נכונה. אפשר להתווכח בשאלה איזה מהצרכים הם של גיא ואילו של מיה, אך יהיה סביר לטעון שהצורך "שיהיה צדק" ייחודי יותר לגיא בעוד שהצורך "לשמור על המעמד שלי" ייחודי יותר למיה.

שאר הצרכים יכולים להיות משותפים לשניהם. יהיו שיחשבו שגם גיא רוצה להראות שיש לו כוח ולהרגיש מקובל, כלומר שיש מניעים רגשיים מאחורי הפעולה שלו, ואילו אחרים יגידו שהוא רק רוצה לשמור על הצדק. יש כאן דיון מעניין ואין צורך או אפשרות להכריע מה נכון. די בכך שהנושאים עולים ומעוררים מחשבה.

הצרכים המשותפים צריכים להיות הבסיס למציאת הפתרון – כלומר הפתרון צריך להיות כזה שיכבד את שני הצדדים, יאפשר לגיא ולמיה לשמור על יחסים טובים ביניהם ועם שאר חברי הכיתה, לא יפגע בתחושת הביטחון של אף אחד מהם ויעזור לשניהם להצליח בלימודים. עצם ההכרה של כל צד הן בצרכים שלו והן בצרכים של האחר היא כבר מחצית הדרך לפתרון.

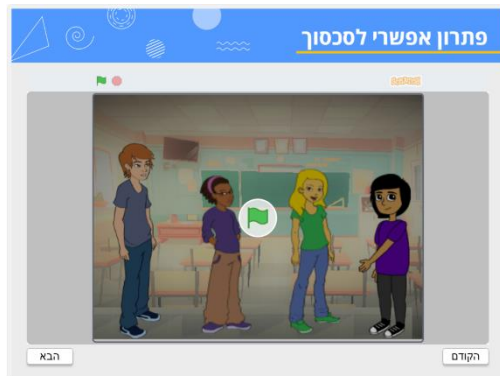
## שקופית 7 – מציעים פתרונות



לאחר ניתוח והעמקת ההבנה של הסכסוך ושל הצדדים המעורבים, התלמידים מוזמנים להציע פתרונות לסכסוך. לפעילות זו הנערכת ב-Padlet התלמידים זקוקים לטלפונים הניידים שלהם. עליהם להקליד את הכתובת המופיעה בשקופית ולשלוח את ההצעות שלהם לפתרונות. אפשר לערוך פעילות זו ביחידים, בזוגות או בקבוצות, בהתאם להחלטתכם. היתרון של פעילות בזוג או בקבוצה הוא שלפני שליחת הפתרון התלמידים יכולים לערוך דיון שיעשיר את החשיבה ואת ההצעות. ישלח את הפתרון בשם חבריו.

בזמן החשיבה על הפתרון כדאי להזכיר לתלמידים שהפתרון הנדרש הוא כזה שנותן מענה לצרכים של שני הצדדים וששניהם צריכים לצאת בתחושה טובה.

## שקופית 8 – פתרון אפשרי לסכסוך

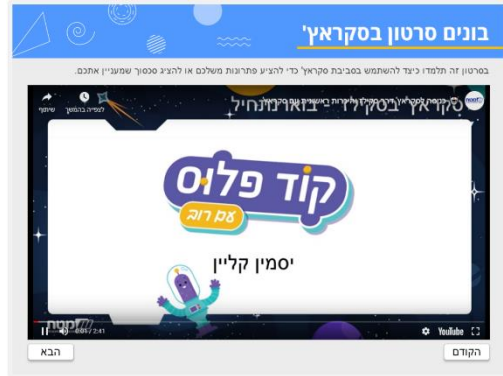


שקופית זו מציגה פתרון אפשרי שיצר צוות הפיתוח באמצעות סביבת סקראץ'. זה פתרון לדוגמה בלבד ולא הפתרון היחיד שבנמצא.

בפתרון המוצג, אחת התלמידות מגלה אמפתיה למיה ולבעיה שלה: הגיע זמן הגשת העבודה ואין לה עבודה להגיש. היא מציעה לגיא לרשום אותה רק הפעם, אך להצהיר שבפעם הבאה, אם מיה לא תשתתף, שמה לא יירשם. פתרון זה נותן מענה לצרכים של שני הצדדים:

- מיה לא תיכשל בהגשת העבודה ותוכל להצליח בלימודים.
- מיה תשמור על מעמדה בכך שלא יוציאו את שמה מהעבודה.
- גיא ישמור על מעמדו בכך שלא נכנע למיה אלא רק גילה הבנה כלפיה מתוך רצון טוב.
- גיא לא יוותר על עקרונותיו בזכות ההצהרה שלו לגבי הפעם הבאה.
- היחסים הטובים בין שניהם וביניהם לבין האחרים, יישמרו.
- שניהם ישמרו על כבודם.
- שניהם ירגישו ביטחון.

## שקופית 9 – בונים סרטון בסקראץ'



בסרטון זה תלמדו כיצד אתם והתלמידים שלכם יכולים להשתמש בסביבת סקראץ' של משרד החינוך הקרויה סְקִילֵז (SKILLZ) כדי ליצור סרטון או משחק שבו תציעו פתרון משלכם לסכסוך. בסרטון תלמדו:

- להיכנס לסביבת סקראץ'
- להכיר את האזורים השונים במסך בסביבת סקראץ'
- ליצור את היישומון הראשון שלכם בסקראץ'

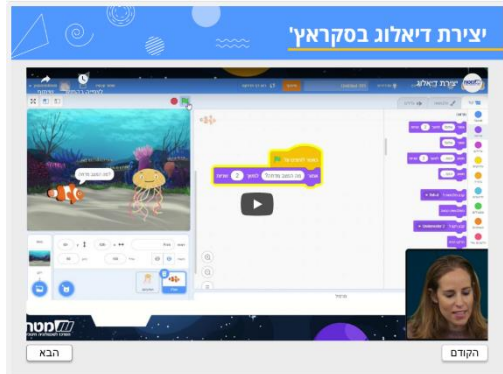
כדי ליצור את היישומון הראשון שלכם תכירו את הלבנים האלה בסקראץ':

- כאשר לוחצים על דגל מקבוצת אירועים.
- זוז... צעדים
- אמור...

כל זה כהכנה לשלבים הבאים שבהם תלמדו ליצור דיאלוג עם דמויות, רקעים וסיפור משלכם בסקראץ' עבור הפתרון או הדילמה שלכם.

שימו לב! כדי להיכנס לסביבת סקראץ' אתם זקוקים רק לשם משתמש וסיסמה בהזדהות אחידה של משרד החינוך עבורכם ועבור התלמידים שלכם.

## שקופית 10 – יצירת דיאלוג בסקראץ'



בסרטון זה תלמדו כיצד אפשר ליצור דיאלוג עם דמויות וסיפור משלכם בסביבת סקראץ' בעזרת השלבים האלה:

- בחירת דמויות מהמאגר של סקראץ'
- בחירת רקע מהמאגר של סקראץ'
- כתיבת טקסט עבור דמות
- תזמון דמויות נוספות כך שיינתנו מענה בזמן הנכון לדברי הדמויות האחרות

לשם כך תכירו את הלבנים האלה:

- חכה...
- אמור... למשך...

אם תעקבו אחרי השלבים בסרטון תוכלו ליצור את הדיאלוג הראשון שלכם בסקראץ'.

## שקופית 11 – עכשיו אתם!



אפשר ומומלץ לאפשר לתלמידים לעבוד בזוגות. המליצו לתלמידים לתכנן את הפתרון שלהם ולנמק מדוע הם חושבים שזהו פתרון מוצלח, לפני שהם מתחילים ליצור אותו בסקראץ'.  
בכל שלבי העבודה חשוב לזכור ללחוץ על הכפתור **שמור**.

### היבטים טכניים חשובים:

הכינו מראש שם משתמש וסיממת הזדהות אחידה של משרד החינוך עבורכם ועבור התלמידים שלכם.


בקשו מרכזת התקשוב את שמות המשתמשים והסיממות עבור כל התלמידים. מומלץ להכין לכל תלמיד/ה מדבקה עם שם משתמש וסיממה ולהדביק אותה במחברת או דף כלשהו שישאר בכיתה, כך שהתלמידים יוכלו לחזור ולעבוד על הדיאלוג שלהם במשך יותר משיעור אחד. בדקו שיש לכם כיתת מחשבים עם די מחשבים תקינים ורשת אינטרנט זמינה. אם אתם משתמשים בעגלת לפטופים, בדקו מראש עם רכזת התקשוב שהלפטופים יגיעו טעונים לשיעור.

כדאי גם למנות נאמני מחשב שיכינו את הכיתה עם הלפטופים או המחשבים בהפסקה שלפני השיעור.

אפשר ורצוי להיעזר בתלמידים שיודעים סקראץ' ויכולו לענות על שאלות התלמידים האחרים.

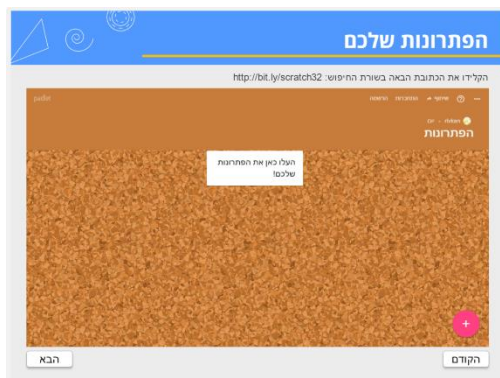
## שקופית 12

בקשו מהתלמידים לשתף את הסרטונים שיצרו

בעזרת לחיצה על כפתור השיתוף  ולהעלות לינק לעבודה שלהם ללוח ה-Padlet (גם כאן עליהם להקליד את הכתובת המופיעה בשקופית ולשלוח את ההצעות שלהם לפתרונות שונים לסכסוך).

הזמינו תלמידים להציג את העבודות בפני הכיתה. בקשו מהם לנמק את הפתרון שבחרו והזמינו את התלמידים האחרים להגיב לפתרון.

אם התלמידים בחרו סכסוכים נוספים תוכלו לדון בכיתה על פתרונות אפשריים לסכסוכים שהוצעו.



תוכלו לחלק את שלב ההצגה לשני חלקים: תלמידים מציגים פתרונות אפשריים ותלמידים מציגים סכסוכים נוספים עם פתרונותיהם.



### הרחבה - שקופיות 13 ו-14

אם הזמן מאפשר, תוכלו לצפות עם התלמידים בהנחיות להוספת רקעים ודמויות מהאינטרנט ולאפשר לתלמידים ליצור דיאלוג עם ביטוי גרפי אישי ובכך להתחבר למוטיבציה פנימית נוספת בעבודה זו.

