

ניתוח משחקים לפי דון מוריס

סיכמה: ד"ר ורדה אינגלס

משחקי תנועה תורמים להתפתחות הילד

דון מוריס מתייחס בספריו למשחקי התנועה. הוא רואה תרומה רבה במשחקי תנועה:

- משפרים התפתחות של מיומנויות מוטוריות בסיסיות – ריצה קפיצה זריקה תפיסה, בעיטה וכו'. פיתוח מיומנויות כאלה חשובות לגדילה והתפתחות של הילד, ולפעולותיו כמבוגר.
- מפתחים רגשות טבעיים להערכה עצמית – המשחק מאפשר למורה הזדמנות לעודד את הילד לחשיבה על עצמו וסביבתו, לקבלת עצמו ויכולתו.
- מגבירים כושר גופני – יש קשר בין מצבו הבריאותי של המבוגר לאורח חייו בצעירותו. כושר גופני טוב מונע בעיות בריאותיות בעתיד.
- מאפיינים בהנאה ובסיפוק – מגיעים לסיפוק לא דרך עבודה קשה אלא דרך הנאה.
- מזמנים שימוש במיומנויות קוגניטיביות – יש אפשרות לערב את הילדים בשימוש במיומנויות חשיבה כגון: השוואה ומיון, השערת השערות, קבלת החלטות, זיהוי ופתירת בעיות, חשיבה מופשטת וכו'.
- מעודדים תחושת שייכות לקהילה – הרגשת שייכות מעודדת את הביטחון לקחת סיכונים ולהעזר, וכן יכולה לעזור לביישן להיות מעורב יותר.

מטרות המודל לניתוח משחקים אשר פיתח:

- לנתח משחקים כדי לבדוק האם המטרות החינוכיות שלשמן הם מוצבים, אכן מושגות או ממומשות.
- לבנות, לשנות ולהתאים משחקים לתכלית השגת מטרות חינוכיות מוצהרות.

שלושה שלבים בעיצוב משחק מתאים:

1. הבנת המבנה הבסיסי של כל המשחקים.
2. שינוי מבנה בסיסי של משחק בודד.
3. ניהול דרגת הקושי ורמת האתגר של המשחק.

שלב א': ניתוח המבנה הבסיסי של כל המשחקים.

חלוקת המשחק למרכיביו על פי מבנה סכמתי והגיוני, אנו יכולים לפתור את הבעיות שנוצרות במשחק כל אחת בנפרד. מדובר על כל המרכיבים המעורבים בסוגים השונים של המשחקים, ובסידור מרכיבים אלה בטורים ושילוב ביניהם אפשר להגיע לאין-ספור משחקים.

1. מטרה

ממטרה פשוטה כגון: "להיות פעיל", למורכבת יותר להגביר ריכוז, להתחשב באחר, לשפר קואורדינציה גסה, לשיפור היכולת הגופנית, האירובית וכו'. משחק צריך להביא למימוש מטרה אחת אין מטרה אחת חשובה יותר מהשנייה, כל עוד המטרה מתאימה לאמונתנו ולכוונתנו. חשוב לבנות את המטרות באופן ברור כך שיביאו למיקוד את הגשמתה.

2. שחקנים

יש שוני בין המשחקים במספרם, יכולתם, ואפיונים נוספים המשתנים ממשחק למשחק.

החלטה של המורה להרכב הקבוצות היא בעלת השפעה גדולה ביותר על אופי המשחק ומימוש המטרות שהוצבו. יש להחליט לגבי כמות השחקנים המשחקים.

3. תנועה MOVEMENT

לתנועה שנבחר יש קשר למטרות שהצבנו. התנועה יכולה להיות במרחב אישי או בהתקדמות, התקדמות מהירה או איטית (איכות), ביחידות או בקבוצה, עם מכשיר או ללא מכשיר, כמות של תנועה וכו'.

4. ציוד OBJECTS

המכשיר הנבחר צריך לעזור לממש את המטרה הנבחרת. במשחקים מסורתיים המכשיר עצמו מתייב את אופי המשחק. אנו יכולים לשנות או לבטל את המכשירים כדי להתאימם למטרה שהצבנו לפנינו. אופן השימוש במכשיר תלוי בהגבלות המשחק, בשליטת השחקנים במיומנות הנדרשת, בתוצאות הרצויות. חישוק יכול לשמש כסימון מטרה, כסימון גבולות כמכשיר זריקה ועוד. מספר המכשירים תלוי במטרת המשחק, משימוש במכשיר לכל ילד כדי ליצור זמן פעילות מרבית והפחתת זמן המתנה, או מכשיר לכל קבוצה. יש לשים לב למיקום המכשיר ביחס למכשיר אחר ולשחקנים.

מבנה ארגוני ORGANIZATION

המורה מחליט שלוש החלטות: המבנה, מספר השחקנים במבנה, ומיקום של כל שחקן. המבנה יכול להיות בנוי בתוך המשחק כמבנה שהוא בנוי יותר כגון: מעגל ריבוע, או מבנה חופשי יותר כמפוזר, או עמידה ליד קיר. מספר השחקנים בתוך המבנה יכול להיות זוגי או אי זוגי לכל קבוצה. מיקום השחקנים במבנה ביחס של אחד לשני או ביחס למכשיר.

הגבלות LIMITS

לכל משחק הגבלות או כללים. ההגבלות מתייחסות לציפיות מהשחקנים ומהתנאים המוכתבים על ידי הסביבה. מגבלות במשחק אחד שונות ממשחק אחר כגון: הליכה עם כדור בכדוריד ואיסור כזה בכדורסל. יש להדגיש כי שינוי באחד מקטגוריות המשחק מחייבות שינוי בהגבלות שבו.

שלב ב': ניתוח משחק בודד

1. ניתוח משחק על פי ששת הקריטריונים.
2. מיקוד על אחת הקטגוריות ומתן אפשרויות שונות לקטגוריה זאת. (מרכיב התנועה הא קל לשינוי).
3. שינוי דומה יש לעשות לכל המרכיבים.
4. בחירה של משחק מוכר ועשיית שינוי במטרות המשחק ובדיקה של שאר הקריטריונים האם מתאימים למטרה החדשה. בחר אלטרנטיבות לכל אחת מהקטגוריות.

שלב ג': ניהול דרגת הקושי של המשחק

שינוי דרגת הקושי במשחק יביא לחויות מאתגרות ומספקות. קל יותר להתייחס בשינוי למרכיב התנועה ולדרגות הקושי שלה ומורכבותה. גודלו של המגרש, סוג מחבט, משקל וגודל כדור, וגובה הרשת כולם יכולים להשפיע על דרגת הקושי. יש שלושה צעדים שיש לעשות בתהליך השינוי בהתייחס לדרגת הקושי של המשחק:

1. לזהות את המרכיב העלול להגביל את ביצוע השחקן.
2. לצייר דיאגרמה של ספקטרום מורכבות המשימה.

TC (TASK COMPLEXITY)

גודל הכדור

מהקל אל הקשה

גדול – בינוני – קטן

3. להתחיל ליצור משימות המגוונות דרגות קושי

למשל: גודל הכדור, כדור ניח או כדור נייד, כדור הנע באיטיות לעומת כדור הנע במהירות וכו'

משימות	TC
<ul style="list-style-type: none"> • הכה בכדור גדול העומד על מטרה ניחת • הכה בכדור בינוני מעל מטרה ניחת • הכה בכדור קטן מעל מטרה ניחת • הכה בכדור גדול הנע באיטיות • הכה בכדור הנע במהירות בכדור גדול • הכה בכדור קטן הנע באיטיות 	<p>קל</p>  <p>קשה</p>

אסטרטגיה של עיצוב משחק

1. איסוף מידע שימושי לגבי יכולת התלמידים.
2. יש לקבוע אלו מרכיבים ישפיעו על הביצוע.
3. לבדוק את דרגות הקושי של המיומנות המסוימת.
4. לעקוב ולרשום את הצלחת התלמיד