

## חלק א'

2) א. קבוצת השווים מהווה תפקיד משמעותי יותר במהלך תקופת הילדות התיכונה (גיל 6-12) ולכן נשאלת השאלה כיצד הילדים לומדים לווסת את היחסים החברתיים שלהם בהעדר נוכחות מבוגר. המנגנון הפסיכולוגי המדויק, שעומד בבסיס התפתחות זו אינו ידוע בוודאות, עם זאת נמצא למשחק יש תפקיד חשוב בהתפתחות זו. ילדים בגיל הילדות המוקדמת, כמו בגילאים מוקדמים יותר, נוטים לשחק במשחק תפקידים דמיוני, בו כל ילד בדמיון סיטואציה. אך, בגיל הילדות התיכונה הילדים מתנסים במשחק מסוג חדש, שהינו משחק שמבוסס על חוקים. בגילאים מוקדמים יותר הילדים מצייתים לחוקי החברה האימפליסיטיים, אלא שעתה מדובר בחוקים מוצהרים. בגיל 7-8 החוקים הופכים להיות משמעותיים במשחקים רבים. הם שקובעים כיצד יש לשחק ומה מותר ומה אסור לעשות בעת משחק. בשעה שבמשחק הדמיוני בגיל צעיר יותר החוקים יכולים להשתנות, יש להיות עקביים באשר לחוקים לאורך זמן כאשר מדובר בילדי הילדות התיכונה. כל מי שמשנה את החוקים ללא הסכמה משותפת הוא "רמאי". פיאז'ה במחקרו בחן את התפתחות משחק בעל חוקים על ידי שצפה בשינויים בדרך בה ילדים משחקים בגולות. הוא מצא שילדים צעירים (6-8 שנים) יש "כבוד מיסטי" לחוקי המשחק. הילדים מאמינים שחוקים "נצחיים ובלתי ניתנים לשינוי" שכן ניתנו על ידי בר סמכא כמו הורים, סבא או סבתא ואפילו על ידי אלוהים. ילדים גדולים יותר (10-12 שנים) מבינים שהחוקים מוסכמים על ידי המשחקים, וניתן להתאימם אם כולם מסכימים להם. כך, שהחוקים כבר לא מיסטיים אלא רציונליים. משחקים מבוססי חוקים נדרשים לאותו סוג של יכולת לאופרציות מנטליות, שמסייעות בביצוע מטלות חדשות ואחריות שאופיינית לגילאי 6-7. הילדים חייבים להיות מסוגלים להכיל בתודעתם את המערך הכוללני של דרישות לא כתובות שעה שהם שוקדים על מטרות הרגע. בו בעת, בכדי להצליח, הם נדרשים להתמודד עם מטלות חברתיות, להבין את יחסי הגומלין בין מחשבותיהם של השחקנים האחרים ופעולותיהם. לדעתו של פיאז'ה השתפרות המשחק גורמת לירידה נכרת באגוצנטריות עם תחילתן של מחשבות אופרציונליות קונקרטיות. המשחקים, שחוקים בבסיסם, מגדילים את מספר הילדים שיכולים להשתתף במשחק יחד ואת משך הפעילות המשותפת. לעומת זאת, בדרך כלל משחקי דמיון, שאופייניים לגילאים צעירים יותר כוללים רק שניים שלושה ילדים המשחקים בו זמנית יחד, ומשך משחקם נוטה להיות קצר מעשר דקות. כאשר ישנה גדולה יותר, זה בשל העובדה שקיים תיווך של מבוגרים. ילדי בית הספר, לעומת זאת, תדירות משחקים במשך שעות מקבוצות המונות עד עשרים ילדים. המשך והמורכבות הגדלים של המשחק מספקים הוכחה שבתנאים מסוימים, שילדים שהגיעו לגיל הילדות התיכונה יכולים לווסת את ההתנהגות העצמית שלהם בהתאם לחוקים מוסכמים. בילדות המוקדמת הקשר בין המשחק וחיי היום יום של הילד מובנים משום שהילדים משתמשים בתפקידי המבוגרים ובתסריטים מוכרים כבסיס למשחק הדמיון. משחק סוציו-דרמטי מספק הקשר חשוב ללמידה של ויסות עצמי. פחות ברור הקשר בין משחק כדורגל קשור להתנהגות חברתית בילדות התיכונה ובהמשך החיים. הרעיון שמשחקים שחוקים בבסיסם הם הכנה לחיים מעורר תשומת לב. מיוחסת חשיבות רבה יותר למשחק הוגן. היחס בין משחק לבין התנהגות מוסרית נחקר על ידי מספר חוקרים התפתחותיים. פיאז'ה האמין שמשחקים מהווים מודל לחברה. כמו חוקים חברתיים הם נותרים דומים במעבר מדור לדור. לכן, כמו חוקים חברתיים אחרים מספקים מבנה קיים של חוקים באשר לדרך בה יש להתנהג במצבים חברתיים מסוימים. בנוסף, חוקי המשחק יכולים להתקיים רק אם האנשים מסכימים להשתתף בהם. הוא קישר את היכולת לשחק במסגרת של חוקים לרכישת כבוד לחוקים ורמה גבוהה יותר של הבנה מוסרית. לגישתו משחק הוא מו"מ של לתת ולקחת, מערך של העדר הסכמות, קביעת חוקים מחייבים, ושמירה והפרה של הבטחות, כשהילדים מגיעים לתובנה שחוקים חברתיים מאפשרים שיתוף פעולה עם הזולת. בהמשך לכך קבוצות קב' השווים יכולות

להיות בשליטה עצמית, וחבריהן מסוגלים לחשיבה מוסרית אוטונומית. חוקרים אחרים מתעניינים בפנים אחרות של המשחק. אחת הגישות הללו שמביטה במה שקורה מתחת להתרחשות עצמה היא של פיין שבחן משחקים והתנהגות מוסרית. הוא בחן משחק כדור בסיס קטן. למבוגרים יש את האג'נדה המוסרית שלהם כשהם מערבים את ילדיהם במשחק. הורים ומאמנים מתמקדים בהתפתחות תכונות ברות אימון. ילדים לעומת זאת, עובדים לפי קוד מוסר של עצמם, כזה שתדירות מופר. הילדים מתמודדים עם תימות כמו בקרת תוקפנות והימנעות מגרימת נזק לזולת. תוקפנות היא תימה שגורה באינטראקציה בין בנים, בד"כ במובן המילולי או באיום לפגוע. תוקפנות מילולית מתבטאת בהתנהגות פיזית, וכאשר איום אינטראקציה תוקפנית הופכת ים, פיזית, בנים אחרים מתערבים בכדי להרגיע את חבריהם. לא ניתן לברוח מאמירת אמירות מעליבות או איום. הרבה תלוי במבנה החברתי וביחסי הכוחות. פיין טען שהעלבה יכולה להיות מכוונת מטה או לחצות את ההיררכיה המייצבית, אבל היא דווקא בשביל אלה שמכוונים אותה כלפי מעלה. הוא רואה במשחק שלב בו ילדים בשלב טום התבררות מפתחים את העניינים המוסריים והחברתיים שחשובים מאוד עבורם. בין אם מאן דהו נוטה להדגיש את המבנה החוקי של המשחקים, כמו פיאיזה, או המבנה החברתי של השחקנים, כמו שפיין עשה, משחקים הם בעלי תפקיד ברור בהתפתחות המוסר של ילדים.

ב. לעניות דעתי, ניתן ללמד ילדים את כללי המשחק, ניתן לכוונם עם זאת ישנם קשרים קוגניטיביים וחברתיים שעומדים בבסיס משחק אותם הילד חייב לרכוש בכדי לשחק משחק איכותי. התפתחותם של ילדים נבדלת מילד לילד בכל התחומים, הפיזיים, הקוגניטיביים והחברתיים. כך, שאם רוצים ללמד ילדים לשחק באופן איכותי יותר יש לנסות להאיץ את מנגוני הבסיס ולא את התוצר. למרות שכיום קיימות דרכים להאיץ את ההתפתחות, לדעתי ראוי לטבעו של הילד לקבוע את קצב ההתפתחות הנכון לילד הספציפי, שאם לא כן, הסיכוי לתסכול ולתחושת העדר מסוגלות יכולה להכריע את הרווח שמושג בהאצת ההתפתחות. אשר על כן, גם אם ניתן לקדם את התפתחות הילד ראוי ורצוי להותיר לו להתפתח בקצבו הוא ובכך לאפשר לו לממש את הפוטנציאל הגלום בו. על אף זאת, מכיוון שהמשחק בדימיון הוא בסיס לשפה וחשיבה, כאשר מדובר בילדים עם קשיי תקשורת שחסרות להן מיומנויות הבסיס ניתן ללמדן, דרך לימוד מיומנויות חיקוי תנועות גוף שעושה האחר, לימוד מיומנות חיקוי עם חפצים שמתפעל האחר. לימודי חיקוי רצף פעולות עם חפצים שעושה האחר ולימוד חיקוי רצף פעולות עם חפצים סביב תוכן דומה. לאחר מכן ניתן לבסס את רפרטואר המשחקים הדימוניים העצמאיים של הילד. דבר זה יכול להיעשות על ידי עידוד יוזמה מצד הילד, דרך יצירת מצב של פיתוי לתגובה, המתנה, או הוספת קולות המלוות את הפעילות המשחקית, כגירוי מבחין לביצוע הפעולות במשחק. חיזוק כל פעולה של יצירתיות במשחק וכל יוזמן. לחילופין, ניתן להפעיל דמות ע"י המבוגר באופן מקביל להפעלת הדמות של הילד. למשל, לכ אחד חיה שונה, וכל אחד חיה שונה, וכל אחד מבצע פעולה שונה עם החיה שלו, קשורה יותר או פחות לפעולת החיה של האחר.