

"היום שאחרי" מבצע "צוק איתן"

כתבו: רחל אברהם ונעמי מוזס

לאנשי החינוך היקרים,

עם תום מבצע "צוק איתן", הגענו ל"יום שאחרי".
אין מדובר ביום אחד ובתאריך מסוים אלא, בתהליך של התבוננות עצמית, תיעוד ועיבוד אישי וקבוצתי. ההצעות לפעילויות שמובאות בדפים אלה מניחה הפעלתו של תהליך, שיש בו נקודות ציון שונות: החל מתחילתה של הפסקת אש רשמית ועד לימים הראשונים של תחילת שנת הלימודים תשע"ה.
הפעילויות, המובאות כאן, מבוססות על היתרונות של יצירתיות, דמיון ומשחק ולכל אחת מהן ערך מוסף משלה. בשלב ראשון נציג את המטרות והמשמעויות החינוכיות של כל שלוש הפעילויות ובשלב שני, נציג כל פעילות בנפרד על פי מהלכיה, ייחודיותה והערך המוסף שלה.

מטרות הפעילויות:

1. מתן הזדמנות לתלמידים להתחבר לעולם הפנימי, משאלה או מחשבה משמעותית (מכל סוג שהוא, שלילי או חיובי¹).
2. עיבוד החוויות, תוך הסתייעות בחווית ה"ביחד" בקבוצה.
3. ארגון קוגניטיבי באמצעות הסיפור הקבוצתי של מבצע "צוק איתן".
4. שימוש ביצירתיות לעיבוד החוויות, בדרכים מילוליות ובלתי מילוליות.

משמעויות כלליות של שלוש הפעילויות:

- המפגש הראשון בכיתה, בתחילת שנת תשע"ה, ייתן הזדמנות לכל תלמידה לבטא את החוויה המשמעותית שלו/שלה והמורה יוכל להתייחס לתלמידים באופן אישי וקבוצתי ולהעביר להם מסרים בונים ומחזקים.
- שיתוף החברים בכיתה, מזמן הקשבה לחוויותיהם של האחרים ובדרך זו מנרמל ההתנסויות ומאפשר שאיבת כוחות מקבוצת השווים.
- התלמידים מכוונים להתבונן לתוך עצמם ולהתחיל תהליך של תיעוד החוויות שעברו.
- שלוש הפעילויות מבוססות על משחק, הומור ויצירתיות, שיש בהם כוח מרפא, משחרר ומתקן.
- ביטוי החוויה, הרגש או המחשבה באמצעות סמל, משפט, ציור וכד', מהווה שלב נוסף בעיבוד הרגשות והמחשבות וסולל את הדרך לארגון חשיבתי ורגשי מחודש.
- צילום התהליך, מהווה שלב נוסף בתיעוד החוויות וההתנסויות ברמה הקבוצתית, בנוסף על הרמה הפרטנית ומהווה תשתית לארגון הסיפור הקבוצתי.
- חשוב לזכור, שתלמידים חוו את האירועים בצורות שונות, החל מאובדן או פגיעה של אדם יקר, דרך בית הרוס או נוף פגוע ועד להתנסות ראשונה באזעקות וטילים, שאיימו על מקום מגוריהם. בהקשר זה, נדרשות זהירות ורגישות.
- הפעילות כולה² מהווה תשתית להמשך עבודה עם ההורים ושיתופם בתהליך העיבוד.

¹ חוויות ורגשות קשים: פחד, דאגה, התמודדות עם מוות או פגיעה קשה, התמודדות עם הרס, חוסר אונים כעס...
חוויות ורגשות טובים: עשייה, אהבה, חיבור, נתינה, גאווה, שייכות, העמקת זהות, תקווה...

“בלון עם רעיון” - פעילות מספר 1

מהלך הפעילות:

- א. המורה יכתוב במהלך החופשה (תוך כדי או בסיום המבצע) לכל תלמידה מכתב של התעניינות/היכרות³.
- ב. במכתב זה, יצרף המורה בלון צבעוני ויציע לתלמידים לבחור חוויה משמעותית (טובה או קשה), שהייתה להם בימי “צוק איתן”, ולבטא את הרגש, המחשבה או המשאלה, הנובעים ממנה באמצעות משפט קצר (סלוגן), סמל, ציור וכד'.
- ג. המורה יציע לתלמידים לכתוב/לצייר על הבלון את הסמל/הכיתוב/הציור שבחרו ולהוסיף גם את התאריך בו הם ציירו על הבלון.
- ד. המורה יאמר לתלמידים, שיביאו עימם את הבלונים המצוירים ליום הראשון של שנת הלימודים ואז יקראו, ישתפו וישוחחו בכתה על מה שכתב כל תלמיד על הבלון שלו ועל התמונה הכללית שהתקבלה בכיתה לאחר השיתוף.
- ה. בסוף התהליך יצאו כולם החוצה ויעיפו את הבלונים לשמים.
- ו. אפשר לשאול: “איך הרגשתי כשהעפתי את הבלון?” או להשלים משפט - “זה היה בשבילי כמו”....
- ז. מומלץ לצלם את התהליך בכיתה ובעיקר את שילוח הבלונים.

ערך מוסף של פעילות זו

במעוף הבלונים יחדיו לשמים, יש מן הטקסיות והסמליות, שמשמעותו- סיום שלב אחד והתחלתו של אחר והיכולת להתחיל מחדש עם תקווה וכוחות. עצם הפעולה, יש בה ביטוי של רגש, מחשבה או משאלה ונתינת תוקף נוסף להם בשחרור הבלונים לאוויר העולם.

“חולצה במבצע”⁴ - פעילות מספר 2

מהלך הפעילות:

- המורה יכתוב במהלך החופשה (תוך כדי או בסיום המבצע) לכל תלמידה מכתב של התעניינות/היכרות⁵.
- המורה יציע לתלמידים לעצב ביחד לוגו, המבטא את “הסיפור שלנו” בימי מבצע “צוק איתן”, במטרה להדפיסו בסוף התהליך על חולצות שיינתנו לכל התלמידים בכיתה.
- אפשר להציע (לא הכרחי) שהכיתה תבחר מספר תלמידים (“מע-צוות חולצה”), שיובילו את המהלך כולו, כולל איסוף כסף לחולצות, דאגה לתהליך הדפסת הלוגו הנבחר עליהן והזמנת החולצות במפעל
- התלמידים יוזמנו להציע ולשתף במייל, בפייסבוק או בווטסאפ ברעיונות שלהם לגבי מרכיבי הלוגו הכיתתי - ערכים, חוויות, רגשות (חיוביים וקשים), מסרים, התנסויות, תובנות וכד'. כל תלמיד יסביר בכמה מילים לחבריו את בחירתו.
- כל אחד יבחר את המתאים ביותר בעיניו להיות בלוגו הנבחר (מייצג את האמירה הכיתתית המתאימה ביותר לדעתו) הרשימה כולה תפורסם ומתוכה יתבקשו התלמידים לדרג את השלושה המשמעותיים ביותר. שלושת המרכיבים הפופולאריים ביותר יפורסמו כמרכיבי הסמל הכיתתי.
- התלמידים יתבקשו לעצב על פי מרכיבים אלה את הלוגו של הכיתה שיודפס על החולצה. (סמל/ציור/קומיקס/משפט... והכול בצבע).

²**הערה:** כאשר מדובר בחוויה של מוות או פציעה של אדם קרוב, יש לשוחח עם התלמידה באופן אישי עם התחלת הפעילות (עוד בשלבה הראשון, בימי החופשה). יש להסביר לתלמידה הפגועה מה עומד להיות בהמשך הפעילות, להתרשם לגבי יחסו אליה ולאפשר לולה בחירה כיצד ואם להשתתף בה. אם הואליא מביעה התנגדות לפעילות, יש להפעיל שיקול דעת נוסף לגבי הפעלתה.

³ במקרים רבים זו תהיה המחנכת של תשע"ה ולא תשע"ד.
⁴ מתאים לכיתות שממשיכות בתשע"ה כמו בתשע"ד
⁵ במקרים רבים זו תהיה המחנכת של תשע"ה ולא תשע"ד.

- הרעיונות הסופיים יוצגו לכולם ותיערך הצבעה כיתתית. הציור שיזכה ברוב ההצבעות, ייבחר להיות מודפס על החולצה הכיתתית.
- ביום הלימודים הראשון תחולק החולצה לכל התלמידים והם ילבשו אותה ויסתובבו איתה כל היום.
- כדאי לצלם את הכיתה עם החולצות ולהנציח את החוויה בתמונות.

ערך מוסף של פעילות זו:

הלוגו הכיתתי ודרך גיבושו ועיצובו משקפים תהליך של ברור ועיצוב זהות קבוצתית, חיזוק הלכידות החברתית והגברת תחושת השייכות. כמו גם, אמירות כגון: "עברנו ביחד משהו משמעותי", "היו לנו כוחות להתמודד" וכד'.

משחק הזיכרון הכיתתי - פעילות מספר 3

מהלך הפעילות:

- המורה יכתוב במהלך החופשה (תוך כדי או בסיום המבצע) לכל תלמידה מכתב של התעניינות/היכרות⁶. במכתב זה, יצרף המורה הסבר על **משחק הזיכרון הכיתתי**:
 1. המורה יציע לתלמידים לבחור חוויה משמעותית (טובה או קשה), שהייתה להם בימי "צוק איתן", ולתכנן כיצד הם רוצים לבטא ולייצג אותה באופן יצירתי על שתי כרטיסיות מבריסטול קשיח.
 2. יש להכין את שתי כרטיסיות (על פי ההסבר המצורף⁷) ולעצב⁸ אותן כך, שיבטאו את החוויה המשמעותית שנבחרה. (כדאי לבחור גם חוויות טובות וגם חוויות קשות ולפרט מהן חוויות טובות וחוויות קשות⁹). שתי הכרטיסיות מעוצבות אותו דבר, כמו במשחק זיכרון. (אפשר לכתוב, לצבוע, לצייר, להדביק, לשים תמונה או צילום וכד')
 3. שלבי המשחק בכיתה, ביום הראשון של שנת הלימודים:
 - יוצרים מרחב במרכז הכיתה (מזיזים את כל השולחנות והכיסאות הצידה).
 - כל אחד שם את שתי הכרטיסיות שלו, במהופך, במרכז הכיתה.
 - מתחילים להפוך, כל אחד בתור וכשנוצר זוג כרטיסיות, התלמיד שעיצב אותן כרטיסיות מספר את הסיפור שלו.
 - תלמידים יכולים לשאול שאלות את מי שמספר או להתייחס לדבריו.
 - אחרי שיוצרים את כל זוגות הכרטיסיות וכולם סיפרו את סיפורם, יאמר המורה: "התבוננו על התמונה הכללית- איזו כותרת אתם רוצים לתת לה?"
 - בתום התהליך יוצג "קולאז'" הכרטיסיות בדרך שבה תבחר הכיתה – תליה על לוח, צילום ופיתוח תמונה לכל הילדים ולהורים, הקמת תערוכה... כדאי לשכפל את התמונה לכל התלמידים ביחד עם הכותרת הכיתתית.
 - בסיכום התהליך אפשר לשוחח סביב השאלות: "מה התקבל לנו?", "מה בולט לנו?", "מה אנחנו לומדים על עצמנו, על ההתמודדות שלנו ועל הכיתה שלנו?"
 - "איך הרגשתי בכל התהליך ומה למדתי על עצמי ועל הכיתה שלנו?"

ערך מוסף של פעילות זו:

משחק הזיכרון הכיתתי מאפשר להציג באופן יצירתי את תמונת החוויה הכיתתית ממבצע "צוק איתן". מתן כותרת משותפת ה"אני הקבוצתי" ומסייעת בחיבור רציפיות¹⁰ שנקטעו בעת המבצע.

⁶ במקרים רבים זו תהיה המחנכת של תשע"ה ולא תשע"ד.

⁷ לגזור מקרטון קשיח שתי כרטיסיות ברוחב של 7 סמ' ובאורך של 7 סמ'.

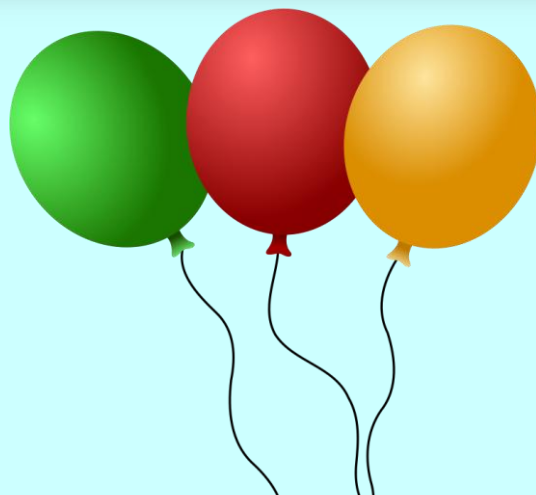
⁸ אפשר להיעזר בהורים, אחים, חברים...

⁹ חוויות ורגשות קשים: פחד, דאגה, התמודדות עם מוות או פציעה קשה, התמודדות עם הרס, חוסר אונים כעס...

חוויות ורגשות טובים: עשייה, אהבה, חיבור, נתינה, גאווה, שייכות, העמקת זהות, תקווה...

¹⁰ הרציפיות הן: תפקידית, קוגניטיבית, היסטורית-אישית וחברתית-משפחתית.

מדינת ישראל
משרד החינוך
המינהל הפדגוגי
השרות הפסיכולוגי ייעוצי
היחידה להתמודדות במצבי לחץ וחירום
רח' דבורה הנביאה 2, ירושלים 91911 טל: 02/5603236, 02/5603235 פקס: 02/5603256



מעט אמירות על מהות *האדם*, על פי ד. ויניקוט:

(ויניקוט -1971) ייחס לאמנות ולמשחק מקור משותף, קיומו של מרחב אפשרי. בשילוב של המשחק עם האמנות, נוצרת למען האדם, בראש ובראשונה, הזדמנות לבטא את עולמו הפנימי ולברוא אותו בחומר.

מעבר לכך, האדם המשחק עושה זאת בדימויים שהוא יוצר, ומפעיל דרך המשחק, תהליכים של ריפוי עצמי. כאשר הוא משחק בדימויים שיצר, משחק האדם בחומרי הנפש שלו.

(ויניקוט -1995) אמר ש"היצירתיות היא הגורמת לאדם, יותר מכול דבר אחר, להרגיש שהחיים ראויים לחיותם" "במשחק ואולי בו בלבד, הילד או המבוגר חופשיים להיות יצירתיים... על יסוד משחק נבנה כל קיומו החווייתי של האדם".

משחקיות היא "היכולת של האדם להיות מחובר למאגר המשאבים המקוריים, הטבעיים שלו, ולהשתמש בהם באופן ספונטאני, תוך הדגשת היצירתיות, הסובייקטיביות, והחיבור שלו עם המציאות והסביבה החיצונית, בעת ובעונה אחת".

"לשחק משמעו - להתחבר באופן אוטנטי

למאגר האסוציאציות של האדם.

לשימוש במשחק הסימבולי,

פונקציה הכרחית של ההתפתחות התקינה

וערך מרכזי בבריאות הנפשית של האדם בכלל,

ושל הילד בפרט".