



## דוגמה להתערבות שייכות

**מודל** טכניקות ניהול והוראה אפקטיביות לשיפור אקלים כיתתי

גילאי החטיבה והתיכון: תחושת שייכות כיתתית ובית-ספרית





## דוגמה להתערבות שייכות (המשך)

טכניקות ניהול והוראה אפקטיביות לשיפור אקלים כיתתי

דוגמה לאסטרטגיות הוראה וניהול כיתה





## דוגמה להתערבות שייכות (המשך)

### תיאור האסטרטגיות

אסטרטגיות הוראה וניהול כיתה שמטרתן להגביר את תחושת השייכות בקרב תלמידים, בארבעה ערוצים:

1. פיתוח תפקיד המורה כמדריך והגברת מעורבות התלמידים בלמידה [למשל ע"י הגדלת האוטונומיה ויכולת הבחירה של תלמידים]
2. פיתוח הקשר והתמיכה בין המורה והתלמיד [למשל ע"י פרקטיקות להגדלת ההיכרות האישית עם התלמיד]
3. פיתוח אקלים כיתתי חיובי ותומך [למשל ע"י עקביות והוגנות בניהול הכיתה ובעיות משמעת ושימוש בפרקטיקות ניהול כיתה אפקטיביות הכוללות אלמנטים של משחק]
4. פיתוח יחסים חיוביים בין התלמידים [למשל ע"י שילוב תכופ של הזדמנויות לעבודת צוות וללמידה שיתופית].

### פרקטיקות לדוגמה

להלן דוגמאות לפרקטיקות פשוטות ליישום העושות שימוש באסטרטגיות אלו:

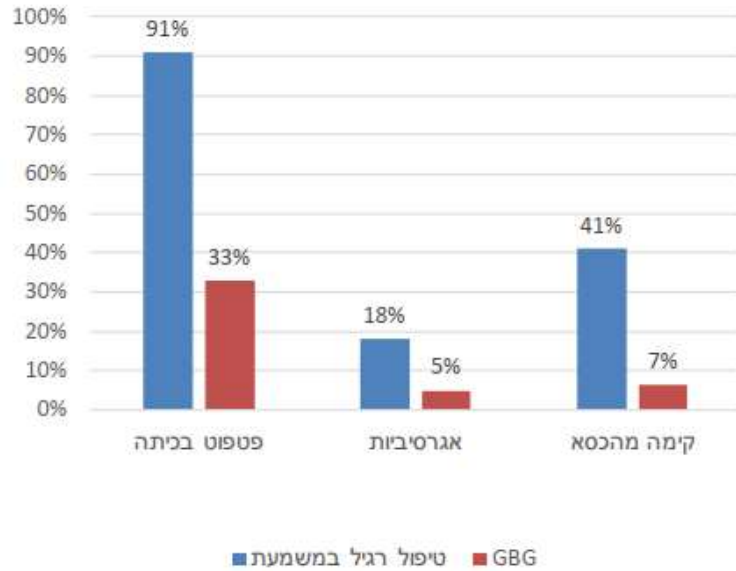
1. **Good Behavior Game** - פרקטיקת משחק שמטרתה קידום התנהגויות חיוביות בקרב תלמידים בכיתה באמצעות משחק ותחרות. בתחילת המשחק מוגדרים הכללים - התנהגויות חיוביות וחוקי ניקוד לכל התנהגות, והכיתה מחולקת לקבוצות. הקבוצות מתחרות ביניהן על פרסים עבור התנהגות חיובית, כאשר ההתנהגויות והניקוד מתועדים וזוכים לחיזוק ע"י המורים וחברי הקבוצה.
2. **Response Cards** - פרקטיקה לעידוד השתתפות תלמידים בדיון כיתתי המהווה אלטרנטיבה לפרקטיקה של מענה על שאלות בהרמת יד. תלמידים נדרשים לכתוב את תשובותיהם בכרטיסיות, ולהרים את הכרטיסיות יחד בסיום הזמן.



## דוגמה להתערבות שייכות (המשך)

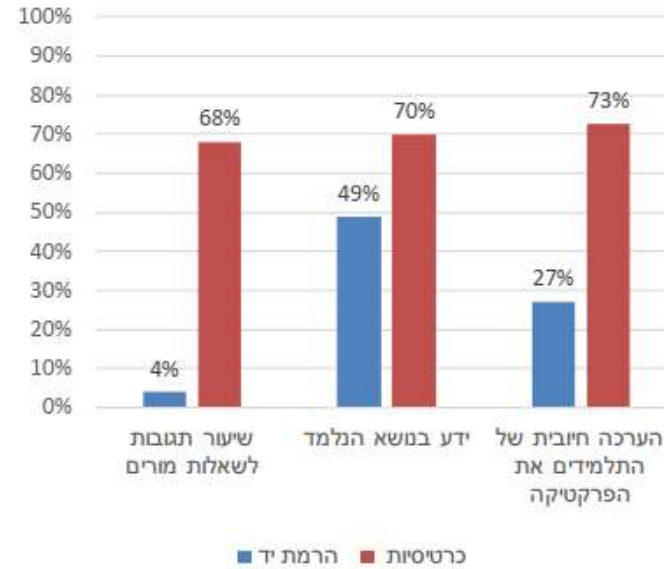
### Good Behavior Game

השוואה לפני הטמעת הפרקטיקה וארבעה שבועות אחר



### Hand Raising VS. Response Cards

תוצאות ניסויים בהשמה מקרית



## Good behavior game Response card-ו

הערכת הפרקטיקות