

מאחורי הקלעים 4

מטרת הפעולה

החניכים יכירו שיש להם עולם פנימי עמוק ויבינו שצריך להוציא אותו החוצה בצורה נכונה ולפתח אותו.

מבנה הפעולה

1. חשיפה לקיום השפעת העולם הווירטואלי
2. חשיפת החניך וצניעותו יהיו בהתאם לרצונותיו
3. לימוד דרכי התמודדות עם ההשפעה בעזרת ביקורת ופרויקטים מעשיים
4. סיכום פעולה ומערך
5. החלטה על פרויקט מעשי. "גדול לימוד שמביא לידי מעשה"

מהלך הפעולה

1. חשיפה לקיום השפעת העולם הווירטואלי

- מתחילים את היחידה במשחק "מכירים את זה ש..." עורכים סבב ובו מבקשים מכל חניך להגיד "מכירים את זה ש..." ולהוסיף מקרה שקרה לו בחיים הממשיים, והוא הגיב כמו בחיים הווירטואליים (לדוגמה, מכירים את זה שמישהו אומר משהו מצחיק ובמקום לצחוק אתה עושה חחח... או מכירים את זה שמישהו מספר סיפור יפה ואוטומטית אתה אומר לייק ומרים את האגודל...) מי שאין לו מה להגיד נפסל, והאחרון שנשאר מנצח.
- כעת, מבקשים מהחניכים לשכב על הגב, לעצום עיניים, ולדמיין סיטואציה (חדר ניתוח, מרדף משטרתי או כל דבר אחר העולה על רוחכם). לאחר מכן מבקשים מהם לתאר לנו איך זה היה נראה (אם הקבוצה מייבשת, אפשר לעשות את זה בלי הדרמתיות של הדמיון המודרך). רוב החניכים יתארו את המקרה כמו שהם ראו בטלוויזיה או בסרט (מדהים, אבל זה עובד...) שואלים אותם מאיפה הם יודעים?

- לאחר מכן, שואלים את החניכים עד כמה הם חושבים שהמציאות הווירטואלית משפיעה על החיים שלהם? עד כמה היא חלק מהעולם שלהם? (צריך לזכור, הרגע ראינו שהרבה. אם זו קבוצה מתחכמת, ניתן קודם כול לשאול ורק אחר כך לערוך את הניסוי שמוכיח...)

כעת ננסה להבין –

- למה יש השפעה?
- והאם זה טוב (לדעתם)?

לקראת החלק הבא, מסכמים בכך שאין רע שיש השפעה, זה חלק בלתי נפרד מהחיים. וצריך להיות מודעים להשפעה.

2. חשיפת החניך וצניעותו יהיו בהתאם לרצונותיו

- משחקים "טאבו". מוציאים כרטיסיות שבראש כל אחת יש מילה. החניך צריך לתאר את המילה בלי להגיד את חמש המילים שכתובות מתחת למילה. שאר החניכים צריכים לזהות את המילה המתוארת (אפשר כתחרות בין שתי קבוצות, אפשר על זמן, כמה כרטיסיות מספיקים בדקה וכו', כמו כן ניתן לשחק עם המשחק המקורי).
 - לאחר מכן, משחקים עם הקבוצה "אישיות" - מכינים כתרים ועל כל כתר רושמים שם של אישיות. שמים למישהו את אחד הכתרים על הראש ומבקשים ממנו לגלות מי האישיות המדוברת באמצעות שאלות שהוא מציג לקבוצה, כשלקבוצה מותר לענות רק בכן או לא, וכך הלאה עם שאר הכתרים (אם יש לכם משחק אחר שבו צריך לגלות משהו, ניתן להשתמש גם בו!).
- אחרי שמגלים את כל הדמויות, שואלים את החניכים איך הם הרגישו עם ההגבלות (אסור להסתכל, רק כן או לא, העובדה שאסור להגיד מילים מסוימות וכו')? לעומת זאת, איך הייתה ההרגשה אם הם היו קובעים את ההגבלות? ברור שאז היה להם יותר קל.

כעת מבהירים - כמו במשחקים גם בחיים צריך לשלוט בהתאם לרצונות **שלי** ולפנימיות **שלי** בדרך העברת המסר ובכמות החשיפה. אני צריך הגבלות שיתאימו לי, וינבעו מעולמי הפנימי. כשאני שולט באילו מילים להשתמש (טאבו) ומה אפשר לחשוף ומה לא (אישיות), זאת האישיות שלי.

3. לימוד דרכי התמודדות עם ההשפעה - בעזרת ביקורת ופרויקטים מעשיים

- משחקים "סנייק אנושי" - מחלקים את החניכים לשתי קבוצות. מבקשים מכל קבוצה לעמוד בצורה של רכבת ומכל אחד לשים את הידיים על המותניים של זה שלפניו. מכסים לכל האנשים ב"נחש" את העיניים חוץ מהאחרון. המטרה של החניך האחרון בשורה לנווט על ידי כך שהוא "מזיז" את המותניים של זה שלפניו קצת וזה שלפניו מעביר את הכיוון הלאה עד שהראשון מקבל את המידע ופונה לכיוון הזה. המטרה היא לא להתנגש בגוף הנחש השני. אם מתנגשים - החניך הראשון יוצא. קבוצה שאיבדה את כל החניכים (חוץ מהאחרון, כמובן) - מפסידה (העיקרון הוא כמו של המשחק snake). שואלים את החניכים הראשונים -

○ איך הייתה ההרגשה שלא יודעים לאן פונים ושהקביעה באה מאחורה?

פותחים לדיון-

- ואיך זה בחיים, שההשפעה נכנסת מאחורינו ומובילה אותנו?
- האם זה מפריע? למה?
- איך היה מתנהל המשחק אם הראשונים היו אלה שעם עיניים פקוחות?

4. סיכום הפעולה והמערך

כמו שראינו קודם מי שצריך לקבוע את הגבולות ואת רמת החשיפה זה אנחנו... ההשפעה קיימת, זה פשוט חלק מאיתנו, אבל מי שצריך לשמור על ייחודו ולגלות את פנימיותו ברבים זה אנחנו. ל"השפעה" לא מזיז מזה. לכן אנחנו אלו שצריכים ללכת ראשונים בעיניים פקוחות, לראות את היתרונות והחסרונות של כל צורת תקשורת ולהתאים את התוכן לכלי שרוצים להעביר אותו בו... במקום שצריך להסתיר - נסתיר, במקום שצריך לגלות - נגלה... (רעיון האוצר). נשתמש בכלי הביקורת וההתבוננות שלמדנו בפעולות הקודמות (התבוננות חיצונית, הפרדה בין טוב לרע, אפיון, הבנת המציאות וכו') ונסתכל בעיניים פקוחות על ההשפעות (זה המקום להזכיר לחניכים את המסקנות שלהם מהפעולות הקודמות). יש פעמים ששיחות פיזיות יותר מתאימות ויש פעמים

שלתוכן השיחה יותר מתאים הודעה ויש פעמים שפשוט שתיקה... הכי חשוב שהשולטים בכך הם אנחנו, מתוך אמונה בעצמינו ובייחודנו.

5. החלטה על פרויקט מעשי. "גדול לימוד שמביא לידי מעשה"

לפני שמסיימים, מסבירים לקבוצה שחשוב שכל מה שלמדנו לא יישאר רק באוויר, אלא ימשיך איתנו הלאה במהלך חיינו ביום יום.

- לשם כך, מחלקים את החניכים לקבוצות קטנות, ומבקשים מכל קבוצה להעלות רעיון לפרויקט שהקבוצה תיקח על עצמה כדי להשתמש בכלים הקיימים לחשיפה נכונה של דברים נכונים (הבלטת העולם הפנימי של החניכים והפיכתו למרכז). ולבסוף עושים הצבעה ובוחרים רעיון אחד (קבוצה גדולה יכולה לקחת מספר רעיונות).

דוגמאות לרעיונות:

- א. דף תוכן בפייסבוק
- ב. עיתון סניפי
- ג. לוח מודעות
- ד. קביעת לימוד
- ה. פרסום סטטוס עם דברים טובים פעם בשבוע

וכן כיד הדמיון הטובה.

מעלים את הרעיונות, רואים אם הם יכולים לקדם אותנו ובמה, ובוחרים כקבוצה (ניתן גם כפרטים, או כתת קבוצות...) את הרעיון שאותו אנו לוקחים על עצמנו.

קדימה!