



משחקים על בטוח - מוגנות ואחריות במשחקי רשת

מיועד לכיתות ד'-ח'

משך המפגש: 45 דק'

מטרות:

- יצירת שיח פתוח ולא שיפוטי על חוויות במשחקי רשת
- זיהוי מנגנוני פיתוי (Grooming) ונורות אזהרה ברשת
- חיזוק שיקול דעת ותגובות אפשריות

רקע למורה

משחקי רשת הן פלטפורמות מקוונות שבה ילדים ובני נוער יכולים ליצור משחקים ודמויות, לשחק במשחקים של אחרים ולתקשר עם חברים. מדובר בעולם וירטואלי ענק, יצירתי ומהנה, אך הוא גם זירה חברתית שבה יכולים להופיע סיכונים כמו תוכן לא הולם או ניסיונות פיתוי. במהלך המפגש אנו רוצים לגשת לא ממקום של הפחדה, אלא לחזק את יכולת הבחירה והשיקול דעת של התלמידים. הדיון מתמקד בתופעות ובהתנהגויות, ולא במי "עשה" מה. במידה ותלמיד משתף בחשיפה, לא נחקו את הפרטים מול הכיתה. במקרה של חשד לפגיעה נפעל במסלול בית-ספרי מתאים ובמידת הצורך בפיקוח מוקד 105.

דברי פתיחה

נאמר לכיתה:

היום נצלול במפגש ביחד אל העולם של משחקי רשת. נלמד איך ליהנות מהם בצורה בטוחה, איך לשים לב לדגלים אדומים, ואיך לשמור על הגבולות שלנו בלי לאבד את הכיף. כל אחד כאן הוא המומחה לחוויות שלו, והיום אנחנו לומדים יחד.



מהלך המפגש

חלק א' - שאל את המומחה (15 דקות)

מטרה: ללמוד מהתלמידים. מה הדעות שלהם לגבי משחקי רשת ואיך הם מתייחסים לגבולות בנוגע למשחק.

נאמר לכיתה - אני רוצה שתלמדו אותי על משחקי רשת. אז נתחיל במשחק קצר ותוך כדי תסבירו לי יותר. אני אקריא משפטים ומי שמסכים עם המשפט עומד במקום שלו.

אחרי כל משפט נשאל שאלות מתעניינות וסקרניות

היגדים:

- משחקי רשת (כמו רובלוקס לדוגמא) זה כיף גדול
- נבקש שיספרו בהרחבה על המשחקים ונכתוב על הלוח את שמותיהם, אפשר גם לבקש מנציג להסביר בכמה מילים על כל משחק.
- במשחקי רשת לפעמים נוצרים קשרים ושיחות עם שחקנים אחרים.
- נשאל - איך זה עובד? יש צ'אט במשחק או שעוברים לצ'אט חיצוני?
- במשחקי רשת לא תמיד ברור אם מי שמדבר הוא מי שהוא אומר שהוא איך אפשר לדעת אז? יש כאלה שמתחזים לאנשים אחרים?
- במשחקי רשת יש מצבים שבהם צריך להחליט אם לסמוך על מישהו או לא איך מחליטים בדרך כלל? מה ילדים בדרך כלל עושים אם הם לא בטוחים?
- נאמר לכיתה בסיום החלק הזה - יש עולם מאוד מעניין ויצירתי במשחקים האלה, אני שמחה שאתם משתפים ומסבירים לי יותר. בואו נכיר איך שכנוע עובד לפעמים גם במשחקים האלה

חלק ב' - אומנות השכנוע (15 דקות)

מטרה: להמחיש איך שכנוע עובד בפועל, לזהות טכניקות השפעה ולחץ ולפתח מודעות ברשת **למורה:** לפני שמדברים על שכנוע בהקשר של מוגנות, כסף או פיתוי - מתרגלים את מנגנון השכנוע על נושא אחר. זה מוריד מגננות ומגביר השתתפות.

- שלב 1 - נבקש מתנדב.ת מהכיתה שחושבים שהם ממש טובים בשכנוע.
- שלב 2 - נבקש מהמתנדב.ת לשכנע את הכיתה באחד הנושאים הבאים - נדגיש שהוא יכול לשכנע בכל דרך שהוא רוצה (בלי אלימות פיזית כמובן).

נושאים לבחירה:

- בחודשי חורף יהיה מותר לבוא לבית ספר בפיג'מה
- בית ספר צריך להתחיל ב-10:30
- שיעורי בית צריכים להיות אסורים בחוק
- לכל תלמיד.ה צריך להיות יום חופשי לבחירה בחודש
- כל תלמיד.ה חייב לאמץ בעל חיים

אפשר לחזור על המשחק מספר פעמים עם מתנדבים.ות ונושאים שונים לשכנוע ולאפשר את ההומור והצחוקים. זה משחרר ומועיל להמשך.



שאלות לדיון:

- מי היה הכי משכנע?
- לאיזה טריקים של שכנוע שמתם לב? (נרשום על הלוח)
- מתי שמתם לב שמנסים לשכנע בכוח?

נספר לכיתה שיש הרבה שיטות לשכנוע ונמנה כמה מרכזיות.

נכתוב על הלוח שיטות שכנוע או נשתמש במצגת המלווה:

- הפחדה
- הבטחה לתגמול (אם יהיה מה שאנחנו רוצים אז תקבלו....)
- לחץ חברתי ("אצל כולם זה כבר ככה")
- מחמאות מוגזמות
- הגזמה

נשאל את הכיתה - יש שיטה שכתבנו שמהו? מכיר במשחקי רשת?

נאמר לכיתה: אותם טריקים בדיוק מופיעים גם במשחקים כמו רובלוקס ומשחקי רשת אחרים. בחלק הבא נראה כמה דוגמאות וננסה להבין ביחד איך הכי נכון ומתאים לנו להגיב להן.



חלק ג' – זיהוי 15 דקות (במצגת נלווית)

מטרה: זיהוי דפוסי שכנוע ויצירת מודעות

המורה מקריאה. הודעות מצ'אט רובלוקס - אלו הודעות אמיתיות שהועתקו ממגוון משחקים. נבקש מהתלמידים לזהות לכל הודעה:

1. איזה טריק שכנוע יש כאן
2. מה הדגל האדום
3. מהי תגובה בטוחה אפשרית - נכתוב את מגוון התגובות על הלוח.

שכנוע דרך הבטחה לתגמול

- "אתה שחקן ממש טוב – רוצה שאשלח לך Robux מתנה?"
- "אם תבוא איתי לשרת אחר תקבל סקין נדיר"

דגל: מתנה מותנית במעבר / פרטיות / פעולה

שכנוע דרך מחמאה וחיבור רגשי

- "אתה לא כמו שאר הילדים פה"
 - "סוף סוף משהו בוגר לדבר איתו"
- דגל:** קירבה מהירה מדי ביחס להיכרות

לחץ חברתי

- "כולם כבר עברו לדיסקורד, רק אתה נשאר"
- "רק נובים נשארים בצ'אט הזה"

דגל: שייכות בתנאי ש...

סודיות

- "אל תספרי לאחרים, יחסמו אותי סתם"
- "המנהלים לא מבינים, עדיף שלא יראו"

דגל: נשמור את זה בסוד = נורת אזהרה

דחיפות ולחץ זמן

- "יש לך דקה להחליט"
- "עוד רגע אני יוצא, בואי מהר לפרטי"

דגל: מקצרים לי את זמן החשיבה

שאלות לדיון:

מכירים. ואת את סגנונות השכנוע האלה?
האם יש עוד סגנון שכנוע שלא מופיע פה?
מבין התגובות שכתבנו על הלוח איזו הכי מתאימה בעיניכם?



חלק ד' - הרחבת אפשרויות תגובה 5 דק' (במצגת נלווית)

מטרה: להרחיב את מגוון אפשרויות התגובה הבטוחות שעומדות לרשות התלמידים. שלנו ברובלוקס ומשחקי רשת בכלל.
במידה ותגובות מסוימות עלו בחלק הקודם ניתן להשתמש בהן בסיווג.

תגובת סירוב

תגובות קצרות, לא מתנצלות, לא מתווכחות:

- לא, תודה
- אני לא עובר.ת לצ'אט אחר
- אני משחק רק פה, לא עובר.ת לאפליקציות אחרות
- אני לא משתף פרטים אישיים במשחק

תגובת השהייה

- אני אחשוב על זה
- אני שואל הורה קודם
- אני בודק עם אחיות שלי
- אני לא עושה דברים כאלה בלי לשאול

תגובה לסודיות

- אם זה סוד, אני לא בעניין
- דברים סודיים באינטרנט זה לא בשבילי

יציאה מהשיחה

- יוצא מהצ'אט
- צריך ללכת
- ואז – Block

סיכום

ברשת וגם במשחקים, אתם קובעים עם מי לדבר ומתי לעצור. אתם השחקנים החכמים. כל הכלים כבר אצלכם- דגלים אדומים, גבולות ברורים ותגובות בטוחות. עכשיו תיישמו אותם. זכרו, רשת ומשחקים הם כיף. היום למדנו לשים גבול בלי לפחד ולהיות חכמים ובטוחים שמרו על עצמכם ותהנו מהמשחקים בצורה בטוחה.