

# סיבות שורש

ערכת משחק



**אבני ראשה**

המכון הישראלי למנהיגות בית ספרית  
المعهد الاسرائيلي للقيادة المدرسية

## מה כוללת ערכת המשחק?

- איך משחקים? - כללי המשחק
- הנחיות לבחירת בעיה
- דף "סיבות שורש"
- מרקר סימון
- רגע, חושבים - שאלות מנחות לרפלקציה בעקבות המשחק

## כיצד בנויה ההתנסות?

- קודם כל משחקים
- אח"כ עורכים רפלקציה לגבי ההתנסות

## מהי "בעיה נבזית"?

בעיות מערכתיות מורכבות ועיקשות נקראות לפעמים גם "בעיות נבזיות". המונח 'נבזי' לא בא לתאר רוע, אלא את העמידות של הבעיה בפני הניסיונות השונים והרבים לפתור אותה.

## איך מזהים בעיה נבזית?

- הן דורשות שינוי בחשיבה ובפעולה של אנשים רבים.
- הן כרוכות בבעיות נוספות: המאמץ לפתור היבט אחד של 'בעיה נבזית' עשוי לחשוף או ליצור בעיות אחרות.
- בתחום החינוך, הן עשויות להיות קשורות לאיכות השיח בכיתה, לרמת ההכשרה של מורים, למיעוט בנות במקצועות המדעים, להיעדר אמון בין בעלי תפקידים שונים במערכת ועוד.

## איך משחקים?

המטרה בהתנסות זו היא חקירה ומיפוי של "בעיות נבזיות" באמצעות "דף סיבות שורש". לכל מתנסה עד 7 דקות להשלים דף משחק בשלושה שלבים:

**שלב א':** אחד המשתתפים בוחר "בעיה נבזית" הקיימת באזור הפיקוח שלו ומגדיר אותה במשפט. כדאי להיעזר בהנחיות לבחירת בעיה נבזית (למשל: רמת אוריינות נמוכה בחטיבות הביניים; פערים גדולים בהישגים בתוך בתי הספר; אחוזים בודדים של מורים יוצאים להשתלמויות מקצועיות, ועוד).

**שלב ב':** רושמים את הבעיה על "דף סיבות שורש".

המשתתפים שואלים את המתנסה מדוע בעיה זאת קיימת, והמתנסה נותן תשובה ראשונית. שבים ושואלים אותו 'למה?' על תשובתו זו. על כל תשובה נוספת שנותן המתנסה שבים ושואלים אותו 'למה?', עד שנוצרת שרשרת סיבתית. כאשר מגיעים למיצי השרשרת מתחילים שרשרת חדשה.

**שלב ג':** המשתתפים עושים שיקוף למתנסה על המפה שיצר ביחס לבעיה - באמצעות השאלות המופיעות בתחתית "דף סיבות שורש".

## שאלות לשיקוף המפה על ידי הקבוצה

1. האם ניתן היה לייצר עוד שרשראות? ומה לגבי אורך השרשראות?
2. סמנו במרקר את כל התחומים במיפוי הנכללים תחת תחום השפעתו הישירה של המפקח. על מה אתם ממליצים לעבוד על מנת לקדם את פתרון הבעיה?
3. הציעו קשרים בין חוליות שונות בשרשראות. אילו מן יחסים יש ביניהם?
4. מה חסר במיפוי לדעתכם? הציעו לפחות חוליה אחת שאינה מופיעה במיפוי כרגע.

## רגע, חושבים...

שאלות מנחות לרפלקציה בעקבות המשחק:

התבוננו על התמונה המערכתית העולה מ"דף סיבות השורש".

1. באיזה אופן החשיבה על סיבות שורש מקדמת לדעתכם אבחון מערכתית ופתרון בעיות?
2. כיצד תוכלו להשתמש בכלי העבודה הזה? ובאיזה הקשר?
3. במה ההתנסות זו תרמה לחשיבה המערכתית שלכם?

# לוח משחק - סיבות שורש

הבעיה הנבזית שלי:

מדוע היא קיימת?

למה?

מדוע היא קיימת?

למה?

מדוע היא קיימת?

למה?

מדוע היא קיימת?

למה?

למה?

למה?

למה?

למה?

למה?

למה?

למה?

למה?

למה?

למה?

למה?

למה?