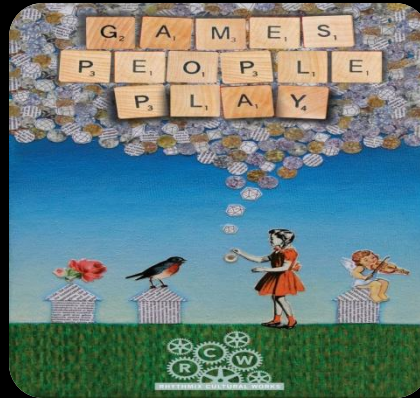




# משחקי מורים והורים

התבוננות באינטראקציות בין-אישיות  
בגישת ניתוח העסקאות, (T.A.)

ד"ר לירון און, פסיכולוג חינוכי.  
המכללה האקדמית לחינוך גורדון

# מה במפגש?

- התבוננות על מצבי תקיעות בשיח הורה- מורה מנקודת המבט של תיאורית ניתוח העסקאות, TRANCACTIONAL ANALYSIS
- עבודה בקבוצות לזיהוי עמדות אישיות המקדמות "משחקים בין אישיים".
- עבודה בקבוצות לזיהוי משחקי מורים והורים.
- העלאת רעיונות להימנעות ממשחקים ופתרונם.

# סימנים לתקיעות בקשר הורה-מורה

- "היינו כבר בסרט הזה" - תקיעות, קיבעון, לופ, "דה ז'ה וו".
- "MOOR OF THE SAME" - פעולות שכבר נקטנו וננקוט שוב...
- פעילות של מצבי דחק: FIGHT, FLIGHT, FREEZ
- מסר גלוי לעומת מסר סמוי - פערים משמעותיים.
- דיכוטומיות ופיצולים - "טובים ורעים", "צודקים ושוגים".

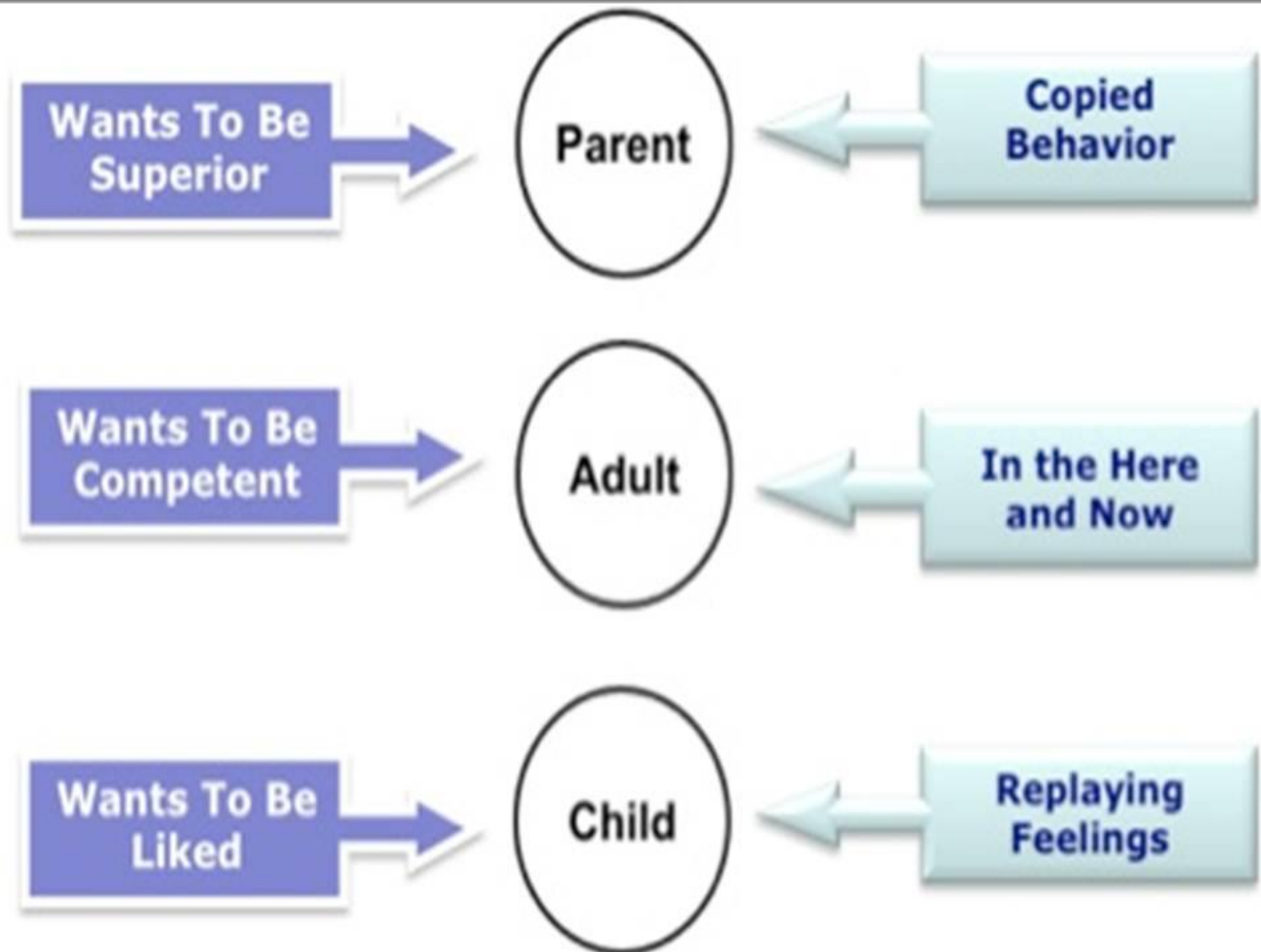


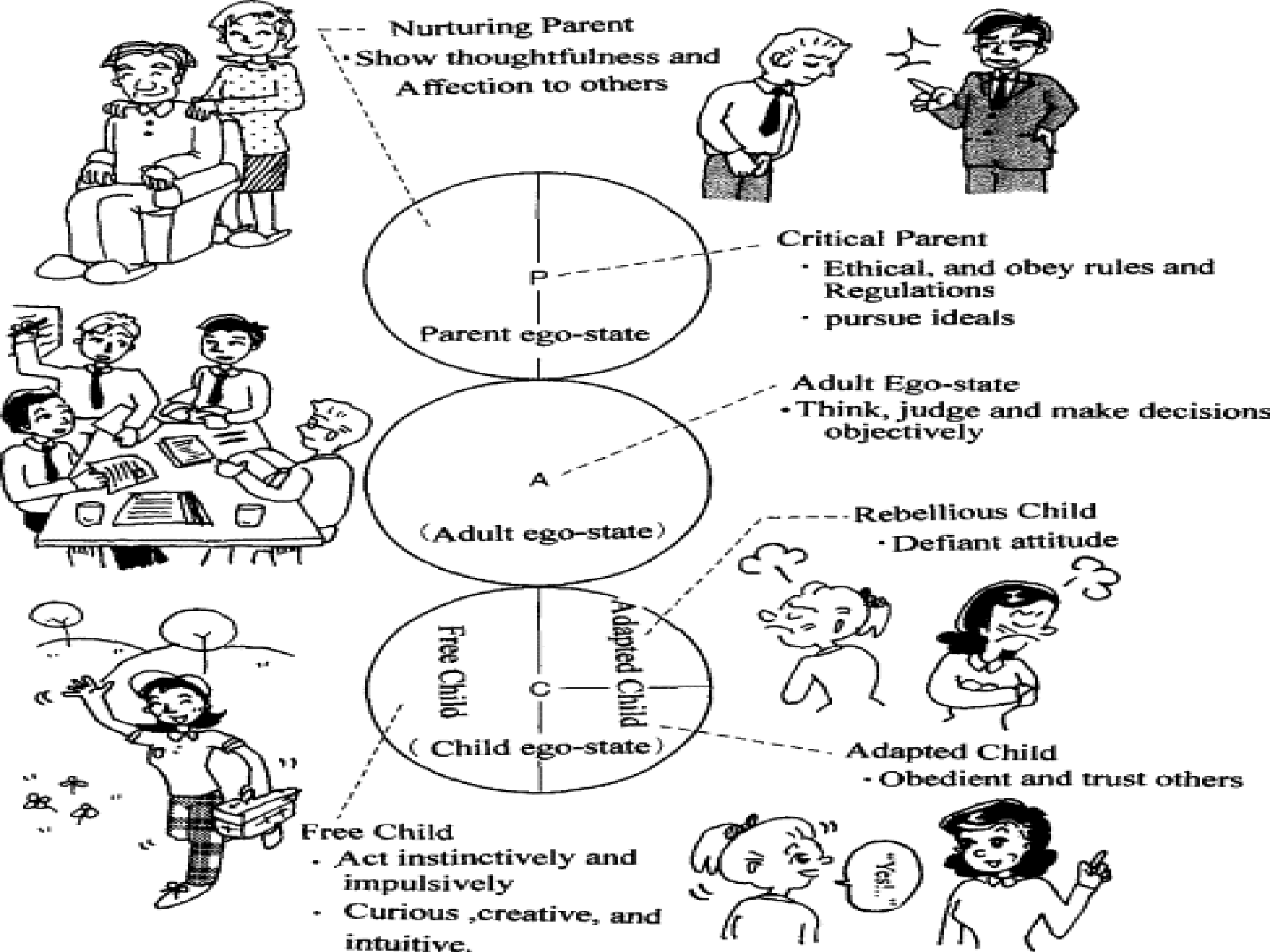


# גישת ניתוח העסקאות - T.A.

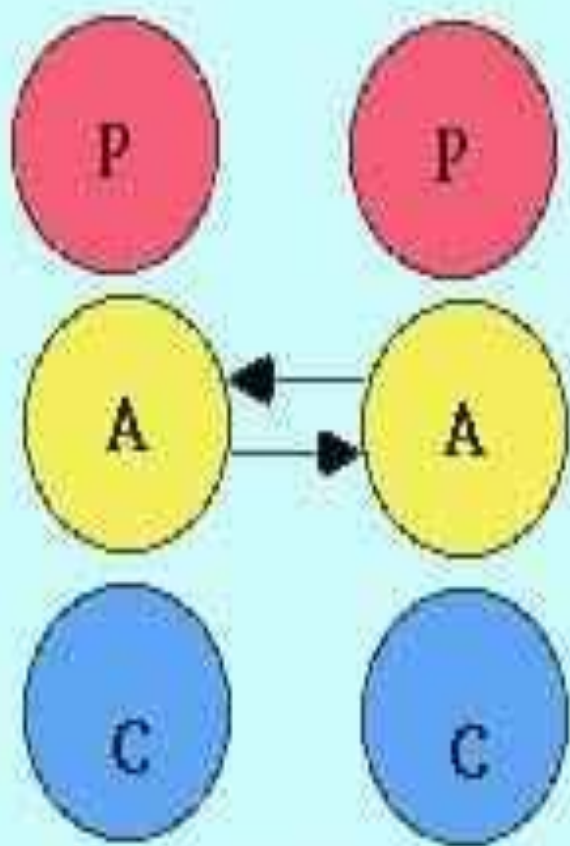
- פותחה ע"י אריק ברן, (1910-1970) - פסיכיאטר ופסיכו-אנליטיקאי יליד קנדה החל משנות ה- '50 של המאה הקודמת.
- מהווה גישה פרשנית לגישה הפסיכואנליטית הקלאסית, אך משתייכת במהותה לזרם ההומניסטי בשל הדגש שהתיאוריה שמה על האחריות שיש לאדם על יצירת והובלת תהליכי שינוי בחייו.

# חלקי האישיות: הורה, בוגר, ילד

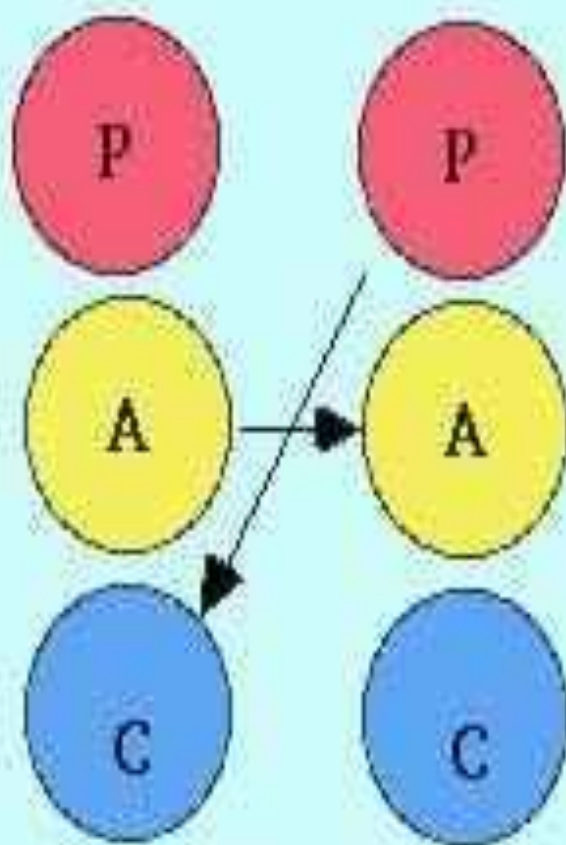




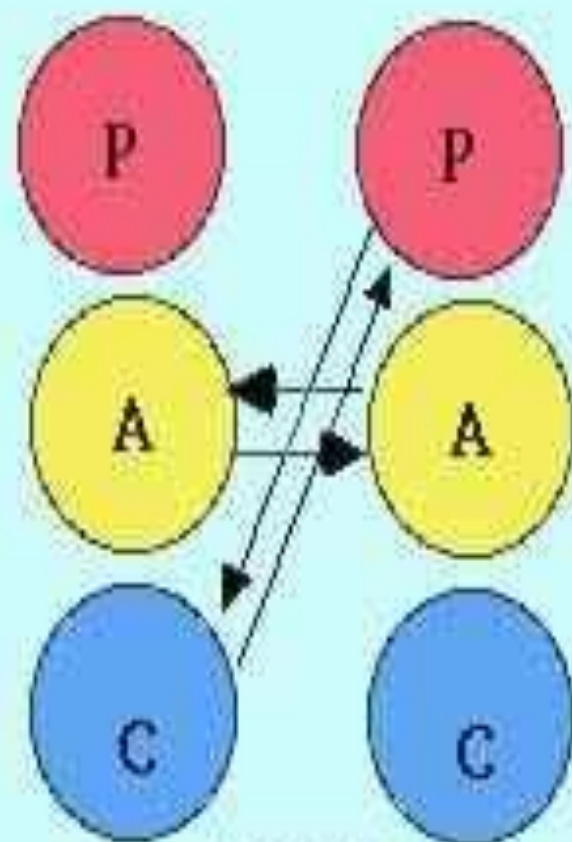
# אינטראקציות בין אישיות: עסקאות



Complementary



Crossed



Ulterior  
(Psychological Game)

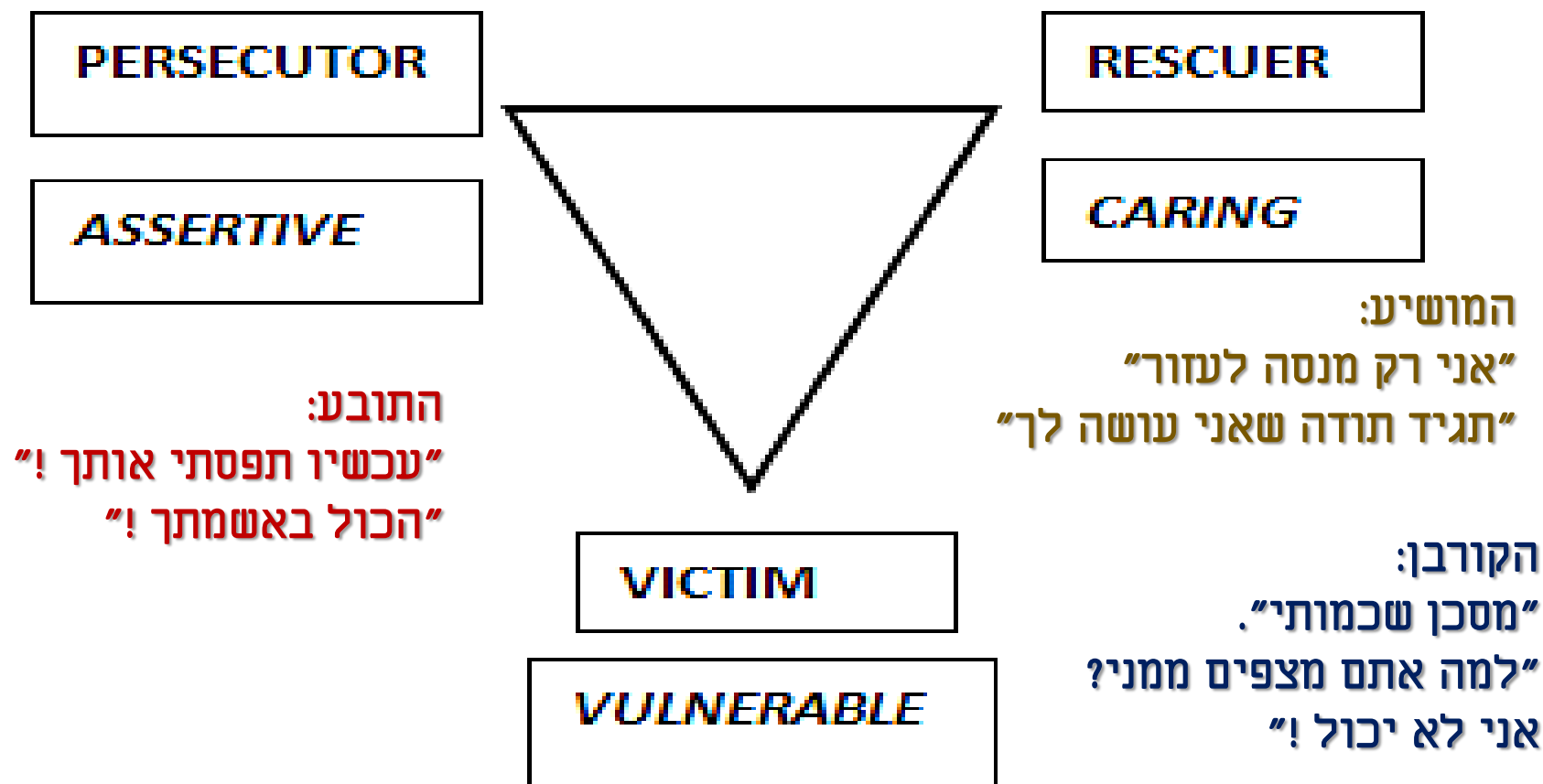
# מכות/לטיפות - STROKES

- כל פעולה או מעשה של הזולת שמשמעותם הכרה בנוכחותו של זולתו.
- מהוות את מטרת האינטראקציות הבין אישית.
- **"לטיפה"**-מעניקה לאדם תחושה טובה וביטחון בעיקר שהיא בלתי מותנית ומאשרת את עצם היותו אדם נאהב/מוערך.
- **"מכה"**- פוגעת בתחושת הערך הבסיסי.
- אנשים נוטים לשחזר אינטראקציות כך שיקבלו את המכה/לטיפה שהורגלו לקבל בילדותם.

# המשחק הבין-אישי "GAMES"

- המשחקים הם דרך לעיצוב הזמן על מנת להשיג מכות/לטיפות באופן לא בוגר.
- "משחק"-סידרת עסקות סמויות ומשלימות המסלימות לתוצאה מוגדרת וניתנת לניבוי.
- המשחק מאפשר לשלוט בחרדה המתעוררת כתוצאה מהבלתי צפוי שבמפגש החברתי.
- באמצעות המשחק אנו מבטיחים, כי אכן נקבל מהאינטראקציה את מה שהורגלנו לקבל בילדותנו...
- מטרת המשחק- שיחזור אינטראקציה בסיומה הפרט מקבל/נותן "מכה".

# משחקים בין אישיים- תפקידי מוצא



# יישום לניתוח שיח הורים- מורים

עבודה קבוצתית לזיהוי תפקידי מוצא במשחקים:

■ מתי אני "מושיעה/תובעת/קורבן"? מה המחשבות/

תחושות/ אמירות אופייניות לי במצב זה?

■ מתי מורות משחקות בתפקיד "מושיעה/תובעת/קורבן"?

דוגמאות...

■ מתי הורים משחקים בתפקיד "מושיע/תובע/קורבן"?

דוגמאות...



# סכימת המשחק הבין-אישי

- כל משחק כולל "מסר גלוי" ועסקה משלימה.
- לצידו מתקיים "מסר סמוי" ועסקה משלימה סותרת.
- המשתתפים מגיבים למסר הסמוי.
- קיימת החלפת תפקידים.
- ולבסוף- תחושה של "נפילה", דה ז'ה וו... "איך נקלענו שוב למצב זה?"



# דוגמאות למשחקים

שם המשחק נקבע על פי התחושה הסופית שנותרת  
ליוזם המשחק בסופו.



■ "הכה את המומחה"

■ "מדוע אינך...כן, אבל..."

■ "אני רק מנסה לעזור"

■ "אלמלא אתה..."

■ "בעט בי"

■ "תעצרו אותי או ש..."



# הכה את המומחה

- מטרת המשחק: להקטין את ערך הזולת המסייע לי ולזכות על ידי כך בהכרה בערכי.
- אמצעי: לבקש סיוע ממומחה לבעיה.
- העסקה הגלויה: בוגר מודע ← הורה דואג.
- העסקה הסמויה: הורה ביקורתי ← ילד ננזף.
- מהלך המשחק: מגייסים מומחה ואז טורחים להוכיח לו כי אין לו כל מומחיות ואין לעצותיו כל ערך.

# “מדוע אינך? כן, אבל...”

- מטרת המשחק: להקטין את ערך הזולת המסייע לי ולזכות על ידי כך בהכרה בערכי.
- אמצעי: להוכיח נזקקות ולבקש עזרה בפתרון בעיות.
- העסקה הגלויה: ילד נזקק ← הורה דואג.
- העסקה הסמויה: הורה ביקורתי ← ילד ננזף.
- מהלך המשחק: פונים לסיוע בעת מצוקה ואז שוללים בשיטתיות כל עצה מהזולת בטוענות שונות.

# "מדוע אינך כן, אבל..."



# "אני רק מנסה לעזור"

- מטרת המשחק: להוכיח כי בני אדם מטבעם הינם כפוי טובה ולעולם לא יכירו בערכי האמיתי.
- אמצעי: לייעץ שוב ושוב לפתור בעיות של הזולת.
- העסקה הגלויה: הורה דואג ← ילד נזקק
- העסקה הסמויה: הורה ביקורתי ← ילד ננזף.
- מהלך המשחק: היועץ משיא עצות רבות לנועץ. בכל פעם הנועץ מדווח כי העצה לא הועילה לו. היועץ ממשיך בשלו עד שהנועץ מאשימו בכישלון. תגובת היועץ תהיה- "אני רק ניסיתי לעזור ותראה מה קיבלתי בתמורה..."

# יישום לניתוח שיח הורים- מורים

ב. זיהוי משחקים וניתוחם:

- העלו שנים- שלושה משחקים בין אישיים נוספים הנפוצים בשיח המשותף:  
הורים/מורים/מנהלת/יועצת/תלמיד.
- נתחו את המשחקים על פי התבנית המוצעת-

1. מטרה

2. אמצעי

3. עסקה גלויה

4. עסקה סמויה

5. מהלך המשחק

# משחקי מורות- הורים: שיתוף במליאה



# איך ניתן לצאת ממשחקים או להימנע מהם?

## ■ מה דעתכן?

- מודעות לדפוסים חוזרים באינטראקציה.
- זיהוי המשחק במצבי תקיעות ודה ז'ה וו.
- מאמץ להקטנה משמעותית של הפער בין מסרים גלויים וסמויים טרם השיחה.
- הבהרת מסרים סמויים והפיכתם לגלויים בעת השיחה.
- כלל התגובה השלישית: הימנעות מתגובה למסר הסמוי מתוך העמדות: קורבן/תובע/מושיע.
- למידה וניתוח שיחות שיצאנו מהן בתחושה רעה

# תודה על ההקשבה

■ הערות, הארות ושאלות

