

## אומן ברוח הרשת – סטודנטים לעיצוב מתנסים בפיתוח סביבות למידה והוראה התומכות ביצירת חוויית למידה משמעותית במרחב הדיגיטלי (פוסטר)

אורית צייכנר  
סמינר הקיבוצים  
[Orit.Zeichner@smkb.ac.il](mailto:Orit.Zeichner@smkb.ac.il)

### Artist in the Spirit of the Network – Design Students Experience Developing Learning and Teaching Environments that Support the Creation of a Meaningful Learning Experience in the Digital Space (Poster)

Orit Zeichner  
Kibbutzim College  
[Orit.Zeichner@smkb.ac.il](mailto:Orit.Zeichner@smkb.ac.il)

#### Abstract

Significant learning is based on three central principles: value to the learner and society, learner and learner involvement, and relevance to the learner. These principles are expressed in the activities of the students, the teachers, the design students, and are integrated into the activities of the present study, in the organization of the studies and in the teaching, learning and evaluation processes.

The program described in this article emphasizes the aspect of value education in the components of meaningful learning. Students are encouraged to share their experiences as part of a meaningful learning process that is relevant to the learner's world. To this end, we used our lessons in teaching methods that encourage thinking and critical thinking: teaching in cooperative learning methods, engaging in meaningful discourse, encouraging complex thinking about ethical issues, and discussing moral dilemmas.

**Keywords:** Learning, authentic learning, self-regulation processes, experiential learning, dealing with cultural and social issues in the digital space.

#### תקציר

העיסוק בסוגיות תרבותיות, ערכיות וחברתיות במרחב הדיגיטלי ניצב במרכז חווייתם ותפקידם של אנשי החינוך ושל מערכת החינוך. החינוך לעיסוק בסוגיות אלו מבקש במהותו ליצור חברה טובה ומיטיבה, המגנה על אזרחיה ומתייחסת למכלול של צרכים. מתוך כך, מוביל החינוך לטיפול בסוגיות ערכיות וחברתיות את הסטודנטים לבחינה ביקורתית, מושכלת ומעמיקה של מכלול ההתנהגותיות, הקונפליקטים, המסורות וההתנגשויות טרם בחירה. הוא מבקש להבחין בין טוב לרע, בין מותר לאסור, תוך שהוא נותן בידיהם את מגוון הכלים לבחינה, להתמודדות ולבחירה.

הרציונל שבבסיס התכנית מסרטט כפסיפס אחד את מכלול ההיבטים של עבודת המורה-המחנך ואת התחומים שבהם הוא עוסק, כשהדברים משיקים האחד למשנהו ושזורים זה בזה. לכן, מתמקדת התכנית לקידום למידה משמעותית בקרב סטודנטים לעיצוב המוכשרים להוראה בשילוב דיון בסוגיות תרבותיות וערכיות במרחב הדיגיטלי (Lyon, 2017).

לנוכח האתגרים בהכשרת סטודנטים להוראה בעידן הדיגיטלי, נערך זה כ-10 שנים בסמינר הקיבוצים מיזם לקידום ולשיפור יכולותיהם של הסטודנטים, פרחי ההוראה, לתכנן ולפתח תכניות חינוכיות בנושא שימוש נכון ברשת, ולהורות אותן בבתי-ספר. אנו סבורים, כי מן ההכרח הוא, שסטודנטים אלה, העתידים להיות הסוכנים והמובילים לשינוי במערכת החינוך בכלל ובבתי-הספר בפרט, יקבלו הכשרה מתאימה בנושא זה. הסטודנטים מפתחים תכניות חינוכיות שונות לשימוש נכון ברשת ומיישמים אותן הלכה למעשה בבתי-ספר.

כחלק מתכנית קורס הוראה ולמידה בחוג לעיצוב נדרשים הסטודנטים לתכנן ולפתח מערכי שיעורים ברוח העיצוב והאמנות עם התייחסות למושגים מתכנית הלימודים בעיצוב ובאומנות ולסוגיות במרחב הדיגיטלי. במשימות אלה מצופה מהם להביע חשיבה ויצירתיות, להכין משחקים מקוריים ולהעלות רעיונות מאתגרים ומעניינים. על הסטודנטים לחשוב על חוויה אינטראקטיבית שאותה הם שואפים לפתח בקרב הלומדים (Löfström, & Nevgi 2007). למידה משמעותית מושתת על 3 עקרונות מרכזיים: ערך ללומד ולחברה, מעורבות הלומד והמלמד, ורלוונטיות ללומד. עקרונות אלה באים לידי ביטוי בפעילויות הסטודנטים, פרחי ההוראה, במגמה לעיצוב, ומוטמעים ומשולבים בפעילות במחקר הנוכחי, בארגון הלימודים ובתהליכי ההוראה, הלמידה וההערכה.

בתכנית המתוארת במאמר זה מודגש ההיבט של החינוך הערכי במרכיבים של הלמידה המשמעותית. הסטודנטים נקראים לשתף בחוויותיהם כחלק מתהליך של למידה משמעותית, הרלוונטית לעולמו של הלומד. לצורך כך השתמשנו בשיעורים שלנו בדרכי הוראה המעודדות חשיבה וחשיבה ביקורתית: הוראה בשיטות לימוד שיתופיות (Cooperative Learning), עריכת שיח משמעותי, עידוד לחשיבה מורכבת על אודות סוגיות אתיות ודיון בדילמות מוסריות. למידה משמעותית יכולה לבוא לידי ביטוי במהלך דיאלוג אמפתי וסובלני, המפתח כישורים חברתיים ומודעות מוסרית.

מטרות המחקר הינן לבחון את מרכיבי הלמידה המשמעותית בתכנית 'אמן ברוח הרשת'. לבחון באיזו מידה באים לידי ביטוי מרכיבים אלה בתכנית 'אמן ברוח הרשת'. לבחון כיצד באה לידי ביטוי שביעות הרצון של הסטודנטים מהתכנית.

מערך המחקר אוכלוסיית המחקר כוללת 50 סטודנטים הלומדים במגמת עיצוב בקורס הוראה ולמידה. במהלך השיעורים נדרשו הסטודנטים לפתח שיעור בנושא אמן, ולקשרו לסוגיה תרבותית, ערכית וחברתית במרחב הדיגיטלי.

שיטת המחקר המחקר בוצע במודל השיטה המעורבת, המשלב שימוש בשתי הגישות, הכמותית והאיכותנית, לניתוח ולפרשנות של נתונים. השאלות הפתוחות בשאלון נותחו באמצעות הגישה האיכותנית-פרשנית.

נמצא כי העיסוק בסוגיות תרבותיות, ערכיות וחברתיות תורם ללמידה משמעותית, המתבססת על חיבור רלוונטי בין החומר הנלמד לעולמו של הלומד, ומשלבת חוויה ערכית וחשיבה ביקורתית כאחד בתהליך הלמידה.

**מילות מפתח:** למידה משמעותית, למידה אותנטית, תהליכי ויסות עצמי, למידה תוך התנסות, עיסוק בסוגיות תרבותיות ערכיות וחברתיות במרחב הדיגיטלי.

## מקורות

- Löfström, E., & Nevgi, A. (2007). From strategic planning to meaningful learning: diverse perspectives on the development of web-based teaching and learning in higher education. *British Journal of Educational Technology*, 38(2), 312-324.
- Lyon, D. (2017). Digital Citizenship and Surveillance| Surveillance Culture: Engagement, Exposure, and Ethics in Digital Modernity. *International Journal of Communication*, 11, 19.