

## תש"פ - נושא שנתי "הרוח הספורטיבית"

### "לא חשוב אם ניצחת או לא, אלא איך שחקת את המשחק" גרנטלנד רייס

בקיץ הקרוב תושבי העיר טוקיו ביפן יארחו את משחקי האולימפיאדה ה-32 בעת החדשה. בין ה-24 ליולי ועד ה-9 לאוגוסט 2020, נעקוב באמצעות כל ערוץ תקשורת אפשרי אחר אירועי שיא בענפי הספורט השונים: באולמות הספורט, בברכות האולימפיות, באצטדיון האתלטיקה ועוד. בעוד אנו מתרגשים מהרגעים הגדולים, נתחלק לשניים: אנשי המנצחים הגדולים ואנשי המפסידים הגדולים. שכן האולימפיאדה היא אירוע ספורטיבי ייחודי המתמקד ברוח האדם.

המונח אולימפיאדה מתייחס למשחקים האולימפיים: The Olympics אירועים תחרותיים כלל עולמיים בענפי ספורט שונים. אירועי השיא מתקיימים אחת לשנתיים, פעם משחקי קיץ ופעם משחקי חורף, אם כי היקף האירועים של אולימפיאדת החורף מצומצם יותר.

מקורם של המשחקים האולימפיים במאה השביעית לפני הספירה ביוון העתיקה בעיר אולימפיה כמשחקים פנימיים של אנשי יוון. מאז המאה הרביעית לפנה"ס הורחב האירוע וכלל השתתפות ספורטאים ממדינות נוספות והדגש בתחרות עבר מניצחון האדם לניצחון המדינה אותה הוא מייצג. במשך 1168 שנה, כל ארבע שנים התאספו והשתתפו רק גברים אולם לנשים נאסר אפילו לצפות במשחקים. אירועי האולימפיאדה היו חשובים עד כדי כך שהמלחמות הופסקו בעת הזו. בשנת 394 לספירה בוטלו המשחקים על ידי קיסר יוון של אותה עת בטענה כי מדובר באירוע פגני.

בסוף המאה ה-19 הברון פייר דה קוברטן הצרפתי, הגה ויזם את חידושם של המשחקים האולימפיים. ראשיתו של התהליך, בשאיפתו לשפר את מערכת החינוך הצרפתית דרך אימוץ ענף הספורט כחלק בלתי נפרד מהתהליך החינוכי. הוא נחשף לגישה זו בעת ביקור במערכת החינוך הבריטית באותה עת. קוברטן כתב ופרסם אודות רעיון המשחקים האולימפיים, והשפיע במידה רבה על עיצוב הפילוסופיה של ה"אולימפיזם", מבחינתו מדובר בבינלאומיות, במשחק הוגן וספורט לכולם. הוא הגה את הסיסמה "לא הניצחון חשוב אלא ההשתתפות" ואת הסיסמה שאומצה לספורט בכלל: "מהר יותר, גבוה יותר, חזק יותר". ביוני 1894 הוקם הוועד האולימפי הבינלאומי בסורבון בפריז, אלא שבניגוד למקור היווני, בעת החדשה הוכנסו שלושה חידושים: במשחקים ישתתפו כל העמים, הם יערכו כל פעם בעיר אחרת, ובהמשך בתחילת המאה ה-20 הוחלט כי גם נשים ספורטאיות ייקחו חלק בתחרויות.

ביוני 2020 בפעם ה-32 כפי ששאף קוברטן, יעצרו לרגע מעיסוקם ויתכנסו אזרחי העולם לצפות ביחידי סגולה אשר ניבחרו להציג את היכולת הספורטיבית של מדינתם.

בשנה זו תש"פ, לקראת המשחקים האולימפיים, אנו מזמינים אתכם לדון במונח: "רוח ספורטיבית" וללמוד אודות הקשר בין העיסוק בספורט ועיצוב נפש האדם.

### ספורטיביות מוגדרת כ:

"התנהגות ויחס הוגן של המשתתף, לרבות משחק הוגן, אדיבות כלפי חברי הקבוצה והיריבים, עידוד השאיפה למצוינות, והפסד בכבוד".

בהמשך לנושא "רוח ספורטיבית", נשאל כיצד הספורט משפיע עלינו: בין אם אנו בני ארבע ומטפסים על סולמות בגן השעשועים, בני שבע עשרה ומתכוננים לבחינות הבגרות, בני ארבעים וטרודים במשימות היום יום, או אזרחים ותיקים ויש לנו את חופש הבחירה לתכנן את יומנו. עוד נשאל: מה מניע אותנו לבחור לעסוק בספורט? האם הרצון להיות חלק מקבוצה? להשתפר ולנצח? להבריא ממחלה? או אנרגטיות טבעית? עוד נשאל כיצד הספורט מסייע, ומקדם את התפתחות האישיות? מה יש בו שמאפשר לכל אדם למצוא את המתאים לו? על אילו צרכים הוא עונה וכיצד? וכמובן מה ניתן לשפר?

אנו מזמינים אתכם לדון במושג "רוח ספורטיבית" כבסיס לפיתוח פרויקט הגמר בהתאם להנחיות כפי שקיימות באתר המפמ"ר בקשור זה:

<http://cms.education.gov.il/EducationCMS/Units/MadaTech/OmanutAitzuv/Tfasim/Bochanim.htm>

### בהמשך לשיח עמיתים שהתקיים מראש להלן מספר שאלות גדולות שעלו – (אלו כמובן דוגמאות בלבד):

- כיצד ניתן לייצר שייכות למקום מגורים באמצעות ספורט?
- כיצד ניתן לייצר מוטיבציה ללמידה אצל תלמיד באמצעות ספורט?
- אזרחים ותיקים וספורט - אילו קשרים קיימים?
- ספורט כמחולל פיתוח כישורים חברתיים אצל ילדי הגן
- דיאלוג בין הורים ומתבגרים בעזרת ספורט
- אורח חיים ספורטיבי בדרך להורדה במשקל - אילו קשיים קיימים וכיצד נוכל לסייע?
- האם כולם אוהבים ספורט?

ועוד ועוד.....

וועדת מיון תבחן את התוצרים, ותבחר את אלו שיוצגו בתערוכת סוף השנה ביוני 2020.

### הנחיות:

1. קהל היעד: תלמידי כיתה י"ב תש"פ במגמת אמנויות העיצוב.
2. צוות משתתף יגיש עבודת גמר בהיקף 3 - 5 יח"ל אשר תתמקד באתגר: "הרוח הספורטיבית".

3. השדה הנבחר: פרסונה בטווח גילאים לבחירתכם .
4. אתגר העיצוב: בהיבט רגשי ו או חברתי ו או פיזי בהתאם לצורך שיוגדר.
5. הפרויקט יתמקד במחקר אודות הפרסונה (ראה גם נספח) אשר יוצג כחלק מתיק פרויקט
6. תוצרים אפשריים:

- 6.1 מערכת אינטראקטיב: מערכת אפליקציה, אתר , משחק, ספר דיגיטאל, בכל אחד מהפרטים ( מערכת ) לדוגמה אפליקציה, הצוות יתייחס במהלך הפתוח ל ui ו ux יוצגו יחידות הפיתוח: ארכיטקטורת מוצר –אופן השימוש והתאמה לקהל היעד, שפה גראפית ותדמית. אין צורך בהגשת מיתוג מלווה.
- 6.2 עיצוב מוצר מורכב מלווה בלפחות שני פרטי מיתוג למשל: לוגו ואריזה או חוברת הדרכה.
- 6.3 סדרה גראפית הכוללת לפחות פריט אחד תלת ממדי
- 6.4 סדרה המתמקדת במחקר צורני בהקשר לשדה הנבחר
7. מצגת המתארת את עבודות הגמר תוגש לשיפוט וועדה בין ה 25-26 בחודש מרץ 2020 .  
(בשלב זה הפרויקט באמצע תהליך הפתוח, לפיכך הצוות יציג את הכיוון - מטרת הפרויקט - אפיון וגיבוש הכיוון כולל דוגמה לחלק מהפיתוח. הנחיות ישלוח לנרשמים כמו כל שנה )
8. העבודות יועלו על ידי המורה והתלמידים לענן בהתאם להנחיות שיישלחו במהלך השנה.
9. עבודות הגמר שיבחרו יוצגו בתערוכת סוף שנת הלימודים תש"פ 1 ליוני 2020 עד ה: 20 ליוני .
10. עבודות נבחרות ישלחו מודפסות ומודבקות על גבי קאפה למשרד החינוך עד ה- 27.5.2020.
11. המטרה: להציג תהליכי פיתוח עצמאות מחשבתית ועצמאות יצירתית אצל תלמידים, דרך חשיפת עבודות הגמר של תלמידי מגמת אמנויות העיצוב ולפיכך ליד כל עבודה יוצגו פרטי בתי הספר, המורה המלווה והתלמידים היוצרים וכרזה מידענית המפרטת את תהליך הפיתוח על פי מתודת DZ .

להלן קישור למסמך גוגל משותף **להרשמה ולהשתתפות** בנושא השנתי :

[https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSe9LNURR6hwTvPXSPFLFbXHY2vzre5\\_bjZLYRIsCX1YDdSUE1w/viewform](https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSe9LNURR6hwTvPXSPFLFbXHY2vzre5_bjZLYRIsCX1YDdSUE1w/viewform)