

תכנית לימוד  
במקצוע מוביל  
**אמנות שימושית**  
חלק א' - יסודות השפה החזותית  
(חובה, כיתה י')  
120 ש"ש (מהדורת ניסוי תשע"ט)

(מותאם למגזר חרדי)

# תוכן עניינים

חלק א':

יסודות השפה החזותית (חלק חובה המשותף לכלל הלומדים במגמה בכיתה י')

3 -----

א1. מבוא: תרבות- תקשורת- שפה חזותית----- 5

א2. יסודות השפה החזותית ----- 7

א3. מטלת ביצוע מסכמת- השוואת קודים חזותיים----- 15

מושגון ----- 18

## חלק א': יסודות השפה החזותית (חובה, כיתה י')

### מטרת-על

ללמד את מערכת הקשרים בין המושגים "תרבות", "תקשורת" ו"שפה חזותית", ולפתח אוריינות חזותית ומיומנויות ניתוח של יצירה חזותית באופן מושכל וביקורתי, על פי מרכיבים חזותיים והקשרים תקופתיים.

### רציונל

פרק זה, הנלמד במהלך כיתה י', מהווה מבוא ללימודי העמקה בהמשך. בפרק המבוא התלמיד ייחשף לקשר בין החברה, התרבות והתקשורת וההתמקדות תהיה בשפה החזותית כאמצעי תקשורת מרכזי. הפרק נועד בעיקרו להקנות ולהבנות את יסודות השפה החזותית. התלמיד יפתח מיומנויות של אוריינות חזותית, ובתוך כך ירכוש כלים לניתוח הייצוג החזותי, להבנתו וליצירתו. כמו-כן יוקנו לו הכלים להבין את הקשר בין אופן הייצוג של הצורה ובין המסר, ויילמדו הזיקות בין האמצעים הטכנולוגיים ובין רוח תקופה ואופן הייצוג החזותי.

בסיום הפרק יישם התלמיד את הידע שצבר בשיעורים העיוניים והמעשיים, באמצעות מטלת ביצוע מסכמת סביב נושא חתך.

דרך ההתנסות בעבודה המסכמת, ייחשף התלמיד למיומנויות בעלות ערך להמשך, ובעיקר הצבת שאלות וניסוחן, חשיבה ביקורתית המאפשרת הבחנה בין עובדות לדעות ובחינת מקורות מידע, מידענות, עבודת צוות, פרזנטציה, ניהול זמן ואחריות.

בד בבד עם הלמידה העיונית, יתנסה התלמיד בסדנה מעשית, ובמשך השנה ייחשף למגוון טכניקות בסיסיות, לתהליכי יצירה ולחשיבה יצירתית. בסיכום השנה התלמיד ייצור בסדנה את התוצר המעשי לפרויקט העיוני.

### מטרות הלימוד

המטרות הלימודיות של חלק א', "יסודות השפה החזותית", הן בעיקרן לאפשר לתלמיד:

**משרד החינוך**  
**מנהל תקשוב טכנולוגיה ומערכות מידע**  
**הפיקוח על מגמת אמנויות העיצוב**

- א. להבין את חשיבותה של התקשורת החזותית עבור החברה ועבור התפתחותה של התרבות האנושית.
- ב. לנתח נושאי חתך ולהבין את התפתחותה של השפה החזותית.
- ג. להכיר את המרכיבים החזותיים ולדעת להשתמש בהם באופן ביקורתי בניתוח יצירות חזותיות.
- ד. לעמוד על הזיקה שבין היצירה ביחס לתקופתה ובין עמדתו הפרשנית של הצופה.
- ה. ליישם את הידע והמיומנויות במטלת ביצוע המשלבת למידה עיונית ועבודה מעשית.

**ארגון הלמידה בכיתה י'**

מעשי	עיוני
<b>סדנה רב-תחומית</b>	<b>חלק א' - יסודות השפה החזותית</b>
ד.1. טכניקות בסיסיות ד.2. צורה ומסר 40 ש"ש	א.1. מבוא: תרבות-תקשורת-שפה חזותית 20 ש"ש
	א.2. יסודות השפה החזותית 70 ש"ש
ד.3. מטלת ביצוע מסכמת - נושא חתך 20 ש"ש	א.3. מטלת סיכום - השוואת קודים חזותיים 30 ש"ש
סה"כ 60 ש"ש	סה"כ 120 ש"ש

## א.1. מבוא: תרבות-תקשורת-שפה חזותית (20 ש"ש)

### מטרת הפרק

להבין את המושגים "תרבות", "תקשורת" ו"שפה חזותית" ואת מערכת הקשרים ביניהם.

### מבוא ורציונל

"תרבות" היא מושג חמקמק. הניסיונות הרבים להגדירו נחלו כישלון, בדרך כלל בשל נקודת מוצא שונה של כל אחד מהחוקרים.<sup>1</sup> ניתן לומר כי נהוג לפרש את המושג תרבות בשני אופנים עיקריים: (1) **אורח חיים** - לדוגמה, נימוס ודרך ארץ או מנהגים המקובלים בחברה מסוימת; (2) **שיפוט ערכי של תוצרים** - לדוגמה, ספרים, שירים או תמונות. עם זאת, אחד המכנים המשותפים לרוב ההגדרות הוא הקשר בין המושג "תרבות" למושג "חברה": התרבות אינה יכולה להתקיים בלי חברה.<sup>2</sup> קיומה של חברה מתבסס על רצונם של בני אדם ועל יכולתם להחליף רעיונות ומידע ולהפיצם כדי לשמר את זהותם הייחודית. לפי הגדרה זו, התקשורת האנושית היא אמצעי מרכזי להיווצרותה של חברה, תרבותה ותוצרי תרבותה. לתקשורת בין בני אדם מבחר תחומים: תקשורת מילולית, שפת גוף, תקשורת כתובה, שימוש בחומרים ותקשורת חזותית. תכנית לימוד זו מתמקדת בתקשורת ובשפה החזותית, כביטוי לתרבותה של החברה האנושית. נגדיר אפוא את המושג תרבות כך: **"מגוון התוצרים, הרעיוניים והמוחשיים, של חברת בני אדם המנסה להגדיר את זהותה הייחודית באמצעות תקשורת"**.

משחר ימיהן של החברה והתרבות האנושית נהג האדם להתייחס למציאות שסביבו באמצעות היצגים חזותיים.

למן המהפכה התעשייתית, הלכה התקשורת החזותית ומילאה מקום מרכזי יותר ויותר בתרבות היום-יומית של החברה המערבית. תהליך זה התרחש לאורם של שני גורמים מרכזיים: (1) הצורך ההולך וגובר בהפצת מסרים ומידע פרסומי חזותי ההולם את תרבות הצריכה, שהגיעה לשיאה במהלך המאה ה-20; (2) ההתפתחויות הטכנולוגיות, כגון בתחומי הדפוס והצילום, שאפשרו ייצור מהיר וריבוי העתקים של ייצוגים חזותיים.

<sup>1</sup> האנתרופולוגים קלייד קלקהון ואלפרד קרובר (Kluckhohn & Kroeber) ניסו בשנת 1952 להגיע להגדרה מוחלטת של המושג תרבות. הם אספו 164 הגדרות שונות שניסחו 110 חוקרים בטווח השנים 1871-1950, בניסיון למזג אותן לכדי הגדרה כוללת אחת, אך כל ניסיונותיהם עלו בתוהו.  
Kroeber, AL., Kluckhohn C., Culture: A Critical Review of Concepts and Definitions. New York, 1963.

<sup>2</sup> איתן גינזברג, תרבות מהי? ניסיון מחשבתי מחודש, גילוי דעת 7, 2015, עמ' 78-81.

לאורך הדורות השתמשו קודים חזותיים ותוכניים שונים, בהתאם למטרות של הנושאים המוצגים. למרות המכנים המשותפים בין הקודים החזותיים בתקופות שונות לאורך ההיסטוריה האנושית, אפשר לזהות הבדלים בתיאורי התוכן לפי תקופות. הבדלים אלה נובעים הן מרוח התקופה והן מהתפתחויות טכנולוגיות.

ביחידה זו, הפותחת את התכנית כולה, נעמוד אפוא על חשיבותה של התקשורת החזותית ועל מרכזיותה עבור החברה והתרבות האנושית. נבחן כיצד יוצרים שונים משתמשים במקורות השראה מן העבר בהתאם לרוח תקופתם ולטכנולוגיה הנתונה בידם, והמורה יכול לבחור את נושא החתך שהוא מעוניין ללמד, וכן את היצירות שיציג. ומוזמן לבנות נושא חתך עצמאי ולהציג יצירות המדגימות ותואמות בהשראתן את נושא החתך שבחר. במקביל, סדנת היצירה הרב-תחומית תספק לתלמיד מצע לעיסוק ביישום עקרונותיה של השפה החזותית.

### מוקדי הוראה

- התקשורת החזותית והשפה החזותית הן כלי בסיסי וחיוני לקיומן של חברה ותרבות.
- לתקשורת החזותית מערכת קודים שהשתרשה לאורך ההיסטוריה.
- בכל תקופה משתנים הצרכים, רוח התקופה והטכנולוגיה, ובעקבותיהם משתנים אופני הייצור והפרשנות של אותם ייצוגים חזותיים.

### מושגי יסוד

תרבות, תקשורת חזותית, ייצוג חזותי, מקור השראה, רוח התקופה, צורה ותוכן, קוד חזותי

### המלצות לדרכי הוראה

נושא החתך, הנתון לבחירת המורה, יאפשר להשוות בין ייצוגים חזותיים בתקופות שונות, בעיקר באמצעות דיון בדוגמאות בכיתה, שימוש ב-□□□ ומטלת סיכום. בחירת תמונה עכשווית ותמונה מן העבר העוסקות באותו נושא, תיאור התמונות ואיתור קודים חזותיים משותפים ונבדלים ביניהן.

### דוגמאות לנושאי חתך

מתוך המבחר העצום של רעיונות אפשריים לנושא חתך, מובאות כאן הצעות אחדות, להדגמה: הוצא מהקשרו; האחר הוא אני? טבע; טבע דומם; בעלי חיים; דמות האדם; אדם ועמלו; משחק; ילדים; העיר; תחבורה; מעמדות חברתיים; גבורה.

המורה ירכיב נושא חתך שיאפשר דיון בייצוגים שונים מתקופות שונות וכן בסוגי מדיה שונים.

המורה יציג את המכנים המשותפים לייצוגים בתקופות השונות ויעמוד על התגבשות מערכת הקודים החזותיים של הנושא.  
המורה ידון עם התלמידים על ההבדלים בין הייצוגים בתקופות השונות בהתאם לרוח התקופה ולטכנולוגיה החזותית.

**נושאי החתך והייצוגים החזותיים נתונים לשיקול דעתו של המורה.**

## א.2. יסודות השפה החזותית (70 ש"ש)

### מטרת-על

להקנות לתלמיד את רכיבי השפה החזותית ולהקנות לו כלים לקריאה מושכלת וביקורתית של ייצוג חזותי.

### מבוא ורציונל

השפה החזותית המערבית מורכבת ממערכת של כלים שהתפתחה לאורך ההיסטוריה. כלים אלו משמשים הן את היוצרים בתהליך היצירה והן את הצופים בתהליך הפענוח. מטרתו של פרק זה היא להבנות אצל התלמיד ולהקנות לו את הכלים הבסיסיים הדרושים לו, הן לצורכי התבוננות וקריאה מושכלת וביקורתית ביצירות חזותיות, והן לצורך יצירה עצמאית בסדנה. בפרק זה מומלץ לשלב בין הלמידה התיאורטית ובין ההתנסות המעשית.

### מוקדי הוראה

- תיאור תמונה
- ניתוח מרכיביה החזותיים
- הגדרת יחסו של הייצוג החזותי לממשות

### מושגי יסוד

תיאור תמונה, מרכיבים חזותיים: מיחבר (קומפוזיציה), תפיסת חלל, צבע, אור, קו, צורה, יחס לממשות

### המלצות לדרכי הוראה

- תרגילים בכתב ובעל-פה בשיטת □□□
- ניסוח דף שאלות מנחות ובניית מצגת לאפיון המרכיבים החזותיים
- לימוד מקביל של מרכיבים חזותיים בשיעור ובסדנה

## א.2.1. תיאור תמונה

התיאור הוא השלב הראשוני בכל ניתוח של יצירה חזותית, כלי המסייע לצופה להבחין בפרטים רבים ולעמוד על משמעויותיהם. ברוב המקרים, הבנת התמונה תשתנה לחלוטין לאחר תיאור מדוקדק שלה. בתחילת התיאור, על התלמיד לזהות את הצורות המוצגות ביצירה ואת אופן ארגונן, בשלב זה עדיין בלי ניסיון להבין משמעויות. התיאור יתחיל ממשפט כללי המציג את הנראה בתמונה. לאחר מכן יתאר התלמיד את



הייצוגים המרכזיים בתמונה - הדמויות או החפצים המרכזיים - הגדולים ביותר ואלו הנתפסים בעיניו כצופה כחשובים ביותר. תיאורם יכול משפט פותח, המגדיר את החפץ או הדמות, ולאחר מכן כמה משפטים המגדירים את מעשיו או מיקומו בתמונה. בהמשך יעבור התלמיד לתיאור דמויות או חפצים משניים. גם כאן, עליו להתחיל בתיאור מגדיר וכללי ולהמשיך בתיאור המצב או הפעולה. בשלב זה, יתואר גם היחס בין הדמויות והחפצים המשניים ובין הדמות או החפץ המרכזי. לסיכום על התלמיד לתאר בכמה משפטים כלליים את הרקע, הזמן ומקום התרחשות הסצנה המתוארת בתמונה.

### המלצות לדרכי הוראה

מומלץ לבחור ייצוגים מסוף המאה ה-20 - תחילת המאה ה-21, וממבחר טכניקות וסוגי מדיה, כגון ציור, צילום, וידיאו-ארט, עבודות מחשב. דרכי ההוראה המומלצות הן: תרגול בכתב, □□□ וציור מתיאור.

## א.2.2. ניתוח המרכיבים החזותיים ביצירה

המרכיבים החזותיים הם אבני היסוד של השפה החזותית. מיומנויות התיאור, הניתוח וההבנה של מרכיבים אלו מקנות לצופה יכולת העמקה והתבוננות ביקורתית בתמונה שלפניו, לצד העשרה ניכרת של תובנותיו לגבי המסרים והרעיונות המועברים באמצעות אותם מרכיבים ביצירה.

### חלק זה מתמקד בשישה מרכיבים חזותיים:

1. מיחבר (קומפוזיציה)
2. תפיסת חלל
3. צבע
4. אור
5. קו
6. צורה

### הדיון סביב כל מרכיב בנוי משלושה שלבים עיקריים:

- א. הבנת המרכיב וזיהויו בכל יצירה.
- ב. פיתוח יכולת כתיבה ודיון על-אודות המרכיב.
- ג. הבנת הקשר בין המרכיב ביצירה ובין המשמעויות הנובעות ממנו.

## המלצות לדרכי הוראה

ניתוח בכתב, □□□, שימוש בשאלות מנחות, תרגילים מעשיים, כגון צילום וציור. מומלץ לשלב את הלמידה העיונית עם הלמידה בסדנה.

### דוגמאות לניתוח

רשימת היצירות שיוצגו בפני התלמידים בחלק זה נתונות לשיקול דעתו של המורה ולבחירתו מכל תקופה ומכל מדיה של תקשורת חזותית: אמנות, צילום, כרזות, קומיקס, אנימציה, עבודות דיגיטליות, שטרות כסף, בולים ועוד. דוגמאות ליצירות למורות "בית יעקב" יגובשו במסגרת השתלמויות מורות "בית יעקב".

משרד החינוך  
מנהל תקשוב טכנולוגיה ומערכות מידע  
הפיקוח על מגמת אמנויות העיצוב

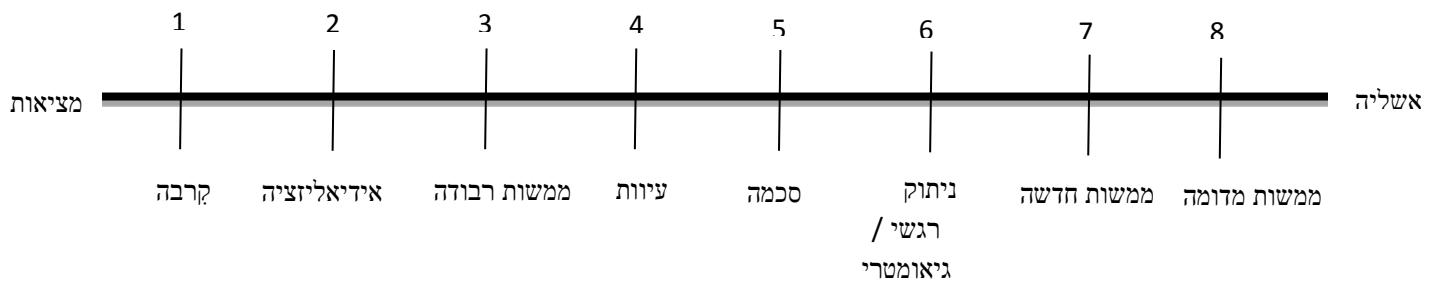
דגשים להוראה	נושא
מאוזנת לא-מאוזנת פירמידלית מעגלית אלכסונית עמוסה/מרווחת פתוחה סגורה פרושה (□□□-□□□□)	<b>מיחבר</b> <b>(קומפוזיציה):</b> ארגון הצורות על גבי המשטח
מושגית אופטית עמוק רדוד שטוח הסתרות / הבדלי גודל / הבדלי גובה פרספקטיבה חד-מגוזית (מדעית) פרספקטיבה רב-מגוזית (אמפירית) פרספקטיבה אווירית (אטמוספרית) פרספקטיבה צבעונית	<b>תפיסת</b> <b>החלל:</b> אשליה של תלת- ממד
צבעוניות קרובה למציאות צבעוניות רחוקה מן המציאות (סוגסטיבית) צבעוניות מקומית (לוקאלית) צבעוניות לא-מקומית (אטמוספרית) צבעים משלימים צבעים קרים צבעים חמים גיוון המייצר תלת-ממד אחידות היוצרת השטחה מונוכרום פוליכרום <b>הנחת הצבע:</b> חלקה, גסה, עבה, דקה אטומה, שקופה	<b>צבע:</b> סוגי צבעוניות והנחת הצבע
אור פנימי	<b>אור:</b>

משרד החינוך  
מנהל תקשוב טכנולוגיה ומערכות מידע  
הפיקוח על מגמת אמנויות העיצוב

<p>אור חיצוני אור טבעי אור מלאכותי אור מפוזר אור ממוקד אור חלש אור חזק</p>	<p>השפעות אור וצל על הייצוג החזותי</p>
<p>קו ממשי קו דמיוני קו תוחם (קונטור) קווים ישרים קווים אלכסוניים קווים מעוגלים קווים שבורים</p>	<p><b>קו:</b> סוגי קווים ומשמעותם</p>
<p>צורה חיובית / שלילית צורה מעוותת צורה מופשטת צורה היברידית צורה ביומורפית</p>	<p><b>צורה:</b> אופני תיאור הצורות השונות</p>

### א.3.2. יחסו של הייצוג החזותי לממשות

חלק זה דן במבע הסגנוני של היוצר, כשהוא למעשה בוחר את אופן התייחסותו למציאות הנראית בטווח שבין קרבה מרבית אליה ובין ריחוק עד כדי ניתוק מהממשות. בבואנו לבדוק יחס זה, נשאל עד כמה היצירה שאנו מביטים בה דומה במרכיביה החזותיים לממשות המוכרת לנו. חשוב לזכור, כי היצירה החזותית לעולם אינה הממשות עצמה. לפיכך, את יחסה של כל יצירה חזותית לממשות אפשר למקם על ציר ייחוס דמיוני שבקצהו האחד ניצבת המציאות המוחלטת, ובקצהו האחר - האשליה המוחלטת:



כל יצירה חזותית מתקיימת על ציר זה, ומידת קרבתה אל קצהו האחד או אל משנהו היא המגדירה את יחסה לממשות. כך לדוגמה, יצירה שצורתה מחקות את הממשות הנראית תמוקם בקרבה גבוהה יותר בצורתה אל קצהו המציאותי של הציר, ואילו יצירה מופשטת, או כזו המתארת ממשות דמיונית, תמוקם בקרבת קצהו האשלייתי של הציר.

על פי ציר זה אפשר להגדיר את היחס של היצירה החזותית המודרנית למציאות על פי שמונה תבחינים:

1. **קרבה לממשות:** יצירות הנראות דומות ככל האפשר למציאות הנראית.
2. **אידיאליזציה של הממשות:** יצירות המציגות עולם אידיאלי, האובייקטים המצוירים והתכנים מציגים אידיאל רצוי של המציאות.
3. **ממשות רבודה:** יצירות שבאמצעים דיגיטליים מטעינות על גבי המציאות הנראית רבדים נוספים של מידע חזותי או טקסטואלי.
4. **עיוות של הממשות:** יצירות שצורתהן מתבססות על המציאות הנראית, אך מתוך עיוותה, לרוב לצורכי הבעה רגשית. העיוותים באים לידי ביטוי, לדוגמה, באמצעות צבעוניות מוגזמת ושגויה, הארכה או קיצור של צורות ושינוי יחסי גודל.

5. **סכמה של הממשות:** יצירות שצורתיהן מתבססות על המציאות הנראית, אך הן יוצרות סכמות גיאומטריות שאינן מתארות את המציאות אלא מסמנות אותה.
6. **ניתוק מן הממשות:** יצירות שצורתיהן אינן מתבססות על המציאות הנראית אלא על עולם דימויים פנימי ואישי של היוצר. קטגוריה זו נחלקת לשני סוגי ניתוק מקובלים:
- א. **הפשטה גיאומטרית:** יצירות המתבססות על צורות גיאומטריות ועל צבעים משוללי זיקה למציאות הנראית.
- ב. **הפשטה רגשית:** יצירות המתבססות על תנועת יד ומשיחות צבעים שאינם קשורים למציאות הנראית.
7. **ממשות חדשה:** יצירות המתארות מציאות דמיונית המשתמשת בייצוגים מהמציאות, אך מחברת אותם באופנים חדשים ובלתי מציאותיים.
8. **ממשות מדומה:** יצירות המתארות, לרוב באמצעים דיגיטליים, מציאות דמיונית שאינה מתבססת על המציאות הנראית אלא על עולם הדמיון והפנטזיה של היוצר.

משרד החינוך  
מנהל תקשוב טכנולוגיה ומערכות מידע  
הפיקוח על מגמת אמנויות העיצוב

הגדרה	יחס לממשות
יצירות המדמות ככל האפשר את הממשות הנראית.	קרבה לממשות
יצירות המציגות עולם אידיאלי ו"גדול מהחיים" - האובייקטים המצוירים והתכנים מציגים אידיאל רצוי של המציאות.	אידיאליזציה של הממשות
יצירות שבהן, באמצעים דיגיטליים, מטעינים את הממשות הנראית ברבדים נוספים של מידע חזותי או טקסטואלי.	ממשות רבודה
יצירות שצורותיהן מתבססות על הממשות הנראית, אך הן מעוותות אותה, לרוב לצורכי הבעה רגשית, באמצעים כגון צבעוניות מוגזמת ובלתי מציאותית, לצד עיוות ביחסי הגודל, הארכת צורות, קיצורן או עיוותן.	עיוות של הממשות
יצירות שצורותיהן מתבססות על הממשות הנראית, אך הן אינן מתארות אותה אלא יוצרות סכמות גיאומטריות המסמנות אותה.	סכמה של הממשות
יצירות המתבססות על צורות גיאומטריות ועל צבעים שאין כל קשר בינם ובין הממשות הנראית.  יצירות המתבססות על תנועת יד ומשיחות צבעים בלי קשר לממשות הנראית.	ניתוק מהממשות: מופשט גיאומטרי  מופשט רגשי
יצירות המציגות אובייקטים מעוותים, יחסים לא-מציאותיים בין אובייקטים או אובייקטים היברידיים.	ממשות חדשה
יצירות המתארות, לרוב באמצעים דיגיטליים, ממשות דמיונית שאינה מתבססת על המציאות הנראית אלא על עולם הדמיון והפנטזיה של היוצר.	ממשות מדומה

### 3.א. מטלת ביצוע מסכמת - השוואת קודים חזותיים

#### מטרת העל:

לאפשר שילוב בין תהליך חקר ובצוע תוצר אומנותי אישי.

#### רציונל

במהלך כיתה י' רכש התלמיד יכולת להתבונן בייצוגים חזותיים ולתאר אותם, תוך שימוש במושגים שלמד ולנתח את הקשר בין המרכיבים החזותיים והמסר. במקביל התלמיד רכש בסדנה טכניקות המאפשרות לו ליצור יצירה עצמאית אשר מבוססת על מסר אישי.

מטלת הסיכום תאפשר לתלמיד להשתמש בידע ובמיומנויות שרכש בכיתה י' כחלק מהכשרתו לקראת הגשת מטלת בצוע מעשית, מלווה נייר עמדה מנומק, המסכמת בכיתה י"ב. בצוע המטלה יתקיים בשליש האחרון של השנה. להלן דוגמה לציר זמן של מטלת סיכום אשר דורשת מהתלמידים השוואה בין שתי יצירות ובהמשך יצירה אישית בהשראת התובנות שעלו.

#### יעדים:

1. ניסוח שאלת חקר אודות הנושא הנבחר
2. איסוף ועיבוד מידע בהיקף של 4 - 7 עמודים
3. יצירת תוצר אומנותי אישי בעקבות המחקר
4. פרזנטציה מסכמת

#### הצעה לציר הזמן :

שיעור עיוני	שיעור סדנאי
20 ש"ש עיוני	2 שעות חשיפה 4 ניסוח שאלת חקר 2 שעות הנחיה לקראת כתיבה כיצד אוספים מידע? מהם זכויות יוצרים? כיצד רושמים ביבליוגרפיה וכיו"ב. 6 איסוף מידע 6 עיבוד מידע
10 שעות	הכנת פרזנטציה



## הצעה לתהליך העבודה (בהתאמה לציר הזמן):

### שלב 1: חשיפה - תהליך מעורר מהרהר ומברר:

האתגר העומד בפנינו - "להתניע" את התהליך. עלינו להביא בחשבון כי חלק מהתלמידים יצטרכו עזרה בהחלטה על נושא אשר מעניין אותם ומוביל לניסוח שאלת חקר בהירה. מומלץ להקדיש בין שעתיים לארבע שעות בכיתה לחשיפת התלמידים לגירויים שונים. יוצגו: ספרים, מאמרים אקטואליים וכתבות עכשוויות מהעיתון, חומרים המאפשרים יצירה, יצירות, מוצרים, או כל נושא מעורר ומגרה לחשיבה. את התהליך יובילו המורים בהתאם להחלטת הצוות: מורה עיוני או מורה סדנאי או שניהם יחד, באמצעות דיון, משחקי תפקידים או מפת חשיבה. כל דרך מבורכת כדי לעורר את התלמידים להעלות שלל שאלות ורעיונות אשר יסייעו במיקוד נושא בעל ערך עבורם.

### שלב 2: ניסוח שאלת חקר

התלמיד יבחר מושא חקר: יצירה, יוצר, נושא, טכניקה או כלי וינסח שאלת חקר אודותיו.  
דוגמאות:  
מהו דיוקן אישי?  
מה ההבדל בין צלום אומנותי וצלום עיתונאי?  
כיצד יוצרים עושים שימוש בחפצים להעברת מסר?  
צבע ככלי ביטוי לרגש  
מה הקשר בין מסר ובחירת פונט?  
האם יש קשר בין צורה ומסר באורגמי יפני?

### שלב 3: איתור ואיסוף מידע

התלמיד יחפש, יאסוף יקרא ויעבד מידע תוך שימוש במקורות כמו ספרים, עיתונים, תצפיות ראיונות.

### שלב 4: עיבוד המידע

התלמיד יבחר 2-3 ייצוגים חזותיים שמצא בהתאם לנושא - יתאר אותם, ינתח את השפה החזותית שלהם ויסיק מסקנות לגבי המסר והרעיונות שלהם בהתאם לנושא ולשאלת החקר

### שלב 5: כתיבת העבודה ועבודה בסדנה

המידע שיעובד יוגש כחלק מהצגת התהליך באירוע מסכם, ולכן יש להקפיד על שאילת שאלות ברורות ורלוונטיות, איסוף מידע וסיכום בשפה תקינה, תוך ציון מקור ביבליוגרפי.

היקף מסמך זה 4-7 עמודים לכל היותר.

במקביל התלמיד יראה בסדנה הזדמנות לתחקירים בתחום החזותי. הוא יתנסה במבחר חומרים ויחפש אחר שפה חזותית התואמת את התוצר שלו וטכניקות לחיפוש אחר מקורות השראה.

אירוע מסכם יאפשר לכל תלמיד להציג את התוצר (המעשי והעיוני) ולהסביר את התהליך שעבר בפני חבריו לכיתה ובפני המורים.

תוצר אישי בתחום החזותי שיבוצע בכל טכניקה ו/או בשילוב טכניקות. הצגת הנושא בעזרת מצגת מלווה תתייחס לנושאים הבאים:

1	עמוד השער: שם בית הספר, שנה, שם התלמיד, ת"ז נושא העבודה ושם המורה המלווה
2	הגדרת הנושא ושאלת החקר
3	הצגת הדוגמאות של יצירות שנבדקו והסבר בליווי תמונות
4	הצגת המסקנות העיוניות
5	הצגת תהליך העבודה בסדנה
6	הצגה והסבר של התוצר המעשי

**משרד החינוך**  
**מנהל תקשוב טכנולוגיה ומערכות מידע**  
**הפיקוח על מגמת אמנויות העיצוב**

**מחון הערכה: תוצר עיוני - 40%**

מציין	טוב מאד	טוב	חלש	לא בוצע	אחוז	תבחינים	
90-100	76-90	51-75	0-50	0	10	ניסוח שאלה חקר	1
90-100	76-90	51-75	0-50	0	10	איסוף ועיבוד מידע	2
90-100	76-90	51-75	0-50	0	10	מענה על השאלת החקר	3
90-100	76-90	51-75	0-50	0	10	שימוש מושכל במושגים בניתוח היצירות	4

**תוצר מעשי - 40%**

מציין	טוב מאד	טוב	חלש	לא בוצע	אחוז	תבחינים	
90-100	76-90	51-75	0-50	0	20	התוצר משקף ייצוג אישי ויצירתי	1
90-100	76-90	51-75	0-50	0	10	טכניקה	2
90-100	76-90	51-75	0-50	0	10	קשר בין תהליך המחקר והתוצר	3

**פרזנטציה - 10%**

מציין	טוב מאד	טוב	חלש	לא בוצע	אחוז	תבחינים	
90-100	76-90	51-75	0-50	0	5	הצגת הנושא העיוני והקשר בינו לבין הפרויקט המעשי	1
90-100	76-90	51-75	0-50	0	5	מענה על שאלות ועמידה מול קהל	2

**תלמידאות - 10%**

מציין	טוב מאד	טוב	חלש	לא בוצע	אחוז	תבחינים	
90-100	76-90	51-75	0-50	0	5	יכולת ניהול זמן	1
90-100	76-90	51-75	0-50	0	5	מעורבות בתהליך כיתתי	2

## מושגון

פרק	המושג	ההגדרה
א.1. מבוא- תרבות- תקשורת- שפה חזותית	ייצוג חזותי	סימול לא מילולי של הממשות הנגלית או של רעיונות ורגשות מופשטים, באמצעות מרכיבים חזותיים (ע"ע), כגון צבע, צורה, קו (ע"ע) וקומפוזיציה (ע"ע מחבר)
	מקור השראה	יוצרים מושפעים מרוח תקופתם וממגוון מקורות היסטוריים, במודע או שלא במודע. השפעות אלה מכתיבות את אופיה של היצירה, תכניה וסגנונה, וההשראה יכולה לנבוע ממבחר רחב של תחומים: חזותי, טכנולוגי, מדעי, מוזיקלי, פילוסופי, אוטוביוגרפי וכיו"ב.
	קוד חזותי	מערכת סמלים חזותיים שהשתרשה כדפוס חוזר ונשנה בתיאורים ובתמונות לאורך ההיסטוריה סביב נושאים מסוימים, מתוך שאיפה לעורר רגשות. לדוגמה, תיאורים שנועדו לעורר פחד, שמחה או כמיהה. מערכת סמלים מפוענחת זו מאפשרת לצופה לזהות מיד את המסר העיקרי של תמונה ולהזדהות עם הרגש הבסיסי שהיא מנסה להעביר.
	קריאה ביקורתית (תוכן וצורה)	קריאה ביקורתית של ייצוג חזותי (ע"ע) היא התבוננות מושכלת בטקסט חזותי המתייחסת בראש ובראשונה לתוכן הגלוי והמוצהר, ולאחר מכן לצורת העברתו של התוכן, באמצעות מרכיביה החזותיים של היצירה. השלב השלישי, המשלים את הקריאה הביקורתית, הוא עיבוי התוכן הגלוי והמוצהר בתכנים שעלו מתוך הניתוח הצורני.
	רוח התקופה (□□□□□□□□)	מושג שמקורו בשפה הגרמנית, ומשמעותו- השקפות העולם והרעיונות המאפיינים תקופה מסוימת בהיסטוריה. רוח התקופה משפיעה על כל תחומי החיים, ומשתקפת בתוצרי התרבות המרכזיים והחשובים של התקופה. התייעוד הראשון של המושג מצוי בכתביו של הפילולוג הגרמני יוהאן גוטפריד הרדר (□□□□□□) משנת 1769, אם כי שימוש רווח במושג החל רק כ-50 שנה לאחר מכן, עם פרסום ספרו של

משרד החינוך  
מנהל תקשוב טכנולוגיה ומערכות מידע  
הפיקוח על מגמת אמנויות העיצוב

<p>הפילוסוף הגרמני פרידריך הגל (□□□□) "הפנומנולוגיה של הרוח" (1807). בספרו טען הגל כי תפיסת המציאות של האדם מתפתחת ומתגבשת בהתאם למגוון דעות, תנאים ורעיונות אובייקטיביים המאפיינים את תקופתו. פרשנות עדכנית מסוימת למונח בימינו מספקת חברת "אוגל" (ע"ע) המכתירה בכינוי "רוח התקופה" את הדירוג השנתי שלה לחיפושים הפופולריים ביותר במנוע החיפוש שלה.</p>		
<p>מגוון האופנים להעברת מסרים בין בני אדם. סוגי התקשורת הקיימים הם: תקשורת מילולית, שפת גוף, תקשורת כתובה, שימוש בחומרים, שימוש בצלילים ותקשורת חזותית.</p>	תקשורת	
<p>תעבורת המסרים והרעיונות המיוצרים ומופצים באמצעות מגוון טכניקות וטכנולוגיות חזותיות ונקלטים ומפוענחים באופן חזותי.</p>	תקשורת חזותית	
<p>האור הוא אנרגיה גלית המאפשרת את הראייה בכלל ואת הפרדת הצבעים בפרט. לפיכך, כשמדובר בטקסט חזותי, האור הוא מרכיב בעל חשיבות עליונה. אשליית האור ביצירה משפיעה על מצב הרוח שהיא משקפת ועל אופייה. בניתוח האור יש לעמוד על אפיונו: טבעי, מלאכותי, חזק, חלש וכד', על אופן פיזורו על גבי המשטח: ממוקד, מפוזר וכד', ועל הדגשים שלו ביחס לייצוגים האחרים.</p>	אור	א.2. יסודות השפה החזותית
<p>האופן שהיצירה החזותית מתייחסת אל המציאות הנראית. היצירה יכולה לשאוף להידמות ככל האפשר למציאות או לרחוק ממנה במגוון דרכים, לדוגמה אידיאליזציה, עיוות, הפשטה, ניתוק, יצירת מציאות חלופית, ריבוד, הדמיה. היחס למציאות כפי שמשקף מהיצירה החזותית מבטא למעשה את סגנונה.</p>	יחס לממשות	
<p>ההיגיון הפנימי שנוקט היוצר בארגון מכלול מרכיביה החזותיים של היצירה: צורה (ע"ע), צבע (ע"ע), חלל ואובייקטים.</p>	מחבר (קומפוזיציה)	
<p>רכיבי היסוד של השפה החזותית: קו, צורה, צבע, אור, תפיסת חלל (ע"ע) וקומפוזיציה (ע"ע מחבר). רכיבים אלו הם המעוררים אצל הצופה</p>	מרכיבים חזותיים	

**משרד החינוך**  
**מנהל תקשוב טכנולוגיה ומערכות מידע**  
**הפיקוח על מגמת אמנויות העיצוב**

<p>תגובה חושית- אופטית היוצרת משמעות רגשית וקוגניטיבית. הבנת המרכיבים החזותיים וניתוחם הם שלבים מרכזיים בהעצמת כושרו של הצופה להבין את הייצוג החזותי ולהעניק לו משמעות.</p>		
<p>צבע מורכב מחומר מקשר (מדיום) המעורבב עם פיגמנט טבעי או תעשייתי. הצבע הוא מרכיב צורני ראשון במעלה ביצירה החזותית. אופן השימוש בצבע הוא אמצעי מרכזי ליצירת קרבה למציאות הנראית או להתרחקות ממנה וכן משקף עדות להלך רוחו של האמן או מגלם סמליות (סימבוליות) של הייצוגים המתוארים.</p>	צבע	
<p>התפרשות של שניים או שלושה ממדים: אורך, רוחב, עומק. איכויותיה של הצורה נקבעות על פי הדרך שחלקיה של היצירה מאורגנים לכדי מכלול אחיד. ביצירות דו- ממדיות ניתן להגדיר את הצורה על ידי קו מיתאר (ע"ע) או על ידי הנגדת צבעים.</p>	צורה	
<p>התפרשות של ממד יחיד- אורך. קו הוא המרכיב החזותי הבסיסי והראשוני ביותר המעיד על כיוון התנועה של היד המציירת ועל עוצמת התנועה. היוצר יכול להדגיש את מגע ידו ולחשוף את תהליך העבודה בפני הצופה, או לנסות ולטשטש את מגע היד ולהראות את שליטתו הטכנית בכלי עבודתו. אופי הקווים חושף בפני הצופה את אופי הנושא או את הלך הרוח של היוצר והיצירה.</p>	קו	
<p>מגוון השיטות והאופנים ליצירת אשליה של עומק על גבי משטח דו- ממדי. בניתוח תפיסת החלל יש להגדיר ראשית את אופיו הכללי: שטוח, רדוד, עמוק, ולאחר מכן להסביר כיצד נוצר חלל זה.</p>	תפיסת החלל	