

עבודת גמר בהיקף: 5 יחידות לימוד

אשכול התמחות - עיצוב

סמל שאלון: 891589

מהדורה ניסויית תשע"ה-תשע"ז
טיוטה

תוכן העניינים

עמודים		עמודים	
27	כמה מילים על אודות הערכה מעצבת והערכה מסכמת במעבדת העיצוב	2	מהו עיצוב?
29-28	הערכת פרויקט גמר	5-3	למה עיצוב?
34-30	תיק פרויקט - עבודת גמר	9-6	מקרה בוחן
36-35	חריש - תשתית עיצוב	10	עיצוב כמקצוע בין-תחומי ורב-תחומי
38-37	זריעה - מחקר עיצוב	11	סיכום
40-39	נביטה - רעיון עיצוב	16-12	אתגר הלמידה במעבדת העיצוב
42-41	הנצה - עיצוב קונספט	18-17	ארגון הלמידה
43	אירוע מסכם - בחינת מתכונת	21-19	עבודת גמר בהיקף של 5 יח"ל
44	אירוע מסכם - בחינת בגרות	22	למי מיועדת עבודת הגמר?
49-45	חשיבותה של עבודה בצוות	22	למי הזכות להגיש עבודת גמר?
50	לוח זמנים מחייב	22	באילו תחומים ניתן להתמקד?
60-51	התלמיד כמהרהר, חוקר ומערער מקרה בוחן	22	האם הגשת עבודת הגמר מתקיימת בפני בוחן חיצוני?
	נספחים - ראו עמוד הבא	23	האם יש צורך באישור נושא העבודה על ידי הפיקוח?
		26-23	עבודת בצוות

מהדורה ניסויית תשע"ה-תשע"ז

מגמת אמנויות העיצוב

משרד החינוך, המינהל למדע וטכנולוגיה

נספחים

עמודים	עמודים	עמודים	עמודים
127-121	נספח י"א: מפת חשיבה ככלי לאיסוף מידע		ארגון עבודה:
144-128	נספח י"ב: הצעות לפעילות בכיתה	68-62	נספח א: נוהל הגשת הצעה לעבודת גמר לאישור הפיקוח
149-145	נספח י"ג: על ברווזים ואווזים	69	נספח ב: טופס תיעוד מפגשי צוות ומנחה
177-150	נספח י"ד: ניתוח מקרי בוחן על פי פי DZ	70	נספח ג: טופס הערכה עצמית של פעילות תלמיד בצוות
179-178	ביבליוגרפיה	74-71	נספח ד: אירוע מסכם והכנת מצגת
		75	נספח ה: זכויות יוצרים
		76	נספח ו: רישום ביבליוגרפיה
		81-77	נספח ז: תיעוד גרפי של מידע
		84-82	נספח ח: כלים דיגיטליים העומדים לרשות המורה והתלמיד בכל שלבי הפרויקט והצגתו
		104-85	נספח ט: על יצירתיות, חדשנות ועיצוב
		120-105	נספח י: "תחי המשפחה המורחבת" – על משפחות של כלים ואסטרטגיות להעלאת אפשרויות

מגמת אמנויות העיצוב

מהדורה ניסויית תשע"ה-תשע"ז

משרד החינוך, המינהל למדע וטכנולוגיה

פתח דבר

או

כמה שאלות לפני שמתחילים לעבוד:

מהו עיצוב?

למה עיצוב?

וגם מקרה בוחן

מהו עיצוב?

אנשים שונים מבינים ומנסחים את התשובה בצורות שונות – אין לכך הגדרה חד-משמעית. להלן כמה הגדרות:

- תהליך של פתרון בעיה בעלת מטרה מוגדרת;
- קפיצה דמיונית מנתוני ההווה לאפשרויות העתיד;
- פעולה יצירתית הכוללת יצירת משהו חדש ושימושי שלא היה קיים לפני כן.

המילה עיצוב – design כשם עצם במילון אוקספורד מוגדרת כך:

"The way in which something is planned and made or arranged"

וגם:

"The process and skill of making drawings that show how something should be made, how it will work etc"

וגם:

"A drawing or plan that shows how something should be made, built etc"

הפועל לעצב – to design במילון אוקספורד מוגדר כך:

"To plan and make a drawing of how something will be made"

כל ההגדרות מפרידות בין תהליך התכנון לייצור בפועל, ובהתאם לכך המעצב מתמחה בשלב התכנון, והוא אינו זה שמייצר בפועל את רעיונותיו.

Oxford study dictionary , 2003. p 230. kernerman lonnie kahn
<http://www.oxforddictionaries.com/definition/english/design>

למה עיצוב?

כאשר תהליך העיצוב מתורגם לחינוך, הוא מאפשר למידה מיטבית, משמעותית ורלוונטית. נקודת המוצא - לאפשר לתלמיד להעלות במעבדת העיצוב אתגרים או בעיות הדורשות פתרון. כאשר התלמידים הם אלו המביאים בעיה לפתרון - המוטיבציה והמעורבות בתהליך הלמידה גבוהים, הם היוזמים, הם האחראים, הפרויקט הוא שלהם. מעבדת העיצוב היא מסגרת המאפשרת לרכוש מיומנויות חשיבה ספציפיות להשגת מטרות ספציפיות. תהליך העיצוב מבוסס על שלבים שונים בעלי מאפיינים ייחודיים. בניגוד לתהליך לימוד המתמקד במתן תשובה לשאלת חקר, תהליך העיצוב משלב בין חשיבה ביקורתית וחשיבה מסתעפת המובילה ליצירתיות.

כדי להמחיש את הנאמר נתבונן בעבודתה של קיילה הורוביץ, תלמידת כיתה י"ב בתיכון לאמנויות בירושלים. קיילה החליטה לעצב מחדש כריכות של חמישה ספרי קריאה פופולריים אצל בני נוער: "התפסן בשדה השיפון", "כמה טוב להיות פרח על הקיר", "התפוז המכני", "אשמת הכוכבים" ו"מישהו לרוץ אתו". קיילה הסבירה כי על אף היותה קוראה מתמידה, עבור הוצאות הספרים והחנויות היא חלק מ"קהל שקוף - בלתי נראה". לדעתה הוצאות הספרים והחנויות פונות לילדים או מבוגרים מתוך הנחה שגויה כי בני נוער אינם קוראים.

בהמשך לאתגר העיצוב הוגדרו חמשה קריטריונים אשר השפיעו על התהליך:

קהל יעד חדש - בני נוער, קשר בין ההיבט החזותי של הכריכה לנושא הספר ולטקסט, קשר רעיוני אל הכריכה הוויזואלית והמוכרת ועיצוב סדרה בעלת מכנה חזותי משותף. בנוסף קיילה מיקמה את המידע הנדרש על גבי כל הכריכות כך שהאחידות הצורנית תישמר.

בפרויקט יושמו חמישה ערכי יסוד של שדה העיצוב:

1. עיצוב הוא ממוקד משתמש - הפרויקט עוסק במתן מענה לצורך של קהל מוגדר, במקרה זה בני נוער קוראי ספרים.
2. הפיכת הבעיה לאתגר.
3. מטרת הפרויקט דידיקטית, זאת אומרת תוצריו ברורים לקהל המטרה ללא צורך בפרשנות.
4. הפרויקט מבטא שליטה בשפה החזותית ובאמצעי העיצוב תוך כדי גילוי יכולת וירטואוזית טכנית בכלי העיצוב.
5. הפרויקט אקספרסיבי, כלומר יש בו כוח הבעתי, ומטרתו למשוך את עינו של קהל היעד, להוביל לסקרנות, להנאה ואולי להתרוממות רוח.

תהליך העיצוב של סדרת הכריכות משקף יישום בפועל של למידה משמעותית

במאמרו "תנאים ללמידה משמעותית"* מגדיר יורם הרפז את הלמידה המשמעותית כך:

"למידה משמעותית היא פעילות מנטלית המתרחשת בהווה ומארגנת מחדש את מה שנלמד בעבר ויילמד בעתיד." (הרפז, 2014)

עיצוב מחדש של כריכות ספרים אפשר לתלמידה לבחון את הגורמים והצרכים אשר משפיעים עליה כקוראה צעירה. קייילה השתמשה בידע מהעבר לקראת עיצוב תוצר חדש. התהליך הוביל להעמקה בטקסטים של הספרים במטרה להגיע לייצוג חזותי הולם של הנושא הספרותי; בנוסף נבדקו כריכות קיימות, ונעשה חיפוש אחר מקורות השראה מעולמות אחרים. ההצעות של מגוון רעיונות חדשים נבחנו בהתאם לקריטריונים שקייילה הגדירה מראש.

ידע טכני הוא חלק בלתי נפרד מדרישות המקצוע, ואמנם התלמידה השתמשה במיומנויות הווירטואוזיות שרכשה במהלך הלימודים כדי לעצב מחדש את הכריכות. בדרך זו ביטאה לא רק ידע טכני אלא גם שליטה ביסודות השפה החזותית.

* הרפז, י. (2014) [תנאים ללמידה משמעותית](#), הד החינוך, פ"ח, 04, אפריל 2014, עמ' 45-40 נדלה מאתר האינטרנט של יורם הרפז.

מעורבות משימה: התלמידה עסקה בנושא קרוב ללבה כקוראה וכצרכנית ספרים. ההנעה הפנימית שלה נבעה מתוך אמונה כי בני נוער הם קהל ראוי שטרם זכה להתייחסות ראויה.

יצירתיות: עיצוב מוצר הוא תהליך של פתרון בעיות שיש להן הרבה תשובות נכונות. כריכות הספרים עוצבו תוך כדי הקפדה על המטרות שהוצגו (קשר לנושא הספר, קשר עם כריכות קיימות, סדרתיות ועוד), אבל לתוצרים הסופיים קדמו מספר רב של חלופות.

רלוונטיות: אחד האתגרים של מערכת החינוך הוא לקשר בין חוויות הלמידה בבית הספר ובין שאר תחומי חייהם של התלמידים. למידה משמעותית שואפת להיות למידה רלוונטית לעולמו של התלמיד, ואם אפשר גם מעודדת למידה מחוץ לגבולות הכיתה ובית הספר. באותו נושא התלמידה זיהתה בעיה מתוך חוויה אישית - אתגר העיצוב נבע מתוך מניע אישי. בהמשך, תהליך איסוף המידע הוביל לשיח עם בני נוער, לבחינת הקיים בחנויות הספרים ובאתרי האינטרנט. ניתן לחזות גם אפשרויות נוספות לעיצוב כריכות של ספרים, למשל: עבור אדם כבד ראייה או עיוור, עיצוב ספר לשניים - לסבא הקורא ולנכד המקשיב, עיצוב כריכה דו-לשונית – עברית וערבית, עיצוב כריכה לספר אשר מאפשר חיבור לאינטרנט. לכל האפשרויות שהוזכרו מכנה משותף: רלוונטיות לחיי היום-יום בפרויקטים הקשורים באנשים בחברתנו. לשדה העיצוב יש ערך, בהיותו עוסק בחייהם של אנשים בחברה ובסביבה שבהן אנו חיים; שדה העיצוב מוביל לאחריות חברתית. ככזה באופן ישיר הוא גם מחנך בכיתה למעורבות חברתית.

מקרה בוחן

בעמודים 6 - 9

עבודת גמר בהיקף של 2 יח"ל המתמקדת בעיצוב גרפי של כריכות ספרים עבור בני נוער

שנת לימודים תשע"ד

מגישה: קיילה הורוביץ, תלמידת כיתה י"ב

התיכון לאמנויות ירושלים

מורה מנחה: יעל מיוחס

מטרות על:

בעיה: הוצאות הספרים אינן מתייחסות לבני נוער כקהל יעד פוטנציאלי לרכישה וקריאת ספרים.

האתגר: הוצאה מחודשת של ספרים המיועדים לנוער, עיצוב כריכות לסדרה של חמישה ספרים.

מטרות משנה:

עידוד קריאה - המחשה לנוער שיש עבורם ספרים;

איגוד ספרות הנעורים - קיבוץ יחד של מיטב הספרים;

איחוד בין-דורי - יצירת מוצרים שיישארו אקטואליים זמן רב, מספיק כדי להעביר בין דור לדור;

קיומיות - עידוד השאלת ספרים והעברתם יוצר חיסכון בנייר.

היקף הפרויקט: עיצוב חמש כריכות, עיצוב לוגו, מארז לסדרה ומוצרים נלווים: מדבקה עבור ספרייה וכריכת מחברת.

לוגו - עלמיה

מקור השם עלמיה = "עולם" בארמית
יש בו השורש על"מ

טיוטות מרובות



מהדורה ניסויית תשע"ה-תשע"ז

מגמת אמנויות העיצוב

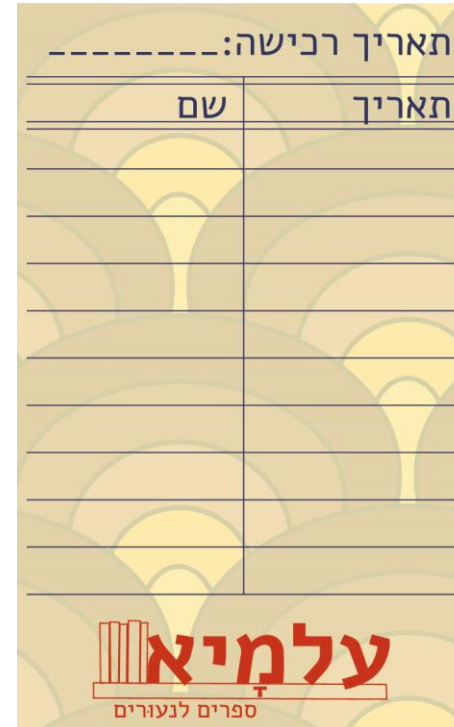
האתגרים אשר עמדו בפני קיילה



מהדורה ניסויית תשע"ה-תשע"ז

מגמת אמנויות העיצוב

מוצרים נלווים: אריזת מתנה, מדבקה לספר ומחברת אישית



העיצוב כמקצוע בין-תחומי ורב-תחומי

נשאלת השאלה: האם העיצוב הוא חלק מלימודי אמנות? מקצוע טכנולוגי? מדעי או שייך למדעי החברה? והתשובה היא: "גם וגם וגם". עיצוב הוא מקצוע בין-תחומי ורב-תחומי. לתהליך העיצוב קשרי גומלין עם האמנות. דרך העיסוק בשפה חזותית מופשטת, הוא שואף לאסתטיקה, לקידום של ביטוי עצמי וליצירתיות. ההיסטוריה של התפתחות העיצוב בדומה להיסטוריה של אמנות עוסקת בסוגיות היסטוריות תרבותיות. העיצוב משפיע על הנראות של תקופה ועל מאפייני תרבות בכל עת, אבל תהליך העיצוב גם מנגיש טכנולוגיות שונות למשתמש תוך כדי התייחסות לצרכי המשתמש. לעתים תהליך העיצוב משתמש ביישום של עקרונות מדעיים. לעיצוב היבט סוציאלי אנתרופולוגי ופסיכולוגי - הוא ממוקד משתמש ואינו מרוכז במעצב היוצר, ולכן הוא גם נדרש להתחשב בנפש האדם, להכיר את קהל המטרה ואת צרכיו.

להוראת העיצוב בהקשר לחינוך ארבעה היבטים:

1. העיצוב כמקצוע הוא תחום הכשרה אקדמי רחב יריעה. מעבדת העיצוב מאפשרת לתלמיד להכיר את שדה העיצוב ולהתנסות בו בפועל תוך כדי רכישת ידע ומיומנויות ראשוניות בתחום.
2. תהליך למידה תוך כדי עיצוב תוצר מיישם בפועל את השאיפה ללמידה משמעותית במאה ה-21.
3. חוויית העיצוב דורשת מהתלמיד לעבור באופן שוטף בין מצבים לשוניים, חזותיים, מתמטיים ועוד. תהליך העיצוב הוא בין-תחומי ורב-תחומי, ובהתאם לכך הוא מאפשר לתלמיד להתנסות בהעברת ידע מנושא לנושא. במאה ה-21 מיקוד הלמידה בהעברת מידע לתלמיד אינו מספיק. על מערכת החינוך לאפשר לתלמיד להתמודד עם פרויקטים מורכבים אשר דרכם ילמדו כיצד ללמוד, ירכשו מיומנויות של תהליך חקר, שיתוף פעולה, ניהול משאבים וזמן. שינויים תכופים במידע ובטכנולוגיה יצרו מציאות שבה העברת ידע מתחום אחד לאחר, אנליזה של ידע והסקת מסקנות ובהמשך סינתזה של ידע לחדש הן חלק בלתי נפרד מעולמו.
4. מיקוד הלמידה באדם - העיצוב משפיע על הסביבה ועל האדם, על ההתנהגות של המשתמשים, אבל מעבר לכך הוא משפיע על התלמיד המעצב בהיותו מוביל שינוי.

אתגר הלמידה במעבדת העיצוב

מהדורה ניסויית תשע"ה-תשע"ז

מגמת אמנויות העיצוב

הלמידה במעבדת העיצוב כרוכה בביצוע משימות מורכבות אשר מובילות ליצירת תוצר ממשי דו-ממדי או תלת-ממדי, מוחשי או וירטואלי. בפני התלמידים עומדים שלושה אתגרים:

1. ליצור פתרונות חדשים אשר מעולם לא נראו בעבר לבעיות ספציפיות.
2. להפוך כל בעיה לאתגר ולהזדמנות מתוך מטרה להגיע לפתרון עתידי טוב יותר ולא רק לפתרון בעיה.
3. עיצוב שמקורו באמפתיה למשתמש בהבנת הצרכים והמקורות למוטיבציה אצל האדם.

המורה יציע לתלמידים לחפש אחר נושאי **חקר** אשר רלוונטיים לעולמם ו/או מעניינים את תלמידיו ואותו. הוא יוביל וינחה את התהליך תוך כדי דרישה מתלמידיו להיות מעורבים ופעילים. ייתכן שהוא ישמש מקור הידע או לחלופין יחד עם תלמידיו ילמד ידע חדש. בתפקידו כמנחה הוא יקנה מיומנויות הקשורות במחקר עיצוב.

שילוב בין חשיבה רציונלית וביקורתית ובין חשיבה מתפרסת המובילה ליצירתיות, מאפיין את תהליך הלמידה במעבדת העיצוב. התלמידים יבנו את תשתית הידע הנדרש, יגדירו את השאלות הרלוונטיות לפרויקט, יאספו מידע ויעבדו אותו. בנוסף, הצורך להעלות רעיונות רבים בדרך לקראת הפתרון הרצוי, מעודד חשיבה יצירתית תוך כדי הימנעות מביקורת ויצירת גבולות. נקודת המוצא היא שאין פתרון אחד לאתגר העומד בפני התלמידים.

אחד הקריטריונים להערכת התוצר הוא היכולת הווירטואוזית בהמחשת הרעיונות תוך כדי הפגנת שליטה באמצעים חזותיים דו-ממדיים או תלת-ממדיים. למשל: רישום, איור, עבודה בתוכנות שונות שמטרתם תכנון והצגת תוצר או בניית מודלים תלת-ממדיים. התלמידים יתנסו בשיתוף פעולה במסגרת קבוצת הלמידה, בניהול משאבים וזמן. כל פרויקט יסתיים בהצגה בפני קהל אשר מאפשרת לתלמיד להתנסות בהצגת התוצר בפני קהל תוך כדי התמודדות עם הצורך בעריכת מידע באופן ברור רעיונית וגרפית.

DBL - DESIGN BASE LEARNING - למידה מבוססת עיצוב

מתודת DBL מתמקדת בתהליך העיצוב כבסיס להנעת הלמידה בכיתה.

מתודה זו מנחה אותנו במעבדת העיצוב.

התלמיד יעסוק באתגרים שמקורם בחיי היום-יום שלנו והמקומות שבהם אנו חיים. הפרויקט מתמקד במענה על צורך אנושי של קהל מוגדר ולא ביוצר - המעצב. במילים אחרות מידת היכולת שלנו להעריך את הצלחת התוצר היא מידת שביעות רצונו של קהל היעד מקונספט העיצוב.

נקודת המבט של העיצוב רואה בבעיה - אתגר, הזדמנות להגיע לפתרון עתידי טוב יותר ולא רק לפתרון בעיה.

העיצוב שואף להיות חדשני, ליצור פתרונות אשר לא נראו בעבר.

בלמידה מבוססת עיצוב (DESIGN BASED LEARNING) לתהליך הפיתוח של המוצר משקל זהה לתוצר הסופי, אלא שבניגוד למחקר אשר מתמקד בחיפוש אחר תשובה לשאלת חקר, תהליך העיצוב מאפשר העלאת שלל רעיונות לקראת כמה חלופות עד לבחירת הכיוון הנכון. בהתאם לכך נמדדת מידת היצירתיות של התלמיד.

הפרויקט יבטא שליטה בשפה החזותית ובאמצעי העיצוב תוך כדי גילוי יכולת וירטואוזית טכנית בכלי העיצוב אשר עמדו לרשותו של התלמיד.

תהליך הלימוד בכיתה מתבסס גם על עקרונות הלימוד של PBL ומלווה בטיטות מרובות, משוב ואירוע מסכם.

PBL - ראשי תיבות לשלוש מתודות שונות

למידה מבוססת פרויקטים PBL: PROJECT BASE LEARNING

למידה מבוססת תוצר PBL: PRODUCT BASE LEARNING

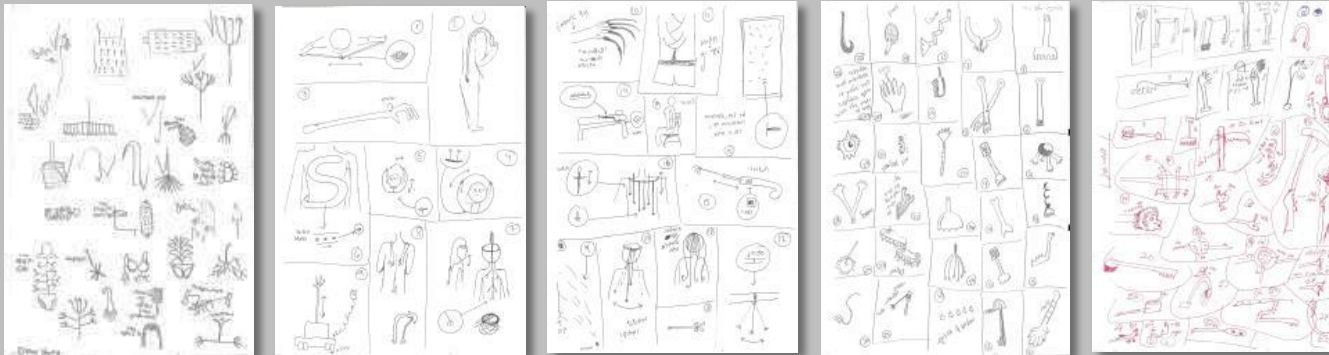
למידה מבוססת שאלה PBL: PROBLEM BASE LEARNING

מתודות אלו הן גישות הוראה קונסטרוקטיביסטיות שבהן תהליך הלימוד מאפשר לרכוש ידע ומיומנויות. מתודות אלו קשורות ללמידת חקר, אך המאפיין המיוחד שלהן הוא תהליך המוביל ליצירת תוצר אשר יוצג בסופו של התהליך בפני קהל. לתהליך שלושה יסודות בסיסיים:

• טיטות מרובות;

• משוב;

• אירוע מסכם.



טיטות מרובות
אתגר העיצוב: כיצד נגרד את הגב?
תלמידי מגמת אמנויות העיצוב
כיתה י"
תשע"ה
תיכון בגין ראש העין
מורה: אורית ערמון

מהדורה ניסויית תשע"ה-תשע"ז

מגמת אמנויות העיצוב

להרחבה מומלץ לקרוא גם:

["מעשה חושב", למידה מבוססת פרויקטים: מדריך למורה](#)

מכון ברנקו וייס: [למידה מבוססת פרויקטים](#)

אתר משרד החינוך: [חינוך לחשיבה – למידה מבוססת פרויקטים](#)

לימור ליבוביץ: [למידה מבוססת פרויקטים ואוריינות חזותית](#)

ארגון הלמידה

מהדורה ניסויית תשע"ה-תשע"ז

מגמת אמנויות העיצוב

ארגון הלמידה

העיצוב הוא תהליך רב-שלבי ומורכב, ובהתאם לכך בהמשך יפורטו:

- קריטריונים ברורים להערכת הפרויקט אשר ישפיעו על הגדרת מטרות ויעדי הלמידה.
- הקריטריונים יהוו בסיס לכתיבת מחוונים להערכה ומשוב במהלך התהליך ובמעמד הסיום.
- מאפיינים ודרישות ברורות לכל שלב בתהליך.

אנו ממליצים כי המורה המנחה יתייחס לנושאים הבאים:

- מתוך מטרה לאפשר גמישות בתהליך הלמידה, יש צורך במרחבי למידה משתנים בהתאם למשימות השונות. לדוגמה: השיעורים אשר יוקדשו לחיפוש מידע יאורגנו באופן שונה משיעורים אשר יוקדשו להעלאת רעיונות. שיעורים מסוימים יוקדשו לעבודה במליאה, אחרים יוקדשו לעבודה בקבוצות, לשיחה של תלמידי הכיתה או לעבודה פרטנית.
- לכל אחד מהתלמידים חוזקות וחולשות, חלקם בעלי דמיון רב, אך חסרים את המיומנויות של איסוף מידע, ואילו אחרים דלים ברעיונות או חוששים מביקורת. מטרתנו להגדיל את סל המיומנויות של כל תלמיד. לתלמיד החולם ופורץ הדרך נסייע לנסח שאלות, ואילו לתלמיד הלוגי נסייע לצאת מהמסגרת ולמצוא את היוצר שבו.

עבודת גמר בהיקף של 5 יח"ל

מטרות עבודת הגמר בנושאים העוסקים בעיצוב מוצר או תקשורת חזותית:

- התנסות בעיצוב מוצר/סדרה משלב הגדרת אתגר העיצוב ועד הצגת התוצר/סדרה באירוע מסכם;
- מתן ביטוי לידיעותיו ולמיומנותיו של התלמיד בנושאים שאותם למד במסגרת לימודי העיצוב;
- התנסות בעבודת צוות כחלק ממיומנויות המאה ה-21;
- הערכה וציון של בוחן חיצוני אשר ישוקלל עם ציון המגן עבור תעודת הבגרות.

לעבודת גמר מאפיינים ברורים:

- נקודת התחלה ונקודת סיום ברורות;
- מטרות ויעדים ברורים;
- שימוש במערך מוגדר של משאבים.

עבודת גמר בהיקף של 5 יח"ל מהווה 60% מציון מקצוע ההתמחות, והיא כוללת:

- תיק פרויקט אשר מתעד את שלבי העבודה – התיק יוגש להערכת בוחן מראש;
- תוצר/סדרה אשר יוצגו בתערוכה לקראת מועד אירוע מסכם;
- פרזנטציה באירוע מסכם – הפרזנטציה מלווה בהסבר של התלמידים ומצגת מלווה;
- מיומנויות ביצוע תוצר/סדרה.

ציון עבודת הגמר (60%) ישוקלל עם ציון תלקיט פרק יסודות העיצוב (20%) וציון תיק עבודות משנים קודמות (20%) = 100%

במה שונה עבודת גמר בהיקף של 5 יח"ל מפרויקט בהיקף של 3 יח"ל?

מפגש עם המציאות זו התשובה. עבודת הגמר תתמקד באחד משלושת המסלולים:

1. **דו-שיח:** נקודת המוצא לאתגר העיצוב - עבודה בשיתוף קבוצת מטרה.

למשל: קהילת קשישים, גני ילדים, בית הספר, עמותה (מילב"ת, עמותת "לתת", עמותת "יד שרה", עמותת "תנו לחיות לחיות"), תנועת נוער, עירייה או מועצה אזורית, גוף תרבותי בעיר, כמו ספרייה או תיאטרון נוער, ועוד ... פיתוח המוצר/סדרה ילווה במפגש עם קבוצת המטרה ובדו-שיח רצוף תוך כדי ביצוע תצפיות, שאלונים או ראיונות ושיתוף בקבלת החלטות.

2. **"פס ייצור":** העיצוב מושפע משיקולים וגורמים שונים באותה עת. לדוגמה: חומר, טכנולוגיית ייצור, אחסון, איכות הסביבה,

שיווק, הנדסת אנוש, דרישות לקוח, תחרות וחדשנות - כל אלו משפיעים על המעצב.

מפגש והיכרות עם מערכת יצרנית, כמו מפעל, בית מלאכה, עסק קיים, יאפשרו לתלמיד להכיר את תהליך העיצוב מקרוב.

המטרה: עיצוב חדשני או הגשת הצעה לשיפור הקיים.



דוגמה: ראו אריזות עבור מפעל "דוקרט" למעבר למצגת לחץ כאן

3. **בהשראתו:** גורם השראה הוא אחד מיסודות תהליך העיצוב. העמקה בגורם השראה תהווה בסיס לעבודת הגמר.

למשל: עיצוב בהשראת הטבע, עיצוב בהשראת פיתוח טכנולוגי חדשני, עיצוב בהשראת סגנונות וזרמים מתחום תולדות האמנות או תולדות העיצוב, עיצוב כמחווה ליוצר/ת: מעצב/ת, צלם/ת, אמן/נית פלסטי, אדריכל/ית, במאי/ת, סופר/ת, כוראוגרף/ית, תקופה, ועוד... התהליך יאפשר העמקה במחקר היסטורי או מחקר נושאי (תמטי), ובהמשך בניית גיליונות השראה כחלק מהתהליך.

כל אחת משלוש האפשרויות אשר הוצגו בעמוד 20 תשפיע על תהליך העיצוב של תהליך החקר והתיעוד. הצוות יציין את המסלול הנבחר מבין השלושה על גבי טופס ההגשה של הצעת עבודת הגמר אשר יועבר לפיקוח - ראו נספח א'.

בנוסף:

- עבודה בהיקף של 5 יח"ל תיעשה בצוות של שני תלמידים.
- עבודה בהיקף של 5 יח"ל מאפשרת העמקה ביכולת הווירטואוזית בכלי העיצוב (תוכנות גרפיות, הנפשה [אנימציה], עיצוב ל-WEB, תוכנות לעיצוב תלת-ממד, הדפסה תלת-ממדית).
- עבודה בהיקף של 5 יח"ל מאפשרת התנסות בפרזנטציה בפני קהל כולל הכנת מצגת מלווה.
- עבודה בהיקף של 5 יח"ל מחייבת כתיבה והכנת תיק פרויקט והגשתו למורה הבוחן לבדיקה עד 21 יום לפני מועד הבחינה.

למי מיועדת העבודה?

עבודת גמר בהיקף של 5 יח"ל מיועדת לתלמידי כיתה י"ב אשר לומדים את מקצוע ההתמחות: עיצוב.

למי הזכות להגיש עבודת גמר?

- תלמיד אשר למד באופן סדיר את מקצוע ההתמחות, מכיתה י'.
- תלמיד העומד בכל החובות והמשימות המוטלות על כל תלמידי הכיתה: הערכה לקראת ציון גמר דורשת הצגה של תלמידי המשקף למידה של פרק יסודות העיצוב ותיק עבודות (מעבדת עיצוב).

באילו תחומים ניתן להתמקד?

בתחומים עיצוב מוצר, תקשורת חזותית, איור, עיצוב ל-WEB, הנפשה (אנימציה).
ניתן ורצוי לשלב בין שני תחומים במסגרת עבודת גמר, למשל עיצוב מוצר ותוצרים מלווים (לוגו, אריזות, ספר הוראות, אתר, כרזת פרסום או כרזה מידענית, סרטון מלווה ועוד).

האם הגשת עבודת הגמר מתקיימת בפני בוחן חיצוני?

תוצרי פרויקט הגמר ותיק פרויקט יוצגו בפני בוחן חיצוני.
תיק פרויקט ישקף את כל תהליך פיתוח הפרויקט, משלב חיפוש אחר אתגר העיצוב ועד להגשה להרחבה. ראו עמודים 31-41.
תערוכת תוצרים תוקם על ידי תלמידי הכיתה לקראת הבחינה. ראו עמודים 46-47.
הקריטריונים לבחינת עבודת הגמר מפורטים בעמודים 31-32.

האם יש צורך באישור נושא עבודה על ידי הפיקוח?

יש להגיש אישור לעבודת גמר לפיקוח עד 15 בנובמבר כל שנה.
בנספח א' בעמודים 66-69 מצורף טופס בקשה לאישור עבודת גמר.
טופס יוגש דרך "[מערכת מוקד מקצוע](#)" בלבד.

עבודה תוגש בשפה העברית.

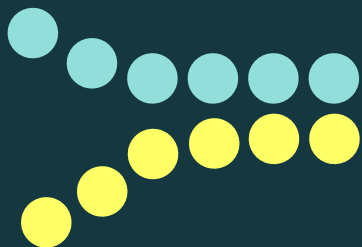
עבודה בצוות

מורכבות הפרויקט והיקפו מחייבים בניית צוותי עבודה.
הפרויקט והתוצרים הם תוצאה של עבודת צוות המורכב מזוג תלמידים (במידת הצורך ניתן ליצור צוות של שלושה תלמידים).
חברי הצוות יכינו תכנית עבודה ויחלקו ביניהם את המשימות.
שלב עיצוב התוצרים דורש חשיבה על אודות אופן חלוקת המשימות בין חברי הצוות - בהמשך ארבעה מודלים.



כתיבת מכוון העיצוב תוצאה של שיח והגדרת מטרות על ידי הצוות

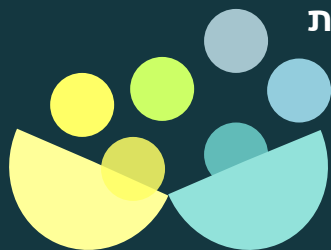
מחקר עיצוב
חלוקת משימות ונושאי עניין
בין חברי הצוות



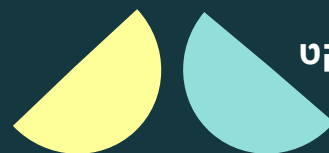
למידה בחברותה
העלאת שלל רעיונות



כל אחד ואחת מחברי הצוות
תורם לעיצוב הסדרה



הכנת המצגת לקראת
אירוע מסכם



עריכת תיק הפרויקט

תערוכת תוצרים משותפת



מודל ראשון:

שיתוף מלא של חברי הצוות בכל אחד מהתוצרים

מודל שני:

סדרה הכוללת כמה תוצרים ובה כל אחד מהתלמידים

אחראי ל-50%

מודל שלישי:

אתגר העיצוב יוביל לעסוק בתחומים שונים בשדה העיצוב

מודל רביעי:

עיצוב שני פתרונות - אלטרנטיבות חלופיות לאתגר

העיצוב אשר יוצגו בפני הבוחן

מה יכלול הפרויקט?

היקף	אפשרויות פיתוח	מודלים צוותיים	
<p>הפרויקט מורכב מסדרה הכוללת לפחות שישה תוצרים שונים.</p> <p>דוגמה - משחק: אריזה, לוגו, סדרת קלפים, משטח משחק, דף הוראות ומוצר מתנה נלווה.</p>	<ul style="list-style-type: none"> משחקים אפליקציה מורכבת הצעה לאתר אינטרנט סדרת מוצרים סדרה בתחום התקשורת החזותית שילוב בין עיצוב מוצר ועיצוב גרפי עבור אתגר העיצוב <p>הערה: אלו רק חלק מהאפשרויות.</p>	<p>מודל ראשון - חברי הצוות מציגים תוצרים פרי תכנון משותף.</p>	1
<p>הפרויקט מורכב מסדרה הכוללת לפחות שישה תוצרים שונים.</p> <p>דוגמה - משחק: תלמיד א: אריזה, עמדת מכירה ומוצרי מתנה תלמיד ב: לוגו, סדרת קלפים, משטח משחק או דף הוראות.</p>	<ul style="list-style-type: none"> משחקים אפליקציה מורכבת הצעה לאתר אינטרנט סדרת מוצרים סדרה בתחום התקשורת החזותית שילוב בין עיצוב מוצר ועיצוב גרפי עבור אתגר העיצוב 	<p>מודל שני - התלמידים יחלקו ביניהם את המטלות בהתאם לאתגר העיצוב.</p> <p>כל אחד מחברי הצוות יבחר את התחום המועדף עבורו, במילים אחרות - כל אחד מחברי הצוות אחראי ל-50% מהתוצרים.</p>	2

מגמת אמנויות העיצוב

מהדורה ניסויית תשע"ה-תשע"ז

היקף	אפשרויות פתוח	מודלים צוותים
<p>הפרויקט מורכב מסדרה הכוללת לפחות שישה תוצרים שונים.</p> <p>דוגמה - משחק לכלבים: תלמיד א: יעצב שלוש אופציות עבור משחק לכלבים.</p> <p>תלמיד ב: יעצב את התדמית, למשל: לוגו, אריזה למשחק, חוברת הוראות או כרזת פרסום.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • עיצוב מוצר ועיצוב גרפי הכולל ערכת הסברה בהתאם • עיצוב מוצר וערכת תדמית • עיצוב תדמית ועיצוב אתר אינטרנטי • עיצוב מוצרים ועיצוב אריזות • עיצוב משחקים כולל ערכת אריזה ותדמית או ערכת הסברה <p>הערה: אלו רק חלק מהאפשרויות.</p>	<p>מודל שלישי - אתגר העיצוב יוביל לעסוק בתחומים שונים בשדה העיצוב.</p> <p style="text-align: right;">3</p>
<p>הפרויקט מורכב מסדרה הכוללת לפחות שישה תוצרים שונים.</p> <p>דוגמה - משחק לכלבים: כל אחד מחברי הצוות יציע שלוש חלופות שונות לרעיון.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • בהמשך להגדרת אתגר העיצוב ותהליך החקר כל אחד מהתלמידים יציע חלופות לסדרה בתחום עיצוב מוצר או עיצוב גרפי. 	<p>מודל רביעי - בהמשך לאתגר העיצוב התלמידים יעצבו במקביל חלופות שונות, במילים אחרות - יוצגו פתרונות שונים לבעיה.</p> <p>התלמידים יהיו שותפים להגדרת הנושא לתהליך המחקר, יערכו תהליך משותף של רפלקציה. בתום התהליך יוגש תיק פרויקט משותף. במעמד אירוע מסכם יוצגו שתי החלופות בתערוכה.</p> <p style="text-align: right;">4</p>

כמה מילים על אודות הערכה מעצבת והערכה מסכמת במעבדת העיצוב

בשל אופייה הייחודי של כל עבודה, קיים קושי להגיע להסכמה והאחדה של קריטריונים לשיפוט והערכה. לפיכך הוגדרו שתי רשימות של קריטריונים כבסיס לתהליך הערכה:

• קריטריונים מחייבים

• קריטריונים לבחירה

בחירת הקריטריונים חשובה למיקוד תהליך העיצוב, שכן אי אפשר לצפות כי היקף הלימודים יאפשר להקיף את כל הגורמים וההיבטים אשר משפיעים על הפרויקט, מדובר בתהליך רחב מדי. לפיכך התלמידים בהנחיית המורה יבחרו את סל הקריטריונים והגורמים שאליהם יתייחסו. אלו גם ישמשו בסיס להערכת הפרויקט בסיום התהליך.

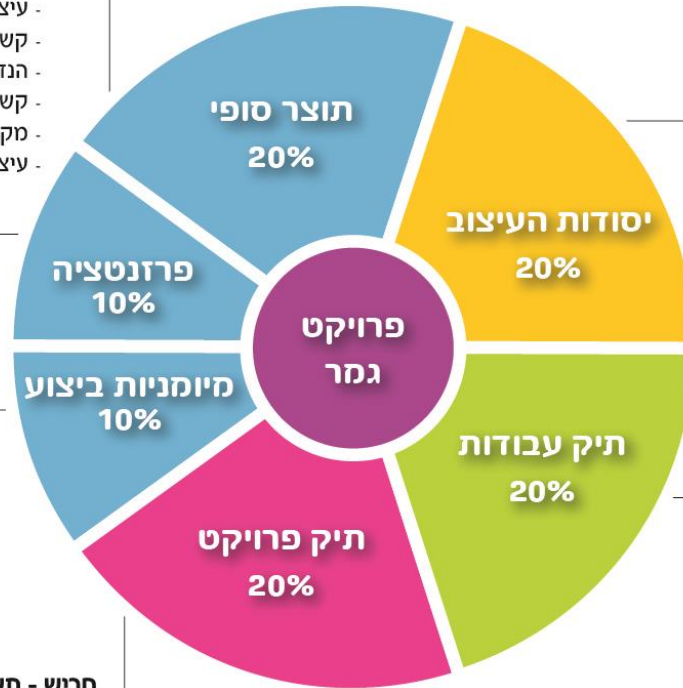
תהליך הערכה מתקיים בשני שלבים:

- **הערכה מעצבת:** זו תתקיים לאורך כל תהליך העבודה. מטרתה: לשפר את מיומנויות החשיבה והביצוע, לזהות נקודות קושי וחוזק, לדון בייחודיות ובמקוריות של הרעיונות השונים, לסייע לתלמיד לבחור את הפתרון הנכון מבין ההצעות השונות שהוא מציג.
 - **הערכה מסכמת** (בחינת הבגרות): כפי שהודגש, לתהליך הלימוד ערך שווה לתוצר הסופי, ולפיכך הקריטריונים שהוגדרו מתייחסים לפרק יסודות העיצוב, לתיק עבודות, לתהליך חקר ופיתוח התוצר, לתוצר עצמו ולאופן הגשתו.
- כמה מילים על הערכת עמיתים:** המעורבות של התלמידים בבחירת הקריטריונים להערכה ומעורבותם בתהליכי הערכה, תורמות להעמקה בבניית תהליך העיצוב והגורמים המשפיעים עליו. רצוי לעודד אקלים לימודי-חברתי המאפשר הערכת עמיתים לאורך כל תהליך הלימוד. מומלץ לשלב הערכת עמיתים מכיתה י', ולא להשאיר מיומנות זו לכיתה י"ב.

מגמת אמנויות העיצוב

מהדורה ניסויית תשע"ה-תשע"ז

הערכת פרויקט גמר



יסודות העיצוב:

בבחינת הבגרות בכיתה י"ב יוצג התלקיט לבוחן ובו מטלות ביצוע עיוניות בכל אחד מששת פרקי הלימוד. לדוגמא: בוחן, מבחן, עבודה, מצגת מלווה בהרצאה, מערך שער, משחק, כתיבה, אוצרות לתערוכה ועוד.

4 מיני פרויקטים

מלווים בתיק פרויקט המשקף את תהליך העיצוב בכל פרויקט

חובה להציג 2 מתוך הנושאים הבאים:

- תהליכי הפשטה
- מדו מימד לתלת מימד
- עיצוב אריזות
- מחומר לצורה
- משפחה/סדרה
- עבודה אחת לפחות תתמקד בתכנון בתלת ממד

הנצה - עיצוב קונספט

קריטריונים מחייבים:

- חדשנות

- היקף העבודה

קריטריונים לבחירה מתוך רשימה:

- שימוש במרכיבים חזותיים (קו, צורה, צבע, קומפוזיציה)

- קשר בין מימד רעיוני לטקסט החזותי

- עיצוב טיפוגרפיה

- קשר בין שימושיות לנראות

- הנדסת אנוש

- קשר בין חומר וצורה

- מקורות השראה ומקורות תרבותיים

- עיצוב בר קיימא

פרזנטציה:

פרזנטציה: יושם דגש על אופן ההגשה ואיכות המצגת (מבחינת תוכן ועיצוב גרפי).

מיומנויות ביצוע:

יכולת שליטה בתוכנות גרפיות או תוכנה לעיצוב תלת ממדי או בטכנולוגיה עיבוד חומר. 2 תוכנות חובה.

חריש - תשתית עיצוב

הגדרת מטרות ויעדים לפרויקט וכתיבת מכון עיצוב

זריעה - מחקר עיצוב

בהמשך לשאלה: מה אני רוצה וצריך לדעת לקראת

עיצוב המוצר/תקשורת חזותית, התלמיד יאסוף מידע

ויעבד אותו בלפחות שניים מתוך חמש אפשרויות:

מחקר היסטורי/מחקר משתמשים/מחקר צורני/מחקר חומרי,

מחקר טרנדים.

נביטה - רעיון עיצוב

העלאת מספר רב של רעיונות תוך שימוש במודלים דו ותלת ממדיים.

פרויקט גמר בהיקף של 5 יח"ל

יסודות העיצוב	תלקיט אשר משקף למידה בהתאם לתכנית הלימוד. עבור כל אחד משישה פרקי הלימוד יוגש תוצר. לדוגמה: בוחן, מבחן, עבודה, מצגת מלווה בהרצאה, מערך שער, משחק, כתבה, אוצרות לתערוכה ועוד.		20%	
תיק עבודות כיתות י, יא	יוצגו ארבעה מיני פרויקטים משנים קודמות מלווים בתיק פרויקט המשקף את תהליך העיצוב בכל פרויקט.		20%	
פיתוח – תיק פרויקט	הגדרת מטרות ויעדים לפרויקט וכתובת מכוון עיצוב	חריש	20%	
	בהמשך לשאלה: מה אני רוצה וצריך לדעת לקראת עיצוב המוצר? התלמיד יאסוף מידע ויעבד אותו בלפחות שניים מתוך חמש אפשרויות: מחקר היסטורי / מחקר משתמשים / מחקר צורני / מחקר חומרי / מחקר טרנדים	זריעה		
	העלאת מספר רב של רעיונות תוך כדי שימוש במודלים דו-ממדיים ותלת-ממדיים	נביטה		
תוצר סופי	חדשנות	קריטריונים מחייבים	הנצה	20%
	היקף הפרויקט			
	שפה חזותית			
	קשר בין ממד רעיוני וטקסט חזותי			
	טיפוגרפיה			
	קשר בין שימושיות ונראות			
	הנדסת אנוש			
	קשר בין חומר וצורה			
	מקורות השראה ומקורות השפעה			
עיצוב בר קיימא				
	מיומנויות ביצוע (יכולת שליטה בתוכנות גרפיות או תוכנה לעיצוב תלת-ממדי או בטכנולוגיה של עיבוד חומר)		10%	
	פרזנטציה: אופן ההגשה ואיכות המצגת		10%	
	ציון סופי		100%	

מגמת אמנויות העיצוב

מהדורה ניסויית תשע"ה-תשע"ז

תיק פרויקט - עבודת גמר

מהדורה ניסויית תשע"ה-תשע"ז

מגמת אמנויות העיצוב

תיק פרויקט - עבודת גמר

תיק הפרויקט מתעד את תהליך העיצוב לרבות קשיים ופתרונות שצפו במהלך הפיתוח.

מטרת תיעוד התיק לתת לכותבים ולקורא (בוחן) אפשרות לבצע רפלקציה על העבודה.

תיק הפרויקט נועד לתעד את תהליך הלמידה שהצוות עובר, להראות כיצד הוא חושב, אילו שאלות הוא מעלה, מה הן המשימות שהוא מציב לעצמו, וכיצד הוא מתמודד עם משימות אלו.

לתיק מאפיינים ייחודיים:

- **בעלות** – התיק שייך לצוות והוא מנהל אותו.
- **מבנה ברור** – החומרים בתיק מסודרים באופן ברור.
- **מגוון** – התיק מכיל מגוון של פריטים ענייניים.
- **שימושיות** – הצוות מצרף חומרים שימושיים לעבודתו.
- **מקוריות** – תיק הפרויקט ייחודי לכל צוות בכיתה.
- **דינמיות** – התיק משקף את התפתחות הפרויקט.
- **רפלקציה** – התיק מאפשר לעקוב אחר העבודה במטרה לשפר ולתקן את הפרויקט עד למעמד אירוע מסכם.

בהמשך מתוארים ארבעה שלבים שונים אשר יתועדו משלב הגדרת אתגר העיצוב במכוון העיצוב ועד לאירוע מסכם. לכל אחד מהשלבים מטרות, מאפיינים ומיומנויות ייחודיות.

מגמת אמנויות העיצוב

מהדורה ניסויית תשע"ה-תשע"ז

תיק פרויקט - עבודת גמר

הערה: תהליך העיצוב בניגוד למחקר מדעי אינו תהליך ליניארי, העיצוב מעודד העלאת כמה כיוונים אפשריים לפתרון. השאלה **"מה אני צריך ורוצה לדעת למען השגת המטרה"** תוביל למחקר ואיסוף מידע בתחומים שונים. הדרך לפתרון חדש דורשת איסוף מידע, אנליזה ובהמשך סינתזה, זאת אומרת - פירוק והרכבת הידע לקראת תוצר חדש. ניתן לתאר את תהליך העיצוב כהליכה בספירלה תלת-ממדית או הליכה קדימה ואחורה.

אתגר העיצוב
מעודד העלאת שלל רעיונות
לקראת פתרון מועדף.
העיצוב בהיותו בין-תחומי ורב-
תחומי מוביל לאיסוף מידע
בנושאים שונים. התהליך דומה
להליכה קדימה ואחורה
ולכיוונים שונים.

הצגת האתגר
הצגת הבעיה

החלטה

עיצוב סדרה / מודל לתצוגה

הגשה



בתהליך יתועדו ארבעה שלבים. בעמודים 35-42 מתוארים בהרחבה מטרות ומאפיינים של כל שלב:
 תיק הפרויקט ייכתב ויעבור עריכה לאורך כל השנה וישלח אל הבוחן לקריאה והערכה – עד 21 יום לפני הבחינה.

היקף	מאפייני השלב	
עד שני עמודים	מכוון העיצוב	חריש
20-30 עמודים	<p>מחקר עיצוב: נשאלת השאלה: מה אנחנו צריכים ורוצים לדעת כדי להשיג את המטרה? מטרתו של שלב זה ליצור גוף ידע הדרוש לקראת עיצוב המוצר. שלב זה דורש איסוף ידע מתחומים שונים ועיבוד הידע: היכרות ותיאור של קהל המטרה; היכרות ותיאור של הגורם שעמו הצוות יעבוד: עמותה, ארגון, מפעל, עסק, אדם פרטי, אדריכל סגנון וזרם ועוד; סקירת מוצרים שעוצבו למטרה דומה. ההנחה היא שאין מוצרים העונים על הצרכים שהפרויקט אמור לספק. אם קיים מוצר דומה, הכרתו יכולה להוסיף כיווני חשיבה חדשים. סקירה ספרותית הכוללת: הגדרת מושגים וידע העוסק בכל נושא נדרש: חומר, כללי בטיחות, גורמי הנדסת אנוש, קיימות. יתועדו וינתחו מקורות השראה, ויוכנו דפי השראה וגיליונות אווירה. ייבדקו עקרונות מדעיים וטכנולוגיים, במידת הצורך. ייבדק גורם החדשנות בפרויקט. ייעשה שימוש בלפחות שתיים מתוך המתודות: מחקר עיצוב היסטורי - מחקר המתמקד בהיסטוריה של המוצר / מחקר צורני או חומרי / מחקר תיאורי - ניתוח מוצרים / מחקר טרנדים / מחקר משתמשים - התבוננות והיכרות עם קהל המטרה, ראיונות, צילום, סקרים אצל קהל המטרה / מחקר עיצוב דרך ניסוי.</p>	זריעה
	פרק זה ילווה בסיכום, ובו מסקנות ברורות אשר יסבירו את הגורמים והשיקולים אשר משפיעים על קבלת ההחלטות ועל פיתוח הפרויקט.	
	פרק זה ילווה ברשימה ביבליוגרפית אשר כוללת לפחות שלושה מקורות ביבליוגרפים רלוונטיים. יש להציגם לפי כללי הכתיבה המקובלים (ראו נספח ט"ו).	

<p>שלל הרעיונות בדרך לפתרון הרצוי. רצוי להשתמש בחברי הכיתה ליצירת סיעור מוחות משותף בכל דרך אפשרית: מפות חשיבה, משחקים, שימוש בפתקיות, שימוש בגירוי אקראי ובצילומים; שיחה בין חברי הכיתה. המחשת הרעיונות תתועד במלל, ברישומים, בצילומים במודלים ראשוניים, סרטונים ובכל כלי שיסייע לתלמיד לקראת העלאת שלל רעיונות.</p>	<p>רעיון - IDEATION שלל רעיונות הגיוניים ולא הגיוניים בדרך לפתרון</p>	<p>נביטה</p>
<p>שלב זה ילווה בסקיצות מרובות. אלו יהוו בסיס לעיצוב סופי של התוצרים לקראת התערוכה והאירוע המסכם. התוצרים המצולמים יוצגו בתיק פרויקט כתצלומים או סרטונים בליווי הסבר על אודות השיקולים והקריטריונים אשר השפיעו על העיצוב.</p>	<p>גיבוש הקונספט הסופי לקראת הגשה בפני בוחן חיצוני</p>	<p>הנצה</p>
<p>התערוכה והאירוע הם השלב האחרון בפרויקט. תפקידם לאפשר לתלמיד להציג את תהליך העיצוב ואת התוצר הסופי שהוא פרי התהליך. תיק הפרויקט ישמש מקור הידע עבור הצוות, ואלו יבחרו מה להציג וכיצד. תיק הפרויקט יוגשו לבוחן חיצוני עד 21 יום לפני מועד האירוע המסכם לצורך הערכה והיכרות עם הפרויקט.</p>		<p>תערוכה ואירוע מסכם</p>
	<p>מומלץ להוסיף ארבעה מסמכים: <ul style="list-style-type: none"> • מסמך ארגון עבודת הצוות (חלוקת אחריות ומשימות) • מסמך ארגון משימות • מסמך ארגון הזמן • מחווני משוב </p>	<p>הערה 1</p>
<p>לאורך העבודה יש לציין מקורות מידע וביבליוגרפיה ולתת קרדיט גם עבור שימוש בתצלומים, תמונות, איורים ומקורות השראה ראו נספח עמוד: 76-77.</p>		<p>הערה 2</p>
<p>את האירוע המסכם תלווה מצגת. זו אינה מחליפה את "תיק פרויקט". תפקידה ללוות את הצגת הפרויקט ואת הסברי הצוות. ראו נספח עמוד 74-75.</p>		<p>הערה 3</p>

D1: חריש - תשתית עיצוב*

תוצר:

מכוון עיצוב, מסמך תמציתי שאורכו עד שני עמודים;
סיכום בנקודות של עיקרי הדברים;**
למסמך אופי תמציתי וברור, אך הוא לא סגור ומהודק.

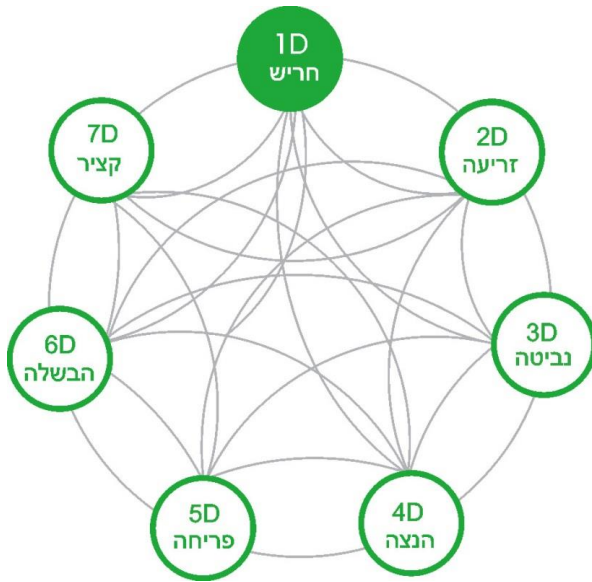
הכנת הקרקע לתחילתו של פיתוח פרויקט; קביעת היקף הפרויקט, יעדים,
מטרות ואבני דרך; פירוט מכלול היבטים ידועים ולא ידועים.

המטרות:

תיאום ציפיות;

התייחסות לרוח הזמן, לאוסף התכונות במוצר ולאילוצים;

ציון הקריטריונים אשר ישפיעו על קבלת ההחלטות בהמשך התהליך;***
הגדרה מדויקת של התחומים שאליהם לא נתייחס בפרויקט.

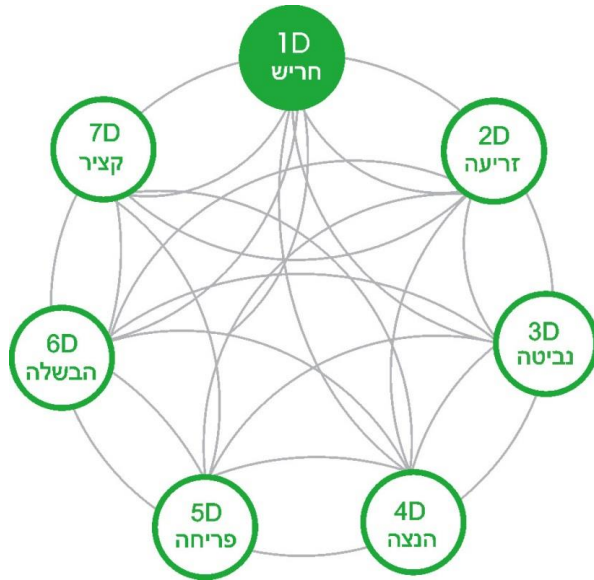


* מתוך: פרופ' עזרי טרזי, [D2 חדשנות דרך חשיבה עיצובית](#), עמודים 29-58, 2013 כל הזכויות שמורות לסטודיו טרזי בע"מ, הוצאת פנזא מעבדת תפישתית בע"מ

**שם, עמוד 34

***שם, עמוד 38

D1: חריש - תשתית עיצוב



נשאל את השאלות העיקריות, למשל:
מהי החשיבות של ההזדמנות או אתגר זה?
מה נרצה לעשות טוב יותר או באופן שונה בתחום זה?
מה מציק בנוגע למצב זה?
אילו הזדמנויות חדשות מצויות במצב זה?
מה במצב זה מלהיב באמת?
אילו סיכונים ראוי ליטול? אילו סיכונים נחוצים?
את מה אנו מקווים לשמר, לבצע או להשיג?
את מה חשוב להרחיב, להגביר או לשפר?

להרחבה: ראו אתר המגמה, [חומרי לימוד, מעבדת עיצוב](#), פרק 4

D2: זריעה - מחקר עיצוב*

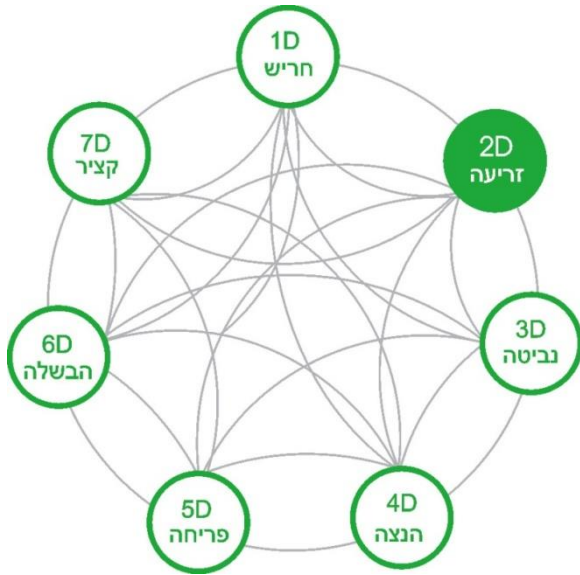
תוצר: מחקר עיצוב

לימוד הנושאים החדשים כתוצאה ממכון העיצוב;
בשלב זה נשאלת השאלה: מה אנחנו צריכים ורוצים לדעת כדי להשיג את המטרות?
המטרות:

להעשיר את תהליך העיצוב במגוון חומרי גלם;
חיפוש אחר ידע נדרש;
יצירת תשתיות לצמיחתם של רעיונות.

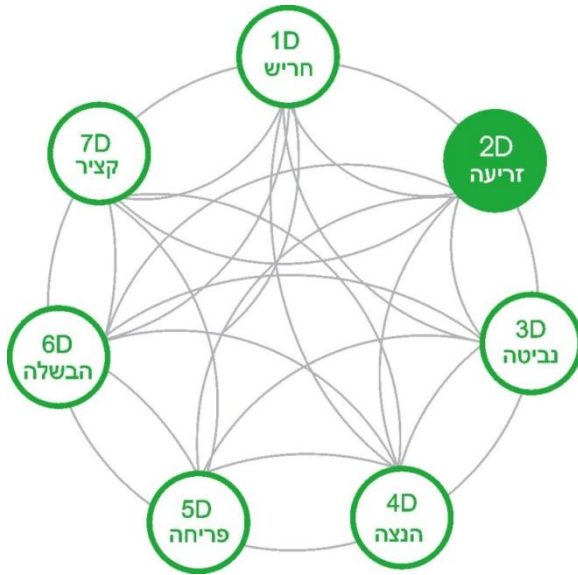
בתהליך יבואו לידי ביטוי שתיים מבין האפשרויות:

מחקר עיצוב היסטורי, מחקר צורני,
מחקר טרנדים, מחקר עיצוב דרך ניסוי, מחקר משתמשים,
מחקר איכותני הדורש מהמעצב להיות נוכח בשדה המחקר ולהיעזר בלקוח - קהל המטרה.



* מתוך: פרופ' עזרי טרזי, [D2 חדשנות דרך חשיבה עיצובית](#), עמודים 98-59, 2013 כל הזכויות שמורות לסטודיו טרזי בע"מ, הוצאת פנזא מעבדת תפישתית בע"מ** שם, עמודים 97-66.

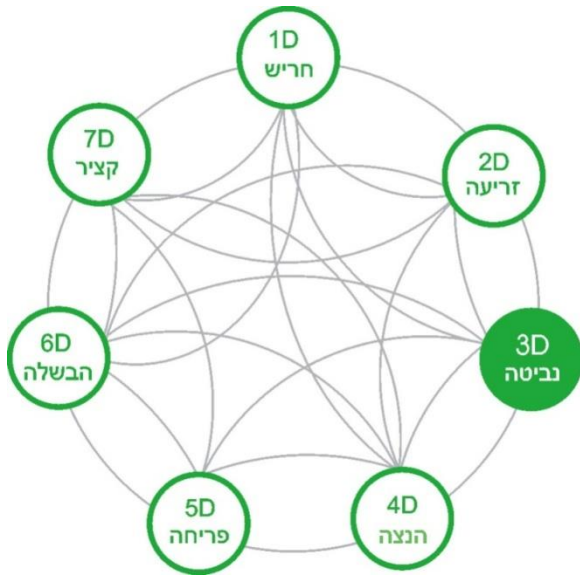
D2: זריעה - מחקר עיצוב



נשאל את השאלות העיקריות:

- מהו המידע שברשותנו?
- מהו המידע שאנחנו צריכים ורוצים להשיג?
- אילו מקורות מידע מצריכים בדיקה?
- מי עוד מעורב בנושא? עם מי רצוי לדבר?
- מה מונע לבצע את מה שאנחנו רוצים/צריכים לעשות?
- אילו נתונים חשוב ביותר לבחון?
- אילו חוטים או סוגיות עוברים דרך כל הנתונים הללו?
- באילו תבניות אנו מבחינים בתוך הנתונים הללו?
- לאילו עניינים או הזדמנויות עלינו להתייחס תחילה?

להרחבה: ראו אתר המגמה, [חומרי לימוד ותוכן דיגיטלי, עיצוב, חומר לימוד בעיצוב](#)



D3: נביטה - רעיון עיצוב*

תוצר: רעיונות רבים ככל האפשר

המחשתם על ידי סקיצות מהירות, דו-ממדיות ותלת-ממדיות

מטרה: העלאת שלל רעיונות שונים ומשונים הנובעים

מסביבה התומכת ביצירתיות, דמיון ותשוקה לשפר ולהגיע לתוצרים.*

תהליך זה מחייב אקלים כיתתי המונע ביקורת ושיפוטיים,

מעודד ריבוי לצורך בניית "מחסן רעיונות"*** עם אפשרות של חיבור ושיפור החלופות השונות.

* מתוך: פרופ' עזרי טרזי, [ד3 חדשנות דרך חשיבה עיצובית](#), עמודים 105-124, 2013, כל הזכויות שמורות לסטודיו טרזי בע"מ,
הוצאת פנזא מעבדת תפישתית בע"מ שם, עמוד 115,
** שם, עמוד 124

להרחבה ועיון ראו [חומרי לימוד בעיצוב](#)

D3: נביטה - רעיון עיצוב*

שלב זה יתאפיין בעידוד היצירתיות תוך כדי שימוש במתודולוגיות שונות ומגוונות להעלאת רעיונות רבים ככל האפשר, למשל:

שימוש בסיעור מוחות, מפות חשיבה, דפי אווירה, חשיבה מטפורית, גירוי אקראי, שימוש בתמונות,

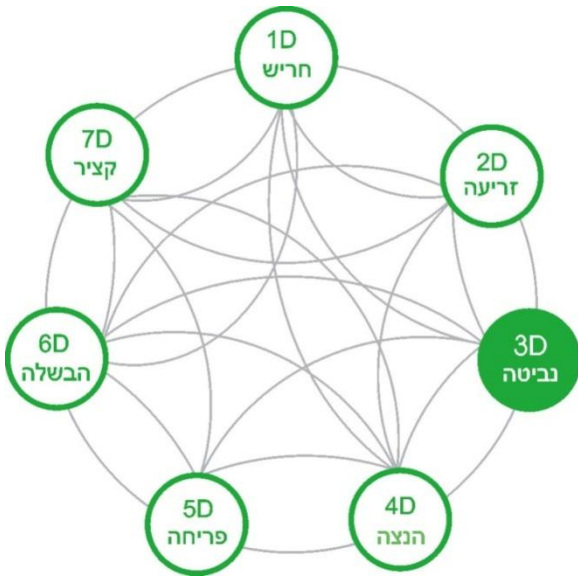
חברותה - ניצול המשאב האנושי של הכיתה ליצירת בנק רעיונות.**

בסיום שלב זה נקיים דיון כיתתי ונאפשר הערכת עמיתים.

מטרה: לאפשר לתלמיד לקבל חוות דעת מהמורה המנחה וחבריו לתהליך.

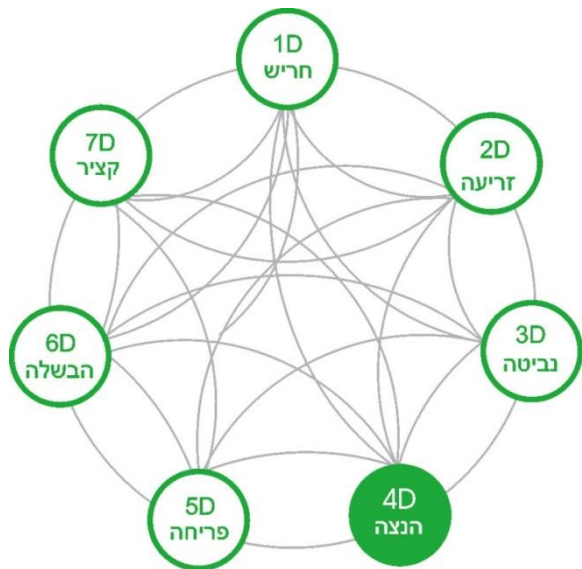
הרעיונות והאפשרויות יוצגו גם בפני גורמים המעורבים בפרויקט: קהל מטרה, נציג עמותה, מנהל מוצר או איש שיווק במפעל/עסק ועוד.

שותפים לדרך יסייעו בבחירת הכיוון הנכון לפיתוח הפרויקט.



* מתוך: עזרי טרזי, [D2 חדשנות דרך חשיבה עיצובית](#), עמודים 99-132, 2013 כל הזכויות שמורות לסטודיו טרזי בע"מ, הוצאת פנזא מעבדת תפישתית בע"מ.

** להרחבה ועיון ראו גם: אתר המגמה - [חומרי לימוד ותוכן דיגיטלי / מעבדת העיצוב](#)



D4: הנצה – עיצוב קונספט*

אינטגרציה של הרעיונות השונים** צמצום שלל הרעיונות לכדי מספר מצומצם של אפשרויות.

שלב זה יתאפיין ברצון להמחיש באופן ברור ותקשורתי את הרעיונות השונים, ולכן נעשה שימוש בהמחשות בעזרת סקיצות מאוירות, סקיצות ממוחשבות, ומודלים תלת-ממדיים. המחשת הרעיונות השונים מאפשרת קבלת משוב.

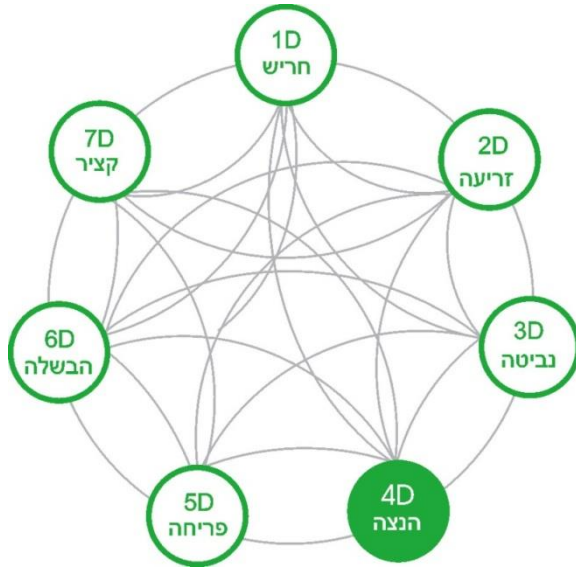
*מתוך: פרופ' עזרי טרזי, [D4 חדשנות דרך חשיבה עיצובית](#), עמודים 133-152, 2013 כל הזכויות שמורות לסטודיו טרזי בע"מ, הוצאת פנזא מעבדת תפישתית בע"מ.
** שם, עמוד 135.

סיום תהליך בשלב עיצוב קונספט

תלמידי מעבדת העיצוב בבית הספר עוסקים בדיון ובניית קונספט בלבד. מגבלות של זמן, מקום, יכולות טכניות וכמובן בשלות מקצועית, כל אלו מונעות ליישם בפועל את הרעיונות המצוינים. תהליך העיצוב יסתיים בשלב זה באירוע מסכם בפני קהל. בהמשך למתודות הוראה באמצעות עיצוב (DBL) והוראה באמצעות פרויקטים (PBL) לתהליך הלימוד שלושה יסודות בסיסיים: טיוטות מרובות, משוב ואירוע מסכם.

אירוע מסכם יתקיים פעמיים בכיתה יב כמפורט:

- בחינת מתכונת
- בחינת בגרות בפני בוחן חיצוני



להמשך קריאה על אודות תהליך העיצוב על פי 2D עבור שלבים - 5D: פריחה - עידון עיצוב, 6D: הבשלה - תכנון עיצוב, 7D: קציר - עיצוב הפצה, * לחץ על הקישור

*מתוך: פרופ' עזרי טרזי, [2D חדשנות דרך חשיבה עיצובית](#), 2013 כל הזכויות שמורות לסטודיו טרזי בע"מ, הוצאת פנזא מעבדת תפישתית בע"מ.

אירוע מסכם – בחינת מתכונת

אירוע מסכם ילווה בתערוכה אשר תציג את תהליך העיצוב על כל שלביו. עבודות של שנים קודמות יוצגו כחלק מתיק עבודות ובמידת האפשר ייתלו.

בחינת המתכונת תתקיים בנוכחות תלמידי הכיתה, המורה המנחה, מורי המגמה והשותפים לפרויקט, למשל קהל המטרה, נציגי עמותה ואורחים אשר יעצו וליוו את הפרויקט.

ההגשה תלווה במצגת (המצגת אינה תיק הפרויקט, מטרתה לתמוך חזותית ותמציתית בהרצאת התלמיד). יינתן זמן לשאלות הקהל והערות.

משך הזמן להגשת תלמידים: 10 דקות.

משך הזמן לשאלות ומשוב: עד 15 דקות.

יוצגו:

- שלב החריש: מכון העיצוב - יושם דגש על הגדרת האתגר והמטרות של הפרויקט.
- שלב הזריעה: תיעוד של לפחות שתי שיטות מחקר והצגת מסקנות.
- שלב הנביטה - רעיונות: סקיצות דו-ממדיות ותלת-ממדיות תוך כדי התייחסות לשיקולים אשר הובילו למיקוד ברעיון מסוים.
- שלב ההנצה: מודל של סדרה/קונספט/מוצר מוגש באופן סופי עם הקפדה על איכות ביצוע.

הערה: באירוע זה אין צורך להציג בפני הקהל את תלקיט יסודות העיצוב ותיק העבודות. מומלץ להציג, לצד התוצר הסופי / סדרה, דוגמה של עבודות מייצגות בתערוכה מלווה.

מגמת אמנויות העיצוב

מהדורה ניסויית תשע"ה-תשע"ז

אירוע מסכם – בחינת בגרות

בחינת הבגרות תיערך בנוכחות התלמידים, המורה המנחה והבוחן. השתתפות תלמידים ואורחים במעמד ההגשה של כל אחד מהצוותים תהיה בהסכמת כל חברי הצוות.

מומלץ כי הבוחן יפתח את היום בסיום בתערוכה.

הגשה תהליך העיצוב תלווה במצגת (המצגת אינה תיק הפרויקט, מטרתה לתמוך חזותית ותמציתית בהרצאת התלמיד).

ינתן זמן לשאלות של הבוחן החיצוני ומשוב.

משך זמן להגשת צוות: 15 דקות (אורך מצגת: 15-20 שקופיות, ראו גם: עמודים 73-74).

משך זמן לשאלות ומשוב: עד 15 דקות.

יוצגו:

- שלב החריש: מכון העיצוב - יושם דגש על הגדרת האתגר והמטרות של הפרויקט, על החלומות אשר ליוו את הצוות.
- שלב הזריעה: הצגת מידע רלוונטי לפרויקט, תוצאה של לפחות שתי שיטות מחקר והצגת מסקנות.
- שלב הנביטה - רעיונות: סקיצות דו-ממדיות ותלת-ממדיות (כל המרבה הרי זה משובח).
- שלב ההנצה: תהליך מיון הרעיונות השונים לקראת מוצר סופי תוך כדי התייחסות לקריטריונים ולשיקולים שהובילו למיון הרעיונות.

חשוב: תיק הפרויקט ותלקיט יסודות העיצוב יישלחו לבוחן עד 21 יום לפני מועד ההגשה להערכה (היעזרו בדואר שליחים/שליח ועוד). תיק העבודות של שנים קודמות יוצג לבוחן ביום הבחינה. ניתן לתלות את העבודות כחלק מתערוכת הגמר של התלמידים.

מגמת אמנויות העיצוב

מהדורה ניסויית תשע"ה-תשע"ז

חשיבותה של עבודה בצוות

למידה בקבוצות במהלך פיתוח תוצר היא חלק מהמיומנויות הנלמדות בבתי הספר במאה ה-21, אולם צוות אינו קבוצה. נשאלת השאלה - מהו צוות?

על פי מילון "אבן שושן" צוות הוא "חבר, קבוצת אנשים הממלאים במשותף תפקיד מסוים במקום או במתקן מסוים".*
צוות מורכב מקבוצת אנשים, אבל לא כל קבוצה היא בהכרח צוות. הצוות פועל בתוך מסגרת ומבנה אשר מאפשרים לו לעבור תהליך. לצוות מטרות משותפות, ואת עבודתו מנחים ערכים מוסכמים, למשל: שיתופיות, אימון בסיסי, תיאום הדדי, תמיכה וסיוע. קיימים סוגים שונים של צוותים. עבור מעבדת העיצוב יתגבש צוות לעבודה ארוכת טווח, ולכן חשוב להקדיש זמן לדיון והחלטה על ערכי הצוות, עקרונות העבודה וחלוקת התפקידים בין החברים. האתגר במעבדת העיצוב - לנוע בין שיתוף ובין שמירה של עושר וחדוות היצירה של היחידים, לשמור על מרחבים אוטונומיים המאפשרים יצירתיות ושפה אישית.

הלמידה בצוות היא גורם מכריע בהצלחת הפרויקט מהסיבות הבאות:

א. השלם גדול מסך חלקיו:

- א. שיתוף פעולה בין כמה מוחות יצירתיים ושונים יוצר הפריה הדדית. צוות הטרוגני מאפשר לכל אחד מחבריו לממש את החוזקות שלו.
- ב. יצירתיות: מגוון רעיונות אשר מובילים לתהליכים יצירתיים בכיתה. במהלך תהליך פיתוח המוצר מספר הרעיונות ורמתם יהיו גבוהים בהשוואה לעבודה אישית. התלמידים גם ירכשו מיומנויות של יכולת להתבונן בנושא מזוויות חשיבה שונות, לאור דעות ותפיסות שונות.
- ג. חלוקת עומס בתהליך - משלב החלטה על אתגר העיצוב, מחקר, העלאת רעיונות ועד לשלב בניית התערוכה והכנת האירוע המסכם.

* מתוך: אבן שושן - המילון החדש, כרך ע-ר, עמוד 1129, הוצאת קרית ספר בע"מ ירושלים, 1988

ד. יצירת שותפות ומעורבות אשר מובילה לתחושת שייכות.

לחברי הצוות אחריות משותפת לתהליך הלמידה ולהצלחת הפרויקט, ולכולם הזדמנות שווה להצלחה.

התלמידים לא רק מסייעים במימוש המשימות בדרך להשגת המטרות, הם גם לומדים זה מזה.

ה. ניצול הטרוגניות בכיתה: מתוך הנחה כי לתלמידים כישורים ומיומנויות שונות, עבודה בצוות מאפשרת לכל תלמיד לתרום

ולהיתרם מחבריו. נתאר צוות המורכב מתלמיד בעל כישרון רישום וציור ולצדו חברו המתעניין בטכנולוגיית הדפסה תלת-ממדית

לעיצוב מודלים או צוות שבו לאחת הידע ליצור סרטי הנפשה (אנימציה), ואילו חברה מצליח להסביר כל נושא בהומור רב.

מאפיינים של צוות ברמת תפקוד גבוה:

א. מטרה, תכלית וערכים: חזון ומערכת ערכים משותפת.

ב. העצמה: בטוחים ביכולתו של הצוות להתגבר על מכשולים.

ג. יחסים בין-אישיים ותקשורת: הצוות מחויב לתקשורת פתוחה.

ד. גמישות: הצוות משלב עבודה קשה עם הנאה. חברי הצוות מבינים כי שינויים ויכולת להעביר מנהיגות מאחד לאחר הם חלק

בלתי נפרד מהתהליך.

ה. פריון מיטבי: הצוות מחויב לתוצאות.

ו. מורל: התלהבות מעבודה היא פועל יוצא של הנאמר לעיל.

ז. הכרה והערכה: דרכים רבות עוצמה להגברת המוטיבציה.

חמישה עקרונות מנחים לצוות לומד:

פרקטיקות – התנסויות בפועל	עיקרון
<p>הצוות מגבש נורמות של שיח בקבוצה. הצוות מחלק את המטלות בהתאם לצורך העולה מהגדרת הפרויקט ומתאים אותן לכישורים ולחוזקות של כל אחד ואחת. מתקיים שיתוף מתמיד בידע. מתקיימות שיחות הערכה לאורך התהליך ובחינת ההתקדמות של הפרויקט.</p>	<p>יחסי אמן ונורמות של שיתוף העיקרון המנחה: הצלחת מאמציו של היחיד תלויה בתרומתם של אחרים</p>
<p>עבודת הצוות מונחית על ידי מטרות ויעדים. לצוות מפגשים קבועים ממשיים או וירטואליים, במידת הצורך. לצוות תנאים פיזיים אשר מאפשרים מימוש המשימות. לצוות תכנית חלוקת עבודה ולוח זמנים.</p>	<p>תהליכים מובנים ומנגנונים סדירים; מסגרת מאפשרת קביעות ויציבות, ובלעדיהן לא יתאפשר תהליך ארוך טווח.</p>
<p>הצוות לומד לעתים כקבוצה ולעתים כיחידים בהתאם למשימות. איסוף מידע ועיבודו יוביל לשיתוף מידע. הצוות שואל את עצמו אילו תהליכים נדרשים להשגת כל אחד מהיעדים - ייתכן שיבחר בכמה כיוונים. הצוות מקדיש זמן לניתוח ולשיחה על אודות התוצרים בכל שלב ושלב. גם כישלון הוא הזדמנות ללמידה עבור הצוות.</p>	<p>התמקדות בלמידה</p>
<p>חברי הצוות מודעים ליתרון בדעות שונות ומנוגדות למען קידום תהליך חדשני ויצירתי. האווירה מאפשרת התייעצות בין חברי הקבוצה. תהליכים מובנים של הערכה ומשוב בין חברי הקבוצה מתקיימים בכבוד הדדי. ישיבות הצוות מאפשרות ויכוחים פוריים והעלאת פרשנויות ודעות שונות.</p>	<p>דו-שיח (דיאלוג)</p>
<p>מתקיים משוב והערכה בתוך הצוות על אודות יישום כל אחד מהשלבים. משוב מתייחס לתוצרים ותפקוד הצוות. מטרת המשוב לקבל תמונת מצב ולהעריך ולשפר את התנהלות הצוות.</p>	<p>עבודה מבוססת הערכה</p>

מהדורה ניסויית תשע"ה-תשע"ז

מגמת אמנויות העיצוב

בחירת צוות

תהליך הבחירה של אנשי הצוות יכול להתבצע בדרכים שונות.

אפשרות א – בחירת חברי הצוות לאחר בחירת נושא העבודה

בכיתה ייערך דיון שבו יעלו שלל רעיונות או בעיות המטרידות את התלמידים.

התלמידים יתחלקו לצוותים בהתאם לעניין משותף.

אפשרות ב – בחירת נושא העבודה לאחר בחירת חברי הצוות

התלמידים יתחלקו לצוותי עבודה משותפת.

בהמשך יוחלט על אתגר העיצוב בהסכמת חברי הצוות.

לתלמידים יובהר שכל צוות יתפקד כצוות מחקר ופיתוח. כל תלמיד בצוות אחראי לתחומים שבהם הוא טוב יותר

או יכול להגיע למיצוי טוב יותר.

המפגשים בין חברי הצוות יהיו על בסיס שבועי, ובמסגרתם יחליפו ביניהם חברי הצוות מידע ויחליטו על הכיוונים להתקדמות.

מפגשי הנחיה

מפגש בין הצוות למנחה יתקיים על בסיס קבוע, ותפקידו לסייע לצוות לכוון ולהעריך. כדי להבנות את המפגש רצוי להשתמש בטופס תיעוד

מפגשי הנחיה.

החומרים שהוכנו על ידי חברי הצוות יוצגו לפני המנחה ויוגשו למשוב ולהערכה בהתאם לדרישותיו.

לסיכום נשאל:

1. האם הצוות גיבש מטרות ויעדים ברורים אשר מנחים את עבודתו?

2. האם מתקיימים יחסי אמן, סבלנות ופתיחות בצוות ובכיתה?

3. האם התלמידים מודעים לחוזקות ולחולשות של כל אחד ואחת?

4. האם כל אחד מהצוותים פיתח נורמות עבודה בקבוצות?

5. האם נקבע זמן קבוע וסדיר לפגישות הצוות?

6. האם כל אחד מחברי הקבוצה מכיר את תפקידו?

7. האם כל אחד מהצוותים מקבל ידע, זמן ותמיכה נדרשים לפרויקט?

8. האם בכיתה מקובלת הערכת עמיתים מעצבת לאורך התהליך?

9. האם הצוותים מקדישים זמן להערכת התהליך ולשיפור?

10. האם הצוותים ממוקדים בלמידה?

לוח זמנים מחייב

לוח זמנים מחייב			
15.10.	XX	עד ה	הרשמה למערכת מוקד מקצוע (אתר מוקד מקצוע)
15.11	XX	עד ה	צירוף ההצעה של צוות לאישור הפיקוח
31.12.	XX	עד ה	סיום תהליך אישור הפיקוח
31.2		עד ה	הצבת בוחן על ידי הפיקוח
		עד ה	תיאום תאריך אירוע מסכם באחריות רכז מגמה
		עד ה	הגשה לבוחן חיצוני להערכה לקראת אירוע מסכם: 1. תלקיט יסודות העיצוב 2. תיק הפרויקט
20.6	XX	עד ה	ביצוע אירוע מסכם בנוכחות בוחן חיצוני

התלמיד כמהרהר, חוקר ומערער

מקרה בוחן

מהדורה ניסויית תשע"ה-תשע"ז

מגמת אמנויות העיצוב

עבודת גמר בהיקף של 4 יח"ל אשר מתמקדת בעיצוב משחק

1. 891201 - מעבדת עיצוב בהיקף של 2 יח"ל הוקדשה לפיתוח המוצר, המשחק.
2. 894205 - שיעורי הוראת תוכנות גרפיות בהיקף של 2 יח"ל – עיצוב גרפי מלווה למשחק.

שנת לימודים: תשע"ה

מגיש: עומרי שיין תלמיד כיתה יב

תיכון: התיכון לאמנויות רעות, חיפה

מורה מנחה: יגאל באום

מטרות:

דיון במשחקים אשר מאפשרים ומעודדים תקשורת וקשר בין חברי קבוצה כתחליף למשחקי מחשב. עומרי עיצב משחק בהשראת חיילי באולינג, אך נמנע מכתובת חוקי המשחק. לחיילים נלווה מנשא המאפשר לקחת את החיילים ממקום למקום וניירות עמדה קבוצתיים. המוצר מותג בהשראת שפה צורנית שמקורה בוויקינגים. המטרה: חברי הקבוצה יידרשו מראש לכתוב את חוקי המשחק.

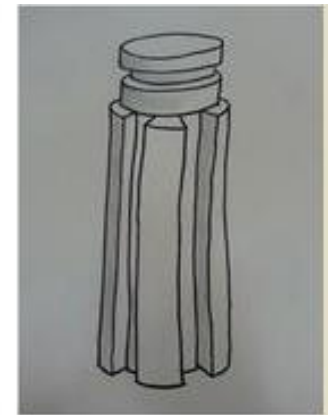
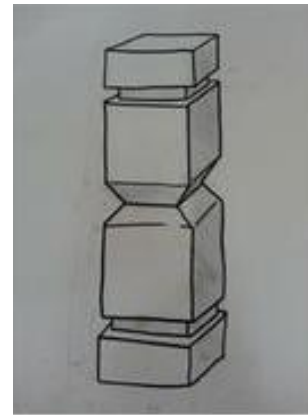




מהדורה ניסויית תשע"ה-תשע"ז



מגמת אמנויות העיצוב



גמרי, בנוי מעץ והנשיאה ש

ל באולינג, אך עם חוקים א

אחרים לגמרי, בנוי מעץ והנשיאה ש

כאול, אך ש

משחק חברתי בין שתי קבוצות המבוסס על באולינג, אך עם חוקים אחרים לגמרי, בנוי מעץ ונישא בעזרת רצועה הנלבשת על הגוף

מהדורה ניסויית תשע"ה-תשע"ז

מגמת אמנויות העיצוב



על באולינג, אך עם חוקים אחרים לגמרי, בנוי מעץ והנשיאה ש

משחק חברתי בין שתי קבוצות המבוסס על באולינג, אך עם חוקים אחרים לגמרי, בנוי מעץ ונישא בעזרת רצועה הנלבשת על הגוף

מהדורה ניסויית תשע"ה-תשע"ז

מגמת אמנויות העיצוב



משחק חברתי בין שתי קבוצות המבוסס על באולינג, אך עם חוקים אחרים לגמרי, בנוי מעץ ונישא בעזרת רצועה הנלבשת על הגוף

מהדורה ניסויית תשע"ה-תשע"ז

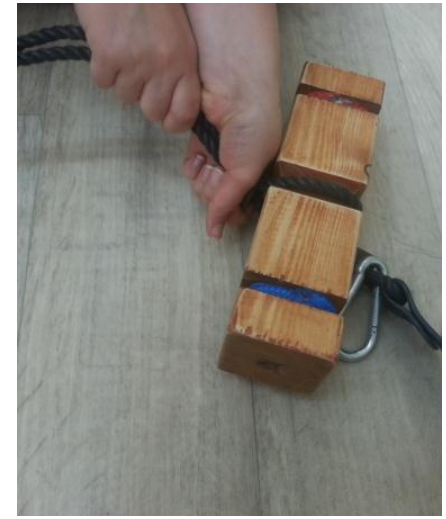
מגמת אמנויות העיצוב



משחק חברתי בין שתי קבוצות המבוסס על באולינג, אך עם חוקים אחרים לגמרי, בנוי מעץ ונישא בעזרת רצועה הנלבשת על הגוף

מהדורה ניסויית תשע"ה-תשע"ז

מגמת אמנויות העיצוב



משחק חברתי בין שתי קבוצות המבוסס על באולינג, אך עם חוקים אחרים לגמרי, בנוי מעץ ונישא בעזרת רצועה הנלבשת על הגוף

מהדורה ניסויית תשע"ה-תשע"ז

מגמת אמנויות העיצוב

V I C

הסידור הזה נראה משוט אבל אל תחללו בו... הוא מאתגר. כרויל - אתם רוצים לכבוש את כל מבצרי האויב, כך שכל המבצרים יהיו בכבוע של הקבוצה שלכם.

חשוב לזכור גם במשחק הוויק, הפלת המבצר הראשי במהלך המשחק גוררת עונש - קבוצת היריב זוכה בתור נוסף ואתם מתחילים תור אחד. כפי ששמתם לב בשרטוט, במשחק הוויק כל הכלים משתתפים. הפעם, אתם צריכים לעשות מאמץ גדול יותר על מנת להשאיר את המבצר הראשי עומד לאורך כל המשחק ולגאת גדולים ומבצרים. למעשה, הקבוצה שכבשה את כל חמשת מבצרי האויב שמרה על כל המבצרים שלה, תנצח רק אם המבצר הראשי יעמוד על תילו עד הרגע האחרון.

לינג'ה

המבצר הראשי

מבצר

1M

1.5M

1.5M

3M

לינג'ה

ההצלחה, או כמו שאומרים הוויקינגים:

ikes möbler verkliga mistlyckat *
 * the success of the furniture is real

VIKINGS

חברתי בקבוצת המבוסס על באולינג, קבוצת חוקים אחרים לגמרי, בנוי מעץ ונישא בעזרת רצועה הנלבשת על הברשת הת

©2015

VIKINGS®

על באולינג, אך עם חוקים אחרים לגמרי, בנוי מעץ והנשיאה של

משחק חברתי בין שתי קבוצות המבוסס על באולינג, אך עם חוקים אחרים לגמרי, בנוי מעץ ונישא בעזרת רצועה הנלבשת על הגוף

מהדורה ניסויית תשע"ה-תשע"ז

מגמת אמנויות העיצוב

LINIJER

עכשיו, הכלים דומים למשחק היסלואטילס חוץ מכמה נעויות קטנים. אליננס ובבנים על המבצרים (כחול ואדום) מקבל מתנתו משמעות אחרת. אל תטרטרו לחפש את המבצר הראשי במשחק זה! הוא לא משתתף, גם במשחק זה! יש לכל קבוצה בתורה שתי זריקות. אם העלתם באמצעות זריקות, דיוק ולא מעט מזל, להפיל לקבוצה היריבה את כל המבצרים שלה.

הפילתם מבצר? כל הכבוד! שחקן הקבוצה השנייה המנסה גרוך לגשת אל המבצר הזה? של קבוצתו, ולהפוך אותו. מרגע זה בחול הופך לאדום, ולהפוך אל תחיל שצננים או יחידים – מצבים יכול להתהפך בכל רגע.

ליני'ה

שתיים שבהתם את פריסת הליני'ה. במשחק הזה, כפי שציינתם, לב שתי הקבוצות עמדות זו לצד זו מאחורי קו היעול הישירי ותנסות להפיל את מבצרי היריב. קו היעול מסומן בסרטוי כ-ליני'ה.

במרחק של 4 מטרים מליני'ה מציבים ארבעה מבצרים בהתאם לצבעים המתוארים בסרטוי. מאחוריהם מציבים שורה נוספת של ארבעה מבצרים ובשורה האחרונה שני מבצרי, שוב, בדומה לצבעים בסרטוי. המרחק בין מבצר למבצר גרוך להיות בין מטרותן. אם מדובר במרחק בין השורות עצמן וזו אם מדובר באסיפות המבצרים תחת השמימי.

ג'יק צ'ק סידרתם את המבצרים – כל הכבוד לכם! אהנו כאילו מפרטים...

- VIKINGS

חברתי בין שתי קבוצות המבוסס על באולינג, אך עם חוקים אחרים לגמרי. בנוי מעץ והנשיאה שלו היא בעזרת רצועה הנלבשת על הברשות התור

SLAGFALT

אז איך משחקים? לכל קבוצה בתורה יש שתי זריקות רבבות של היערה. הפילתם מבצרי הקבוצה שמתנגד שלה? כל משלוח אותו מעבר לנבל ליוון ששם היריב, והוא הופך להיות "שילל מלחמה". על מנת להרויח את המבצר בחזרה, על הקבוצה שאיבדה אותו להפיל אותו שוב. זכרו: עליכם להפיל את המבצר מעבר לקו הנבול, אך ככל היתכן קרוב אליו, על מנת להקל עליכם לזכות בו בחזרה.

כל: קבוצה רשאית להפיל את המבצר שלה מהמקום בו נמצא המבצר הרחוק ביותר מהיריב.

זהו, אלה הכלים, מעכשיו אתם לבד – חשבו על אסטרטגיה שתקרב אתכם ליצנצון המיוחל.

מבצר

המבצר הראשי

הביטוי ימנה – וסדרו את החילים לפי השרטוי – זה החלק הקל של המשחק. עכשיו...נחלקם לשתי קבוצות. קבוצה כחולה וקבוצה אדומה. כל קבוצה יצבת מול הקבוצה השנייה ומה שצמוד ביניהן לבין הניצחון הן פועות מדויקות. מבצרי הוויקינגים של קבוצת היריב. אם אתם רוצים לזכות בתחילת עולם – אתם חייבים להפיל את כל המשת המבצרים של קבוצת היריב ולהעביר אותם לשטחכם.

העלחתם לעשות זאת ראשונים? כל שנתו הוא להפיל את המבצר הראשי. העלחתם אתם באופן רשמי הוויקינגים החדשים שימו לב: הפלת המבצר הראשי במהלך המשחק, עוד קודם שהפילתם את כל המבצרים, נודרת עונש – קבוצת היריב זוכה בתור נוסף ואתם ממתנים תור אחר.

- VIKINGS

בין שתי קבוצות המבוסס על באולינג, אך עם חוקים אחרים לגמרי. בנוי מעץ והנשיאה שלו היא בעזרת רצועה הנלבשת על הברשות התור

משחק חברתי בין שתי קבוצות המבוסס על באולינג, אך עם חוקים אחרים לגמרי, בנוי מעץ ונישא בעזרת רצועה הנלבשת על הגוף

מהדורה ניסויית תשע"ה-תשע"ז

מגמת אמנויות העיצוב