

הצעות מפורטות להערכה חלופית - מדיה תשפ"ג

הצעות לסיור לימודי במסגרת לימודי מדיה:

ביקור בצילומי תכנית טלוויזיה כמו "דה וויס"/"מצב האומה".
ביקור במערכת עיתון, בתערוכת צילומי העיתונות "עדות מקומית", בתחנות טלוויזיה / רדיו, במוזיאון מדיה (במכללה הבין תחומית) ועוד.

דוגמאות להערכה חלופית הנוגעת לסיורים:

1. השתתפות בצילומי תכנית ריאליטי:

לקראת הביקור:

* על התלמידים להכין חומר רקע על התכנית: מה מקור התכנית? הרעיון העומד מאחורי התכנית, מי היוצר? המשתתפים? ז'אנר התוכנית ומאפייניו ועוד, בהתאם לכל תכנית.
* להכין שאלות רלוונטיות לתכנית ולאופייה שניתן לשאול את המשתתפים, הבימאי וכדומה.

לאחר הביקור:

על התלמידים להגיש דף עבודה מסכם הכולל התייחסות להבדלים בין הצפייה בבית לעומת מה שנראה באולפן.
לדוגמא - התוכנית "הכוכב הבא":
-מראה האולפן.
-מנחה/ מנטורים/ משתתפים.
-ההתנהלות באולפן במהלך הצילומים ובהפסקות.
-התייחסות נוספת, אישית של התלמיד לפרט נוסף ששם לב אליו ושאינו נראה כשצופים בתוכנית בבית.

2. ביקור בערוץ טלוויזיה / באולפן רדיו:

לקראת הביקור:

על התלמידים להכין חומר רקע על גוף השידור ומקומו במפת המדיה בישראל.
להכין 10 שאלות שיופנו למדריך הסיור ונוגעות למגוון נושאים: לוח השידורים, לחצים פוליטיים, אתיקה וכו'.
במהלך הביקור: לתעד בסטילס את הביקור (במידת האפשר).
לאחר הביקור: ליצור מצגת (5-7 תמונות) המספרות בתמציתיות את סיפורה של התחנה / הערוץ דרך התמונות.

3. המשחק הלימודי ככלי להערכה חלופית

משחק למידה מאפשר ארגון סביבה לימודית התורמת בין היתר ליצירת מוטיבציה פנימית, מעורבות פעילה של הלומד, אחריות אישית ורכישת מיומנויות בתחום המדיה הבינאישית, שליטה ברגשות, שיתוף פעולה והתחשבות באחר.

הצעה לבניית משחק לימודי קבוצתי הניתן ליישום על כל נושא בתכנית הלימודים במדיה:

המטרה: בניית משחק לימודי ל-4-5 משתתפים שיכיל 20 שאלות בנושא הנלמד.

שלבי העבודה

הנחיות לתלמידי הקבוצה:

א. החליטו על מודל המשחק שאתם מעדיפים.

ב. הכינו מאגר של 30 שאלות ותשובות בנושא הנלמד, 15 ברמת ידע, ו-15 שאלות ברמת יישום. וודאו כי

בשאלות המשחק שאתם מציגים יהיה קשר ברור בין המושגים לבין התיאוריות/מחקרים בפרק.

ג. לאחר בדיקת המורה, בחרו מתוך מאגר השאלות שהכנתם את 20 השאלות הטובות ביותר שהייתם רוצים לשלב במשחק.

ד. הקפידו על: 1. עיצוב המשחק. 2. קביעת ורישום הוראות מתאימות. 3. משך המשחק.

ה. המשחק יוערך הן על ידי המורה והן על ידי תלמידי הכיתה:

דרגו את המשחקים של חבריכם לכיתה מ-1-5 על פי הקריטריונים הבאים:

* ההסברים למשחק ברורים.

* המשחק אסתטי ויצירתי

* המשחק מקורי.

* המשחק רלוונטי לחומר הלימוד.

* המשחק מהנה

1- לא מסכים כלל. 5 – מסכים במידה רבה.

4. דוח צפייה בסרט ככלי להערכה חלופית

מורים רבים משתמשים בסרטים כאמצעי לגיוון ההוראה והמחשת הנושא. אפשרות אחרת לשילוב סרטים בתהליך ההוראה וההערכה הינה מתן משימה לימודית בסוף נושא לימודי כאשר על התלמיד לחפש אחר סרט מתאים שידגים את התופעה/תיאוריה.

מטרות אופרטיביות:

* התלמידים יזהו בסרט מושגים/תיאוריות שלמדו וינתחו את הסרט באמצעותם.

לדוגמא: בנושא ייצוגיות האישה במדיה:

- מושגים ותיאוריות הקשורים לאופן הייצוג של נשים במדיה

הפיקוח על הקולנוע והמדיה - אגף א' אמנויות, המזכירות הפדגוגית - משרד החינוך

רחוב השלושה 2, תל אביב 050-7156711 evannara@education.gov.il

- תהליך החיברות - כיצד ניתן לקשר את תיאוריית החיברות לאופן הייצוג של הדמויות הנשיות בסרט.
- * התלמיד יעריך באופן ביקורתי דמויות/אירועים המופיעים בסרט.
- * התלמיד ינקוט עמדה עצמאית בנוגע לסוגיות העולות מהסרט.
- * התלמיד יערוך רפלקציה על תהליך הצפייה בסרט.

המורה יציע סרטים בהתאם לשיקוליו ולמידת היכרותו עם הסרטים.
 סרטים מומלצים לניתוח: בילי אליוט, תלמה ולואיז, סרטי וולט דיסני המציגים את הסטריאוטיפ הנשי המסורתי:
 הנסיכה הקסומה, היפה והחיה, או מנגד את אלו המציגים דמויות נשיות לא סטריאוטיפיות כמו: מולאן,
 פוקהונטס, שרק.

5. סקירת אקטואליה שבועית

תלמיד אחד / זוג המציגים בפני הכיתה את עיקר חדשות השבוע שחלף ומנסה לקשרן לחומר הלימוד.

שלבי עבודה:

1. סריקת עיתוני השבוע.
2. מיון הידיעות ובחירתן.
3. גזירתן והדבקתן בפלקט אקטואליה (שייתלה ברחבי ביה"ס).
4. בחירת נושא-שניים וחיבורם לחומר הלימוד.
5. ניתוח כתבות – באיזה חלק של העיתון ממוקמת הכתבה, באיזה עמוד, היכן בעמוד, גודל הכתבה, האם היא מובלטת על ידי רקע, התייחסות לכותרת (גודל האותיות, הדגשה, רקע ותוכן), האם מצורפות תמונות, מה הן מביעות, במידת הצורך התייחסות לעיתונאי.
6. דיון בשאלה: כיצד המדיה מציגה את הנושא שמצוי בכתבות. יש להתייחס לדרך הצגת הכותרות, צבעי הכותרות, מדוע ממוקמות הכתבות היכן שהן ממוקמות, מה מטרת התמונות.
7. הערכת התלמיד תורכב הן מהצגת הדברים מול הכיתה והן מהתוצר המיועד לתלייה בביה"ס.

6. עבודות חקר

עבודות חקר במדיה מאפשרות ללומד להעמיק בתחום הדעת ולשאל שאלות בתחומי המדיה השונים שאלות על הקשר בין שימושים במדיה, השפעות של המדיה, פרשנות וקריאה של המדיה, ייצוגים של קבוצות ותופעות כמו גם בחינה ופרשנות של מציאות.
 התחום שלנו במדיה מזמן עבודות חקר בנושאים אקטואליים ורלוונטיים ומעורבות של לומד חוקר וסקרן. מורים המנחים עבודות חקר מאפשרים לתלמידים לשאול שאלות, להתלבט ולבקר את המציאות כמשחק באמצעי המדיה השונים.

פדגוגיה דיגיטלית

פדגוגיה דיגיטלית כוללת תהליכי הוראה-למידה-הערכה חדשניים העושים שימוש מושכל בכלים שהעולם הדיגיטלי מזמן ומשלבת פיתוח יכולות חשיבה מסדר גבוה, יצירתיות ועבודה שיתופית. פדגוגיה דיגיטלית שוזרת תקשוב באופן משמעותי ומשנה את דרכי ההוראה-למידה-הערכה ובעקבות כך את תפקידו של המורה שהופך ממעביר ידע למנחה וזאת בניגוד להוראה המשלבת דיגיטציה כחלק משיעור פרונטלי בלבד, כגון שימוש בסרטונים, אנימציות ומצגות. הפדגוגיה הדיגיטלית מייצרת כל העת אופציות מגוונות, פורצות כיוונים חדשים, מאפשרת יצירתיות ואינה מקבעת דפוסים – הנחת יסוד זו עומדת בבסיסה של הוראת המדיה כתחום דעת אקטואלי המתפתח כל הזמן. ייחודיותה של הפדגוגיה הדיגיטלית שהיא פורצת את גבולות תחומי הדעת, הזמן והמרחב ויכולה לתת מענה למגוון לומדים ולמגוון מורים. כמורים למדיה הנדרשים להכשיר את תלמידיהם באמצעות מיומנויות של המאה ה-21 הנכם מתבקשים לשלב עקרונות של פדגוגיה דיגיטלית בכיתה – לפרטים ולרעיונות הנכם מוזמנים להיכנס לקישור המצורף:

[./http://digitalpedagogy.co](http://digitalpedagogy.co)