



מביאים את השוק לגן

מקרבים את הרחוק באמצעות מדיה דיגיטלית
דלית סהרון, מדריכה ארצית מדיה דיגיטלית בגן, האגף לחינוך קדם יסודי

לקראת חג הפסח החלו בגן זמיר בכפר סבא שיחות הקשורות להיערכות לחג. הילדים שוחחו ביניהם על ניקיון הבית, על קניות ועל מזונות שונים.

גנת גן זמיר, **דקלה קרמר**, חיפשה דרך בה ניתן להרחיב את השיח של הילדים, לקדם את חזון הגן לחבר את הגן לסביבה ולקהילה - להביא את השוק אל הגן.

"לו רק ניתן היה לקחת את הילדים לשוק..."

מתחם השוק המתחדש של כפר סבא עבר תהליך של שיפוץ ורענון, תוך שימור הארכיטקטורה הישנה. היסטוריה והווה חוברו יחדיו למתחם שנקרא "חצר השוק", שוק עם תוצרת טרייה, חצר קסומה המארחת את יריד תוצרת הארץ, הופעות מוזיקה ובתי קפה.

באמצעות Photosynth, כלי אינטרנטי המאפשר ליצור סיור וירטואלי, יצרנו כמה סיורים בשוק: סיור בחנות הפרחים, סיור בחנות הירקות, סיור במעדנייה, סיור ברחבת השוק ועוד.



הסיורים הווירטואליים הונגשו לילדים דרך אתר הגן. הסיורים אפשרו לילדים לחקור

את סביבת השוק, את הסחורות השונות ואת אופן ארגון במקום. הסיורים אפשרו לילדים התבוננות חוזרת ומעמיקה במראות באופן רחב יותר. ההתבוננות בסיורים הייתה דרך מקרן בגן, מה שאפשר ל כמה ילדים להתבונן יחד. בנוסף, ההתבוננות דרך המקרן אפשרה שימוש בזום דיגיטלי המאפשר קירוב והרחקה של המבט על פי צורך.



בעקבות ההתבוננות הבחינו הילדים בסוגים של חנויות ודוכנים: דוכני מזון - פרות, ירקות, גלידריה, מעדנייה, חנות תבלינים וחנות פרחים. מה שהעלה גם את הרצון לטעום ולהכין מטעמים שונים "כמו בתמונה". מתוך ההתבוננות ומתוך הטעימות, ביקשו הילדים ליצור בגן פינת משחק מזדמן – חצר השוק. פינת המשחק כללה דוכנים, סלים ואמצעי תשלום שונים.

מכיוון שפינת המשחק הסוציו-דרמטי אורגנה בצמוד לאזור בו נמצא אזור הקרנת מידע מהמחשב, יכלו הילדים לבחור לעצמם רקע מתאים או תמונה כלשהי ממאגר התמונות. לדוגמה: תמונה של חנות מסוימת, תמונה של כניסת השוק, תמונה של רחבת השוק.



הביקור הווירטואלי אינו מחליף את החוויה האמתית אלא מניע לביקור אמתי. ואכן, הורים רבים דיווחו כי בעקבות הפעילות בגן, ביקשו הילדים לבקר בשוק. ההורים סיפרו כי במהלך הביקור המשפחתי בשוק, זיהו הילדים ותיארו מראות רבים שראו לראשונה דרך התמונות והסיום הווירטואלי בגן. המדיה הדיגיטלית, הצילום וארגון המידע באופן אינטראקטיבי, אפשרו לגנות ליצור סביבת חקר ומשחק סוציו-דרמטי שהרחיב את משחקם של הילדים בגן.

פסח עבר, אך הילדים ממשיכים לפעול עם הסיורים הדיגיטליים של השוק בגן בהתאם לנושאים אחרים שנלמדים בגן. לדוגמה, נושא הפרדס, ט"ו בשבט ולעתים למשחק חופשי לפי בחירתם.

ההתבוננות, ההתנסות ועיצוב הסביבה דרך נוכחות המקרן בגן מתרחבים כל הזמן למרחבים נוספים כמו, למשל, העצמת הילדים דרך האפשרות להציג את חדרם בגן, יצירת מרחב המדמה חוף ים, יצירת שדה פורח של כלניות, ג'ונגל, הצגת הספרייה העירונית ועוד.

סרטון המציג את הפעילות בגן זמיר.
מנהלת הגן: דקלה קרמר, מפקחת: ליאת אייל



עקרונות פדגוגים מובילים בתכנון והפעלה של פעילות בשילוב מדיה דיגיטלית:

✓ שימוש במדיה הדיגיטלית להרחבת הידע וההתנסות

✓ שימוש במדיה הדיגיטלית כדי לקרב את הרחוק

✓ שימוש במדיה הדיגיטלית כדי לאפשר לילדים תכנון, בחירה ועצמאות

במשחק

כלים טכנולוגיים נדרשים לפעילות: מצלמה, חשבון Microsoft, מחשב בגן, אינטרנט בגן-נגישות לאתר [Photosynth](#), מקרן (לא חובה).

מיומנויות עבודה עם מדיה דיגיטלית: צילום, העברת תמונות מהמצלמה למחשב, הכרות עם סביבת Photosynth.

ילדים מזמנים סביבות משחק ולמידה

עלון מקוון לגנת

האגף לחינוך קדם יסודי, מנהל פדגוגי, משרד החינוך, תשע"ז