



מהדורה שלושים

11.02.2021

ב"ט שבט תשפ"א

צוות המערכת

אלון שורץ, ריבי ארצי, ד"ר איריס פינטו,

רקפת גלבוט, נעמה כהן, ענבל לוזר

מומחית תוכן: תמי גולן



זמן קריאה 60 שניות 

אמ; לק הוא ביטוי סלנג באינטרנט, ראשי תיבות של
"ארוך מדי; לא קראתי".

שימוש רב נעשה בו על מנת להציג את חוסר רצונם של
הקוראים להתאמץ בקריאה ובקשתם ל**תקציר הדברים**.

סקופ הוא מונח בעיתונאות המציין ידיעה חדשותית
מקורית, **חשובה**, **מפתיעה** או מרעישה שנחשפה
באופן בלעדי על ידי גורם עיתונאי כלשהו.

מדובר בחדשות אשר סביר להניח שיעניינו מספר רב של
אנשים ועשויות להיות כאלו המלמדות על **הבט חדש** לגבי
אירוע חדשותי אשר ידוע זה מכבר

scope הוא **תחום**, אזור הנמצא בתוך גבול מוגדר
מסוים מוחשי או תיאורטי כמו תחום ידע - ובמקרה שלנו,
חינוך.

לטובת המצטרפים החדשים, ברזכים הבאים!

על כן **סק; ופ**

מגזין קצר וחדשני בתחום החינוך



”אל תילחמו בכוחות. השתמשו בהם.” בקמינסטר פולר

לצד כל הדברים המופלאים שסובבים אותנו ושאפשר להתפעל מהם, מקפסולות לקפה ועד צנתר ללב (איזו המצאה!), יש לפעמים תחושה שהעולם תוכנן ע”י מישהו שלא חי בו, נכון? טוב, נו – בטח לא חי בעת הזו... ולא כל הדברים מתעדכנים בקצב הרצוי: יחד עם ההתקדמות, יש דברים שפשוט נתקעו אי שם מאחור... נכונים לעולם שכבר אי אפשר לדמיין שהיה קיים – ולא בקטע נוסטלגי (:

לעומתם, יש שירותים שקשה לדמיין את החיים שלנו בלעדיהם. נכון, הדוגמא שחוקה – אבל ווייז. קראו את המחשבות ואת הצורך היומיומי שלנו, ותכנתו אפליקציה שהיא ההמשך הטבעי שלנו (אם נניח רגע בצד את יכולות הניווט שנעלמות, או לכל הפחות משתנות ללא היכר). וההבדלים בין שני העולמות לא נובעים רק מטכנולוגיה מתקדמת או תקציב עתק. לא. זה משהו אחר. הגישה לפיתוח, לתכנון – היא שונה, אולי אפילו הפוכה. וכך גם חווית המשתמש, כנגזרת מזה.

העולם עגול, וכך גם החיים בתוכו. כמו כל אדם, פרויקט, שירות או מוצר – יש בהם תלת מימדיות, וכך רצוי להתייחס אליהם בכל רגע.

במה בעצם ווייז שונה מכל תוכנת ג’י פי אס שהיתה פה לפניו? בנקודת המבט. גם התכנונית – שהרי המשתמש מגיע לפני המפה, אבל גם בדרך שבה אנחנו חווים את הניווט – כהמשך ישיר של המבט שלנו על הדרך, המשתנה יחד איתנו.

ולמה זה קשור? כי נקודת המבט צריכה להשתנות – והיא אכן משתנה. הגענו לנדבך חדש בשלב התכנוני, והוא אנחנו, המשתמשים. זווית חדשה למערכות, כולן. אמפתיה לבני אדם היא זו שמעצבת את השירות בעולם בעידן שלנו – לתלת המימד שהוא.

הרכיבו עדשה אחת כחולה, השניה אדומה והוסיפו חיישני רגשות מיוחדים: הביטו על החינוך, ובואו נעצב את חוויית החיים בו בתלת מימד.

קריאה מהנה וסופ”ש נעים, אלון.



*בלחיצה על הסמל
תעברו חזרה לפה

מה זה?

מה מתעצב פה?

הנושא השבועי

מה זה בכלל?

כל כותרת היא קישור
לעמוד המתאים

יש לי מחשבה

יותר נכון, בעיה.

ומצד שני - יש גם תעוזה.

לפחות באופן עקרוני (:

כדי לממש אותה, אצטרך מעט הקשבה

ואז, לאט לאט

לבנות בטחון

בתהליך מחזורי

שבו אבין

מה הצורך שלי

ואתן לו מענה משולב

וארשה לעצמי להתפרע

ולעצב, בתמימות

עתיד רצוני!



DESIGN THINKING

חשיבה עיצובית



חשיבה עיצובית

ד"ר איריס פינטו

חשיבה עיצובית היא מתודה המתארת את מכלול הפעולות המתקיימות בתהליך עיצוב ופיתוח של פתרונות חדשניים.

בעיות נפתרות מסורתית באופן לינארי, החל מהצבת בעיה, שאלה ובחינת נתונים, המשך באיסוף מידע מהשטח והשוואה למודלים טובים מהעבר, וכלה בהגדרת הפתרון המומלץ ודרך הפעולה להשגתו.

לעומת זאת, חשיבה עיצובית כוללת צבירה ובניה של רעיונות, ללא הצבת גבולות.

זוהי צורת חשיבה מעשית ויצירתית, הממוקדת באדם. ראשיתה ביעד (מצב עתידי משופר) ולא בפתרון בעיה ספציפית, והיא מכוונת לפתרון בעיות מיטבי. על בסיס נתוני ההווה והעתיד, היא מזהה וחוקרת היבטים ידועים ומעורפלים של המצב הנוכחי, ומגלה פרמטרים נסתרים ונתיבים חלופיים, העשויים להוביל אל היעד. פתרונות מגוונים עשויים להתגלות בו זמנית, ומכיוון שזהו אופן חשיבה חזרתי (איטרטיבי), "פתרונות" הביניים הופכים לנקודות התחלה אפשריות לנתיבים חלופיים, כולל האפשרות להגדרה מחדש של הבעיה הראשונית.



הקשר של חשיבה עיצובית לחינוך

תמי גולן, מערך המו"פ

עד לתקופה האחרונה חשבתי על

קשר פְּכָזָה שבו זו (החשיבה העיצובית) משרתת את זה (החינוך). כלומר, שינה

כיום, במבט מעמיק יותר, אני רואה בחשיבה עיצובית כלי // מתודה // תפיסה // דרך // שבה תלמידים ומורים מתבוננים על חייהם ומעצבים אותם: מתבוננים על אתגרים, מפרקים אותם ומרכיבים אותם מחדש. גישה שמחברת את האדם לחייו ולחיי זולתו, ומאפשרת לו למצוא מענים חדשים ואחרים, המותאמים אליו ואל אנשים נוספים בסביבתו.

אנחנו אנשי החינוך שמים את האנשים במרכז, אנחנו אוהבים לחשוב עלינו כאנשים של אנשים. כך גם החשיבה העיצובית, היא עוסקת באנשים ושמה אותם במרכז: היא דורשת מאיתנו אמפתיה ויכולת להתחבר אל אנשים; היא מבקשת להבין את הדברים שהאדם היחיד לא תמיד יודע; היא מגיעה ממקום צנוע, שבו לכל אדם יש משהו ללמד אותנו, מקום שיודע שהתשובות אינן נמצאות רק במקום אחד, ושהן לא באות בהכרח מתוך זווית הראיה שלנו.

חשיבה עיצובית גורמת לנו לחשוב שוב, ובדרכים חדשות, על אתגרים ובעיות, ולברר ממה הן מורכבות. היא מאפשרת הסתעפויות וחשיבה רחבה ומתפרשת, וגם דורשת להתמקד ולהגיע לדיוק. היא מאפשרת לנו לתהות ולטעות בקטן, להתנסות במגוון, וללמוד - תוך כדי תנועה ועל ידי עשייה.

חשיבה עיצובית יכולה לאפשר לנו להגיע עם התלמידים (ועם עצמנו) למקומות חדשים, אחרים, להניע את המחשבה, להגיע להעמקה, להיות במקום בו השאלות (לזמן מה) חשובות מהתשובות, והחקירה והעשייה שזורות זו בזו.



”כשאתה משנה את

האופן בו אתה מסתכל

על דברים, הדברים

שאתה מסתכל עליהם

משתנים”

ויין דייר



כשמורכבות, תעוזה ודמיון

מתחברים יחד

ד"ר שחף גל, מערך המו"פ

ליצירת חדשנות משמעותית נדרשים כלים משמעותיים – כאלה שפתוחים לקליטת העתיד, רגישים לדמיון ולתובנות שבעתיד, ובו בזמן כלים שיהיו מספיק שיטתיים, כדי ליצור תכנון סדור של מענים מציתי דמיון והשראה, אשר מתאימים למשתמשים.

בתקופה שבה העולם חווה "מוטציות של העתיד", גישת החשיבה העיצובית מציעה מרחב, מתודה וכלים, המיועדים להכיל את המורכבות, התעוזה והדמיון, ולתרגם דרך רעיונות למוצר, טכנולוגיה, שירות או ארגון מותאמים לאתגר שעל הפרק.



חשיבה

עיצובית...

יש לה עקרונות!

ואיך זה נראה?



הגדרת הבעיה והצורך (מחקר)

1

היכרות מעמיקה עם מרחב
חייו של המשתמש, עבורו נדרש
הפתרון, מאפשרת להפוך את כל
המידע שנאסף למסקנה ברורה,
המגדירה את האתגר איתו הוא
מתמודד.



קנבס
רזה



2 אמפתיה

דגש מרכזי מושם על הבנת האתגרים והצרכים של האדם (לקוח או משתמש), על ראיית המציאות והעתיד דרך הזווית שלו, בעיקר בהקשר לעולמו הרגשי. בסופו של יום, אנו עושים שימוש מתמשך יותר במוצרים "טעונים" ברגש (כמו למשל הטלפון הנייד שלנו). פעולה מתוך אמפתיה משמעה ניסיון להבין מה אנשים רוצים וצריכים, איזו תגובה רגשית מעורר המוצר אצלם, ומה הערך שלו עבורם (ולא משיקולי התייעלות תפעולית).



מפת
האמפתיה



3

רעיונאות

סיעור מוחות פתוח ומגוון, ללא דעות קדומות וללא ביקורת. כלומר - לזרוק לאוויר רעיונות. כמה שיותר רעיונות. לתת לדמיון להשתולל ולמצוא רעיונות יצירתיים, מבלי להשקיע יותר מדי מחשבה בכמה הרעיונות הללו טובים או ישימים. זה הזמן לערבב את התובנות עם האינטואיציה, לשחק, לחלום ולחזות, ובמאמץ משותף לנסות להגיע לתחומים חדשים של פתרון האתגר.



סיעור
מוחות



4 התנסות

התנסות מתחילה ב"אב טיפוס" של המוצר במינימום השקעה. יישום פתרון מהר ככל האפשר, מאפשר לייצר מעגלי שיפור ושכלול שלו, או לעבור לפתרון אחר.



אב
טיפוס



5

למידה ושיפור

מקיימים מעגלי למידה,
שנועדו לשכלל, למנוע
קבעונות, לשפר את הידע
ואת המוצר עצמו בכל שלבי
הפיתוח, כשבסיומם מתקיים
ניסוי בגרסה משוכללת של
ה"אב טיפוס", עם
משתמשים או לקוחות
אמיתיים.



אב
טיפוס
משופר



“

📌 We moved from thinking of ourselves as designers, to thinking of ourselves as **design thinkers.**”

📌 David Kelley. co-founder Ideo



פיתוח דרך חינוכית מתחילה

תמיד באמפתיה למשתמש

ניצן שוקף, מערך המו"פ

לפני זמן לא רב (פעם, כשביה"ס התנהל ממש במרחב הפיסי), כשישבתי עם צוות נמרץ שביקש לדייק את העבודה הפדגוגית שלו ולפעול בדרכים חדשות, ביקשתי מהם לאפיין את התלמידים שלהם. לצוות היה קל לספר על המצב הסוציו-אקונומי של הילדים, על מצבם בלימודים ומה הם עושים בהפסקות. וזהו.

שאלתי אותם אם הם יודעים במה התלמידים משקיעים שעות בזמנם הפנוי? ממה הם מוטרדים? איפה הם מכינים שיעורים, עם מי ומתי? באילו משחקי רשת הם משחקים ולמה הם מעניינים אותם? מה החלומות שלהם? מי משפיע עליהם? ומה נחשב בעיניהם כבעל ערך? לא. הם לא ידעו לענות, וגם לא להבין איך זה פוגש את החלומות הפדגוגיים שלהם. איך באמת?

החשיבה העיצובית מזמינה אותנו להתחיל ב"משתמש" - באותו אדם או קהילה שעבורם אנו מבקשים לפתח משהו. "מפת אמפתיה" עוזרת לנו להבין מי המשתמש: מה משפיע עליו, מהם המרחבים בהם הוא פעיל, עם מי, ומאילו טעמים. כך למשל, נפתח דרכי למידה ברוח תוכן של משחק מחשב מוכר ואהוב, או שנבין ראשית מה מניע מורה ללמוד דברים חדשים, לפני שנפתח עבורה דרכי הוראה חדשניות.

היכרות עמוקה יותר עם הכאבים של "המשתמש" שלנו, ועם מה שמביא לשמחה בחייו, תאפשר לנו לתכנן ולפתח מענים שיתכתבו עם המידע הזה בדיוק.

גלו אמפתיה למעצבי המחור





מרתון בצעדים קטנים

ניצן שוקף, מערך המו"פ

כולנו ניסינו לשנות ולהשתנות לפחות פעם אחת בחיינו, ולמדנו שקשה מאוד לעשות את זה, בין השאר כי זה מפחיד. ההשלכות של השינוי עלולות לסלק באחת את כל מה שהכרנו ולשנות את עולמנו.

"החשיבה העיצובית" מציעה לנו לאמץ דרך חיים שבנויה על צעדים קטנים, על התנסויות מצומצמות ורזות, שמאפשרות לנו לנהל את השינוי: לפרק אותו לרכיבים קטנים, ולבחון כל רכיב במרחב השפעה מצומצם, עם מעט אנשים ולזמן קצר. כך תמיד אפשר לסגת אחורה – הרי ניסינו בקטן ואף אחד לא נפגע לאורך זמן.

הרעיון מאחורי הצעדים הקטנים הוא פשוט: כשמבצעים מטלה ארוכת טווח, 'לא רואים את הסוף' ויש נטייה להתעייף ולהאט – וכשמשתרבות במהלך העבודה מטלות נוספות, המטלה הראשית עשויה להידחק הצידה.

כאשר מחלקים את העבודה לצעדים קטנים וקצרים, קל יותר להתמקד במטלות הנוגעות אליהם. ניתן להשוות זאת לריצת מרתון: במקום לחשוב על ארבעים ושניים הקילומטרים, עדיף להתמקד בקטעי ריצה קצרים – וכך להתקדם לקו הסיום. בכל קטע כזה ניתן לבדוק כמה זמן חלף ומה קצב הריצה, ובהתאם לתכנן את המשך המסלול.





איך זה עובד בחינוך?

נניח שבכדי להפוך את המעבר לביה"ס לפשוט יותר עבור ילדי הגן בו אנו פועלים, החלטנו שהם ילכו פעם בשבוע לבית הספר, וישתלבו בשיעורים של כיתות א-ב. התנסות רזה משמעה למשל, שתחילה תלך הסייעת עם קבוצה של 5 ילדים לביה"ס לשעתיים במשך חודש. כך נוכל להבין עד כמה ילדי הגן מרגישים חופשיים ואפילו רוצים להגיע לשם.

צעדים הקטנים מאפשרים לאנשי חינוך לאזור אומץ ולהוביל שינויים במרחב החינוכי בו הם פועלים.

אין ספק שילדים שיתחנכו במרחב כזה, שמעז לאמץ שינויים על בסיס קבוע, יגדלו להיות בוגרים אמיצים ומשתנים לנוכח מציאות מאתגרת.

צעד קטן לאדם, צעד גדול לחינוך 



אנחנו יכולים לעצב את
החשיבה שלנו בכל כך
הרבה דרכים...

”עצב לי כבשה”



איך בונים אב טיפוס (prototype)?

1

MVP – Minimal Viable Product
פיתוח מהיר של מוצר "אב טיפוס" מתקיים כשמבינים מהו הפיצ'ר הקטן והרזה ביותר שיכול לספק ערך חיוני ללקוח.

ללא חלומותינו או "אם כבר, אז כבר!" מוצר מינימלי בעל ערך ברור. היתרון טמון ביכולת לפתח מוצר תוך מספר שבועות, ולספק ללקוח פיצ'ר חיוני, גם אם קטן.

2

לבנות – לבדוק – לבנות מחדש. מכיוון שמדובר בבניית אב טיפוס בלבד, ארגון יכול לפתח מספר מוצרים קטנים במקביל, והם יובילו, בסופו של דבר, למוצר הסופי או המערכת. ארגונים יתפתחו, יבדקו וישפרו את הפתרונות החדשים שלהם המון פעמים לפני שיגיעו למוצר הסופי. לפי שיטה זו ארגון לומד גם מהכישלון. למעשה, מוצרים חדשניים אמיתיים, שהצליחו להשפיע באופן מהותי או לשנות לגמרי את המציאות שלנו, פותחו בעזרת תהליך מתמשך של בנייה, בדיקות, כישלון ועיצוב מחדש.



אב
טיפוס



הוראה עיצובית

שולה בן שטרית, מנהלת בית ספר
מצודות, קרית שמונה

הצוות החינוכי של בית הספר "מצודות" בקרית שמונה, משתמש במתודולוגיה של חשיבה עיצובית לצורך עיצוב תכניות לימודים רב תחומיות שיתופיות, המשקפות עקרונות של חשיבת עתיד, וכוללות יעדים מתכניות הלימודים הפורמאליות, לצד יעדים נוספים.

הצוות החינוכי מנהל תהליכי חשיבה, הוראה ולמידה המכוונים לתוצרים מופשטים ומוחשיים, כמו לדוגמא תכנון הלמידה מרחוק בתקופת קורונה, או עיצוב תהליכי הערכה.

והתלמידים רוכשים ידע, מיומנויות וערכים – תוך שהם עוסקים ב'רעיונות גדולים', יסודות מארגנים או בעיות רלוונטיות – בתהליכי למידה המתנהלים בצוותים ומכוונים לעיצוב תוצר.

בתהליך הם משתמשים במודל ובמטפורה החקלאית של פרופ' עזרי טרזי, המאפשרים ניסוח בעיות, שאילת שאלות מדויקות, יצירת שפע רעיונות ובחירת הטובות שבתשובות. השלבים אינם ליניאריים – הם יכולים להתרחש בו-זמנית וניתן לחזור עליהם שוב ושוב:



חריש

ראשית בוחנים התלמידים את המציאות, מזהים בעיה או צורך, שואלים שאלות ומגדירים כיוון.

זריעה

התלמידים חוקרים את הנושא, ומחפשים פתרונות ומענים שכבר פותחו ברחבי העולם.

נביטה

לאחר החשיפה למגוון הרעיונות הקיים, התלמידים מעלים רעיונות משלהם.

הנצה

הם מגבשים קונספט עיצובי לפתרון, וממחישים אותו.

פריחה

הם בוחרים רעיון מוביל, חדשני וישים.

הבשלה

הם מייצרים אב טיפוס לרעיון.

קציר

הם משיקים את הרעיון, מייצרים ומפיצים אותו.

תחרשו על זה 

חריש עמוק! 



מוזיאון

העיצוב?

כשהצורך להצטלם במוזיאון
- הופך למוזיאון בעצמו
מה זה אומר?

ואיך עתיד העיצוב יראה? 



דוגמא מחו"ל

עיצוב תובנות באמצעות תכנון

Design by Understanding - UBD

רחל יעקובסון, מערך המו"פ

כל למידה, בכל נושא, ניתן לקדם באמצעות מהלך מתוכנן ומעוצב.

מודל UBD מציע תהליך הפוך להוראה המסורתית: במקום להתחיל בתכנון תכנית הלימודים (תוך הישענות על ספר הלימוד בתוספת כמה פעילויות מגוונות) ואז בסיום הלמידה להכין כלי הערכה על סמך מה שנלמד, במודל זה של "הוראה לאחור", מתחילים את התהליך מהסוף! המורים אינם סוכני מידע אלא מאמני תובנות, והם מתכננים את הוראתם כדי שהתלמידים יפיקו ממנה משמעות, וכדי שיעשו שימוש בנלמד במצבים שונים בחיים ובתחומי דעת מגוונים.

תכנית הלמידה בגישה זו מעוצבת בהלימה ובתכנון מותאם למטרות ספציפיות, שמנוסחות כשאלות מעוררות עניין וחקר, ומוערכות בדרכים שגובשו ותוכננו מראש. הדרך אל המטרות תיסלל על ידי דרכי הוראה מגוונות, הלוקחות בחשבון את היכולות, סגנונות הלמידה, ותחומי העניין של התלמידים.

לדוגמה, שאלה משמעותית בלימוד ספרות יכולה להיות, כיצד הסיפור - שכתב אדם אחר בזמן ובמקום שונה - מספר גם עלי? השאלה תוביל את התלמיד לחקר אוניברסלי של סוגות הכתיבה, בהקשר לסוגי האישיות והתרבות, ומה שמסתתר מאחוריהן. בצורה זו התלמיד יוכל לרכוש תובנות לגבי עצמו, תרבותו ודרך חייו, ולא רק ללמוד עוד סיפור במקראה שרכש בתחילת שנת הלימודים.

המודל מציע להעמיק ולפתח את התובנות של התלמידים סביב רעיונות ותהליכים גדולים וחשובים, כך שיוכלו להעביר אותם וליישמם גם מחוץ לכותלי בית הספר.



לפני שנה מצאנו, ילדי כיתה ד' ואני, אוגר סיבירי עייף וצמא תקוע בכניסה לחדר המדעים במקלט.

ביקשתי מהילדים שיתייחסו אליו בעדינות ובהתחשבות, כפי שמגיע לו. ואז עלתה השאלה

מה, בעצם, מגיע לו?

אמיר שפר, מחנך כיתה ד' ומורה למדעים, ביה"ס הניסויי ארגנטינה, ירושלים

כך נוצר קורס בחירה לילדי כיתות ד'-ה' שנקרא "לונה פארק לאוגרים". בקורס החלטנו לבנות את המתחם האידיאלי למשתמש שלנו - אוגר סיבירי אחד, פוסט טראומטי.

הקורס הורכב מהשלבים הבאים:

חקר חייהם של אוגרים סיביריים בטבע והפערים שנוצרים בחיים בשבי - הבנת הקושי של המשתמש.

חלוקת הילדים לצוותי תכנון ובנייה לכל אחד מהפערים - הגדרת הצורך של המשתמש.

תכנון ובניית מענה לכל פער - סיעור רעיונות ובניית אב-טיפוס.

חיבור כל הרכיבים למתחם אחד וכניסת האוגר אליו - בדיקת המוצר.

התוצאה בסוף היתה כלוב עץ עבה, באורך שלושה מטרים עם שלוש קומות, תא חפירה חצי שקוף עם אדמה מיוצבת, מעברי עץ טבעיים מענפי עצי פרי, בריכה רדודה, מתקני אוכל מתחלפים ועוד. הכל לאוגר אחד.

המשתמש הביע שביעות רצון מלאה.



חשיבה עיצובית היברידית

גילי סילמן-אמויאל, ביה"ס ההיברידי, רשת אמי"ת

רק כשחקרתי Design-Thinking הבנתי מה קורה לי בביה"ס ההיברידי: כשאני מנסה לפענח אתגר ותוך כדי גם לייצר משהו חדשני ואחר, יש בזה מן החשיבה העיצובית. זה מתחיל לא ברור ומבלבל, אבל אז זה מתחיל להתגבש.

איך עושים את זה? בשלב ראשון נרצה להבין איך יוצרים תהליך למידה משמעותי ורלוונטי ללומדים. נפנה את הזרקור אל הלומדים, ונלמד אותם לעומק ומכל הכיוונים. בהמשך נרצה לאסוף את התובנות ולנסות לגבש מענה מתאים. אח"כ נציף רעיונות, נתמקד באחד וננסה אותו בשטח.

בדומה למודל ה-Lean "לבנות, למדוד, ללמוד", חשוב להתבונן בלמידה כל הזמן, להפיק תובנות, לגבש מענה, לבדוק אותו בשטח וחוזר חלילה.

הלמידה החוזרת (איטרציות), שהמנחים בבית הספר ההיברידי מבצעים ואליהן הלומדים נחשפים, מבססת לא רק תשתית של למידה, אלא גם מנכיחה ללומדים מהי למידה מטעויות, איך נראית דינמיות בקבלת החלטות, גמישות מחשבתית ועוד – כולם עקרונות מפתח להתנהלות בעולם החדש.



כשבית ספר מחליט 'להתפרע'

גלית לוי, יהב לוי, מומחים באסטרטגיות לחדשנות, חברת Fresh Blue

אפשר ללמד ילדים חשיבה עיצובית, אפשר להפוך את זה להשתלמות מקצועית לצוות ההוראה, ואפשר... 'להתפרע' ולהפוך את החשיבה העיצובית לציר מארגן בייחודיות הבית ספרית. זה מה שקרה בבית ספר "סמילנסקי" ברחובות.

בשלב הראשון, בחרנו את עולם התוכן. צוות המורים הסתקרו במיוחד מהמושג 'גלוקלי' Global/Local – ההשפעה שיש לאירועים גלובליים על הפעילות המקומית.

בשלב השני, התלמידים חקרו, בדקו והוסיפו את תחומי העניין שלהם לנושא, דרך השאלה: "מה זה גלוקאלי בשבילי?" ודרך שיחות עם בני משפחה ותלמידים מבתי ספר אחרים, התחילו לצוץ פתרונות ומחשבות מגוונים.

בשלב השלישי הושם דגש על פערים תרבותיים – שאלנו: "למה זה ככה אצלנו?" ו"מה זו מוסכמה חברתית?" למשל, תלמידים מבית ספר בצרפת סיפרו שאצלם לא נהוג לאכול וללמוד באותו מרחב פיזי. התלמידים מ"סמילנסקי" התלהבו מהרעיון, החליטו לפתח פתרונות להפרדה, וייצרו לכך דגמים (אב-טיפוס). או כשיחות עם תלמידים מאוסטרליה ואנגליה על התלבושת האחידה העלו תהיות לגבי זהות אישית מקומית והייצוגים שלה, נתפר "אב טיפוס" של תלבושת חדשה.

החשיבה העיצובית רעננה את התפיסות החינוכיות והערכיות של בית הספר. היא חלחלה לכל העשייה, הפכה לשפה בית ספרית, והעניקה לכולם חווית למידה מעצבת תודעה, שהרחיבה את טווח מיומנויות הלומד במאה העשרים ואחת.



הפשילו שרוולים...

את העולם משנים

(גם) עם הידיים!



ילדים מעצבים עתיד

ריבי ארצי, מערך המו"פ

איך נחבר בין ילדים, שהם העתיד שלנו, ובין עיצוב העתיד?
המתודולוגיה של חשיבה עיצובית, בה עיצוב מסייע בפתרון בעיות מורכבות ובפיתוח מוצרים העונים על צרכים של אנשים, ניתנת ליישום כבר בגיל צעיר מאד.

אז איך עושים את זה?

1 בחרו משחק, בניה או חומרי היצירה שאהובים במיוחד על הילדים: קוביות עץ, לגו, מקלות ארטיק, חרוזים וכו'...

2 שאלו שאלה מעולמם, שהיא למעשה הבעיה המורכבת איתה הם יתמודדו. למשל: איך נְשַׁמֵּחַ חבר?

3 צרו אמפתיה, למשל דרך סיפור המתאר איך החבר ישמח. בגיל צעיר הדאגה לחבר היא רלוונטית ביותר – "הלקוח" שלנו הוא חבר או אדם קרוב אחר.

4 הגדירו את האתגר יחד עם הילדים – שמרו על ערפול מסויים, כדי שהילדים יוכלו להיות יצירתיים; נסו להגדיל את טווח ההמצאתיות שלהם; הערימו מכשולים קטנים בדרך.



4
נסחו רעיון יישומי בבהירות - בחרו את הרעיון היישומי ביותר בהתאם לגילם הצעיר ולאמצעים הקיימים. היעזרו באמצעים ויזואליים כשהילדים עדיין לא יודעים קרוא וכתוב.

5
בנו אב טיפוס - זוכרים את משחק הבניה או היצירה שבחרתם? זה הזמן להשתמש בהם. נסו לצמצם רכיבים, כדי שהילדים לא יהיו מוצפים בגירויים והמשימה תתמוסס לה.

6
מבחן תוצאה - רוב הסיכויים שהדגם הראשון לא יהיה מושלם ושחלקים ממנו ינשרו. נסו דרכים אחרות עד שהתוצר יפעל.

ולא פחות חשוב...

הקנייה ותרגול של יכולת חשיבה עיצובית מגיל צעיר, מכינה את ילדינו לעולם המשתנה והמתעצב בכל רגע נתון.



יזמות חינוכית דרך חשיבה עיצובית

ניצן שוקף, מערך המו"פ

אם חשבתם פעם לפתח רעיון חינוכי משלכם, אתם בוודאי יודעים שיש לבחור כלים שיכולים להתאים ליוזמה ולחדשנות.

החשיבה העיצובית מתאימה לפיתוח דרכי התמודדות והתקדמות במציאות המשתנה במהירות, ולכן מהווה את המתודולוגיה המרכזית לפיתוח יוזמות במערך המו"פ - המלווה יזמים בהפיכת רעיונותיהם למוצרים פדגוגיים חדשניים.

בימים אלו נפתח תהליך ההטרמה למסלול
"מנהרת הרוח" ליזמים חינוכיים.

מעניין אתכם להצטרף? 

מנהרה אל העבר 

איך חממו"פ נולד? כמו תינוק... 



לעצב את העתיד

ד"ר איריס פינטו

חשיבה עיצובית היא גישה יצירתית לפתרון בעיות בעזרת כלים, שיטות ודרכי חשיבה ספציפיות.

מגמות-על מעצבות מחדש עסקים, מניעות טכנולוגיות חדשות ומשנות את ההתנהגות האנושית.

שני התהליכים הללו חשובים, ובהתנהלות נכונה הם משלימים זה את זה, ומהווים תמריץ לשינוי וחדשנות. מגמות יכולות להזין את תהליך העיצוב, ועיצוב עוזר בהבנת המגמות ובמוכנות לקראתן.

בחשיבה עיצובית המיקוד הוא במשתמשים ובצרכיהם, ובחשיבת עתיד המיקוד הוא באותות השינוי ובמוכנות לעתיד. חשיבה עיצובית מתחברת למושג ולרעיון ספציפי, הבאים לידי ביטוי ב"אב טיפוס" שנבדק. חשיבת עתיד מספקת סדרה של תרחישים, המאפשרים להמחיש מגוון אפשרויות לעתיד, מבלי לתחום אותם בתחזית מדויקת. עיצוב מוצר/שירות לכל אחד מהתרחישים העתידיים הללו, מאפשר לראות בנקודת הסיום של תהליך חשיבת העתיד, את נקודת המוצא לתהליך החשיבה העיצובית, כאשר, כאמור, כל אחד מזין את השני.



**מחפשים איך לשמור
על הארגון שלכם?**

עצבו לו חוסן

ועצבו גם אותו...



מחברים רעיון לצלילים

רגע לקראת סיום
האזינו איתנו לשיר
לקראת שבת.

וואו איזה אבסורד

ביצוע

הג'ירפות

מילים ולחן

גלעד

כהנא

ויאיר קז

לחצו ותהנו...



הגענו.

זה סוף המהדורה

נתראה בשבוע הבא!

אבל היי,

אנחנו ממש פה!

בקבוצת הפייסבוק שלנו אפשר לשתף במחשבות,

ולוואטספ שלנו אין גבולות...

(כן, ממש זה שקיבלתם ממנו את סקיפ;ופ)



ספרו לכולם!

הפיצו את הסק;ופ

שלחו לנו את המילה

חשיבה

וקבלו הודעה להפצת קישור

ההצטרפות לסק;ופ

*קיבלתם לראשונה

את המגזין ורוצים להצטרף

לרשימת התפוצה גם?

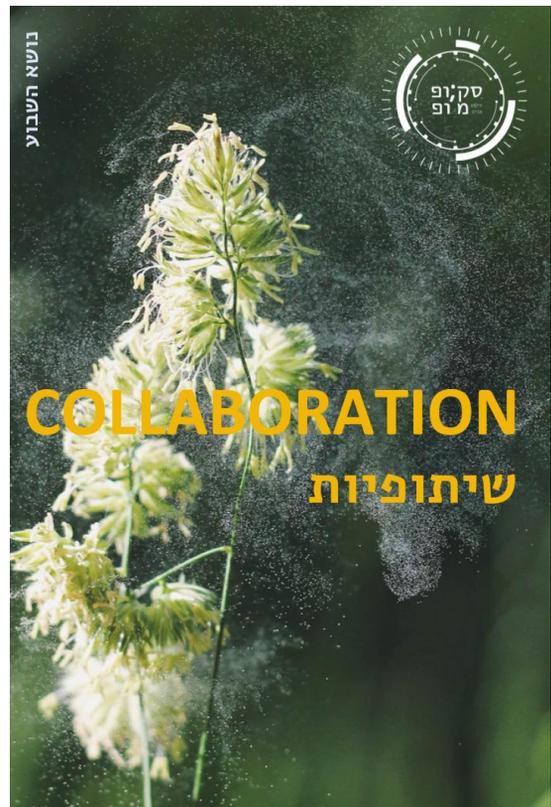
לחצו כאן.

זה מגיע לכווווולם (;)



עוד דברים

שחשבנו עליהם...





ובשבוע הבא...

מגוונים!