



כתב עת אלקטרוני
בהוצאת המכללה האקדמית לחינוך ע"ש דוד ילין, ירושלים

גליון מס' 10 כסלו תשפ"ב, דצמבר 2021

גליון מיוחד לציון 100 שנים לחינוך ולדורף

ניתן לקריאה באתר המכללה
<http://www.dyellin.ac.il>

"פעם היינו" – ללמוד היסטוריה באמצעות משחק קלפים

שחר מרנין-דיסטלפלד

מבוא

הרעיון ללמד תחומי דעת שונים באמצעות משחקים איננו חדש או מהפכני. במחקרים רבים כבר עמדו על יתרונותיו של המשחק בהוראה, בלמידה ובחינוך (Shaffer, 2004; Tore, Maiselman & Inbar, 2007; Rastegarpour & Marashi, 2012; Kim, Park & Beak, 2009). מאמר זה עוסק במשחק הקלפים "פעם היינו", משחק רביעיות המתמקד בהיסטוריה של קריית טבעון. המשחק פותח בשנת 2014 בידי הכותבת בשיתוף עם מרכז ההנצחה ובסיוע כספי של המועצה המקומית קריית טבעון. מאז עברו שנים אחדות, שבהן הופץ המשחק למאות בתי אב והפך מוכר לתושבי הקהילה בקריית טבעון. המשחק "פעם היינו" פותח במטרה לצקת משמעות ורלוונטיות להיסטוריה רבת-הפנים של קריית טבעון ולהנגיש אותה לתלמידים, ובעקפין, לכלל התושבים בקריה. פיתוח המשחק היה חלק מהפרויקט "טבעון בעיניים שלי", המיושם בקריית טבעון משנת 2007, ובמהלכו מתנסים תלמידי כיתות ד בפעילויות חווייתיות הקשורות בהיסטוריה המקומית. המשחק מבוסס על תצלומים הלקוחים מארכיון קריית טבעון, אשר צולמו לכל אורך ההיסטוריה של היישוב, משנות ה-20 של המאה הקודמת ועד ימינו. התצלומים נעים בין הייצוגי לבין האישי – יש בהם דיוקנאות של אישים, פוסטרים וכרזות, וכן תצלומי משפחה, קבוצות ילדים, סצנות ביתיות ועוד. לצורך הכנת המשחק נבחרו ארבעים תצלומים אשר נאגרו לעשרה נושאים, שכל אחד מהם מהווה רביעייה (סדרה), ואלה הסדרות: מייסדים, ראשי מועצה, התחלות, נשים משמעותיות, מבני ציבור, רחובות ראשונים, אירועים בקריה, ילדים במוסדות החינוך, כרזות, מגדל המים.

מאמר זה מבוסס על מחקר עצמי (קוזמינסקי, 2007) אשר מתמקד בתהליך בנייתו של משחק קלפים שהוא נדבך אחד בתוך פרויקט למידה והוראה העוסק בהיסטוריה. בעשורים האחרונים נודעת חשיבות למתודולוגיית המחקר העצמי בתחומי החינוך ומדעי החברה (Kuzmic & Bloom, 2008). המחקר העצמי הוא שיטת מחקר מגוונת, הן מבחינת התכנים הן מבחינה מתודולוגית (Loughran, 2007). מטרתו של המחקר העצמי המובא במאמר זה היא לחשוף את העקרונות והתפישות הערכיות אשר שימשו אותי בתכנונו, בבנייתו ובעיצובו של המשחק. חשיבותו של המשחק היא בשמשו דוגמא להצבת מראה המגלה כיצד אני, בפעולה החינוכית שלי, מבקשת לקדם תפישה כלשהי – במקרה זה לימוד תולדות היישוב שבו אני חיה – וכיצד ניתן לפענח את השיקולים שהנחו אותי. מחקר עצמי מעצם טבעו אמור לפתח אצל המורים מודעות לדרכי הפעולה שלהם, אשר תשמש כר פורה לביקורת עצמית ולהתפתחות אישית (Kaplan, 2002). במחקר זה חשפתי את התשתית הרעיונית שהובילה לפעולה חינוכית-לימודית, אשר את השפעתה והשלכותיה יהיה אפשר לבחון במחקר עתידי. מטרתו של מחקר זה אינה לאשש או להוכיח את אופן או מידת ההטמעה של המשחק בקרב התלמידים.

במשך שנים הובלתי והדרכת את התוכנית "טבעון בעיניים שלי", והחל מ-2017 אני ממשיכה ללוות אותה בתור יועצת. פרק זמן ארוך זה, שבמהלכו אני צופה בתלמידים ונמצאת בקשר עם הצוות המלווה, העשירה אותי במחשבות רבות על אודות המשחק. יומן התצפיות והרשמים שלי מהווה את הבסיס למחקר זה. נוסף על כך, ראיונות שערכתי, במסגרת המחקר, מאששים, ולו באופן חלקי, את המימוש של עקרונות ותפישות שונות באמצעות המשחק. חוות-דעת ואבחנות של מדריכים שהדריכו את התלמידים ביום הפעילות שבו התקיים המשחק, ושל מורות שכבר מלוות את הפרויקט במשך שנים אחדות, יש בהן כדי לשפוך אור על מידת המעורבות של התלמידים במשחק "פעם היינו", על משמעותו של המשחק בלימוד הנושא, כמו גם על יתרונותיו האחרים כאמצעי משחקי קליל הטומן בחובו יתרונות לימודיים.¹

בראשית המאמר ארחיב את הדיבור על ההקשר החינוכי והלימודי של פיתוח המשחק כחלק מהפרויקט המקיף "טבעון בעיניים שלי". בהמשך אתמקד בשני שדות תיאורטיים אשר יבהירו את הבחירה לפתח משחק המבוסס דווקא על תצלומים, כלומר על מקורות חזותיים. אפרוש את חשיבותו של המשחק באשר הוא משחק ככלי חינוכי ולימודי מזה, וארון בגישת האוריינות החזותית מזה, בדגש על חשיבותם של תצלומים כחומר בעל ערך ומשמעות תרבותיים. לב המאמר יוקדש לניתוח המשחק; אסביר כיצד תורמים נושאי הרביעיות השונות, וכן בחירת התצלומים והעיצוב החזותי

1 ברצוני להודות למדריכים אפרת אבני מזא"ה ולרונו הורנשטיין על ששיתפו אותי לכל אורך הדרך ברשמייהם מהמשחק "פעם היינו" בהקשר של יום הפעילות בנושא "טבעון בעיניים שלי". לרונו ברצוני להודות על צילומים רבים ששלח לי המתעדים את הילדים במשחקם. כמו כן אני מודה למורות אורית חיים, שלומית כפיר, טל צור ורותם נידם, אשר ליוו את הפרויקט כמתנדבות כיתות ד במשך שנים אחדות, ותרמו לי את רשמייהן מהמשחק.

של המשחק, לחיזוק המטרה והיא, לעודד את לימוד ההיסטוריה, לגרות את הסקרנות לגלות אותה ולדעת עליה יותר. נושאי הרביעיות מציגים עקרונות הסוללים ביחד את הדרך המאפשרת, לדעתי, להבין את ההיסטוריה לאור עמדות פוסט-מודרניסטיות: ייצוג הולם, רב-תרבותיות, שוויון מגדרי, רצף היסטורי בין עבר להווה, תיעוד היסטורי, היסטוריה "קטנה" לעומת "גדולה". הרביעיות השונות ינותחו גם מבחינה חזותית כדי לעמוד על העקרונות המנחים בבחירת התצלומים לשם יצירת תכנים משמעותיים בתודעת המשחקים.



המשחק "פעם היינו" כחלק מפרויקט "טבעון בעיניים שלי"

תמונה 1: "פעם היינו" – על עברה של קריית טבעון.

פיתוח: הכותבת. עיצוב: מרב פלפי.

הפקה: מרכז ההנצחה בסיוע המועצה המקומית קריית טבעון, 2014.

כאמור, המשחק פותח בידי כותבת המאמר שהנחתה את הפרויקט "טבעון בעיניים שלי" במשך שנים אחדות, בסיועה המשמעותי של מנהלת ארכיון קריית טבעון, שפרה לשם. הפרויקט ייחודי זה נוצר בידי אופיר איתן-מאיר בשנת 2006 לכבוד שנת השבעים לקריה, והוא מופעל בהצלחה עד היום, ברומה למתכונתו המקורית. הפרויקט הוא פרי שיתוף פעולה בין מרכז ההנצחה בקריית טבעון לבין המועצה המקומית קריית טבעון, המממנת אותו. תלמידי כיתות ד מבתי הספר היסודיים בקריה, הם קהל היעד של הפרויקט "היישוב שלי", המרחיב ומשלים את תוכנית הלימודים של משרד החינוך בנושא זה. בשיעורי מולדת, שבהם נלמדת התוכנית, עוסקים התלמידים בעיקר בלמידה על אודות היישוב בהווה. הפרויקט "טבעון בעיניים שלי" נולד כדי להעניק לתלמידים לימוד חווייתי של ההיסטוריה המקומית, והוא כולל פעילויות בלתי שגרתיות המתבצעות במרחבים שמחוץ לבית הספר. הפרויקט מבטא מגמה הרווחת בבתי הספר להרחיב

ולהעשיר בין כותלי המוסד את הלימוד של ההיסטוריה המקומית ואת ההיכרות עם הקהילה, מתוך חתימה לחינוך הומניסטי (אלוני, 2013).

יום הפעילות נמשך כארבע שעות והוא כולל טיול רגלי קצר למגדל המים; פעילות מונחית בתערוכה המציגה תצלומים היסטוריים מן הארכיון, שבמהלכה התלמידים עורכים השוואה בין תצלומי העבר לבין תצלומים עכשוויים של אותם המקומות עצמם (על כך יבוא פירוט בהמשך); פגישה עם אדם מבוגר מן היישוב ושיחה על החיים ביישוב בעבר, וכן המשחק "פעם היינו". פעילויות אחרות אשר התלמידים עוסקים בהן לעיתים, נוסף על אלה שפורטו, הן: לימוד שיר מן העבר הקשור בהיסטוריה המקומית וכן עבודה יצירתית בתחום האומנות הפלסטית, הקשורה אף היא בהיסטוריה זו, אשר התלמידים מתחילים בה ביום הפעילות וממשיכים אותה בבתי הספר בליווי המורות לאומנות. השילוב בין הפעילויות הללו מאפשר למידה חווייתית באוריינטציה של אוריינות חזותית, כפי שהדבר יידון בהמשך.

בסוף היום נחלקים התלמידים לקבוצות ומשחקים במשחק הרביעיות "פעם היינו". המשחק מורכב, כאמור, מעשר רביעיות שכל אחת מהן מוקדשת לנושא אחר. מטרת המשחק הינה להרכיב כמה שיותר רביעיות, ולפיכך המנצח הוא זה שצבר את מספר הרביעיות הגדול ביותר. כדי להשיג את הקלפים החסרים, התלמידים שואלים זה את זה על קלפים מתוך רביעייה מסוימת, וכך נחשפים מבחינה לשונית וחזותית כאחת לחומרים ההיסטוריים. אחדים מן המקומות, השמות, האירועים, אינם בבחינת מידע חדש עבור התלמידים, אלא חיוק והרחבה של ידע קודם שרכשו בכיתה במהלך הלימוד על תולדות היישוב, במהלך יום ההדרכה במרכז ההנצחה, או מתוקף היותם תושבי המקום. בסיום יום הפעילות, כל כיתה מקבלת קופסת משחק כדי שהתלמידים יוכלו להמשיך לשחק בכיתה, ואף להשתמש בקלפים כנקודות פתיחה ללמידה נוספת. השלב האחרון בפרויקט "טבעון בעיניים שלי" הינו הכנת עבודות אומנות המבוססות על לימוד תולדות היישוב. עבודות התלמידים מתבצעות בהדרכת המורות לאומנות ומצוגות בתערוכה בחלל הייחודי של מגדל המים ההיסטורי הניצב ביישוב.

המשחק החזותי כאמצעי חינוכי ולימודי

את המשחק "פעם היינו" משחקים בקבוצות קטנות של שלושה-ארבעה תלמידים, והוא נמשך בדרך כלל בין עשרים דקות לשלושת רבעי השעה. במהלך המשחק נוצרת באופן טבעי אינטראקציה חברתית שבה התלמידים מתייחסים הן לקלפים שבידיהם הן לחבריהם, שואלים אותם בנוגע לקלף כלשהו, מנסים לנחש איזה קלף יצליחו להשיג, במטרה להשלים כמה שיותר רביעיות. הדינמיקה הקבוצתית שנוצרת מהווה בסיס ללמידת נושאי המשחק, שהיא גם אישית וגם משותפת. הלמידה מתרחשת באמצעות חשיפת המשתתפים לחומרים מילוליים וחזותיים כאחת; בכל רביעייה, ארבעה קלפים נושאים כותרת דומה וטקסט קצר הכולל את תיאור האדם, המקום, האירוע, התיארוך ושמו של הצלם (אם הוא ידוע). הצילומים הארכיוניים מתולדות הקריה מהווים את מוקד המשיכה של המשחק. אף שרבים מן הצילומים הם בשחור-לבן, הם מושכים את העין ויוצרים סקרנות מיידית בקרב המשתתפים.

שני שדות עיקריים של תיאוריה חינוכית רלוונטיים במיוחד למשחק "פעם היינו": האחד הוא המשחק כאמצעי חינוכי ולימודי, והאחר הוא האוריינות החזותית ככלי תרבותי משמעותי ורב-ערוך בחינוך ובהוראה. המשחק כתופעה חברתית הוא פעילות אנושית, טבעית, שהייתה נהוגה כבר משחר ההיסטוריה בחברות שונות ובגילים שונים – מינקות ועד זקנה (פרוני, 2002; חן, 2006; ארבל ועמיתים, 2011). המשחק מוגדר גם "התנהגות אוניברסלית של כלל הילדים בעולם" (Reddy, Files-Hall & Schaefer, 2016). הוגים רבים נדרשו לחשיבותו של המשחק עבור האדם, ועמדו על ייחודו בתחום שבין עולם המציאות לבין עולם הדמיון. פרידריך שילר עסק במרחב הקיום האנושי המיטבי ומצא בשילוב הראוי בין היצר החושי, הגשמי, לבין דחף היצירה הרוחני (פרוגל, 2017, 37; חן, 2006, 29). במרחב זה זיהה שילר את יצר המשחק, המאפשר לאדם למצוא איזון בין שני הדחפים המובנים בתוכו. באמצעות המשחק האדם מסוגל ליצור קשר בריא בין העולם היצירי לבין העולם התבוני, כיוון שמגולמים בו בה בעת התשוקה, ההפתעה וההנאה החושית, אך גם חוקים, סדר ותובנות רוחניות. המשחק יוצר מציאות מוגדרת ומוגבלת, והמשחקים מבחינים בה בקלות. הקריאה "פוס" שילדים מורגלים בה מפרידה בין המציאות המשחקית והחוץ-משחקית (ארבל ועמיתים, 2011, 2). הוגים עמדו על טבעו של המשחק כפעילות לשמה, הנעשית מתוך רצון והנאה ולא כדי להשיג רווח או תועלת במובנם המקובל (יהושע ופריד, 2014; חן, 2006). המשחק נתפש כפעילות הנעשית מתוך חירות, ולא כחלק ממערכת מתמשכת של יחסי

תלות או כוח. מחקרים מלמדים על יתרונותיו של המשחק בתחום ההתפתחות הקוגניטיבית, השפה, היכולות החברתיות וההתפתחות הגופנית (Reddy, Files-Hall & Schaefer, 2016). למשחק כשלעצמו ערך חברתי, רגשי ומוסרי הנוצר מעצם האינטראקציה בין המשתתפים. באמצעות המשחק לומד המשתתף להיות חלק מקבוצה המתפקדת על פי חוקים וכללים הברורים לכול (אלוני, 2013). בדרך זו מהווה המשחק מיקרו-קוסמוס המשקף התנהלות מיטבית של האזרח בחברתו, שבה הוא נדרש לתפקד כשהוא חותר למטרתו האישית ובה בעת מכבד את הזולת.

המשחק "פעם היינו" מגלם רבים מן המאפיינים שפורטו לעיל. ראשית כול, למשחק יש ערך לימודי ופרקטי. הוא מנגיש עיסוק בתכנים שאינם קיימים בתוכנית הלימודים הרשמית, בהיותו מבוסס על צילומי ארכיון שברובם לא התפרסמו ברבים, ובזאת, מאפשר מגוון ועושר תוכני ודידקטי (יהושע ופריש, 2014, 6). במשחק הרביעיות כל משתתף מתמודד אומנם עם השאיפה להישג אישי ואף לזכייה, אך מתוך הנאה, ובלי לחוש חרדה בשל חוסר ידע או תנאי פתיחה חלשים לעומת שאר המשתתפים. כל המידע על אודות הקלף והסדרה כתוב וגלוי בטקסט ובתמונות (יהושע ופריש, 2014, 5). ההתבוננות החוזרת ונשנית בתמונות וקריאת הטקסט המלווה אותן בקול רם, מהווים אמצעים להטמעת החומר בתוך נטרול רכיב הלחץ הנלווה לעיתים ללמידה קונבנציונלית בכיתה. "המשחק מעביר מידע משמעותי ואוטנטי לילדים, הוא עונה על סקרנותם בנוגע ליישוב ואיך שחיו בו פעם", משתפת שלומית כפיר מחנכת כיתה ד (ריאיון עימה, 2019). המשתתפים מתרגלים קריאה ושימוש מילולי במידע המצוי על גבי הקלפים, הכולל שמות אישים, מקומות, אירועים, ציטוטים מפוסטרים, כרזות, עיתונות היסטורית ועוד, וכל זאת באווירה קלילה של הנאה ואף שעשוע (ריאיון עם רותם נידם, מורה בכיתה ה, 2020). "המשחק מסכם להם מעולה את היום, כי הם מזהים בו כל מיני דברים שראו או שמעו במהלך היום", מסבירה טל צור, מורה בכיתה ד (ריאיון עימה, 2018).

חשיבותו הלימודית של המשחק חורגת מן הזמן המוקצב לו ביום הפעילות, שכן כל כיתה מצוידת בערכה וממשיכה את האינטראקציה עם הקלפים בפעילות לימודית מחקרית שמנחה המורה למולדת, המורה לאומנות או המחנכת. "זה בכלל לא עניין של לזכור שמות או אישים מהקלפים, זה עצם החשיפה בצורה כל-כך כיפית לתכנים ההיסטוריים שעשויה לעורר בהם סקרנות יום אחד לחזור ולשאל...". (ריאיון עם אפרת אבני-מזא"ה, מדריכה בפרויקט, 2018). התלמידים ממשיכים במשחק בכיתותיהם, וניגשים אליו בהתלהבות רבה (ריאיון עם אורית חיים, מורה בכיתה ה, 2018). "כמחנכת בבית ספר יסודי בטבעון, "פעם היינו" הפך להיות חלק בלתי נפרד מלימודי "היישוב שלי" בכיתתי בשנים האחרונות. לעיתים כחלק מהחזרה על חומר שנלמד, ולעיתים כפתיח לנושא", מסבירה שלומית כפיר (ריאיון עימה, 2019). המשחק מהווה מעין קטלוג עבור המורה והתלמיד כאחת, כשכל קלף נושא ערך מידעי שאפשר להרחיבו באמצעות עבודת חקר. ואומנם במהלך השנים, תלמידים ומורים גם יחד נעזרו בארכיון היישובי כדי ללמוד על תולדות היישוב, כשהמשחק "פעם היינו" הוא הטריגר (מזנק) ליוזמה זו.

נוסף על היות המשחק "פעם היינו" בעל ערך לימודי, הוא משמש גם כר פורה לתרגול ולפיתוח מיומנויות קוגניטיביות, חברתיות ומוסריות. "יש לציין שמשחק רביעיות הוא משחק חברתי הדורש מהילדים לעמוד בכללים, להתנסות במצבי הפסד וכישלון... כך שלצד התוכן שהמשחק "פעם היינו" מביא עימו הוא גם תורם לילדים בתרגול מצבי חיים..." (ריאיון עם שלומית כפיר, מורה בכיתה ה, 2019). מחקרים מראים כי הלמידה באמצעות משחק מוכיחה עצמה הן כמקור הנאה עבור הלומדים הן כיעילה לפיתוח כישורים ומיומנויות כמו ריכוז, מיקוד, סבלנות, הקשבה לאחר, תכנון, הישגיות והשלמה עם הפסד (חן, 2006; ארבל ועמיתים, 2011). אחדות מן המיומנויות האלה נגזרות מעקרונות מוסריים שמשחק הרביעיות משקף אף אותם. נמרוד אלוני מונה שמונה עקרונות המנחים את העמדה המוסרית בתרבות המערב בימינו, ומהם בולטים במשחק "פעם היינו" ארבעת העקרונות האלו: רציונליות, אי-משוא פנים, הוקרת כבוד האדם ואכפתיות (אלוני, 2013).

רציונליות מושגת מעצם התנהלות המשחק על פי חוקים ברורים ומטרה המוגדרת מראש, שאליה חותרים המשתתפים. כל משתתף מפעיל שיקול דעת במהלכו במשחק במטרה להתקדם אל היעד, המוגדר כהשגת מקסימום סדרות. אי-משוא פנים בא לידי ביטוי בנקודת פתיחה זהה לכל המשתתפים, כאשר ארבעת הקלפים הראשונים מחולקים באופן אקראי בין כולם. "העובדה שהמשחק מושפע גם ממזל מאפשרת לכולם להרגיש שווים", משתפת אפרת אבני מזא"ה (ריאיון עימה, 2020).

בזמן המשחק, יש צורך לשמור על חוקים וכללים המחייבים את כלל המשתתפים. כתוצאה מכך נוצרת אווירה המעודדת יחס של כבוד בין המשתתפים, וכן גישה אכפתית, רגישה ומתחשבת הנובעת מרצון לשמר סדר ואווירה נעימה שיאפשרו את קיומו של המשחק (להוציא מקרים שבהם משתתף מפריע במכוון, "שובר את כלים"). על האווירה

הנעימה יכול להעיד מי שהדריך את הקבוצות מכיתות ד, אשר השתתפו בפעילות "טבעון בעיניים שלי" (ריאיון עם רונן הורנשטיין, 2020). בשמירה על הכללים, מתוך רצון לקיים את המשחק בהצלחה, מתבסס, בדרך כלל, יחס של כבוד ואכפתיות בין המשתתפים, מסבירה טל צור, מורה בכיתה ד (ריאיון עימה, 2018).

מעלותיו של המשחק ניכרות גם בתחום הטיפולי, בהיותו פעילות קלילה, מהנה, המזמנת לילדים אפשרויות לבטא את רגשותיהם ותחושותיהם ביתר קלות, לעומת מסגרות ופעילויות אחרות (Reddy, Files-Hall & Schaefer, 2016). המשחק "פעם היינו", מתקיים בקבוצות קטנות אשר שוכרות את שגרת הלמידה בקבוצת הכיתה הגדולה ומאפשרות סביבה אינטימית יותר עבור כל התלמידים (ריאיון עם אורית חיים, 2018; ריאיון עם רונן הורנשטיין, 2020). אינטימיות זו עשויה לזמן לתלמידים רבים יותר אפשרות להתבטא ולהיות פעילים ביחד עם חבריהם. הורנשטיין אף הדגיש כי תלמידים עם בעיות קשב שונות, אשר אינם מצליחים להשתלב בפעילויות הדורשות הקשבה וישיבה פסיבית, מוצאים את המשחק מהנה ומשתלבים בו בצורה מיטבית.

השרה השני שראוי לרונן בו בהקשר למשחק הקלפים "פעם היינו" הוא האוריינות החזותית, שכן המשחק מבוסס על תצלומים היסטוריים המעוצבים בכרטיסיות צבעוניות. המשחק הוא מערכת המכילה רכיבים יחידים וכדי להופכם לשלם בעל משמעות, יש ליצור ביניהם קשר חזותי (ארבל ועמיתים, 2011). ב"פעם היינו" לכל סדרה צבע משלה, הממסגר אותה, מאחד את ארבעת קלפיה ומבדילה חזותית מיתר הסדרות, הצבועות בצבעים שונים. אף צבע אינו חוזר על עצמו, אבל נעשה שימוש בגוונים מובחנים, למשל, ירוק בהיר וירוק זית. הצבעים נבחרו באקראי, בלי חשיבה סימבולית כל שהיא. "בימינו, הממד החזותי נעשה מותנה יותר ויותר בממד החזותי" (מכטר, 2010, עמ' 12), לכן מתבקשת החתירה לשילוב חומרים חזותיים בלמידה כדי להעצים את הממד החזותי של הלומדים.

המשחק "פעם היינו" נולד מתוך ההנחה שחוויה חזותית בעידן שלנו תכליתה לעורר את הסקרנות הסובייקטיבית, ולשמש מעין גשר אל העולם הממשי, ההיסטורי (מכטר, 2010). החוויה החזותית של "פעם היינו" ממוקדת בתצלומים. רולאן בארת (Barthes) טוען כי התצלום כמוהו כהרפתקה. אומנם לא כל תצלום יעורר בלב כל אדם את יצר ההרפתקה, אבל כשהוא מתעורר, מתפקד התצלום כמפיח חיים במתבונן בו (בארת, 1980). התצלום העיתונאי/התיעודי מתאפיין בכך שהוא נתפש מייד כהמשכה של המציאות (שליטא, פרידמן והרתאן, 2011). "כשהתלמידים משחקים במשחק, נשמעות מדי פעם בפעם קריאות התלהבות הנובעות מן ההפתעה שלהם לגלות מבנה היסטורי שעדיין משמש אותנו ביישוב, צורתו המקורית של רחוב מוכה, או תצלום ישן של אירוע שאנו עדיין ממשיכים לציין בקהילה" (ריאיון עם רונן הורנשטיין, 2020). התצלום ההיסטורי אינו יכול להחזיר את העבר או לשחזרו, אלא לאשר כי מה שרואים בו אכן היה קיים (בארת, 1980), ובכך הוא תורם רבות לתהליך ההתעמקות בהיסטוריה: התצלום מצוי במרכזו של כל קלף ותופס את מירב השטח, ואילו המלל נשאר שולי. התצלומים הם ה"טקסט" העיקרי, ואילו הכותרת וההסבר הקצר נועדו להבהיר את תוכן התצלום ולא יותר. אציין שהטקסט הקצר תואם את גודלו של הקלף ואת הרצון לדבוק בגודל הסטנדרטי המקובל של קלפי רביעיות (ארבל ועמיתים, 2011).

חשוב לציין כי התצלומים ההיסטוריים המשולבים ב"פעם היינו" הינם תצלומים מבוזבזים, כפי שהיה נהוג בתקופת היישוב (עלון, 2017). הצילום המבוזבז מתבסס על דמות, סיטואציה או תופעה, ואלה מעוצבים על פי תפישתו ומטרותיו של הצלם. לכן מה שנראה לנו צילום היסטורי, הוא למעשה מציאות המעובדת בידי הצלם (שליטא, פרידמן והרתאן, 2011). יחד עם זאת, אי אפשר להתעלם מן העובדה שמה שמצולם אכן "היה שם". למעשה, ננקטת כלפי התצלומים ההיסטוריים גישה כפולה, אשר מסתמכת על הצעתם של ליסטר וולס (Lister & Wells, 2002) לבחון את הצילום כמראה המתעדת את העולם, ובו בזמן כטקסט מלאכותי שעוצב בידי המצלם. בחירת התצלומים ל"פעם היינו" נעשתה לאחר עבודת אימות, שבה נבדקה מידת קרבתם התיעודית לחומרי ארכיון אחרים באותו הנושא, כדי לוודא שהתצלום משקף באופן קרוב את הסיטואציה או האירוע המצולם. לדוגמה, אירוע הקמת מגדל המים, אשר תהליך בנייתו משולב בסדרה הנושאת את שמו במשחק, מתואר בפרוטרוט בכתבי קורות קריית טבעון, כך שניתן להסיק כי מה שנראה בתצלומים אכן התרחש בעת הבנייה, ולמעט הרגע שבו הסתכלו הבונים למצלמה, התצלומים משקפים נאמנה את תהליך הבנייה במקום האמיתי שבו ניצב המגדל (פטיש, 1983). טבעם של התצלומים ההיסטוריים הן כמתעדים הן כמוכנים בידי הצלם, נדון עם התלמידים במהלך יום הפעילות שלהם יותר כדי לחדד את השוני בין צילום של פעם לבין צילום היום, ופחות כדי לעמוד על הכפילות שהוצגה לעיל. גם סוגיית יחסי הכוח המובנים בין מצלם למצולם (עלון, 2017) אינה נדונה עם התלמידים, כיוון שהיא פחות רלוונטית למטרות הפעילות.

ההתבוננות בתצלום היא פעולה חזותית, וקלפי "פעם היינו" מגישים את התצלום כשהוא נתון במסגרת צבעונית

המלוּנה בתוכן מילולי. "הצבעוניות, העושר החזותי של תצלומים מההיסטוריה בשילוב עם משחק רביעיות המוכר לילדים – יצרו חויית למידה אחרת של הנושא הנלמד, שנחווית בצוותא. הילדים ממש נכנסים לזה" (ריאיון עם רותם נידם, מחנכת כיתה ד, 2020). החוויה החזותית הנוצרת מהתבוננות בקלפים, מאפשרת דילוג מעולם הממשות אל עולם הפרשנות הסובייקטיבית (מכטר, 2010; שליטא, פרידמן והרתאן, 2011). איילת כהן מסבירה כי תצלומים משמשים "כמספרי סיפורים", וכל תצלום בודד עשוי להיתפש כ"פיסת מציאות" (כהן, 2013). הדבר נכון בייחוד בשעת המשחק "פעם היינו" שבו התלמידים מזהים חלק גדול מן המקומות שמהווים עדיין חלק מהנוף המוכר. ההתבוננות תוך כדי משחק בדרך-כלל חפוזת, אך ככל שהמשחק מתמשך גדל הסיכוי להתבוננות חוזרת באותו התצלום. תיתכן גם התבוננות ממושכת כאשר משחק השלים רביעייה והוא מניח אותה לפניו להמשך המשחק. אפשר שבמשחק הראשון לא ייחרטו התצלומים בזיכרוננו של המשחק, והוא עשוי לקלוט רק את מאפייניהם הכלליים – שחור לבן, טשטוש, יושן. גם מאפיינים אלה נושאים עימם ערכים אשר התלמיד המשחק נחשף אליהם מבלי משים: התצלום הישן, המטושטש, בשחור-לבן, של אנשים ומראות בלתי מוכרים מקבל לגיטימציה והופך בן רגע לחלק מעולמו הרלוונטי של התלמיד. העבר, ההיסטוריה, הופכים לרגע קט להווה. זוהי תחילתו של התהליך הפרשני המפקיע את התצלום – המנציח רגע שקפא בזמן ובמקום – מתוך הקשרו ומעתיקו אל עולמו של התלמיד (מכטר, 2010).

חשיבותו של משחק הקלפים "פעם היינו" נעוצה בהיותו אקורד סיום ליום פעילות שבמהלכו נפגשים התלמידים עם תכנים שונים מתולדות היישוב. תחילה מבקרים התלמידים במגדל המים ההיסטורי ורואים כיצד הפך מונומנט שנחנך בשנת 1940 לגלריה אלטרנטיבית בימינו. תהליך שימור ושינוי המבנה מוצג ממש לנגד עיניהם, אגב זיהוי סימני העבר על הבטון ודיון בחומרי הבנייה החדשים שבהם השתמשו המתכננים במטרה להפוך את המבנה לגלריה. בחלק השני של היום התלמידים עורכים השוואה בין תמונות היסטוריות, שמקצתן מופיעות גם ב"פעם היינו", המוצגות על הקיר כתערוכה זמנית, לבין תמונות עכשוויות של אותם המקומות עצמם. ההשוואה מונחית באמצעות כרטיסיות ומזמנת לתלמידים התבוננות מעמיקה בפרטי הפרטים של העבר וההווה (תמונה 2).

בהשוואה בין בניין הדואר ההיסטורי בעת בנייתו בשנת 1951, לבין הצילום העכשווי, ניתן לראות כי הבניין עדיין שומר על צורתו המקורית, אך עם השנים התווספו מדרכה וכביש, גדר, עמוד חשמל, צמחייה, תמרורים ומזגנים, בניין אחורי ומכונית. התלמידים מתבוננים בתמונות ההיסטוריות ובתמונות המעודכנות של אותם המקומות עצמם, בוחנים את הפרטים הדומים והשונים שבתמונות, ואגב כך לומדים על התמורות שהתרחשו בנוף המקומי המקיף אותם: סגנון וחומרי בנייה, צפיפות עירונית, הקשר בין סביבה טבעית לבנייה עירונית, סגנון לבוש, כלי תחבורה, שילוט ועוד. ההתבוננות וההשוואה מונחות בידי המורה והמדריך, ומסוכמות בדיון בהשתתפות התלמידים. לאחר מכן נפגשים התלמידים עם תושב או תושבת ותיקים מן היישוב (לעיתים זה סבא או סבתא של אחד התלמידים מהכיתה) המביאים עימם חפצים היסטוריים (טלפון חוגה, סינטבון, פתילייה, מתקן לתיקון גרביים ועוד). דרך הסיפורים והאנקדוטות הקשורים בחפצים אלה מתוודעים הילדים לחיים ביישוב בשנים עברו. בתום המפגש מתקיים המשחק "פעם היינו", כך שהתצלומים ההיסטוריים, שהתלמידים כבר נחשפו אל אחדים מהם ודנו בהם, אינם זרים להם לחלוטין.



תמונה 2: בניין הדואר בקריית עמל. מימין: בניין הדואר בסיום בנייתו, 1951. משמאל: בניין הדואר בימינו. באדיבות ארכיון קריית טבעון.

המשחק "פעם היינו" משתלב ביום פעילות הנטוע כולו בלמידה המבוססת על חומרים חזותיים, והוא אמצעי נוסף לעידוד האוריינות החזותית של הלומדים – מטרה חשובה בפני עצמה. התחום החזותי הפך כה מרכזי עד שראוי שיהיה אחד הכלים בארגז הכלים שעומו יצא התלמיד ממערכת החינוך. היכולת לקרוא, לפרש ולהעריך דימויים חזותיים הופכת נדבך משמעותי בכישורי החיים שאליהם כדאי שנכשיר את ילדינו (מכטר, 2010).

עקרונות מהותיים בלימוד ההיסטוריה במשחק הקלפים "פעם היינו"

לאחר הצגת שני שדות התיאוריה הקשורים במשחק "פעם היינו", אשר היוו תשתית פרקטית ליצירת משחק חזותי מעין זה, אבקש לדון בעקרונות אשר היוו תשתית רעיונית ליצירת המשחק, כשהמטרה הייתה להנגיש את ההיסטוריה המקומית עבור תלמידי היישוב קריית טבעון, במסגרת תהליך למידה ממושך של נושא זה. ראוי להדגיש שוב כי התלמידים שהיו קהל היעד, כבר נחשפו בעבר לחלק לא מבוטל מן החומרים ההיסטוריים המופיעים בקלפים של "פעם היינו", הן במסגרת לימודיהם בבית הספר, הן במהלך יום הפעילות בפרויקט "טבעון בעיניים שלי" והן בהיותם תושבי הקריה. לא כל החומרים הללו הם היסטוריים במהותם (צולמו בעבר הרחוק או מייצגים אישים, מבנים או מקומות שאינם קיימים עוד) יש מהם שצולמו בהווה ומוכרים לתושבי הקריה. בבסיס העקרונות המנחים בבחירת התצלומים עמדה השאיפה לפרק לגורמיה את ההיסטוריה של היישוב, ולהופכה קרובה ומוחשית. עקרונות אלה הובילו לבחירת הנושאים, המוצגים בעשר הרכיביות המרכיבות את המשחק, ולעיצוב חזותי של כל רכיביה וכל קלף בעבודה משותפת עם הגרפיקאית מרב פלפי.

את תהליך החשיבה והתכנון של המשחק אפשר להשוות למחקר עיוני על פי השיטה האיכותנית של ניתוח תוכן (Rose, 2012). באנלוגיה לשאלת המחקר, עמדה מטרת המשחק, שהייתה, כאמור, לעודד בקרב המשחקים סקרנות כלפי ההיסטוריה של קריית טבעון ותחושת קרבה להיסטוריה זו. באנלוגיה לשיטת איסוף החומרים וקידודם לניתוח תוכן, עמד איסוף התצלומים ועריכתם בקטגוריות שעל פיהן נקבעו עשרת הנושאים (Rose, 2012). בתהליך זה של הרכבת המשחק, מוינו התצלומים ונבחרו בקפידה כדי להתאימם למטרת המשחק.

רצף היסטורי

קריית טבעון היא יישוב המורכב משישה יישובים וקבוצות התיישבות שהוקמו בעבר. ראשיתה בקבוצת חסידים שהגיעה לאזור קריית עמל של ימינו והקימה בשנת 1925 התיישבות חקלאית דתית שנקראה "נחלת יעקב" (שפה, 1990). המתיישבים לא החזיקו מעמד זמן רב ועקרו לאזור פורה יותר, עמק זבולון, שם הקימו את היישוב "כפר חסידים". כשנה לאחר מכן, הגיע אלכסנדר זייד, כנציג אגודת השומרים, לגבעות שיח' אבריק בלוויית משפחתו (שפה, 1990). רק תשע שנים מאוחר יותר, בשנת 1935, הוקמו בזה אחר זה היישוב "אלרואי" ו"קריית חרושת" (קרניאלי, 1990). קריית עמל הוקמה בשנת 1937 (פטישי, 1983), וטבעון הוקמה כתשע שנים אחר-כך ב-1946 (פטישי, 1983). בשנת 1958 אוחדו קריית עמל, טבעון ואלרואי ליישוב אחד (פטישי, 1983), ובשנת 1979 סופחה גם קריית חרושת למועצה המקומית קריית טבעון (שפה, 1990). התיישבותה של משפחה זייד שנמשכת עד היום, לא הפכה חלק מוניציפאלי מקריית טבעון, ושייכת כיום למועצה האזורית עמק יזרעאל.

העיקרון שהווה הוא המשך של העבר אינו פשוט להבנה עבור תלמידים. תצלומים היסטוריים של מקומות שעדיין קיימים בהווה ומתפקדים כחלק מהמרחב הציבורי והמרקם הקהילתי הם עדות והמחשה למציאות היסטורית כפי שהייתה קיימת בעבר. הרצף ההיסטורי נבחר כעיקרון חשוב ומשמעותי, שכן רצף זה ממחיש את הרלוונטיות של החיים בעבר עבור החיים בהווה, מגביר את העניין, הסקרנות וההבנה באשר לעבר, ועשוי להעצים רגשות הזדהות עם החיים באותם הזמנים. רצף כזה עשוי לבטל יחס של חוסר אכפתיות וחוסר עניין כלפי ההיסטוריה, הנתפשת לעיתים כחסרת ערך "כאן ועכשיו". עקרון הרצף ההיסטורי מהווה מעין מסגרת רעיונית למשחק כולו, ובאופן פרטני הוא בא לידי ביטוי בעיקר בסדרות: "רחובות ראשונים", "התחלות", "מבני ציבור", "אירועים בקריה" וכן "מגדל המים". ככולן מלמד התצלום הבודד בשחור-לבן על רחוב, מבנה, סביבה או אירוע המוכרים בהווה. הקישור בין תצלום מן העבר לבין המציאות המוכרת מתקיים לעיתים בתוך הסדרה עצמה, ולעיתים – במוחו של התלמיד, כשהתצלום הישן מעורר אסוציאציה ברורה של אותו מקום, מבנה או אירוע בחיי ההווה הודות לדמיון הפיסי. לדוגמא, בסדרה "אירועים בקריה" מתואר מצעד המחולות משנת 1974, המתקיים ברחוב אלונים (תמונה 3). אירוע זה הפך למסורת ארוכת שנים ומתקיים עדיין במתכונת דומה בכל שנה, ביום העצמאות, ברחוב אלונים.



תמונה 3: "פעם היינו", מתוך הסדרה "אירועים בקריה"

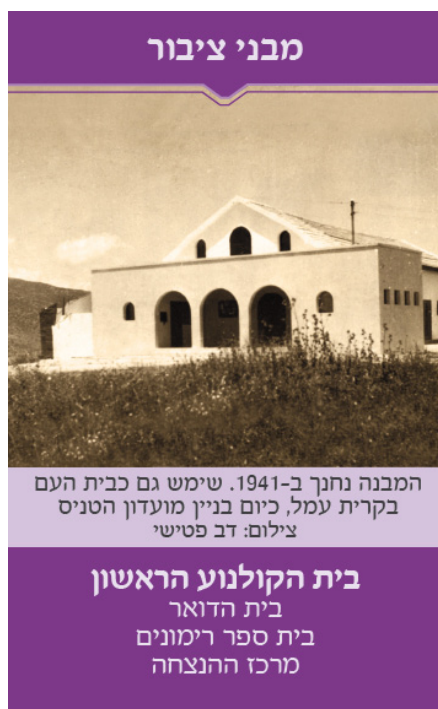
בסדרה "מגדל המים" מוצג עקרון הרצף ההיסטורי באופן מובהק. ארבעה תצלומים מרכיבים את הסדרה הנתפשת כסיפור בהמשכים (תמונה 4). שני תצלומים מתעדים את העשורים הראשונים של המגדל, ושני תצלומים – את המגדל בעשורים האחרונים. בתצלום הראשון נראית מלאכת בניית המגדל בעיצומה, והמגדל עצמו מוצג בו כשהוא בלתי גמור. הקרשים ויציקת הבטון נראים בתצלום בכירור, כמו גם הפועל הצעיר העומד על המגדל כשהוא נפנה מעבודתו ומביט למצלמה, בפסק זמן יזום ומבוים. תצלום זה הוא חלק מסדרה שצילם דב פטישי, מייסד קריית עמל, והאיש שעמד מאחורי מפעל ההתיישבות העצמית בה, לרבות הקמת מפעל מגדל המים שבנו המתישבים בכוחות עצמם. התצלום השני מימין מראה את המגדל כחלק מהנוף הצחיח של קריית עמל בראשיתה. הוא ניצב על גבעה שלמרגלותיה הצטלמו שני ילדים, כשברקע מאחוריהם נראה פלאח רכוב על חמור. מגדל המים השלם, משתלב ברקמת הנוף והחיים בימים עברו, והמבט נע בין הילדים לבין רום הגבעה. העובדה כי שני ילדים מצולמים בקדמת התצלום, השפיעה על בחירתו, כיוון שהופעתם של הילדים עשויה להעצים את העניין והסקרנות של התלמידים, שאף הם ילדים (על עקרון ההזדהות הערכית של ילדים עם דמויות של ילדים ארוכי בתת הפרק הרלוונטי בהמשך המאמר). התצלום השלישי מראה שוב את המגדל מקרוב, בדומה לתצלום הראשון, אלא שכאן מדובר בייצוג שונה של המגדל, המוכר לכל תושב בטבעון. המגדל נראה בצורתו המאוחרת, המשופצת, השונה מהמראה המקורי הניבט מן התצלום השני. למגדל המשופץ התווספו קומת זכוכית וגג שלא היו בבנייה המקורית, וזאת במסגרת הגדרתו כאתר היסטורי שנועד לשימור (ונמצא כיום תחת חסות המועצה לשימור אתרים), ומשמש היום בתור חלל תצוגה אלטרנטיבי. התצלום מבליט את מהלך שימורו של מבנה היסטורי, שמגולמים בו ערך הכבוד שרוחשים בני הקהילה להיסטוריה שלהם, וכן הערך של הענקת משמעות להיסטוריה זו. אלה מתבטאים בעובדה שמבנה מן העבר זוכה לשימוש פעיל גם בהווה. רעיון השימור ההיסטורי זוכה להבהרה בקלף המגדל המשופץ באמצעות הטקסט המילולי הקצר המופיע בו.

התצלום בקלף הרביעי בסדרה מראה שוב מבט מרוחק אל עבר מגדל המים, כשבמישור קרוב יותר מופיעה האנדרטה לזכר הנופלים במערכות ישראל, בני קריית טבעון, אשר חולקת עם המגדל את "גבעת הבנים". מטרתו של התצלום לעגן את המגדל המשופץ בנוף הרחב יותר של סביבתו ובכך להעניק לו משמעות נוספת: אל המגדל ההיסטורי, שהוא זכר לימי הקמתה של קריית עמל ונחנך בשנת 1940, התווסף מבנה האנדרטה בשנת 1972, שנועד להנציח את חללי מערכות ישראל. שני המבנים הללו מהווים עבור התושבים היום תחנות בנרטיב ההתיישבות והתקומה של היישוב העברי ושל מדינת ישראל. ברביעייה זו מסופר אפוא סיפורו של מגדל המים: תחילה מוצגת עדות מוחשית מן העבר המחיה את סיפור הקמתה של קריית עמל ואת הבנייה העצמית של המגדל בידי המתישבים, אחר כך המגדל בהווי החיים בעבר, ולבסוף שימורו, שיפוצו, ושילובו ברקמת החיים בהווה ביחד עם האנדרטה.



תמונה 4: "פעם היינו", סדרת "מגדל המים". מימין, התצלום הישן ביותר, ומשמאל – החדש ביותר

במשחק מופיעים תצלומים נוספים של מבנים היסטוריים. מקצתם שרדו ונמצאים בשימוש בצורתם המקורית, כדוגמת מבנה בניין הדואר משנת 1951, אשר נחנך רשמית ב-1952 (תמונה 5, מימין), אחרים שרדו, אך עברו תלאות וצורתם המקורית שונתה, למשל, בניין מועדון הטניס ששימש בעבר כבית הקולנוע הראשון בקריה (תמונה 5, משמאל), ויש שלא שרדו כלל.



תמונה 5: "פעם היינו", הסדרה "מבני ציבור". מימין: בית הדואר. משמאל: בית הקולנוע הראשון

מגדר והבלטת נשים

ההדרה של פעילותן ותרומתן של נשים שחיו בעבר, נדונה בעשורים האחרונים במחקרים רבים בארץ ובעולם. מכל עבר נשמעת התביעה להשמיע את הקול הנאלם של נשים שהצליחו לפרוץ את תקרת הזכוכית ולפעול למען הכלל במרחב הציבורי, אך לא זכו להיחרט בדברי ימי החברה והתרבות בארץ ובעולם. מחקרים פמיניסטיים עוסקים במיקומן של נשים בחברה, במעורבותן ובייצוגן בתרבות ובתקשורת (הקר, לביא-אג'אי וקרומר-נבו, 2017; קמה ופירסט, 2015; Reinhartz, 1992).

אף הווייתן של נשים בתחום הפרטי ובמרחב הבית זוכה למחקר נרחב, מתוך ההבנה שההיסטוריה איננה רק האירועים ה"גדולים" כי אם גם חיי היום-יום בבית ובקהילה. הודות למחקרים ההיסטוריים והתרבותיים נוכחותן של נשים בנרטיב ההתיישבות היהודית-ציונית הופכת משמעותית (ברנשטיין, 2001, 7). לא רק סיפוריהן של נשים נשזרים בהיסטוריה, גם היבטים מגדריים שונים מוארים בהקשר של תופעות היסטוריות מגוונות, כמו למשל חלקן של נשים בעיצוב דמותו של החינוך העברי או מאבקן של נשים להשגת זכות הבחירה (בן-ארצי, 2001). ההבנה כי המגדר הוא פרספקטיבה המתבקשת בחקר התרבות וההיסטוריה הפכה כיום למוכנת מאליה, וזאת כחלק מתפישת עולם פוסט-מודרניסטית המבקשת ללמוד את העולם מנקודות מבט רבות ככל האפשר. הזווית המגדרית, החותרת לכרר את נקודת המבט הנשית על העולם, מתבססת על האמונה בשוויון בין בני האדם ובחירות האדם באשר הוא אדם, בלי קשר למינו ושאר מאפיינים מולדים.

ההנחה שהשקפת עולם הערה לנושא המגדר, ראוייה יותר לשמש בסיס ללימוד ההיסטוריה, כמו גם לחיים בהווה, שימשה תשתית אידיאולוגית בפיתוח המשחק "פעם היינו" כדרך חזותית להפנמת ההיסטוריה (הקר, לביא-אג'אי וקרומר-נבו, 2017; מרגלית-שטרן, 2006). לדעתי, ככל שהראייה המגדרית תושגת בקרב תלמידים צעירים גם ביחס להיסטוריה, כך תתעצם תפישתם המגדרית במציאות שבה הם חיים ויתאפשר מרקם חיים צודק וחסר פניות. בייחוד מצאתי לנכון לעורר בקרב התלמידים והתלמידות כבוד גם כלפי נשים, אשר בתולדות קריית טבעון – הן בספרות המצומצמת הקיימת הן בשיח – מקומן נפקד. נדמה כי בעקבות המודעות הפמיניסטית, לימוד ההיסטוריה לא יוכל להמשיך מתוך התעלמות מן הפרספקטיבה המגדרית. את מקומן של נשים בהיסטוריה של קריית טבעון ביקשתי לבסס באמצעות סדרה של נשים משמעותיות, וכן דרך הבלטת ראשת-המועצה של קריית חרושת, זהבה וושצ'ינה, בסדרה של ראשי המועצה (אף שכינה בתפקידה שנה אחת בלבד, תמונה 6). כאן המקום להעיר כי מעט מאוד ידוע על ראשת-המועצה וושצ'ינה, ומקומה בתולדות היישוב חסר וריק כמעט לחלוטין. הכללתה במשחק הקלפים עשויה לשמש צוהר לעבודת חקר עתידית אשר תרחיב את היריעה על אודות אישה ראוייה זו, שכן אנשים רבים שנחשפים אל עצם קיומה עשויים בעתיד להביא לגילויים שכרעג אינם בנמצא בארכיון. מלבד הסדרה "נשים משמעותיות" והקלף "זהבה וושצ'ינה", השתדלתי לבחור תצלומים היסטוריים של אירועים והווי שבהם מופיעות נשים. נראות זו היא בבחינת הנכחת נשים "רגילות" ונשים מובילות אשר ישמשו מודלים לחיקוי ולהזדהות עבור ילדות ונערות שישחקו במשחק.



תמונה 6: "פעם היינו". זהבה וושצ'ינה בתוך הסדרה "ראשי מועצה"

העיקרון המגדרי בולט במיוחד בסדרה "נשים משמעותיות" שאותן בחרתי להבליט (תמונה 7). ציפורה זייד הייתה בחירה אוטומטית כמעט, שכן אם יש אישה אחת מוכרת בתולדות ההתיישבות של קריית טבעון, זאת האישה, הגם שלא בזכות עצמה, כי אם בזכות בן זוגה, אלכסנדר זייד, דמות מיתולוגית הידועה לכול (גילעת, 2005). התצלום ההיסטורי של ציפורה זייד החמושה, רכובה על סוסה, מהווה מעין איקונה של גבורה נשית, תמונת ראי לאלכסנדר, הפרש הנצחי, וביטוי חזותי למיתוס שרווח בשיח הישראלי על אודות מעמדן ותפקידן של נשים בנות העליות הראשונות ביישוב העברי, בייחוד בנות העלייה השנייה (ברנשטיין, 2000; מרגלית-שטרן, 2006). אין בתצלום עדות לתפקיד האימהות ולתפקידים אחרים שהיה על ציפורה זייד למלא, כי אם רגע נדיר של סוסתה הצוהלת, כשהיא רכובה עליה. תצלום זה נבחר אף על פי שאינו מייצג רבדים רבים, ואולי חשובים יותר, בחייה של ציפורה זייד. באמצעות התצלום ביקשתי לעורר השתאות מדמותה רבת התעוזה והעוצמה של ציפורה, אישה צעירה שהתגוררה על גבעות חשופות עם ארבעת ילדיה בזמנים מרובי אתגרים וסכנות. העובדה שקיימים חומרים היסטוריים שבאפשרותם לשפוך אור בהיר על דמותה של ציפורה זייד, אפשרה לי את הבחירה הזאת; אני סמוכה ובטוחה כי מלוא אישיותה מתגלה במסמכים הללו, הזמינים לכול (תיק זייד, ארכיון קריית טבעון).

אם בתצלום ההיסטורי של ציפורה זייד מעוצבת אישה כדמות מיתולוגית כמעט וכסמל לגבורה נשית, הרי הנשים האחרות בסדרה, מייצגות את פעילותן המגוונת בתחום הקהילה והחברה: ד"ר עליזה ילון, שימשה שנים רבות כרופאה

מוערכת בקריה, פרופסור יהודית צוויק הייתה אשת חינוך רבת פעלים בקרית טבעון, ושושנה פרנק, ניהלה חנות למכשירי כתיבה וספרים ששימשה מוקד מסחרי ותרבותי חשוב ברקמת החיים של הקריה במשך עשורים. בעת כתיבת שורות אלה שושנה פרנק עדיין בחיים, עובדה הקשורה לעקרון הרצף ההיסטורי, שכן בעוד שציפורה זייד נחשבת לדמות מההיסטוריה הרחוקה של היישוב, שושנה פרנק שייכת לפרק הזמן הנוכחי. עליזה ילון ויהודית צוויק שייכות לדור שנולד בסמוך לייסוד מדינת ישראל, דור שגדל והתחנך בקרית טבעון כשהייתה יישוב צעיר.

המגדר הוא אחת מן הפרספקטיבות המיושמות במשחק, ומטרתה לייצר תחושת העצמה נשית בקרב המשחקות. העצמה יכולה להיווצר כאשר תלמידים או תלמידות מגלים הזדהות עם דמויות, והדבר נכון במיוחד בנוגע לדמויות נשים, כיוון שמקומן פחות מורגש, באופן כללי, בהיסטוריוגרפיה המערבית והישראלית. ההעצמה כפרקטיקה פוסט-מודרנית מיישמת את ההבנה ששרות-שיח הקיימים בחברה יש בהם הפוטנציאל לייצר עוצמה (סדן, 2008). במשחק כמקור היסטורי לגיטימי מיושם עיקרון של העצמה נשית, מעין התערבות מכוונת שמטרתה לארגן את המרחב הערכי של התלמידים כך ששימו לב לדמויות של נשים בתולדות היישוב (סדן, 2008). יצירת העצמה נשית בקרב המשחקים ובעיקר המשחקות, יש בה כדי ליצור קרבה אל הדמויות ההיסטוריות ההופכות באחת למודלים להערכה, ואולי אף לחיקוי.

נשים משמעותיות

ילידת 1925, בעלת חנות הספרים "שושנה" במרכז טבעון, מייסדת שבוע הספר במרכז ההנצחה

ציפורה זייד
ד"ר עליזה ילון
פרופ' יהודית צוויק
שושנה פרנק

נשים משמעותיות

1923-2012) המנהלת הראשונה של בית הספר התיכון בקריה, חוקרת ספרות, יקירת הקריה לשנת 1990

ציפורה זייד
ד"ר עליזה ילון
פרופ' יהודית צוויק
שושנה פרנק

נשים משמעותיות

1913-2004) רופאה, מייסדת מועדון הסורופטיסט בקריה, יקירת הקריה לשנת 1978

ציפורה זייד
ד"ר עליזה ילון
פרופ' יהודית צוויק
שושנה פרנק

נשים משמעותיות

1892-1968) חלוצה, חברת ארגון "השומר", התיישבה עם בעלה אלכסנדר וילדיהם על נבעות שיח אבריק ב-1926

ציפורה זייד
ד"ר עליזה ילון
פרופ' יהודית צוויק
שושנה פרנק

תמונה 7: "פעם היינו", הסדרה "נשים משמעותיות"

במקום מטא-נרטיב: חיי היום-יום, רב-תרבותיות ושוויון ערכי

המשחק "פעם היינו" מבקש לפרוש בפני המשחקים היסטוריה יום-יומית ורב-תרבותית, החותרת לגישה של שוויון ערכי ומבקשת לתקן את התמונה העולה מכתובת ההיסטוריה במחצית הראשונה של המאה ה-20, שנכתבה ברובה בידי גברים השייכים לחברה ההגמונית, דבר שפגע בייצוגיות של נשים בהיסטוריה ובתרבות (עצמון, 2000). במילים אחרות, המשחק מציג בפני התלמידים המשחקים גישה פוסט-מודרנית כלפי ההיסטוריה, המאפשרת לכל תלמיד לתפוש את ההיסטוריה על פי דרכו. העמדה הפוסט-מודרנית באה לידי ביטוי בהיעדר "מטא-נרטיב" שבכוחו לעצב סיפור היסטורי קוהרנטי שיש בו התחלה, אמצע וסוף, המוכתב בידי ערכים הנחשבים "אמיתיים", או "צודקים" (אופיר, 1996). כמו כן מבטא המשחק עמדה לפיה אין סינתזה של הזמן ההיסטורי, כלומר דפוס אחד ויחיד המקשר בין עבר להווה. במקום זאת מקיים המשחק מגוון אפשרויות לגשרים בין עבר להווה, שכן כל סובייקט (התלמיד המשחק) הינו פרט המעצב את זהותו ואת עולמו באופן המשתנה תדיר וכפוף למערכות תרבות שבתוכן הוא חי (אופיר, 1996). המשחק נוצר מתוך מודעות של היוצרת (וכותבת המאמר) לכך שפעולת הייצוג איננה אוטומטית וכי היוצרת איננה העיקרון המסביר את היצירה (אופיר, 1996). מתוך מודעות למגוון האפשרויות להבנה ולפיענוח של ההיסטוריה, כפי שהיא באה לידי ביטוי במשחק כולו, נשמרים הפלורליזם וריבוי פוטנציאלי של הבנות התכנים אצל המשחקים השונים. זאת בהתבסס על העמדה הפוסט-מודרנית על פי פרנסואה ליוטר (Lyotard), שלפיה יש לערער את המטא-נרטיבים שבאמצעותם ניסח המודרניזם מבנים

חברתיים שונים (אופיר, 1996). במקום עיקרון מארגן אחה, צצו ועלו נרטיבים רבים, המושפעים מנקודות מבט של יחידים וקבוצות בחברה, אשר תקפותם החליפה את תקפותו של "מטא-נרטיב" אחד ויחיד.

במשחק ביקשתי ליצור "נרטיבים קטנים", אשר ביחד מהווים פסיפס אישי וקולקטיבי של אירועים בודדים ורגעים מתוך ההיסטוריה של היישוב. המשחק נוצר כדי לשמש סוכן במרחב הציבורי הסמלי של התלמידים ובסביבתם, שכן הוא מנכיח מציאות סמלית שכוחה יפה בהבניית תפישות עולם ודעות, לא פחות ממציאות קונקרטיית (קמה ופירסט, 2015). המשחק איננו פורש כרוניקה מלאה של תקופה או תקופות, וכמו כן אינו מתיימר לייצג נאמנה קבוצות, או אידיאולוגיות שרווחו ביישוב לאורך השנים. המודעות למגבלותיו של פורמט המשחק, כמו גם לעובדה שהוא בוודאי מייצג את תפישת עולמי כיוצרת המשחק, אמורה לעמוד לזכותי במבחן תקפותו החינוכית והערכית. זאת כיוון שכשם שאני, היסטוריונית בהכשרתי, בחרתי לעצב משחק על אודות ההיסטוריה של היישוב, כך יכולים אנשי מקצוע אחרים לעצב משחקים אחרים, לפי הבנתם. המשחק שלי אינו אוטוריטה יחידה, כי אם הצעה ללימוד ההיסטוריה, שצריכה להתקבל על ידי מי שמשחק בו, כדרך אחת מיני רבות.

במה באים לידי ביטוי הנרטיבים השונים? בכך שסדרות רבות מבוססות על תצלומים המתעדים רגעי יום-יום בחיי הקהילה, ולא רגעים ייצוגיים של הכרזות או טקסים. למשל, הסדרה "התחלות" מורכבת מתצלומים של מבנים ומקומות שלא נשאו בהכרח אופי ציבורי ויש בהם מן הסתמיות והארעיות.

כרזות

קרית עמל - נוקם נופש והבראה

- שמור על השקט בקריה!
- השעות בין 1 - 3 בצהריים ואחרי 11 בערב הן שעות מנוחה.
- שמור. שהילדים לא ישחקו בחוץ ולא יפריעו למנוחת השכנים.
- הנמך את קול מקלטך.
- טע על כלי רכב לאט ובשקט.
- חן לקיסנים ולאורחים לנוח ולהבריא.

המועצה המקומית
ועדת הקיט

שמור על השקט, שנות ה-50

טבעון עיר הגנים
שמור על השקט
 פתיחת ישיבת המועצה
 תחרות הגינה המטופחת

תמונה 9: "פעם היינו",
הסדרה "כרזות"

התחלות

הפרה "ברכה" ברפת של משפחת טייכברג שסיפקה חלב לתושבי המקום שנות ה-40

הצריך הגדול
 בית הכנסת הראשון
 הצרכנייה הראשונה
הפרה הראשונה

תמונה 8: "פעם היינו",
הסדרה "התחלות"

כך, הקלף "הפרה הראשונה" מתאר רפת משפחתית שסיפקה חלב לתושבי המקום בשנות ה-40 (תמונה 8). זהו תצלום מבנים אומנם, אולם אין בו כדי ליצור רושם ייצוגי, כי אם מרחב פרטי וצנוע. הקלף משרר את המסר שחשיבות הרפת הפרטית, למרות העליבות הניבטת מן התצלום הישן, אינה נופלת מחשיבותו של כל פרט היסטורי אחר. זהו ביטוי להיסטוריה יום-יומית "קטנה" המצטרפת יחד עם "היסטוריות קטנות" אחרות ליצירת פסיפס שלם המתאר מארג חיים של קהילה בזמן ובמקום מסוימים.

דוגמאות נוספות לרגעים לכאורה סתמיים מחיי הקהילה, ניתן למצוא בסדרות "אירועי הקריה", "ילדים במוסדות החינוך" ו"כרזות". הסדרה האחרונה, מכניסה למשחק הומור וקלילות, בעיקר כיוון שהשימוש בלשון העברית של אותם ימים, כפי שמופיע בחלק מן הכרזות, נתפש כארכאי ובלתי רלוונטי בשפה העכשווית. העובדה כי הכרזות הללו כלולות במשחק מכבדת את לשון העבר, מציגה נוסחים שאינם מקובלים היום, וכמו כן מנכיחה את הרעיונות המובעים בהן.

הכרזה של ועדת הקיט של קריית עמל המבקשת לשמור על השקט בשעות מסוימות ולהקפיד שמקלט הרדיו לא ירעיש, היא דוגמא לרגע הומוריסטי במשחק משני טעמים: הלשון והניסוחים שאינם בשימוש היום, וכן הרעיון שקריית עמל שימשה בשנות ה-50 כעיירת נופש והבראה (תמונה 9). מציאות חיים שלוהה זו, הרחוקה מן המציאות התזזיתית של היום, מעלה תהייה וחיך ואף עשויה להצחיק את הילדים המשתתפים במשחק. אפשר שתגובות נעימות אלה יגבירו את סקרנותם של המשחקים בנוגע להווי החיים בעבר.

קריית טבעון היא יישוב מגוון מבחינה תרבותית, המאחד את צאצאיהם של מהגרים מארצות מזרח אירופה, מרכז אירופה, אסיה וצפון אפריקה. המגוון עשיר לא רק מבחינה עדתית, כי אם גם מצד הרקע התרבותי, עם רוב חילוני ומיעוט מסורתי-דתי. כפי שפורט לעיל (עמוד 8), שישה יישובים חברו יחדיו להקמת המרקם של קריית טבעון, ובמשחק יכולתי לכלול רק ארבעה (תמונה 10). נבחרו נציגים משני יישובים הקיימים גם היום (בלילה – ממייסדי אלרואי, ופטישי – מייסד קריית עמל) ונציגים מן ההתיישבויות שלא הפכו ברבות השנים לחלק מקריית טבעון (טאוב – ממייסדי נחלת יעקב וזייד – מייסד גבעות זייד). הארבעה שנבחרו מייצגים למעשה חמישה יישובים מתוך שישה, כיוון שפטישי הוא המייסד הן של קריית עמל הן של טבעון. מייסדי קריית חרושת חסרים כיוון שלא נמצאה בארכיון תמונה מתאימה שלהם.

חשוב לי לציין כי הכללת יחזקאל טאוב, ממייסדי נחלת יעקב, חשובה מעין כמוה, כיוון שלרוב תושבי קריית טבעון אין מושג שקבוצה זו הייתה קיימת בשטחה של הקריה, לא כל שכן כקבוצה חלוצית. עקרון מפתח העומד בבסיס משחק הרביעיות הוא היעדר היררכיה, הן בין הסדרות השונות הן בין קלף אחד למשנהו, על פי עיקרון זה אין הבחנה, לשם דוגמא, בין האבות המייסדים, המייצגים רקעים עדתיים שונים. כל הסדרות במשחק שוות בחשיבותן. עיקרון משחקי זה חל גם על תוכני המשחק, ומלמד באופן אינטואיטיבי את המשתתפים כי הדמויות, האירועים, הכרזות, וגם התצלומים הביתיים היום-יומיים – כולם שווים בחשיבותם ההיסטורית. העיקרון לפיו אין "היסטוריה גדולה" לעומת "היסטוריה קטנה" נשמר ומועבר למשתתפים.

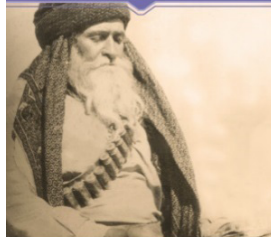
מייסדים



מייסדי קריית עמל וטבעון (1906-1986) איש חזון, מחבר הספר "קריה בצל אלונים"

יחזקאל טאוב
אלכסנדר זייד
אליהו בלילה
דב פטישי

מייסדים



מייסדי מושב העובדים (1889-1943) אלרואי, שומר בית החרושת "נשר" (1935)

יחזקאל טאוב
אלכסנדר זייד
אליהו בלילה
דב פטישי

מייסדים



ממקימי ארגון "השומר" (1886-1938) ראגודת השומרים. התיישב עם משפחתו על גבעות שיח' אבריק ב-1926

יחזקאל טאוב
אלכסנדר זייד
אליהו בלילה
דב פטישי

מייסדים



"הרבי מיבלונה" (1895-1986) הקים עם חסידיו את נחלת יעקב על גבעות חרתיה (היום רח' זבולון) ב-1925

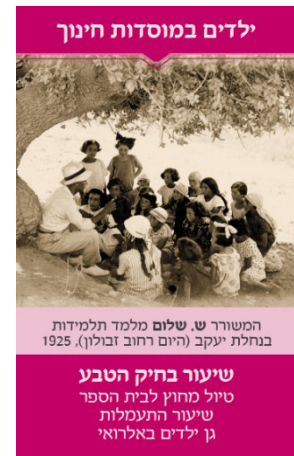
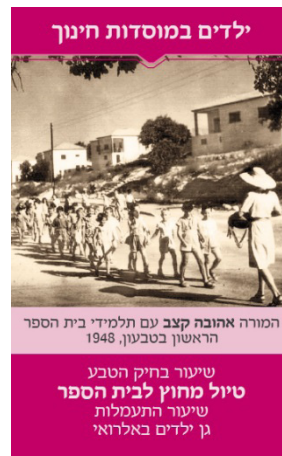
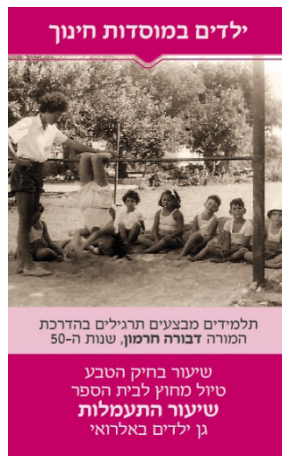
יחזקאל טאוב
אלכסנדר זייד
אליהו בלילה
דב פטישי

תמונה 10: הסדרה "מייסדים"

ילדים מתבוננים בילדים

ערכה של ההיסטוריה ומשמעותה יתבססו ככל שתעמיק התעניינות התלמידים במאורעות, בתהליכים ובסיפורי חיים של דמויות מן העבר. "פעם היינו" תוכנן להיות בראש וראשונה משחק לילדים. בעשרה מתוך ארבעים קלפים, מופיעות דמויות של ילדים, וסדרה אחת מוקדשת לילדים – "ילדים במוסדות חינוך" (תמונה 11). עיקרון זה מושתת על ההבנה שילדים נוטים לפתח הזדהות עמוקה יותר עם דמויות הקרובות לגילם, מאשר עם דמויות של מבוגרים, וכן עם תצלומים שהם עדות מוחשית עבורם לקיומו של עולם בעבר, קיום שאינו קל לתפישה (רגב, 2002). רגב מסביר כי ילדים מתקשים להבין שהוריהם היו פעם ילדים כמותם, ותצלומי העבר עוזרים להם להמחיש זאת. תצלומי עבר של מבוגרים כשהיו ילדים, מתפקדים כמעוררי סקרנות בקרב הילדים ותורמים לחיזוק ביטחונם העצמי.

בסדרה "ילדים במוסדות חינוך" מקובצים ארבעה תצלומים שבהם נראית קבוצת ילדים המודרכת בידי דמות חינוכית – מורה או גננת (תמונה 11). בארבעת התצלומים הילדים הם בגילאי גן ובית ספר יסודי, קרובים בגילם לילדים שהמשחק "פעם היינו" תוכנן עבורם במסגרת הלמידה על היישוב קריית טבעון. בשלושה מתוך ארבעת התצלומים מתוארת פעילות חינוכית מחוץ לבית הספר, הממחישה מאוד את סביבתה הרחבה של הקריה: עץ האלון בקלף "שיעור בחיק הטבע", גבעה ועליה בתים ושיחים בקלף "טיול מחוץ לבית הספר" וחורש בקלף "שיעור התעמלות". רק בקלף "גן ילדים באלרואי" אנו עדים לפעילות המתרחשת בתוך חלל הגן. הקשר לסביבה מחזק עוד יותר את ממד ההזדהות של הילדים, כיוון שהסביבה המוכרת בתצלומים ההיסטוריים עורנה סביבתם הטבעית, והפעילויות המוצגות בהם הן פעילויות המתבצעות, כמובן בשינויים קלים, גם בימינו אנו. גן אלרואי קיים אף בימינו כחלק ממערכת החינוך של היישוב, כך שעקרון הרצף ההיסטורי המוזכר בראשית המאמר, נשמר אף בסדרה זו: מחד גיסא, הילדים מקובצים בקבוצות גיל כמו בימינו, מודרכים בידי מורה או צוות חינוכי כמו בימינו, עורכים פעילויות מחוץ לבית הספר וגם בתוכו, כמו בימינו. מאידך גיסא, בולט השוני בין אז ועתה בסביבה הטבעית ובצומח, במבנים, בלבושם של המבוגרים והילדים ובעובדה שהתצלומים כולם בגווני שחור-לבן, המדגישים את יושנם. דמויות הילדים והסיטואציות הלקוחות מעולמם של ילדים, יוצרות קרבה בין הילדים המתבוננים בתצלומים לבין ההווה ההיסטורית שלהם. ההיסטוריה הופכת רלוונטית, קרובה לעולם המושגים של הילדים, ובכך תורמים התצלומים הללו לחיזוק המשמעות שעשויים הילדים לייחס להיסטוריה המקומית.



תמונה 11: הסדרה "ילדים במוסדות חינוך"

סיכום

מאמר זה עוסק במחקר עצמי שערכתי בעקבות פיתוח משחק הקלפים "פעם היינו", המתמקד בהיסטוריה של קריית טבעון. המשחק פותח במטרה לשמש כר לעידוד ערך המשמעות של ההיסטוריה המקומית עבור תלמידים בכיתה ה', ובעקיפין לעניין במידע היסטורי גם את הציבור הרחב, המקומי. המשחק יונק משני שדות תיאורטיים עיקריים: השדה הפדגוגי והשדה של האוריינות החזותית. בשדה הפדגוגי נתפש המשחק באשר הוא משחק כאמצעי לימודי וערכי רב-ערך עבור תלמידים. המשחק, שיתרונותיו בפיתוח כישוריו של התלמיד רבים ומגוונים, משמש פעילות המגוונת ומעשירה את שגרת הלמידה בנושא "היישוב שלי", במסגרת הפרויקט "טבעון בעיניים שלי" שכל כולו עונה על הצורך בגיוון דרכי הלימוד של תולדות היישוב.

המשחק מורכב מתצלומים היסטוריים מן הארכיון, המהווים את הטקסט החזותי העיקרי, על כן הוא ממוקם בתוך השדה של האוריינות החזותית. התלמידים המשחקים בו מתרגלים התבוננות וניסיון להעניק משמעות ופרשנות לתצלומים השונים. תהליך המשחק, והאפשרות לחזור ולשחק שוב ושוב, מזמן למידה המשכית, סלקטיבית המותאמת לקצב ולעניין של כל תלמיד ותלמידה. העובדה כי כל קלף הינו למעשה תצלום המייצג עולם ומלואו בעושר החזותי שלו, מהווה כר פורה ללמידה עיונית וערכית כאחת. למידה זו מתרחשת בעת שהתלמידים חוזרים ומשחקים במשחק בכיתתם או בביתם, וכן אצל תלמידים הממשיכים לחקור נושאים מתוך המשחק במהלך לימודיהם בבית הספר, כפי שתואר במאמר.

ניתוח העקרונות שעליהם הושתת המשחק חשף את האפשרויות לעידוד הערך המעניק משמעות להיסטוריה לאור עמדות פוסט-מודרניסטיות המניחות ריבוי פרשנויות, תהליך מתמשך של פיענוח התצלומים והענקת משמעות סובייקטיבית לתצלומים אלה. העיקרון הראשון שנותח היה רצף היסטורי. נטען כי סדרות רבות מדגישות את הקשר בין עבר להווה באמצעות הנכחת מבנים, אירועים וסיטואציות מן העבר אשר דומים או זהים לאלה הקיימים ומתקיימים בהווה. דוגמא מובהקת לעיקרון הרצף היסטורי הוא מגדל המים אשר נחנך בשנת 1940 ומשמש היום חלל תצוגות אלטרנטיבי לתערוכות. העיקרון השני היה מגדר והבלטת מקומן של הנשים, ולפיו הוכנה הסדרה "נשים משמעותיות" בתולדות היישוב והובלטו דמויות של נשים גם בקלפים מסדרות אחרות. נטען כי הפרספקטיבה של המגדר עדיין חיונית בהבניית נרטיבים היסטוריים בעולם המערבי, שדבק במשך שנים רבות במודל היסטורי המבליט את מקומם של הגברים. הבלטת נשים עשויה לעורר העצמה בקרב התלמידות והתלמידים ולהיות אות לכך שהשאיפה לשוויון מגדרי בכל שדרות החיים מוצאת ביטוי גם בהתבוננות על ההיסטוריה. בדרך זו מוצג ערך כבוד האישה והאדם כאחת. העיקרון השלישי שהודגם באמצעות משחק הקלפים הוא העדפת היסטוריה של היום-יום, היסטוריה רב-תרבותית ושוויון ערכי על מטא-נרטיב. עיקרון זה בא לידי ביטוי בהיעדר היררכיה בין הקלפים ובתוך כלל הסדרות, כל הקלפים והסדרות שווים בערכם. בסדרות מודגשים רכיבים של חיי היום-יום, לרבות התחלות של פיסות חיים סתמיות לכאורה, כגון הרפת הראשונה או הצרכנייה הראשונה, וסדרת הכרזות המרמזות על הווי חיים באמצעות השדה הלשוני והגרפי. היעדר המטא-נרטיב עשוי לקדם את ערך משמעות ההיסטוריה ביוצרו רמות הזדהות גבוהות בקרב הילדים המשחקים, אשר עשויים לראות בתצלומים מחיי היום-יום עדות קרובה לממדים מחייהם שלהם. העיקרון הרביעי שעליו בוסס משחק הקלפים הוא הבלטת דמויות ילדים בתוך אוסף התצלומים ההיסטורי, ככוונה לעודד רמות הזדהות גבוהות על בסיס ההנחה שהתלמידים המשחקים במשחק יגיבו בסקרנות ועניין לדמויות של ילדים הקרובים לגילם ולסיטואציות דומות המופיעים בתצלומים. הסדרה "ילדים במוסדות חינוך" מדגימה עיקרון זה באופן מובהק.

"פעם היינו" אינו מציב נרטיב מובנה ופרשנות סדורה להיסטוריה של היישוב. הוא מרחיב את היריעה של אנקדוטות מתוך חיי היישוב באמצעות עקרונות המושתתים על חינוך פוסט-מודרני לאור תפישות הומניסטיות ופלורליסטיות, מתוך תקווה כי חוויית המשחק אכן תעורר בלב התלמידים עניין וסקרנות כלפי ההיסטוריה של יישובם. מחקר עצמי זה חשף את העקרונות והתפישות של המחברת הנוגעים למשחק ככלי ללמידה והוראה, בהתבסס על רקע תיאורטי ועל התרשמות ארוכת שנים, הנתמכת בראיונות שנערכו עם אנשי הצוות החינוכי המלווה את הפרויקט. מתבקש מחקר עתידי שיבדוק באורח שיטתי כיצד ובאיזה מידה מוטמעים בתלמידים, הלכה למעשה, הערכים והתפישות המתייחסים להיסטוריה.

ביבליוגרפיה

- אופיר, ע' (1996). פוסטמודרניזם: עמדה פילוסופית. בתוך: אילן גור-זאב (עורך) חינוך בעידן השיח הפוסטמודרניסטי. ירושלים: מאגנס, 135-164.
- אלוני, נ' (2013). חינוך טוב: לקראת חיים של משמעות, הגינות והגשמה עצמית. תל-אביב: הקיבוץ המאוחד ומכון מופ"ת, 85-197.
- ארבל, ח', לחמן ד', אפשטיין נ', קאופמן ה' וקבלינסקי בן-ד' (2011). למידה באמצעות משחקים. אאוריקה, 32, 1-13. תל אביב: למדא אוניברסיטת תל אביב. נדלה מהאתר <http://www.matar.ac.il/eureka/newspaper32/docs/04.pdf>
- בארת, ר' (1980). (תרגום: דוד ניב), מחשבות על הצילום. ירושלים: כתר, 24-85.
- בן-ארצי, י' (2001). האם שינו חקר נשים ומגדר את יחסנו להבנת ההיסטוריה של העלייה וההתיישבות? בתוך מ' שילה, ר' קרק וג' חזן-רוקם (עורכות), העבריות החדשות: נשים ביישוב ובציונות בראי המגדר. ירושלים: יד בן-צבי, 26-44. ברנשטיין, ד' (2000). קולות מן הגרעין הקשה – מסיפוריהן של צעירות העלייה השנייה. בתוך י' עצמון (עורכת), התשמע קולי? ייצוגים של נשים בתרבות הישראלית. ירושלים: מכון ון ליר, 116-133.
- ברנשטיין, ד' (2001). חקר נשים בהיסטוריוגרפיה הישראלית: נקודות מוצא, כיוונים חדשים ותוכנות שברך. בתוך מ' שילה, ר' קרק וג' חזן-רוקם (עורכות), העבריות החדשות: נשים ביישוב ובציונות בראי המגדר. ירושלים: יד בן-צבי, 7-25. גילעת, י' (2005). אמנים כותבים מחדש את המיתוס: אנדרטת אלכסנדר זייד והיצירות שבאו בעקבותיה. ישראל: כתב עת לחקר הציונות ומדינת ישראל-היסטוריה, תרבות, חברה, 8, 119-143.
- הקר, ד', לביא-אגאי מ' וקרומר-נבו מ' (2017). הזמנה לדיון במתודולוגיות מחקר פמיניסטיות. בתוך מ' קרומר-נבו, מ' לביא-אגאי וד' הקר (עורכות), מתודולוגיות מחקר פמיניסטיות. תל-אביב: מגדרים, הקבוץ המאוחד, 32-7.
- חן, א' (2006). המשחק – אמצעי למידה רב-תחומי. עבודת גמר לתואר מוסמך, אורנים, המכללה האקדמית לחינוך, 25-29.
- יהושע, ת' ופריש י' (2014). משחק הוא חומר לימודי בתחפושת – שילוב משחק בלמידה. שאנן. חיפה, קריית שמואל: המכללה האקדמית הרתית לחינוך, 1-20.
- כהן, א' (2013). משפחות הארץ: דיוקן המשפחה הישראלית בעיתונות סוף השבוע. בתוך ד' אריאלי, א' ברטל ונ' מאירי-דן (עורכים) פרטוקולאז' 2013. ירושלים: בצלאל, אקדמיה לאומנות ועיצוב ותל אביב: רסלינג, 161-177.
- מכטר, א' (2010). אוריינות חזותית – בין פענוח לפרשנות. א' מכטר (עורך), אוריינות חזותית מחקר עיון ויצירה. תל-אביב: רסלינג, 9-47.
- מרגלית-שטרן, ב"ש (2006). גאולה בכבלים: תנועת הפועלות הארץ-ישראלית 1920-1939. ירושלים: יד יצחק בן-צבי, 5-12.
- סדן, א' (2008). העצמה כמושג מפתח בשיח ההומניזציה בזמננו. (בתוך נ' אלוני עורך), דיאלוגים מעצימים בחינוך ההומניסטי. תל-אביב: הוצאת הקבוץ המאוחד, 48-67.
- עלון, ק' (2017). על צילום ואתניות בישראל – רישום טלגרפי של שלושה מהלכים. בתוך: ס' רג'ואן שטאנג ונ' חזן (עורכות), תרבות חזותית בישראל. תל אביב: הקיבוץ המאוחד, ספריית פועלים, סדרה: קו אדום – עיצוב, 652-683. עצמון י' (2000). מבוא: הבניית זהות מגדרית וכוח. בתוך: י' עצמון (עורכת), התשמע קולי? ייצוגים של נשים בתרבות הישראלית, ירושלים: מכון ון ליר, 17-26.
- פטיש, ד' (1983). קריה בצל אלונים. תל-אביב: צ'ריקובר, 115-264.
- פרוגל, ש' (2017). הערך האתי של החינוך האסתטי. ש' פרוגל וד' ברתנא-לורנד (עורכים), חינוך לאמנות, אסתטיקה ואתיקה. תל-אביב: הקבוץ המאוחד ומכון מופ"ת, 25-54.
- פרוני, א' (2002). רקע: מבוא למשחק במיתוס ובפילוסופיה, א' פרוני (עורכת), המשחק: מבט מהפסיכואנליזה וממקום אחר. תל-אביב: משכל, 23-34.
- קוזמינסקי, ל' (2007). אבני דרך בהתפתחות המחקר העצמי. שבילי מחקר, 14, 13-17.
- קמה, ע' ופריסט ע' (2015). על ההדרה: ייצוגים תקשורתיים של 'אחרים'. תל-אביב: רסלינג, 20-131.
- קרניאלי, מ' (1990). אלרואי. בתוך: י' שורר וא' שפר (עורכים), גבעות אלונים-טבעון: נוף ואדם. ירושלים: משרד החינוך והתרבות – אגף הנוער – אגף לשירותי חינוך ורווחה והחברה להגנת הטבע, 33-137.

שליטא, ר', פרידמן, א' והרתאן, ר' (2011). אוריינות חזותית בפעולה: חינוך בעידן החזותי. תל-אביב: מכון מופ"ת, 43-52.
שפר, א' (1990). אגודת השומרים' בשיח' אבריק. בתוך: ' שורר וא' שפר (עורכים), גבעות אלונים-טבעון: נוף ואדם.
ירושלים: משרד החינוך והתרבות-אגף הנוער-אגף לשירותי חינוך ורווחה והחברה להגנת הטבע, 125-129.
שפר, א' (1990). קריית חרושת. בתוך: ' שורר וא' שפר (עורכים), גבעות אלונים-טבעון: נוף ואדם. ירושלים: משרד
החינוך והתרבות אגף הנוער-אגף לשירותי חינוך ורווחה והחברה להגנת הטבע, 125-140.

- Kaplan, J. S. (2002). A journey towards self-understanding: Reflections on a teacher educators' methodology. *Making a Difference in Teacher Education Through Self-Study*, Vol 2, Herstmonceux IV: The Fourth International Conference on Self-Study of Teacher Education Practices, pp. 31-35.
- Kuzmic, J. J., & Bloom, L. R. (2008). Split at the Roots: Epistemological and ontological challenges/tensions/possibilities and the methodology of self-study research. *7th International Conference on S - STEP Pathways to Change in Teacher Education*, pp. 207-212.
- Lister M., & Wells L. (2002). Seeing beyond belief: Cultural studies as an approach to analyzing the visual. In T. Van Leeuwen, & C. Jewitt (eds.), *Handback of Visual Analysis*. London: Sage, pp. 61-91.
- Loughran, J. (2007). Researching teacher education practices responding to the challenges, demands, and expectations of self-study. *Journal of Teacher Education*, 58, No. 1, pp. 12-20.
- Rastegarpour, H., & Marashi, P. (2012). The effect of card games and computer games on learning of chemistry concepts. *Pcocedia: Social and Behavioral Sciences*, 31, pp. 597-601.
- Reddy A. L., Files-Hall T. M., & Schaefer Ch. E. (2016), *Empirically based play interventions for children*. Washington DC: American Psychological Association, pp. 3-13.
- Reinhartz, Sh. (1992). *Feminist methods in social research*. New-York: Oxford University Press.
- Rose, G. (2012). *Visual methodologies: An introduction to researching with visual materials*. London: Sage, pp. 87-91

כל התצלומים לקוחים מארכיון קריית טבעון:

תיק זייד, ארכיון קריית טבעון.

ראיון עם רונן הורנשטיין, מדריך "טבעון בעיניים שלי", קריית טבעון, 2020.

ראיונות עם אפרת אבני-מזא"ה, מדריכת "טבעון בעיניים שלי", קריית טבעון, 2018, 2020.

ראיון עם טל צור, בית ספר קריית עמל, 2018.

ראיון עם אודית חיים, בית ספר רימונים, קריית טבעון, 2018.

ראיון עם שלומית כפיר, בית ספר רימונים, קריית טבעון, 2019.

ראיון עם רותם נידם, בית ספר קריית עמל, 2020.