

# טכנולוגיות ניידות למידה במרחבי החיים

חקר מקרה | ישראל | תיכון עמל הייטק פרס לאמנויות  
(לשעבר שבה מופת ת"א)

Mobile technologies for life wide learning in schools in Israel:  
case study by the UNESCO – Fazheng project on  
Best practices in mobile learning

ד"ר אנריקה הינסטרונה אוניברסיטה דה לה פונטרה, צילה  
רפאלה בלס רשת עמל | שני זיו WANDERING

למה ללמוד בכיתה אם אפשר לראות מקרוב?

אצלנו מאמינים בלצאת מהכיתה ולחוות את העולם דרך כל החושים!

אנו קוראים לזה: "למידה התנסותית במרחבי החיים". מתודה זו מדרבנת את תלמידיה לקחת חלק במארג החיים האמיתי, החי והתוסס של הסביבה והקהילה, לתרום ולהשפיע, לצאת מכותלי בית הספר למרחב הציבורי ולשבור את גבולות הכיתה והזמן. פרקטיקה זו הכוללת מישחוק, הוכרה באופן בינלאומי על ידי אונסקו כאחת מהטובות ביותר בעולם ומשלבת שלושה עקרונות:

## למידה גמישה

המיזם נועד לפיתוח החשיבה הביקורתית, התקשורת, שיתוף הפעולה והיצירתיות של התלמידים, מעודד שינוי בתפקיד המורים כך שהם הופכים למנחים של תלמידיהם בתהליך מציאת המידע, שבחלקו הגדול נמצא בקהילה. המיזם מהווה חוליית מעבר שבין הוראה פרונטלית בכיתה להנחיה והדרכה בקהילה וליצירת ידע חדש באמצעות למידה חווייתית, רב-חושית ורב תחומית, כיתות הפוכות, ולמידה באמצעות משחק.

## קהילה

המיזם מדגיש את חשיבות הנתינה והתרומה לקהילה. החומרים שנוצרים על ידי התלמידים נגישים לכל כ"מסלול תיירות דיגיטלי" - מתפרסמים מחוץ לבית הספר, הופכים לחלק מהמרחב הציבורי. התלמידים מתנסים בעבודה אקטיבית המסתיימת בהטבעת חותם במרחב הציבורי באמצעים חזותיים שונים

## מיקום

יציאה מהכיתה, הלמידה מתרחשת במצבי חיים אמיתיים. המיזם מזמין את התלמידים לבחון ולחקור את ההיסטוריה הסמויה מן העין של מקומות שונים, בניינים, דמויות מהעיר וזאת ע"י איסוף נתונים באמצעות ראיונות מומחים, עדויות תושבים, ומקורות אחרים, ועיבודם לכלל "מסלול תיירות דיגיטלי", הכולל תחנות מידע ותחנות משחק