

בואו לשחק עם המידע

המוזאון כסביבה לימודית-חינוכית-חברתית

אמיר סער

העולם שאנו חיים בו גדוש מידע רב ומגוון המשתנה ומתחדש בתדירות גבוהה. שינויים אלה באים לידי ביטוי, בין השאר, בתחומי התרבות, הכלכלה, המדע והטכנולוגיה. כדי להתמודד עם האתגרים ששינויים אלה מציבים בפנינו, על מערכת החינוך לאפשר לתלמידים לפתח את כישורי החשיבה והלמידה שלהם, לפתח כישורים לעבודה צוות, לעודד את הסקרנות הטבעית וגם להביא לידי ביטוי את היכולות של כל התלמידים.

הפילוסוף האמריקני ג'ון דיואי התייחס לשלושה היבטים של למידה משמעותית: רכישת מיומנויות; הבנת הדרך שבה נוצר ידע; והבנת נושאים מהותיים. הוא טען שידע משמעותי אינו יכול להילמד מעצמו. ידע אינו רק קליטת מידע, אלא צורה של יישום אינטליגנטי של מידע. לפיכך רק לקיחת חלק ביצירת ידע, כלומר השתתפות פעילה במעבר מניחוש והבעת דעה למצב של הבנה מבוססת על חקירה, יכולה לאפשר הבנה של האופן שבו יודעים.

דיואי האמין בחינוך המבוסס על התנסות - חינוך המזמן לתלמידים אפשרויות להתנסות בשיקולי דעת וביחסי גומלין. ילדים יהיו לומדים לא באמצעות הרצאה, אלא באמצעות התנסות. למשל, ילד רוכש את המושג "כובע" תוך כדי השתתפות בפעילות חברתית: הוא חווה את אמו החובשת לו כובע בדרכם החוצה; הוא רואה בחוץ אנשים אחרים חובשים כובעים, מסירים אותם או משליכים אותם במצבים מסוימים. המושג "כובע" משמש בסיס לרכישה אסוציאטיבית של "כובעים" אחרים - למשל קסדה רומית, שהילד לומד עליה בשיעור היסטוריה.

החינוך המסורתי, טען דיואי, אינו בונה על ההתנסויות של ילדים, ומושגיו המופשטים אינם מתחברים לחוויותיהם. מבחינתם של הילדים, מושגים מופשטים כאלה הם חסרי משמעות, ולכן הלמידה הבית-ספרית היא בעיניהם משעממת ומתישה.

למידה היא פעולה חברתית הקשורה באנשים אחרים: מורים, חברים לכיתה, משפחה וכו'. במובן זה, ביקור קבוצתי במוזאון הופך את הלמידה לחברתית, ולכן הסיור במוזאון הוא משאב שרצוי מאוד להשתמש בו. אולם האתגר שמציבה סביבת למידה מסוג זה הוא לקיים מפגש בלתי אמצעי מול המוצגים השונים ולעשותו חווייתי, מהנה, מעשיר ומרתק. השילוב של יציאה משגרת הלמידה הבית-ספרית ושל סביבות הלמידה הייחודיות במוזאונים יכול לשמש מעטפת לצמיחת חברתית, הן בין התלמידים לבין עצמם הן בינם לבין המורים.

המוזאון מזמן סביבה עשירה וייחודית, ולצד היותו מקור ידע הוא מאפשר למידה בדרך מעמיקה, מוחשית וחוויתית. כך הוא יכול להפוך לסביבת התנסות פעילה ולחלק בלתי נפרד מתהליך הלמידה הבית-ספרי. במוזאון מוצגים חפצים ומוצגים שכיום לא ניתן, בדרך כלל, לראותם בשטח (כלים שאבדו מן העולם,

יצירות אמנות מקוריות ועוד); יש שהמוזאון מציג אוספים שייחודם הוא בריכוזם במקום אחד ובהצגת הנושא על היבטיו השונים. למעשה, אין כמעט מקצוע הנלמד בבית הספר שהמוזאונים השונים אינם יכולים לתת לו מענה בתחום ההמחשה והלימוד.

הביקור במוזאון יכול להיות כזה שבו מדריך או מורה מעבירים את הידע סביב המוצגים והתלמידים פסיביים; אך כשהתלמידים משחקים במוזאון, מעורבים, מקבלים על עצמם אחריות ויזומה, פותרים בעיות, מסתכנים בשאילת שאלות ובטעויות ומקבלים משוב מידי והזדמנות לתקן - נוצרת למידה פעילה וחוייתית.

למידה משמעותית ואפקטיבית היא פועל יוצא של תהליך חינוכי המשאיר חותמו על הלומד ומאפשר חיבור של ידע מקדים עם הטמעה של ידע נרכש. מטרת המפגש של הלומד עם הסביבה המוזאלית היא לעמת ולאמת ידע. הביקור במוזאון מזמן אפשרות ליצירת חיבורים וקישורים לעולמו של התלמיד, ולכן למידה משמעותית בסביבה המוזאלית היא תהליך המורכב מכמה שלבים:

שלב ההכנה: חשוב ליצור את התשתית לחיבורים ולעורר שאלות לקראת הביקור. מומלץ לבחון מהו הידע המקדים שהתלמיד מביא עמו לביקור במוזאון, ולחשוב כיצד להפוך את הביקור לחוויה אשר תאפשר לו ליצור הקשרים עם נושאים שונים מתכנית הלימודים ומידע העולם שלו. חשוב מאוד שההכנה לביקור תכלול חשיפה של הלומד למרחב המוזאלי: מה הוא עתיד לפגוש בו? אילו שאלות מרחב זה מזמן לו, ומי יהיו שותפיו למפגש? ההכנה יכולה להיעשות גם באמצעות הממד הדיגיטלי.

שלב הביקור: הסביבה המוזאלית מזמנת ללומדים התנסות פעילה, מפגש עם מומחים בתחום הדעת ומפגש של הלומדים עם חומרים אותנטיים בלמידה ממקור ראשון. הביקור ישלב התנסות ויצירה שתלווה בתוצרים.

לאחר הביקור: הלומד יבדוק אם אישש את השערותיו ושאלותיו, ייתן משוב ויפתח חשיבה בעקבות הביקור.

לסיכום

המוזאונים מזמנים מקום מפגש בין תרבויות ובין מגזרים, להיכרות וללמידה הדדית; הם מתווכים בין בסיס הידע לבין התלמידים ומאפשרים חוויות קוגניטיביות, חברתיות ורגשיות. המוזאונים רואים עצמם כמקומות מפגש לכלל שוחרי התרבות והמדע: תלמידים ומורים. שוחרי התרבות והמדע המחפשים מענה ואתגרים ומבקשים להעשיר את עשייתם בחוויות למידה בתחומי הדעת השונים ימצאו אותם במוזאונים, משולבים בהנאה ובכיף.



אמיר סער

ראש תחום קידום השגים במטה הרשת האתגרית ברנקו וייס. בעל תואר ראשון בחינוך, לימוד ארץ ישראל וגאוגרפיה ותעודת הוראה בהיסטוריה. בעל תואר שני בניהול וארגון מערכות חינוך. טרם כניסתו למערכת החינוך עסק בניהול והדרכה בחינוך הבלתי פורמלית, לרבות ניהול פרויקטים היסטוריים אינטרנטיים.



צילום: אמיר סער

דגם בית המקדש השני, מוזיאון ישראל