

מהרוח אל הפרט - למידה מתהליך פיתוח השפה העיצובית לאגן ציפורי

דניאל מטקלף

משרד נחלת הכלל

danielm@new-commons.com

תקציר

השפה העיצובית האגנית בנחל ציפורי פותחה כחלק מן הפרויקט הלאומי לשיקום הנחל, מתוך צורך ליצור מסגרת תכנונית משותפת לפרויקט רחב-היקף ורב-משתתפים. השפה העיצובית במרחב שפועלים בו צוותי תכנון מתחומים שונים, רשויות, גופים ציבוריים וקהילות מקומיות מגוונות, נועדה לחבר בין חזון אגני רחב לבין פרויקטים מקומיים בשטח, ולסייע ביצירת רצף וזהות מרחבית מבלי למחוק את הייחוד המקומי.

המאמר מתאר את תהליך פיתוח השפה העיצובית ואת התוצר שנבנה בעקבותיו: אתר ייעודי המשמש כלי עבודה פתוח לצוותי תכנון ולציבור הרחב. האתר מרכז עקרונות עיצוב ותכנון, טיפולוגיות מרחביות, קטלוג פרטים ועזרים ומקורות לתכנון עתידי באגן. בתוך תהליך הפיתוח ניתן מקום מרכזי לסדנת עיצוב משתף עם אנשים שעוסקים בחינוך ובאומנות במרחב. צוות הפרויקט פיתח עבור הסדנה כלי שיתופי-משחקי שהוביל את המשתתפים מעבודה עם עקרונות ומסרים רחבים, דרך נקודות מבט שונות של המשתמשים במרחב, ועד פיתוח רעיונות לפרטים ולחוויות לאורך שביל הנחל. המאמר מציג כיצד צוות התכנון עיבד בהמשך רעיונות שעלו בסדנה כחלק מן השפה העיצובית, ובהם פסיפסים קהילתיים, פחי אשפה המבוססים על יוזמה אזרחית מקומית, אבני דרך, מעברי בעלי חיים ומוטיב גרפי המבוסס על תוואי הנחל. המאמר מציג, לצד תיאור תהליך ההתוצר, רפלקציה על תרומתן של מתודות משתפות לחשיפת ידע מקומי, לעבודה דרך נקודות מבט שונות וליצירת שפה מקצועית משותפת בפרויקטים מרובי-משתתפים. המקרה מדגיש את החשיבות של דיאלוג מתמשך בין השפה העיצובית לבין תהליכי התכנון והביצוע בשטח, כדי שהשפה העיצובית תוכל להמשיך לשמש כלי לתיאום בין צוותים, לחיבור בין חזון אגני לבין פרטים מקומיים ולעדכון ההנחיות לאורך חיי הפרויקט.

מילות מפתח: זהות מרחבית · טיפולוגיות מרחביות · שיקום נחלים · תכנון אגני · תכנון משתף

מבוא ורקע לפרויקט

הפרויקט הלאומי לשיקום נחל ציפורי מבקש לקדם תפיסה כוללת לשיקום, לתכנון ולניהול של משאב המים ומרחב הנחל. הפרויקט מתמקד ברצועת נחל באורך של כ־32 ק"מ בתוך אגן היקוות של כ־300 קמ"ר בין הרי נצרת למפרץ חיפה. מרחב זה משלב טבע, חקלאות, נופי מורשת ויישוב אנושי, ומתפקד כמסדרון אקולוגי וכמרחב פעילות אנושי מגוון^[1]. התוכנית האגנית רואה במרחב הנחל ובאגן ההיקוות כולו יחידה שבה תהליכים אקולוגיים, הידרולוגיים, חברתיים ותכנוניים משפיעים זה על זה. לצד התמודדות עם אתגרים, כמו פגיעה ברציפות הנחל, מקורות זיהום, צמצום שטחים פתוחים, אירועי הצפה ופיתוח מואץ, הפרויקט מבקש גם לחזק את הקשר בין קהילות האגן לבין הנחל והמרחב שסביבו^[2].

הפרויקט מתאפיין בריבוי רשויות, קהילות, מערכות טבעיות וצוותי תכנון רב-תחומיים שפועלים בו־זמנית בארבעה מתחמי עבודה. מורכבות זו יצרה צורך בכלי שיסייע לסנכרן בין צוותי התכנון, לבסס היגיון תכנוני משותף ולתרום ליצירת רצף וזהות מרחבית ברמת האגן בין פרויקטים בפיתוח כיום וגם עבור פרויקטים עתידיים. מתוך צורך זה נולד **פרויקט השפה העיצובית האגנית**. בעולמות העיצוב שפה עיצובית משמשת ליצירת זיהוי ועקביות בין מופעים שונים של מוצר, מותג או מערכת, באמצעות שימוש חוזר בעקרונות,

בצורות, בחומרים ובדפוסים חזותיים^[3]. במקרה של נחל ציפורי השפה העיצובית מרחיבה את הרעיון, שעוסק במקורו באלמנטים חזותיים של מותג, אל מרחב האגן.

מטרת הפרויקט הייתה לפתח אתר ייעודי^[2], פתוח לצוותי התכנון ולציבור הרחב, שירכז את מרכיבי השפה העיצובית לאגן: עקרונות תכנון, סוגי מרחבים חוזרים לאורך הנחל, קטלוג פרטים, עזרים תכנוניים ומידע מקצועי. במאמר זה מתוארים תהליך פיתוח השפה ותוצריו, בדגש מיוחד על סדנת עיצוב משתף עם אנשים שעוסקים בחינוך ובאומנות במרחב. חלקו האחרון של המאמר מציג רפלקציה על תהליך הפיתוח ועל תפקידן האפשרי של שפות עיצוביות ככלי לתיאום וליצירת שפה משותפת בפרויקטים מרובי משתתפים.

תהליך פיתוח השפה העיצובית

פיתוח השפה העיצובית התבסס על תהליך של תכנון ועיצוב משתפים, שמטרתו הייתה לבנות בהדרגה בסיס ידע משותף ולתרגם אותו לכלי תכנון מעשי. גישות של תכנון משתף מדגישות יצירת הבנה ובסיס פעולה משותף בין שחקנים שונים מתוך מכגש בין נקודות מבט שונות^[4]; גישות של עיצוב משתף מדגישות שימוש במתודות יצירתיות, חזותיות והתנסויות לחשיפת ידע חווייתי וסמוי, שאינו מתנסח תמיד בקלות באמצעות ריאיון או



שידגישו את רוח המקום ואת סיפורי המרחב. בתחילת המפגש הוצגו פרויקט השיקום הרחב ומטרות השפה העיצובית, ולאחר מכן ארבע חלופות רעיוניות לשביל הנחל, שכל אחת מהן כללה עקרונות עיצוב ששימשו בסיס למשחק העיצוב. המשתתפים התחלקו לחמש קבוצות סביב שולחנות משחק. בכל שולחן נפרס לוח משחק ועליו עזרים, כגון עקרונות העיצוב, קלפי משתמשים, קלפים מציתי דמיון וחומרי עבודה לשרטוט ולבניית מודלים פשוטים. תחילה בחרו המשתתפים את עקרונות העיצוב שהתחברו אליהם ביותר, ויכלו להוסיף גם עקרונות משלהם. שלב זה נועד לאפשר לכל קבוצה לנסח לעצמה נקודת מוצא רעיונית לפני המעבר לפיתוח פרטים. בהמשך עבדו המשתתפים עם קלפי משתמשים שהוכנו מראש ותיארו דמויות אנושיות ולא־אנושיות במרחב הנחל, כגון חקלאי, מטיילת בעלת מוגבלות, רוכב אופניים, ציפור מהמין תמירון מצוי ודו־חי מהמין טריטון פסים. הקלפים התבססו על ידע שנאסף בראיונות, ונועדו לעזור למשתתפים לחשוב על המרחב מנקודות מבט שונות ולא רק מנקודת מבטם האישית. לצד קלפי המשתמשים הוצגו על לוח המשחק גם מסרים רוחביים שגובשו עם הפורום המלווה, וביטאו את רוח הפרויקט ואת חוויית הביקור הרצויה. בשלב העיצובי המשתתפים הציעו רעיונות לפרטים, לנקודות עצירה או לחוויות לאורך שביל הנחל, וציינו לאילו משתמשים הם נותנים מענה ולאילו מסרים הם מתחברים. לאחר מכן, הקבוצות דנו ברעיונות, שילבו ביניהם, דייקו אותם והכינו

דיון מילולי בלבד^[10]. התהליך שילב בין שתי הגישות, וכלל ראיונות עומק, מפגשי עבודה, דיונים וסדנת עיצוב משתף, שעבורה גובשה מתודולוגיה ייחודית של חשיבה ויצירה משותפת. בשלב הראשון נערכו ראיונות עומק עם צוותי תכנון רב־תחומיים ועם קבוצות משתמשים נושאות, ובהן רוכבי אופניים, אנשי חינוך ומדריכים הפועלים במרחב הנחל. מטרת הראיונות הייתה להבין את נקודות המבט, הצרכים והרצונות של משתמשים שונים, לצד נקודות המבט המקצועיות של תחומי התכנון: אקולוגיה, אקו־הידרולוגיה, חקלאות, קהילה, חינוך, תיירות וניהול שטח. במקביל הוקם פורום מלווה שכלל נציגים של רשות ניקוז ונחלים קישון, קק"ל, רשות הטבע והגנים, רשות העתיקות, מועצות מקומיות ואזריות, וכן נציגים מתחומי התכנון השונים. תפקידו היה להפגיש בין נקודות המבט שעלו מן הראיונות ומן העבודה המקצועית, ולסייע בגיבוש עקרונות תכנון רחבים. חברי הפורום השתתפו בשלושה מפגשי עבודה: הראשון למיפוי צרכים, אתגרים והזדמנויות; השני להגדרת סוגי מרחבים חוזרים לאורך הנחל, כמו שביל הנחל, מבואות ושבילי יישוב-נחל; השלישי להגדרת עקרונות תכנון ועיצוב לארבע חלופות רעיוניות לטיילת הנחל. על בסיס השלבים האלה התקיימה סדנת עיצוב משתף עם כ־40 אנשים מתחומי החינוך והאומנות במרחב. מטרת הסדנה הייתה לדמיין מחדש את חוויית הביקור בשביל הנחל כחוויה קוהרנטית, רציפה וייחודית, ולעצב עבורה אלמנטים ייחודיים



שביל הבטון המתפתל לאורך נחל ציפורי | מתוך אתר 'שפה עיצובית' אגנית בנחל ציפורי



על קצה המזלג

- * כדי לסנכרן בין ריבוי הרשויות, צוותי התכנון והקהילות הפועלים בריזמנית במרחב אגן נחל ציפורי, יש לפתח שפה עיצובית לנחל.
- * מטרת השפה העיצובית היא לחבר בין חזון אגני רחב לבין פרויקטים מקומיים בשטח, תוך יצירת זהות מרחבית מבלי למחוק את הייחוד המקומי.
- * תהליך פיתוח השפה העיצובית כלל סדנת עיצוב משותף שנעזרה בכלים משחקיים כדי לתת מקום לידע מקומי ולדמיין את חוויית המבקרים בנחל.
- * התוצר המרכזי הוא אתר ייעודי המשמש כלי עבודה פתוח, שמרכז עקרונות תכנון, טיפולוגיות מרחביות וקטלוג פרטים עיצוביים.
- * השפה העיצובית כוללת אלמנטים כמו פסיפסים קהילתיים, ספסלים מחומרים טבעיים ומוטיבים גרפיים המבוססים על תוואי הנחל.

מערכת אקולוגיה וסביבה

למתכננים לנוע בין רמות שונות של קבלת החלטות: מעקרונות כלליים, דרך סוג המרחב המתוכנן, ועד לפרטים והנחיות יישום. למשל, צוות המתכנן מבואה או מקטע שביל, יכול להיעזר באתר כדי להבין אילו עקרונות רלוונטיים למרחב, אילו פרטים מתאימים לו, ואילו הנחיות, דוגמאות וקבצים יכולים לשמש אותו בהמשך העבודה.

עקרונות העיצוב

עקרונות העיצוב הראשוניים שגובשו בפורום המלווה עובדו בעקבות הסדנה, ולאחר מכן נקשרו לשלושה צירים מוכרים בספרות: חיזוק תחושת המקום (sense of place), חיבור לקהילה (sense of community) וחיבור לטבע. הצירים האלה סייעו לארגן את העקרונות שעלו בתהליך בתוך מסגרת תאורטית רחבה יותר, שנשענת על ספרות העוסקת בתחושת המקום [6, 8], בתחושת קהילה [7, 9] ובקשר אדם-טבע [3, 11].

ציר תחושת המקום מדגיש את האופי המקומי של המרחב, את השימוש בחומרים ובצומח מקומי, את הנכחת הדפוסים המרחביים, את הדגשת הנחל ורשת היובלים ואת יצירת האלמנטים הייחודיים להתמצאות ולזיהוי. ציר החיבור לקהילה עוסק ביצירת מפגשים, בחיזוק יכולת ההשפעה של קהילת הנחל על המרחב ובנכחת הקשר ההיסטורי, התרבותי והרוחני בין הקהילות לבין הנחל. ציר החיבור לטבע מדגיש איזון בין פיתוח לשמירה על מרחבים טבעיים, הפניית תשומת לב לתופעות טבעיות והזמנה לאינטראקציות חושיות עם המרחב הטבעי.

טיפולוגיות מרחביות

הטיפולוגיות המרחביות הן סוגי מרחבים החוזרים במקומות שונים לאורך האגן, בעלי אופי, תפקיד, עקרונות תכנון ופרטים משותפים. מטרתן לסייע לצוותי התכנון לזהות מצבים דומים ולפעול בהם על פי עקרונות משותפים.

השפה הגדירה שלוש טיפולוגיות מרכזיות. שביל הנחל הוא הציר הרציף המלווה את הנחל ומחבר בין מוקדי עניין לאורך האגן; מכיוון שזהו המרחב המשותף ביותר בפרויקט, הודגשו בו שפה עיצובית קוהרנטית, עיצוב מכליל והנכחת סיפור השיקום והמערכות הטבעיות. שבילי יישוב-נחל מחברים בין היישובים לבין שביל הנחל, ומאפשרים ביטוי מקומי רחב יותר של צרכים, סיפורים ואופי קהילתי. מבואות הנחל משמשות שערי כניסה למרחב האגן ומספקות מידע, מקום להתארגנות וחיבור לסיפור האגן. עבור כל טיפולוגיה הכין הצוות באתר דיאגרמה עקרונית המקשרת בין הסידור המרחבי לבין הפרטים המשותפים אליה.

קטלוג הפרטים

קטלוג הפרטים מתרגם את עקרונות השפה העיצובית לאלמנטים תכנוניים לשילוב בפרויקטים שונים לאורך האגן, ובהם שבילים,

סקיצות ומודלים פשוטים להצגה. כך נוצר מעבר הדרגתי מעקרונות מופשטים וממסרים רחבים אל הצעות מוחשיות שאפשר לדון בהן, לבקר אותן ולפתח אותן בהמשך. שילוב העקרונות, המסרים וקלפי המשתמשים נועד לחבר את המשתתפים לשלבי העבודה הקודמים ולעודד הצעות שאינן מבטאות רק העדפה אישית או אסתטית, אלא מנסות לאזן בין צרכים, חוויות ומשתמשים שונים במרחב הנחל. לאחר שלבי הלימוד, הפורום והסדנה עיבד צוות התכנון את החומרים לכדי שפה עיצובית סדורה, והטמיע אותה באתר פרויקט השפה העיצובית [2]. בהמשך התקיימו מפגשי הטמעה עם צוותי התכנון במתחמים השונים.

תוצר השפה העיצובית האגנית

אתר פרויקט השפה העיצובית [2] שגובש בעקבות התהליך המשותף משמש כלי עבודה פתוח לצוותי התכנון הפועלים באגן ולפרויקטים עתידיים. האתר בנוי מארבעה חלקים: עקרונות עיצוב, טיפולוגיות מרחביות, קטלוג פרטים ועזרים ומקורות. מבנה זה מאפשר

גשרים, ריהוט חוץ, שילוט, אלמנטים של שיקום אקולוגי, פתרונות ניקיון ונקודות עצירה. חלק מן הפרטים הייחודיים לפרויקט נולדו מתוך סדנת העיצוב המשותף, ולאחר מכן עיבד אותם צוות התכנון כדי להתאים אותם לתנאי השטח, לתחזוקה ולביצוע.

דוגמה אחת היא רעיון הפסיפסים הקהילתיים לאורך שביל הנחל: סדרת פסיפסים שיווצרו בתהליך משותף עם יישובי האגן, וייצגו את הקשר הייחודי של כל קהילה למרחב. הפסיפסים נשענים על סמל מקומי מוכר – הקרבה לגן הלאומי ציפורי ולמסורת הפסיפסים המזוהה עמו – אך מתרגמים אותו למערכת עכשווית של סימון קהילתי לאורך השביל. מאפיינים קבועים, כגון גודל, פורמט, חומרי עבודה ופלטת צבעים, יוצרים זיהוי ואחדות; מאפיינים משתנים מאפשרים לכל קהילה לבחור סמלים וסיפורים מקומיים. דוגמאות נוספות לפרטים שהוצעו בסדנה ועובדו בהמשך, הן פחי אשפה המבוססים על יוזמה אזרחית מקומית ("מהפח") ומדגישים אחריות אישית וקבוצתית לניקיון המרחב; אבני דרך הממקמות את המבקרים לאורך 32 הק"מ של שביל הנחל; ספסלים מחומרים טבעיים ומאבן מקומית; הנכחה של פעילות בעלי חיים במרחב; קו תוואי הנחל כמוטיב גרפי חוזר בשפת השילוט שפותחה בהמשך על-ידי סטודיו אבידני.

עזרים ומקורות

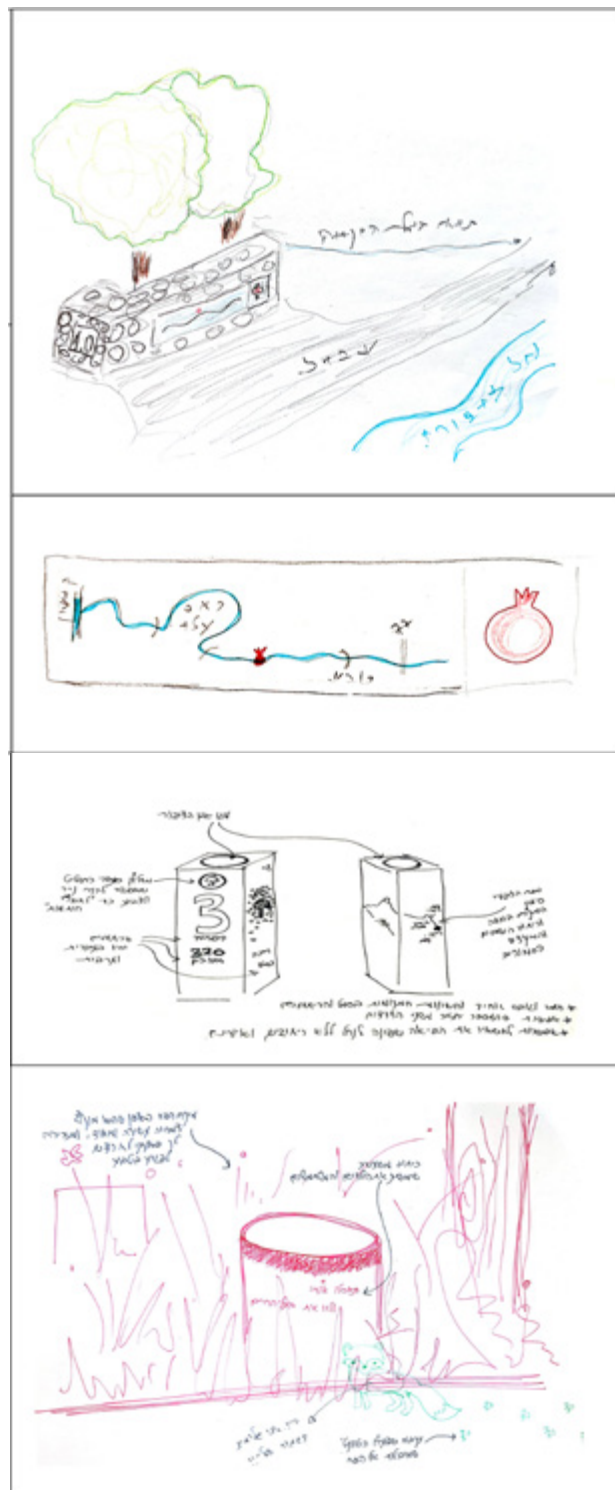
החלק הרביעי באתר כולל סקרים אקולוגיים, רשימות צומח ומידע מקצועי מתוך תהליכים מקבילים בפרויקט, לצד קלפי המשתמשים, המסרים הרוחביים וקלפי הדמיון שפותחו עבור הסדנה. חלק זה מאפשר לצוותים שונים לעבוד מתוך בסיס ידע משותף ולהמשיך לפתח את השפה בהתאם לפרויקטים ולצרכים שיעלו בהמשך.

רפלקציה ותובנות מתוך התהליך המשותף

הפרויקט נמצא עדיין בתהליך התהוות, ולכן מוקדם להעריך את השפעותיו ארוכות-הטווח על המרחב או על חוויית המבקרים. הרפלקציה שלהלן אינה הערכת השפעה, אלא הצבעה על תובנות מתוך התהליך שעשויות להיות רלוונטיות למתכננים בפרויקטים רחבי-היקף דומים.

התרומה המרכזית של הסדנה הייתה במפגש בין הידע המקצועי לבין הידע המקומי של המשתתפים והמשתתפות. הם הביאו הכרות מצטברת עם השטח, עם הקהילות, עם דפוסי השימוש ועם סיפורים מקומיים שלא היו מוכרים בהכרח לצוות התכנון. לכן, אף על פי שלא כל הרעיונות שעלו בסדנה אומצו כפי שהם, הם היו רלוונטיים ליצירת שפה משותפת ולהבנת המרחב, משום שנשענו על ידע וניסיון מעוגנים במקום.

נראה שהמתודות שנבחרו לסדנה תרמו לעומק העבודה המשותפת. עקרונות העיצוב והמסרים הרוחביים חיברו את המשתתפים לרוח הפרויקט; העבודה דרך נקודות מבט של



סקיצות של משתתפי הסדנה עבור פרטים ייחודיים לשביל הנחל. מלמעלה למטה: נקודות עצירה לאורך השביל; תוואי הנחל כאלמנט גרפי מוביל לפרויקט; אבן מיל לסימון מרחקים לאורך השביל; פח המסביר את השפעת הפסולת במרחב על בעלי חיים



משתמשים אנושיים ולא־אנושיים סייעה לחשוב על אותו מקום דרך צרכים וחוויות שונות; שלב העיצוב המשותף אפשר לתרגם ידע מקומי להצעות מוחשיות ולדייק אותן מתוך דיון בקבוצה. במובן זה, הכלי המשחקי לא נועד רק להפעיל את המשתתפים, אלא גם ליצור מסגרת שמפגישה ידע מקומי, דמיון ועקרונות מקצועיים. את תרומת הסדנה ניתן לראות באופן הברור ביותר ברובד הפרטים. צוות התכנון עיבד רעיונות שעלו בה לפרטים אופייניים בשפה העיצובית המיושמים כיום בשטח, ובהם הפסיפסים הקהילתיים, פחי האשפה, אבני הדרך, הספסלים, פרטי סימון בעלי החיים במרחב, וכן השימוש בקו תוואי הנחל כמוטיב גרפי בשפת השילוט. הפרטים עברו בהמשך עיבוד מקצועי והתאמות של ביצוע, תחזוקה, בטיחות ושפה חזותית.

עם זאת, תרומת הסדנה לא הסתכמה בפיתוח פרטים. המשתתפים דנו גם בחוויית התנועה לאורך השביל, במפגש בין קהילות, במקומות עצירה וביחסים בין האדם, הטבע והנחל. בכך תרמה הסדנה לחשיבה על האופן שפרטים מקומיים יכולים להתחבר לסיפור אגני רחב יותר, ולחידוד ההבחנה בין מרחבים שנדרשת בהם שפה משותפת לבין מרחבים שנכון לאפשר בהם ביטוי

מקומי. המשתתפים התבקשו לקשור כל רעיון לעקרונות, למסרים ולמשתמשים שונים, ולכן התוצרים לא גובשו רק כפרטים בודדים אלא גם כחלק ממערכת רחבה יותר של סיפור אגני. החיבור הזה סייע לצוות התכנון להבחין בין רעיונות שמתאימים לביטוי מקומי נקודתי לבין רעיונות שניתן לפתח כמרכיבים חוזרים בשפה האגנית. אחת ממטרות התהליך המשותף הייתה לסייע בהתמודדות עם ריבוי צרכים ונקודות מבט ולעיתים גם עם קונפליקטים מרחביים. פרויקטי שיקום עשויים להעלות למודעות פערים בין דפוסי שימוש קיימים לבין מטרות השיקום, למשל בין משתמשים שרגילים להגיע בכלי רכב עד סמוך למים לבין הרצון לצמצם תנועה ממונעת באזורים רגישים. הראיונות, הפורום המלווה וקלפי המשתמשים בסדנה נועדו להרחיב את טווח הקולות והשיקולים שנכנסו לתהליך, ולאפשר למשתתפים לחשוב על פתרונות מתוך יותר מנקודת מבט אחת. עם זאת, חשוב להכיר במגבלות התהליך. הסדנה והפורום לא בהכרח ייצגו את כלל המשתמשים במרחב, ולא כל הקולות קיבלו משקל דומה. חלק מדפוסי השימוש הקיימים, ובהם נסיעה ברכב ממונע לאורך הנחל, הוצגו בעיקר כאתגר תכנוני ואקולוגי ולא כשימוש לגיטימי במרחב (למעט כלי רכב חקלאיים). לכן אין לראות בתהליך



לוח משחק שהוכן עבור סדנת העיצוב המשותף

as a multidimensional construct: A structural equation modelling. In: Vujicic MD, Kasim A, Kostopoulou S, et al. (Eds). Cultural Sustainable Tourism. Advances in Science, Technology and Innovation Series. Cham: Springer

- [9] McMillan DW and Chavis DM. 1986. Sense of community: A definition and theory. *Journal of Community Psychology* 14(1): 6–23.
- [10] Sanders EB-N and Stappers PJ. 2008. Co-creation and the new landscapes of design. *CoDesign* 4(1): 5–18.
- [11] Soga M and Gaston KJ. 2020. The ecology of human-nature interactions. *Proceedings of the Royal Society B: Biological Sciences* 287(1918): 20191882.



אבן דרך, שפותחה בסטודיו אבידני, לסימון מרחק לאורך שביל הנחל | צילום: ניר פפאי

השיתוף ייצוג מלא של הציבור או של כלל האינטרסים במרחב. נכון יותר להבין אותו כמהלך שהרחיב את בסיס הידע, הכניס נקודות מבט נוספות לתהליך התכנון, וחשף גם פערים שדורשים המשך בירור, תיווך וקבלת החלטות בשלבים הבאים של הפרויקט. לבסוף, פיתוח השפה לא הסתיים ביצירת האתר ובהעברתו לצוותי התכנון. במסגרת מפגשי ההטמעה ותהליכי התכנון המפורט השתמשו צוותי התכנון באתר כנקודת ייחוס משותפת לפרטים, לעקרונות ולסוגי המרחבים. בפועל נדרש דיאלוג מתמשך עם הפרויקטים בשטח: פרטים שונים, כמו הספסל הטבעי ומחסומי הרכב, עברו התאמות נוספות בעקבות התקנתם בשטח על-ידי צוותים שונים. מכאן עולה שהאתר אינו רק מסמך מסכם, אלא כלי עבודה שצריך להמשיך להתעדכן לאורך חיי הפרויקט. פיתוח שפה עיצובית לפרויקט רחב-היקף מצריך לא רק תכנון של התוצר עצמו, אלא גם תכנון של התנאים ללמידה מתמשכת: מי משתמש בשפה, כיצד היא מתעדכנת, ואיך היא ממשיכה לתווך בין חזון רחב, ידע מקומי וצורכי ביצוע משתנים.

תודות

פיתוח השפה העיצובית האגנית נעשה בשיתוף צוות רחב של מתכננות ומתכננים, יועצים ויועצות, גופי ניהול שטח, רשויות וקהילות מקומיות. תודה לרשות ניקוז ונחלים קישון, ליד הנדיב, לצוותי התכנון והיועצים, לחברי הפורום המלווה ולמשתתפי הסדנאות על הידע, הזמן והשותפות בתהליך.

מקורות

- [1] רשות ניקוז ונחלים קישון. 2023. אודות הפרויקט הלאומי לשיקום נחל ציפורי. אתר הפרויקט הלאומי לשיקום נחל ציפורי. נצפה ב־14 בינואר 2026.
- [2] רשות ניקוז ונחלים קישון, נחלת הכלל, אגמא. 2023. שפה עיצובית אגנית בנחל ציפורי. נצפה ב־14 בינואר 2026.
- [3] Colléony A, Levontin L, and Shwartz A. 2020. Promoting meaningful and positive nature interactions for visitors to green spaces. *Conservation Biology* 34(6): 1373–1382.
- [4] Innes JE and Booher DE. 2018. Planning with complexity: An introduction to collaborative rationality for public policy (2nd ed.). Routledge.
- [5] Karjalainen T-M. 2007. It looks like a Toyota: Educational approaches to designing for visual brand recognition. *International Journal of Design* 1: 67–81.
- [6] Kyle G and Chick G. 2007. The social construction of a sense of place. *Leisure Sciences* 29(3): 209–225.
- [7] Manzo LC and Perkins DD. 2006. Finding common ground: The importance of place attachment to community participation and planning. *Journal of Planning Literature* 20(4): 335–350.
- [8] Martins H, Mendonça JP, and Oliveira A. 2022. Place attachment