גן לאומי תל אשקלון
עקרונות הפרוגרמה הרעיונית
"אשקלון עיר מסחר"

לסיור קבלנים ינואר 2024

אוצרת גלית ליטני

תקציר הפרוגרמה

בגן לאומי תל אשקלון מורשת רבת שנים, מטרת הפרוגרמה היא לחשוף את הנכסים הגלויים והנסתרים שבגן ולהעצים את ערכי הטבע הנוף והמורשת שעיצבו את הגן הלאומי לאורך השנים. הפרוגרמה כוללת פיתוח שבילים ומוקדי עניין מרכזיים בגן ובמרכזם – **מרכז מבקרים**. המרכז נועד לחשוף את המבקר לעושר הרב של האתר ולעודד אותו לצאת ולטייל בו מתוך עניין וסקרנות.

<u>מכרז תוכן זה עוסק בחלק מתוך הפרוגרמה הכוללת ומתמקד במרכז המבקרים בלבד.</u>

בתפיסה הרעיונית, המבקרים יתחילו את הביקור במרכז המבקרים, יחשפו אל שלל התכנים שבגן וממנו יצאו לביקור באתר. בכניסה למרכז, ייחשפו המבקרים לסיפור משלחת החפירות לאורך השנים ויושם דגש על התקופה הפלישתית (תקופה שבה התמקדה משלחת החפירה)
בהמשכו בנוי מרכז המבקרים על פי התמה: **אשקלון עיר מסחר, עשיר בידע = סוחר מוצלח** (פירוט בהמשך) והיא באה לידי ביטוי בשני רבדים המחוברים ביניהם באמצעות רובד נוסף בעל אופי משחקי.

<u>רובד אחד</u> – **תצוגה של ציר זמן** המלווה את כל חללי המרכז (כל חדר מוקדש לתקופה שונה או שתיים) בעל ביטוי גרפי עיצובי אינטנסיבי הכולל דמויות, סיפורים והצגת מונומנטים ומשלב ממצאים אמתיים רלוונטיים לכל תקופה ולכל נושא. (רשימת ממצאים זמינים לשימוש ורלוונטיים לתצוגה תועבר בהמשך)
<u>רובד שני</u> – **עמדות התנסותיות (לאו טק) המבטאות את הפן המסחרי** בהן יתנסו המבקרים במדידה, שקילה, העמסת סחורות וכדומה.
<u>הרובד המקשר</u> – אלמנט משחקי שמציע חיבור בין ציר הזמן (מקור הידע) לתצוגה ההתנסותית העוסקת במסחר.

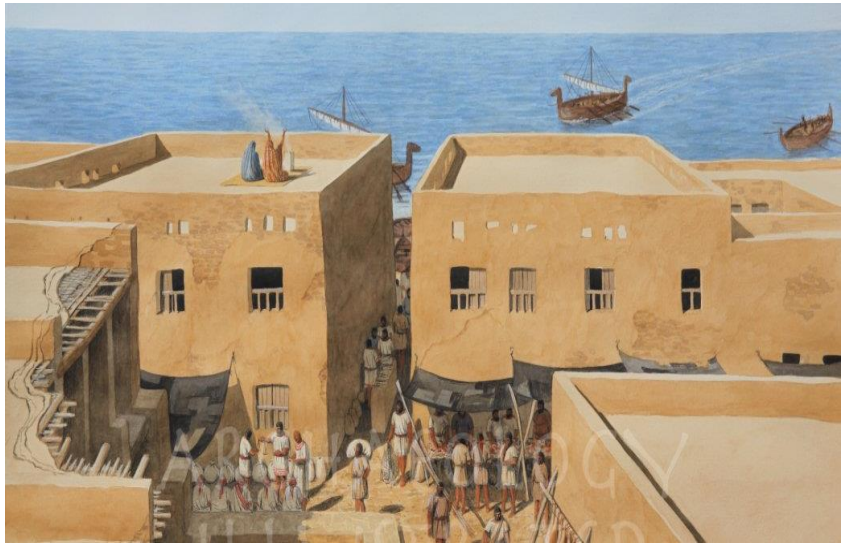
התוצר הנדרש הוא יצירת לב פועם ועירוני לגן, המדמה את אשקלון התוססת לאורך השנים. נוכחות המבקרים במרכז והתנסותם במרחב ההתנסותי ישקף את אופייה של אשקלון כעיר מסחר חשובה לאורך השנים.

חזון

במרכז המבקרים ולאורך **צירי טיול** חווייתיים בגן לאומי תל אשקלון,
יחשפו המבקרים לייחודיות ולעושר התרבותי **המוחשי ושאינו מוחשי** של עיר
הנמל והמסחר אשקלון שפרחה במשך 3200 שנה.







קווים מנחים - יעדי התכנית

- הפרויקט יתוכנן כמפגש **בין ישן לחדש**
- **מרכז המבקרים יחבר את המבקרים בו אל האתר ואל מרכיביו השונים ויעודד יציאה** אל מסלולי הטיול ואל מוקדי העניין החשובים שלאורכם.
- **חווית ביקור דו שכבתית** המאפשרת לימוד דרך משחק (גיימפיקציה) או דרך שיטוט חופשי והזמנה לגעת.
- ביקור דו שכבתי שייתן מענה לשני קהלי יעד מרכזיים: ילדים מגיל 9 ומעלה (גילאים נמוכים יותר בתיווך מבוגר) ומבוגרים.







תכנית כוללת |

מרכז המבקרים – לב הגן


הים
מרכז מבקרים
חניון יום
חניון קרוונים
קמפינג משפחות קיים
משטרה
קמפינג קבוצות
מרכז ספורט
מגרשים
שדרות
מסעדות
מרכז ימי
חוף רחצה
מגדלור
מבנה מחסנים
מבנה תחזוקה
מבנה חברתי
מבנה שירותים
מבנה כניסה
מבנה מנהלה
מבנה מסחר
מבנה מלון
מבנה מגורים
מבנה מלונית
מבנה מסעדה
מבנה מועדון
מבנה מרכז קהילתי
מבנה מרכז ספורט
מבנה מרכז מבקרים
מבנה מרכז ימי
מבנה מרכז תרבות
מבנה מרכז חברתי

תוכן, המסרה, טיול | ראיה כוללת

שבילים ומוקדי עניין – ביחס למרכז



שביל **ראשי** לכוון השער הכנעני ושביל המצוק

שביל הים – רצף הליכה

מרכז מבקרים ו"פורום" פתוח

ה**בזיליקה** המשוחזרת

שביל **משני** לכוון שביל החומה ושביל החולות (טבע)

השבילים יכולים להישזר לשביל אחד ארוך

- **תכנון השבילים והתוכן אינו חלק מתכולת המכרז**

מרכז המבקרים

מרכז המבקרים – לפני ואחרי פיתוח







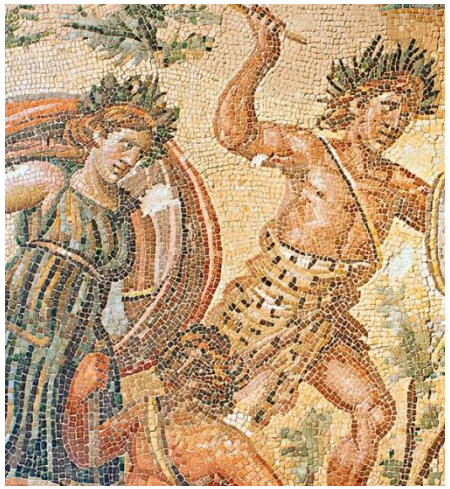
מרכז המבקרים / פרוגרמת תוכן

עקרונות בסיס

- מרכז המבקרים הוא הפתיח לחוויית הביקור בגן הלאומי תל אשקלון
- החוויה מזמינה את המבקרים להמשיך ולבלות בגן הלאומי ושולחת אותם להמשך סיור חוויתי במסלול הטיול
- מרכז המבקרים יכלול – מרכז שירות למטייל (חנות קטנה, קפה) ישיבה חיצונית לבאי בית הקפה, שירותים, מרכז מבקרים היסטורי- חוויתי
- במרכז המבקרים יכולים לשהות בו זמנית עד 60 אנשים (אלא אם תוצע תכנית ניהול ביקור הגיונית אחרת)
- ההתנסות עצמאית - החוויה אינה מודרכת
- זמן השהות במרכז המבקרים – כ 35 – 45 דקות
- ביקורים חוזרים – המקום יזמן מגוון התנסויות שיאפשרו ואף יעודדו ביקור חוזר

1 כנענית\פלישתית
2 פרסית פיניקית
3 תקופה הלניסטית
4 רומית\ביזנטית
5 מוסלמית\צלבנית



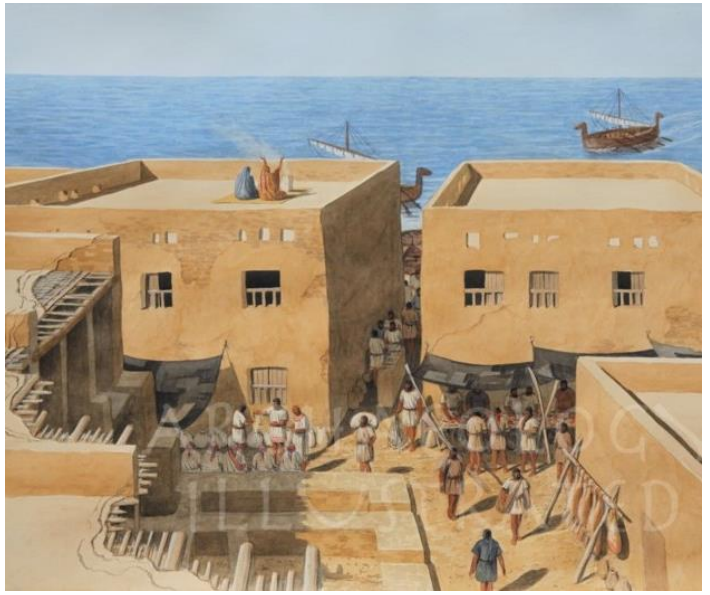




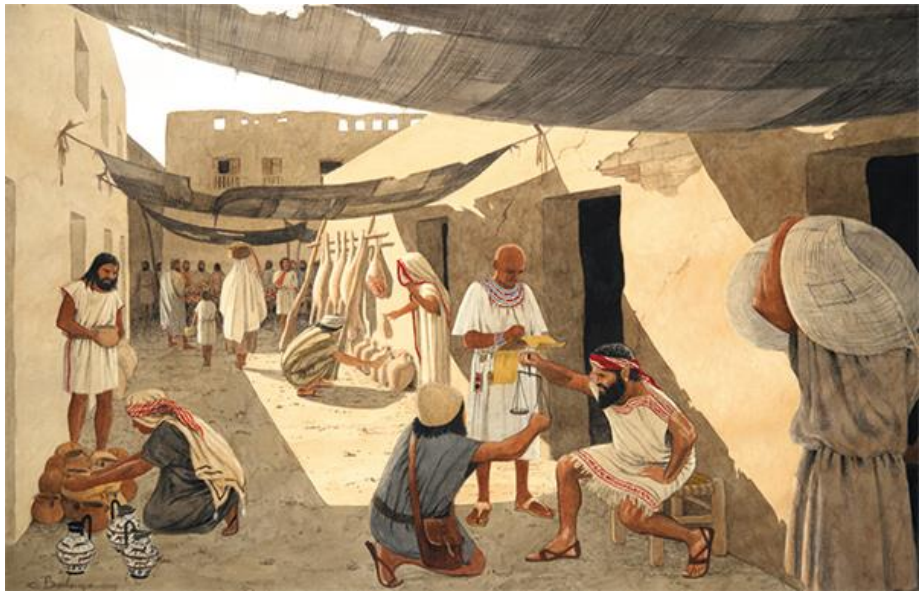
מרכז המבקרים/ רעיון מארגן

- **"אשקלון עיר מסחר"**
- השווקים של אשקלון מתועדים כבר בתנ"ך. הם היו **המנוע של העיר** ומשקפים את ההיסטוריה והתרבויות שחלפו בה.
- החוויה תעביר את המבקר דרך העמים שחיו בעיר והתרבויות השונות **לאורך התקופות,** כאשר **המסחר הוא המוטיב המרכזי** המקשר בין התקופות **וההיסטוריה היא הרקע העיצובי והתוכני** לכל תקופה.
- **עשיר בידע = סוחר מוצלח**
- סוחר מוצלח מכיר את "כללי המשחק" היצע וביקוש של סחורות, מקור הסחורה והמטבע בה נסחר, מאפייני התרבות השימושים השונים, דרכי המסחר ועוד... כדי להתנסות בהצלחה בשיטות המסחר השונות, על המבקרים להכיר את "הזירה" ולדעת היטב את מאפיינה.





אשקלון הכנענית



השוק הפלישתי באשקלון

קונספט עיצובי

- הפרויקט יתוכנן כמפגש בין ישן לחדש
- החללים במרכז המבקרים ו"כיכר השוק" החיצוני יעוצבו **כאינטרפרטציה של העיר** והשוק בתקופות ההיסטוריות ולא כניסיון לשחזור
- השילוט במסלול הטיול, במרכז המבקרים וברחבי הגן הלאומי ידבר באותה שפה עיצובית
- החיבור לים ולבארות הוא מוטיב חשוב במרכז המבקרים ובמסלול הטיול – תכנית ועיצובית







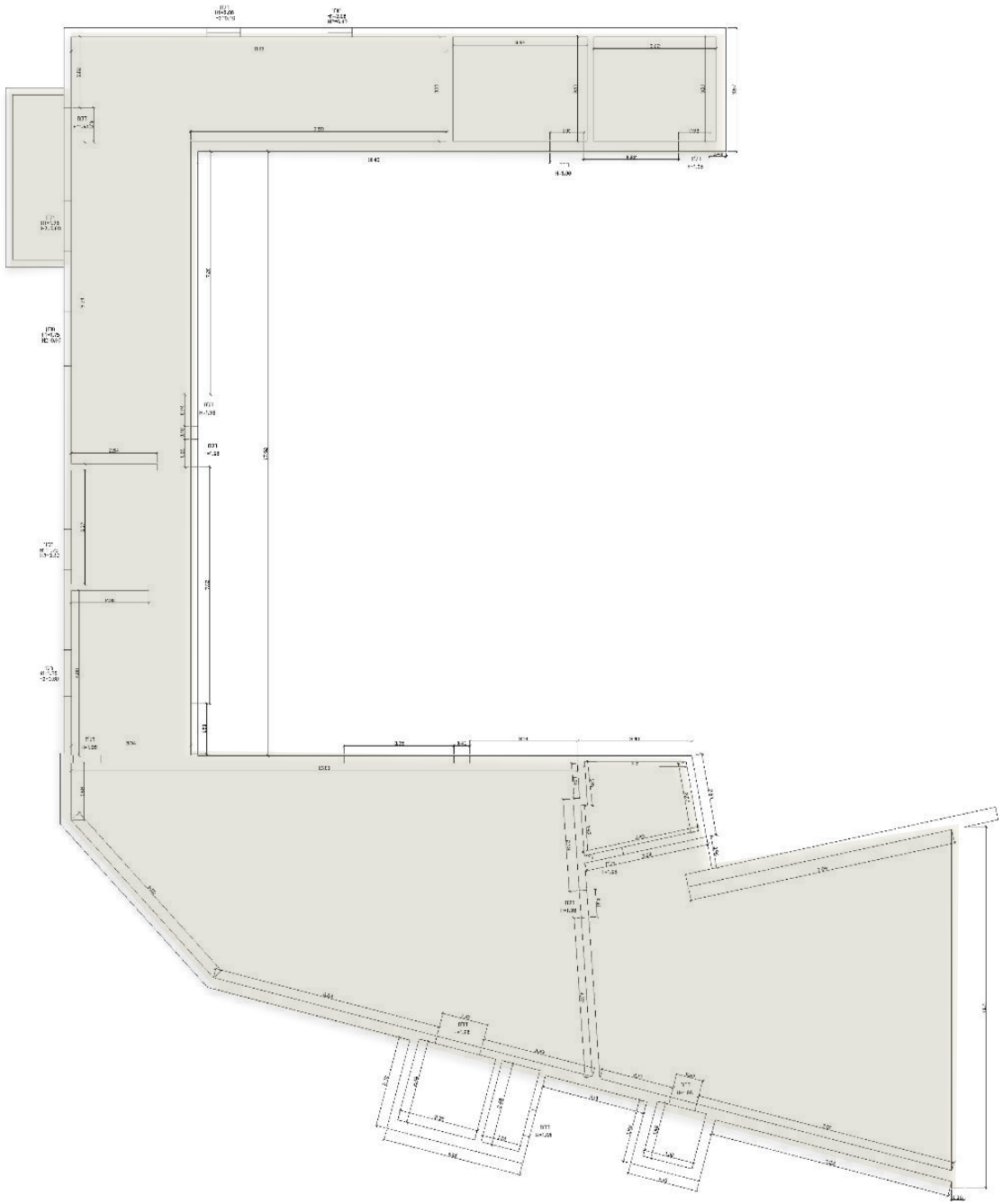


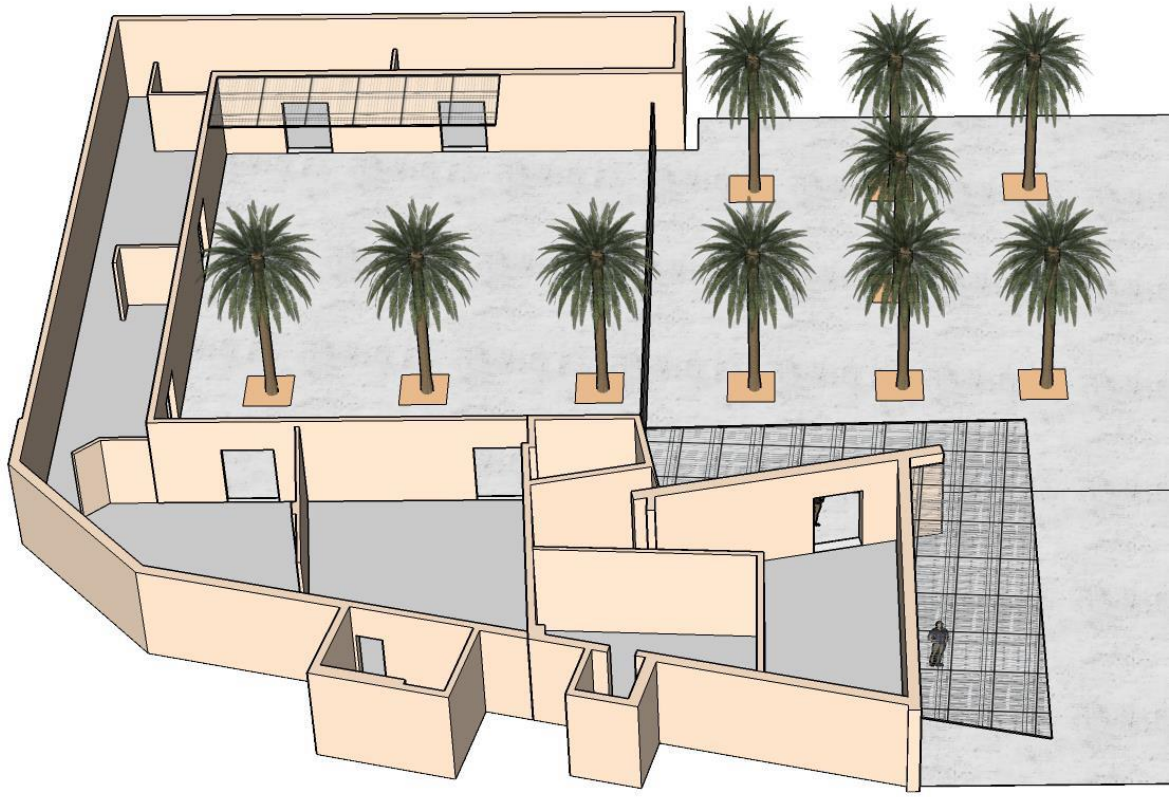




מרכז המבקרים

תכנית המבנה

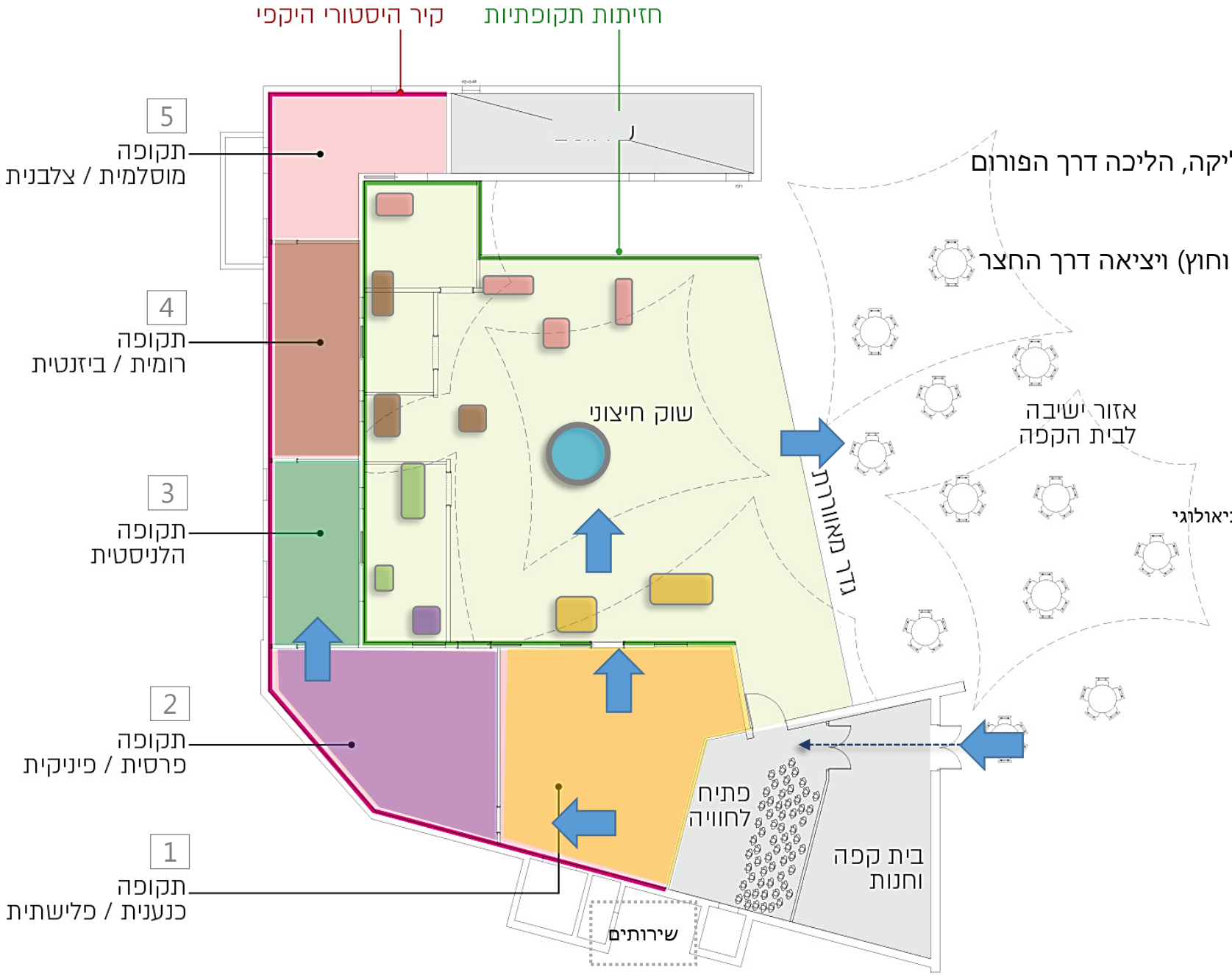




מרכז המבקרים

תכנית מתחמים ראשונית

- מהלך הביקור המתוכנן – חניה מזרחית לבזיליקה, הליכה דרך הפורום וכניסה למרכז המבקרים דרך החנות.
- מעבר דרך החללים השונים והתקופות(פנים וחוץ) ויציאה דרך החצר



הפורום מרחב מחבר בין הבזיליקה למרכז המבקרים

הבזיליקה

מרכז המבקרים / חוויה דו שכבתית

מבקרים שאינם לוקחים חלק במשחק ההתנסותי

- מבקרים שאינם מעוניינים לקחת חלק במשחק ייכנסו למרכז המבקרים ביחד עם מבקרים שישחקו. יצפו בפתיח הכולל סקירה היסטורית קצרה של העיר אשקלון והסטורית החפירה ביחד עם השחקנים, תוך שהם מוזמנים לשוטט בחללים ובכיכר החיצונית ולצבור מידע וידע.
- **הקיר ההיקפי יעוצב כציר זמן מתוכם המחבר את העושר של העיר אשקלון והמסחר בה לאורך השנים , בקיר ישולבו ממצאים שנמצאו במקום ומוקדי עניין שונים שניתן יהיה לגלות בהמשך הביקור מחוץ למרכז. המוקדים יותאמו לחלוקת התקופות השונות וידגישו את סיפור העיר ופריחתה לאורך השנים.**
- על גבי הקיר ניתן לצרוך מידע מעמיק על פריטים, דמויות, מקומות, חפצים, תרבות וכו'.
- המידע הנגיש למבקרים שלא יקחו חלק במשחק, ישמש את השחקנים כרמזים / כחלק מהמשימה במהלך המשחק (תשתית הידע)
- לאחר הסיור מוזמנים המבקרים לצאת למסלול הטיול ולהיחשף להרחבות בשילוט המעוצב









מרכז המבקרים / חוויה דו שכבתית

מבקרים שלוקחים חלק במשחק ההתנסותי

- תחילת הביקור בצפייה בפתיח הכולל סקירה היסטורית קצרה של העיר אשקלון והיסטורית החפירה, תוך שהם מוזמנים לאסוף מידע ורמזים שיסייעו להם במרחב ההתנסותי שבחצר השוק.
- על גבי הקיר ניתן לצרוך מידע מעמיק על פריטים, דמויות, מקומות, חפצים, תרבות וכו'.
- במרחב ההתנסותי, מוזמנים המבקרים להתנסות בפעולות שכיחות הקשורות המסחר ומאפיינות את התקופות המקבילות להן בחדר ובציר הזמן. שקילה של סחורות, שימוש בסחר חליפי / מטבעות לפי התקופה, מכירה של סחורות רלוונטיות לתקופה, לתרבות לקשרים הפוליטיים וכו'
- המטרה המשחקית היא לצבור ידע באופן התנסותי משמעותי שיתחבר לחוויית גילוי, חקר, מסוגלות והצלחה באמצעות צבירת נקודות (או אחר)



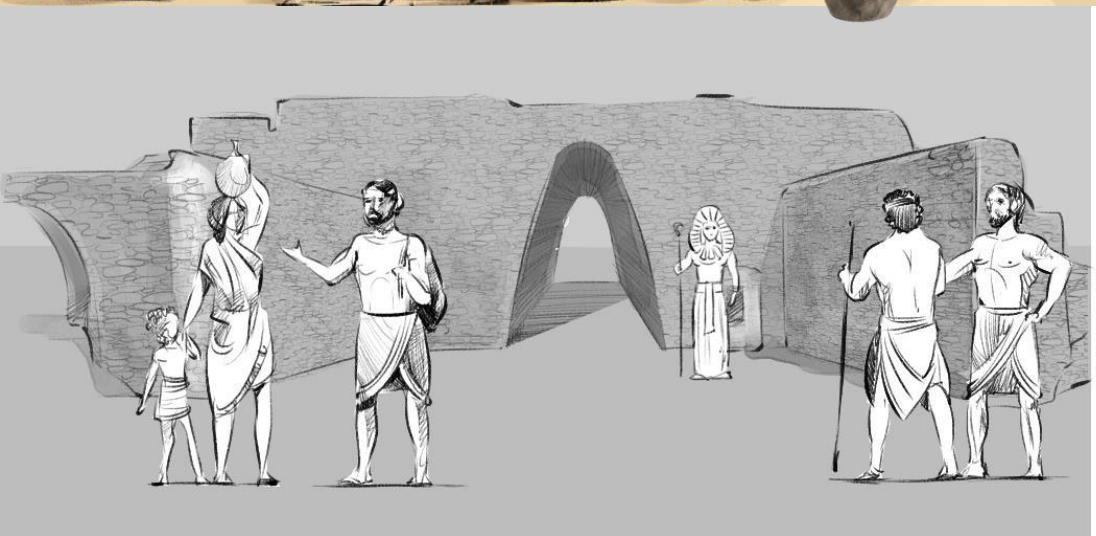






דוגמה לציר הזמן





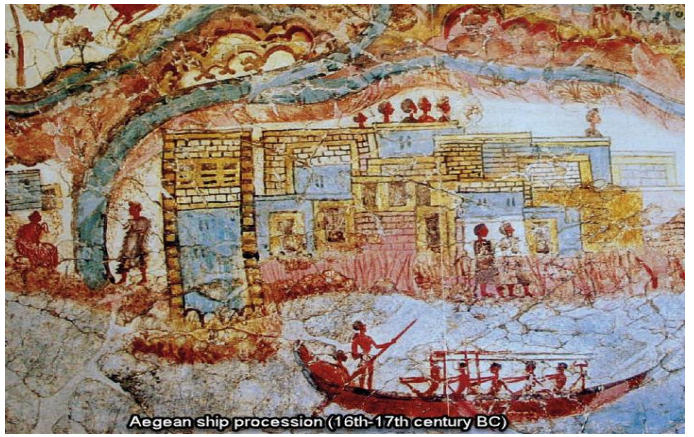


תקופה הכנענית | פלישתית

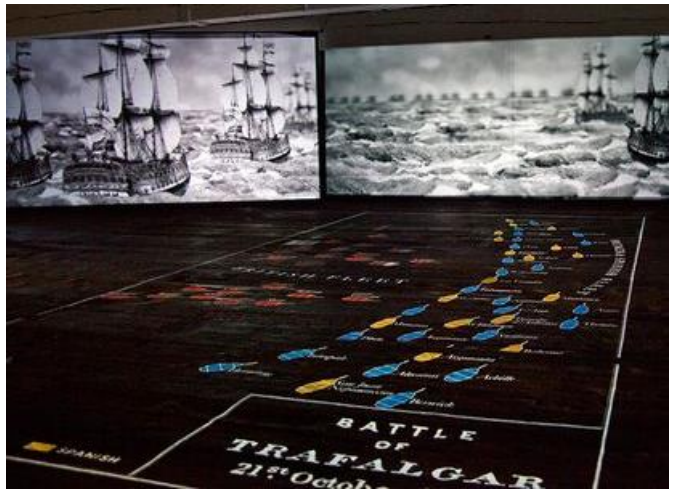
לוח השראה לעיצוב נתיבי סחר ימי













מפת סחר מהתקופה הפיניקית

היסטוריה של אשקלון – לוחות השראה

1. כנענית\פלישתית
2. פרסית פיניקית
3. תקופה הלניסטית
4. רומית\ביזנטית
5. מוסלמית\צלבנית

1

יש אפשרות לשים עוגני אבן מקוריים בתצוגה

הראשים של החיות מצד שמאל. הם כלים







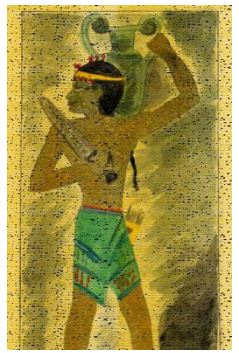


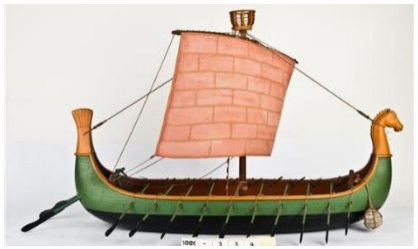


2









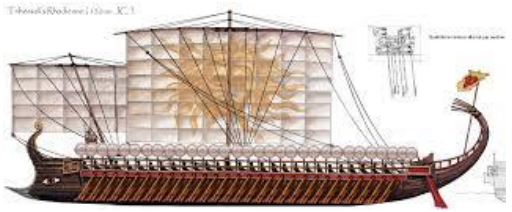






3













היסטוריה של אשקלון

1. כנענית\פלישתית
2. פרסית פיניקית
3. תקופה הלניסטית
4. רומית\ביזנטית
5. מוסלמית\צלבנית

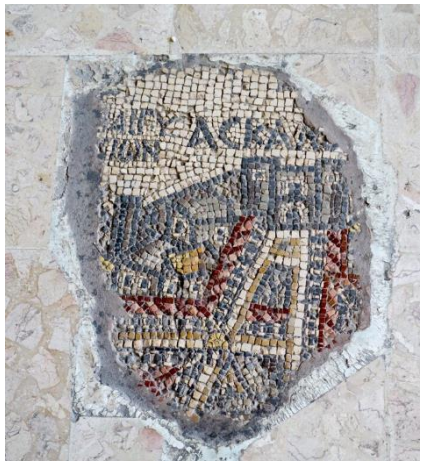


4















5

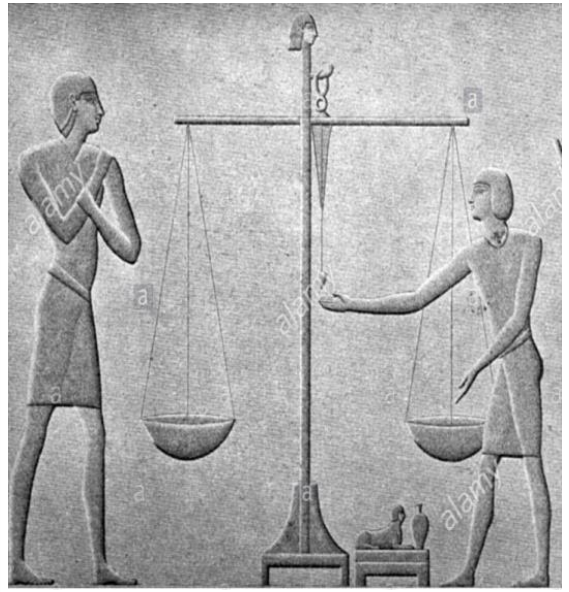






תקופה הכנענית | פלישתית

לוח השראה מוצגים ואמצעי סחר



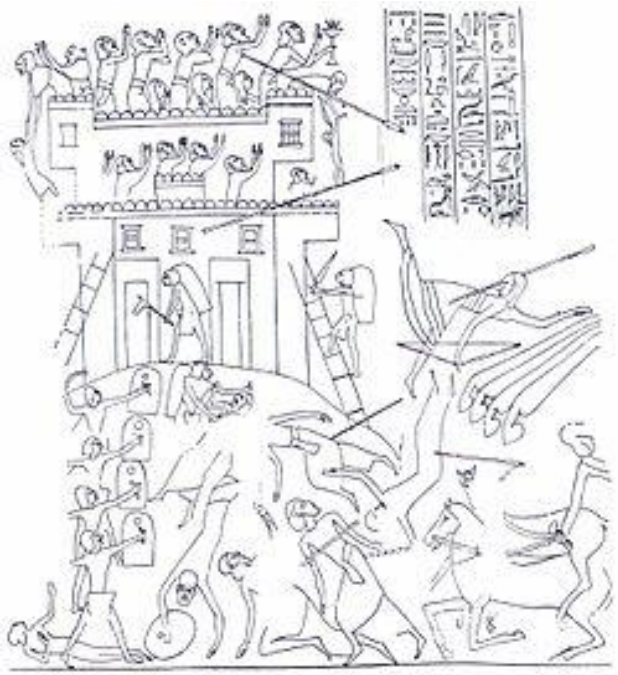
מאזניים כנעני - פלשתי



בצעי כסף - פלשתי



משקולות מאזניים כנעני



תיאור מצרי של כיבוש העיר אשקלון
הבניה לא אופיינית לעיר אשקלון, אלא תיאור מצרי לכל הערים בכנען. חומה היקפית ומצודה פנימית. חומות עם שיניות



קנקן כנעני/פלשתי מידת נפח



כלים מיוון. יתכן והקטנים הכילו בשמים ושמנים יקרים. הכלי הגדול שימש למהילת יין עבור משתאות



הפלישתים הביאו את החזיר מאירופה למשק הבית בכנען



נר



הפר וההיכל שנמצאו בסוללה של ביצורי העיר הכנענית



יש אפשרות לשים עוגני אבן מקוריים בתצוגה

מרכז המבקרים

חצר "השוק" – המרחב ההתנסותי



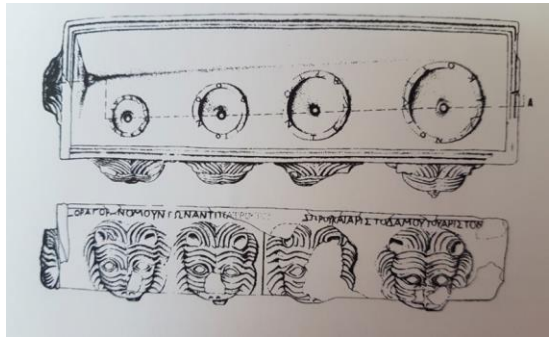




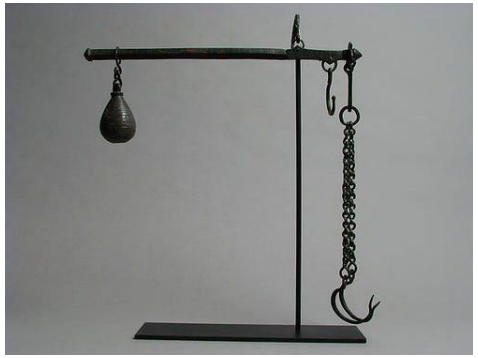




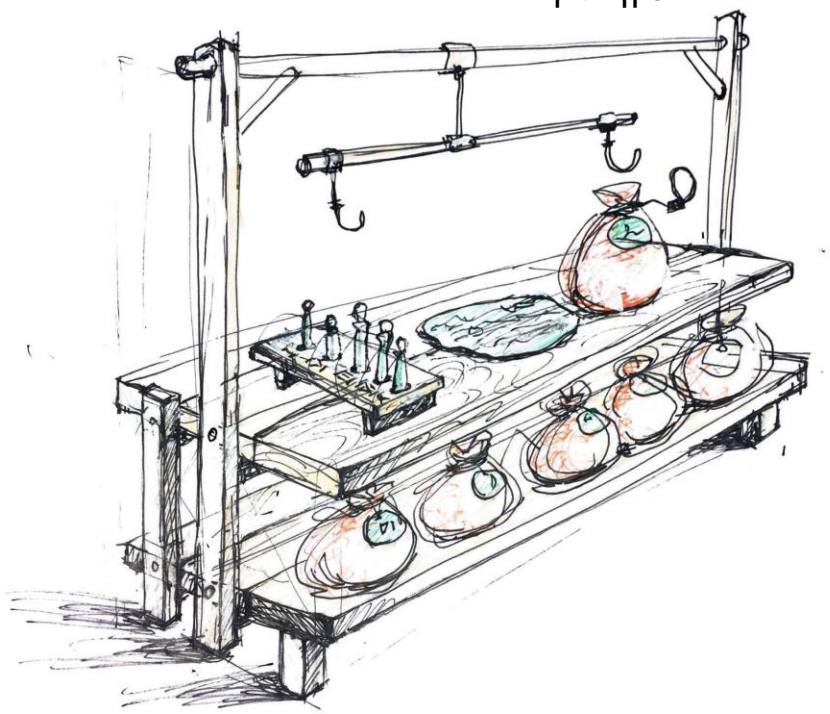
דוגמה לתחנות במרחב התנסותי

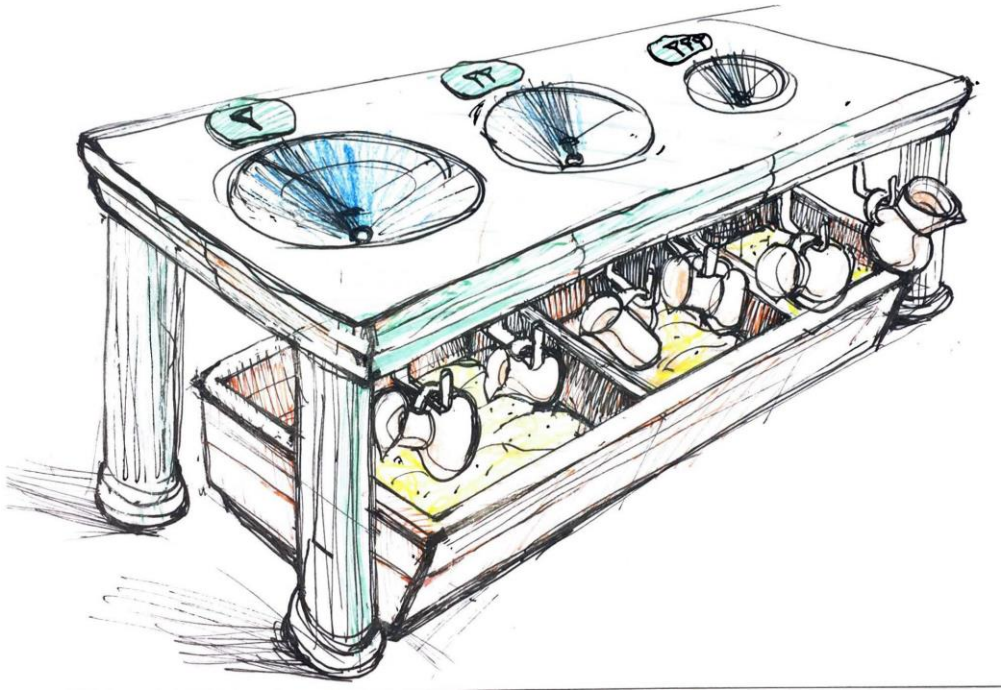


מתקן למדידת נפח



מתקן שקילה





תקופה הכנענית | פלישתית

לוח השראה לעיצוב אמצעי הובלת הסחורות



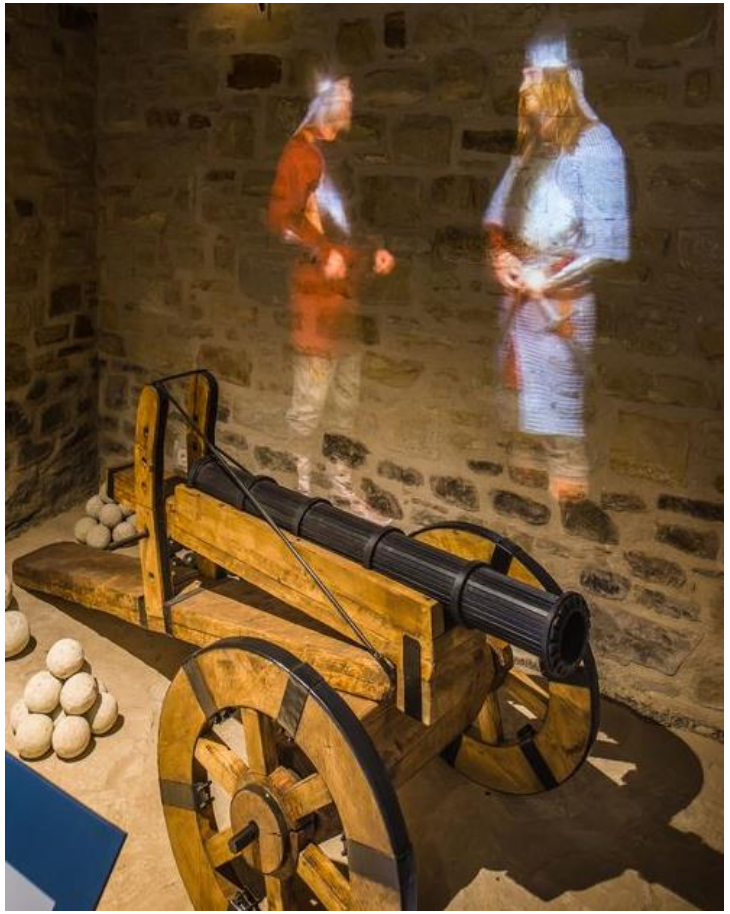
חתך של ספינת סוחר כנענית שנמצאה טרופה בטורקיה





מרכז המבקרים

אלמנט משחקי לדוגמה







- במרחבי החלל יפוזרו 5 **עמדות** דיגיטליות ותפאורה תלת ממדית המאפשרת לימוד ומחקר, עמדה **אחת לכל תקופה**
- העמדה הדיגיטלית מציגה דמות תקופתית ושני לחצנים - **לחצן "חידה" ולחצן "עסקה"**
- האינטראקציה עם הדמות היא לשניות בודדות על מנת לאפשר פעילות למספר רב של משתתפים. **גם מי שאינו משחק יזכה לאינפורמציה רלוונטית מהדמות המונפשת.**
- לצורך פתרון החידה על המשתתפים לשוטט בחללי השוק, למצוא רמזים, לחקור וללמוד כדי להרוויח כמה שיותר בעסקה
- העסקה נעשית בעזרת הארנק הדיגיטלי שבנייד האישי אל מול הדמות הדיגיטלית (או בפורמט פיסי ע''ג נייר מודפס/ כרטיס הכניסה)
- אורך כל מהלך של חידה ועסקה יהיה **כ -5-7 דקות**



אוצרת גלית ליטני