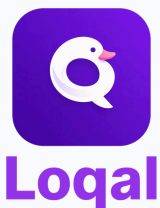




תומר מלקביץ'
עפרי אלבוים | עמית מליק

פלטפורמה חינוכית מבוססת AI, המאפשרת לתלמידים לתרגל שיחות דיגיטליות מורכבות בסביבה בטוחה, מונחית ורלוונטית לעולמם. באמצעות סימולציות אינטראקטיביות, מבוססות צ'אט, של מצבים חברתיים אותנטיים, התלמידים מתנסים בקבלת החלטות בזמן אמת, מפתחים אמפתיה ומחזקים מיומנויות תקשורת חיוניות. לילו מחברת בין למידה רגשית-חברתית לבין המציאות הדיגיטלית של חיי היומיום, ומסייעת להכין תלמידים להתמודדות טובה, מודעת ואחראית יותר עם אתגרים חברתיים.



אביה מורג

אפליקציה ללימוד שפות דרך תרבות המתמקדת בפיתוח הבנת דיבור ויכולת שיחה דרך תרגול אינטראקטיבי. לצד זאת, הפלטפורמה מאפשרת למשתמשים ליצור, לשתף ולצרוך תכני למידה זה של זה, וכך נוצרת קהילה פעילה של לומדים המלמדים ולומדים יחד.



מוריה עומר-אטלי
ניר סבח | נוי בירקטבט-שמשוני

העולם מלא במחלוקות, דילמות ושאלות שאין להן תשובה אחת נכונה. קונפליפ מכניסה את המציאות הזו לתוך הכיתה. דרך סיפורים אינטראקטיביים וסיטואציות מהחיים, תלמידים מתמודדים עם קונפליקטים ערכיים וחברתיים, נחשפים לנקודות מבט שונות, מגבשים עמדה - ואז שוקלים אותה מחדש. בקונפליפ לא מחפשים מי צודק. לומדים לנהל אי-הסכמה, להקשיב ולחשוב בתוך מורכבות - מיומנויות שהן הבסיס לחיים בחברה דמוקרטית. הפלטפורמה מקדמת שיח משמעותי סביב סוגיות אקטואליות וחברתיות, ומעניקה למורים תמיכה וכלים להוביל אותו בכיתה.



טל ירון

פלטפורמה דיגיטלית לקידום שיתוף פעולה והשגת קונצנזוס רחב בקרב קבוצות גדולות. הפלטפורמה משלבת תיאוריות פורצות דרך, בהנחיית תהליכים עם כלים דיגיטליים מתקדמים ומאפשר לקהילות לקבל החלטות משותפות, שקופות ומהירות.



אתגר הכיזות החברתית



**המיזמים
הנבחרים**

לקביעת פגישה עם היזמים:
SCoTCH@8200.org.il



עמותת בוגרי 8200





דור שמחוני
דולב חיון | דניאל שרון | ג'וליאן אנדור

פלטפורמה המהווה פתרון 360° המשלב תהליך חינוכי מובנה לפיתוח זהות, שייכות ומיומנויות SEL. המערכת מחברת בין תלמידים למשפחה, לקהילה ולמורשת שלהם, ומאפשרת להם להבין ולשתף את סיפור חייהם כחלק מרצף משפחתי, קהילתי וכחלק מהפסיפס התרבותי והחברתי בישראל. LifeStory מהווה פלטפורמה חינוכית לפיתוח זהות ושייכות, המבוססות על חשיבה רפלקטיבית והתבוננות מנקודת מבט קהילתית, ובכך מעמיק את ההבנה של שורשים וחיבור בין האדם, משפחתו והחברה בה הוא חי.

מיזם תלמידים



ניקול צצ'ניצקי | ארתור קושקין
דניאל מילנקובסקי | ולד פרידמן | שוקי איזנר

פלטפורמת VR המשלבת בינה מלאכותית כדי לעזור לתלמידים לתרגל מיומנויות חברתיות באמצעות סימולציות מותאמות אישית בסביבה בטוחה ומבוקרת. דרך התרגול האינטראקטיבי התלמידים בונים ביטחון עצמי ומיומנויות חברתיות המעניקים להם את הכלים להשתלב בצורה מיטבית במרחב החברתי והלימודי בעולם האמיתי.



אירה קובלסקי
דינה מרקס גולדברגר | טל פשצ'יק

מרחב משותף של לימוד עמיתים שבו בני נוער לא רק לומדים אלא גם מובילים, תומכים ובונים זה את זה. באמצעות למידה הדדית מבוססת AI, אנו מחזקים תחושת מסוגלות, מפתחים חוסן אישי וחברתי, ומעודדים חיבורים משמעותיים בין צעירים מרקעים דומים או שונים. כך נבנות קהילות לומדות שמצמצמות פערים לימודיים וחברתיים, מגבירות תחושת שייכות ומקדמות אחדות אמיתית מתוך עשייה משותפת.



ניב הורוביץ
עידן רז | ניר לנדאו

סביבה דיגיטלית מעוצבת ללמידה דרך חוויה, התנסות ותהליך קבוצתי מתמשך. המשתתפים נכנסים למרחב חי שבו חדרים, סרטונים, משימות, שאלות וכלים אינטראקטיביים מתחברים למסע משותף. כך הלמידה מתרחשת מתוך עשייה ודיאלוג: המשתתפים מכירים, מקשיבים, פותרים אתגרים, משתפים פעולה ובונים אמון לאורך זמן. sparkco מאפשרת לבתי ספר, קהילות וארגונים ליצור חוויות שמחזקות שייכות, לכידות ויכולת לפעול יחד – גם מרחוק.



איתי אילון-זכאי
נדב מן | ד"ר שי זקס

בעידן של רשתות חברתיות ותיבות תהודה, "חדר כושר לשיח" מציע דרך חדשה לבניית לכידות חברתית. בדומה לאימון גופני, התלמידים מפתחים "שרירי ליבה" כמו חשיבה ביקורתית, סקרנות לדעות שונות ואמפתיה, באמצעות תרגולים אינטראקטיביים יחד עם סוכן חכם. לאחר מכן, בדומה למגרש משחקים, התלמידים מיישמים את הכלים שרכשו במהלך שיח מונחה, עם תלמידים מרקעים ועמדות שונות. דרך התרגול, הם לומדים להפוך עימות להזדמנות לדיאלוג, להבין את שורש המחלוקת ולבנות אמון וקרבה – כבסיס לחיים משותפים בחברה הישראלית.



אדם תכרורי
אחמד בזיאן | אחמד דנף | מוחמד פחר

פלטפורמה חינוכית-חברתית שמחברת בין עולם המשחקים הדיגיטלי לעשייה אמיתית ומשמעותית בבתי הספר ובקהילה. באמצעות משימות בתחום אחריות ושיתוף פעולה, תלמידים צוברים פעולות בעולם האמיתי וצוברים TeenCoins והישגים בתוך המשחק הוירטואלי. המערכת משתמשת במנגנון חיזוק חיובי וגיימיפיקציה כדי להפוך התנהגויות יומיומיות להרגלים ארוכי טווח, ובכך מחזקת תחושת שייכות, מעורבות חברתית ואמון בין תלמידים, בית הספר והקהילה.