

פרויקטי גמר מחזור ט"ו דפי מידע

10.11.2021

הפקולטה לטכנולוגיות למידה

התכנית לתואר ראשון ע"ש פרופ' מיקי רונן ז"ל
הפקולטה לטכנולוגיות למידה | HIT



תוכן עניינים

3-11.....אקדמיה וחינוך

12-19.....בריאות

20-25.....הכשרות מקצועיות

26-35.....יוזמות חברתיות

36-38.....מציאות רבודה AR

39-47.....פורטלי מידע אינטראקטיביים



פעמונים ארגון חסד (ע"ר)



עיר הבריאות של ישראל



תוכנית לאומית להשפעה חברתית



אקדמיה וסיוע

עבור: מכון טכנולוגי חולון

צוות הפרויקט: אלכסנדר ליוביץ' | מנחה: אבי לוי

[לתוצר](#) | [לסרטון](#)

מטרות וקהל יעד:

העלאת רמתם המקצועית של משתמשי מחולל לפיתוח לומדות סטוריליין (360 Storyline) שתוביל להעלאה רמת התוצרים ואיכותם. העלאת המוטיבציה של משתמשי סטוריליין 360 ליצור, על ידי היכרות עם אפשרויות המחולל סטוריליין 360 תספק יצירת אינטראקציה משמעותית ושיפור רמת הלמידה. האתר פותח עבור משתמשים בעלי היכרות בסיסית עם המחולל ורוצים לדעת כיצד ליישם פונקציונליות מגוונות בלומדות כדוגמת סטודנטים בקורס לפיתוח הדרכה, מפתחי הדרכה מתחילים, מפיקי לומדות וכד'.

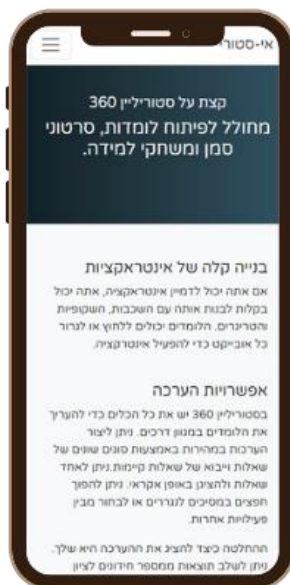
תיאור התוצר:

לאחר תוכן ללימוד עצמי של סטוריליין המשלב סרטוני הדגמה, תרגילים וקבצי עבודה שייסעו לך לבצע את הצעדים הראשונים בפלטפורמה.

"עמוד בית" – כלל הצגה קצרה נושא האתר – הכולל קיצורים לנושא האתר.

"אינטראקציות" – אחד משלושת עמודים של עיקרי האתר שכוללים סרטוני סמן.

"קצת על סטוריליין" – היכרות עם יכולות תוכנה לפיתוח לומדות וסרטוני סמן סטוריליין 360.



קצת על סטוריליין



אינטראקציות



עמוד בית

מודי - עוזרת הוראה דיגיטלית בשפה העברית עבור סטודנטים.ות במקצועות הטכנולוגיים

עבור: הפקולטה לטכנולוגיות למידה, מכון טכנולוגי חולון HIT

צוות הפרויקט: מאי פריד ודולי גוטיה שביט | מנחים: מר ינאי זגורי וד"ר דן כהן-וקס

[לתוצר](#) | [לסרטון](#)

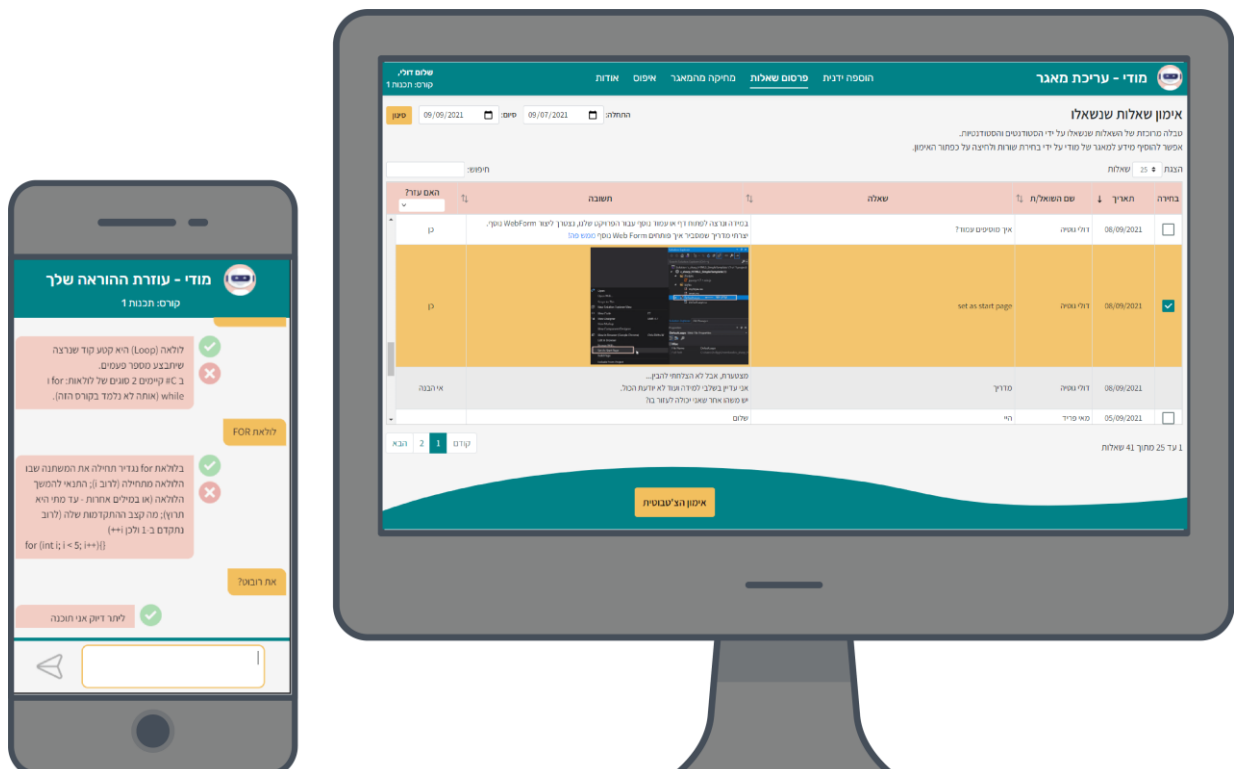
מטרות וקהל יעד

מודי – צ'אט-בוטית מבוססת בינה מלאכותית בשפה העברית, אשר מוטמעת בסביבת הלימוד המתקשבת ומשמשת כעוזרת הוראה. מודי פותחה בשיתוף עם הפקולטה לטכנולוגיות למידה במכון הטכנולוגי חולון, במטרה לעזור גם לסטודנטים.ות בקבלת מענה מידי וממוקד על שאלותיהם.ן, ובו בזמן גם לסגל האקדמי, בהפחתת עומס העבודה עמו הם מתמודדים.

תיאור התוצר

מודי בנויה משני ממשקים, כאשר ממשק הצ'אט-בוטית מאפשר לסטודנטים.ות לתקשר עם מודי ולשאל אותה שאלות על מושגים בנושאי הקורס ולקבל מידע מנהלי. המידע אשר נאסף על ידי מודי, מוצג לסגל האקדמי בממשק העריכה, באמצעותו ניתן לעקוב אחר שאלות הסטודנטים.ות, לעדכן את בסיס הנתונים ולבצע בקרה על תהליכי הלמידה של מודל הבינה המלאכותית.

מודי מוטמעת בסביבת הלמידה של המכון, moodle. הטמעה זו מאפשרת גישה ישירה מאתר הקורס עם כל מכשיר וניהול הרשאות הכניסה אל הממשקים.



BEST PRACTICES - פעילויות הוראה חזקות

עבור: המרכז לקידום הוראה ב-HIT

צוות הפרויקט: חן גיא | מנחים: ד"ר רונן המר וגב' לילך גל

[לתוצר](#) | [לסרטון](#)

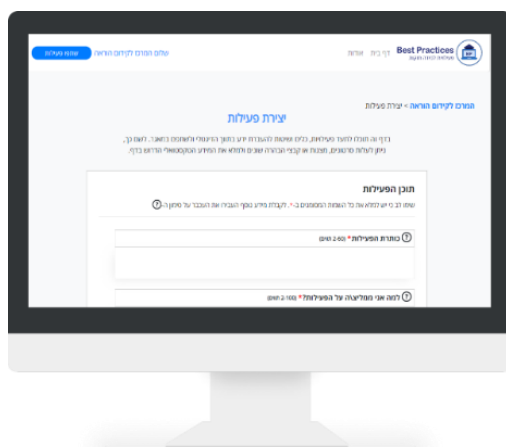
מטרות וקהל יעד:

מאגר Best-Practices נוצר בשיתוף עם המרכז לקידום הוראה במטרה לקדם הפצה של הדגמות מעולות של הוראה מרחוק בקרב כלל המרצים במוסדות להשכלה גבוהה בארץ. המאגר נותן למרצים מכל רחבי הארץ פלטפורמה לשתף פעילויות הוראה מרחוק, וכן להיחשף ולדרג פעילויות ששיתפו מרצים אחרים. כך, בסופו של דבר, המאגר יאפשר 'לפרוץ את גבולות הכיתה' ולאפשר לכלל קהילת המרצים בארץ ללמוד אחד מהשני. קהל היעד מאופיין ברמות וותק, יכולות פדגוגיות, ויכולות טכנולוגיות שונות. רובם בעל קריירה כפולה כמרצים וחוקרים ולכן לא יכולים להקדיש זמן רב לנושא זקוקים לפתרונות מהירים וידידותיים.

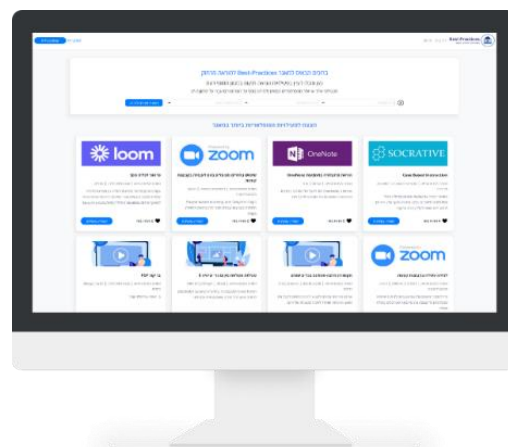
תיאור התוצר:

למאגר צד משתמש בו ניתן לשלוף פעילויות הוראה ולעיין בהן במחשב ובמובייל, והוא מעוצב בצורה המדמה פלטפורמה לשיתוף מאמרים, הקרובה לאזור הנוחות של הסגל האקדמי. צד המשתמש מציג את הפעילויות המדורגות גבוה במאגר, ומאפשר לחפש ולצפות בכל הפעילויות, לשלוף פעילויות לפי מרצה, פקולטה או כלי טכנולוגי ולדרג אותן (במידה ומדובר במשתמש רשום).

כמו כן, למאגר יש צד עורך המאפשר ליצור פעילויות חדשות ולהפיץ אותן במאגר. בדף יצירת פעילות (תמונת צד עורך למעלה) משתמשים יכולים לתאר את הפעילות לפי רובריקות מוגדרות מראש עם עורך טקסט עשיר, ולצרף לפעילות הדגמה בדמות סרטון או מסמך pdf. פעילות שנוצרה יכולה להיות מסומנת כ"מפורסמת" וכך להיות נגישה לכל המבקרים במאגר מצד המשתמש. הפעילויות מוצגות בפרופיל האישי של המשתמש בו הוא יכול לערוך, להסתיר ולצפות בפעילויות שיוצר.



צד עורך - טופס העלאת פעילויות למאגר



צד המשתמש - דף הבית

WIKIHIT

עבור: HIT

חברי צוות הפרויקט: הדס גליקו ודוד אלטרסקו | מנחים: ינאי זגורי ועמרי כהנא

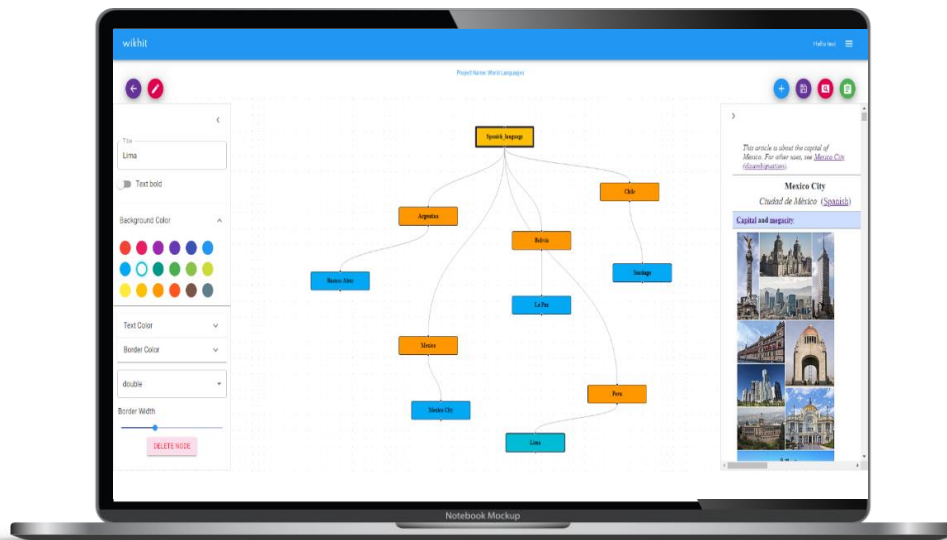
[לתוצר](#) | [לסרטון](#)

מטרות וקהל יעד:

WIKIHIT היא מערכת המסייעת ביצירת עץ מחקר ואינטראקטיבי המלווה את תהליך איסוף המידע במהלך מחקר ראשוני בוויקיפדיה. בתהליך המחקר מאפשרת המערכת למשתמש ליצור עץ של תאי מחקר באמצעות לחיצה על קישורי ויקיפדיה או באמצעות הוספת תאי טקסט. התוצר מקל על איסוף וארגון המידע וביאור ההקשרים בין הערכים שנחקרו. וזאת לצד, קבלת תמונה שלמה של נתיב המחקר של החוקר וקבלת מידע נוסף על ההקשרים במסגרת הצגת תמונה רחבה יותר של המחקר. קהל היעד של המחקר הינו חוקרים בגילאי 21-45 בעלי אוריינות טכנולוגית בינונית שיוכלו להבין ולתפעל את האפליקציה בהתאם לצרכים שלהם.

תיאור התוצר:

המערכת מסייעת למשתמשים לתעד את נתיב המחקר שלהם בוויקיפדיה באמצעות בניית עץ אינטראקטיבי מעוצב לבחירתם המתלווה למסע המחקר. האפליקציה כוללת מסך מרכזי בו יכולים המשתמשים לעיין בעמודי ויקיפדיה לבחור ערכים שיצטרפו לעץ המחקר שבנו. כל מאמר שהם מבקרים בו מצטרף לעץ המחקר שלהם וממוקם על פי העדפת המשתמשים. העץ מורכב מתאים מקושרי מאמרים או תאי טקסט. המשתמשים יכולים לעצב את התאים כרצונם ולשמור הערות ביחס לכל אחד מתאי העץ. כל חיפוש נשמר כפרויקט טיוטה ומאפשר למשתמשים לחזור אליו להוסיף לו הערות לשנות אותו עד ליציאה למחקר הסופי. התייעוד מציג את הקשר בין המאמרים שהמשתמשים קוראים ומבקשים לשמור.



WikiSwitch

עבור: עמותת ויקימדיה ישראל

צוות הפרויקט: רותם כרמי ואמיל טייב | מנחים: ד"ר חגית מישר-טל ונגה רזניק

[לתוצר](#) | [לסרטון](#)

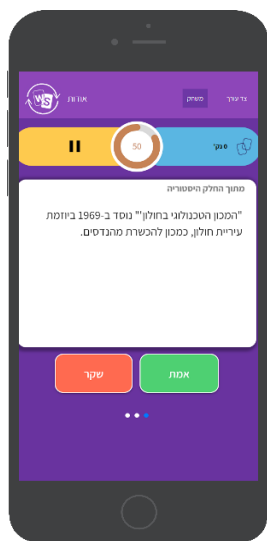
מטרות וקהל יעד:

מחולל המשחקים WikiSwitch מיועד למורים ותלמידי בתי הספר תיכוניים בכיתות ט' עד יב'. בעקבות החשיפה המופחתת של ערכי ויקיפדיה במסגרת הפעילויות החינוכיות של עמותת "ויקימדיה ישראל", נוצר צורך לאפשר למורה ליצור פעילות כיתתית מבוססת ערכי ויקיפדיה, אשר תכווין את התלמיד לקרוא ערכים בצורה חווייתית ומעניינת. מטרת המחולל להפחית פערי ידע במיומנויות הקריאה ולעודד את חשיפת התלמידים לתכני ויקיפדיה השונים.

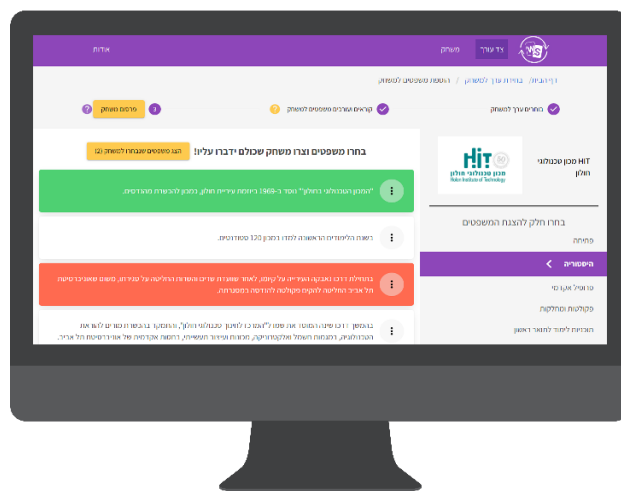
תיאור התוצר:

הכלי מחולק ל-2 ממשקים מרכזיים:

- **ממשק העורך:** מאפשר למשתמש (המורה או/ו התלמיד) ליצור משחק על ידי בחירת ערך בוויקיפדיה, בחירת משפטים מהערך ועריכתם, וקבלת קוד פרסום. בנוסף, ניתן לעקוב אחרי תוצאות השחקנים ולקבל מידע סטטיסטי על השחקנים וחשיפת שלושת השחקנים המובילים. צד העורך מותאם לתצוגת מחשב (Desktop) לעריכה מיטבית.



ממשק שחקן בתצוגת מובייל



ממשק עורך בתצוגת מחשב

- **ממשק המשחק:** לאחר כניסה עם קוד משחק, השחקן נחשף לסדרת משפטים המבוססים על ערך בוויקיפדיה. השחקן צריך להחליט האם המשפט המוצג הוא שקרי (כלומר, עבר עריכה על ידי העורך) או אמתי (עובדה מהערך). צד המשחק רספונסיבי על מנת לאפשר שימוש בכל רגע נתון על ידי המורה והתלמיד.

תורתור

עבור: בית ספר מסילות

צוות הפרויקט: שירה כהן ויובל גולדשטיין | מנחים: ד"ר דורותי לנגלי וגב' רעות טייטלר

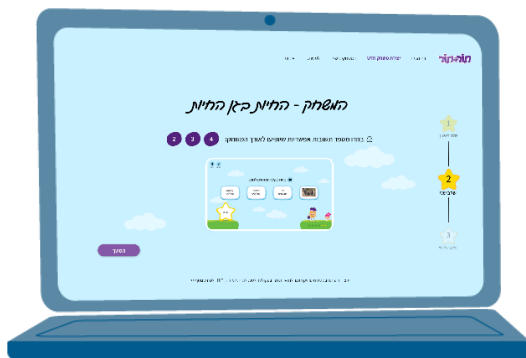
[לתוצר](#) | [לסרטון](#)

מטרות וקהל יעד

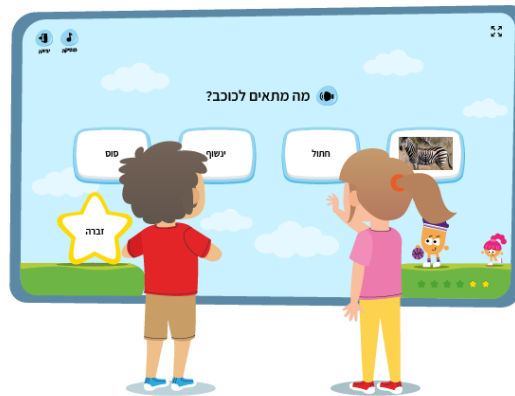
קושי משמעותי אצל בעלי אוטיזם הוא רכישת מיומנויות חברתיות. למרות זאת, מרבית הכלים הטכנולוגיים ללמידה עבור מותאמים ללומד יחיד, לרוב בגלל השוני בין רמות התפקוד. כך עלה צורך מבית הספר היסודי "מסילות" בבתי-ים לילדים על הקשת האוטיסטית בתפקוד בינוני עד נמוך, בכלי טכנולוגי מבוסס מסך מגע גדול שיאפשר תרגול של מיומנויות חברתיות בסביבה הפיזית דרך משחק לימודי חוויתי שיתאים לילדים בעלי יכולות שונות. לשם כך פותח מחולל המשחקים "תורתור". המחולל כולל משחק לימודי לילדים לתרגול ידע ומיומנות חברתית ואתר למורים לבניית משחקים. המשחק מיועד לכלל תלמידי בית הספר (גיל 6-12).

תיאור התוצר

המשחק לילדים פותח עבור זוג ילדים ומתווך למידה. "תורתור" מתרגל העברת תור ללא גילוי התנגדות תוך מענה על שאלות ידע בנושא הנבחר. בתחילת המשחק כל ילד בוחר בדמות שתייצג אותו. במהלך המשחק על הילדים להשיג בתורות את הכוכבים שבדרך על ידי מענה נכון על שאלות שמזכות אותם בכוכב משותף. איסוף כלל הכוכבים יוביל לניצחון משותף במשחק. המשחק נועד למסך מגע גדול כדי שהעברת התור תתבצע גם בממד הפיזי, אבל ניתן לשחק בו גם בטאבלט ובמחשב. האתר משמש סביבת עריכה למורים בה הם יכולים ליצור משחקים בכל תוכן שירצו, ברמות קושי שונות, על בסיס התבנית המשחקית. ניתן לראות באיורים טעימה מכל אחד מהכלים שפותחו.



סביבת עריכה – עמוד הבית



סביבת המשחק – מענה על שאלה לימודית

באיור של סביבת המשחק, מופיעה שאלה למשתתפים. כל ילד בתורו עונו על השאלה בעוד שעל הילד השני להמתין לתורו. מענה נכון על השאלה יאפשר לילדים להתקדם יחד במשחק. באיור שמדגים את סביבת העריכה, ניתן לראות את השלב השני (מתוך שלושה) ביצירת משחק בו על המורים לבחור בכמות הקלפים (תשובות אפשריות) שיוצגו עבור כל שאלה ויכתיבו את רמת הקושי של המשחק.

PENPAL

עבור: NEW SCHOOL

צוות הפרויקט: מרב כהן ואורטל קשי | מנחים: ד"ר דן כהן-וקס ומר ניב סלע

[לצד תלמיד](#) | [לצד מורה](#) | [לסרטון](#)

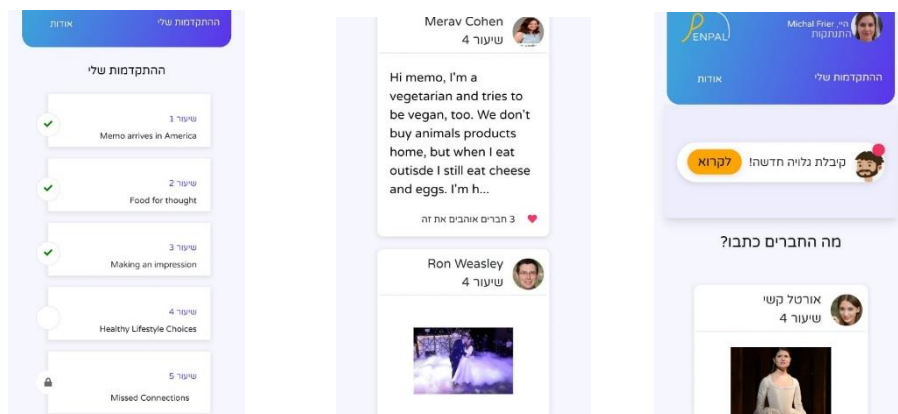
מטרות וקהל יעד:

PenPal היא סביבה לימודית ומחולל להפקת תוכן לקורס אנגלית עבור בית ספר לשפות New School כדי לשפר את חוויית הלמידה ולהעלות את המעורבות והמוטיבציה של תלמידי קורס אנגלית באמצעות Digital Storytelling ולמידה שיתופית. כמו גם יצירת פעילויות ע"י המורים. קהל היעד הוא תלמידים (בגילאי 21-30) ומורים (גילאי 30-50).

תיאור התוצר:

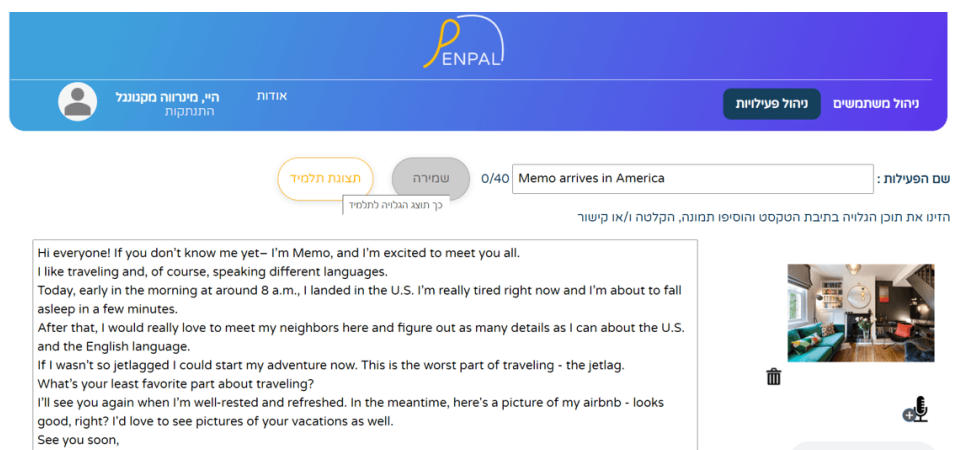
PenPal כוללת צד תלמיד (אתר מותאם לנייד) וצד מורה (עורך מותאם למחשב).

בצד התלמיד התלמידים יכולים לקרוא גלויה שבועית מדמות מלווה ולהגיש תגובה לבדיקת המורה, בשילוב תמונות, הקלטה קולית וקישורים. בנוסף, ניתן לעקוב אחר ההתקדמות האישית בקורס, לצפות בתגובות החברים לכיתה ולעשות להם לייק.



צד המורה כולל ניהול פעילויות וניהול משתמשים.

ניהול פעילויות כולל את השיעורים ואת עורך הפעילויות שמאפשר יצירה, עריכה של פעילויות לפי חלוקה לשיעורים ופרסומן לכיתות.



ניהול משתמשים מאפשר הוספה והסרה של תלמידים, מעקב אחר התקדמות התלמידים והגשת משב על שיעורי הבית.

היי, מינרזה מקטנל
התנתקות

ניהול משתמשים

ניהול פעילויות

מתחילים 1.4.21

פעילויות לכיתה

תצוגה מקדימה	שינוי פעילות	פתוחה להנשות?	שם הפעילות	שיעור
			Memo arrives in America	1
			Food for thought	2
			Making an impression	3

התלמידים שלי

שם התלמיד	צפייה בהתקדמות וכתובת משוב
פליקס החתול	
דני של אימא	
סתם תלמיד	
Merav Cohen	

ניהול משתמשים - הכיתות שלי

הזינו את שם הכיתה: 3-50 תווים

שימו לב - ביחד עם הכיתה יוצרו פעילויות ברירת מחדל עבור כל שיעור.

יצירת כיתה

0/50

דוגמה: אנגלית מתחילים 1.1.2020

7

מספר תלמידים:

מתחילים 1.4.21

+

הוספת תלמיד

✎

פרטי כיתה

פליקס החתול

0542487422

דני של אימא

45235235

סתם תלמיד

1234567837

Merav Cohen

1111111111

she codes!

11

[חזרה לתוכן עניינים](#)

ברטל

NUTRIEd

עבור: PAN ישראל

צוות הפרויקט: גיא חובב ועומר דנין | מנחים: לילך גל וד"ר רונן המר

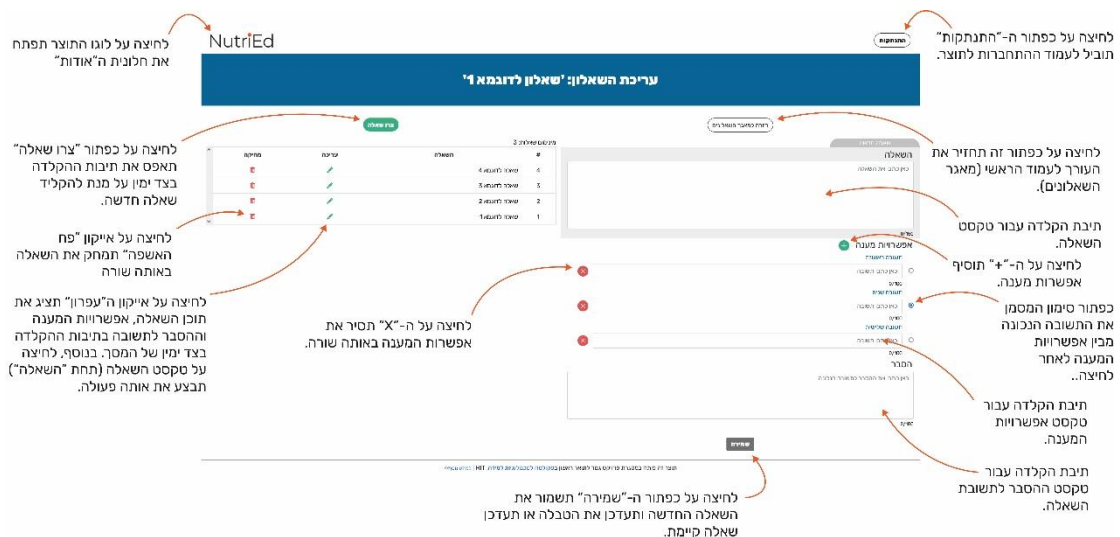
[לתוצר](#) | [לסרטון](#)

מטרות וקהל יעד:

מחולל השאלונים האינטראקטיביים פותח בשיתוף עם ארגון רופאים לתזונה ישראל במטרה להנגיש מידע בנושא תזונה מבוססת צומח ויתרונותיה. סביבה זו תחשוף את חוסר הידע של הרופאים בתחום התזונה מבוססת צומח ותעניק מידע מתומצת וענייני בתחום רחב זה, כל זאת במטרה להפחית תחלואה כרונית ובשל כך גם בהפחתת ההוצאות והעומסים על מערכת הבריאות.

תיאור התוצר:

מחולל שאלונים זה מאפשר ליצור שאלונים אינטראקטיביים קצרים (עד 8 שאלות חד ברירה) ומאפשר לארגון להכין שאלונים בנושאים שונים, הנגשת מידע הסברתי בתוך הממשק בצורה של משוב הסבר לאחר כל מענה על שאלה, ופנייה לאתר הארגון בתום מענה על השאלון על מנת להרחיב את הידע בתחום התזונה מבוססת צומח.



מבין הפעולות אשר מתאפשרות בשימוש בעורך ניתן למצוא: יצירת שאלון חדש, יצירת שאלות, הוספת/הסרה של תשובות אפשריות לשאלות (מינימום 2 תשובות אפשריות לשאלה), הוספת הסבר המרחיב את ההבנה, עריכת שאלות קיימות, מחיקת שאלות, עריכת הגדרות של שאלון (שם השאלון ו/או הקישור שלו לאתר אינטרנט), פרסום או הסתרה של שאלון ומחיקת שאלון קיים. כמו כן, צד המשתמש והעורך מותאמים לשימוש בטלפון הנייד – זאת על מנת לאפשר גישה מהירה לתוצר מכל מכשיר שירצו ובכל זמן.

הכליה החדשה שלי

עבור: מרכז חינוכי שניידר

צוות הפרויקט: חופית לוי ונטע אשכנזי | מנחים: רותם ישראל-פישלזון

[לתוצר בעברית לתוצר בערבית](#) | [לסרטון](#)

מטרות וקהל יעד:

הלומדה שפותחה בשיתוף עם בית הספר החינוכי-ניסויי בשניידר נועד לסייע למועמדים להשתלת כליה בגילאי 13-18 בבית החולים שניידר. הלומדה פותחה במטרה להפחית את החששות של הנוער לפני השתלת כליה בעזרת הקניית ידע על שלושת השלבים אותם הולכים לעבור: הכנה להשתלת הכליה, ההשתלה, לאחר ההשתלה. בכל אחד מהפרקים מפורטים הבדיקות וההליכים שעתידיים לעבור. בנוסף להקניית הידע על ההליך ייחשפו המועמדים להשתלה לטכניקות הרגעה שיסייעו להם להתמודד עם הסיטואציה באופן מיטבי.

תיאור התוצר:

הלומדה כוללת גרפיקות ותוכן שחשוב שהמועמד להשתלה יעבור טרם ההשתלה. בלומדה משולבות אינטראקציות כמו: משחק הזיכרון לסוגי הדם, צפייה בתשובות הרופא לשאלות נפוצות על הליך ההרדמה ועוד. במהלך הלומדה הנער לומד במה כרוכה השתלת כליה, מה מותר לו ומה אסור לו לעשות לפני ואחרי ההשתלה וכיצד מרגישים בתקופת ההתאוששות וההחלמה. ניתן לראות באיור מסך מהלומדה הכולל שאלות נפוצות על נושא ההרדמה.



בלחיצה על כל שאלה תופיע התשובה המתאימה בבוטת הדיבור של הרופא, המידע נותן וודאות לילד. ממשק הלומדה מאפשר לילד ללחוץ על השאלות שמעניינות אותו.

מרעידים

עבור: שיבא תל השומר

צוות הפרויקט: טל גרנדה ומאי בראון | מנחה: רותם ישראל-פישלזון

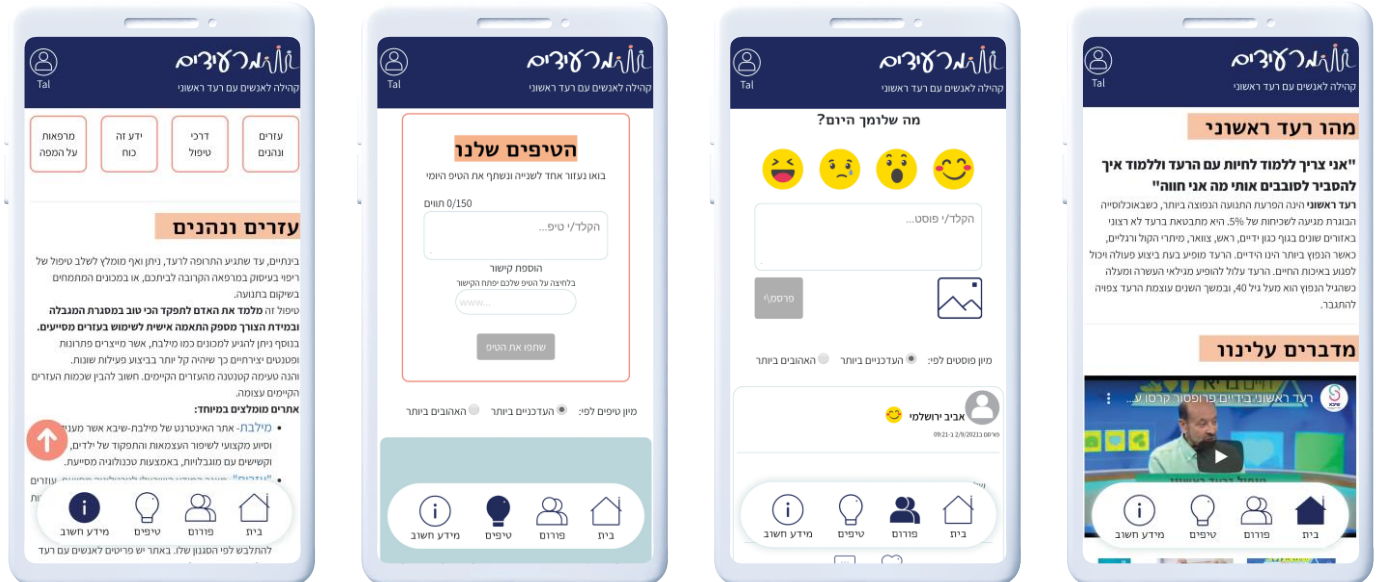
[לתוצר](#) | [לסרטון](#)

מטרות וקהל יעד:

אנשים עם רעד ראשוני סובלים מבחינה פיזית מרעידות לא רצונית, בביצוע פעולה, בחלקי גוף שונים, בעיקר בידיים, ואף סובלים מבחינה נפשית משיפוטיות הסביבה וחוסר המודעות, מבדידות ומפחד לצאת למקומות ציבוריים בשל הבושה. הרעד מופיע מגילאי העשרה ומעלה לרוב מגיל 40, ועוצמתו צפויה להתגבר במשך השנים ולפגוע באיכות החיים. לקהל היעד יש ארבעה צרכים מרכזיים - חיזוק תחושת הביטחון העצמי ושינוי התפיסה העצמית, הנגשת מידע בצורה פשוטה ובעברית, יצירת קהילתיות בקרב הסובלים מהפרעה והעלאת מודעות בקרב הקהל הרחב לרעד ראשוני והשלכותיו.

תיאור התוצר:

אתר מרעידים הינו אתר קהילתי רספונסיבי לאנשים עם רעד ראשוני. האתר מכיל ארבעה עמודים שונים העונים לצרכי קהל היעד: עמוד הבית להנגשת מידע והעלאת מודעות בקרב הקהל הרחב באמצעות שיתוף כרזות ברשתות החברתיות, פורום ליצירת קהילתיות בין אנשים עם רעד ראשוני ותמיכה באמצעות שיתוף והתייעצות, טיפים לשיתוף למען עזרה אחד לשנייה ומידע חשוב להנגשת מידע.



MYTECH

מערכת לייעול הגשת ומישוב מטלות בקורסי אולטרסאונד

עבור: סימולטק- מרכז לסימולציות ברפואה

צוות הפרויקט: ריטה זלוטניקוב וענבר טוכמן | מנחים: ינאי זגורי ועמרי כהנא

[לתוצר](#) | [לסרטון](#)

מטרות וקהל יעד:

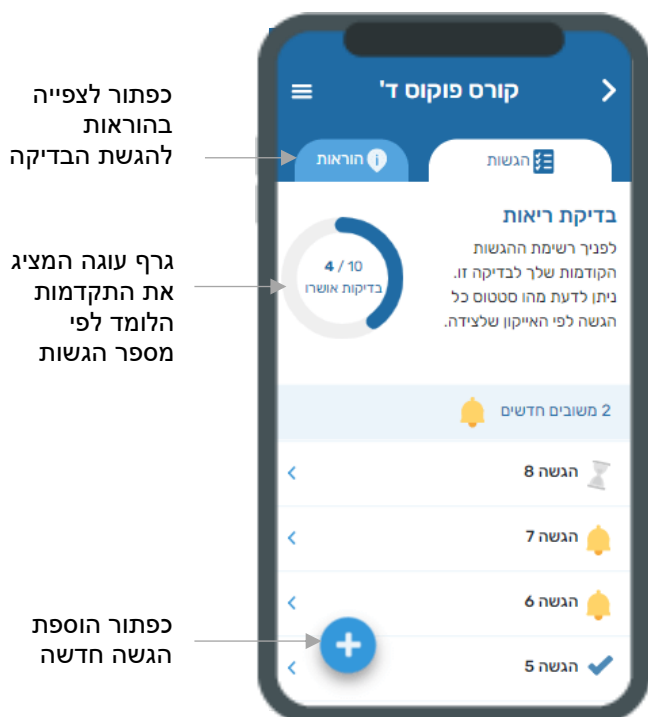
בקורסי האולטרסאונד בסימולטק, כל לומד צריך לשלוח בין 40-100 תמונות של בדיקות אולטרסאונד אשר ביצע במקום עבודתו כחלק מדרישות ההכשרה. על הגורם המקצועי בלבד מוטלת האחריות לבדוק ולמשב מאות תמונות של בדיקות שונות אותן ביצעו הלומדים, דבר שלוקח לו זמן רב. מערכת myTech נוצרה במטרה לקצר ולייעל תהליך זה, ובכך תאפשר בעתיד פתיחה של כמות קורסים גדולה יותר.

תיאור התוצר:

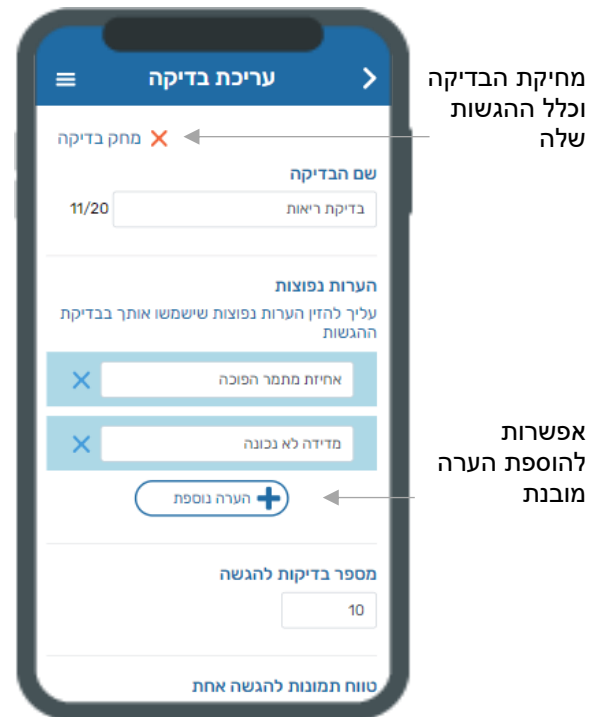
המערכת הינה אתר רספונסיבי, המאפשרת ללומדים בקורסים לבצע הגשה של תמונות אולטרסאונד מהנייד שלהם. היא משמשת ככלי לימודי המרכז עבורם את כלל הבדיקות הנדרשות לביצוע ואת הבדיקות שהוגשו, ובכך מתאפשר מעקב פשוט על העמידה בדרישות ההכשרה.

עבור הגורם המקצועי שבודק את ההגשות, המערכת מאפשרת מתן משוב באופן מהיר על ידי בחירה מתוך משובים והערות מובנים, אשר מותאמים לכל סוג בדיקה. מעבר לכך, היא מהווה כלי ניהול עבורו, הכולל פעולות שונות כמו יצירת קורסים, יצירת בדיקות, יצירת פרופיל לכל לומד ושיוכו לקורס הרלוונטי. בנוסף, המערכת מאפשרת מעקב אחר התקדמותם של כלל הלומדים בקורסים השונים על ידי קבלת תמונות מצב ברורה לגבי עמידתם בכמות ההגשות הנדרשת.

צד לומד- דף רשימת הגשות



צד בודק- טופס פרטי בדיקה



הרגליזה

עבור: המרכז החינוכי בית חולים שניידר

צוות הפרויקט: עדיאל בנימין וחוץ נבון | מנחים: נוהר רז פוגל ועמרי כהנא

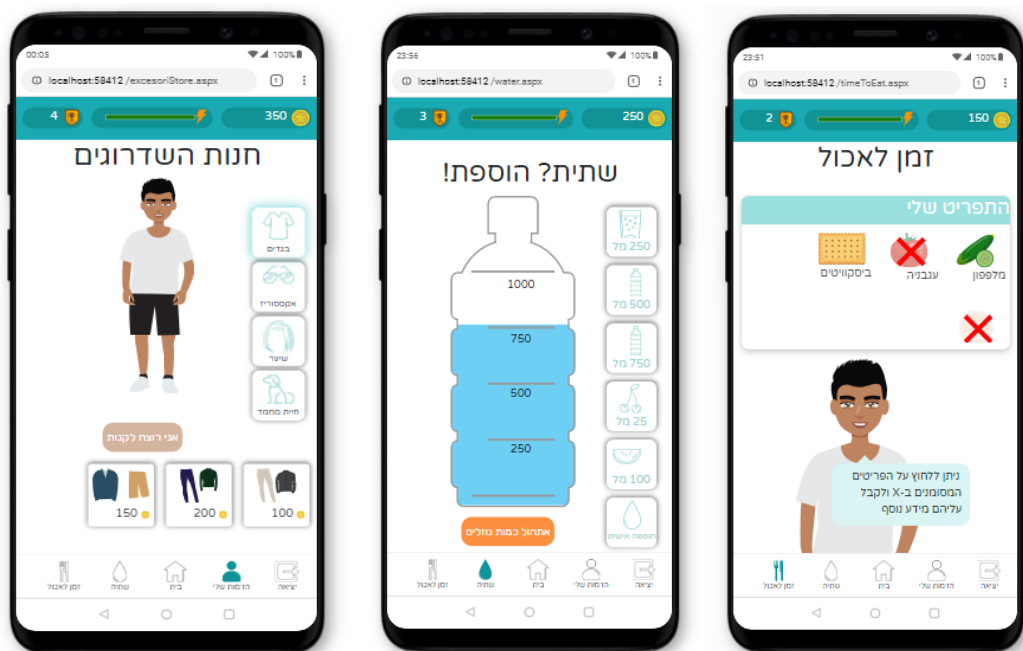
[לתוצר](#) | [לסרטון](#)

מטרות וקהל יעד:

אתר "הרגליזה" שפותח בשיתוף עם המרכז החינוכי של בית החולים שניידר נועד לסייע לילדים מטופלי דיאליזה להפנים את כללי התזונה והשתיה הנכונים למצבם ולסייע להם להקפיד על כללים אלו במשך תקופת הטיפול בדיאליזה. הסביבה מיועדת לשימוש הן במחלקה בזמן הטיפולים והן בבית בזמן החופשי של המטופלים. הסביבה מיועדת לילדים ונוער מטופלי דיאליזה בגילאים 10-16.

תיאור התוצר:

הרגליזה הינו אתר מותאם לנייד אשר נועד ללמד ילדים מטופלי דיאליזה על תהליך הדיאליזה, ולאפשר להם מעקב אחר הרגלי תזונה ושתייה המותאמים להם. האתר מאפשר פרסונליזציה כך שכל מטופל עובר תהליך לימודי המתאים למצבו הרפואי. האתר מבוסס על עקרונות המשחוק ומכיל דמות מלווה אשר מאפשרת למטופל תחושת חיבור והזדהות. החלקים המרכזיים באתר הם: סרטוני הסבר על תהליך הדיאליזה, מעקב תזונה, ומעקב צריכת נוזלים. ניתן לראות באיורים את הדמות המלווה במשוב על הזנת מאכלים, את עמוד מעקב השתייה, וחנות השדרוגים בה משדרג המשתמש את הדמות.



שדרוג הדמות בחנות

מעקב צריכת נוזלים

משוב לאחר הזנת ארוחה

על מנת לחזק את המוטיבציה לשימוש באתר, האתר בנוי בצורה כזו שהדמות המלווה משקפת למשתמש את ההשלכות של מעשיו, וכן מייצרת תחושת אנושיות ורובד משחקיות נוסף באתר. על כל מעשה חיובי של המשתמש, כגון דיווח על אכילה נכונה, הוא מזוכה במטבעות איתן הוא יכול לשדרג את הדמות, וכאשר הוא אינו מתמיד בכניסה לאתר או מתנהג בצורה מסוכנת האנרגיה של הדמות יורדת.

[חזרה לתוכן עניינים](#)

NUTRIaid

עבור: PAN-IL

צוות הפרויקט: אור שביט ופלאג קרמר | מנחה: נוהר רז פוגל

[לתוצר](#) | [לסרטון](#)

מטרות וקהל יעד:

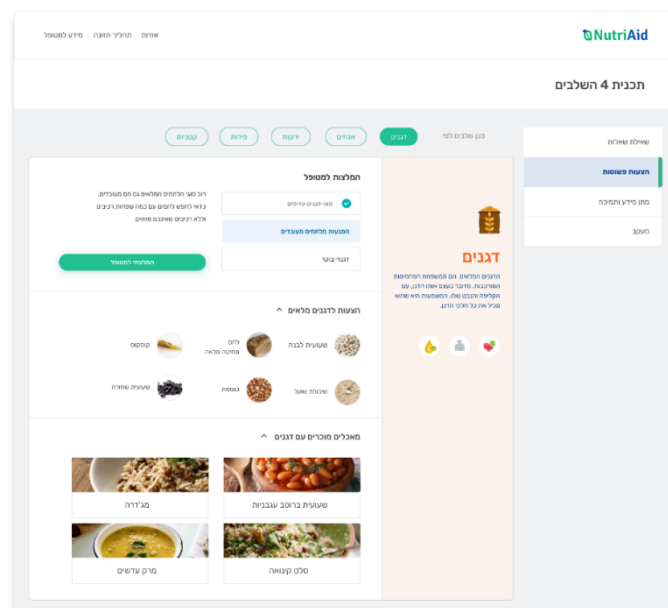
האתר אשר פותח בשיתוף עם ארגון PAN-IL, נועד לסייע לרופאי המשפחה להטמיע הרגלי תזונה בריאה מן הצומח בקרב המטופלים. האתר משמש ככלי עזר לרופא בזמן הטיפול, זאת מתוך הבנה כי רופאים הם בעלי כח רב בקידום ושילוב של תזונה בריאה בחיי הפרט. האתר מיועד לרופאים, בדגש על רופאי המשפחה בגילאי 22-75, בעלי אוריינטציה טכנולוגית בסיסית-מתקדמת ודוברי השפה העברית.

תיאור התוצר:

התוצר מתבסס על מודל הנקרא "ארבעת השלבים" של ארגון בריאות אמריקאי בשם Kaiser Permanente. כחלק מהמודל, התוצר מפרק את תהליך הטמעת הרגלי התזונה ל-4 חלקים: החלק הראשון תורם לרופא להבין מהו הרגלי התזונה הנוכחים של המטופל. על בסיס התשובות בשלב הקודם, השלב השני יציע בצורה אוטומטית את סוגי המזון עליהם הרופא צריך להמליץ. כל קטגוריית מזון מכילה יתרונות רפואיים, הצעות פרקטיות, סוגי מזון רלוונטיים ואף מתכונים שניתן לשלב. השלב השלישי מכיל את המידע הרלוונטי בנושא תזונה שרצוי להימנע ממנה כגון מאכלים מעובדים ובשרים. השלב האחרון יתמקד בנושא "המעקב" ומיועד לביקור חוזר של המטופל, שלב זה יכול שאלות רלוונטיות, חיזוקים חיוביים ועוד מגוון של טכניקות להקפדה על הרגלי התזונה.

באיוור ניתן לראות את השלב השני בתהליך הכולל המלצה על סוגי מזון וצריכתם, בהתאם לשאלון הנעשה בשלב הקודם. במקרה הנוכחי – השאלון הראה כי המטופל איננו מקפיד על אכילת דגנים. כתוצאה מכך, האתר יציג בצורה אוטומטית את קטגוריית הדגנים בשלב השני. הרופא יעזר בצ'ק ליסט שסייע למטופל בהיכרות עם עולם הדגנים. בנוסף לכך, יוכל הרופא להמליץ על סוגי המזון השונים שמכילים דגנים ואף מתכונים בהתאם, כל זאת על מנת לעודד את המטופל בהטמעת הרגלי תזונה חדשים.

מסך טיפים-שלב 2



[חזרה לתוכן עניינים](#)

כוח עצם

לומדת הכנה לילדים המועמדים לעבור השתלת מח עצם

עבור: המרכז החינוכי בבי"ח שניידר לרפואת ילדים

צוות הפרויקט: קטי מצליח וחן ברסנו | מנחים: ד"ר דן קליין וגב' נוהר רז-פוגל

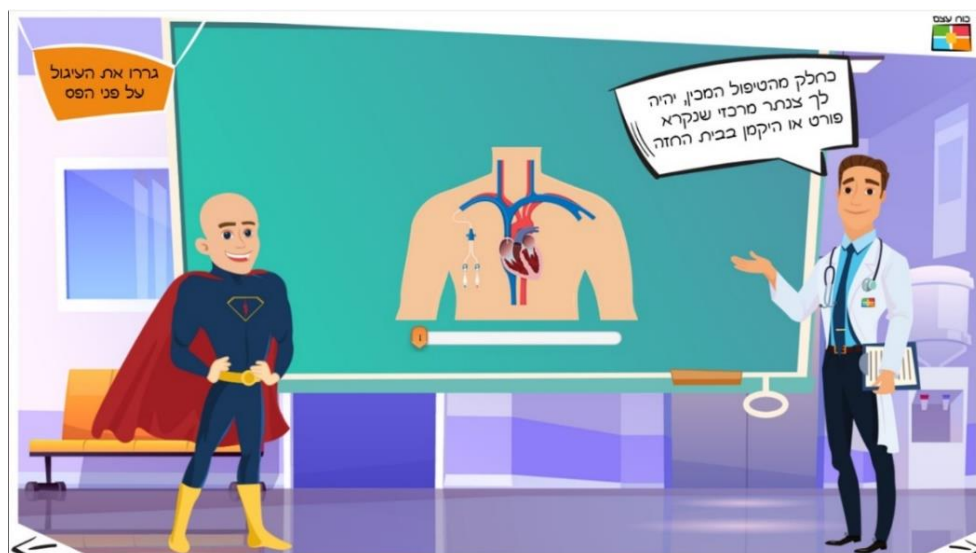
[לתוצר](#) | [לסרטון](#)

מטרות וקהל יעד:

הלומדה פותחה בשיתוף פעולה עם המרכז החינוכי בבי"ח שניידר לרפואת ילדים, מיועדת כהכנה ריגשית לילדים בגילאי 9-18 המועמדים לעבור השתלת מח עצם ותהווה חלק מפרוטוקול הטיפול שלהם. באמצעות לומדה זו, המטופלים ייחשפו בצורה ובשפה פשוטה ומונגשת לגילים למידע מפורט אודות תהליך השתלת מח עצם. את הלומדה יעברו המטופלים בתיווך המורה המלווה שלהם, שתתאים את המידע עבורם בהתאם לגיל ולסטטוס הרפואי שלהם. בכך, חוסר הודאות בקרב המטופלים יפחת וכך גם רמת החרדה והלחץ מפני התהליך, מה שיוביל לשיתוף פעולה מצידם עם הצוות המטפל.

תיאור התוצר:

הלומדה מסועפת וכוללת שני תוצרים מקבילים בהתאם לסוג ההשתלה (עצמית או מתורם), וכן בחירה בין דמויות מלוות (בן או בת). הלומדה מחולקת לחמישה חלקים עיקריים: מה זה מח עצם, אשפוז והימים לפני השתלה, יום ההשתלה, התקופה שלאחר ההשתלה ומעקב לאחר שחרור. הרציונל של חלוקה זו הינו לשקף בפני הילד בצורה הטובה ביותר את התהליך אותו הוא מיועד לעבור ולפשט לו את המידע בצורה של "לפני, במהלך ואחרי". בנוסף, כיוון שילדים שונים זה מזה ברצון וביכולת להכיל מידע מאיים בנוגע למה שהם עתידים לעבור, ניתנת להם יכולת השליטה בכמות צריכת המידע בכל שלב בלומדה. הלומדה מעוצבת בקונספט קומיקס וגיבורי על, ומכילה רמת אינטראקטיביות גבוהה הכוללת אינטראקציות מגוונות מכל הסוגים, אנימציות קלילות, דיבוב דמויות מלוות וסרטון הסבר על מח עצם.



הפיילוט שבוצע בפורום מלא עם הצוות החינוכי והרפואי היה מאוד מוצלח. הצוותים פה אחד אהבו את הלומדה, חשבו שהיא חדשנית, מעניינת, שונה, מכילה את המידע הנכון במידה המספקת ושהדמויות המלוות מזדהות עם המטופלים.

הכשרה – זה, צוואה

TechLS

לומדת הדרכה על מערכת ניהול ידע בקרב מנהלי הדרכה בארגונים ביטחוניים

עבור: חברת XDSysystems

צוות הפרויקט: גיא ששון ועידן יגוני | מנחים: נגה לביא-רזניק ומוטי אלנקוה

[לצפייה בלומדה](#) | [לצפייה בסרטון](#)

מטרות וקהל היעד:

הלומדה פותחה בשיתוף פעולה עם חברת XDSysystems, ומיועדת לשימוש כלומדת הדרכה לתפעול מערכת ניהול ידע בקרב מנהלי הדרכה בתחום הארגונים הביטחוניים (Homeland Security).

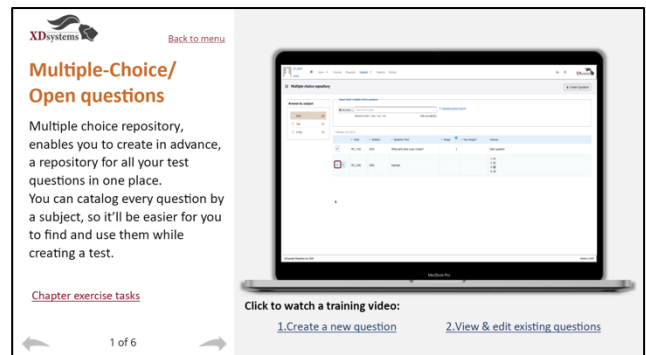
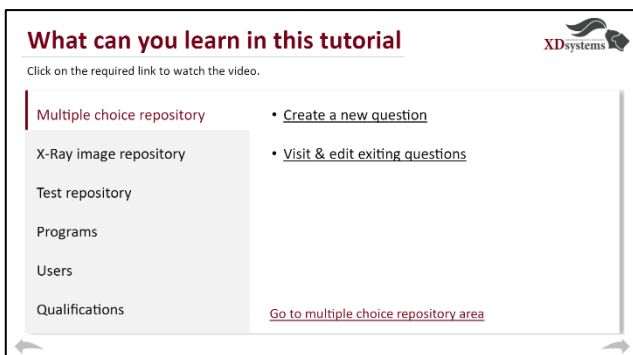
באמצעות לומדה זו, המשתמשים יכירו את הרכיבים העיקריים של מערכת ה LMS, וידעו ליצור ולנהל את תהליך ההכשרה לעובדים שלהם במערכת. לומדה זה פותחה על מנת לאפשר את צמצום הלמידה הפרונטלית ולהעבירה ללמידה מרחוק, ובכך ליצור עצמאות למשתמשים באמצעות למידה אישית ועצמאית, ללא צורך במשאבים נוספים.

תיאור התוצר:

הלומדה תחילה תהיינה מסועפת, ובכך מאפשרת את הבחירה ביחידת הלימוד לשיקול והחלטת המשתמש. על מנת לסיים בהצלחה את הלומדה, על המשתמש לסיים את כל 6 יחידות הלימוד שבלומדה. כל פרק בלומדה מכיל פסקה תיאור קצרה על יכולות הרכיב, ומספר סרטוני ווידאו עם הסבר על הפעולות השונות במערכת הנוגעות לאותו פרק. באמצעות לומדה זו, המשתמשים ייחשפו לראשונה בצורה פשוטה למערכת החדשה וילמדו מבעוד מועד את השימושים והיכולות השונות במערכת, ובכך המפגש עם המערכת האמיתית ותפעולה יהיה קל בעבורם.

במסגרת תוכנית ההערכה, הפצנו סקר למשתמשים הפוטנציאליים. העונים לסקר דירגו ברמת שביעות רצון גבוהה את התוכן הנכלל בלומדה, ובנוסף ציינו כי הם מאמינים שהלומדה שלנו יכולה להחליף את הלמידה הפרונטלית על המערכת, וכי הלומדה תאפשר להם לפתור באופן עצמאי בעיות שונות במערכת. בנוסף, ביצענו ראיון עומק עם נציגת ההדרכה של החברה, ממנו למדנו כי לדעת הנציגה הלומדה והסרטונים מכילים את כל התוכן החשוב להדרכה, וכי התוכן המופיע מאוד מקיף ומוצג בצורה ידידותית למשתמש.

בסיום תהליך ההטמעה נציגת חברת XDSysystems התחייבה כי השימוש בלומדה יוצע לכל הלקוחות הקיימים והחדשים של החברה, במטרה למנוע את הצורך בהדרכה פרונטלית ולצמצום הצורך במתן תמיכה טכנית.



"בדרך לפסגה"

עבור: חינוך לפסגות

צוות הפרויקט: חן חלפון ודן גבע | מנחה: מוטי אלנקוה

[לתוצר](#) | [לסרטון](#)

מטרות וקהל יעד:

הלומדה פותחה עבור עמותת חינוך לפסגות ומיועדת לעובדי שטח ומטה חדשים הנמצאים בשלב הקליטה הראשוני בכניסה לתפקיד. מטרת הלומדה היא לאפשר לעובדים לקבל את המידע הראשוני על העמותה ותפקידם באופן שיוביל לייעול ושיפור איכות תהליך ההכשרה וחוויית העובד מהתהליך. זאת באמצעות חווית כניסה מדורגת, הרמונית וחוויתית המאפשרת למידה עצמית הן של ידע חדש והן לריענון ידע.

תיאור התוצר:

הלומדה מכילה חמישה פרקים וכוללת למידה באמצעות תרגולים, חומרי קריאה וסרטונים. כלל הפרקים בלומדה מיוצגים בצורה של יציאה ל"מסע" כאשר אל הלומד מתלווה דמות והוא צריך להגיע לפסגת הר באמצעות "משימת דרך". במטרה לאפשר גם ריענון ידע, ההתקדמות בלומדה מתבצעת בצורה ענפית, כך שהלומד יכול לבחור לאיזה פרק לגשת בכל עת. תכני הלומדה עוסקים בממד הארגוני- הכרת העמותה, חזונה, ייעודה, מטרותיה, ערכיה ועוד. כמו כן, העובדים עורכים היכרות עם מטה העמותה, גאנט הפעילויות, תפקידי השטח ורשת הבוגרים.



באיור מופיע מסך מייצג מתוך פרק היכרות עם תפקידי השטח, בו הלמידה מתבצעת באמצעות תרגול. בנושא זה הלומד נחשף למשימות העבודה השונות של מנהלי ורכזי המרכז, כאשר בכל פעם נחשפת משימה שונה שעליו להחליט האם היא תחת תיק המנהל או תיק הרכז.



לומדת רענון נגישות השירות

עבור: קבוצת אגד

צוות הפרויקט: עינת אלמלם ודניאלה אשכנזי | מנחים: ד"ר לנגלי דורותי והגב' טל קליין

[לתוצר](#) | [לסרטון](#)

מטרות וקהל יעד

הלומדה שפותחה בשיתוף עם קבוצת אגד נועדה לריענון הידע של עובדי החברה בנושא נגישות השירות. הלומדה נוצרה במטרה לעורר את מודעות העובדים בחברה לכללי הנגישות באוטובוסים ובעמדות השירות ולאפשר לכלל לקוחות החברה שירות נגיש ושיוויוני.

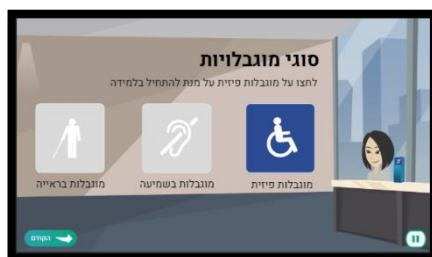
קהל היעד שלנו מורכב מנהגי האוטובוס ומנותני השירות הפרונטלי, כאשר מתוך צורך להתאים את התוכן לבעל התפקיד, הלומדה פוצלה ל- 2, חלק אחד מתייחס בתוכנו לנהגי האוטובוס והשני לנותני השירות.

תיאור התוצר

הלומדה כוללת סיטואציות, פתרונות והסברים מכוח תקנות שוויון זכויות לאנשים עם מוגבלות (2003), ותרגולים והיא מותאמת לתפקיד הלומד ולשירות שעליו לתת בהתאם למוגבלויות השונות. הלומדה בנויה מיחידות למידה קצרות המאפשרות ללומד לעכל בקלות את המידע- microlearning ולעבור אותה בצורה חווייתית וקלה.

הלומדה מתחילה בפרק פתיחה, עם סרטון מבוא אשר מציג ללומדים את נושא הלומדה ומסביר להם מה הם עומדים ללמוד, לאחר שהלומדים בוחרים את התפקיד בו עוסקים בחברה, ישנו הסבר על מהי נגישות ולאחריו הסבר על כל סוגי המוגבלויות וכיצד נזהה אותם. היות והלומדה היא לומדת רענון, מוצגות בפני הלומדים המוגבלויות בהם נתמקד ומכאן יוצאים הלומדים למסע למידה.

את הלומדים מלווה דמות אשר מחברת את הלומדים לנושא, ויוצרת עבורם תחושה הזדהות עם ערכי החברה וערכי הנגישות.



2. סוגי המוגבלויות הנלמדים בלומדה



1. דמות מלווה – הדמות מלווה את הלומדים לאורך כל הלומדה ויוצרת עבורם תחושה הזדהות

בסיום כל היכרות עם מוגבלות עוברים הלומדים תרגול קצר, אשר מאפשר להם לרענן את הידע ולתרגלו באמצעות מספר שאלות.

DIPLOMAT CHALLENGE

עבור: ארגון דיפלומט

צוות הפרויקט: אדל אגאייב ועמית בלנק | מנחים: מוטי אלנקוה ונוהר רז-פוגל

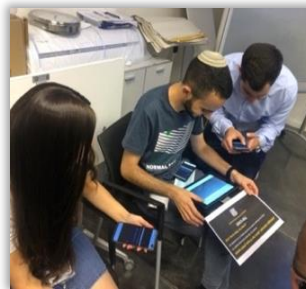
[לתוצר](#) | [לסרטון](#)

מטרות וקהל יעד:

Diplomat Challenge הינה סביבה משחקית בחווית חדר בריחה שנועדה ללוות ולעטוף את יום האוריינטציה לעובדים חדשים בארגון דיפלומט. סביבה זו נוצרה כחלק מתהליך Onboarding של הארגון, במטרה ליצור מחבורות ארגונית דרך פעילות חווייתית, חדשנית ואינטראקטיבית, המאפשרת תגובה והתאמה למציאות המשתנה וללא תלות במרחק ובזמן.

תיאור התוצר:

התוצר הינו מעטפת משחקית מלאה ליום אוריינטציה, המשלב למידה סינכרונית ולמידה א-סינכרונית חווייתית ואינטראקטיבית ומאפשרת גמישות לזמן ומקום. הפעילות מתקיימת בסביבה מגוונת, אשר פותחה ועוצבה בהתאמה לארגון ולסיפור המסגרת המשחקי, משלבת בין העולם הפיזי לעולם הדיגיטלי ושמה דגש על אינטראקציה בינאישית.



התוצר מכיל את האלמנטים הבאים:

1. קופסה עם מנעול קוד המכילה את חבילת קבלת הפנים לעובד.
2. סביבה משחקית דיגיטלית המכילה אינטראקציות שונות ומותאמת לשימוש במסכים שונים.
3. חידות לחיבור בין החלקים השונים של הפעילות המשלבות פאזל דיגיטלי, סרטונים ועוד.
4. קיט למנחה הכולל שתי אופציות למעבר הפעילות- פרונטלית או מרחוק.



(4)



(3)



(2)



(1)

הערכת התוצר בוצעה באמצעות הרצה ומעבר של יום האוריינטציה, המשלב את המעטפת שפותחה באופן מלא. בתהליך השתתפו שמונה עשר עובדים חדשים בארגון. איסוף הממצאים התבצע על ידי תצפית קבוצתית, שיחת מיקוד ומענה על שאלון מקדים ושאלון זהה לאחר קיום הפיילוט. בעקבות הערכה, עלה כי התוצר תורם לחיזוק המחבורות הארגונית ובעל פוטנציאל אמיתי להשפעה לטווח הרחוק. בנוסף, המשתמשים העידו שהחוויה המשחקית הייתה שוברת שגרה ומרעננת.

עושים היסטוריה

עבור: הסוכנות היהודית לארץ ישראל

צוות הפרויקט: קרן וולף ונוי הרשקוביץ | מנחים: ד"ר גל יעבץ ורותם ישראל-פישלזון

[לתוצר](#) | [לסרטון](#)

מטרות וקהל יעד:

לשם העשרת ההון האנושי, התקבלה החלטה בסוכנות היהודית לארץ ישראל על פיה כל עובד חדש נדרש לעבור תהליך הדרכתי אודות היסטוריית מבנה הארגון והמאורעות שהתרחשו בו. זאת מתוך התפיסה כי חשיפה לתכנים יכולה לשפר ולהיטיב את ביצועי העובד. למידה פעילה של התכנים תיצור בקרב העובד חיבור עמוק לארגון ולערכיו, מתוך הבנה אמיתית של חשיבות הארגון מבחינה היסטורית למדינת ישראל. הלומדה "עושים היסטוריה" מכילה טקסטים קצרים, סרטונים, תמונות וחלקי העשרה הנוגעים למאורעות בדרך להקמת הסוכנות ועד להקמת המדינה. העברת התכנים באמצעות לומדה ניידת מאפשרת לעובד חופש ביצוע לפי נוחיותו.

תיאור התוצר:

לומדת "עושים היסטוריה" מורכבת משישה פרקים בהם אירועים שונים בהיסטוריה היהודית. הלומדה מסודרת בסדר כרונולוגי ועל מנת להשלימה יש לבצע את הפרקים במלואם. עם זאת, בכל פרק ניתן למצוא חלקי העשרה, כמו "הידעת", אשר אינם בגדר חובה. לאורכה של הלומדה פזורות שאלות שונות עם משובים רלוונטים לנושא וכן מבחן מסכם, ללא ציון.



דוגמה לפרק



תפריט פרקים



מסך כניסה ללומדה

אחדה חברתה

חוסן אישי לחונך

עבור: פר"ח – תוכנית לאומית להשפעה חברתית

צוות הפרויקט: רותם הלימי והדר סיבי | **מנחים:** ד"ר חגית מיר-טל ועמרי כהנא

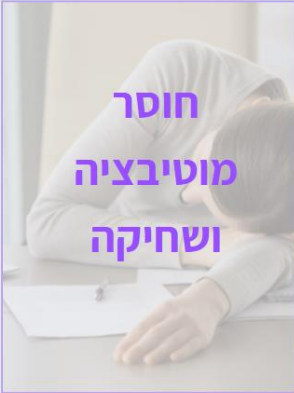
[לתוצר](#) | [לסרטון](#)

מטרות וקהל יעד:

ארגון פר"ח הוא תוכנית לאומית להשפעה חברתית ומונה כיום כ-23,000 סטודנטים במוסדות להשכלה גבוהה בישראל אשר חונכים ילדים מכל רחבי הארץ בהיבטים אישיים, חברתיים והישגיים. במהלך החונכות וכחלק בלתי נפרד ממנה, צצים אתגרים מנטליים משמעותיים שיכולים להקשות על החונכים להתמיד בחונכות ולצלוח אותה. מטרת הפרויקט הינה פיתוח חוסן אישי בקרב החונכים, אשר יעזור להם להתמודד יותר בקלות עם האתגרים הצפויים במהלך תהליך החונכות, ויסייע לחונכים לסיים את כל שלבי החונכות בהצלחה.

תיאור התוצר:

התוצר שהוחלט לאפיין ולפתח הינו אתר המכיל שלוש לומדות, כאשר כל אחת מהלומדות הינה ייעודית לאחד האתגרים מבין שלושת האתגרים המרכזיים בהם נתקלים החונכים במהלך החונכות - התנגדויות מצד החניך, לחץ ועומס, וחוסר מוטיבציה עקב השגרה השוחקת.

אודות	חוסר מוטיבציה	לחץ ועומס	התנגדויות החניך	דף הבית
מהו האתגר איתו את/ה מתמודד/ת כיום בחונכות? לחצו על האתגר הרלוונטי על מנת ללמוד כיצד לצלוח אותו				
 לחץ ועומס  התנגדויות החניך  חוסר מוטיבציה ושחיקה				

הלומדות מעניקות ידע וכלים פרקטיים אשר מטרתם לחזק את החוסן האישי של החונכים להתמודדות יעילה ומחזקת מול האתגר. הכלים מועברים בצורה חווייתית ויוצרים שינוי תפיסתי חיובי תוך הטמעת הכלים על ידי תרגול והתנסות כבר במהלך הלומדה. באופן זה, הלומדה מסייעת לחונכים להרגיש מחוזקים, חסינים יותר, ועם יכולת גבוהה יותר לצלוח את האתגר מולו הם מתמודדים.

zoomIN - עכשיו כולם יכולים להתחבר

עבור: המכון הישראלי להנגשה קוגניטיבית

צוות הפרויקט: יובל פנחס ומעיין חדד | מנחים: פרופ' רבקה ודמני שאומן וד"ר דן כהן-וקס

[לתוצר](#) | [לסרטון](#)

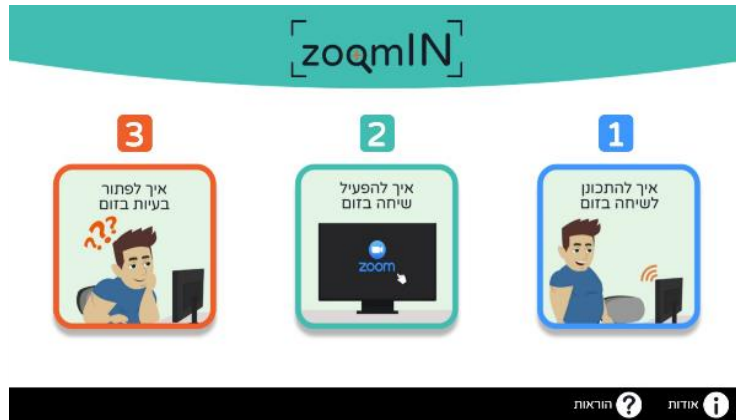
מטרות וקהל יעד:

לומדת zoomIN הינה לומדה ייחודית וראשונה מסוגה שמטרתה ללמד בוגרים עם מוגבלות שכלית התפתחותית (מש"ה) ברמת תפקוד בינונית עד גבוהה בגילאים 21-45 כיצד להשתמש בסביבת זום באופן עצמאי. הלומדה מעניקה לקהל היעד כלים לשימוש בסביבת הזום בכדי לשמור על סדר היום והשגרה כשאי אפשר לצאת מהבית, להעניק שוויון הזדמנויות לתקשורת כמו כולם, לחזק ולהעצים את תחושת הביטחון, המסוגלות והעצמאות, לאפשר שיחות פרטיות ללא אדם מתווך הנמצא בחדר ולקיים מפגשים / טיפולים מרחוק. הלומדה יכולה לשרת גם אוכלוסיות שונות עם מאפיינים דומים.

תיאור התוצר:

הלומדה בנויה משלושה פרקים:

1. איך להתכונן לשיחה בזום - ברמה הפיזית והרגשית
2. איך להפעיל שיחה בזום - בשלושה שלבים: כניסה לשיחת זום, השתתפות בשיחת זום ויציאה משיחת זום
3. איך לפתור בעיות בזום – גם באמצעות המסך כמו גם באמצעות מכשיר נייד



עמוד הבית של לומדת zoomIN

חוויית הלמידה מותאמת במיוחד עבור אנשים עם מש"ה וכוללת:

- סביבת למידה מהנה וידידותית
- סרטוני הדרכה קצרים
- הנחיות מדויקות לפעולה
- סימולציות לתרגול
- משובים מותאמים

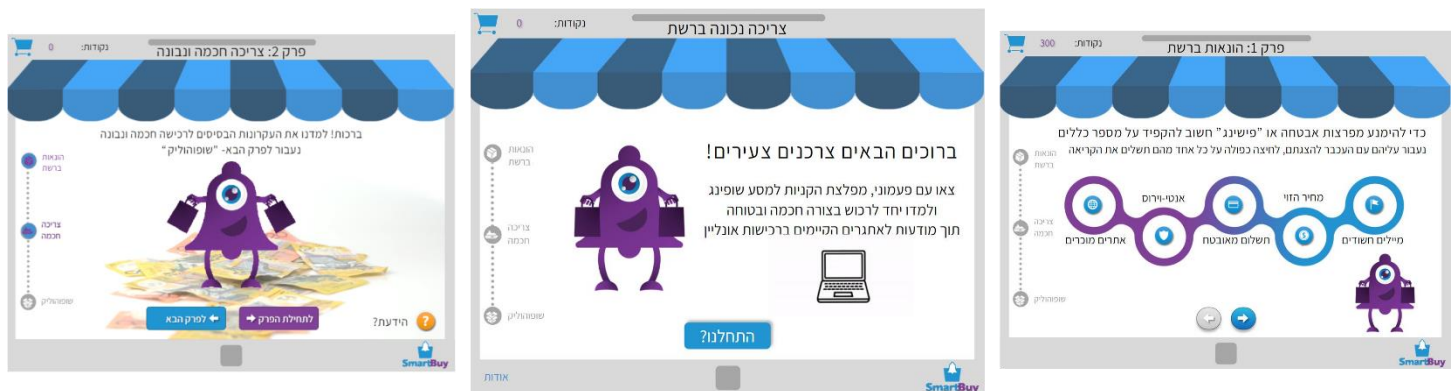
SMART BUY

צוות הפרויקט: דניאל הררי וליאת בן יוסף | מנחה: ד"ר היילי וייגלט-מרום

[לתוצר](#) | [לסרטון](#)

מטרות וקהל יעד:

"SmartBuy" לומדה אינטראקטיבית המשלבת משחק המיועדת לבני נוער שמטרתה להקנות ידע ומיומנות בנושא תהליכי קניה ברכישות אונליין בצורה חכמה ובטוחה, תוך התמודדות עם האתגרים והסכנות הקיימים במסחר האלקטרוני. מטרתה העיקרית של הלומדה היא שבמהלכה הלומד ייחשף לסיטואציות של רכישה מסוכנת ברשת וכך יבין כיצד להימנע מהסכנות האורבות לצרכן בעידן הדיגיטלי. בתום השימוש מסגל הלומד התנהלות כלכלית נבונה שימוש בפלטפורמות הרשת השונות באופן שקול וחכם. בנוסף, הלומד ידע מהם העקרונות הנכונים לקבלת החלטות, ויכיר את האתגרים והסכנות הנלווים לתהליכי קנייה אונליין כגון: רכישה בטוחה, דיוג ("פשינג"), שופהויליזם ועוד.



תיאור התוצר:

התוצר שפותח הוא לומדה המבקשת לדמות למשתמש הקצה באמצעות משחק "מסע קניות" חוויתי ומלמד, שמטרתו הקניית ידע לצד הקניית כלים ומיומנויות פרקטיים לצריכה יעילה ובטוחה ברשת. נוכח העובדה כי מדובר בבני נוער, בחרנו להוסיף ללומדה אלמנט משחקי על מנת להנגיש באופן ידידותי את התכנים למשתמשים הצעירים וליצור תהליך למידה מהנה. את מסע הקניות מלווה "פעמוני" מפלצת הקניות שתלווה את הלומד שלנו ותסייע למסע להיות אינטראקטיבי. כדי להוסיף לתמרץ את המשתמשים החלטנו שבתמורה למענה על השאלות בלומדה יצבור הלומד נקודות, שיאפשרו בסוף התהליך לרכוש פריטים בחנות המקוונת שלנו.

גיבורי כוח המוח

עבור: מאיה רוזברג ומיקי פרנקל ברקאי

צוות הפרויקט: סתיו בנד ומירית אלימלך | מנחים: ינאי זגורי וד"ר גל יעבץ

[לתוצר](#) | [לסרטון](#)

מטרות וקהל יעד:

גיבורי כוח המוח הינה לומדה משחקית - לימודית שפותחה בעקבות הצורך להנגיש את תרגול התפקודים הניהוליים מכל מקום וכל זמן. הלומדה נועדה לסייע למטפלות ומרפאות בעיסוק בתרגול תפקודים ניהוליים במהלך טיפול בקרב ילדים. הלומדה פותחה במטרה לפתח את תחושת המסוגלות בקרב ילדים בגילאי 4-7 בהתמודדות עם סיטואציות יומיומיות על ידי הפעלת מיומנויות החשיבה.

תיאור התוצר:

הלומדה מתמקדת בשלושת התפקודים הניהוליים מטרה, תכנון ובקרה. היא מתבססת על למידה מתוך סיפורים המגדירים כל מיומנות בדרך ייחודית וקליטה, שנכתבו על ידי מומחות התוכן הגב' מאיה רוזברג-מרפאה בעיסוק והגב' מיקי פרנקל ברקאי-מורה לחינוך מיוחד. את הלומדה מלוות שלוש דמויות של גיבורי על, גיבורת מטרה, גיבור תכנון וגיבורת בקרה, לכל גיבור עולם משחק משלו. דרך ייחשפו המשתמשים לאתגרים ומשימות אינטראקטיביות מחיי היומיום ויתרגלו את מיומנויות החשיבה. בעזרת אינטראקציות שונות הם יתאימו, יבחרו ויגוררו בהתאם לסיטואציה וכך יפתחו את אותן המיומנויות.



בתחילת כל עולם המשתמש נחשף לסיפור ולאחר מכן עובר למפה הכוללת שלוש תחנות, כל תחנה מורכבת ממשימה בסדר קושי עולה. המשימות בעולם מטרה הן זיהוי מטרה של תיקים באמצעות פריטים, זיהוי סיטואציה חברתית, התאמת מטרה של פריט לפעולה בדמות משחק זיכרון. המשימות בעולם תכנון הן לבוש בהתאם למזג אוויר, הכנת עוגיות בהתאם למתכון ותכנון מסלול בדרך קצרה. המשימות בעולם בקרה הן אריזת תיק בהתאם לרשימת ציוד, טנגרם ופתרון כתב סתרים. לכל אורך התחנות גיבורי העל מלווים באמצעות משובים מילוליים ושמייעתיים לטובת למידה. בסיום כל תחנה, מד ההתקדמות עולה. על המשתמש להשלים את כל התחנות על מנת לסיים את הלומדה בהצלחה.

"הסיסטם"

עבור: כפר נהר הירדן

צוות הפרויקט: ענבר קוקוי ואור ברוד | מנחים: טל קליין ודן קליין

[לתוצר](#) | [לסרטון](#)

מטרות וקהל יעד:

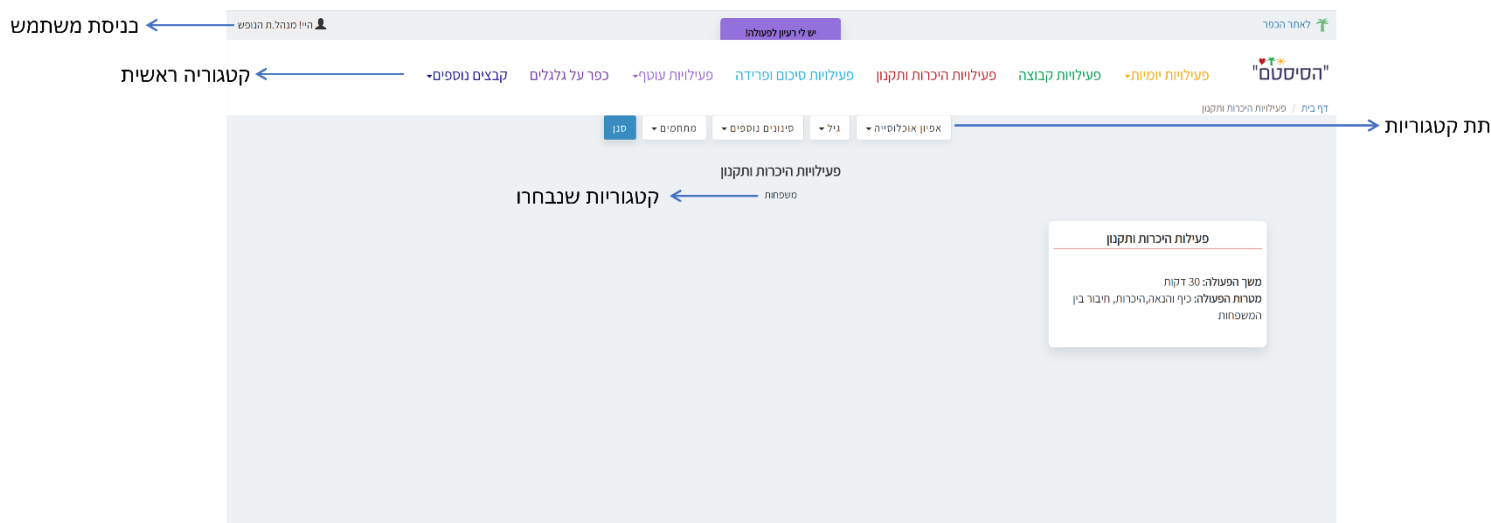
"הסיסטם" היא מערכת לניהול הדרכה שפותחה בשיתוף כפר נהר הירדן עבור צוות ההדרכה של הכפר. הצוות מורכב ממתנדבים המתחלפים מידי שנה, דבר היוצר קושי בשימור הידע הנצבר בארגון ומעלה צורך במערכת ממוחשבת המרכזת את הידע ומשמרת אותו לאורך זמן. הידע אותו צריך לשמר הוא פעולות הדרכה שנכתבות על ידי צוותי ההדרכה לאורך השנים.

"הסיסטם" מאגדת את כלל פעולות ההדרכה, למערכת ניתן להכניס פעולות הדרכה חדשות ולחפש פעולות קיימות ע"פ קריטריונים רלוונטיים. כמו כן, ניתן להוסיף תגובות לכל פעולה, התגובות חשופות בפני המשתמשים וכתוצאה מכך ישנו שיפור מתמיד באיכות הפעולות. לכל אלו, פוטנציאל לתרום ליעול מערך ההדרכה ולניצול טוב יותר של הזמן העומד בפני המדריכים.

תיאור התוצר:

"הסיסטם" מרכזת את פעולות ההדרכה הנכתבות בכפר, הפעולות מסווגות במערכת לפי קטגוריה ראשית ותת קטגוריות. כדי לחפש פעולה, המדריך צריך תחילה לבחור קטגוריה ראשית. ישנן שש קטגוריות ראשיות: פעילויות יומיות/ קבוצה/ היכרות ותקנון/ סיכום ופרידה/ עוטף/ כפר על גלגלים. לאחר בחירת הקטגוריה הראשית המדריך יבחר את תת הקטגוריה לפי סוג האוכלוסייה אליה הוא מכוון.

צוות ההדרכה בכפר מורכב ממדריכים מתנדבים ומצוות הדרכה בכיר. לכל תפקיד ישנן הרשאות שונות במערכת ולכן בכל כניסה בעל התפקיד נדרש להתחבר עם שם משתמש וסיסמא. לאחר הכניסה, מוצגות הפונקציות הרלוונטיות לתפקיד.



הצגת פעולות לאחר בחירת קטגוריה ראשית ותתי קטגוריות

למדריכים המתנדבים ישנה הרשאת צפייה בלבד ואילו, לצוות ההדרכה הבכיר ישנן אפשרויות עריכה כגון: הכנסת פעולת הדרכה חדשה, עריכה של פעולה קיימת והוספת תגובות.

הכנסת הפעולות למערכת מתבצעת בשני שלבים, הראשון הגדרת קטגוריה ראשית של הפעולה והסינונים אליה היא מתאימה ובשלב השני נכתבת הפעולה בפורמט אחיד אליו מזינים את תוכן הפעולה. הפורמט נוצר על מנת ליצור אחידות וסטנדרט בפעולות הנכתבות בכפר.

שלב ראשון בהכנסת פעולה – הגדרת פרטים ראשוניים

שלב שני בהכנסת פעולה – כתיבת תוכן הפעולה

פעמונים לצעירים

עבור: עמותת פעמונים

צוות הפרויקט: אביטל מעיין ושריאל דנינו | מנחים: ד"ר דורותי לנגלי ומר יניב סלע
[לתוצר](#) | [לסרטון](#)

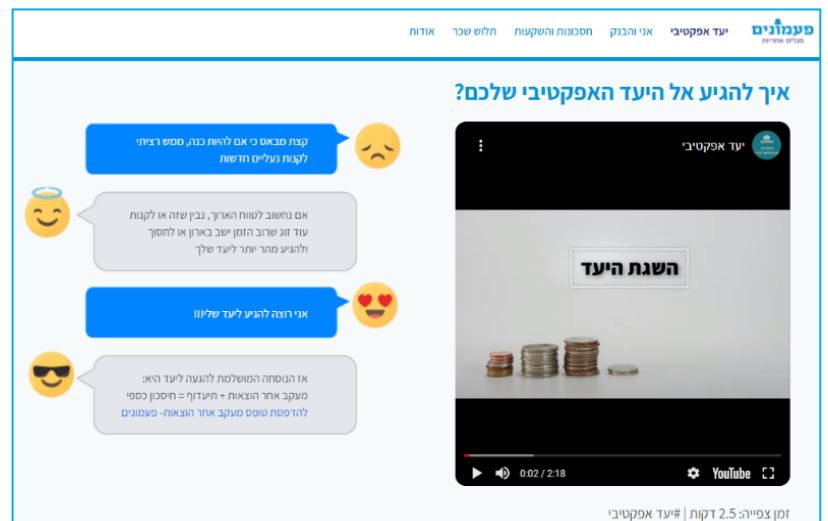
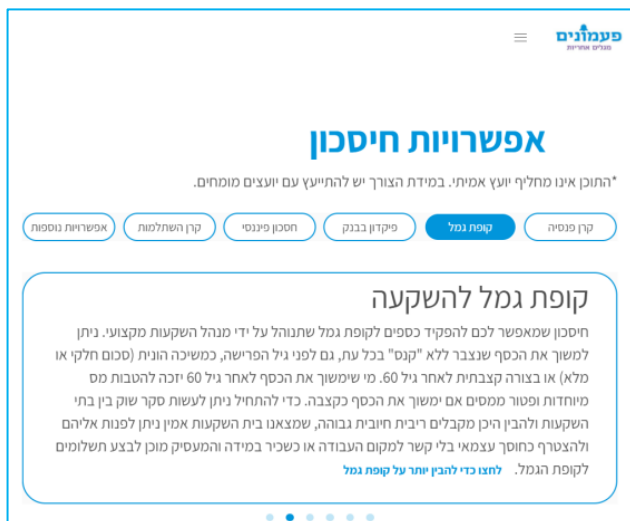
מטרות וקהל יעד

"פעמונים לצעירים" הינו אתר רספונסיבי שפותח בשיתוף פעולה עם עמותת פעמונים עבור חיילים משוחררים ומסיימי שירות לאומי, בגילאי 19-25, אשר אינם בקיאים בתחום הכלכלה הפנסית והתנהלות כלכלית נכונה. לעיתים קרובות חוסר הידע בנושא מלווה בעמדות ואמונות שגויות ובחוסר מיומנות בהתנהלות מול גופים פיננסיים. קהל היעד צורך תכנים שונים בעיקר בטלפון הנייד, אך נעזר גם במחשבים בגדלים שונים. האתר נועד להציג מידע, להציף שאלות והתלבטויות בכדי ללמד על דרכי פעולה מיטביות בתחום הכלכלי. כל זאת במטרה לסייע לצעירים בתקופת המעבר לחיים האזרחיים, בה הם נדרשים לקבל החלטות מושכלות בתחום הכלכלי-פיננסי, להתנהל באופן עצמאי ולהמנע מבעיות כלכליות עתידיות.

תיאור התוצר

האתר מחולק לארבעה נושאים: "יעד אפקטיבי", "אני והבנק", "חסכונות והשקעות" ו"תלוש שכר". האתר מכיל טקסטים קצרים, סרטוני הסברה ושאלות. במהלך הגלישה באתר הלומדים נחשפים לתכנים הרלוונטים לפי בחירתם. באמצעות הסרטונים והצ'אטים באתר הלומדים מזדהים את התועלת הצפויה מהתנהלות כלכלית שקולה לעומת נזקים העלולים לנבוע מהתנהלות כלכלית בלתי שקולה, לומדים להציב יעד אפקטיבי, מבינים באיזה אופן יש להתנהל מול הבנק, לומדים על סוגי האשראי השונים וכיצד לכתוב צ'ק. באמצעות קרוסלת המידע, הלומדים לומדים על הדרכים לביצוע חיסכון ובעזרת pdf אינטראקטיבי כיצד לקרוא תלוש שכר.

המסך הימני מציג עמוד מתוך האתר הכולל סרטון הסברה על ריביות ומתחתיו שאלה לבדיקת הידע וכן טקסט המוצג כצ'אט בין האימוג'ים המגוונים אשר מציג מעין תקציר לתוכן הסרטון. בחלקו העליון של המסך מופיע תפריט ניווט, כך שהלומדים יכולים לעבור בין הנושאים השונים. במסך מצד שמאל ניתן לראות קרוסלה המרכזת מידע על אפשרויות חיסכון שונות.



מלחץ לחוסן

עבור: המחלקה לקידום הבריאות ולחוסן עירוני בעיריית כפר סבא
צוות הפרויקט: אביעד נחמן ולוטן צוקר | מנחים: ד"ר היילי וויגלט – מרום וד"ר דן-קליין

[לתוצר](#) | [לסרטון](#)

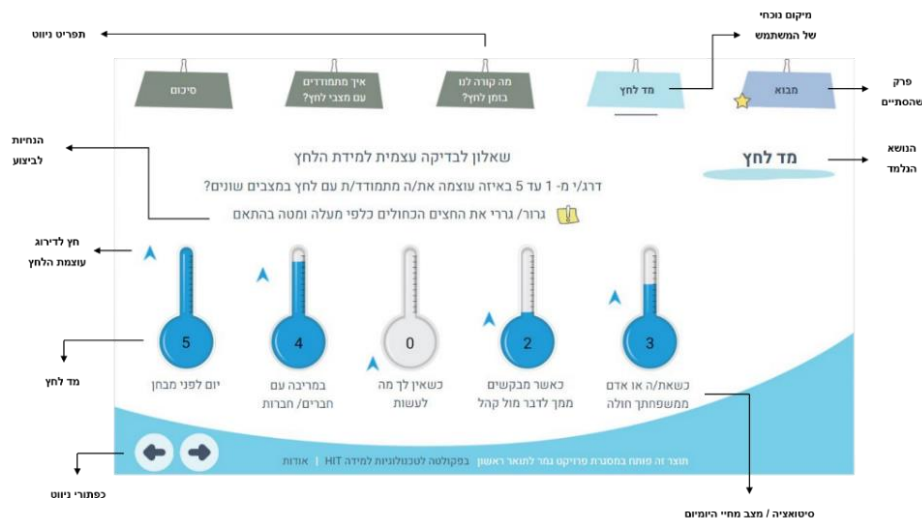
מטרות וקהל יעד:

"מלחץ לחוסן" הינה לומדה אינטראקטיבית שפותחה בשיתוף פעולה עם המחלקה לקידום הבריאות ולחוסן עירוני בעיריית כפר סבא עבור תלמידים בכיתות ה'ו' (גילאי 10-12), המתמודדים עם מצבי לחץ וחרדה. הלומדה נועדה להעלות את מודעות התלמידים למצבים אלו ולתת כלים לפיתוח חוסן אישי ולהתמודדות נכונה, כל זאת במטרה להפחית את מספר התלמידים החשים מצוקה אמיתית.

תיאור התוצר:

הלומדה מחולקת לחמישה פרקי למידה וכוללת סרטונים, איורים והפעלות שונות. במהלך הלומדה התלמידים לומדים:

- לזהות את המצבים בהם מתעורר בהם לחץ.
- להבין איך הלחץ משפיע עליהם ולמה זה קורה?
- איך הם יכולים להתמודד עם מצבי לחץ ולפתח חוסן נפשי?
- באילו כלים יוכלו להשתמש בכדי להתמודד בקלות רבה יותר עם מצבי לחץ שונים?



באיור המוצג ניתן לראות מסך מהלומדה הכולל שאלון לבדיקה עצמית של מידת הלחץ. השאלון הוא אינטראקטיבי ויש בו סיטואציות שונות מחיי היומיום. לתלמידים מופיעה הנחייה מדויקת מה עליהם לעשות. עליהם לדרג על גבי מדי הלחץ את עוצמת הלחץ שלהם בכל אחד מהמצבים השונים, כך יוכלו לזהות באילו מצבים מתעורר בהם לחץ. טווח הדירוג של עוצמת הלחץ הוא 0-5. באמצעות לחיצה עם העכבר יוכלו לגרור את החיצים הכחולים כלפי מעלה ומטה בהתאם. כשעוצמת הלחץ גבוהה מ-0, מפלס המד עולה בהתאם לגרירת המשתמשים ונצבע בכחול, על מנת להדגיש את השינוי שחל בעוצמה. לאחר דירוג עוצמת הלחץ בשאלון, התלמידים ילמדו מתי אנחנו בעיקר מרגישים לחץ. בחלקו העליון של המסך מופיע תפריט ניווט, המסמן לתלמידים באיזה פרק הם נמצאים בכל שלב. תחת תפריט הניווט יש כותרת של הנושא הנלמד בפרק. בתחתית המסך מצד שמאל מופיעים כפתורי הניווט, בעזרתם ניתן לחזור למסך הקודם או לחלופין להתקדם למסך הבא.

מצילים את כפר סבא

עבור: עיריית כפר סבא

צוות הפרויקט: רז פרי ודור פרג'ון | מנחה: ינאי זגורי

[לתוצר](#) | [לסרטון](#)

מטרות וקהל יעד:

העיר כפר סבא היא העיר הירוקה הראשונה בארץ, עיר הפועלת בהתאם לעשרת העקרונות של "עיר מקיימת". כפר-סבא שואפת לסביבת חיים ירוקה וידידותית לסביבה, וכנזו קיבלה על עצמה מחויבות לשים את המאבק בהתחממות כדור הארץ ושמירה על איכות הסביבה - בראש סדר היום העירוני שלה. בארבעת השנים האחרונות נוצר מיקוד משמעותי בעיר על תחום "אפס פסולת" - אורח חיים שמהותו צמצום צריכה וייצור פסולת וחתירה לייצור אפסי של זבל אישי. אגף הקיימות בעיר רצה להעלות את מוטיבציית התושבים ולהניע אותם למחזור ולהפריד פסולת ביתית.

מטרת העל של הפרויקט הינה להעלות את אחוז המחזור והפרדת הפסולת במקור בקרב תושבי העיר כפר סבא. על מנת להעלות את אחוז המחזור בעיר על התושבים להכיר את ההשלכות הנוגעות בטיפול וייצור פסולת בהיבטים השונים (סביבתי, כלכלי) ולדעת להבדיל בין קטגוריות פסולת שונות ולהתאים את הפסולת למכלי האיסוף השונים, וכך גם להפחית את עלויות הטיפול בפסולת וגם להצליח לטפל בפסולת באופן סביבתי ומקיים.

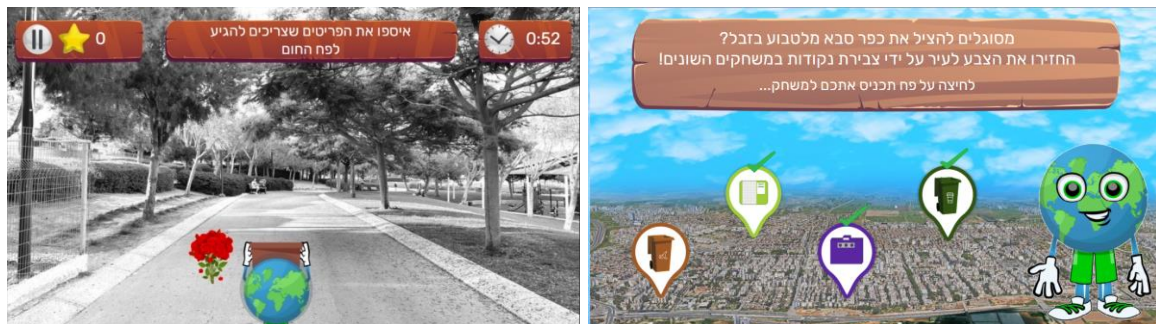
קהל היעד המרכזי של הפרויקט, ילדים תושבי כפר סבא בגילאי 6-12, הינו קהל אשר צורך את מרבית התוכן שלו באופן דיגיטלי בכלל ומשחקי פורט. התוכן אותו צורך קהל היעד במרביתו קצר וממוקד ומשלב אלמנטים אינטראקטיביים רבים כמו למשל צילילי רקע, חיווי וויזואלי, חיווי סאונד בעת משוב ועוד.

תיאור התוצר:

התוצר "מצילים את כפר סבא" הינו משחק לימודי לעידוד תרבות המחזור בעיר. המשחק כולל מספר אתגרים שכל אחד מהם עוסק בתחום מחזור שונה: מחזור בקבוקים, מחזור פסולת יבשה, מחזור זכוכית ומחזור פסולת אורגנית.

המשחקים השונים מבוססים על אתגרי זיהוי ומיון המקבילים למשימת מיון הפסולת הביתית. במהלך המשחק מופיעים פריטי מידע רלוונטים ושאלות הקשורות להרגלי הקיימות של השחקנים, דבר המתגמל את המשתמשים בנקודות נוספות במשחק.

במסגרת מחקר ההערכה שבוצע עלה כי המשחק תורם בשינוי התפיסה לגבי חשיבות המחזור ובשינוי התנהגות המשתמשים, תגובות המשתתפים מחווית המשחק וההתנסות בו היו חיוביות והראו כי סביבת המשחקים היא חווייתית, מאתגרת ומהנה עבור ילדים.



תמונה מתוך מסך הבית הראשי (ימין) ומשחק הפח החום (משמאל). על השחקנים לאסוף את כלל הפריטים שאמורים להזרק אל הפח החום.

AR מצלוא רבועה



מדריך אוטאר רובוטי בסביבת AR להעצמת כשירויות של מפתחי למידה

עבור: מכון טכנולוגי חולון HIT

צוות הפרויקט: איה לוי, מקסים לנצמן | מנחים: פרופ' גילה קורץ, ד"ר דן כהן – וקס

[לתוצר](#) | [לסרטון](#)

מטרות וקהל יעד:

"UBI – NAO" (קיצור של Ubiquitous) הינה סביבה טכנולוגית שמיועדת לאנשי הדרכה אירגונית ולבעלי זיקה לתחום, דוברי אנגלית, שמעוניינים בפיתוח כשירויות על פי מודל TDC הבינלאומי. הסביבה מאפשר חווית למידה מתווכת במדריך אוטאר – רובוטי שנגיש בכל מקום וזמן באמצעות מציאות רבודה (AR) שמאפשרת במכשירי אנדרואיד. "UBI – NAO" פותחה עבור מכון טכנולוגי חולון, HIT, במטרה ליישם חדשנות טכנו – פדגוגית בסביבת מציאות רבודה (AR).

תיאור התוצר:

הסביבה הטכנולוגית מורכבת מ-3 פרקים, המתייחסים לידע, כישורים ומיומנויות:

1. בניית יכולות אישיות – Building professional capability.
2. פיתוח יכולות מקצועיות – Developing professional capability.
3. השפעה על יכולות ארגוניות – Impacting organizational capability.

תהליך למידה חדשני וחוויתי שכולל:

- סביבת מציאות רבודה (AR).
- תלות מינימלית בגורמי אנוש.
- למידה בכל עת ומקום.
- שימוש בזיהוי קולי.



מבט צידי בעת התנסות בסביבה

Piz Planet

עבור: המכון הטכנולוגי חולון (HIT)

צוות הפרויקט: שיר עינב וטליה קוטלר | מנחים: ינאי זגורי וטל קליין

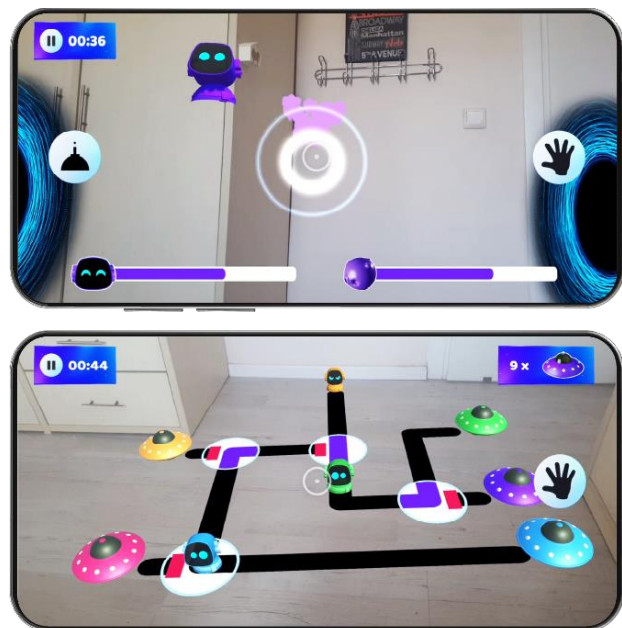
[לתוצר](#) | [לסרטון](#)

מטרות וקהל יעד:

פלטפורמת משחקי ה-AR שפותחה נועדה לפתח ולאמן שלוש מיומנויות רכות נבחרות (הסתגלות לשינויים, חשיבה לוגית והקשבה אפקטיבית) בצורה חווייתית ומהנה. הפלטפורמה מיועדת לילדים בין הגילאים 8-12 והיא נוצרה במטרה להקנות לילדים את המיומנויות הרכות הדרושות להם בחייהם הבוגרים.

תיאור התוצר:

הפלטפורמה כוללת שלושה משחקים מבוססי מציאות רבודה (AR), כאשר כל משחק נועד לאמן מיומנות רכה שונה. ההתקדמות בכל משחק נשמרת בגביע המתמלא בסיום כל משחק בהתאם להצלחתו של השחקן.



במשחק הראשון, "Galaxy Saver", אשר נועד לאמן יכולת הסתגלות לשינויים, השחקן נדרש להציל את החיזרים ולפוצץ את האסטרואידים המתעופפים ברחבי החדר שלו. במהלך המשחק מתרחשים שינויים שונים שהשחקן צריך להתאים את עצמו אליהם במטרה לצבור נקודות ולהצליח במשחק. במשחק השני, "Galactic Rail", אשר נועד לאמן מיומנות של חשיבה לוגית, השחקן נדרש לקבל החלטות מושכלות ולשנות את כיוון מסלול המשחק במטרה להוביל את כל החיזרים לחלליות שלהם בהצלחה. במשחק השלישי, "Space Hunt", אשר נועד לאמן יכולת הקשבה אפקטיבית, השחקן נדרש למצוא את המפתח האבוד מתוך 24 המפתחות המפוזרים ברחבי החדר שלו. בכדי למצוא את המפתח הנכון במהירות, השחקן צריך לשאול את החיזר שאלות על המפתח, להקשיב לרמזים שהחיזר נותן, להבין אותם ולזכור אותם.

פאולי היידס א.י.ק.ט.א.ק.י.מ

volunTips אתר מותאם למובייל לשיפור איכות ההתנדבות בקרב מתנדבים עם אזרחים וותיקים

עבור: המועצה הישראלית להתנדבות

צוות הפרויקט: שחף נחום ולירי שאלתיאל | מנחים: ד"ר דורותי לנגלי ומר עמרי כהנא

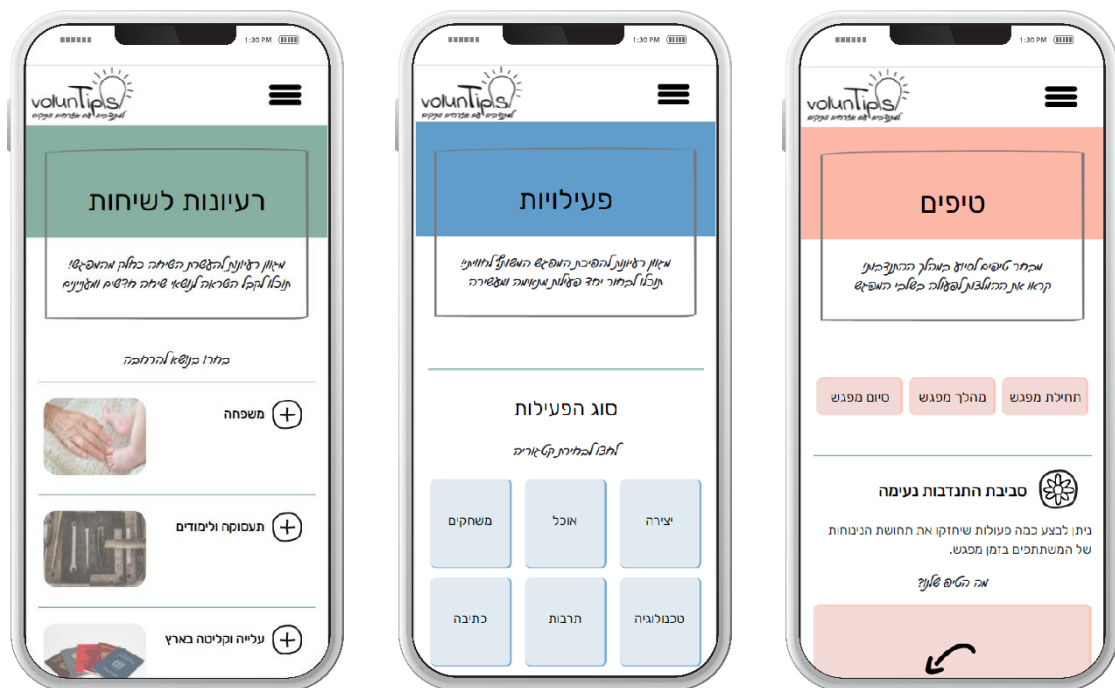
[לתוצר](#) | [לסרטון](#)

מטרות וקהל יעד

אתר **volunTips** פותח בשיתוף המועצה הישראלית להתנדבות במטרה לשפר את איכות ההתנדבות בקרב מתנדבים עם אזרחים וותיקים. האתר מיועד למתנדבים בגילאים 18-35 מארגוני התנדבות שונים, הפועלים להפגת בדידותם של אזרחים וותיקים. האתר נועד לספק למתנדבים כלים ורעיונות מגוונים להעשרת מפגשי ההתנדבות ולהתמודדות עם אתגרים אופייניים כחלק מהם.

תיאור התוצר

אתר רספונסיבי מותאם למובייל, המכיל מגוון כלים מעשיים שמטרתם להעשיר את מפגשי ההתנדבות. באתר ניתן למצוא שלושה עמודים: עמוד רעיונות לשיחות המכיל מגוון נושאים בחלוקה לקטגוריות שיעזרו למתנדב לפתח שיחה; עמוד רעיונות לפעילויות שניתן לבצע במהלך מפגשי ההתנדבות מחולקות לקטגוריות וכוללות הפניות לאתרים חיצוניים; עמוד טיפים שמספק המלצות להתנהלות בסיטואציות שיכולות להתרחש בתחילת מפגשי ההתנדבות, במהלכו ובסיומו.



האתר אינטראקטיבי כך שחשיפת התכנים בכל אחד מהעמודים מתבצעת באמצעות אינטראקציה שונה שהמשתמש צריך לבצע. התוכן באתר מתומצת והמשתמש יכול לנווט בין עמודי האתר בקלות ולהגיע לתוכן המבוקש.

TIPS- פשוט להוקיר מתנדבים

עבור: המועצה להתנדבות ישראלית

צוות הפרויקט: אורי אלון ומאי אלעזר | מנחים: גב' רעות טייטלר וגב' סיגל פרלמן

[לתוצר](#) | [לסרטון](#)

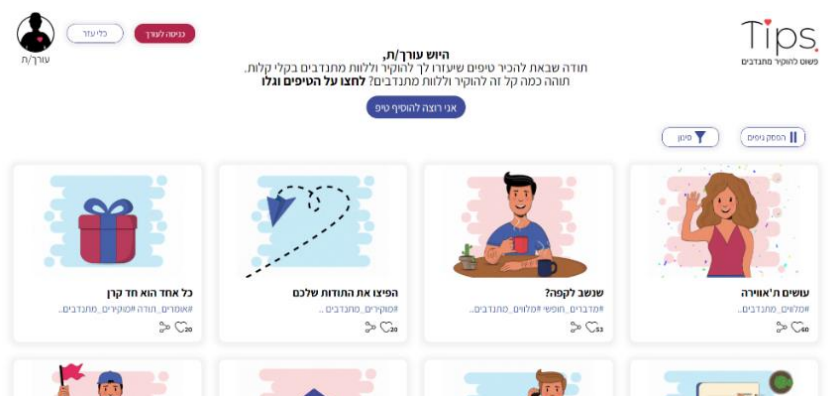
מטרות וקהל יעד:

Tips- אתר המגיש טיפים בנושא ליווי והוקרת מתנדבים. האתר פותח בשיתוף פעולה עם המועצה להתנדבות ישראלית ונועד לסייע לרכזי התנדבות לצמצם את פערי הידע בניהול פרונטלי ובניהול מרחוק של מתנדבים. האתר מיועד לרכזי התנדבות, בטווח הגילאים 25-35 ובעלי אוריינטציה טכנולוגית ממוצעת ומעלה.

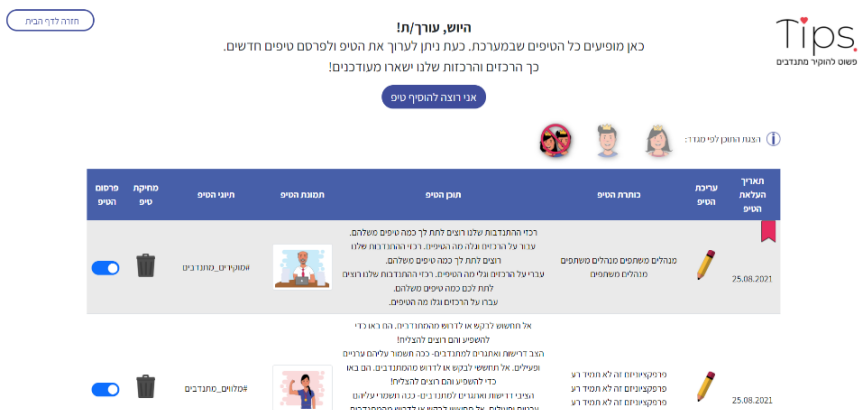
תיאור התוצר:

באתר אפשר למצוא מבחר טיפים קצרים בנושאי הוקרה וליווי מתנדבים המלווים בתמונות אנימטיות. כמו כן, באתר ניתן למצוא: מחולל מכתבי תודה, מחולל כרטיסי ברכה ועוד.

דף הבית המכיל את כל התוכן



צד עורך



המשתמשים יכולים להעניק "לייק" לטיפ או כלי שאהבו וכך הטיפים והכלים האהובים ביותר יהיו תמיד ראשונים. בנוסף, למשתמש יש היכולת להוסיף טיפ אישי שיפורסם באתר. הטיפ יתפרסם רק לאחר אישור של עורך האתר שמונה מטעם הארגון. רק לעורך יש גישה לדף עריכת הטיפים שם הוא יכול לפרסם, להסיר פרסום, למחוק ולערוך את הטיפים שבמאגר האתר ולהוסיף טיפים משלו. עריכת הטיפים מתבטאת בהוספת הפניה מגדרית לטיפ כך המשתמשים יראו את הטיפים מופנים אליהם לפי המגדר שלהם שהגדירו בעת ההרשמה.



BUDDY

עבור: המרכז הישראלי לכלבי נחיה

צוות הפרויקט: מיכל נבון וליטל לביא | מנחה: נוהר רז-פוגל

[לתוצר](#) | [לסרטון](#)

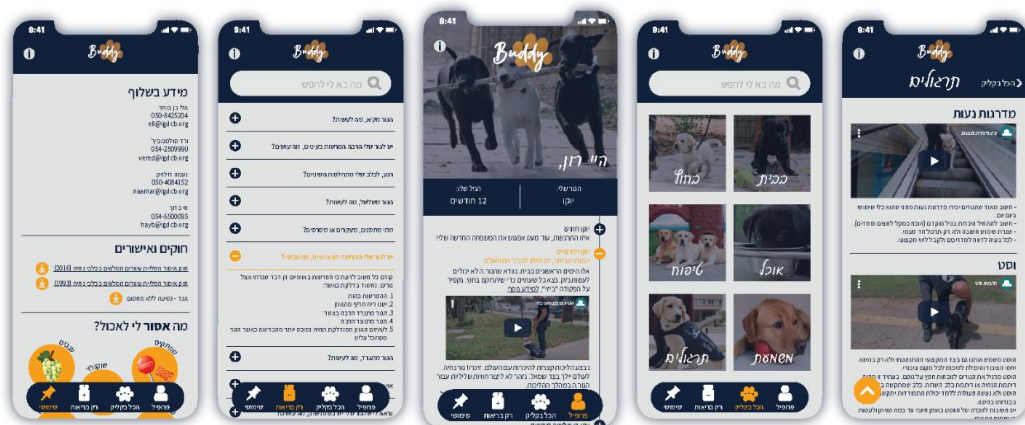
מטרות וקהל יעד:

Buddy הינו אתר שנוצר בשיתוף המרכז הישראלי לכלבי נחיה במטרה ללוות את משפחות האומנה בתהליך גידול ואימון הגור. האתר פותח במטרה להעביר ידע מקצועי בצורה יעילה ונכונה למשפחות האומנה על מנת למתן פניות לארגון. האתר מיועד למשפחות אומנה, לרוב סטודנטים ומשפחות צעירות בגילאי 25-45 בעלי ניסיון כלבני משתנה המאמצים את הגורים לתקופה קצרה של עד שנה.

תיאור התוצר:

האתר מחולק לארבעה עמודים פנימיים: פרופיל, הכל בקליק, רק בריאות ושימושי. רוב האתר מכיל תוכן ומידע הנוגעים לנושאים שונים בעת גידול גורי האומנה. כמו כן, האתר מכיל בתוכו 10 סרטוני הדרכה פרודורליים שנוצרו בשיתוף מדריכי המרכז במטרה להנגיש למשפחות האומנה את התכנים המוצגים.

- דף הפרופיל כולל בתוכו פרסונליזציה בעת החיבור של המשתמשים לאתר ומציג ציר זמן של תהליך האומנה המחולק לפי חודשים. כל חודש כולל בתוכו תוכן מותאם הן מבחינת טקסט והן מבחינת סרטונים, נוסף על כך מאפשר מעבר לעמודים פנימיים הכוללים אינפורמציה בהתאמה.
- דף הכל בקליק מחולק לשישה תתי נושאים: בבית, בחוץ, אוכל, טיפוח, משמעת ותרגולים. חלוקת התוכן לתתי נושאים מאפשרת למשתמשים נגישות למידע וניווט נכון לתוכן.
- דף רק בריאות מפרט שאלות ותשובות הנוגעים למידע רפואי בר ביצוע בבית המשתמשים.
- דף שימושי מאגד בתוכו נושאים שונים שצריכים להיות בשליפה מהירה עבור משפחות האומנה.



מסך שימושי

מסך רק בריאות

מסך פרופיל

מסך הכל בקליק

דף פנימי - תרגולים

האתר מיועד למובילי, והניווט בו מתבצע בעזרת תפריט ניווט המאפשר מעבר חופשי בין כלל הדפים. רוב האתר כולל אינטראקציות לחשיפת המידע כדי להפחית את העומס הקוגניטיבי, להקל על הקריאות ולגרום למשתמשים להיות פעילים. האתר כולל תפריט חיפוש המאפשר הגעה מהירה לתוכן בשימוש מילות מפתח מתאימות.

"הכלב שלי ואני" – אתר רספונסיבי

עבור: האגודה לצער בעלי חיים בישראל

צוות הפרויקט: סתיו ליברובסקי ושרית זחרוב | מנחה: ינאי זגורי

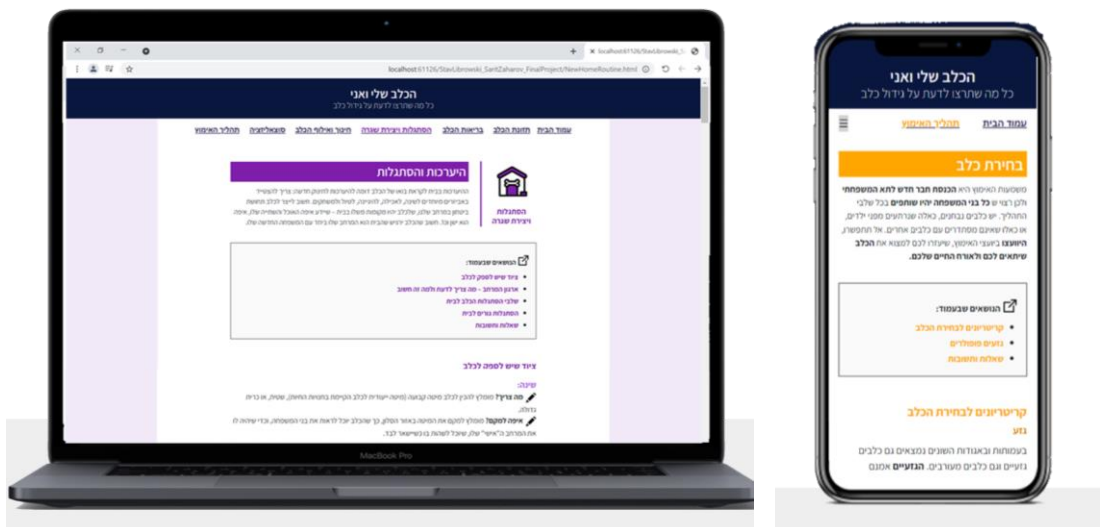
[לתוצר](#) | [לסרטון](#)

מטרות וקהל יעד:

האתר "הכלב שלי ואני" פותח בשיתוף האגודה לצער בעלי חיים בישראל ומטרתו לסייע לצמצום החזרת כלבים לעמותות ולארגונים השונים על ידי מתן מידע שיוכל לעזור למאמצים בקבלת מידע החל ממה כרוך בגידול כלב ועד התמודדות עם קשיים ובעיות בחיי היום יום. האתר מיועד לגילאי 18+ בעלי אוריינטציה דיגיטלית בסיסית וניתן לגלוש בו דרך המחשב או דרך המובייל. השאיפה היא למסור למאמצים את המידע הדרוש להם במקום אחד מאורגן, ולהקנות להם הבנה על אופן גידול הכלב ומכאן לצמצם את החזרת הכלבים לעמותות השונות.

תיאור התוצר:

האתר מכיל 6 קטגוריות כלליות אשר בכל אחת מהן בין 2 ל-4 תת-קטגוריות המכילות תוכן רב ומקיף על כל מה שמאמצים צריכים לדעת – איך בוחרים סוג אוכל, מה כוללת תקופת ההסתגלות של הכלב ובמה זה כרוך, איך מתמודדים עם בעיות התנהגות, אילו טיפולים רפואיים הכלבים צריכים לעבור ועוד. בנוסף, קיים מידע על גזעים שונים של כלבים, ההבדל בין כלב גזעי למעורב ועל תהליך בחירת הכלב וכל השלבים של יום האימוץ.



בכל עמוד באתר (תת-קטגוריה) תוכלו למצוא את התקציר שלו, שמסביר מהו התוכן הקיים בעמוד וכמו כן תופיע רשימת הקישורים, לפי כותרות, של כלל התוכן שבעמוד וכך תוכלו להגיע אליו באופן מהיר ויעיל. כמו כן, מעבר לתוכן הכתוב, ברחבי האתר קיימות תשובות למגוון שאלות שכיחות וקיימות תמונות המאגדות מידע שכדאי לשמור בארנק או לתלות על המקרר – כל אלו קיימים הן ברחבי האתר והן בעמודים המאגדים את כולם. בנוסף, קיימת באתר לומדה משחקית לילדים בגילאי 6 ומעלה, הגדלים בבית עם כלב או כלבה.

HABIATA.IL

עבור: הסוכנות היהודית לארץ ישראל

צוות הפרויקט: עדן ברקוביץ ושקד אבגוסט | מנחות: גב' סיגל פרלמן וגב' רעות טייטלר

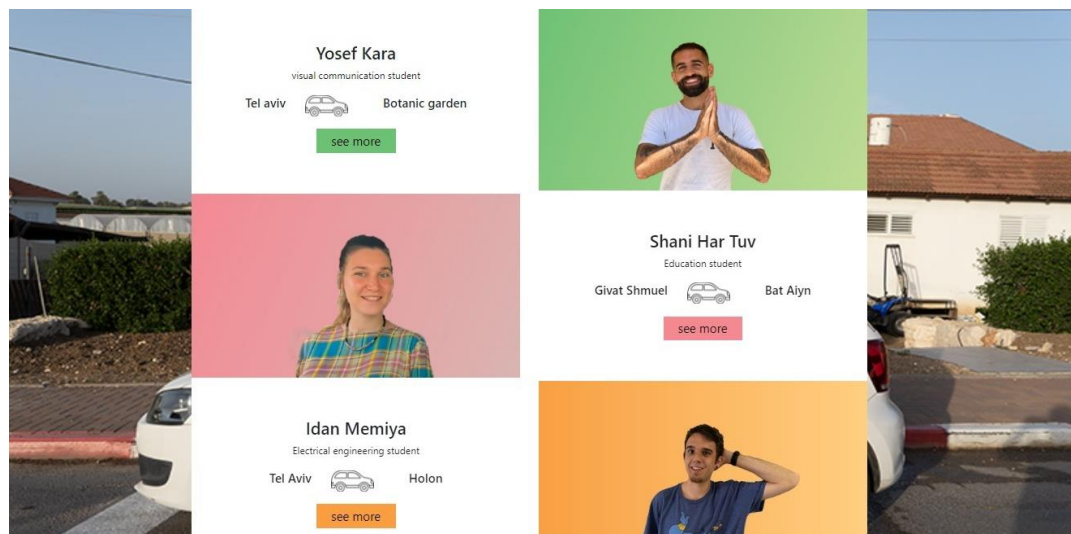
[לתוצר](#) | [לסרטון](#)

מטרות וקהל יעד

האתר שמאגד בתוכו את הסרטונים שפותחו בשיתוף עם הסוכנות היהודית לארץ ישראל היא פלטפורמה שנועדה ליצור הכרות עם החברה הישראלית באופן טכנולוגי וירטואלי. מטרת התוצר, לחבר סטודנטים יהודים אמריקאים לחברה הישראלית וליצור הכרה בין עולמות התוכן. במטרה ליצור הכרה, חיבור ודיון של המורכבות הקיימת בחברה הישראלית מנקודת מבטם. התוצר מיועד לסטודנטים אמריקאים בגילאי 18-21, בעלי היכרות וחיבור לישראל.

תיאור התוצר

האתר מאגד את הצפה בסדרת הסרטונים שפיתחנו. הסרטונים מציגים שלושה סטודנטים ישראלים שמגיעים מעולמות שונים. הסרטונים באורך 5-8 דק וכוללים שיחה כנה וחושפת בין המנחות למרואיין על מגוון נושאים ומורכבויות בחייהם. באתר קיים דף פעילות שנוצר על מנת לחבר את השליח להפעלת התוצר בפעילות השוטפת המתקיימת בסוכנות היהודית. הפלטפורמה מכילה מידע אודות צעירים וצעירות בארץ ישראל, כך שהסטודנטים יוכלו לצפות וללמוד דרך הקשבה ודיון על הנושאים המייצגים את התרבות הישראלית, המגוון והפלורליזם כקבוצה או כיחידים.



כפי שניתן לראות בתמונה לכל דמות באתר יש צבע שמוביל אותה בתוצר, מגוון הצבעים מייצגים את המגוון בחברה הישראלית. התוצר מציג נקודות מבט שונה אך גם דומה של צעירים בחברה הישראלית דרך שיחה אותנטית מצולמת, בנסיעה למקום שמרגיש להם בית. הפלטפורמה מעוצבת בצורה פשוטה וצעירה על מנת לגרום למשתמש להנות מהתוכן, להמשיך לדפדף לתוכן המרכזי שהוא הסרטונים. בלחיצה על "see more" או על התמונה נפתחת למשתמש אינטראקציה שבסיומה מובילה את המשתמש לצפייה בסרטון.

שמור על הילד

עבור: ארגון בטרם

צוות הפרויקט: שאנל שני | מנחה: אבי לוי

[לתוצר](#) | [לסרטון](#)

מטרות וקהל יעד:

מטרת התוצר היא הנגשת מידע אודות בטיחות בילדים באופן מקוון ואינטראקטיבי עבור זוגות הורים בכל חתך גיל, שהינם הורים טריים או לחילופין "עתידיים" העושים שימוש באתר חברי ארגון "בטרם". הורים אלה אוריינטציה דיגיטלית בינונית, ללא ידע רב על הנושא, שיש ברשותם כלים טכנולוגיים (לדוגמא: מחשבים, טאבלטים). אותם הורים הם בעלי כשל בידע בבטיחות ילדים והם חווים חששות וחרדה אודות ההורות החדשה או לחילופין המתקרבת.

תיאור התוצר:

הלומדה עצמה מורכבת משלושה פרקי למידה. כל פרק מיועד עבור חתך גילאים אחר של ילדים. בכל פרק למידה יש שלוש יחידות לימוד כשכל יחידות לימוד מספקת מידע אחר אודות בטיחות ילדים: סכנות אפשריות, כלי עזר, וטכנולוגיה שימושית. בסיום שלושת יחידות הלימוד יש מבדק עצמי ללא ציון המתרגל את הבנת החומר. בסיום פרק לימוד המשתמש מכון לחזור לעמוד הבית ולהמשיך לפרק הבא, בסיום ביצוע שלושת פרקי הלימוד יופיע כפתור המאפשר לסיים את הלומדה.



זו תמונה של מסך הבית ובחירת פרק למידה. כפתור העזרה יפתח חלונית עם הנחיות לביצוע הלומדה לחצן X יסגור את החלונית, כפתור האודות יפתח חלונית אודות הלומדה לחצן ה X יסגור את החלונית. פרק שלא בוצע יסומן בצבעו בטבעי, לאחר ביצוע פרק צבע הכפתור ישתנה. בסיום שלושת הפרקים יתווסף כפתור למסך סיום הלומדה.

קשובים לילדינו

עבור: עמותת קווים ומחשבות

צוות הפרויקט: אושר חיים ויובל אטון | מנחה: ד"ר היילי וייגלט-מרומ

[לתוצר](#) | [לסרטון](#)

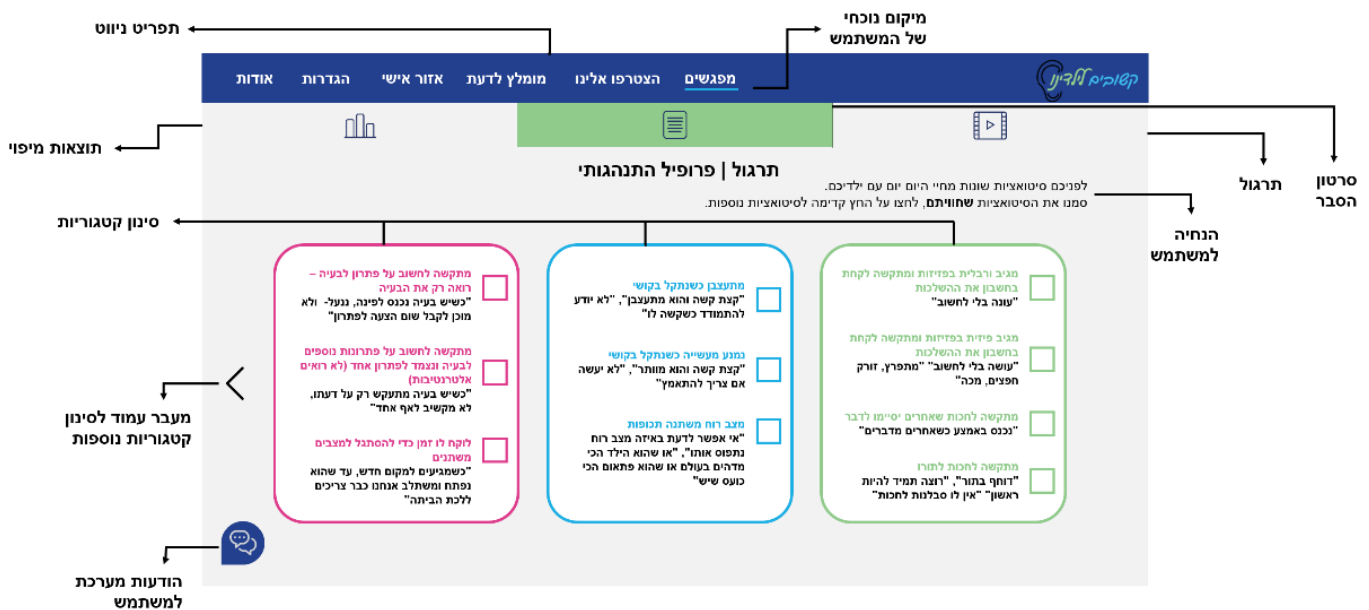
מטרות וקהל יעד:

"קשובים לילדינו" הינו אתר אינטרנט שפותח בשיתוף עם עמותת קווים ומחשבות עבור הורים לילדים עם הפרעת קשב, אשר לעיתים גם להם הפרעת קשב (בהיותה גנטית). מטרת התוצר הינה לחשוף את ההורים למידע מהותי אודות ההפרעה, תוך נגישות התכנים והתאמתם לאנשים עם הפרעת קשב.

תיאור התוצר:

האתר מחולק למספר חלקים:

- **הקדמה** – בחלק זה ההורים נחשפים לעמותת קווים ומחשבות ויכולים לקבל תמיכה וליווי
- **מומחים מספרים** – בחלק זה ההורים לומדים על הפרעת הקשב באמצעות סרטוני הדרכה וקטעי טקסט קצרים
- **פרופיל התנהגותי** – בחלק זה ההורים נחשפים לכלי מיוחד שיסייע להם להבין לעומק היכן ההפרעה פוגשת את הילד. על המסך מוצגים סיטואציות וציטוטים מוכרים מחיי היום יום של ילד עם הפרעת קשב, ובאמצעות סינון של ההורה, מקבל תוצאות פרטניות עבורו וקובץ עבודה לתרגול עם הילד
- **מומלץ לדעת** – בחלק זה ההורים נחשפים לשישה מושגים קצרים שכדאי להם להכיר אודות ההפרעה



בתמונה המוצגת ניתן לראות את כלי המיפוי שפיתחנו, בו מופיעות סיטואציות המוכרות להורים. להורה יש הנחיה מדויקת מה עליו לעשות. לפני הגעתו למסך המוצג, הוא צפה בסרטון המסביר על כלי המיפוי. ההורה ימפה את הסיטואציות באמצעות לחיצה על כל אחד מהריבועים. באמצעות לחיצה על החץ בצד שמאל של המסך יוכל המשתמש להמשיך למפות סיטואציות נוספות ובסיום יופיע כפתור שיוביל לתוצאות פרטניות בהתאם לבחירתו. תוצאות המיפוי יופיעו בגרף דיאגרמת עמודות, אשר כל עמודה מייצגת קטגוריה המייצגת תפקוד ניהולי כגון: ארגון, ניהול זמן ועוד. מתחת לכל עמודה יופיעו קבצי תרגול בהתאם לקטגוריה. בצד שמאל בתחתית התמונה מוצג פיצ'ר הודעות מערכת למשתמש, שם יופיעו הודעות תזכורת ופידיבקים למשתמש.

הגשת עזרה ראשונה לילדים

עבור: ד"ר אראלה פינס

צוות הפרויקט: טל ליבנה ודניאלה זוהר | מנחות: ד"ר היילי וייגלט-מרום וגב' רעות טייטלר

לתוצר | לסרטון

הדבר היקר ביותר להורה הוא ילדיו. לעיתים, כאשר ילדים נפגעים ונפצעים - הורים רבים מוצאים את עצמם במצוקה- הם אינם יודעים מה הטיפול המתאים ביותר וגם החיפוש ברשת אחר התשובה לעיתים רבות מייגע וגוזל זמן יקר.

מטרות וקהל יעד:

הנגשת מידע ספציפי, מדויק, אמין ופשוט להבנה בנושאי עזרה ראשונה וכן, מתן אפשרות בחירה למשתמשים אם להקשיב להוראות טיפול מושמעות במקביל לתהליך הטיפול בילד/ה.

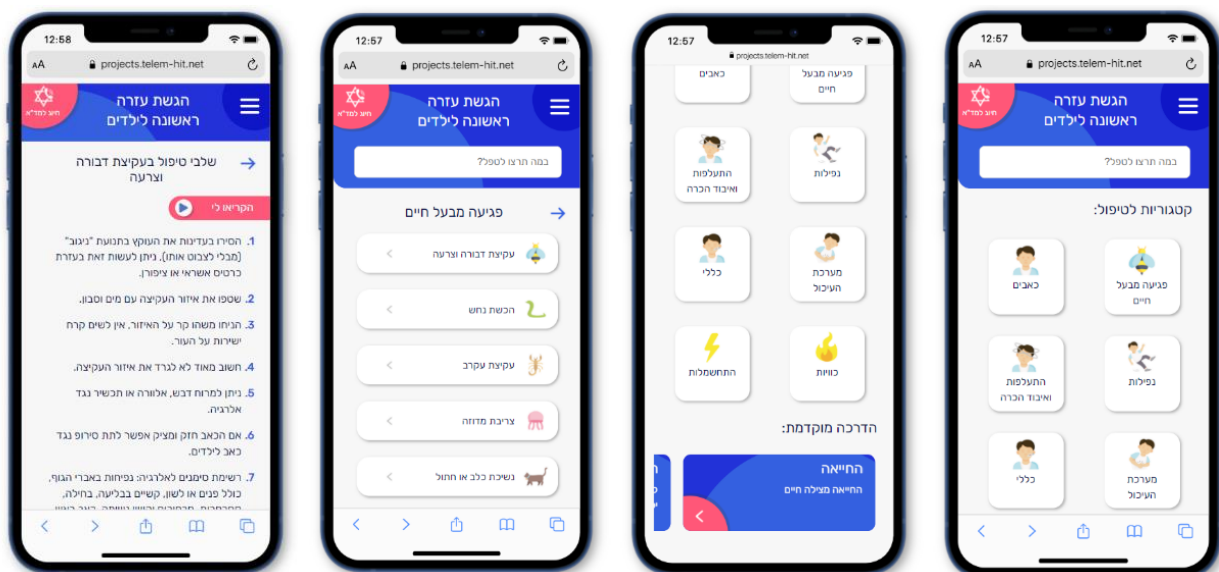
האתר מיועד להורים לילדים בני 3 ומעלה, בעלי אוריינות טכנולוגיות בינונית ומעלה, המגיעים מרקע, גיל ואזורי מגורים שונים וכן, עם רמות שונות של ידע מקדים בנושא עזרה ראשונה.

תיאור התוצר:

אתר מותאם לשימוש במובייל ובזמני לחץ, בו ניתן לצרוך מידע בנושאי עזרה ראשונה. קיצור דרך לאתר יופיע למשתמש כאייקון על גבי דף הבית של הטלפון, כך שיהיה זמין לשימוש בכל עת. בחלקו העליון של האתר מופיע כפתור חיוג מהיר למד"א שיכול לשמש את ההורים במידת הצורך.

המידע באתר מחולק לשני נושאים:

- הגשת עזרה ראשונה בזמן אמת (בנושאים בהם אין סכנה מיידית לחיי אדם). בתוך דפי התוכן המשתמשים יכולים לבחור לקרוא או לשמוע את הוראות הטיפול ובכך להשאיר את הידיים והעיניים פנויות לטובת הטיפול.
- הדרכה מוקדמת (הגשת עזרה ראשונה בנושאים בהם קיימת סכנה מיידית לחיי אדם). תכנים אלו מופיעים כמצגות קצרות וענייניות מלוות בהסברים חזותיים.



תצוגת שלבי הטיפול

מסך בחירת קטגוריה

מסך כניסה