

בפרחי הוראה – שינוי תכונה דרך חינוך חווייתי BEZEN

פרחי הוראה נמצאים בתקופת עיצוב פנימי – מעבר מתלמיד למורה מעבר כזה דורש לא רק ידע פדגוגי, אלא גם מודעות עצמית, יציבות רגשית, ויסודות עצמי ויכולת התבוננות מוסרית.

מציע מודל חדשני שבו פרח ההוראה מתנסה בשיח ודילמות רגשיות-ערכיות בתוך משחקים BEZEN חווייתיים, AI-ומקבל משוב מהסוכן ה במהלך המשחק, המערכת מזהה דפוסי חשיבה/תגובה שמצביעים על תכונה טעונת שיפור – כמו הימנעות חוסר סמכות, חוסר הקשבה, או נטייה לפחד מהכיתה – ומכוונת אותו לתכונה החיובית המתאימה (לדוגמה: אומץ רגשי, הקשבה אמפתית, סמכות רגועה).

דרך סיפור, אתגר, פתגם ודיאלוג – הפרח חווה תהליך של שינוי, בלי תחושת שיפוט, אלא דרך הרפתקה והתבוננות.

זהו אימון רגשי, ערכי ומקצועי – שמכין את המורה לא רק ללמד, אלא להיות דוגמה