

בפרח הוראה – שינוי תכונה דרך חינוך חוויתי BEZEN

פרח הוראה נמצאים בתקופת עיצוב פנימי – מעבר מהתלמיד למורה מעבר לכך דרוש לא רק ידע פדגוגי, אלא גם מודעות עצמית, יציבות רגשית, ויסות עצמי ויכולת התבוננות מוסרית.

מציע מודל חדשני שבו פרח ההוראה מתנסה בשיח ודילמות רגשיות-ערכיות בתוך משחקים BEZEN, חוויתיים AI-ומקבלי משוב מהסתוקן ה, במהלך המשחק, המערכת מזזה דפוסי חשיבה/תגובה שמצוירים על תכונה טעונה שיפור – כמו הימנעות חוסר סמכות, חוסר הקשבה, או נתיחה לפחד מהיכינה – ומכוננת אותו לתוכנה החביבית המתאימה (לדוגמה: אומץ רגשי, הקשבה אמפתית, סמכות רגועה).

דרך שיפור, אתגר, פטgam ו'יאלוג – הפרח חווה תהליך של שינוי, בלי תחשות שיפור, אלא דרך הר��טקה והתבוננות.

זהו אימון רגשי, ערכי ומקצועי – שמכוון את המורה לא רק ללמידה, אלא להיות דוגמה.