

דו"ח השפעה תחום ילדים

תשפ"ו
2025-2026

תקציר מנהלים

דו"ח ההשפעה של מחשבה טובה בתחום הילדים לשנת הפעילות תשפ"ה 2025-2026 מציג סקירה של פעילות בה השתתפו **2588 משתתפים ומשתתפות**, שהתקיימה ב-9 ערים וכללה **184 קורסים וסדנאות**. האוכלוסיה שהשתתפה בפעילות מגוונת, וכוללת בנים ובנות ביחס שווה, דוברי ערבית (3%) ואוכלוסיה חרדית (3%). המטרות המרכזיות של התוכניות הן **פיתוח מיומנויות של שימוש בבינה מלאכותית, פיתוח מיומנויות המאה ה-21, רכישת ידע טכנולוגי חדש, וחיזוק תחושת המסוגלות והביטחון**.

אחוז שביעות הרצון הכללי מהפעילות עומד על 89%. הצלחה גבוהה במיוחד נרשמה בפיתוח יכולות חקר ויזמות (77%) וברכישת ידע טכנולוגי חדש (78%). כמו כן, בשנה זו הגיע שיעור ממלאי השאלונים לשיא בהשוואה לשנים עברו- 55% משיבים על פני כל התוכניות, ול-70% בתוכניות הגדולה ביותר - תוכניות יוניקורן.

רקע ורציונל

אוריינות דיגיטלית מהווה שפה נוספת, החיונית לתפקוד תקין ולהשתלבות מיטבית בחברה. אוריינות זו כוללת **רכישת ידע ושליטה בכלים טכנולוגיים חדשניים ורלוונטיים, וכן פיתוח מיומנויות המאה ה-21** בדגש על שימוש חיובי בטכנולוגיה וברשת האינטרנט. שוק העבודה כיום מאופיין בשינויים טכנולוגיים מהירים, והקניית מיומנויות וכישורים כגון **יכולת עבודה בצוות, יכולת פתרון בעיות ולמידה עצמית, הינה בעלת חשיבות עליונה**.¹ כל אלה, ביחד עם פיתוח תחושת מסוגלות וערך עצמי, מהווים **תשתית שיש לבססה בגילאים הצעירים, בדגש על שנות בית הספר היסודי**.²

בישראל ישנו פער משמעותי ומתרחב בין הישגי תלמידים במעמדות סוציו-אקונומיים שונים, ובמיוחד במקצועות המתמטיקה והמדעים.³ מחקרים מראים שגישה לחינוך טוב מביא לשכר גבוה יותר, וכן שהשתתפות בחוגים בתוכניות העשרה בלתי פורמליות בתחומי ה-STEM, מביאה לשינוי משמעותי בקרב ילדים ובני הנוער במסוגלות ללמוד ולהתפתח בתחומים טכנולוגיים. בפרט, ככל שהתערבות מתרחשת בגילאים מוקדמים יותר, כך גובר הסיכוי למוביליות חברתית ומצטמצם הקשר בין עתידו של הפרט לבין מאפייני הרקע לתוכם נולד.²

השנה, המשיכו התוכניות לפעול בצלה של המלחמה שהחלה בשבעה באוקטובר 2023. המלחמה והמציאות הבטחונית המורכבת שבאה בעקבותיה פוגעות רבות בחוסן האישי והקהילתי של תושבי קווי העימות, ובמיוחד של שכבת הילדים, ומשפיעות על תחושת השליטה והמסוגלות של הילדים.⁴ מחקרים מראים ששימוש במשחקים דיגיטליים מאפשר הזדמנות לפתח חוסן רגשי על ידי עיסוק בעשייה וניתוק מגורמי לחץ חיצוניים, וכן על ידי התמודדות עם רגשות שליליים, ופיתוח מודעות רגשית ומיומנויות של ויסות רגשי.⁵ ואכן, אוריינות דיגיטלית נמצאה קשורה לרווחה נפשית וחוסן אצל ילדים.⁶

¹ משרד החדשנות, המדע והטכנולוגיה (דצמבר 2024). הועדה הבין-משרדית להון אנושי להייטק – דו"ח התקדמות

² קרן רש"י (2019). מתווה קרן רש"י למוביליות חברתית: המלצות מדיניות לאומית. תוכנית הקפיצה החברתית.

³ מחקר פיזה (PISA) (2022): אוריינות במתמטיקה, במדעים ובקריאה: תמונת מצב תלמידים בני 15

⁴ Santa Barbara, J. (2006). Impact of war on children and imperative to end war. Croatian medical journal, 47(6), 891.

⁵ UNICEF Innocenti. (2024). Responsible Innovation in Technology for Children: UNICEF-Innocenti RITEC project (Phase 2). UNICEF Office of Research - Innocenti.

⁶ Meng, Q., Yan, Z., Abbas, J., Shankar, A., & Subramanian, M. (2023). Human-computer interaction and digital literacy promote educational learning in pre-school children: mediating role of psychological resilience for kids' mental well-being and school readiness. International Journal of Human-Computer Interaction, 1-15.

מטרות

מטרות תוכניות הילדים במחשבה טובה:

01 חיזוק תחושת המסוגלות

בסוף התוכנית, המשתתפים יחוו ביטחון עצמי גבוה יותר באופן כללי, ילמדו לזהות את החוזקות שלהם, ויאמינו שהם מסוגלים ללמוד טכנולוגיות חדשות ולהשתמש בהן להשגת מטרותיהם.

02 רכישת ידע טכנולוגי חדש

המשתתפים יתנסו בכלים ועקרונות טכנולוגיים שונים, ביניהם תכנות, מציאות מדומה, שימוש בבינה מלאכותית, ועוד.

03 בינה מלאכותית

המשתתפים ילמדו להיעזר בבינה מלאכותית כדי לנסח את רעיונותיהם ולהוציאם לפועל.

04 זיהוי העולם הטכנולוגי ככלי לשינוי תפישות ולפיתוח תמונת עתיד חיובית

בסוף התוכנית, המשתתפים יראו בעולם הטכנולוגי מרחב שהם נהנים לעסוק בו וללמוד אותו, וכן יראו בו מצע להתפתחות עתידית.

05 פיתוח מיומנויות המאה ה-21

המשתתפים ילמדו ויתרגלו שימוש במיומנויות נחוצות לחיים במאה ה-21, וביניהן עבודה בקבוצה, למידה עצמאית וחשיבה יצירתית.

06 התהלות בטוחה ברשת

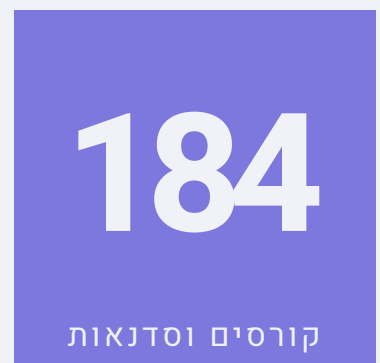
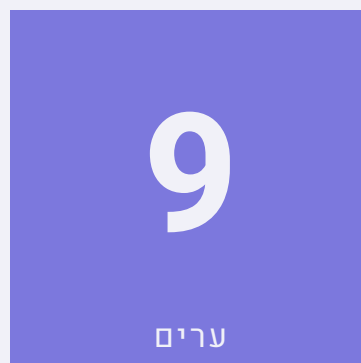
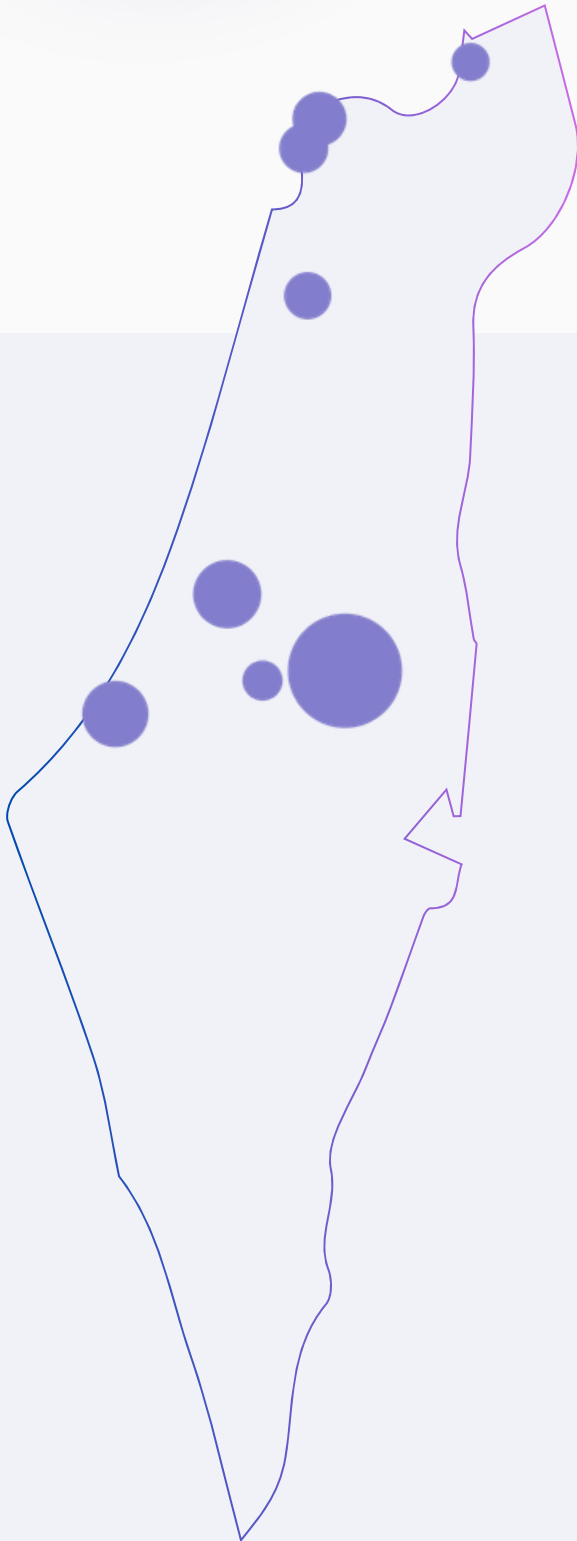
בסוף התוכנית, המשתתפים ידעו לזהות התנהגות אלימה ברשת ולהבחין בין מידע שכדאי לשתף ברשת לכזה שלא.

07 פיתוח יכולות חקר, יזמות, תהליכי תכנון וביצוע ופתרון בעיות חברתי-טכנולוגי

במהלך התוכנית, המשתתפים יתנסו בתהליכי יזמות, החל משלב זיהוי הבעיה, דרך שלבי המחקר והפיתוח, ועד לשלב הביצוע. בפרט, התהליכים יתמקדו ביוזמות חברתיות.

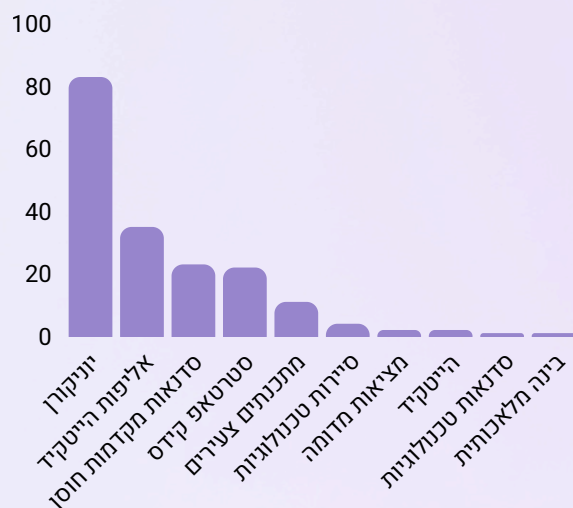
פעילות

סקירה כללית



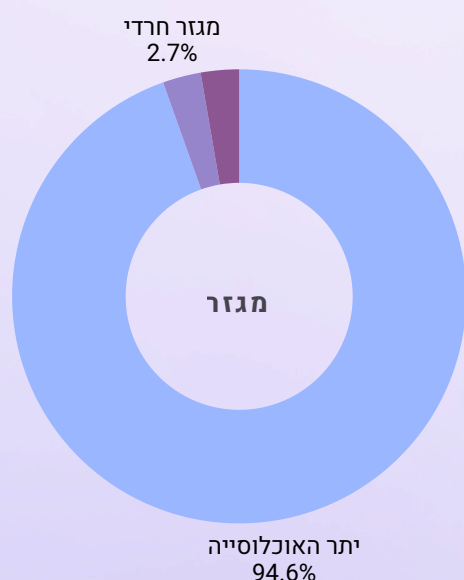
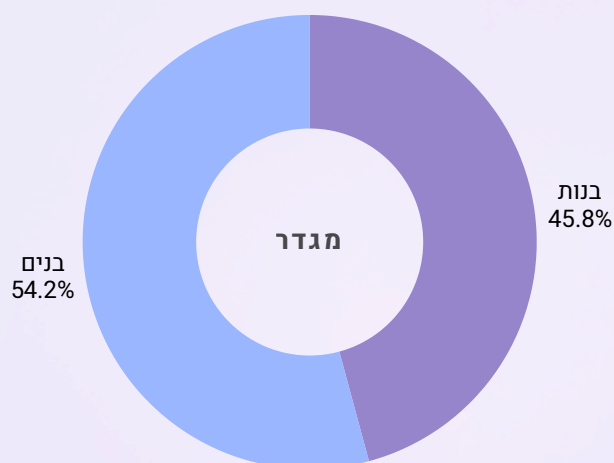
חלוקה לתוכניות

השנה התקיימו 9 תוכניות ילדים, חלקן סדנאות (עד שמונה מפגשים), וחלקן קורסים (מעל שמונה מפגשים).



דמוגרפיה

תוכניות הילדים של מחשבה טובה מתקיימות באיזון מגדרי ועל פני מגוון מגזרים, כאשר 3% במגזר הערבי ו-3% במגזר החרדי



83

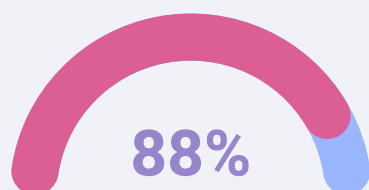
קורסים

1058

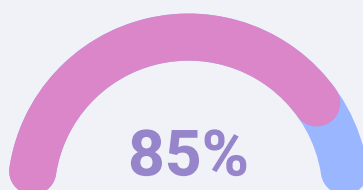
משתתפים



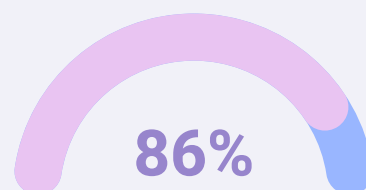
יוניקורן היא תוכנית עירונית ייחודית המיועדת לנבחרות תלמידים בכיתות ה'ו'. מטרתה היא לטפח תחושת מסוגלות, חשיבה יצירתית ותמונת עתיד חיובית, באמצעות הכשרה טכנולוגית מקצועית. התוכנית מקנה ידע וכלים בתכנות, מציאות מדומה ובינה מלאכותית, תוך מתן דגש על עבודה בצוות ופיתוח יכולת למידה עצמאית. יוניקורן היא תוכנית שנתית המעבירה את הילדים תהליכים התפתחותיים חברתיים ואישיים, נוסף על החשיפה לטכנולוגיה. במהלך שנה זו, הילדים מפתחים בהדרגה את תחושת המסוגלות שלהם, את מיומנויות המאה ה-21, ואת תמונת העתיד שלהם. בשנת הפעילות הנוכחית, פעלה התוכנית ב-4 רשויות: ירושלים, אשקלון, לוד, יוקנעם.



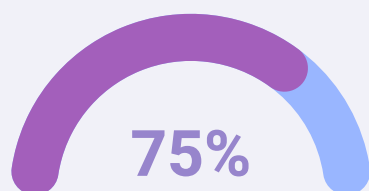
חיזוק תחושת המסוגלות
והביטחון העצמי



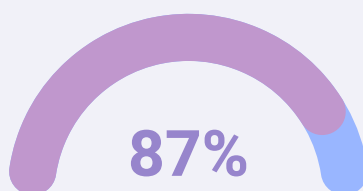
פיתוח יכולות חקר, יזמות,
תכנון וביצוע, פתרון בעיות
חברתי-טכנולוגי



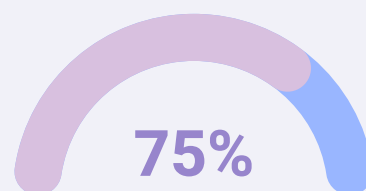
פיתוח מיומנות
שימוש בבינה
מלאכותית



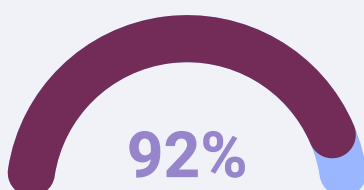
זיהוי העולם הטכנולוגי
ככלי לשינוי תפישות
ולפיתוח תמונת עתיד



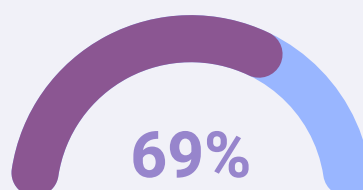
רכישת ידע
טכנולוגי חדש



פיתוח מיומנויות
המאה ה-21



שביעות רצון



התנהלות
בטוחה ברשת



בחינת השינוי בתשובות בין שאלון האמצע לשאלון הסיום, התבלטו לטובה מטרות **הבינה המלאכותית**, שם הייתה **עלייה של 6.2%**, ו**שביעות הרצון**, שם הייתה עלייה של 4.1%.

בבחינת התשובות **לפי מגדר**, נמצא הבדל סטטיסטי מובהק בתשובות של הבנים והבנות, בשאלות **היכולת לזהות התנהגות אלימה ולהבחין בין מידע שכדאי לשתף לזה שלא**, ממוצע הדירוגים של הבנות היה גבוה ב-10% מזה של הבנים.

משתתפים מספרים

יצרתי מלא דברים מגניבים בקורס ואני מאוד מרוצה מעצמי. בתחרות סיום עשיתי עולם מעוצב מאוד יפה עם סיפור וכל מיני משימות והיה לי ממש כיף.

יצרתי עולם שבו יש את המשפחה שלי בתוך בית מתרגשים לאוכל כולל אני בבית {אני אוהבת אוכל!}

היה לי קשה טיפה עם הקוד בעבודה המשותפת בה היינו צריכים לעשות שאנחנו עפים כי חייזר לוקח אותך וזה לא עבד אז ניסינו וניסינו ואז כי התאמצנו הצלחנו!

נהניתי להיות עם ילדים ולעשות דברים עם בינה מלאכותית

אני יצרתי משחק אחד שגם יצא לי טוב והראיתי אותו לכיתה שלי והם מאוד אהבו את זה

לדעתי הלימוד עזר לי מאוד למשל היה לנו משהו לעשות ב google ואז בטעות נמחק לי הכול אז במקום ישר לקרוא למדריך אני ניסיתי לסדר את זה לבד ולבסוף הצלחתי

35

קורסים

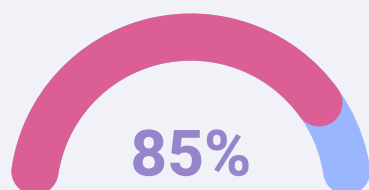
473

משתתפים

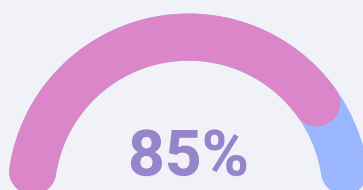


אליפות הייטקיד
מבית מחשבה טובה

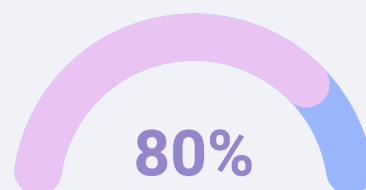
תכנית אליפות הייטקיד הינה תכנית ייחודית לילדים במצבי סיכון הפעילה בעמותה משנת 2014. התכנית מובילה תלמידים בכיתות ג'-ד' בתהליך מלהיב ומעמיק דרכו הם לומדים ומפתחים יזמות צעירה לצד מיומנויות טכנולוגיות ויכולת למידה עצמאית ומחזקים כישורים אישיים וחברתיים. במהלך התכנית התלמידים עובדים כקבוצה על פרויקט חברתי-טכנולוגי סביב נושא שנתי נבחר. בסוף השנה, אחרי תהליך של חשיבה, למידה ויצירה הקבוצה מציגה את המיזם שלה בתחרות ארצית מול מיטב השופטים מתחום החינוך וההייטק.



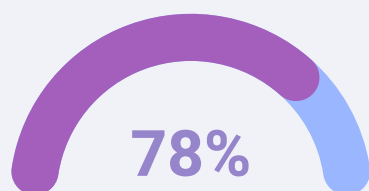
חיזוק תחושת המסוגלות
והביטחון העצמי



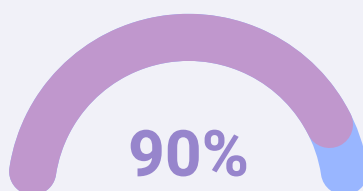
פיתוח יכולות חקר, יזמות,
תכנון וביצוע, פתרון בעיות
חברתי-טכנולוגי



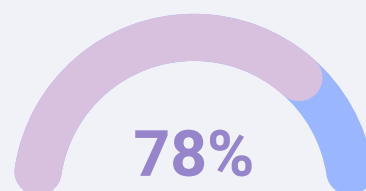
פיתוח מיומנויות
שימוש בבינה
מלאכותית



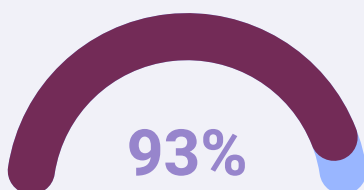
זיהוי העולם הטכנולוגי
ככלי לשינוי תפישות
ולפיתוח תמונת עתיד



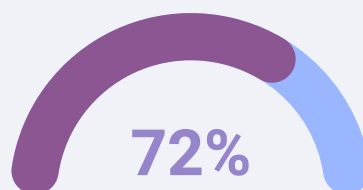
רכישת ידע
טכנולוגי חדש



פיתוח מיומנויות
המאה ה-21



שביעות רצון



התנהלות
בטוחה ברשת

*

משתתפים מספרים

אני עשיתי מצגת על פח חכם ולא היה משהו דומה לפח אז החלטתי ליצור מאפס כלומר קודם לשים פח ואז סל ואז מצלמה ויצא לי מושלם

נהנתי מהמשחקים מהמשימות ומשיתוף הפעולה

נהניתי לעבוד במחשבים, לעשות תפזורות, והכי הכי לעשות קומיקס

אני יצרתי משחק אחד שגם יצא לי טוב והראיתי אותו לכיתה שלי והם מאוד אהבו את זה

הצ'אט ג'י פי טי לא הצליח להבין את מה שביקשתי ממנו ליצור המון פעמים וזה עצבן אותי אבל אז פירטתי יותר ואז הוא הבין

בבינה מלאכותית בהתחלה לא הבנת כלום חשבתי שזהו אני לא יודעת כלום ואני לא אצליח אבל המדריכה עזרה לי והראתה לי כמה פשוט לעשות את זה ובזכות המדריכה והאמונה שלי הצלחתי

23

סדנאות

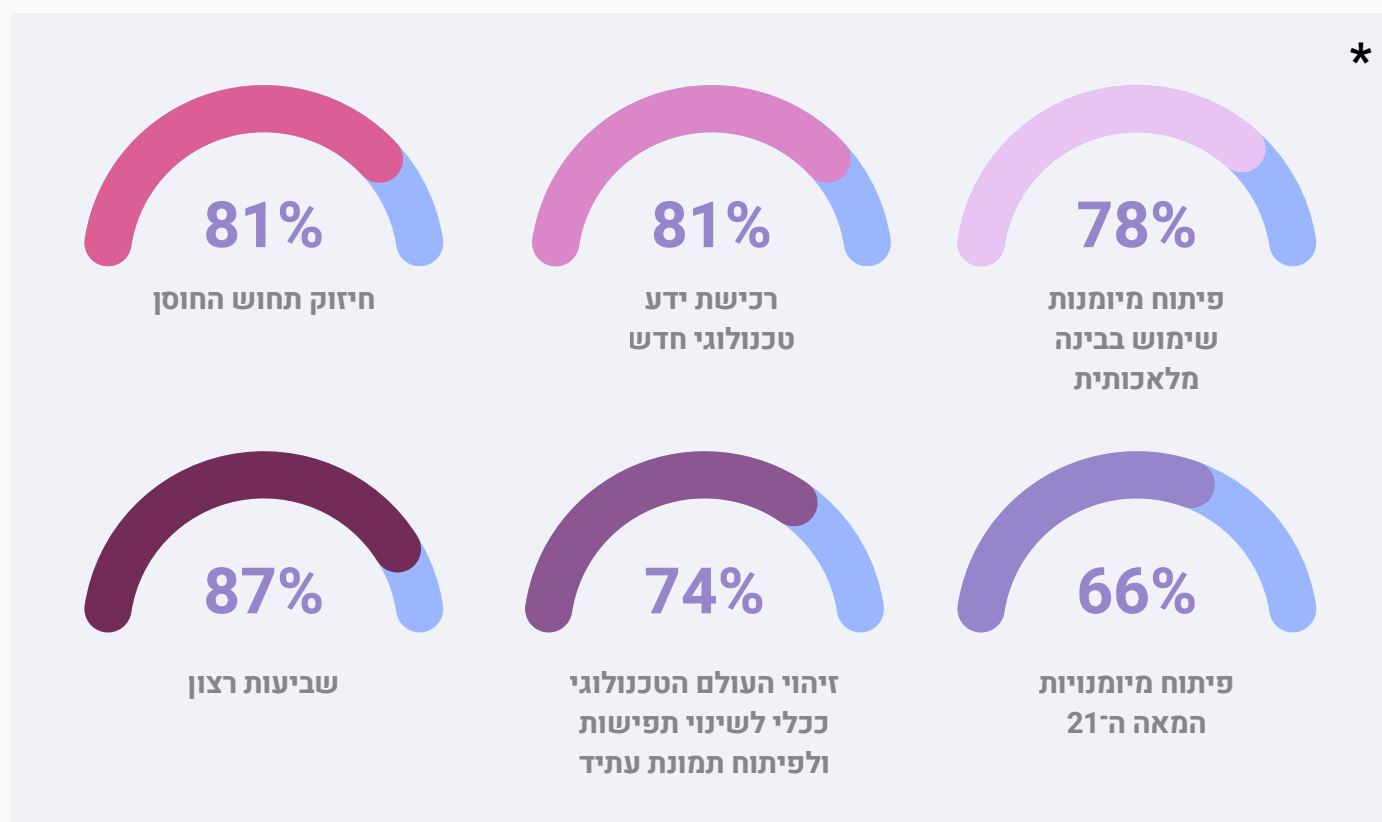
324

משתתפים

סדנאות חוסן

מבית מחשבה טובה 

בשנים האחרונות ידעה המדינה מציאות בטחונית מורכבת שמערערת את תחושת הביטחון והחוסן בקרב ילדים. במקביל, ישנן עדויות במחקר לכך ששימוש בטכנולוגיה ובמשחקים דיגיטליים מאפשר הזדמנות לפתח חוסן רגשי¹ וכן שאוריינות דיגיטלית קשורה לרווחה נפשית וחוסן אצל ילדים². על כן, פיתחנו את סדנאות החוסן – סדרות קצרות של עד שמונה מפגשים, שמיועדות להשיג אימפקט חזק בזמן קצר על ידי הפגשת הילדים עם טכנולוגיות חוויתיות, מעצימות ומותאמות גיל. טכנולוגיות אלה מאפשרות מקום לביטוי ויצירה דיגיטלית אישית, שמטרתן חיזוק תחושת המסוגלות העצמית והחוסן אישי של הילדים.



בבחינת התשובות לפי מגדר בשאלות הבינה המלאכותית, נמצא הבדל סטטיסטי מובהק בתשובות של הבנים והבנות, כאשר ממוצע הדירוגים של הבנות היה גבוה ב-22% מזה של הבנים.

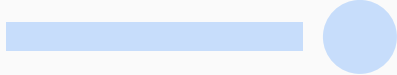
¹ UNICEF Innocenti. (2024). Responsible Innovation in Technology for Children: UNICEF-Innocenti RITEC project (Phase 2). UNICEF Office of Research - Innocenti. <https://www.unicef-irc.org>

² Meng, Q., Yan, Z., Abbas, J., Shankar, A., & Subramanian, M. (2023). Human-computer interaction and digital literacy promote educational learning in pre-school children: mediating role of psychological resilience for kids' mental well-being and school readiness. International Journal of Human-Computer Interaction, 1-15.

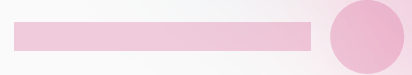
* שקלול אחוז המשתתפים שדירגו 4 ומעלה בסולם של 1-6 בשאלות המתאימות לכל מטר

N=139/324 (43%)

משתתפים מספרים



פעם אחת יצרנו סיפור באמצעות קוד
ולא הבנתי, אז המדריכים עזרו לי להבין
ולא להילחץ אם אני לא מבין משהו



נהניתי ממחשבה טובה שיצרנו
אפקטים דמויות והיה לי מאוד כיף



נהנתי בקורס ללמוד דברים חדשים
ליצור דברים שלא ידעתי לעשות, אם
זה קוד או כל מיני מפות וטכנולוגיה
במחשב



כשאהיה גדול ארצה להתעסק קצת
במחשבים כי זה ממש ממש כיף



לא הצלחתי לעשות את הקוד ובסוף
חבר עזר לי והבנתי



נהניתי ליצור דברים, להנות עם חברות
לבנות מה שבדמיון, ולהנות ולגלות
דברים חדשים



נהניתי בקורס מהדרכים השונות
שאפשר לשחק בהן ולבנות קודים.
במיוחד לעצב אובייקטים

סדנאות וקורסים נוספים

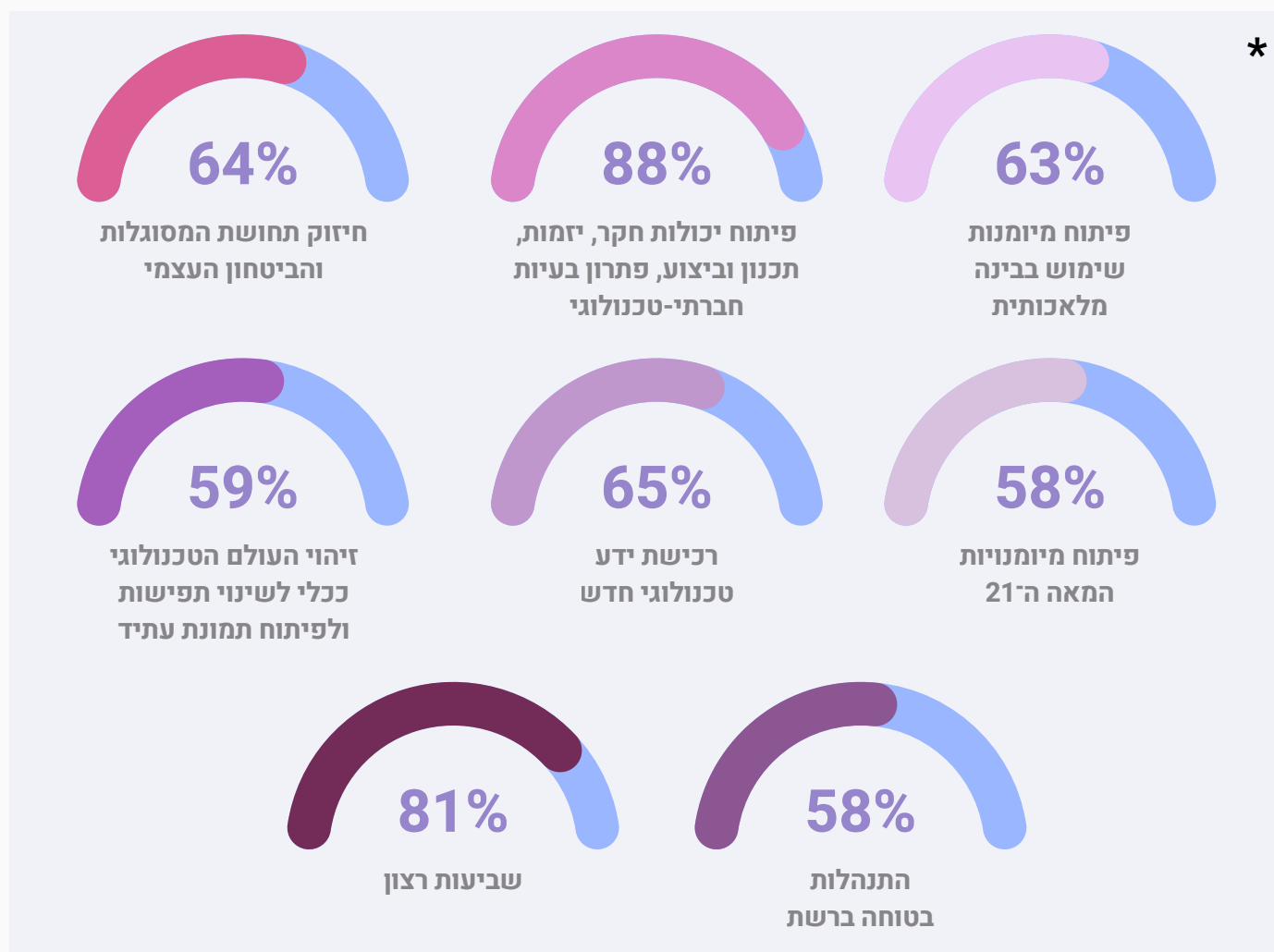
43

קורסים

732

משתתפים

הסדנאות והקורסים הנוספים כוללים תוכניות הייטקיד, בינה מלאכותית, מציאות מדומה, סדנאות טכנולוגיות, סטארטאפ קידס וסיירות טכנולוגיות. בקורסים השונים הילדים לומדים, בין השאר, את העקרונות הבסיסיים של תכנות באמצעות בלוקים, בניית עולמות מציאות מדומה תלת מימדיים באמצעות פלטפורמת דילייטיקס. כמו כן, הם מפתחים את כישורי פתרון הבעיות שלהם, את החשיבה היצירתית והלוגית, ואת החשיבה החישובית שלהם, המהווה בסיס לתכנות מתקדם. כישורים אלה ישמשו אותם בעתיד ויכולים להוות נקודת פתיחה לעבר השתלבות והצלחה בעולם הטכנולוגי.



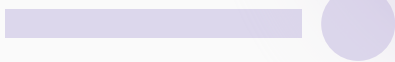
סדנאות וקורסים נוספים

בבחינת התשובות לפי מגדר, נמצא הבדל סטטיסטי מובהק בתשובות של הבנים והבנות, כאשר ממוצע הדירוגים של הבנים היה גבוה מזה של הבנות ב-17% בשאלות של רכישת ידע טכנולוגי חדש, ב-13% בשאלות של פיתוח מיומנויות המאה ה-21, וב-24% בשאלות של זיהוי העולם הטכנולוגי ככלי לשינוי תפישות ולפיתוח תמונת עתיד.

משתתפים מספרים



היה לי באג במשחק ולא ידעתי איך לעשות אז ביקשתי מג'ימיני את התשובה



יצרתי משחק עבדתי מעליו קשה והיה לי מלא קודים ובאחד מהקודים היה בעיה ולא הצלחתי לפתור אותה עד שעברתי על הקודים 10 פעמים והבנתי



אהבתי להשתמש ב-AI כדי להכין תמונות



נהניתי מבינה מלאכותית ומהמורה שאיתה ממש כיף והיא מסבירה ממש טוב מה ואיך לעשות



נהניתי מהכול!!!!!! ממש בא לי להיות בעוד קורס טכנולוגיה נוסף

סיכום

דו"ח ההשפעה של תחום הילדים בשנת הפעילות תשפ"ו 2025-2026 מראה כי תוכניות הילדים של "מחשבה טובה", שכללו 2588 משתתפים ו-184 קורסים וסדנאות, הגיעו לשיעור שביעות רצון גבוה של 89%. הצלחה גבוהה במיוחד נרשמה בפיתוח יכולות חקר ויזמות (77%) וברכישת ידע טכנולוגי חדש (78%). כמו כן, בשנה זו הגיע שיעור ממלאי השאלונים לשיא בהשוואה לשנים עברו- 55% משיבים על פני כל התוכניות, ול-70% בתוכניות הגדולה ביותר - תוכניות יוניקורן.

מסקנות עיקריות:

1. **מיומנות שימוש בבינה מלאכותית:** שילוב הבינה המלאכותית בתוכניות מוכיחה את עצמה, הן בעדויות המשתתפים והן בדירוגים גבוהים של הצלחה.
2. **תוכניות בעלות דירוגים גבוהים:** התוכניות יוניקורן, אליפות הייטקיד, מציאות מדומה וסדנאות מקדמות חוסן, בלטו על פני שאר התוכניות בדירוגים גבוהים על פני כלל המדדים
3. **תוכנית יוניקורן** בלטה כבעלת הצלחה גבוהה יותר בחיזוק תחושת המסוגלות והביטחון העצמי.

לסיכום, ניתן לומר שבתוך שלוש שנים מורכבות של מציאות בטחונית לא פשוטה, תכניות הילדים של מחשבה טובה הצליחו להגיע להיקף פעילות רחב, להנגיש טכנולוגיה באמצעים חויתיים ומגוונים, ולהשפיע באופן חיובי על התפיסה העצמית, המחוברות לטכנולוגיה וחיזוק החוסן האישי.

לפרטים נוספים וליצירת קשר

noar2@mtova.org.il 

mtova.org.il 

