



אוֹרְבָּנִי





הבעיה

ילדים בישראל מסיימים את יום הלימודים מוקדם בעוד שההורים עובדים ונוצר חלון זמן ארוך (5-6 שעות) ולא מפוקח בשעות הצהריים ואחר הצהריים. בפועל, הזמן הזה מתמלא בעיקר במסכים בבית או בחוגים יקרים ומבוזרים, שמתקיימים במקומות שונים ודורשים לוגיסטיקה מורכבת, אך אינם מספקים מסגרת יציבה, חברתית ומשמעותית במקום אחד. במקביל, היכולות החברתיות, היצירתיות והקוגניטיביות של ילדים הולכות ונשחקות.

התוצאה - הורים מודאגים מעודף מסכים, בדידות (The Loneliness Epidemic) וחוסר מענה ערכי מצד אחד. ומהצד השני, ילדים חווים שעמום, חוסר רלוונטיות וחוסר בחירה אמיתית, ואינם נחשפים לכלים חינוכיים לחיים כמו עבודת צוות, תקשורת בינאישית, חשיבה יצירתית ויזמות.



הפתרון

הקמת **תשתית חברתית חדשה** הכוללת, **מרחבים פיזיים, ערכיים ונגישים** בערים גדולות לילדים ובני נוער בגילאי 9-13 לשעות הצהריים ואחר הצהריים.

המרחב יחבר בין:

רוח המועדון הקהילתי של פעם - מקום להיפגש, להיות שייך, ולבלות יחד לבין **עולמות התוכן של היום** - טכנולוגיה, יצירה, יזמות, מדיה, מוזיקה, עיצוב ו-AI.

למה עכשיו

גילאי 9-13 נמצאים היום בתוך פער דורי ומבני:

הם כבר גדולים מדי לצהרון, אך עדיין אינם בשלים לעצמאות מלאה בשעות הצהריים. בעוד שהטכנולוגיה, הקצב והחשיפה של הילדים רצו קדימה, המסגרות החינוכיות סביבם נשארו מאחור ולא התעדכנו. נוצר חלון זמן יומי רחב שאינו מנוצל, והורים מחפשים היום פתרון אחד נגיש שהוא לא 'עוד חוג' נקודתי, אלא מסגרת רלוונטית שמתכתבת עם העולם האמיתי ומעניקה לילדים מעטפת חברתית וערכית במקום אחד.

התחזיות של הטרנדים 2026 - אופליין רנסנס

כרסונות וקהל יעד

הילדה הסקרנית – "היוצרת"

נועה, בת 11, יצירתית, אוהבת לנסות דברים חדשים

מסיימת בית ספר ב-13:30. לפעמים יש חוג אחד או שניים בשבוע, אבל רוב הזמן היא בבית עם הטלפון או הטאבלט.

מחפשת מקום שבו אפשר ליצור ולהביע את עצמה (פעילויות כמו קולאז'ים, קומיקס, סטיילינג, צילום ובמה להראות מה שעשתה)

הכאב שלה: משעמם לה בבית, חוגים מרגישים לפעמים כמו "עוד שיעור"

מה מושך אותה באורבני: סדנאות יצירה, במה פתוחה, עבודה על פרויקטים עם ילדים אחרים



הילד הטכנולוגי - "הגיק החברתי"

יואב, בן 12, אוהב טכנולוגיה, משחקים וגאדג'טים

אחרי בית ספר הוא משחק במחשב או בטלפון. ההורים מנסים להגביל מסכים אבל אין לו אלטרנטיבה אמיתית.

מחפש טכנולוגיה, AI, גיימינג, יצירת תוכן

הכאב שלו: אין מקום שמדבר בשפה שלו, תנועות נוער מרגישות לו "לא קשורות"

מה מושך אותו באורבני: וייב קודינג, פודקאסט / וידאו, יזמות וסטארטאפים



כרסונות וקהל יעד

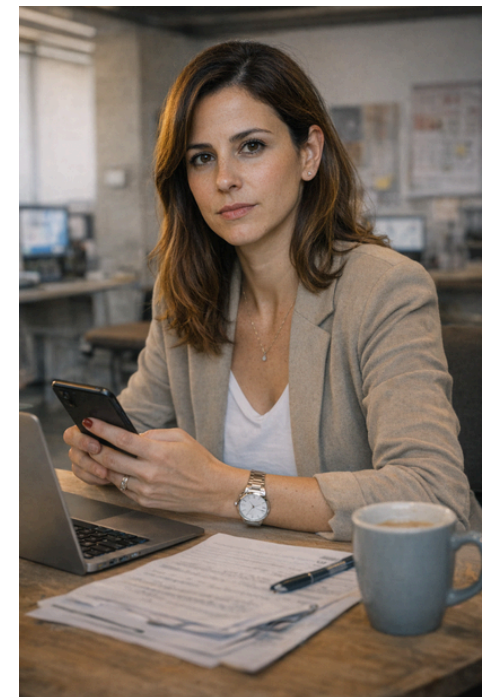
הילדה החברתית – "מחפשת קהילה"

מאיה, בת 10, אוהבת אנשים, משחקים וחברה אחרי בית ספר היא הולכת לחברות או נשאר בבית. לפעמים מרגישה קצת לבד. מחפשת: מקום להיות עם חברים, פעילויות חברתיות, תחושת שייכות הכאב שלה: אין מקום קבוע להיפגש, הכל קורה במקומות שונים מה מושך אותה באורבני: "קפה המועדון", משחקי חברה, פעילויות קבוצתיות



ההורה המודאג – "מנהל הלוגיסטיקה"

דנה, בת 42, מנהלת מוצר / עורכת דין / עצמאית עובדת עד 18:00. הילדים חוזרים מוקדם מבית הספר והיא צריכה לפתור את שעות הצהריים. מחפשת: מסגרת בטוחה, פעילות משמעותית, פחות מסכים הכאב שלה: לוגיסטיקה של חוגים, מסכים בבית, חוסר מסגרת חברתית יציבה מה מושך אותה באורבני: מקום אחד במקום הרבה חוגים, תוכן עם ערך (יזמות, יצירה, טכנולוגיה), קהילה של ילדים והורים



הייחודיות

אפליקציה ייחודית. הרשמה נגישה לילדים

תכנים יומיים/שבועיים משתנים - כל יום פיצ'ר אחר, אתגר אחר

מודל הרשמה

תכנית הכשרת מדריכים

גיימיפיקציה בעולם האמיתי - מסלול אישי לכל ילד הכולל מיילסטונים ואימפקט

הערכים

שיתוף פעולה - אנו דוגלים בערך השיתוף, המאפשר לילדים ולעובדים לחלוק רעיונות, ניסיון ומשאבים. אנחנו מאמינים שהשיתוף מביא ליצירה של רעיונות חדשניים ומקדם חוויות חברתיות עשירות.

יזמות - אנו מעודדים יזמות בקרב בני הנוער, מבטיחים להם כלים להוביל פרויקטים אישיים וקבוצתיים. הכוונה היא לפתח מיומנויות חשובות של תכנון, ניהול ופתרון בעיות, המובילות להצלחה בעתיד.

סקרנות וחדשנות - אנו עוסקים ביצירת סביבה שמעוררת סקרנות ומוטיבציה ללמוד. אנו מעודדים את בני הנוער לחקור ולחדש, להיעזר בטכנולוגיות מתקדמות ולפתח רעיונות יצירתיים בצורה חופשית.

שוויון מגדרי - אנו מחויבים ליצירת סביבה שווה ומכילה עבור כל הילדים, ללא קשר למגדר. אנו מקדמים גישה שוויונית, הפועלת להפחתת סטריאוטיפים ומחויבת לתמוך בגיוון ובשילוב בכל תחומי הפעילות, כך שכל ילד וילדה ירגישו שייכים ומוערכים.

מעורבות חברתית - המיזם שלנו מבקש למנף את כישורי היזמות והיצירה למען הקהילה. אנו מעודדים את בני הנוער לקחת חלק בפרויקטים חברתיים, לפתח כישורי מנהיגות ולהשפיע על סביבתם, כך שהם ירכשו ערכים של אחריות חברתית ומחויבות לקהילה.

התבוננות אישית היא **ערך עליון** של המיזם שלנו, המאפשר לילדים ולילדות לגלות את עצמם ולגלות את הגרסה הכי טובה של מי שהם יכולים ורוצים להיות. זהו תהליך של צמיחה אישית ומודעות, שמקנה להם ביטחון עצמי לפתח את מטרותיהם וחלומותיהם.

החוויה

המרחב יציע חלל מזמין ומותאם לילדים ובני נוער של היום שבו ירגישו נוח לבוא ולהשתתף בפעילויות מגוונות, כולל הרצאות של אנשי מקצוע, סדנאות העשרה, משחקי חברה ומינגלינג ב"קפה של המועדון".



החוויה

המרחב יתמקד בהחזרת המפגש הבינאישי, במסע חווייתי שייתן לילדים אלטרנטיבה למסכים, ויחשוף אותם לעולמות היזמות הייטק והחדשנות, המוזיקה, התרבות, האופנה והגיימינג, תוך שיתוף פעולה עם אנשי מקצוע מהתעשיות השונות.



הי ליבי, מה תרצי לעשות היום? 🔍

פעילויות היום



טען עוד



החוויה

המרחב ילווה באפליקציה פשוטה וידידותית, שתאפשר לכל ילד להתנהל עצמאית מול אג'נדה שבועית מתחלפת: לבחור לאילו פעילויות להירשם, או פשוט להגיע ולהעביר אחר הצהריים בקהילה שבה אפשר ליזום, ליצור ולהתפתח.

15:00 – 16:00

קהילה

עושים טוב / אזרחות / השראה

פתרון אתגרים

סיפורי הצלחה

דמיון מודרך

מה בקופסה

רואים עתיד

סבתות מבשלות

משחקי חברה

מסביב לעולם

חדשות השכונה

16:00 – 17:00

יצירה

אומנות / עיצוב / מחזור

רה-שירט

קומיקס

הטאקי הבא

צעצוע של סיפור

קולאז'ים

סטיילינג

17:00 – 18:00

מדדיה וטכנולוגיה

וידאו / רשתות / בינה מלאכותית

פודקאסט למתחילים

משחק מול מצלמה

וויב קודינג

צילום אורבני

יוטיוברים

הרשת החברתית

18:00 – 19:00

יזמות

חדשנות / פיננסים / אימפקט

יזמות חברתית

איך חושבים על רעיון

מקימים סטארטאפ

אוריינות פיננסית

19:00 – 20:00

במה פתוחה

הופעות / משחק / הרצאות אורח

כישרונות צעירים

שעשועון על הבמה

קריוקי מצגות

סיפור הצלחה שבועי

ההזדמנות

אנחנו פועלים בתוך שוק צמא לחדשנות, שבו כ- **800,000 ילדים** בישראל נמצאים בטווח הגילאים הקריטי של 9-13, כאשר רובם המוחלט בערים הגדולות נותר ללא מסגרת חברתית מובנית בשעות אחר הצהריים. ההוצאה המשפחתית הממוצעת על חינוך ופנאי (כ- **2,200 שח בחודש**) רק הולכת ועולה, אך היא מפוזרת כיום בין חוגים נקודתיים ובייביסיטרים, ללא מענה הוליסטי אחד. הוואקום הזה מייצר הזדמנות כלכלית נדירה לאחד את תקציבי ההורים למותג מרכזי וחדשני, שפונה ל- **60%** מהשוק שאינם מוצאים את עצמם בתנועות הנוער המסורתיות ומחפשים אלטרנטיבה שמשלבת מיומנויות עתיד, קהילה וחוויה."

גודל שוק היעד

השוק הפוטנציאלי: בישראל חיים כ- 800,000 ילדים בטווח הגילאים 9-13 (כ-25% מכלל אוכלוסיית הילדים בישראל). שוק היעד המיידי: בערים הגדולות (ת"א, ירושלים, חיפה, רמת גן וכו') מדובר על כ- 250,000 ילדים מהמעמד הבינוני-גבוה, המחפשים מסגרת איכותית לשעות אחה"צ.

הפוטנציאל הכלכלי

הוצאה חודשית ממוצעת: משפחה ישראלית מוציאה בממוצע 2,200 ש"ח בחודש על סעיפי חינוך, פנאי וחוגים לילד. תעשיית ה-AFTER SCHOOL: שוק החינוך הבלתי פורמלי בישראל נאמד במיליארדי שקלים, כאשר הורים מעידים כי זו ההוצאה האחרונה שהם יקצצו בה, גם בתקופות מיתון (נתוני RISEUP 2024).

הוואקום התחרותי

40% מהנוער בערים הגדולות משתתפים בתנועות נוער – מה שמשאיר 60% מהשוק (כ-150,000 ילדים בערים הגדולות בלבד) ללא מסגרת חברתית קבועה מלבד חוגים נקודתיים. צמיחה גלובלית: שוק תוכניות ה-AFTER SCHOOL העולמי צומח ב-10.2% בשנה (CAGR), עם דגש על מיומנויות AI, טכנולוגיה ו-SOFT SKILLS.

מודל עסקי

המיזם שלנו מבוסס על שני מסלולי השתתפות גמישים:

מנוי חודשי/רבעוני המעניק כניסה חופשית לכל הפעילויות והחללים.
כרטיסיות גמישות שמאפשרות להשתתף בפעילויות לפי בחירה אישית.

ההורים יכולים לראות בקלות את השתתפות ילדיהם דרך אפליקציה ייעודית, והילדים יכולים לבחור את הפעילויות שמעניינות אותם. בנוסף, המודל יכלול הכנסות נוספות **ממכירת מוצ'נדייז, סדנאות פרימיום, אירועים מיוחדים ושיתופי פעולה** עם גורמים חינוכיים וקהילתיים.

תכנית כלכלית

מודל העסקי - מיחידה רווחית לרשת ארצית
הוצאות תפעול חודשיות - סניף פיילוט ת"א

מבנה הוצאות

נדל"ן ותשתיות: כ-25,000 ש"ח (שכירות 150 מ"ר, ארנונה, חשמל).
הון אנושי: כ-35,000 ש"ח (מנהל קהילה, צוות מדריכים, ומרצי תוכן חיצוניים).
תפעול ושוטף: כ-12,000 ש"ח (ניקיון יומי, כיבוד בריא, תחזוקת ציוד טכנולוגי).
שיווק וצמיחה: כ-8,000 ש"ח (רכישת לקוחות וניהול קהילת הורים).
סה"כ הוצאות חודשיות: ~80,000 ש"ח.

זרמי הכנסה

מנוי חודשי ממוצע בסך 1,000 ש"ח או כרטיסיות
סדנאות פרימיום, אירועים מיוחדים וקייטנות בחופשים
שיתופי פעולה עם חברות וארגונים

הדרך לרווחיות

יעד רווח: בקיבולת של 130 ילדים, המרכז מייצר רווח תפעולי של ~50,000 ש"ח בחודש.
ניצול נכס: השכרת המרחב בבקרים להוצאות/סדנאות יוריד את עלות השכירות הריאלית ב-20%.

תכנית כלכלית

הוצאות חודשיות

עלות מינימלית	עלות מקסימלית	פריט
₪ 27,000	₪ 38,000	שכירות + ארנונה + תשתיות
₪ 4,400	₪ 6,700	תפעול ואחזקה
₪ 18,000	₪ 26,000	כוח אדם
₪ 900	₪ 1,400	בטיחות
₪ 1,800	₪ 3,400	טכנולוגיה
₪ 3,500	₪ 6,700	שיווק וקהילה
₪ 1,100	₪ 2,100	משתנות
₪ 56,700	₪ 84,300	סה"כ חודשי משוער

תכנית כלכלית

מספר פעילויות	מחיר בשי"ח	עלות לפעילות בשי"ח	סוג פעילות/כרטיסיה
1	85	85	פעילות בודדת
6	300	50	כרטיסיית היכרות
			מנוי חודשי
4	300	75	
6	420	70	
8	504	63	
10	600	60	
12	696	58	

תכנית כלכלית

מספר פעילויות	מחיר בשי"ח	עלות לפעילות	סוג פעילות/כרטיסיה
	850		חופשי חודשי
			כרטיסיות תלת חודשיות
5	410	82	
10	780	78	
			כרטיסיות שנתיות
25	1,825	73	
50	3,150	63	
75	4,575	61	
100	5,800	58	
200	10,600	53	

תכנית הכשרה

אורבני שמה לה לדגש לבנות תכנית הכשרה למדריכים ומנהלי הקהילה משך ההכשרה: 4 מפגשים (12-16 שעות) מבנה: שילוב של למידה, סימולציות, משחקי תפקידים ותרגול אמיתי.

מפגש 1 – DNA של אורבני

להבין את הרוח, המטרות והחזון של אורבני
להבין את תפקיד המדריך כמוביל קהילה
להכיר את קהל היעד

נושאים

- הבעיה שאנחנו פותרים, חלון הזמן הארוך אחרי בית ספר, בדידות ועולם מסכים, צורך במרחב חברתי יצירתי
- החזון - דור של יוצרים, יזמים ומובילים, שילוב בין קהילה + יצירה + טכנולוגיה
- מי הילדים שלנו גילאי 9-13: מחפשים שייכות, רוצים עצמאות, סקרנים אך גם בוחנים גבולות
- תפקיד המדריך: לא מורה, לא בייביסיטר אלא מוביל חוויה, מנטור, מפעיל סקרנות

מפגש 2 – הנחיה וחויית ילד

איך יוצרים פעילות שמחזיקה ילדים
מודל פעילות אורבני

פעילות טובה כוללת: פתיחה מסקרנת, משימה או משחק, יצירה או תוצאה, שיתוף, כלל 7 הדקות (ילדים מאבדים קשב כל 7-10 דקות → צריך שינוי קצב).
איך מנהלים קבוצה: אנרגיה (מדריך קובע את הטון), מבנה (חוקים ברורים), גבולות רגועים, שיתוף (ילדים חייבים להשתתף)
תירגול סימולציות

תכנית הכשרה

מפגש 3 – ארגז כלים למדריך אורבני

המדריך צריך להיות מסוגל להפעיל מגוון תחומים: קהילה, משחקי חברה, מסביב לעולם, סיפורי השראה, יצירה, קולאז'ים, קומיקס, סטיילינג, מדיה וטכנולוגיה, AI, פודקאסט, צילום, במה פתוחה, קריוקי מצגות, כישרונות צעירים, שעשועון. מתודולוגיות: משחקיות Gamification, למידה דרך עשייה Learning by doing, בחירה ילדים בוחרים תרגיל - המדריכים עובדים בקבוצות: לבנות פעילות של 20 דקות בנושא אורבני ולהעביר אותה לקבוצה.

מפגש 4 – מנהיגות, קהילה ובטיחות

יצירת תרבות במועדון
המדריכים יוצרים: אווירה, שפה, תרבות
דוגמאות: טקסים קטנים: פתיחת יום, מחיאות כפיים, "רגע השראה"

שייכות - איך גורמים לילד להרגיש שמכירים אותו, שמקשיבים לו, שיש לו מקום
כל מדריך צריך לדעת: שם של כל ילד, משהו אישי עליו

בטיחות וגבולות - נהלים בסיסיים: יחס מדריך/ילדים, מענה למצבי קונפליקט, שיח מכבד

תכנית הכשרה

יום תרגול – פיילוט (לפני פתיחה):

המדריכים מפעילים יום סימולציה מלא.

הם מעבירים: פעילות יצירה, משחק קבוצה, פעילות במה ואז מקבלים פידבק.

ערכי המדריך של אורבני - המדריך צריך להיות: סקרן, חיובי, מכיל, יצירתי ומוביל דוגמה אישית.
הוא צריך להאמין שכל ילד יכול ליצור, להעז ולהתפתח.

כללי:

כלי עבודה למדריכים

ערכת מדריך הכוללת: חוברת פעילויות, משחקי קבוצה, קלפי השראה ומדריך לניהול קבוצה

מדריכים אידיאליים: סטודנטים לקולנוע, סטודנטים לעיצוב, מוזיקאים צעירים, יזמים צעירים, אנשי תוכן, מדריכים כריזמטיים, אנשים שיש להם תשוקה אמיתית למשהו.

עלינו

הגענו למיזם הזה אחרי קריירה ארוכה בצמתים של הייטק, יזמות, טלוויזיה ואקדמיה. כהורים, החלטנו לקחת את היכולות המקצועיות שלנו ואת הדאגה לעתיד הילדים בישראל ולהפוך אותן למעשה. בדיוק כפי שידענו לאורך השנים לבנות מוצרים אטרקטיביים, להכניס משחקיות לעולמות הבידור ולייצר חוויות משתמש מדויקות - כך אנחנו עושים ב'אורבני'. אנחנו רותמים את הניסיון שלנו כדי ליצור חוויה חיובית ומשחקית שמיטיבה עם הדור הצעיר, ומקנה לו ערכים וכישורים לחיים דרך אג'נדה שמתכתבת עם המציאות של היום.



קרין קראוס, מייסדת שותפה



שחר שפילטר, מייסד שותף

פיילוט

מטרות:

לאמת ביקוש למיזם "אורבני" ולבחון:

1. מצד הילדים: כמה נשארים עד הסוף והאם הם רוצים לחזור שוב? מה מושך אותם באמת (ולא מה הם אומרים)?
3. מצד ההורים: כמה הם מוכנים לשלם?

הנחות יסוד: הורים מוכנים לשלם עבור פיילוט קצר וחדשני (ערך = למידה מעשית + גיבוש חברתי + בטיחות) | הורים מוכנים לשלם מחיר בינוני-גבוה אם קיים אלמנט ייחודי (הייטק/הרצאת אורח/צילום מקצועי) | הורים צריכים תוצאים ברורים (וידאו/דו"ח קצר) כדי להרגיש שההשקעה שווה | ילדים ירצו להישאר כי עבודה בצוותים ואתגרים קבוצתיים מייצרים שייכות | משימה קצרה וסופית בכל יום מאפשרת הישג מידי ותחושת התקדמות | וייב, מיתוג ואסתטיקה של מועדון מבדלים ומושכים את הילדים מחוגים רגילים לתחושת מועדון אמיתי

משך: 5 ימים | 3 שעות כל יום

מספר ילדים: 20

מקום: חלל קהילתי עם וייב מגניב ויצירתי

תוכן: מבנה יום קבוע -

הגעה + קבלת פנים: צמיד/כרטיס אישי | מוסיקה/ווייב | חטיף/צמיד אישי ← תחושת מועדון מהרגע הראשון

"פתיחת שף" (10 דקות) - התכנסות, דברי מנחה והצגת היום כמו תפריט: מה הולך לקרות, למה זה מגניב, "מה יוצא לי מזה"

סשן עומק (פעילות מרכזית): טכנולוגיה, יצירה, מדיה וכו' - **פירוט בעמוד הבא

אזור חופשי (אבל מתוכנן): זולה, משחקי חשיבה, פטיפון, גרפיטי

הרצאת אורח: מותאמת לסשן עומק

במה / סגירה: הצגה, שיתוף, צחוקים, מה לקחתם היום

עלות פר ילד: 850 ש"ח

פעילויות ורצועות תוכן לדוגמה

רצועה	שם פעילות	תיאור קצר	מה הילדים עושים בפועל	ערך מרכזי	מבנה 90 דקות
יצירה	צעצוע של סיפור	הופכים צעצוע ישן לדמות חדשה עם סיפור	פירוק, בנייה, כתיבה והצגה	דמיון + ביטוי עצמי	10 פתיחה → 20 השראה → 40 יצירה → 15 הצגה → 5 סגירה
יצירה	קולאז' אורבני	יצירת קולאז' אישי/חברתי	עבודה עם מגזינים, שכבות, מסר	זהות + יצירתיות	10 השראה → 25 חקר → 40 יצירה → 10 שיתוף → 5 סגירה
יצירה	עיצוב אופנה מהרחוב	יוצרים לוק מחומרים זמינים	סטיילינג + בניית דמות	ביטוי עצמי	15 השראה → 30 יצירה → 30 תצוגה → 15 פידבק
יצירה	קומיקס אישי	יצירת סיפור בקומיקס	כתיבה + איור	סטוריטלינג	15 רעיון → 30 בנייה → 30 יצירה → 15 שיתוף
רצועה	שם פעילות	תיאור קצר	מה הילדים עושים בפועל	ערך מרכזי	מבנה 90 דקות
מדיה	קריוקי מצגות	מציגים מצגת שלא מכירים	עולים לבמה, מאלתרים, עונים לשאלות	ביטחון עצמי + אלתור	10 חימום → 10 הסבר → 50 הצגות → 15 רפלקציה → 5 סגירה
מדיה	פודקאסט למתחילים	יוצרים פרק פודקאסט	בוחרים נושא, מקליטים, מראיינים	תקשורת + הקשבה	15 השראה → 25 תכנון → 30 הקלטה → 15 השמעה → 5 סגירה
מדיה	משחק מול מצלמה	משחקים סצנות מול מצלמה	כתיבה קצרה, משחק, צילום	ביטוי עצמי	15 חימום → 25 בניית סצנה → 35 צילום → 10 צפייה → 5 סגירה
מדיה	יוטיובר ליום	יוצרים סרטון קצר	רעיון, צילום, עריכה בסיסית	יצירת תוכן	20 רעיון → 30 צילום → 25 עריכה → 10 הקרנה → 5 סגירה
מדיה	חדשות אורבניות	יוצרים מהדורת חדשות	כתיבה, חלוקת תפקידים, צילום	עבודת צוות	15 השראה → 30 כתיבה → 30 צילום → 10 צפייה → 5 סגירה
רצועה	שם פעילות	תיאור קצר	מה הילדים עושים בפועל	ערך מרכזי	מבנה 90 דקות
טכנולוגיה	וייב קודינג	יוצרים אפליקציה בלי קוד	עובדים עם כלי AI, בונים מוצר	יצירה טכנולוגית	15 השראה → 30 בנייה → 30 שיפור → 10 הצגה → 5 סגירה
טכנולוגיה	AI תמונות ווידאו	יצירת תוכן עם AI	כתיבת פרומפטים, יצירת ויזואל	חשיבה יצירתית	20 למידה → 35 יצירה → 20 שיתוף → 10 שיפור → 5 סגירה
טכנולוגיה	ממציאים משחק	מפתחים משחק חדש	חוקים, דמויות, בדיקות	חדשנות	20 השראה → 35 פיתוח → 20 בדיקות → 10 הצגה → 5 סגירה
טכנולוגיה	בניית עולם דיגיטלי	יוצרים עולם דמיוני	סיפור, חוקים, דמויות	חשיבה מערכתית	15 פתיחה → 45 יצירה → 20 הצגה → 10 סגירה
טכנולוגיה	האקר יצירתי	פתרון בעיות בדרכים מקוריות	משימות, אתגרים, קיצורי דרך	חשיבה יצירתית	15 אתגר → 40 פתרון → 25 ניסוי → 10 סיכום
רצועה	שם פעילות	תיאור קצר	מה הילדים עושים בפועל	ערך מרכזי	מבנה 90 דקות
יזמות חברתית	מקימים סטארטאפ	רעיון → מוצר → פיץ'	עבודה בקבוצות, פיתוח רעיון	יזמות	20 רעיון → 40 פיתוח → 20 פיץ' → 10 פידבק
יזמות חברתית	הארנק שלי	הבנת כסף דרך משחק	סימולציות קנייה/חיסכון	אחריות כלכלית	20 הסבר → 40 משחק → 20 דיון → 10 סיכום
יזמות חברתית	משנים את השכונה	פתרון בעיה אמיתית	זיהוי בעיה, פתרון, הצגה	אימפקט	20 חקר → 40 פיתוח → 20 הצגה → 10 סגירה
יזמות חברתית	סיפור הצלחה שבועי	לומדים מסיפור אמיתי	ניתוח מקרה, דיון	השראה	20 סיפור → 30 ניתוח → 25 יצירה → 15 שיתוף
יזמות חברתית	אתם הגיבורים של הסיפור	סיפור אינטראקטיבי	קבלת החלטות בזמן אמת	חשיבה ביקורתית	10 פתיחה → 50 משחק → 20 רפלקציה → 10 סגירה



ליצור דור של יזמים, יוצרים ומובילים, שמעצבים את העתיד
דרך חוויית למידה חיה, יצירה, טכנולוגיה וחיבור חברתי.

THE URBAN BLUB 
אורבני