



# الأطفال يستطيعون! معسكر الابتكار: بناء عالم أفضل فكرة بسيطة واحدة في كل مرة

أعدّه: فرانسز جيم بي توسكانو  
مانبلا، الفلبين | [francisbtuscano@gmail.com](mailto:francisbtuscano@gmail.com)

ترجمه إلى (العربية): (نوف عرار الدوسري)  
الرياض، السعودية | [Noufdos77@gmail.com](mailto:Noufdos77@gmail.com)

تفضل بزيارة: <http://globalinnovationcamp.com/>

تابعنا: <https://twitter.com/KidsCanInnovate>

## الملخص التنفيذي

### إطار عمل المشروع والأفكار الرئيسية

الفكرة الرئيسية 1: يتمثل الهدف الكامن في قلب "مشروع الأطفال يستطيعون!" في مشاركة وإدخال ومنح الأطفال الفرصة ليصبحوا مفكرين نقديين وحلالي مشكلات مبتكرين وعناصر تغيير نشطة.

- كـ"مفكرين نقديين"، يتحرون وي طرح الأسئلة عن المشكلات والتحديات التي يواجهها العالم.
- كـ"حلالي مشكلات مبتكرين" استخدموا مواهبهم ومهاراتهم ومواردهم الحالية لتخطيط وابتكار واختبار وتحسين حلولهم للمشكلات.
- كـ"عناصر تغيير نشطة"، يستخدمون أفكارهم ومنتجاتهم للتأثير على الناس من حولهم حتى يشاركوا في جعل العالم مكاناً أفضل.

ولتحقيق هذا، الأطفال يستطيعون! يقدم البرنامج الأهداف العالمية للأمم المتحدة أو أهداف التنمية المستدامة لعام 2030 كأداة إرشادية للأطفال.

إن أهداف التنمية المستدامة والتي تُعرف أيضاً بالأهداف العالمية، هي دعوة عالمية للعمل للقضاء على الفقر وحماية الكوكب وضمان أن جميع الناس يتمتعون بالسلام والرخاء.

وتستند هذه الأهداف السبعة عشر إلى ما تم إحراره من نجاحات في تحقيق الأهداف الإنمائية للألفية كما تشمل كذلك مجالات جديدة مثل تغير المناخ، وعدم المساواة الاقتصادية، والابتكار، والاستهلاك المستدام، والسلام، والعدالة، ضمن أولويات أخرى. وتكون هذه الأهداف أهدافاً مترابطة - وغالباً ما يكمن مفتاح النجاح في تحقيق هدف بعينه في معالجة قضايا ترتبط بشكل وثيق بأهداف أخرى.

وتعمل أهداف التنمية المستدامة في روح الشراكة وبشكل عملي لاتخاذ الخيارات الصحيحة اليوم لتحسين الحياة - على نحو مستدام - من أجل الأجيال المستقبلية. وتوفر مبادئ توجيهية وغايات واضحة حتى تتبناها جميع الدول بما يتفق وأولوياتها والتحديات البيئية للعالم بوجه عام. إن أهداف التنمية المستدامة عبارة عن جدول أعمال شامل. فهي تعالج الأسباب الجذرية للفقر وتوحدنا معاً لنصنع تغييراً إيجابياً للبشر والكوكب. (برنامج الأمم المتحدة الإنمائي).



### الأهداف العالمية

الفكرة الرئيسية 2: إن إطار عمل المشروع يضع التفكير التصميمي في مستوى الطلاب الصغار في المدارس الابتدائية والإعدادية.

تُدمج الأفكار الرئيسية للمراحل في التفكير التصميمي في خمس خطوات أبسط بحيث يستطيع الأطفال إتباعها سواء دون الاعتماد على أحد أو تحت إشراف معلم.

#### إننا نشعر

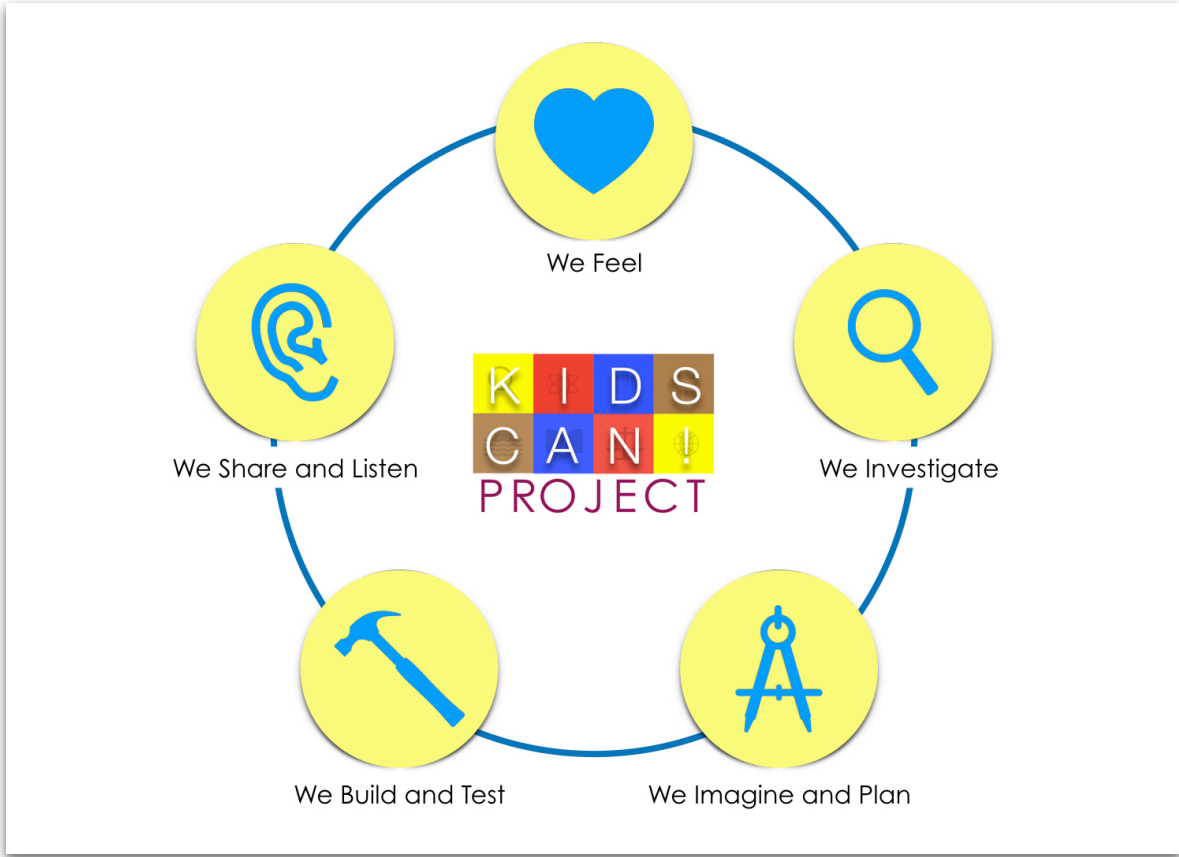
يُمنح الطلاب وقتًا للتعاطف أو للشعور بشخص ربما يعاني أو يواجه بعض المشكلات. ينظرون إلى احتياجات ومخاوف الشخص الذي يتعاطفون معه وكذلك المواقف الاجتماعية أو الشخصية التي يتعرضون لها.

#### إننا نتحري

يبحث الطلاب بشكل أعمق في المشكلة التي قد حددها. يتعرفون بوضوح على المشكلة وجذورها والظروف والعواقب المقترنة بها. يشرعون في السؤال: "كيف نستطيع..."

#### إننا نتخيل ونخطط

يضع الطلاب خطتهم لكيفية حل أو توفير حل للمشكلة. ويحددون أقصى عدد من الحلول قدر استطاعتهم. في النهاية، عليهم أن يختاروا الحل "الأفضل" من حيث الجدوى والفاعلية والكفاءة.



### إننا نبنّي ونختبر

يبنّي ويبتكر الطلاب النموذج الأولي للحل. يمكنهم استغلال الموارد والابتكار قدر الإمكان في بناء نموذجهم الأولي. يستطيع الطلاب السماح لبعضهم البعض باستخدام واختبار نموذجهم الأولي. كما يقوموا بالتقييم والعمل على تحسين نموذجهم الأولي بناءً على التعقيبات الواردة من المستخدمين الأوائل أو المختبرين.

### إننا نشارك ونستمع

يكون الطلاب مستعدين لإظهار حلهم علناً. يشاركون منتجهم والقصة وراءه. يستمعون إلى تعقيبات وتعليقات الآخرين حتى يقوموا بمزيد من التحسين لحلهم.

**الفكرة الرئيسية 3:** إن المشروع هو التعلم القائم على الشغف.

كما أنه مشروع يعترف بشغف الطلاب في ابتكار المنتجات. وسوف يعول الطلاب على شغفهم ومواهبهم ومهاراتهم (الفردية والجماعية) حيث يشاركون في ابتكار حلولاً للمشكلات التي يعملون على حلها.

**الفكرة الرئيسية 4:** يهدف المشروع إلى مساعدة الأطفال على ابتكار حلولاً مختلفة وحقيقية.

وتعتمد نوعية وطبيعة الحلول التي يستطيع الطلاب ابتكارها على طبيعة المشكلة التي يحدونها. ومن ثم، قد تشمل الحلول المحتملة على سبيل المثال لا الحصر:

- عمل أو ابتكار
- حملات إعلامية أو ترويجية
- دعوة إلى العمل من خلال الخدمات
- حب الخير

## مخطط / جدول المشروع

يجوز إنجاز المشروع في يوم واحد. كما يجوز عمل معسكر الابتكار على مدار أيام مختلفة حسب النشاط أو أهداف المعسكر.

وبغض النظر عن طول أو عدد الأيام المخصصة لمعسكر الابتكار، فإن المشروع يستلزم الجلسات أو المراحل التالية. يمكن تعديل طول كل جلسة أو مرحلة حسب احتياجات الطلاب.

الوقت التقديري	الموارد	الوصف	عنوان النشاط / الموضوع	الجلسة / المرحلة #
40 دقيقة	بطاقات تعريف أهداف التنمية المستدامة تطبيق أهداف التنمية المستدامة	في هذه الجلسة، يُعرّف الطلاب على أهداف التنمية المستدامة للأمم المتحدة والتي هي أساسًا صميم هذا المشروع. تعتبر أهداف التنمية المستدامة هي الأهداف المرجوة من هذه المشروعات بما تقدمه من أهمية اجتماعية وأساس لأعمال المشاركين.	اكتشاف أهداف التنمية المستدامة للأمم المتحدة	1
50 - 60 دقيقة	إطار عمل التفكير التصميمي للأطفال	في ورشة العمل هذه، يستكشف الطلاب إطار عمل التفكير التصميمي. وتهدف إلى جعل الطلاب يألفون هذه العملية حيث إنها إطار عمل محوري بالنسبة للمشروعات.	التعمق في إطار عمل التفكير التصميمي	2
50 - 60 دقيقة	ورقة عمل إننا نشعر ورقة عمل إننا نتحرى	في هذه المرحلة، يتبع الطلاب الخطوتين الأولى والثانية في إطار عمل التفكير التصميمي بمشروع الأطفال يستطيعون!	ابتكار المشروع المرحلة 1 (إننا نشعر ونتحرى)	3
50 - 60 دقيقة	ورقة عمل إننا نتخيل ونخطط	في هذه المرحلة، يتبع الطلاب الخطوة الثالثة في إطار عمل التفكير التصميمي بمشروع الأطفال يستطيعون!	ابتكار المشروع المرحلة 2 (إننا نتخيل ونخطط)	4

الوقت التقديري	الموارد	الوصف	عنوان النشاط / الموضوع	الجلسة / المرحلة #
50 - 60 دقيقة * ويعتمد أيضاً على الطلاب، قد تكون هناك حاجة إلى مزيد من الوقت.	المواد اللازمة لمشروعهم	في هذه المرحلة، يتبع الطلاب الخطوة الرابعة في إطار عمل التفكير التصميمي بمشروع الأطفال يستطيعون!	ابتكار المشروع المرحلة 3 (إننا نبني ونختبر)	5
يعتمد على طريقة العرض أو الإظهار أمام الجمهور	المشروع أو المنتج المنتهي	في هذه المرحلة، يقدم الطلاب منتجهم أو مشروعهم أمام جمهور أكبر. وهو ما يمكن عمله عن طريق عرض تقديمي للمشروع، أو عرض أو استعراض علني، أو عروض تقديمية خاصة أمام الأشخاص الأساسيين أصحاب القضايا المطروحة.	ابتكار المشروع المرحلة 4 (إننا نتشارك ونستمع)	6

فريق معسكر الابتكار

فيما يلي أعضاء الفريق وأدوار كل عضو:

المسؤوليات	وظائف الفريق
يقود عملية تخطيط المشروع يشرف على تنفيذ المشروع يقود عملية تقييم تنفيذ المشروع	رئيس المشروع
يكون مسؤولاً عن تقديم أهداف التنمية المستدامة للطلاب إدارة الجلسة المنعقدة عن أهداف التنمية المستدامة التأكد من تماشي المشروعات والأسباب مع أهداف التنمية المستدامة يقوم بدور مرشد لمجموعات المشروع	مرشد أهداف التنمية المستدامة
يكون مسؤولاً عن جلسة التفكير التصميمي يقوم بدور مرشد لمجموعات المشروع	مرشد التفكير التصميمي
يقوم بدور مرشد لمجموعات المشروع قد تعتمد مهمة إرشاد مجموعات المشروع على دراية المرشد. أ. مرشد الابتكار - يوجه عمل المجموعات في المشروعات التي ترتبط بالعلوم والتقنية والهندسة والرياضيات ب. مرشد الإعلام والترويج - يوجه عمل المجموعات في المشروعات الإعلامية والتوعوية والترويجية. ج. مرشد الخدمات - يوجه عمل المجموعات في القضايا الخدمية د. مرشد الخدمات - يوجه عمل المجموعات في القضايا المتعلقة بالأعمال الخيرية	مرشدو المشروع
يكون مسؤولاً عن الموقع والترويج والأمور اللوجيستية	رئيس الخدمات اللوجستية