

من فكرة إلى مشروع

ستة لقاءات يحدّد فيها طالبات وطلاب المرحلة الثانوية مشكلة حقيقية من حياة المدرسة. ويبنون لها حلًا بالعمل الجماعي وبمساعدة أدوات الذكاء الاصطناعي – ويعرضونه أمام لجنة مهنية.

ماذا نفعل في البرنامج

مسار واحد من ستّ مراحل. كل لقاء يدفع المشروع خطوة إلى الأمام.

03

تطوير أفكار للحل

- عصف ذهني موجّه
- استخدام أدوات الذكاء الاصطناعي
- لاقتراح حلول
- اختيار فكرة رائدة وفق الأثر وقابلية التنفيذ

02

بحث المشكلة وفهم المستخدمين

- رسم خريطة المتأثرين: طلاب، معلّمون وأهالي
- مقابلات محاكاة
- تحديد الأسباب الجذرية للمشكلة

01

تحديد المشكلات والتعرف على الريادة

- أمثلة على مشاريع تكنولوجية في التربية
- نقاش: ما الذي يعيقنا في التعلّم وفي حياة المدرسة
- تشكيل الفرق وصياغة تحدّي أولي

06

Pitch Day عرض المشاريع

- عرض المشاريع أمام لجنة مهنية
- أسئلة، نقاش وتغذية راجعة بناءة
- تكريم المشاريع البارزة

05

التحضير للعرض وللإقناع

- بناء قصة المشروع
- تصميم العرض التقديمي
- تدريبات وإرشاد للعرض أمام الجمهور

04

بناء نموذج أولي

- اختيار الصيغة: تطبيق، موقع، مسار أو حملة
- مخطّط انسيابي، شاشات نظام أو فيديو توضيحي
- تلقي التغذية الراجعة وتحسين النموذج

ماذا نأخذ من البرنامج

مهارات تُبنى على امتداد المسار كلّ – لا تُكتسب في حصّة واحدة.

يوم الذروة: Pitch Day

تجربة ختامية تحاكي عرض مشروع حقيقي. تعرض الفرق أمام لجنة مهنية وتلقّي تغذية راجعة بناءة. وتحظى المشاريع البارزة بالتكريم في أربع فئات:

الابتكار والإبداع

الأثر التربوي أو الاجتماعي

العمل الجماعي على امتداد المسار

عرض الفكرة وإيصال الرسالة

الإبداع والابتكار

التفكير الناقد وحلّ المشكلات

التنوّع الرقمي والاستخدام الواعي للذكاء الاصطناعي

العمل الجماعي وإدارة النزاعات

التنظيم الانفعالي والمثابرة (SEL)

عرض الأفكار والإقناع

وفي المحصّلة: كل فريق يخرج **بمشروع خاص به** – مشكلة جرى تحديدها، حلّ جرى بناؤه وعرضه. وتجربة حقيقية في الوقوف أمام جمهور.