طـــود
جمعية طود لتنمية الشباب

التقرير الختامي لمعسكر نواة

معسكر الابتكار الاجتماعي الصيفي

المقدمة

يأتي مشروع "**نواة - معسكر الابتكار الاجتماعي الصيفي**" ليجسّد أهداف الجمعية في **تمكين الشباب وإشراكهم في ابتكار حلول إبداعية تعزز الهوية**، وقد صُمّمت رحلته لتكون تجربة متكاملة تبدأ بـ **التعريف بالهوية وأبعادها المتنوعة**، ثم الانتقال إلى **توليد الأفكار المبتكرة وصقلها بالتدريب**، تليها مراحل **التجريب العملي والتطوير الإبداعي تحت إشراف الخبراء**، لتختتم بـ **عرض النماذج الابتكارية أمام لجنة من المحكّمين والمتخصصين**؛ ليصبح الشباب شركاء فاعلين في تعزيز الهوية إيجاد الحلول لمعالجة قضاياها عبر منتجات حيّة تنبض بروحهم وتوائم تطلعاتهم.

أهداف المشروع

١

تعزيز وعي الشباب بالهوية.

٢

تمكين الشباب من تطوير حلول ومنتجات مبتكرة تعكس الهوية.

٣

إكساب المشاركين مهارات الابتكار الاجتماعي وتصميم المنتجات.

٤

دعم تطوير منتجات مبتكرة في مجالات السياحة الثقافية، والبرامج الإثرائية، والمحتوى الإبداعي.

٥

بناء مجتمع متخصص يهتم بالمنتجات المبتكرة التي تعنى بالهوية ويعمل على تطويرها واستدامتها.

مراحل المشروع

مرحلة الإعداد

سعت الجمعية في هذه المرحلة على **تهيئة المشروع وإرساء أسسه التنظيمية** عبر بناء النماذج والوثائق المرجعية، والتخطيط الدقيق لمختلف عملياته وفق **أفضل الممارسات في إدارة المشاريع**، بما يضمن وضوح المسار وفاعلية التنفيذ. وقد تم التركيز على صياغة مرتكزات متينة تجمع بين **الإتقان التنظيمي والجاهزية الابتكارية** لانطلاقة معسكر "نواة".

مخرجات المرحلة :

١. خطة تنفيذية شاملة للمراحل والأنشطة.
٢. محتوى تدريبي محكم من قبل خبراء ومتخصصين.
٣. تنفيذ خطة تسويق واستقطاب للمشاركين.
٤. شراكات استراتيجية مع الجهات الداعمة والممكنة.
٥. الجدول الزمني للفعاليات والبرامج.

مرحلة التنفيذ

مرحلة التنفيذ - التأهيل

تركزت أنشطة هذه المرحلة على **إعداد المشاركين ورفع وعيهم بأبعاد الهوية**، مع تمكينهم من **أدوات الابتكار الاجتماعي** التي تساعدهم على تحويل الأفكار إلى حلول عملية، إضافة إلى **قياس مستوى فهمهم وتبنيهم لقضايا المشروع**، بما يضمن جاهزيتهم لخوض تجربة المعسكر بكفاءة وإبداع.

مخرجات المرحلة :

- قائمة المشاركين المؤهلين.
- جلسات تعليمية متخصصة حول الهوية والابتكار الاجتماعي.
- ورش عمل تفاعلية
- تجارب عملية للتحديات الإبداعية.
- أنشطة لبناء الفرق وتحفيز المشاركين.
- أفكار أولية لمنتجات نوعية تخدم الهوية.

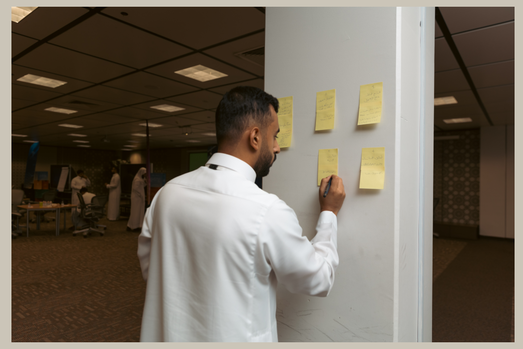
مرحلة التنفيذ - التصميم

بعد فرز المشاركين وترشيحهم استناداً إلى **التحديات المصغّرة والأفكار النوعية** التي قدّموها، جاءت هذه المرحلة لتكون **محطة التحويل**؛ حيث انتقلت الأفكار من طور التصوّر النظري إلى **نماذج أولية قابلة للتطبيق**، وذلك من خلال الاعتماد على آليات ومنهجيات معتمدة في مجال الابتكار الاجتماعي، بما يضمن واقعية الحلول وقابليتها للتنفيذ.

مخرجات المرحلة:

- برنامج تدريبي مكثف في تصميم المنتجات.
- جلسات استشارية فردية وجماعية لتطوير المنتجات.
- نماذج أولية للأفكار النوعية تضمنت: تحديد الفئة المستهدفة، صياغة المشكلة، تصميم المنتج، وبناء نموذج عمل مبسط.

مرحلة التنفيذ - الاختبار والتجريب الميداني



تركزت هذه المرحلة على **تجربة المنتجات المؤهلة على أرض الواقع**، وقياس مدى **قدرتها على حل المشكلة وملاءمتها للفئة المستهدفة**، إضافة إلى **التواصل المباشر مع المستفيدين** للتعرّف على تطلعاتهم واحتياجاتهم، بما يسهم في تحسين النماذج وتطويرها لتكون أكثر فاعلية واستجابة للواقع.

مخرجات المرحلة الحالية:

- المنتجات المؤهلة للتجربة الميدانية (16 منتجًا).
- تدريب الفرق على آليات اختبار المنتج.
- استشارات متخصصة لتحسين النماذج.
- مقابلات واختبارات مع الفئات المستهدفة والتحقق من القيمة المضافة.

مرحلة التنفيذ - عرض المنتج والتحكيم

جاءت هذه المرحلة لتأهيل المشاركين على **التعبير عن منتجاتهم وتسويقها بفاعلية**، بما يعكس مدى **تبنّيهم لقضايا المشروع وفهمهم لأبعاده**.بما يتيح ويهيئ استعراض منتجاتهم الابتكارية أمام الداعمين والممولين، في تجربة تحاكي الواقع العملي وتؤهلهم للانتقال إلى بيئة التنفيذ الفعلي. كما خضعت المشاريع إلى **تحكيم وتقييم دقيق من قبل خبراء مختصين في مجالي الهوية والابتكار الاجتماعي**، وفق المعايير التالية : جودة الابتكار - ارتباط المنتج بالهوية - جدوى التطبيق والاستدامة - الأثر الاجتماعي - شخصية المشارك .

مخرجات المرحلة:

- مشاركون مؤهلون للتعبير والتسويق لمشاريعهم.
- عروض تقديمية للمنتجات الابتكارية أمام الداعمين والممولين.
- تقييم المشاريع وفق معايير الابتكار والهوية.
- توصيات لتطوير وتحسين المنتجات.
- تحديد المشاريع الأكثر جاهزية للانطلاق.

الحفل الختامي

اختتمت الجمعية هذا المشروع في حفل بهيج كان فرسانه المشاركين استعرضوا فيها منتجاتهم ومشاريعهم، وقد تم تكريمهم على تفاعلهم في المشروع، كما حضر الحفل العديد من الخبراء والمهتمين في مجال الابتكار والهوية.

تكريم الفائزين

المركز	اسم المنتج	الوصف	أسماء الأعضاء
1	بيارق	لعبة رقمية تفاعلية موجهة للشباب (16-25 سنة) تقدم أسئلة وتحديات ترفيهية لرفع الوعي بالهوية ودعم المحتوى المحلي، مع نموذج اشتراك شهري وسنوي.	خالد طلال ناصر - سعود منصور آل عامر
2	الجواز الثقافي	منتج تفاعلي على شكل جواز سياحي يحفّز الزوار على استكشاف الوجهات الثقافية الأقل شهرة من خلال جمع الأختام والمكافآت لتعزيز التجارب الثقافية المستدامة.	بكر شاهر الدبيك
3	رِتاق	هو تطبيق ذكي لإدارة المهام اليومية يهدف إلى تعزيز هوية الطالب من خلال ربط أولوياته الشخصية بأهدافه الرقمية، مما يقلل التشتت ويزيد من الإنتاجية بشكل يعكس هويته الفريدة.	عمر حمد محمد - خالد مصطفى الغيلان
4	استنارة	هي منصة تقنية تساعد طلاب وخريجي التخصصات التقنية في ربط هويتهم الرقمية بشخصيتهم المهنية، وتوجيههم نحو مسار مستقبلي واضح يعزز فهمهم لهويتهم التقنية.	عبدالعزيز بن فهد أبانمي - مازن بن بسام أبانمي - ناصر بن فهد أبانمي
5	أبعاد	منصة رقمية تفاعلية تساعد حديثي التخرج والباحثين عن عمل على اكتشاف أبعاد هويتهم الشخصية والمهنية وربطها باحتياجات السوق عبر اختبارات وتحليلات بصرية وخطط تطوير مهنية.	غيث بن صفوان الطه

المنتجات المتأهل

اسم المنتج	الوصف	أسماء الأعضاء
وجهة	خدمة رقمية تعتمد على الذكاء الاصطناعي لتخصيص جداول سياحية ثقافية بناءً على تفضيلات المستخدم، لدعم السياحة الثقافية ورفع الوعي بالتراث.	سامي ممدوح العُقَيل - فيصل عبدالله العنزي
ولدت لأصبح	برنامج تمكيني للأيتام الجامعيين يهدف لتعزيز الثقة بالنفس والاندماج المجتمعي والتعبير عن الذات من خلال دورات وورش تعليمية تركز على الجانب النفسي والاجتماعي.	إبراهيم محمد النجدي
عريب	منصة تعليمية لإعادة تدريس المقررات الجامعية باللغة العربية بجودة عالية، مع ربط المصطلحات بالإنجليزية ومواءمتها مع المناهج الجامعية لتعزيز حضور اللغة العربية في التعليم.	عبدالعزيز بن فرج المسعودي - عبدالرحمن بن أسامة الخميس
أنلس	منصة تعليمية على شكل لعبة تفاعلية تعرف الطلاب بالهوية العلمية لعلماء التاريخ، وتربطها بالتخصصات الحديثة، مع إبراز دور العلماء السعوديين المعاصرين.	محمد بن متعب القحطاني
أنتمي	بطاقات تعليمية تفاعلية للأطفال المغتربين لتعزيز ارتباطهم باللغة العربية والقيم الإسلامية من خلال التعلم الممتع والتفاعل العائلي بعيداً عن الشاشات.	معاذ بن خيري الريفي - الحسن بن حمود الحميدي - أمين محمد الهلال
جذوري	لعبة تعليمية تفاعلية تستهدف أبناء المبتعثين في الخارج لتعزيز ارتباطهم باللغة والهوية عبر جولات تعليمية تجمع بين اللعب والتعلم.	وليد محمد الغمري - يوسف عبدالرحمن السهماني

مرحلة الاحتضان

اسم المنتج	المرحلة الحالية
بيارق	تعمل الجمعية حاليًا على دراسة هذه المنتج لبحث آلية تبنّيها وتطبيقها فعليًا بما يضمن الاستفادة منها على أرض الواقع وتحقيق الأثر المستهدف.
ولدت لأصبح	تعمل الان الجمعية على إعداد الملف التسويقي بتعاون مع أعضاء الفريق لعرضه على مؤسسات رعاية الأيتام.
رِتاق	تبحث الجمعية مع فريق العمل عن جهة تدعم تطبيق النموذج الاولي للمنتج.
انتمي	تعمل الجمعية مع فريق العمل على تطوير وتجويد فكرة المنتج لعرضه على الجمعيات المختصة بالطفولة.
وجهة	ابدت غرفة الرياض إهتمام مبدئي بالمشروع وجاري مساعدتهم في الانضمام او عقد اتفاقية وإطلاق المنتج.

الإحصائيات

300+
مسجل في المعسكر

100+
مشارك مقبول

24
ساعة تدريبية

24
ساعة استشارية فردية

16
منتجًا مجرّبًا ميدانيًا

11
منتجًا ناضجًا قابلاً للتنفيذ

6
ورش عمل حضورية

6
شراكات مميزة

3
محكمين متخصصين

نسبة الرضا عن المشروع:

91.6%

نسبة التحسن في المهارات:

68%

الرعاة والشركاء

أوقاف الضحيان
Alduhian Endowments

جامعة الملك سعود
King Saud University

الراجحي الإنسانية
ALRAJHI HUMANITARIAN

المجلس التخصصي للجمعيات الشبابية
Specialized Council for Youth NGOs

1995 - 1416
Al-Motaqadimah Schools Company
شركة المدارس المتقدمة
جيل ينتج المعرفة

الأثر العام للمشروع

أحدث المشروع أثرًا ملموسًا في تمكين الشباب من تحويل أفكارهم إلى منتجات قابلة للتنفيذ، وعزز ارتباطهم بالهوية من خلال تجارب عملية مباشرة.

رفع مستوى الوعي بالهوية بأساليب حديثة

تمكين الشباب من اختبار منتجاتهم في بيئة حقيقية

تعزيز ثقة المشاركين بقدرتهم على تطوير حلول قابلة للاستدامة

المنتجات الإثرائية

مقالات إثرائية لتوسيع مدارك المشاركين يتم ارسالها أثناء المعسكر

ملف المشارك لتعرف على البرنامج وتفاصيله

الدروس المستفادة

١. **من جانب التدريب:** ضرورة زيادة الجانب العملي وتقليل الطرح النظري، مع توضيح النماذج والأدوات منذ البداية.

٢. **من جانب المكان:** ثبات مقر واحد للمعسكر يسهل على المشاركين ويزيد من انتظام حضورهم.

٣. **من جانب التنظيم:** أهمية وجود متابعة مباشرة لكل فريق عبر مدرب أو مشرف، مع استخدام أدوات رقمية لتوضيح التقدم.

٤. **من جانب التسويق:** الحاجة إلى توسيع نطاق التسويق للمعسكر ليصل إلى عدد أكبر من الشباب المبدع.

٥. **من جانب التجربة العامة:** التجربة أكدت قيمة بناء العلاقات وتبادل الخبرات بين المشاركين كأحد أبرز مكاسب المعسكر.

الخاتمة

يشكل "**نواة - معسكر الابتكار الاجتماعي الصيفي**" نموذجًا عمليًا لتمكين الشباب من تطوير منتجات مبتكرة تعكس الهوية وتخدم المجتمع، مما يسهم في بناء جيل مبدع قادر على الإسهام الفعّال في مسيرة التنمية.

الإطار المنطقي

المستوى	الوصف	مؤشرات قياس النجاح	وسائل التحقق	الافتراضات/المخاطر
الهدف العام	تعزيز الهوية لدى الشباب عبر منتجات مبتكرة قابلة للتنفيذ.	- 90%+ من المشاركين ازداد وعيهم بالهوية. - ظهور مشاريع ناضجة قابلة للاستمرار.	- استبانات قبل/بعد. - التقارير الختامية.	استمرار اهتمام الشباب بالهوية، وتوافر الدعم المجتمعي.
الهدف الخاص	تمكين الشباب من انتاج ١٠ منتجات معززة للهوية قابلة للتنفيذ ومستدامة.	- ٣٥ مشاركًا في المعسكر التدريبي. - ١٦ مشروعًا في التجريب الميداني. - ١١ مشاريع في العرض النهائي.	- قوائم المشاركين. - تقارير التدريب والتحكيم.	التزام المشاركين، جاهزية الشركاء.
المخرجات	- ١٠٠ مرشح. - ٨٩ متأهل. - ١١ منتج ناضج. - مادة تعليمية من أربع مراحل. - ٣ مقالات إثرائية. - دليل مشارك.	- عدد الورش والجلسات. - عدد النماذج الأولية. - نسبة رضا المشاركين (91.6%).	- الصور والتقارير. - محاضر التحكيم.	استقرار اللوجستيات، توفر الموارد.
الأنشطة	- ٦ ورش عمل . - ٤ مهام أدائيّة. - حفل ختامي وتكريم الفائزيم والشركاء. - ٢٤ ساعة تدريبية. - ٢٤ ساعة استشارية.	- تنفيذ كل نشاط في وقته.	- الجداول الزمنية. - تقارير اللجان.	لا تأخير في التمويل أو انسحاب جهات داعمة.