تحدي المبتكرين المؤثرين

ابتكار عالمنا

WORLD SCOUTING

بالشراكة مع:

، (هي شركة عالمية للاستشارات الإدارية، والخدمات المهنية؛ حيث"Accenture" تتعاون شركة أكسنتشر توفر خدمات استشارية واستراتيجية ورقمية وتقنية وخدمات) والمنظمة العالمية للحركة الكشفية؛ ومبادرة ،"ScoutPass" لتعزيز فرص التعلم الرقمي للكشافين حول العالم. يشمل التعاون شارة "الكشافة من أجل أهداف التنمية المستدامة"، و"تحدي المبتكرين المؤثرين"، والمخيمين الكشفيين العالميين على الهواء، وعبر الإنترنت: جوتا، وجوتي.

© المكتب الكشفي العالمي.
يناير 2025

المكتب الكشفي العالمي،
مركز الدعم العالمي،
كوالالمبور،

الجناح 3 ، الطابق 17،
منارة سنترال فيستا،
جالان سلطان عبد الصمد 150،
بريكفيلدس
كوالالمبور، ماليزيا 50470.

رقم تليفون.: 60+ 3 2276 9000
رقم فاكس: 60+ 3 2276 9089

worldbureau@scout.org
scout.org

يُسمح بإعادة النسخ للجمعيات الكشفية الوطنية الأعضاء في المنظمة العالمية للحركة الكشفية.

يجب ذكر المصدر؛ حيث إن حقوق الطبع محفوظة.

تحدي المبتكرين المؤثرين

ابتكار عالمنا

يكتسب الشباب المهارات اللازمة لتطوير مشاريع عمل مستدامة، تعالج القضايا الاجتماعية والثقافية والاقتصادية، بينما يطورون استراتيجيات للتساؤل وحل المشكلات والابتكار في مجتمعاتهم.

المحتويات

تحدي المبتكرين المؤثرين	3
مقدمة	6
أهداف التعلم	9
الأنشطة	17
1. مرحلة المشكلة : اكتشاف وتحديد القضية التي سيتم التركيز عليها.	19
2. الأفكار: كثيرة قدر الإمكان ومبدعة قدر المستطاع!	24
3. مرحلة الحل: اختيار الحل وتطويره.	28
4. مرحلة التخطيط: وضع خطة عمل	32
5. مرحلة التنفيذ: تنفيذ مشروع تجريبي في المجتمع	36
6. الأفكار	37
7. الهوية البصرية لتحدي المبتكرين المؤثرين.	40

مقدمة

لماذا تحدي المبتكرين المؤثرين؟

يهدف التحدي إلى تزويد جيل من الشباب بمهارات الابتكار والحل الإبداعيللمشكلات مدى الحياة، لتمكينهم من اتخاذ إجراءات هادفة لحل المشكلات التي تواجه الأشخاص والكوكب في مجتمعاتهم، مستندين إلى الطموح، وقيم أهداف التنمية المستدامة.

من خلال هذا التحدي، نهدف إلى منح الشباب مجموعة الأدوات اللازمة؛ ليكونوا مواطنين فاعلين في مجتمعاتهم من خلال ابتكار حلول للتحديات المجتمعية باستخدام تقنيات التفكير التصميمي.

سوف يكتسب الكشافون المهارات اللازمة للتفوق في حياتهم كمبتكرين وصانعي تغيير في عالم متغير، وغير مؤكد، ومعقد، وغامض . من خلال تطوير قدرات الحل الإبداعي للمشكلات، سوف يطور الكشافون مهارات شاملة، يمكن تطبيقها لتحقيق الأهداف الشخصية، والأهداف المهنية، والعمل من أجل الاستدامة.

التعلم من خلال الابتكار يعني تطوير مجموعة من الكفاءات المعرفية والسلوكية والاجتماعية والوجدانية. المبتكرون يمتلكون مهارات قوية في التفكير الإبداعي، وحل المشكلات، والتواصل، وريادة الأعمال، فهم يتسمون بالمرونة، والقدرة علي التكيف، كما أنهم متعاونون، ومتفاهمون، ولديهم هدف أخلاقي قوي، لذا يهتمون حقًا بمجتمعاتهم، ويمكنهم كذلك التأمل، والتكيف، والتفكير بشكل نقدي،

باختصار، يمتلك المبتكرون مهارات الحياة التي تمكنهم من إحداث تغييرات تحويلية ومستدامة في مستقبلهم ومستقبل مجتمعاتهم، ولديهم الرؤية لجعل العالم مكانًا أفضل، والأدوات والوسائل لتحقيق ذلك، وهم يعملون مع مجتمعاتهم لجعلها أكثر سعادة، وأخضرارًا، وازدهارًا للجميع.

شارات المبتكرين المؤثرين تعطي الكشافين لمحة عن شعورهم باستخدام الابتكار لتغيير العالم من حولهم، من خلال اكتشاف المشاكل، وتوليد الأفكار، واختبارها، وتطويرها، وتحويلها إلى مشاريع مجتمعية.

لمن هذا التحدي؟

تم تصميم هذا التحدي لجميع الفتية والشباب، الذين تتراوح أعمارهم بين سبع سنوات وما فوق، والذين يرغبون في تعلم مهارات الحل الإبداعي للمشكلات؛ لتغيير العالم، وقد يكون التغيير أو التدخل صغيرًا ومحليًا، لكن المعرفة المكتسبة، والتأثير الناتج قد ينمو ليؤثر بشكل إيجابي في العديد من أنواع الحياة.

كيف يعمل؟

يساعد التحدي الكشافين، على تطوير الكفاءات اللازمة للتفوق في عالم متغير ومعقد، من خلال التعلم عبر الحل الإبداعي للمشكلات. يتبع نفس نظرية التغيير الأساسية مثل تحديات مهارات الحياة الأخرى:

حدد رؤيتك - أن تكون واعيًا بقدراتك ومعرفتك وقيمك واهتماماتك، بالإضافة إلى احتياجات مجتمعك.

كن مُمكِّنًا - من خلال اكتساب الكفاءات اللازمة لحياتك؛ لتكون شخصًا مبتكرًا وقادرا على حل المشكلات بشكل إبداعي.

قم بتمكين الآخرين - من خلال إشراك المجتمع في تصميم حلول للقضايا المجتمعية الرئيسية بشكل إبداعي.

ما تحدي المبتكرين المؤثرين؟

تم تطوير تحدي المبتكرين المؤثرين من خلال شراكة بين المنظمة العالمية للحركة الكشفية ومبادرة "أضخم درس عالمي"، (هو درس على مستوى العالم؛ لتعريف الفتية والشباب بأهداف التنمية المستدامة في كل أرجاء المعمورة، وتوحيدهم في العمل؛ لتحقيق سبعة عشر هدفًا عالميًا بحلول عام 2030) . تم تصميم هذا التحدي التعليمي للفتية والشباب؛لتمكينهم من حل القضايا المجتمعية، خاصة تلك التي تم تحديدها من خلال أهداف التنمية المستدامة وبالتزامن معها.. سوف يقوم الكشافون بتحديد المشاكل المحلية، ثم تطوير مشاريع مجتمعية لحلها، باستخدام تقنيات التفكير التصميمي،

وسيطور الشباب مشاريع مستدامة تعالج التحديات الاجتماعية والثقافية والاقتصادية، بينما يطورون استراتيجيات للتساؤل وحل المشكلات والابتكار في مجتمعاتهم.

عملية التعلم لتحدي المبتكرين المؤثرين

لقد قمنا بتقسيم عملية حل المشكلات بشكل إبداعي إلى ست مراحل مختلفة. تستند هذه المراحل إلى تقنية التفكير التصميمي، وهي عملية جيدة لحل المشكلات، يستخدمها "المصممون" عالميًا للابتكار في الأعمال والسياسات، ومن أجل هذا التحدي، تم توفيق لغة وعملية التفكير التصميمي؛ لجعلها أكثر سهولة للكشافين.

تتطلب كل مرحلة مهارات وفكرا مختلفين؛ لذلك، في كل مرحلة، يجب على الكشافين تبني شخصية مختلفة.

1 عليك بإعداد خ

ماذا: خطط لمشروعك المجتمعي بالكامل لجعله واقعًا. ضع في اعتبارك المخاطر و

كيف: كن مستعدا! فكر بشكل استباقي وخطط خطواتك نحو النجاح اجمع المواد الخاصة بك واختر أدواتك. تواصل بشكل فعال حتى يكون الجميع مستعدًا.

اتخذ خطوات

ماذا: انقل مشروعك إلي المجتمع وقم بتجربته ميدانياً. اختبر مشروعك، أو جزءًا منه، في العالم الحقيقي وتعلم قدر الإمكان خلال هذه العملية

كيف: كون فريقًا. اعملوا معًا، وادعموا بعضكم البعض، ولا تقلقوا إذا سارت الأمور بشكل خاطئ. لا يوجد اسمه فشل إذا تعلمت من تجاربك

!

تأمل، وتعلم، وتفاعل

ماذا: خذ خطوة إلى الخلف. فكِّر فيما سار بشكل جيد، وما كان صعبًا، وكيف تشعر – وذلك لتتعلم من التجربة

كيف: كن أمينًا وصادقًا! كيف تشعر. تذكر اللحظات الجيدة والسيئة. ما الذي سار بشكل جيد؟ ما الذي كان يمكن أن يكون أفضل؟ هل تريد الاستمرار في المشروع؟ ماذا تعلمت؟

1 اكتشاف المشاكل

ماذا: استخدم التعاطف، والتفكير، والبحث، والاستقصاء؛ لاستكشاف والتعرف على المشاكل المحلية في مجتمعك. بعد ذلك، قم بتحديد بيان واضح للمشكلة.

كيف: كن مفكرًا، حساساً، لطيفاً وملتزما أخلاقياً. فكّر كيف تجعلك الأشياء تشعر، وكذلك كيف يشعرالآخرون. كن شغوفًا. اطرح أسئلة واستمع للآخرين، لكي ترى العالم من وجهة نظرهم. إذا كنت مهتما، تعمق أكثر لتتعلم المزيد.

توليد أفكار

ماذا: استخدم مهارات التفكير الإبداعي الحقيقية، دون أي حدود! ابتكر أكبر عدد من الأفكار الجريئة لحلمشكلتك.

كيف: كن مبدعا ومنفتحًا ومتحررا، واستمتع، وفكّر بشكل واسع الأفق- وانطلق بلا حدود. لا تخف من قول أي شيء مهما كان سخيفًا، أو غير واقعي. هذا هو بيت القصيد! الأمر كله يتعلق باستخدام الخيال والابتكار؛ للعثور على طرق جديدة للقيام بالأشياء التي قد تحدث فرقا كبيرا

.

اختبر الحلول المحتملة

ماذا: انتقل من الإبداع المتحرر إلى التفكير النقدي. اختبر افضل أفكارك، وقم بتحسينها وتطويرها للتوصل إلى حل قابل للتنفيذ ذي جدوي. جرب الأشياء وتعلم من الآخرين؛ لاكتشاف المشكلات والاستمرار في التحسين.

كيف: كن ناقدا دقيقًا وشاملاً مثل المحقق. إذا واجهت مشكلات فهذا أمر جيد؛ لأنها ستساعدك على التحسين. لا تستسلم، وإذا لزم الأمر، عليك بالعودة إلى المرحلة الأولى لتتعلم المزيد، أو إلى المرحلة الثانية لابتكار المزيد من الأفكار.

واصل السعي بناءً على النتيجة.

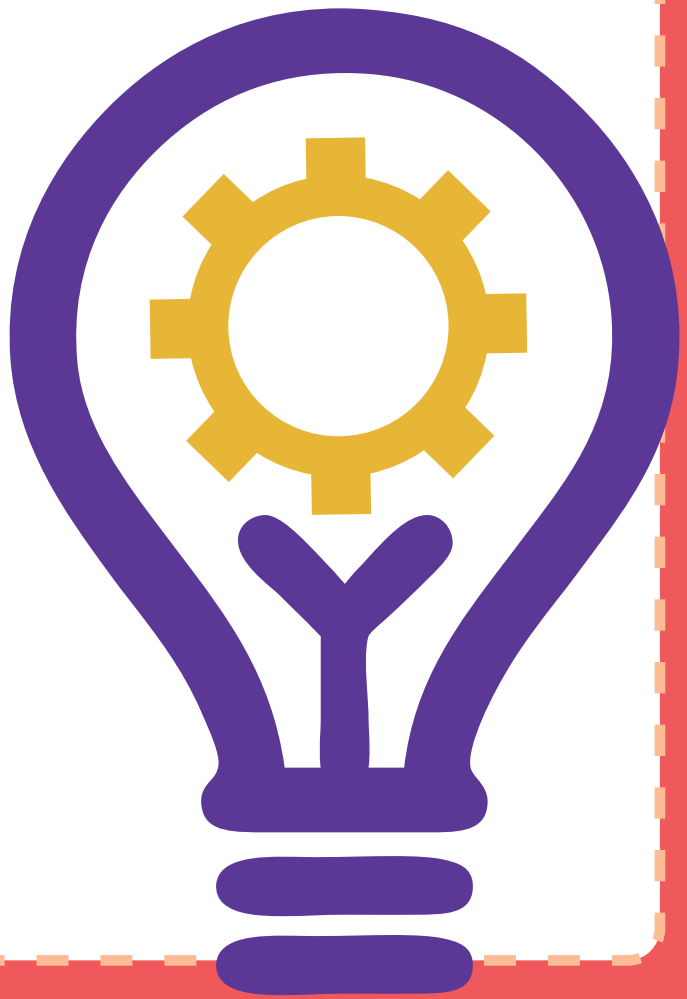
من المهم أن تتذكر أن هذه عملية غير خطية. بينما يطوّرالكشافون مشاريعهم المجتمعية، قد تواجههم أسئلة أو مشكلات. هذاشيء جيد! هذه هي الطريقة التي سوف يحسنون بهامشروعهم. يمكنك دائمًا العودة إلى مرحلة سابقة للتعمق أكثر وحل مشاكلك. هذا هو جوهر التفكير التصميمي.

تذكر: الشيء الأهم هو أنهم يتعلمون خلال العملية. قد لا ينجح المشروع، لكن لا بأس بذلك! كما يقول المثل: تتعلم من الفشل أكثر مما تتعلم من النجاح.

يوضح هذا المخطط مبدأ عملية غير مرتبة وغير خطية.

Noise / Uncertainty / Patterns / Insights

Clarity / Focus



Research & Synthesis

Concept / Prototype

Design

عملية "تصميم الخط المتعرج" لدامين نيومان thedesignsquiggle.com

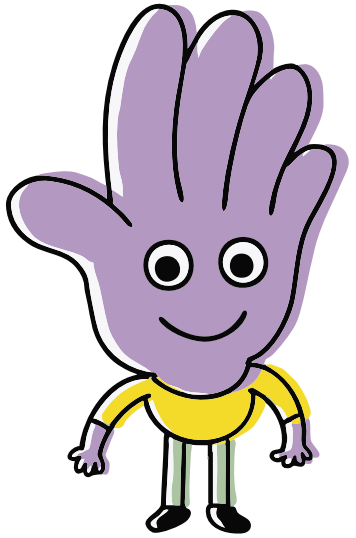
المشكلة طرح الأفكار الحل التخطيط التنفيذ.

أهداف التعلم

تطوير الكفاءات من خلال التحدي

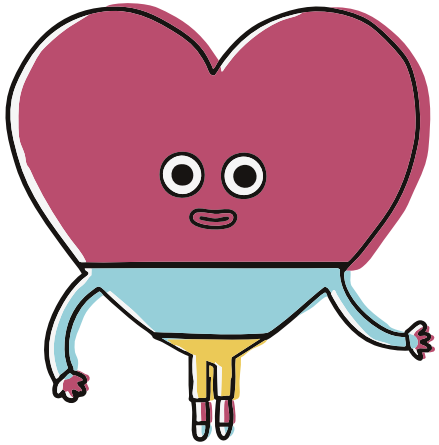
سوف يساعد التحدي الفتية والشباب على تطوير مجموعة شاملة من الكفاءات التي يطلق عليها "وكالة الطلاب"؛ وفقًا لمنظمة التعاون والتنمية الاقتصادية لعام 2030.

يُعرَّف مصطلح "وكالة الطلاب" بأنه القدرة على تحديد هدف، والتأمل والتفكير، والتصرف بمسئولية لإحداث التغيير، وهي تستند إلى الإيمان بأن الفتية والشباب لديهم القدرة و الإرادة على التأثير الإيجابي في حياتهم الخاصة والعالم من حولهم.



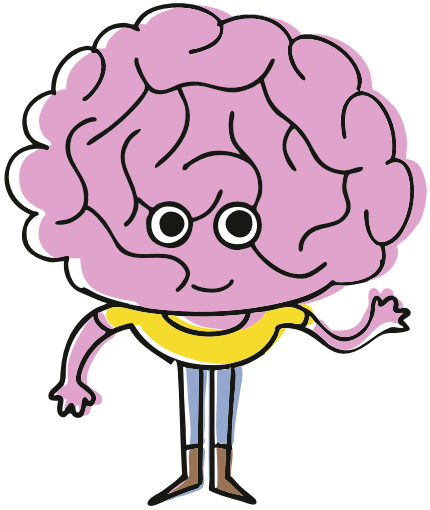
الجانب السلوكي - اليد.

زيادة القيادة، القدرة على التعاون وترسيخ العادات المستدامة.



الجانب الاجتماعي-العاطفي - القلب:

المرونة والاهتمام بالآخرين والمجتمع.



القدرة المعرفية - العقل:

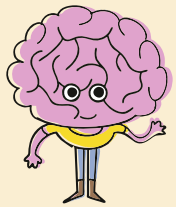
المعرفة العملية للابتكار والتخطيط لمشروع مجتمعي، والشعور بالهدف لإحداث فرق في المجتمع.

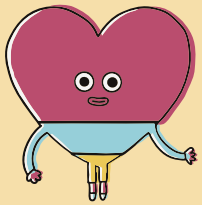
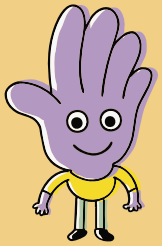
المبتكرون المؤثرون (ريادة الأعمال) أهداف التعلم.

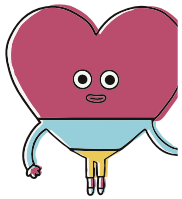
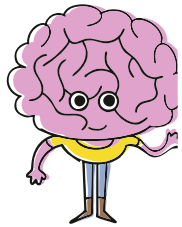
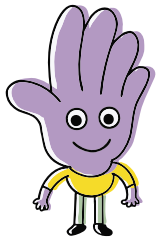
ابتكارعالمنا

يكتسب الفتية والشباب كفاءات لتطوير مشاريع مستدامة، مما يساعدهم على مواجهة التحديات الاجتماعية والثقافية والاقتصادية، بينما يطورون استراتيجيات للتساؤل، وحل المشكلات والابتكار في مجتمعاتهم.

	الأعمار		
	15 فما فوق	14 - 11	7 إلي 10
الجانب الإدراكي والمعرفي العقل.	**التغيير.** أستطيع مساعدة الآخرين لإحداث التغيير. أستطيع إدارة عملية التغيير. أعرف كيف يمكن للاستراتيجية أن تخلق التغيير. أستطيع تحديد وإزالة المعوقات التي تحول دون التغيير. **الحلول** يمكنني إيجاد حلول مع الأخذ بعين الاعتبار احتياجات الآخرين. أفهم فوائد استراتيجيات إدارة الصراع وكيفية التركيز على إيجاد الحلول. **الخطة** أعرف مبادئ التخطيط المستدام. أعرف كيفية وضع خطة استراتيجية. **الأمور المالية.** أعرف كيف تعمل الشركات من أجل الربح ومسئولياتها الاجتماعية والبيئية. أعلم أن القرارات المالية التي أتخذها أنا والآخرون تؤثر في حياتي والمجتمع بشكل أوسع. أفهم العلاقة بين التوظيف والنمو الاقتصادي.	**التغيير.** أعرف كيف يمكنني إحداث تغيير. أعرف ما يتطلبه إحداث التغيير. أعرف كيف يمكن أن تبدو بعض العوائق أمام التغيير. **الحلول** يمكنني الاختيار بين حلول مختلفة. يمكنني فهم عواقب الحلول التي أقترحها. **الخطة** يمكنني التحقق من الخطة وتقييمها. أفهم لماذا يعد التخطيط والتقييم مهمين لمستقبلنا المستدام. **الأمور المالية.** أفهم معايير الاقتصاد المعقولة و ما لا يتم تضمينه فيها. أفهم كيفية موازنة الدخل المالي والنفقات.	**التغيير.** أفهم ماذا يعني التغيير. أعرف متى يكون التغيير ضروريًا. **الحلول** أرى طرقًا مختلفة لإيجاد الحلول. **الخطة** أفهم كيف يمكنني وضع خطة واتباعها. **المال/ الأمور المالية** أفهم كيفية إدارة الأموال التي أملكها.



الخيار. أشعر بالمسئولية تجاه التأثير البيئي والاجتماعي لخياراتي. لدي رؤية لمستقبل عادل ومستدام، وأشجع المجتمعات على اتخاذ قرارات أفضل. أعمل بناءً على الكفاءات والسياقات وأضع الاحتياجات في سياقها. **التغيير.** أتوقع عواقب التغييرات التي أقترحها على التأثير البيئي والاجتماعي. أستطيع قيادة المجتمعات نحو التغيير وفقًا لرؤية تستهدف مستقبل عادل ومستدام.	**الخيار.** أنا أفهم التأثيرات التي تحدثها اختياراتي. أتخذ خيارات تترك تأثيرًا إيجابيًا في المجتمعات المحيطة بي. **التغيير.** أفهم تأثيرات التغيير الذى أقترحه. أقترح تغييرات تترك تأثيرًا إيجابيًا على المجتمعات المحيطة بي.	**الخيار.** أنا مخول لتحديد الخيارات. **التغيير.** أنا قادر على إحداث التغيير.	**الجانب الاجتماعي-الوجداني** **القلب.** 
الإجراءات/ الخطة أتفوق في الابتكار وتطوير مشاريع عمل مستدامة للاستجابة لاحتياجات مجتمعي (من خلال التفكير المنهجي والتصميمي). **العمل** أشارك في إنشاء مجتمع دامج وآمن ومرن ومستدام. أستغل فرص التعلم لتعزيز نقاط قوتي ومعالجة نقاط ضعفي. يمكنني إدراك متى يجب تعديل أسلوبي القيادي للتأثير في الآخرين أو دعمهم. **التقييم** أقوم بعرض الفرص والحلول والمشاريع للاستدامة، والحد من المخاطر، وأخطط لها وأقوم بتنفيذها وتقييمها. يمكنني تقييم نتائج قيادتي، مع أخذ الملاحظات التي أتلقاها من الآخرين في الاعتبار.	**الخطة / الإجراءات** أخطط لأفعالي وحلولي بحيث تكون مستدامة للمستقبل. **العمل** يمكنني تحويل فكرتي إلى فعل مع الآخرين مستفيدًا من نقاط قوتنا. يمكنني قيادة الآخرين نحو العمل. **المراجعة / التقييم** أُقيّم نتائج أفعالي. يمكنني تقييم نتائج قيادتي.	**الخطة** أرى المشكلات والأفكار التي يمكنني حلها. **العمل** أنا قادر على تجربة القيادة. **المراجعة** يمكنني التأمل فيما سار علي ما يرام وما لم يسر علي ما يرام.	**الجوانب السلوكية** **اليد.** 

	تحمل المسئولية.	التخفيف من التوترات.	خلق قيمة جديدة.
 الجانب الاجتماعي- الوجداني (الإحساس، القلب) أنا أهتم بالأشخاص والكوكب، وأتمتع بالمرونة.	عقلية الفكر الإيجابي: الشعور بأنني قادر ويجب عليّ تحديد المشكلات الاجتماعية والبيئية ومحاولة حلها.	الثقة/المرونة في مواجهة النتائج غير المؤكدة والتحديات غير المتوقعة.	ربط فهم القضايا المحلية والعالمية بالمشاعر الشخصية – "هذا يجعلني حزينًا، أريد تغييره" / "هذا يجعلني سعيدًا، أريد زيادته".
 (الجانب المعرفي (التفكير، العقل أعرف كيف أحل المشكلات الاجتماعية والبيئية بطريقة إبداعية.	عقلية الفكر الإيجابي: المعرفة بكيفية تحديد المشكلة وتوضيحها، وتوليد الحلول، وتنقيحها، والتخطيط لاتخاذ الإجراءات.	معرفة كيفية حل المشكلات غير المتوقعة. معرفة كيفية حل الخلافات. - أساليب مهارات التواصل مثل التصويت لإيجاد طريقة ديمقراطية للمضي قدمًا.	معرفة كيفية تعلم أكبر قدر ممكن عن المشكلة. - البحث، المقابلة، الاستطلاع معرفة كيفية التفكير بشكل إبداعي. شروط الإبداع وأساليب العصف الذهني
 الجانب السلوكي (التصرف، اليد) أنا أُصنع فرقًا في مجتمعي بشكل فعّال.	إظهار القيادة، ومساعدة وتشجيع الآخرين، والاستمرار في التعرف على المشكلات ومحاولة حلها.	العمل بشكل تعاوني، وحل الخلافات، وإظهار القيادة.	اكتشاف المشكلات التي تحتاج إلى حل والفرص لإحداث فرق.

إطار تقييم حدود أعباء العمل.

مؤشرات البحث

في حزمة التحدي هذه، قمنا بتضمين بعض "مؤشرات البحث" لمساعدة الميسَّرين على التعرف على لحظات حدوث التعلم. مؤشر البحث هو جملة تعبيرية واضحة تصف سلوكا أو استراتيجية، أو نتيجة أو منتجًا، أو إجراءً تعليميًا أو تعلُّميا يمكن ملاحظته. يبحث المراقبون عن "المؤشرات" عند زيارة الفصل الدراسي أو فحص أعمال الطلاب. (ASCD، 2013).

كيفيه الحصول على الشارة

للحصول على الشارة، سيحدد الكشافون مشكلة في مجتمعهم، ويبتكرون أفكارًا لحلها، ثم ينفذون أحدهذه الحلول في المجتمع.

تتكون عملية التعلم من ست مراحل، وتتضمن كل مرحلة من العملية ما يلي:

- ملخصا، وتوجيها للميسرين.
- نشاطا "انتقاليا" لعرض العملية.
- مجموعة من الأنشطة لمختلف الفئاتالعمرية؛ لتطوير مشاريعهم المجتمعية.
- نقطة "تقييم" لاستكمال التعلم في تلك المرحلة.

يجب أن يشارك الكشافون في نشاط واحد على الأقل في كل مرحلة، ثم يكملون نقطة التقييم قبل الانتقال إلى المرحلة التالية. لتحقيق الشارة، يجب إكمال جميع نقاط التقييم الست. بالنسبة للكشافين الذين يحتاجون إلى مزيد من الدعم، هناك نصائح للمساعدة على تكييف الأنشطة وإرشادهم خلال العملية (انظر أدناه).

تذكر أن تستمتع بالعملية بدلاً من القلق بشأن النتيجة. يتعلم الكشافون مهارات ابتكار قيّمة، يمكنهم تطبيقها طوال حياتهم. جزء أساسي آخر من التفكير التصميمي، هو تقبّل الفشل، مما يعني أنك تتعلم! لو كان الأمر سهلاً، لتمكن أي شخص من القيام به.

المرحلة	1. المشكلة	2. الأفكار	3. الحل	4. الخطة	5. العمل	6. التأثير
الملخص	استخدم التعاطف والتأمل والاستقصاء؛ لتحديد المشكلات المحلية في مجتمعك واستكشافها والتواصل معها.	استخدم مهارات التفكير الإبداعي دون أي حدود! ابتكر العديد من الأفكار لحل المشكلة.	وضع وتنقيح الحل. جرب الأشياء وتعلم من الآخرين.	ضع خطة عمل لتجربة مشروعك،	وعلي هيئة فريق، قم بتنفيذحلك على أرض الواقع كتجربة أولية.	خذ خطوة إلى الخلف. فكر فيما سار بشكل جيد، وما كانصعبًا، وكيف تشعر، وذلك من أجل التعلم من العملية.
نقطة تقييم التقدم المحرز	اكتب بيان المشكلة.	أنشئ قائمة بالأفكار (الكمية أهم من الجودة!)	اكتب ملخصًا للحل.	قم بإنشاء خطةعمل لتجربة مشروعك.	أكمل التجربة الأولية لمشروعك المجتمعي.	اكتب قائمة بالتأملات والأفكار الشخصية والدروس المستفادة.

كيفية الحصول على شارة المبتكرين المؤثرين

The young person gets to know about LifeLeaders and wants to participate:

- Introduction to the Initiative
- Introduction to paths and challenges
- Selection of path by the young person

The Young person and adult leader agree on the personal journey by:

- Agreeing on knowledge, skills and attitudes related to a specific age range for the Impact Innovators Challenge
- Agreeing on the activities the young person will take (minimum 5 activities from the challenge pack)
- Developing a Community Service project
- Agreeing on complementary actions for the journey

The young person carries on agreed actions:

- Set their vision by defining their personal journey
- Be empowered by acquiring the knowledge through participating in the chosen activities
- Empower Others by planning and delivering their community service project or participating in advocacy efforts and promotional initiatives
- Share these actions on the Scouts for SDGs Hub (sdgs.scout.org)

Reflect and evaluate the impact and the competencies with

- Engagement in activities and advocacy actions
- Community development project
- Skills, knowledge, and attitudes developed

Adult Leaders presents the Impact Innovators Challenge Badge:

- Celebrate the young person with their team and friends in a meaningful and simple ceremony
- Present the badge and certificate

Now this young person is an Impact Innovator

Continue with a new LifeLeaders path or challenge you have not explored yet:

- Understanding our World
- Navigating our World
- Innovating our World
- Transforming our World

Congratulations!

The young person has become an Impact Innovator. The young person is now a member of the global LifeLeaders Community and can continue the journey by completing other challenges to contribute even more towards the SDGs.

Young people and adults can agree on many other possible combinations suitable to each individual interests based on other Life Skills initiatives already developed within the NSO.

نصائح للميسّرين

التفكير الإبداعي.

- التفكير الإبداعي يعني أن كل شيء ممكن! في مرحلة توليد الأفكار، لا تضع حدودًا للأفكار – بل احتفِ بها. اسمح لعقول المتعلمين بالانطلاق بحرية، حتى لو كانت الأفكار غريبة أو غير واقعية. هذه طريقة لتنشيط عضلاتك الإبداعية للوصول إلى ابتكارات حقيقية.
- تهيئة الظروف للإبداع أمر بالغ الأهمية. قد تبدو جلسة التفكير الإبداعي مختلفة عن الجلسة العادية. تبني الطاقات، وعليك بتقدير المحادثة، والنقاش، وتقبل الضحك، والموسيقى. فكر في البيئة. هل يمكنك الذهاب للخارج؟

الإدماج:

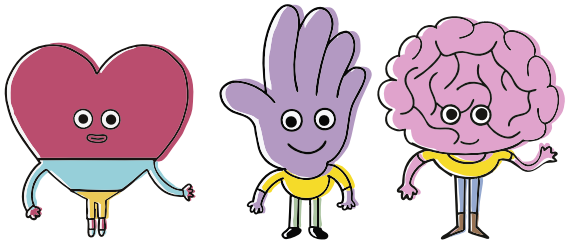
- يجب أن يكون الابتكار دائما دامجاً، وهذا يعني أنك إذا كنت تفعل شيئا للآخرين، فمن المفترض أن يكونوا مندمجين في العملية؛ لذا يفضل أن يكون لدى الكشافين خبرة شخصية بالمشكلة التي يعملون على حلها، أو أن يحرصوا على طلب آراء وأفكار ممن لديهم هذه الخبرة.
- إن الإدماج يعني أيضًا ضمان أن يتمكن جميع الكشافين المشاركين من المشاركة الكاملة، وفقًا لأقصي قدرات ممكنة ومتوفرة لديهم.
- ورد في ورقة الموقف الخاصة بالتنوع والإدماج للمنظمة العالمية للحركة الكشفية، أن الإدماج يعني تقدير تنوع الأفراد، ومنح الجميع فرصًا متساوية للوصول والمشاركة، وإشراك كل شخص في الأنشطة إلى أقصى حد ممكن. تهدف الحركة الكشفية إلى أن تكون شاملة ودامجة لجميع الفتية والشباب والراشدين. بالنسبة للشباب، يتم تحقيق ذلك من خلال برنامج الشباب، الذي يخلق بيئة تعلم مناسبة، تتيح لكل شاب المشاركة الفعالة واكتساب المهارات والكفاءات اللازمة للعب دور نشط في مجتمعه.

التعلم من خلال "التصميم"

- يعتمد هذا التحدي على مبادئ التفكير التصميمي، ولكنه مبسط بحيث يمكن لجميع المتعلمين الوصول إليه. هناك مصطلحات مشابهة قد تكون سمعت بها، وتشمل الابتكار، والتصميم المتمحور حول الإنسان، وريادة الأعمال المجتمعية، وحل المشكلات بطريقة إبداعية،
- وتُستخدم هذه المبادئ في بيئة العمل، كما يمكن تطبيقها لتحقيق الأهداف الشخصية، ومن خلال ذلك، يطوّر المتعلمون مهارات ويمارسون أساليب سوف تفيدهم مدى الحياة.

دعهم يقودون!

- الأمركله يتعلق بالتعلم من خلال العملية. لذلك، بدلاً من أن تكون "معلمًا"، كن ميسرا، تتيح لهم القيادة، وتساعد على توجيه العملية.
- التصميم غير مرتب! ستواجه دائمًا تحديات، ومن الطبيعي العودة إلى نقطة البدايةللبدء من جديد، أو إجراء تعديلات. هذا يدل على أنك تسير في الاتجاه الصحيح!
- التعلم بهذه الطريقة يُحدث تحولًا في العقليات! إذا سمحت لهم بالقيادة، فسوف يغير الكشافون نظرتهم لأنفسهم – من مجرد متفرجين سلبيين يقبلون العالم كما هو، إلى صُنّاع تغيير فاعلين يمكنهم إحداث فرق كبير للبشر والكوكب.



!قبل كل شيء، استمتع

إدماج السرد القصصي:

يمكن للسرد القصصي أن يساعد في جذب انتباه الفتية والشباب، وجعل تحديات التصميم أكثر توافقاً بواقعهم. قدّم لهم قصصًا أو شخصيات تحفّز خيالهم وتوفر سياقا لأفكارهم التصميمية. شجّعهم على إنشاء قصص حول تصاميمهم؛ لتعزيز تجربتهم بشكل عام.

اجعلها ممتعة وجاذبة:

يجب أن يكون التفكير التصميمي تجربة ممتعة وتفاعلية. قم بإضافة عناصر اللعب، مثل التحديات الزمنية، أو المكافآت لجعل الأنشطة أكثر تشويقًا. استخدم السرد القصصي، والصور الملونة، والعناصر التفاعلية لجذب انتباههم والحفاظ على حماستهم.

نصائح للعمل مع مفكري التصميم الأقل ثقة.

تذكر أن الفتية يتطورون بمعدلات مختلفة، لذلك من الضروري تكييف مستوى الصعوبة والدعم وفقًا لاحتياجاتهم الفردية. إن ملاحظة تقدمهم وتقديم ملاحظات مستهدفة، سوف يساعدك علىتحسين نهجك وخلق تجربة شاملة وإيجابية في التفكير التصميمي لجميع الكشافين.

أختر سياقات مألوفة:

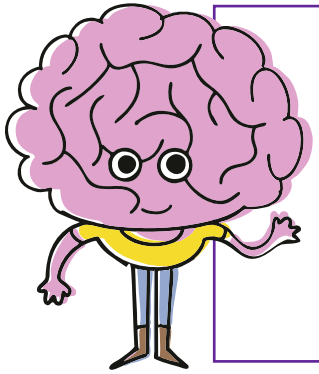
يجب أن تتوافق مواضيعك ومشروعك مع تجاربهم واهتماماتهم اليومية، ومن ثم، سوف يساعدهم ذلك على التواصل مع النشاط والبقاء متحمسين.

اجعلها جماعية و تفاعلية:

قم بإدراج الكثير من المواد العملية والعناصر التفاعلية لتبسيط التعلم النشط. ركز على الأشياء التي يمكنهم تجربتها مباشرة، بدلاً من المفاهيم والنظريات المعقدة.

قم بتوفير الدعم التدريجي:

قسّم عملية التصميم إلى خطوات أصغر وقدم تعليمات واضحة لكل مرحلة. ادعم تعلمهم من خلال عرض الأساليب، وتقديم نماذج للعملية، وتوفير التوجيه عند الحاجة. يمكن أن تساعد "الأنشطة الانتقالية" في تقديم نموذج لعملية التصميم في كل مرحلة.



في مجموعة التحديات هذه، هناك أنشطة استعدادية وأنشطة مشروعات،

فأنشطة الاستعداد، هي أنشطة خفيفة تساعد على توضيح كيفية عمل هذه المرحلة من العملية، ونأمل أن تساعد هذه الأنشطة الكشافين على الحصول على العقلية الصحيحة، قبل التفكير في مشروعهم المجتمعي،

ويمكن لهذه الأنشطة أن تعمل بشكل مستقل، كما أنها تساعد في تنمية مهارات مختلفة لدى الكشافين؛ لذلك، إذا لم تكن تخطط لاتباع تحدي "المبتكرين المؤثرين" خطوة بخطوة، يمكنك اختيار أنشطة فردية حسب الحاجة.

الأنشطة

تحدي تمرين إنشاء برج المارشميلو.

الأدوات المطلوبة: مكرونة اسباجتي جافة، شريط لاصق، خيط، قطع مارشميلو.

دقائق +10

في تحدي تصميم العمل الجماعي هذا، سوف تعمل مع مجموعة لبناء أطول برج ممكن باستخدام المواد المتوفرة فقط. يجب أن يحتوي برجك على قطعة من المارشميلو في الأعلى، ولا يمكنه استخدام سوى 20 عصا من الاسباجيتي،وياردة واحدة من الشريط اللاصق، وياردة واحدة من الخيط .

إذا لم تكن هذه المواد متوفرة، يمكنك استخدام بدائل مثل الورق والبطاقات.

قم بشرح كل مرحلة من العملية، والعمل من خلالها واحدة تلو الأخرى :

1. مناقشة المشكلة والتحقيق فيها.
2. ابتكر أفكارًا إبداعية لحلها - كلما كان عددها أكبر كان ذلك أفضل.
3. اختبر بعض الخيارات و اختر الحل.
4. خطط التنفيذ الخاص بك. تحديد الأدوار ، المواد، التوقيت، وما إلى ذلك.
5. وضعها موضع التنفيذ.
6. تأمل في ما سار بشكل جيد، وما كان من الممكن أن يكون أفضل.

إن أنشطة المشروعات: مصممة ليتم تنفيذها بترتيب معين؛ وفقا لكل مرحلة من مراحل حل المشكلات، بدءًا من استكشاف المشكلات، وانتهاءً بالتفكير والتقييم، وإذا أكملت على الأقل نشاط مشروع واحد ونقطة تقييم المشروع في كل مرحلة، فسينتج عن ذلك مشروع مجتمعي متكامل، وبهذه الطريقة، يمكنك الحصول على شارة تحدي المبتكرين المؤثرين.

مقدمة للابتكار

قبل البدء في مشروعك المجتمعي، هناك نشاطان اختياريانلتوضيح عملية حل المشكلات بالتفكير الإبداعي بطريقة ممتعة،

من شأن هذين النشاطين مساعدة الكشافين على فهم المراحل الستة التي سيستخدمونها في مشروعهم المجتمعي، والمهارات التي سيمارسونها خلالها، وسوف يساهم ذلك في تعزيز تعلم الكشافين طوال فترة التحدي، ويصبحون قادرين على تنظيم أنفسهم بشكل أكثر فعالية.

اعبر إلى التفكير التصميمي.

مواد حرفية متنوعة، مثل الورق المقوى، والعصي، والشريط اللاصق، والخيط، والمقص، والأقلام، والورق.

دقيقة 45

الهدف: تعريف الكشافين بمفهوم التفكير التصميمي من خلال نشاط ممتع ومبتكر لبناء الجسور.

المقدمة

التفكير التصميمي، هو وسيلة يمكننا من خلالها التوصل إلى طرق جديدة للقيام بالأشياء - في مجال التجارة، وفي مجال السياسة، وفي مجتمعاتنا، وفي حياتنا الخاصة. في هذا النشاط، سنستكشف عملية تصميم الجسر لتلبية احتياجات المجتمع المجاور، ويتمثل التحدي في إنشاء جسر قادر على حمل وزن 1 كجم على فجوة 30 سم. دعونا نبدأ في هذه الرحلة المثيرة!

استكشاف المشاكل (15 دقيقة):

ابدأ بتخيل مجتمع مجاور يحتاج إلى جسر جديد لعبور النهر يوميا. يمكن للقادة الراشدين أن يحددوا المشهد من خلال قصة أو عرض مسرحي. مناقشة متطلبات الجسر، مثل قدرته على تحمل الوزن والحاجة إلى ممر آمن لنقل الأشخاص والأغذية.

توليد الأفكار (10 دقائق):

بشكل فردي أو في أزواج، سيقوم الكشافون برسم أفكارهم لتصميم الجسر على الورق. تشجيع الإبداع والتفكير الابتكاري. بعد ذلك، قم بمشاركة الأفكار والتصويت جماعيًا على الفكرة الواعدة أكثر للمضي قدمًا.

النموذج الأولي، وحلول الاختبار (20 دقيقة):

باستخدام المواد الحرفية المتوفرة، سيقوم الكشافون ببناء نماذج الجسر الخاصة بهم بناءً على التصميم المختار. وتستغرق هذه المرحلة حوالي 15 دقيقة. بمجرد أن تصبح النماذج الأولية جاهزة، ستتاح لكل كشاف الفرصة لاختبار قوة الجسر الخاص به. قم بإنشاء فجوة بمقدار 30 سم باستخدام الطاولات أو الكراسي، ثم ضع وزنًا على الجسر لمعرفة ما إذا كان سيصمد أم لا.

الخطة (5 دقائق)

بعد اختبار النماذج الأولية، يمكن للكشافين اتخاذ القرار بشأن أي نموذج أولي يعمل بشكل أفضل. في سيناريو المشروع الحقيقي، قد تتضمن المرحلة إشراك أفراد المجتمع، وطلب آرائهم. خطط لكيفية تحويل النموذج الأولي إلى حقيقة. ما الخطوات المطلوبة؟ أي مواد؟

فكّر وتأمل (5 دقائق):

حان الوقت الآن للكشافين للتفكير في عملية بناء الجسر. شجّع المناقشات حول الأمور التي سارت على ما يرام، وما الذي كان يمكن القيام به بشكل مختلف، وكيف يمكن تحسين الجسور لتناسب الأنهار الأوسع، أو الأحمال الأثقل، أو المواد المختلفة، ويمكن للفريق أيضًا العودة إلى مرحلة التفكير؛ لتجربة أفكار جديدة.

الخاتمة:

من خلال هذا النشاط، يكون الكشافون قد اختبروا جوهر التفكير التصميمي من خلال إنشاء واختبار تصميمات الجسور الخاصة بهم بشكل تعاوني. تذكر أنه يمكن تطبيق التفكير التصميمي على المواقف والمشكلات المختلفة، ومع الممارسة، يمكن للكشافين أن يصبحوا أفضل في حل المشكلات ومبتكرين بشكل أفضل. عمل عظيم، أيها المصممون!

1

مرحلة تحديد المشكلة: استكشاف وتحديد قضية للتركيز عليها

استخدم التعاطف والتأمل والبحث للاستكشاف وللتفاعل مع المشكلات المحلية في مجتمعك، ثم قم بصياغة بيان واضح للمشكلة.

ملخص هذه المرحلة:

1. فكر في مجتمعك، والأشخاص الذين يعيشون فيه،والبيئة المحيطة بك. فكر في المشكلات التي يواجهها مجتمعك. لماذا هي مؤثرة؟ ما الذي يهمك حقا؟
2. اربط المشكلات الموجودة في مجتمعك بـالأهداف العالمية للتنمية المستدامة؛ لإظهار كيفية ترابط هذه القضايا على المستوى العالمي.
3. حدد مشكلة واحدة تشعر بالشغف لحلها. فكر في الأشياء التي بإمكانك تغييرها. كيف يمكنك إحداث أكبر تغيير؟
4. اكتب بيانًا واضحًا يعرّف المشكلة بدقة.

عليك بتمييز الكشافين الأقل ثقة:

- عند التفكير في مجتمعك، ركز على منطقة مألوفة لديك، وعلى سبيل المثال، مقر الكشافة المعتاد، مدرستك أو حديقة محلية
- يجب عليك توجيه الكشافين نحو القضايا التي يعرفون عنها الكثير من المعلومات مسبقاً. يمكنك التركيز على موضوع معين تعرف عنه شيئا، مثل الصحة الشخصية، أو الحفاظ على الطبيعة والبيئة.
- تذكّر أن الهدف من هذه المرحلة، خاصة بالنسبة للكشافين الأصغر سنًا، هو تنمية الوعي بالمشكلات في مجتمعهم، وتعزيز الشعور بالمسؤولية تجاه الآخرين والعالم الطبيعي. إذا كنت بحاجة إلى تقديم مساعدة إضافية لهم؛ لاجتياز نقطة التقييم، فهذا أمر مقبول.

ملاحظة:من المهم خلق بيئة آمنة وداعمة للفتية لاستكشاف المواضيع الحساسة. كن دائما على درايةأن الآخرين قد يكونون متأثرين بالقضايا التي يتحدثون عنها

- قم بوضع قواعد واضحة لضمان التواصل المفتوح والاحترام المتبادل.
  - استمع إليهم بانتباه، ودون إصدار أحكام.
  - اطرح أسئلة توضيحية لإظهار فهمك.
  - يجب عليك تقدير وجهات نظرهم المختلفة، واحترامها، حتى لو كنت لا تتفق معها.
  - اعترف عندما لا تعرف شيئًا، وكن مستعدًا للتعلم من الكشافين.
  - اعتذر إذا ارتكبت خطأ.
- كن نموذجًا للسلوك الذي تريد رؤيته.
- كن مستعدًا لدعم الكشافين الذين قد يشعرون بالتأثر أو الانزعاج بسبب النقاش.

نقطة التقييم:

لإكمال التحدي، يحتاج الكشافون إلى اجتياز نقطة التقييم في كل من المراحل الست.

نقطة التقييم لمرحلة المشكلة:بمجرد إكمال الأنشطة التي اخترتها، يجب على الكشافين كتابة بيان واضح للمشكلة،

وبيان المشكلة هو وصف موجز ومحدد للمشكلة التي تحتاج إلى حل. يجب أن يحدد البيان بوضوح المشكلة، والأشخاص المتأثرين، وتأثير أو عواقب المشكلة، والنتيجة المرجوة أو الحل. يساعد بيان المشكلة المحدد جيدًا، في تركيز الجهود والموارد نحو حل المشكلة، ويسمح لأصحاب المصلحة بفهم القضية والعمل معًا نحو هدف مشترك.

مثال على بيان واضح للمشكلة لقضية مجتمعية:

"الحديقة المحلية غير آمنة؛ لذا يخشى أفراد المجتمع استخدامها."، وهذا يعني أنه ليس لديهم مكان للعب أو ممارسة الرياضة، أو الاستمتاع في الهواء الطلق، مما يؤثر سلبًا في صحتهم ورفاههم.

يجب أن تجيب مشكلتك عن الأسئلة التالية:

- ما المشكلة؟
- أين يحدث ذلك؟
- من المتأثر؟
- لماذا تعد هذه مشكلة؟

DEFINE THE PROBLEM

WHAT is the problem?

WHERE is the problem occurring?

WHO is it affecting?

WHY is it important to solve this problem?

الأنشطة:

اختر واحدًا أو أكثر من هذه الأنشطة. يمكنك اختيار الأنشطة التي تناسب المشاركين والبيئاتالخاصة بك بشكل أفضل.

جبل الجليد في شكل الأنظمة

11 | 20 دقيقة

هذا نشاط نقاشي، يهدف إلى مساعدة الكشافة على التعمق في المشكلة، وفهم النظام بالكامل "لرؤية القصة كاملة"، مما يساعدهم على صياغة أسئلة أكثر فعالية، وتقديم استجابات أفضل في المواقف الجديدة.

اطلب من الكشافين تحديد مشكلة جديدة تهمهم في المجتمع. ثم اطلب منهم في مجموعات مناقشة المشكلة من المستويات الأربعة لجبل الجليد: الأحداث، والأنماط، والأنظمة والبنية، والنماذج العقلية. هناك أسئلة على الورقة تجد رابطها هنا.

اشرح لهم الآن أنهم أصبحوا يفكرون في مشاكلهم كنظام - كمجموعة مشاكل مرتبطة، يمكنهم حلها. طريقة التفكير في المشكلة علي شكل أنظمة يجعلك ترى الصورة كاملة، وتحدد كيف تحلها بطريقة أفضل.

الآن، قرر أي مشكلة معينة بشكل محدد في جبلك الجليدي، تحاول أن تحلها في القسم التالي. ما الذي سيكون له التأثير الأكبر؟ أي عنصر من المشكلة، تملك القدرة على تغييره؟ يمكنك أن تربط هذا النشاط بنشاط "منطقة التأثير"

.

ما منطقة تأثيرك؟

11 | دقائق +10

تعليمات: أطلب من الكشافين الجلوس كحلقة. اشرح أن كل واحد له منطقة تأثير، وهي التي يوجد فيها الأشياء التي يمكنهم التحكم فيها وتغييرها. يمكن أن تكون هذه المنطقة تحت تصرفهم الخاص، أوعلاقاتهم مع الآخرين، أو أعمالهم في المجتمع.

اطلب من الكشافين أن يفكروا في مناطق تأثيرهم. ما بعض الأشياء التي يمكنهم التحكم بها؟ ما بعض الأشياء التي يمكنهم تغييرها؟ ابدأ صغيراً، ثم اكبر. فكر في سلوكك، ومجموعتك الكشفية، وعائلتك، ومنطقتك المحلية ومجتمعك.

الخلاصة: اشرح أن لكل شخص القوة على إحداث فرق، بغض النظر عما إذا كان هذا الفرق صغيرا. بفهمنا لمناطق تأثيرنا واستخدامها بحكمة، يمكننا إحداث أثر ايجابي في العالم المحيط بنا.

خريطة المجتمع

الصحف والمجلات، الغراء، مقص، قطعة كبيرة من الورق | 7 | 20 دقيقة

يساعد هذا النشاط المتعلمين على اكتساب فهم أفضل لمجتمعهم وتحديد المشكلات التي يجب حلها.

باستخدام الصحف والمجلات القديمة، قم بدعوة المشاركين لإنشاء عمل فني تصويري يمثل مجتمعهم. اطلب من المشاركين قص صور الأماكن، أو الأشخاص أو الأشياء أو الطبيعة. بناءً على ما يختارون قصه وقطعه، سيحاول المشاركون إنتاج خريطة باستخدام المواد المقدمة، وبدلا من ذلك، يمكنهم رسم خريطة مجتمعية، بدلاً من عمل فني تصويري مجمع.

عندما تعود المجموعة معًا، سيقدم كل مشارك مجتمعه من خلال العمل الفني الذي ألهمه. ناقش ما الأجزاء الأكثر والأقل تفضيلاً في مجتمعهم. أين يكون الناس أكثر صحة / سعادة / أمانًا. وماذا عن العكس؟ هل هناك أي شيء يودون تغييره في مجتمعهم؟ يمكنك استخدام شبكة الأهداف العالمية لمعرفة مدى ارتباطها بخرائطهم.

ما هدفك؟

7 | +10 دقائق

هذا نشاط مناقشة للتعريف بالمشاكل الاجتماعية والبيئية.

عرض شبكة الأهداف العالمية. اطلب من الكشافين اختيار هدفهم المفضل. ثم اسأل لماذا اختاروا هذا الهدف.

بعد قيامهم جميعًا بالمشاركة، اطلب منهم التفكير في الروابط بين الأهداف، على سبيل المثال، كيف يرتبط الهدف 4 من أهداف التنمية المستدامة: التعليم الجيد بالهدف 2 من أهداف التنمية المستدامة: القضاء على الجوع؟ ثم اسألهم عما يعتقدون أنه أهم الأهداف في مجتمعهم المحلي. هل هي نفس الشيء؟ ما الأهداف التي يتم تحقيقها والتي لا يتم تحقيقها في مجتمعك؟ اختتم حديثك بتوضيح أن الأهداف العالمية، توضح لنا جميع القضايا العديدة المتعلقة بالأشخاص والكوكب، وتؤثر فينا محليًا وعالميًا، ومن خلال النظر إلى المشاكل المحلية، يمكننا استخدام خبرتنا ورؤيتنا لتصميم حلول قوية.

التخطيط الذهني

- ورقة كبيرة أو لوح ابيض لكل كشاف أو مجموعة صغيرة
- أقلام تحديد ملونة أو أقلام ملونة للكتابة والرسم.
- كلمات متعلقة بقضايا اجتماعية محلية (علي سبيل المثال الفقر، والتمييز، والتشرد،الخ).

7

45 - 60 دقيقة

شجّع الكشافين لعصف أذهانهم، واكتشاف القضايا الاجتماعية عن طريق التخطيط الذهني. زوِّد كل كشاف أو مجموعة صغيرة بأوراق كبيرة أو ألواح بيضاء وأقلام تحديد ملونة أو أقلام ملونة. اعط كل كشاف أو مجموعة صغيرة كلمة ترتبط بإحدي القضايا الاجتماعية. أرشد الكشافين للقيام بإنشاء خريطة ذهنية بكتابة الكلمة في وسط الورقة أو اللوحة البيضاء، والقيام بالعصف الذهني لأي شيء يخطر ببالهم ويرتبط بتلك الكلمة، كالأسباب، والتأثيرات، والحلول، والأمثلة.

شجّع الكشافين على أن يكونوا مبدعين، ويفكروا بشكل نقدي أثناء إنشاء خرائطهم الذهنية. بعد إكمال الكشافين لخرائطهم الذهنية، دعهم يتشاركوا نتائجهم مع المجموعة، ويناقشوا وجهات النظر المختلفة والأفكار المطروحة.

ملاحظة: يجب أن يكون مستوى صعوبة القضايا الاجتماعية، التي تخضع للمناقشة في هذه الأنشطة ملائمًا للمجموعة العمرية للكشافين. يجب أن يضمن الميسر أن المناقشات والحوارات تُجري بأسلوب محترم ودامج، ويوفر القيادة والدعم المطلوب.

صف، وخمّن.

- قائمة القضايا الاجتماعية (علي سبيل المثال البيئة، الأعراق، الفقر...الخ.)
- عداد للوقت (ميقات) أو ساعة توقيت
- بطاقات ورقية أو مفهرسة مكتوب عليها القضايا الاجتماعية.

11

30 - 45 دقيقة

ساعد الكشافين علي تحسين مهارات التواصل لديهم، ورفع الوعي حول المشاكل الاجتماعية. عليك بتكوين ثنائيات من الكشافين، وتزويد كل زوج منهم بقائمة مشاكل مجتمعية أو أوراق أو قصاصات، مكتوب عليها قضايا اجتماعية.

يقوم كشاف واحد في كل زوج بسرد قصة حول مشكلة مجتمعية، دون التصريح علنا بالمشكلة، بينما الكشاف الآخر يستمع ويخمن القضية الاجتماعية. ضع عدادا للوقت (ميقات) أو ساعة توقيت؛ لتتحكم في الوقت في كل جولة. قم بعمل تناوب بين الثنائيات، وكرر النشاط مع قضايا اجتماعية مختلفة.

قم بتسهيل الحوار بعد النشاط؛ ليعكسوا أفكارهم حول القضايا الاجتماعية التي تمت مناقشتها وأهميتها. لماذا هي مؤثرة ؟ هل يمكنهم التفكير في أمثلة في مجتمعهم المحلي؟ هل ترغب في القيام بشيء ما لتغييرها؟ شجّع الكشافين على التفكير في القضايا التي واجهوها، وعبروا عن شغفهم لمناقشتها.

الصحة-هل الأشخاص في مجتمعك يتمتعون بصحة جيدة؟ فكر في الصحة النفسية إضافة إلى الصحة البدنية.

الفقر-هل الأشخاص في مجتمعك يستطيعون الوصول إلي المتطلبات لأساسية البسيطة للحياة والغذاء والماء والمأوى؟

الطبيعة -هل للطبيعة مساحة للنمو والازدهار في مجتمعك؟ هل توجد مساحات خضراء؟ هل هناك تنوع بيولوجي في هذه الأماكن؟

المساواة-هل الجميع يُعامل بنفس المعاملة في مجتمعك؟ هل يواجه بعض الأشخاص مشاكل لا يواجهها الآخرون؟

الطاقة-هل يستخدم مجتمعك الوقود الأحفوري، أم الطاقة الخضراء؟ هل يمكنك توليد الطاقة الخضراء؟

التعليم هل التعليم يعد الفتية للمستقبل؟ ما الشيء الناقص؟

تأثير سلسلة الدومينو لأهداف التنمية المستدامة.

مجموعة من الدومينو (أو بلاطات مشابهة للدومينو) - المواد أو الملصقات المرجعية لأهداف التنمية المستدامة - أقلام تحديد ملونة وأقلام الرصاص الملونة - بطاقات صغيرة أو قواطع (للعصف الذهني).

11

70 دقيقة

شرح تأثير سلسلة الدومينو:

إشرح مفهوم فكرة تأثير سلسلة الدومينو، وأن كل قطعة دومينو، تمثل خطوة أو فعلا تقود إلى السقوط التالي. أكِّد أنه في سياق أهداف التنمية المستدامة، الإجراءات مترابطة، وأن أي شخص يمكنه أن يقود سلسلة من ردود الفعل ذات التأثيرات.

تبادل الأفكار، وقم بعصف ذهني بشأن إجراءات أهداف التنمية المستدامة:

زوِّد كل كشاف بمجموعة من البطاقات الصغيرة أو قصاصات، واطلب منهم تبادل أفكار وإجراء عصف ذهني للأفعال التي لها علاقة بهدف من أهداف التنمية المستدامة. على سبيل المثال، إذا اخترت الهدف 3(الصحة الجيدة والرفاه)، يمكنهم اقتراح إجراءات وأفعال مثل"تلقيح الأطفال" أو "تعزيز الأكل الصحي"، أو"توفير إمكانية الوصول لمياه نظيفة".

إنشاء سلسلة دومينو لأهداف التنمية المستدامة:

أرشِد الكشافين لكتابة واحد من الإجراءات والأفعال المقترحة على كل بلاطة من الدومينو. كل قطعة دومينو، تمثل خطوة نحو تحقيق الهدف المختار من أهداف التنمية المستدامة. شجعهم على تزيين قطع الدومينو الخاصة بهم بشعارات بارزة أو بصور ذات صلة.

قم بترتيب سلسلة الدومينو:

بمجرد تجهيز الدومينو اجعل الكشافين ينظمون قطع الدومينو في تسلسل متتابع علي طاولة طويلة أو على الأرض. يجب على بلاطة الدومينو الأولى أن تمثل الإجراء الأولي، و يجب على السلسلة أن تسير نحو تحقيق الهدف المختار من أهداف التنمية المستدامة.

ملاحظة تفاعل السلسلة:

اطلب من أحد الكشافين أن يضغط على بلاطة الدومينو الأولى ليبدأتأثير التسلسل، ولاحظ كيف تسقط قطع الدومينو واحدة تلو الأخرى، ناقش الترابط بين الأفعال، وكيف يقود كل فعل للفعل التالي، من أجل تحقيق أحد أهداف التنمية المستدامة.

التجول في المجتمع

- الهواتف الذكية أو الكاميرات المحمولة (واحدة لكل كشاف أو مجموعةصغيرة).
- دفاتر الرسم أو دفاتر الملاحظات.
- أقلام، أقلام رصاص، أو أقلام تحديد ملونة للكتابة والرسم.

7

70 دقيقة

شجّع الكشافين على ملاحظة ما يحيط بهم، وتحديد القضايا الاجتماعية في منطقتهم. تزويد كل كشاف بهاتف ذكي أو كاميرا محمولة، ودفتر رسم أو دفتر ملاحظات.

وجه الكشافين للتجول حول منطقتهم، وأخذ صور لأشياء أو مواقع يعتقدون أنها تعكس مشكلة اجتماعية. شجّع الكشافين على تدوين ملاحظاتهم في دفاتر الرسم أو دفاتر الملاحظات.

بعد أن قام الكشافون بالتقاط صورهم، اجمعها معا وناقشوا النتائج كمجموعة. ارشد الكشافين لوضع صورهم، وأي شيء قاموا بجمعه في دفاتر الرسم ليقوموا بتجسيد مرئي للقضايا الاجتماعية التي قاموا بتحديدها.

سهِّل المناقشة حول القضايا الاجتماعية التي تمت ملاحظتها، وأسبابها، وآثارها، وحلولها الممكنة.

خريطة التعاطف

- دفاتر الرسم أو دفاتر الملاحظات.
- أقلام أو أقلام رصاص، أو أقلام تحديد ملونة للكتابة والرسم.

7

45 - 60 دقيقة

هذا النشاط يساعدك على رؤية العالم من خلال عيون الناس، باستخدام التعاطف.

فكّر في شخص متأثر بمشكلة ما في مجتمعك. تخيل العالم من وجهة نظره. ناقش: كيف تؤثر المشكلة فيه؟ كيف يمكن أن يشعر؟ ماذا سيرىويسمع، ويلمس، ويشم، ويتذوق؟ بماذا سوف يفكر؟ ماذا يمكنه أن يفكر أو يفعل؟ هل سيملك آمالا، أم سيكون لديه هموم؟

أرسم مخططا لهذا الشخص على ورقة. حدد رسمك بكل هذه الأفكار والأحاسيس، لصنع صورة كاملة للشخص. يمكن أن تكون هذه الأفكار والأحاسيس مكتوبة أو رسومات. يمكنك إبقاء هذه الرسومات والأفكار علي مدار هذه العملية، كتذكير لمن تحاول مساعدته بهذا الحل.

الأفكار: أكبر عدد ممكن، وبأكبر قدر من الإبداع.

الملخص

1. في هذه المرحلة، سوف تبدع وتفكر على نطاق واسع. في المرحلة التالية، ستعمل على تطوير أفكارك لجعلها أكثر واقعية، ثم تختار فكرة لتنفيذها. في الوقت الحالي، لا تقلق بشأن ما هو واقعي – انطلق بحرية. يمكنك توضيح ذلك من خلال إعطاء أمثلة بسيطة من تجربتك الخاصة.
2. في هذه المرحلة، الهدف هو الكمية قبل الجودة. قد تبدو الأفكار غريبة أو طموحة أو حتى مستحيلة – وهذا أمر جيد، يدل على أن الكشافين يفكرون خارج الصندوق، ويبتكرون أفكارًا أصلية تمامًا.
3. شجع الكشافين على توثيق أفكارهم، من خلال الكتابة أو الرسم، حتى يتمكنوا من تذكرها لاحقًا.
4. خذ وقتك لمشاركة ومناقشة أفكار الآخرين، وشجع الكشافين على التفكير بشكل أكبر وأكثر جرأة أثناء القيام بذلك. قد تتوصل إلى طرق للاستفادة من فكرة شخص آخر وجعلها أفضل.

عليك بتمييز الكشافين الأقل ثقة:

- ذكّر الكشافين بأن جميع الأفكار جيدة. قدم الكثير من التشجيع للكشافين طوال الوقت. لا توجد إجابات خاطئة، فالجميع لديه شيء يساهم به.
- هذا هو المجال الذي يتمتع فيه الكشافون الأصغر سنًا بميزة. تظهر الأبحاث أنه كلما كنا أصغر سنًا، كنا أكثر إبداعًا. شجعهم على استخدام هذا الإبداع بجرأة.

نقطة التقييم:

لإكمال التحدي، يحتاج الكشافون إلى إكمال نقطة التقييم في كل من المراحل الست.

نقطة تقييم مرحلة الأفكار:

بمجرد إكمال الأنشطة التي اخترتها، يجب أن يكون لديك قائمة تحتوي على أكبر عدد ممكن من الأفكار.

يمكن وضع هذه الأفكار على لوحة أو حائط مغطى بأوراق ملاحظات لاصقة. تذكر القواعد الذهبية الثلاث:

1. الكمية قبل الجودة. أكبر عدد ممكن من الأفكار.
2. كلما كانت أكبر كان ذلك أفضل. لا تقلق بشأن ما هو واقعي، انطلق بحرية.
3. إذا لم يكن مكتوبًا، فإنه لا وجود له. احتفظ بسجل لجميع الأفكار للمرحلة التالية.

أنشطة تمهيدية:

يمكنك استخدام هذه النشاطات كمقدمة، لتجعل الكشافين يفكرون بإبداع.

الطوبة!

كوب أو أي شيء آخر.	7	10 دقائق

هذه لعبة تمهيدية مسلية حيث يجب على الأشخاص التفكير في الاستخدامات غير المعتادة للبنود اليومية. فكر في أي من المواد صُنعت هذه الطوبة، شكلها،مقاسها، ووزنها. ماذا عن رائحتها أو حتى مذاقها؟! غيِّر الطوبة إلي شيء آخر من أجَل تعديل لا نهاية له. الهدف من هذه اللعبة، هو شرح مفهوم الفكر الإبداعي دون حدود.

ماذا لو؟

أوراق ،أقلام وبيان مشكلة.	11	30 - 45 دقيقة

في هذا النشاط، سوف يتخيل المتعلمون سيناريوهات مختلفة لمشكلة ما، ويقومون بعصف ذهني لإيجاد حلول لكل سيناريو. يمكن للقادة تقديم بيان لمشكلة، ويأتي الكشافون بسؤال "ماذا لو؟" لاكتشاف فرضيات واحتمالات مختلفة.

مثلا،"ماذا لو كان لدينا مصادر مختلفة لحل هذه المشكلة؟"، أو "ماذا لو كان علينا حل هذه المشكلة في يوم واحد؟".

الأنشطة الأساسية:

اختر واحدا أو أكثر من هذه الأنشطة. يمكنك اختيار الأنشطة التي تلائم المشاركين معك ومحيطك.

مزج الأفكار

أوراق، أقلام وقائمة مقترحات للمزج (اختياري).	7	30 - 45 دقيقة

في هذا النشاط التمهيدي سوف يمزج المتعلمون شيئين غير مترابطين، مفاهيم، أوأفكار غير قابلة للمزج؛ لاختراع شيء جديد.

يمكن للقادة تقديم مقترحات أو ترك الكشافين يختارون الأشياء الخاصة بهم لمزجها، فمثلا، يمكن المزج بين بيتزا وسيارة لاختراع "عربة البيتزا"، التي يمكنها توصيل البيتزا أسرع من أي مركبة.

تطوير التفكير.

	11	30 دقيقة

في هذا النشاط، سوف يستعمل المتعلمون طرقا ارتجاليالتوليد الأفكار. سوف يوفر القادة سيناريوهات أو بيان للمشكلة، وسوف يجد الشباب حلولا مختلفة.

سوف يأخذ كل طالب دورا في كونه الممثل الرئيسي، وسوف يمثل الآخرون كشخصيات ثانوية داعمة. يمكن للمشهد أن يتكَرَر بممثلين رئيسيين مختلفين أو بيانات مشكلات مختلفة.

كيف يمكننا أن .....؟

قطعة ورق كبيرة وأقلام.	15	15 دقيقة

في هذا النشاط، الميسِّر سوف يطوي قطعة ورق كبيرة ثماني طيات، وسيكون لدى المتعلمين 45 ثانية لكل مربع لرسم أو كتابة فكرة لحل مشكلته. بعدها ينتقل للمربع التالي.

الهدف هو توليد أكبر عدد ممكن من الأفكار، حتى إذا شعروا أنها"مربكة" وصعبة. الكمية أهم من الجودة. في النهاية، احسب كل الأفكار، وشارك في مجموعات، وقم بتدوين ملاحظات. كل شخص له 60 ثانية لمشاركة أفكاره.

لعبة جمع الكلمات.

قائمة كلمات	11	45- 60 دقيقة

شجع الكشافين على توليد أفكار مرتكزة على تجميع الكلمات، وإثارة التفكير الإبداعي. شكِّل دائرة من الكشافين، و زوِّد كل كشاف بكلمة من قائمة الكلمات المتعلقة بالقضايا الاجتماعية. الكشاف الأول يقول كلمته بصوت عالٍ، والكشاف الذي يليه عليه الإتيان بكلمة أو فكرة ترتبط بالكلمة التي سبقتها.

اكمل اللعبة في دائرة، وكل كشاف يبني على الكلمة أو الفكرة السابقة.

ضع عدادا للوقت (ميقات) أو ساعة توقيت لتتحكم في الوقت في كل جولة. شجع الكشافين على التفكير بإبداع وبسرعة؛ لتحدي أنفسهم للوصول إلي تجميعات فريدة وغير متوقعة. سهل الحوار بعد اللعبة للتفكير في التجميعات المختلفة والأفكار المولودة، وكيف يمكن تطبيقها لمعالجة قضايا اجتماعية.

تصميم النرد

• نرد ذو تصميمات (قد يكون معد مسبقاً أو بمشكلات مختلفة، موازنات مختلفة ونتائج مختلفة، الخ). • ورق أو دفاتر • أقلام، أقلام رصاص، أو أقلام تحديد ملونة للكتابة والرسم.	11	45- 60 دقيقة

اسمح للكشافين بتوليد أفكار، عن طريق نهج مرح وعشوائي باستخدام تصميم النرد. قم بتقسيم الكشافين إلى مجموعات صغيرة بنرد ذي تصميمات، وقم بتوجيه الكشافين لرمي النرد واستخدم مجموعات من القضايا والموازنات والنتائج وما إلى ذلك التي تأتي لتوليد أفكار لحل القضايا الاجتماعية.

يستطيع الكشافون كتابة أو رسم أفكارهم على الورق، أو في دفاتر الملاحظات. شجع الكشافين على التفكير خارج الصندوق، واكتشاف العديد من الاحتمالات المختلفة مع الاختيارات العشوائية الموجودة في النرد ذي التصميمات.

وبعد وقت معين، دع الكشافين المشاركين، يطرحوا أفكارهم مع المجموعة ويناقشوا نقاط الضعف والقوة المحتملة في الأفكار المطروحة قم بتيسير نقاش حول عملية توليد أفكار باستخدام النرد ذي التصميمات، وكيف أن ذلك يمكن أن يلهم ابتكار حلول للمشكلات بطريقة إبداعية.

أرسم عالما يتم فيه حل المشكلة.

ورقة وأقلام.	7	10 دقائق

في هذا النشاط، سوف يرسم المتعلمون عالما يتم فيه حل المشكة، بدون استعمال أي كلمات، ولديهم دقيقة واحدة للرسم، وبعدها يمررونها لليمين، حيث يكملها الشخص التالي.

سوف يفكرون في شكل وشعور العالم، وما الوسائل والمصادر التي يحتاجونها. قم بالتمرير لليمين حتى ترجع الورقة لأول شخص للرسم عليها. بعدها أمهلهم وقتا لنقاش ماذا يمثل كل جزء من الرسومات.

لعبة التمثيل.

ورقة وقلم أو قلم رصاص. اختياري: أزياء أو دعائم للعب الأدوار.	11	30 - 60 دقيقة

اجمع مجموعة من المشاركين واشرح لهم الأدوار المختلفة التي سيلعبونها.

خصص لكل مشارك دورًا (الشركة المصنعة، عالم الطبيعة، الناشط، المعلم، السياسي، المخترع، رجل الأعمال).

اختر مشكلة للحل. يمكن أن تكون مشكلة من العالم الحقيقي أو مشكلة افتراضية. امنح المشاركين وقتا لإجراء عصف ذهني لطرح أفكار مرتكزة على أدوارهم. أطلب من كل مشارك تقديم حلوله للمجموعة. شجع الحوار والنقاش حول الحلول المختلفة.

اختياري: اطلب من المشاركين ارتداء أزياء أو استخدم دعائم لتعزيز تجربة لعب الأدوار. فكر في النشاط كمجموعة، وناقش ما تعلموه.

الآثار

أوراق فارغة، وأقلام جاف، وأقلام رصاص.	7	30-45 دقيقة

يتم تقسيم الكشافين المشاركين لفرق متعددة، ويتم تزويد كل واحد منهم بورقة فارغة يكتب الشخص الأول، مشكلة أو تحديًا في الجزء العلوي من الورقة، ثم يطويها، مع ترك الكلمة أو العبارة الأخيرة فقط مرئية.

يكتب الشخص التالي بعد ذلك حلا أو فكرة، بناءً على الكلمة أو العبارة الواضحة ، ثم يطوي الورقة مرة أخرى، مع ترك الكلمة أو العبارة الأخيرة فقط واضحة ومرئية. تستمر هذه العملية حتى يتم فتح الورقة، وتقرأ الفرق بصوت عالٍ السيناريوهات الفريدة والمبتكرة التي توصلوا إليها.

البطاطا الساخنة (المشكلة المزعجة).

الكرة أو الشيء المجهز للتمرير	7	15-30 دقيقة

القائد الكشفي أو المعلم، يبدأ باتخاذ قرار بشأن مسألة تتعلق بتحد أو مشكلة معينة، ثم يقوم أحد الكشافين بعد ذلك، بتمرير كرة أو شيء إلى الكشاف، الذي لديه 10 ثوانٍ للتوصل إلى فكرة لمعالجة هذه المسألة.

يقوم الكشاف بتمرير الكرة إلى كشاف آخر، وتستمر العملية، مما يؤدي إلى توليد أفكار سريعة خلال الوقت المحدد. يشجع هذا النشاط على التفكير السريع والعفوية في توليد الأفكار.

أهداف للأهداف

كرة وأهداف (للرياضة مثل كرة القدم أو كرة السلة)، وورق أو بطاقات لكتابة الأفكار.	7	30-45 دقيقة

يلعب الكشافون مباراة كرة قدم أو كرة سلة أو أي رياضة جماعية أخرى ذات أهداف. في كل مرة يسجل فيها الفريق هدفاً، يحصلون على "هدف" على شكل فكرة أو كلمة تتعلق بالمشكلة أو التحدي الذي يحاولون حله.

تجمع الفرق هذه "الأهداف، ويقومون باستخدامها كمصدر إلهام لتوليد المزيد من الأفكار لمشروعهم. يمكن للفرق التنافس ضد بعضها البعض لجمع معظم "الأهداف"، أو الأفكار أو الموازنة أو الموارد الأخرى ذات الصلة لدعم عملية حل المشكلات بطريقة إبداعية.

ماذا سوف ـــــ تعمل؟

• قائمة بأسماء الشخصيات والشخصيات التاريخية وأفراد الأسرة أو الاصدقاء. • بطاقة ورقية أو فهرسية لكتابة الأسماء. • أقلام أو أقلام رصاص أو أقلام تحديد للكتابة.	11	45-60 دقيقة

تعزيز التعاطف والتفكير النقدي من خلال استكشاف وجهات نظر مختلفة، حول القضايا الاجتماعية من خلال عدسات الشخصيات والشخصيات التاريخية والعائلة والأصدقاء. قم بتزويد كل كشاف بشخصية أو شخصية تاريخية أو فرد من العائلة أو اسم صديق.

اطلب من الكشافين أن يتخيلوا أنفسهم كالشخص الذي تم إعطاؤه لهم، والتفكير في كيفية تعامل هذا الشخص مع مشكلة اجتماعية وحلها. يمكن للكشافين كتابة أفكارهم على الورق أو بطاقات الفهرسة. شجّع الكشافين على التفكير النقدي ودراسة وجهات النظر والأساليب المختلفة.

بعد فترة من الوقت، دع الكشافين المشاركين يشاركوا أفكارهم مع المجموعة ويناقشوا معهم وجهات النظر والاستراتيجيات المطروحة قم بتيسير نقاش حول التعاطف وفهم وجهات النظر عند مناقشة القضايا الاجتماعية

جنيه استرليني واحد، أو 1 مليون جنيه استرليني.

أوراق كبيرة، أو سبورة بيضاء وأقلام تحديد ملونة وأوراق لعب (اختيارية).	11	30-45 دقيقة

في هذا النشاط، يتم منح الكشافين موازنات مختلفة، تتراوح من جنيه استرليني واحد إلى مليون جنيه استرليني، ويتم تكليفهم بحل مشكلة أو تحد معين باستخدام الموازنة المحددة. يمكن للكشافين عمل عصف ذهني والخروج بحلول إبداعية مبنية على قيود وموارد كل موازنة.

عليك بتمييز الكشافين الأقل ثقة:

- اطرح الكثير من الأسئلة، واسمح للكشافين بالتجربة والفشل بدلاً من إعطائهم الإجابة مباشرة.
- تذكر أنك ستقوم في النهاية بوضع الحل المختار موضع التنفيذ، لذا ضع هذا في اعتبارك عند التفكير في الأفكار التي ستختبرها.
- قد ترغب في توجيه الكشافين عن طريق اختيار بعض الأفكار الأكثر قابلية للتنفيذ؛ للنظر فيها واختبارها.

ملاحظة: قد يتوصل الكشافون إلى حل طموح للغاية. إذا كان الأمر كذلك، رائعا! من المهم عدم تقييدهم بما هو ممكن/ واقعي. في مرحلتي التخطيط والعمل، يمكنك التركيز على كيفية اختبار هذا الحل في العالم الحقيقي، وما هو واقعي.

نقطة التقييم:

لإكمال التحدي، يحتاج الكشافون إلى إكمال نقطة التقييمفي كل من المراحل الست.

نقطة التقييم لمرحلة الحل:

بمجرد أن تكمل الأنشطة التي اخترتها، يجب على الكشافين كتابة بيان الحل.

هذا البيان يلخص الحل، لجعله واضحًا قدر الإمكان.
إنه يبني على بيان المشكلة من مرحلة المشكلة.

- ما مشكلتك؟
- ما الحل الخاص بك؟

ما مشكلتك؟ (يمكنك استخدام بيان المشكلة الحالي هنا).

مثال لبيان الحل :

- ما تأثير هذا؟

- الحديقة المحلية غير آمنة؛ لذا يخشى أفراد المجتمع استخدامها. هذا يعني أنه ليس لديهم مكان للعب أو ممارسة الرياضة والاستمتاع بالهواء الطلق، مما يؤثر سلبًا فيصحتهم ورفاههم.

ما الحل الخاص بك؟

- سوف نعمل على تحسين سلامة الحديقة، وجعلها أكثر ترحيبًا من خلال تركيب إضاءة جديدة، وتقليم النباتات، وإقامة مهرجان في الحديقة؛ لتغيير تصور المجتمع عن الحديقة وتشجيعهم على الحفاظ عليها آمنة.

ما التأثير الذي سيكون لهذا ؟

- سوف تصبح الحديقة مكانًا أكثر أمانًا وجاذبية للأشخاص من جميع الأعمار للاستمتاع به، لذا سيقضي أفراد المجتمع المزيد من الوقت في اللعب، وممارسة الرياضة، والاسترخاء في المنتزه - وسوف يعملون معًا للحفاظ عليها آمنة.

مرحلة الحل: اختر الحل، وقم بتطويره.

الملخص

في هذه المرحلة، سينتقل الكشافون من وجود الكثير من الأفكار إلى وجود حل واقعي واحد.

1. النظر في الأفكار المفضلة لديك. ما الذي تعتقد أنه سيكون له التأثير الأكبر؟ كيف يمكنك تحقيقه؟
2. ابدأ في اختبار بعض من أفضل الأفكار. فكر بشكل مسبق وحاول تحديد المشكلات المحتملة ثم قم بحلها. اسأل الأشخاص عن رأيهم. قارن الأفكار لمعرفة أيها الأفضل. جرّب الأشياء وتقبل عدم الترتيب. إذا وجدت حاجزًا، فهذا جيد. قد تحتاج إلى العودة إلى المرحلة 1 لإجراء المزيد من البحث، أو المرحلة 2 لابتكار أفكار لحل المشكلة.
3. فكّر في التأثير الأوسع لحلولك. استخدم الأهداف العالمية لترى كيف سيكون لها تأثيرات أوسع، تتجاوز الغاية الأساسية. كيف سيؤثر ذلك في البيئة؟ كيف سيؤثر ذلك في الأشخاص؟
4. أخيرًا، حدد حلا واحدا؛ للمضي قدمًا به لتنفيذ مشروع العمل المجتمعيالخاص بك. من المهم أن يؤمن الجميع بهذه الفكرة، لذا خذ الوقت لمناقشتها، ومنح الجميع صوتًا. يمكنك إجراء تصويت لاتخاذ قرار ديموقراطي.

أنشطة تمهيدية:

استخدم هذه الأنشطة كمقدمة للخطوة الرابعة من التفكير التصميمي: تحويل الأفكار إلى أفعال.

ارسم صورة مشوقة لي (إثارة الاهتمام حول موضوع معين)

ألوان مائية - أوراق

7

30 دقيقة

اسأل الكشافين كم عدد الألوان، التي يستطيعون الحصول عليها باستخدام اللون الأحمر والأزرق والأصفر فقط؟ اطلب منهم تكوين ألوان جديدة ومتنوعة باستخدام ثلاثة ألوان أساسية : الأحمر والأزرق والأصفر. تذكر أنه لا يمكنك المتابعة إلا إذا قمت بتوثيق كل محاولة، وما قمت بخلطه للوصول إلى هناك.

الهدف من هذا النشاط، هو إظهار أنه يتعين عليك في كثير من الأحيان، تجربة الأشياء بعدة طرق مختلفة؛ لمعرفة النتيجة. وينطبق الشيء نفسه عند حل المشاكل.

الأنشطة الرئيسية

اختر واحدا أو أكثر، من هذه الأنشطة يمكنك اختيار الأنشطة التي تناسب المشاركين وبيئتك بشكل أفضل.

التصويت بالنقاط (وسيلة تيسير شائعة؛ لجمع وتحديد مستوى الاتفاق على أفكار مكتوبة بين عدد كبير من الأشخاص)

ملصقات

7

10 دقيقة

أعط لكل كشاف بضع نقاط لاصقة أو ملصقات، (على سبيل المثال، ثلاث نقاط لكل كشاف). اطلب منهم أن يضعوا النقطة بجانب الفكرة التي تعجبهم هذه الطريقة سوف تساعدهم على تعريف وتحديد أكثر الأفكار شيوعاً،

ثم حدد الأفكار الأكثر شيوعًا، وناقش سبب إعجاب الأشخاص بها. هل يمكن أن يرى الأشخاص أي عوائق أمام هذه الفكرة؟ هل لدى الأشخاص أفكار للتغلب على تلك العوائق؟

يمكنك الانتهاء من خلال التصويت على أفضل فكرة، أو اختيار عدد قليل من أفكارك المفضلة، ثم استكشافها بشكل أكبر في نشاط آخر لمرحلة الحل.

SUMMARISE THE SOLUTION

WHAT IS THE PROBLEM YOU ARE SOLVING?

WHAT IS YOUR SOLUTION?

WHAT EFFECT WILL IT HAVE ?

تصميم المستقبل

أوراق فارغة أو أقلام، أو أقلام رصاص أو أقلام تحديد ملونة، أو أقلام تلوين (اختياري).

7

45 - 30 دقيقة

في هذا النشاط، سوف يستخدم الكشافون خيالهم ومهاراتهم في الرسم؛ لتصميم عالم المستقبل تكون فيه فكرتهم حقيقة. يمكنهم إنشاء رسومات تخطيطية أو تجسيدات مرئية لأفكارهم، تتضمن رؤاهم لمستقبل أفضل. استخدم هذه التصميمات لتخيل الفرق الذي ستحدثه هذه الأفكار، واختر ما تفضله.

تحسين المنزل

7

45-60 دقيقة

سوف يعمل الكشافون معًا باعتبارهم "بناة" لتحسين "المنزل" في مجتمعهم؛ لتشكيل مجموعات مكونة من 3-5 أفراد واستخدام خيال كل مجموعة وأفكارها "كمصادر" للمناقشة والتخطيط حول كيفية تحسين المنزل،

ويقومون بتقييم مدى فائدة مواردهم، ويطرحون طرقًا لتحسين أفكار بعضهم البعض من خلال تبادل المنازل والموارد. يشجع هذا النشاط، على العمل الجماعي والإبداع، ومهارات حل المشكلات مع تعزيز تحسين المجتمع والتعاون.

اختبار المجتمع

الاستبيان، النموذج الأولي، الخ.

7

سوف تختلف تبعا للمشروع/الموقع

إذا كانت أفكارك تستهدف مجموعة معينة من الأشخاص، فاخرج إلى المجتمع واختبر فكرتك معهم مباشرة. بهذه الطريقة، يمكنك التفاعل مع مجموعتك المستهدفة، وفي الوقت نفسه جمع تعليقات حقيقية وواقعية. يمكنك التفكير في أسئلة لطرحها وإجراء مقابلة معهم أو عمل استطلاع للرأي. فكر في عدد الأشخاص الذين ترغب في إجراء الاختبار معهم.

على سبيل المثال، يمكنك مشاركة أفضل ثلاث أفكار مع المجتمع، واطلب منهم اختيار أفكارهم المفضلة، ثم يمكنك أن تطلب منهم التفكير في أي مشاكل قد تواجهك لجعل الحل حقيقة واقعة.

حجج مقنعة (مهارات التقديم والإقناع)

- سبورة بيضاء أو ورق ملصقات كبير - أقلام تحديد ملونة وملاحظات لاصقة - بطاقات صغيرة أو قصاصات (تمثل الأفكار) - مستلزمات العرض التقديمي (مثل المواد الحرفية أو الصور أو الرسومات) - عداد للوقت (ميقات) أو ساعة توقيت.

11

30 دقيقة

تقسيم المشاركين لمجموعات (إذا كان المكان يسمح). اطلب من كل مجموعة، تقديم أفكارها المقنعة للفكرة التي اختارتها. ضع حدًا زمنيًا لكل عرض تقديمي (على سبيل المثال، 3-2 دقائق). شجعهم المجموعات على استخدام لوازم العرض التقديمي، والوسائل البصرية المساعدة، وتقنيات الإقناع.

تقييم المجموعة: بعد كل عرض تقديمي، اطلب من الآخرين في المجموعة تقديم الملاحظات والنقد باستخدام النقد البناء.

اتخاذ القرار: ناقش كمجموعة الفكرة التي تبدو أكثر إقناعًا. شجعهم على التفكير فيما يجعل بعض العروض التقديمية أكثر فعالية.

تحليل نقاط القوة ونقاط الضعف والفرص والتهديدات

ورق ملصقات كبير أو سبورة بيضاء - أقلام تحديد ملونة وملاحظات لاصقة - بطاقات صغيرة أو قصاصات (تمثل الأفكار) - خيط أو خيوط - مشابك غسيل أو مشابك ورق صغيرة - مقص - نموذج تحليل نقاط القوة ونقاط الضعف، والفرص والتهديدات (مطبوع مسبقًا أو مرسوم على ورقة منفصلة).

11

30 دقيقة

قدّم مفهوما؛ لتحليل نقاط القوة ونقاط الضعف، والفرص والتهديدات وشرح كل من هذه الفئات الأربع. تقديم أمثلة لكل فئة. قسّم الكشافين لمجموعات (إذا كان عددهم كبيرا). عيّن لكل مجموعة مجموعة من الأفكار من جلسة العصف الذهني. كل مجموعة تقوم بإجراء تحليل لنقاط القوة ونقاط الضعف، والفرص والتهديدات لكل فكرة في ورقة منفصلة باستخدام ملاحظات لاصقة. شجّعهم على مناقشة وتدوين نقاط القوة ونقاط الضعف، والفرص والتهديدات لكل فكرة.

عرض تحليل نقاط القوة ونقاط الضعف، والفرص والتهديدات:

على كل مجموعة عرض نتيجة تحليل نقاط القوة ونقاط الضعف، والفرص والتهديدات للفصل بالكامل. ناقش النتائج وأي أفكار ظهرت من التحليل.

صناعة القرار:

ناقش نقاط القوة ونقاط الضعف، والفرص والتهديدات لكل فكرة مع الفصل بالكامل. كمجموعة، قم بتقييم الفكرة التي يبدو أنها تتمتع بأكبر قدر من الإمكانات بناءً على تحليل نقاط القوة ونقاط الضعف، والفرص والتهديدات.

تحليل الأثر

نشرات حول أهداف التنمية المستدامة - أقلام تحديد أو أقلام حبر جاف أو أقلام ملونة - سبورة بيضاء وأقلام تحديد (أو ورق ملصقات) - قائمة بأفكار الحلول (ذات صلة بأي هدف محدد معين من أهداف التنمية المستدامة).

11

30 دقيقة

شرح النشاط:

اشرح أن الهدف من النشاط هو تحليل التأثيرات المحتملة، الإيجابية والسلبية، لحل بشأن أحد أهداف التنمية المستدامة. التأكيد على أن الهدف هو تجنب التسبب في ضرر للمجتمع بالصدفة.

اختيار واحد من أهداف التنمية المستدامة وفكرة الحل:

تزويد المشاركين بقائمة من أفكار الحلول ذات الصلة بهدف محدد من أهداف التنمية المستدامة. على سبيل المثال، إذا اخترت الهدف 11 (مدن ومجتمعات مستدامة)، فيمكنك تقديم أفكار تتعلق بالتخطيط الحضري أو النقل أو إدارة النفايات. يجب على كل مشارك أو مجموعة مشاركين اختيار فكرة واحدة من القائمة.

تحليل الأثر:

اطلب من المشاركين أو المجموعات إجراء تحليل لأثر فكرة الحل المختار فيهدف التنمية المستدامة المختار. وينبغي عليهم أن يأخذوا بعين الاعتبار الآثار الإيجابية المستهدفة وأي آثار سلبية محتملة. استخدم أقلام التحديد أو الأقلام أو الأقلام الملونة لرسم قائمة "مؤيدين" و"معارضين" على السبورة البيضاء أو ورق الملصقات.

مناقشة جماعية:

بعد إجراء تحليل الأثر، اطلب من المشاركين مناقشة النتائج التي توصلوا إليها ضمن مجموعات صغيرة. شجّعهم على مناقشة أوجه الشبه والاختلاف المحتملة للتخفيف من الآثار السلبية

العرض والتأمل:

كل مجموعة تقدم تحليلاتها للمجموعات الكبيرة. قم بتيسير مناقشة حول أهمية النظر في الآثار الأوسع للحلول المتعلقة بأهداف التنمية المستدامة المحددة. شجّع المشاركين على التفكير في الحاجة إلي تنمية مستدامة ومسئولة.

النماذج الأولية

المواد الأساسية للنموذج الأولي (أوراق حائط مقوي، رغوة، صلصال)، واستمارات نمااذج التعليقات الراجعة.

15

90 دقيقة

يعمل هذا النشاط بشكل أفضل مع الحلول للأشياء المادية - مثل المباني والمنتجات. سوف يقوم الطلاب بتطوير نموذج أولي للحل الخاص بهم، باستخدام مواد أساسية، مثل الورق المقوى أو الرغوة أو الصلصال.

سوف يقدم القادة تعليقاتهم على النموذج الأولي وسيقوم الكشافون بمراجعته وفقًا لذلك. بعد عدة تكرارات، سيقومون باختبار نماذجهم الأولية في سيناريوهات العالم الحقيقي؛ لتحديد مدى جدوى حلولهم.

لعب الأدوار (المشهد التمثيلي).

الدمى أو الألعاب أو الدعائم أو النصوص أو السيناريو لكل مجموعة.

11

60 دقيقة

قسّم الكشافين إلى مجموعات، وكل مجموعة تقوم بعمل دور؛ بحيث تمثل أدوار المستخدمين أو العملاء لحلولهم المختارة. دعهم يمثلون الشخصيات بسيناريوهات مختلفة وأختبر مدى جودة نتائج حلولهم. ويمكن القيام بذلك باستخدام الدمى أو الألعاب، ويمكن للكشافين تبديل الأدوار؛ للحصول على وجهات نظر مختلفة.

لكن... ولذلك ...

11

15 دقيقة

يدور هذا النشاط حول اختبار فكرتك بطريقة مرحة، من خلال:

تقسيم المجموعة إلى مجموعتين. ستحاول المجموعة 1 إقناع المجموعة 2 بأن الفكرة رائعة. ستحاول المجموعة 2 البحث عن مشاكل وطرحها.

المجموعة 1 تبدأ بتقديم فكرتها ثم يكون لدى المجموعة 2 بعض الوقت للتوصل إلى مشكلة. ثم ترد المجموعة 2 بمشكلة قائلة " تعجبني فكرتك ولكن.... هل نظرت في أن .....".

ثم تقوم المجموعة 1 بحل لهذه المشكلة، بالقول "نعم، شكرًا لك، قد تكون هذه مشكلة، لذلك..." وتقترح حلاً.

مرحلة التخطيط: قم بوضع خطة عمل.

إرشادات للكشافين.

من الفكرة إلى الواقع الفعلي... خطط لتجربة مشروعك المجتمعي، لاختباره في العالم الحقيقي.

- خطط للمستقبل، خطوة بخطوة
- ضع موازنة.
- قم بتقييم المخاطر.
- حدد الأدوار.

ملاحظة: قد يتوصل الكشافون إلى حل طموح للغاية. عظيم! الآن، أنت في مرحلة التخطيط، تذكر أنك تقوم فقط بالتخطيط لـ "نموذج تجريبي": تجربة تجريبية لحلك في العالم الحقيقي. يمكنك الحفاظ على الأمر بسيطًا، والتركيز على عنصر واحد فقط من حلك، لمعرفة ما إذا كان يسير علي ما يرام، أو إذا كانت هناك تحديات غير متوقعة. لا يتعين عليك التخطيط للمشروع بأكمله إذا كان كبيرًا جدًا.

عليك بتمييز الكشافين الأقل ثقة:

- الهدف من هذه المرحلة، هو أن يعمل الكشافون الأصغر سنا معًا ويضعوا خطة بسيطة. يمكنك تبسيط أدوارهم ومهامهم من أجل جعلها أكثر قابلية للتحقيق.
- فكر في المكان والكيفية التي ستضع بها الفكرة موضع التنفيذ. قد يكون من الأسهل التنظيم داخل بيئة الكشافين لديك ، أو في مكان تعليمي آخر يمكنك الوصول إليه.
- قد تحتاج إلى التدخل أكثر في هذه المرحلة، لتوجيه تخطيطهم.

نقطة التقييم:

لإكمال التحدي، يحتاج الكشافون إلى إكمال نقطة تقييم في كل من المراحل الست.

نقطة تقييم مرحلة الخطة:

بمجرد الانتهاء من الأنشطة التي اخترتها، يجب عليك وضع خطة عمل لمشروعك التجريبي.

ستوضح هذه الخطة كيفية اختبار الحل الخاص بك في العالم الحقيقي، لأول مرة. تذكر، ليس عليك إكمال المشروع بأكمله. قد يستغرق الحل الذي اخترته وقتًا طويلًا ليتم تنفيذه. يتعلق الأمر باتخاذ الخطوة الأولى لمعرفة ما ينجح وما يحتاج إلى التغيير. ينبغي لخطة عملك أن تجيب عن الأسئلة التالية: الأشياء الأفضل محددة قدر الإمكان.

- ما هدف التجربة ؟ ماذا تريد أن تحقق؟
- ما الخطوات التي عليك اتخاذها لتحقيق هدفك؟
- ما الموارد اللازمة ؟ يتضمن ذلك أشياء، مثل المتطوعين والمواد والتمويل. هل تحتاج إلى موازنة؟
- ما الأدوار التي يمكن أن يلعبها كل فرد في فريقك؟
- ما المخاطر والتحديات المحتملة؟ كيف ستحافظ على سلامة الجميع وسعادتهم؟
- ما الجدول الزمني للمشروع؟ متى تريد البدء والانتهاء من المشروع؟
- كيف تقيس النجاح؟ كيف ستعرف إذا كنت قد حققت هدفك؟

- ما الجدول الزمني للمشروع؟ متى تريد البدء والانتهاء من المشروع؟
- زيارة في غضون أسبوعين.
- كيف ستقيس النجاح؟ كيف ستعرف ما إذا كنت حققت هدفك أم لا؟
- إذا كان لدينا إجابات عن كل أسئلتنا فسنكون قد حققنا هدفنا.

أنشطة تمهيدية:

استخدم هذه الأنشطة كمقدمة إلى الخطوة الرابعة من التفكير التصميمي: تحويل الأفكار إلى أفعال.

إنه علي قيد الحياة

صندوق من المواد العشوائية، مثل المجلات، الألعاب القديمة، أدوات المطبخ العشوائية... إلخ.

11

60 دقيقة

الكشافون المشاركون باستخدام خيالهم يصنعون دمية فرانكنشتاين. كل ما عليك هو الوقوف والبقاء واقفا.

أطلب من المشاركين استخدام المواد العشوائية، التي وفرتها لهم؛ لعمل نموذج مجسم فرانكنشتاين الذي يكون واقفًا. هذا النشاط، هو نشاط جماعي. بعد إنشاء الفرق، قم بدعوة الكشافين لتحديد المهام المتاحة لإكمال هذه المهمة، وما المهارات التي يستخدمونها ومتوفرة لدى فريقهم، وكم من الوقت سوف يستغرق ذلك، وما المواد التي سوف يستخدمونها.

تأكد من أنك تصمم فرانكنشتاين الخاص بك بشكل دقيق واشرح طريقة صنعك لوحشك.

الأرض حمم بركانية

7

30 دقيقة

ادعُ كشافيك لتخيل أن الأرض حمم بركانية. تحتاج إلى الانتقال من النقطة أ إلى النقطة ب دون أن تحترق.

انصحهم باستخدام أي شيء، وكل شيء حولهم لتخطيط هروبهم. يمكنهم استخدام الأشياء وطلب مساعدة الأشخاص من حولهم.

ارسم خريطة هروبك، وتأكد من أنها مفهومة لأي شخص آخر قد يعلق في نفس الطريق.

مثال لخطة العمل:

- ما هدف التجربة؟ ماذا تريد أن تحقق؟

نريد اختبار ما يمكن تحقيقه في الحديقة، ومعرفة ما إذا كان أفراد المجتمع المحلي سيقدرون التغييرات.

- ما الخطوات التي عليك اتخاذها لتحقيق هدفك؟

قم بزيارة الحديقة في مهمة لتقصي الحقائق.

1. اختر يومًا لزيارة الحديقة.
2. إنشاء قائمة من الأسئلة لأعضاء المجتمع.
   - أين يجب علينا تقليل الغطاء النباتي ؟
   - ما المناطق الأكثر/الأقل أمانًا؟
   - هل هناك وسائل أخرى للراحة لازمة في الحديقة؟
3. قم بإنشاء قائمة مرجعية بالأشياء؛ لاختبار الحديقة، على سبيل المثال:
   - أين يجب علينا تركيب الإضاءة؟
4. جمّع كل المواد اللازمة.
5. أستكمل الإحاطة بالمعلومات قبل الانطلاق.
6. القيام بمهمة تقصي الحقائق.
   - خرائط للحديقة لتدوين الملاحظات عليها.
   - الوجبات الخفيفة والمياه للزيارة.
   - نماذج التصاريح.
   - أخذ ملاحظات.
   - إجراء مسح لمخطط الحديقة.
   - البحوث.
   - ضابط الوقت (الميقاتي).
   - الرفاه.
   - الإصابة - وجود أحد أفراد الإسعافات الأولية مع المجموعة.
   - الجفاف- حمل الماء.
   - الطقس - ارتداء الملابس المناسبة.

- ما الموارد اللازمة؟
  - أوراق وأقلام لإجراء المسح.
  - استطلاع رأي لأفراد المجتمع.
- ما الأدوار التي يمكن أن يلعبها كل فرد في فريقك؟
  - التحدث إلى المجتمع.
- ما المخاطر والتحديات المحتملة؟ كيف ستحافظ على سلامة وأمان وسعادة الجميع؟
  - مقابلة شخص مخيف/خطير - العمل دائمًا في مجموعات صغيرة، وليس بمفردك أبدًا.

الأنشطة الرئيسية:

اختر واحدًا أو أكثر من هذه الأنشطة. يمكنك اختيار الأنشطة التي تناسب المشاركين ومجتمعك بشكل أفضل

ورقة وقلم.

11

60 دقيقة

كشافوك هم عبارة عن صحفيين. الصحفيون يخبروننا بما يحدث في العالم. أنتم ناشرو الأخبار! اطلب من الكشافين أن يتخيلوا أنهم نفذوا حلهم في المجتمع للمرة الأولى. سوف يكتبون تقريرًا للجريدة الوطنية، في الصفحة الأولى!

اطلب منهم تصميم صفحتهم الرئيسية الخاصة. تأكد من أن لديك عنوانًا وصورةً وملخصًا ووصفًا أطول. يجب أن يقدم الوصف تفاصيل حول كيفية تنفيذ هذا الحل.

بمجرد أن تتخيل الحل على أرض الواقع، يمكنك بعد ذلك، استخدام هذه الصفحات الأولى لمناقشة كيفية تحقيق ذلك في الحياة الواقعية.

ما أقل ما يمكنك فعله؟

11

30 دقيقة

اشرح الخطة في خمس خطوات، باستخدام خمس كلمات كحد أقصى، وصورة واحدة لكل خطوة.

ايجاد الوصفة المثالية

- مواد النماذج الأولية الأساسية (الكرتون، أو الرغوة، أو الصلصال).
- أوراق أو بطاقات لكتابة الأفكار.

11

60 دقيقة

اختبر الحلول التي اخترتها، وقرر الطريقة الأكثر كفاءة لحل المشكلة. اغتنم هذه الفرصة؛ لتلقي نظرة جديدة على أفكارك وضع أفكارك التي تم طرحها مسبقًا في شكل وصفة تريد تجربتها.

ما قائمة المكونات الخاصة بك؟ ماذا ستحتاج لجعل فكرتك تعمل؟

ما وقت الطبخ الخاص بك؟ كم من الوقت سوف يستغرقه تنفيذ فكرتك؟

هل جربت هذه الوصفة من قبل؟ هل لديك المهارات والمعرفة اللازمة لتنفيذ فكرتك؟ أم أنك تطلب دعم شخص ما؟

اكتب خطتك لوضع فكرتك موضع التنفيذ، وابدأ بالطهي!

نصيحة الطباخ: الطباخ الجيد يعرف أن الفطيرة الأولى دائمًا ما تكون ملتوية، وينطبق نفس الشيء على الأفكار الرائعة! لا تقلق إذا فشلت في المحاولة الأولى لفكرتك. يمكنك دائمًا التكيف والتحسن. هذا جزء مهم من العملية.

تحدث مثل إنسان الكهف.

7

20 دقيقة

في هذا النشاط، سوف تبسط وتوضح أفكارك باستخدام كلمات ذات مقطع واحد فقط. تناوبوا في وصف أفكاركم باستخدام لغة بسيطة؛ لمساعدتكم وأعضاء مجموعتكم على فهم بعضكم البعض بشكل أفضل.

فكر، اشعر، افعل.

ورقة وقلم.

7

تساعد هذه الأنشطة الكشافين على التفكير في تأثيرات أفعالهم في العالم الحقيقي.

في مجموعات، اقضوا دقيقة واحدة في التفكير في كيف سيشعر الشخص المتأثر بحلكم. اكتب هذه المشاعر. ثم افعل الشيء نفسه بما سيفكرون فيه وما سيفعلونه.

هل يكشف هذا الأمر عن أي مشاكل غير متوقعة؟ اكتب أي مشاكل يمكنك التفكير فيها قد يسببها الحل الخاص بك. كلما زاد عدد المشكلات التي يمكنك العثور عليها، كان ذلك أفضل - وهذا يعني أنك لن تكتشفها لاحقًا!

بدلاً من ذلك، فكر في كيفية تفكيرك وشعورك وتصرفك عند تنفيذ هذا المشروع، للتأكد من مراعاة احتياجات الجميع.

حل المشكلات باستخدام أموال اللعب

أموال اللعب (مثل أموال الاحتكار "هي نوع من أموال اللعب المستخدمة في لعبة اللوحة"، والعملات النقدية والورقية غير الحقيقية)، ورق أو بطاقات لكتابة الأفكار.

7

45 - 30 دقيقة

في هذا النشاط، سوف يستخدم الكشافون أموال اللعب لحل مشاكل ذات موازنات مختلفة. سيتم إعطاؤهم سيناريوهات أو تحديات مختلفة وسوف يتعين عليهم ابتكار حلول إبداعية في نطاق قيود الموازنة المخصصة لهم.

سوف يتعلم الكشافون أشياء عن الموازنة، وتخصيص الموارد والتفكير النقدي أثناء مشاركتهم في تمرين تفاعلي وممتع لحل المشكلات.

تخطيط المشاريع المجتمعية باستخدام خطة ذكية (محددة، قابلة للقياس، قابلة للتحقيق، ذات صلة، ومرتبطة بالوقت).

ورق، وأقلام أو أقلام رصاص.

11

45 - 30 دقيقة

في هذا النشاط، سيقوم الكشافون بالتخطيط لمشروع مجتمعي من خلال تقسيمه إلى مراحل صغيرة، وتعيين الأدوار والمسئوليات، وإنشاء جدول زمني؛ وذلك، باستخدام خطة ذكية (محددة، قابلة للقياس، قابلة للتحقيق، ذات صلة، ومرتبطة بالوقت)؛ للتأكد من أن مشروعهم محدد، قابل للقياس، قابل للتحقيق، ذو صلة، ومحدد بالوقت.

ابدأ بالمناقشة مع الكشافين حول ماهية المشروع المجتمعي ولماذا هو مهم؟

اشرح مفهوم خطة ذكية (محددة، قابلة للقياس، قابلة للتحقيق، ذات صلة، ومرتبطة بالوقت) وقدم مثالاً على هدف جيد الصياغة.

قسّم الكشافين إلى مجموعات صغيرة، وخصص لكل مجموعة مشكلة أو تحديشا مجتمعيًا مختلفًا للتعامل معه.

اطلب من مجموعات الكشافين تبادل الأفكار، واختيار واحدة لتطويرها إلى مشروع.

اطلب من الكشافين وضع خطة ذكية (محددة، قابلة للقياس، قابلة للتحقيق، ذات صلة، ومرتبطة بالوقت) لمشروعهم، تتضمن أهدافًا محددة وقابلة للقياس، وخطوات قابلة للتحقيق، وهدفًا ذا صلة، وجدولًا زمنيًا. بمجرد أن تكمل المجموعات خططها الذكية (محددة، قابلة للقياس، قابلة للتحقيق، ذات صلة، ومرتبطة بالوقت) ، اطلب منها المشاركة مع المجموعة الأكبر ومناقشة أي تحديات أو عوائق محتملة.

شجّع الكشافين على التفكير في الموارد والمواد اللازمة لمشروعهم، وكيف سيحصلون عليها.

كنشاط ختامي، اطلب من كل مجموعة مشاركة مشروعها، والخطة الذكية الخاصة بها مع بقية المجموعات، ومناقشة كيفية تنفيذ مشروعهم في المجتمع.

مرحلة التنفيذ: تنفيذ مشروع تجريبي في المجتمع

إرشادات للكشافين.

الآن، الأمر متروك لك. اعمل كفريق، واتبع خطتك لاختبار الحل الخاص بك في العالم الحقيقي، لمعرفة ما ينجح، وما الذي ينبغي أن يتغير؟

- اتبع خطتك
- تأكد من أن كل شخص يعرف دوره.
- العمل كفريق واحد وكونوا لطفاء مع بعضكم البعض.
- لا تقلق إذا كانت لديك تحديات، ولهذا السبب تحاول تجربتها - لتحديد المشاكل غير المتوقعة، فكل ذلك جزء من عملية التعلم.

قم بتمييز الكشافين الأصغر سنًا:

- قم بتبسيط الأدوار، واشعر بالحرية من أجل التدخل والمساعدة. ربما ينضم للمساعدة كشافون آخرون أكثر خبرة.
- قبل كل شيء، أعط الأولوية للسلامة والأمان والرفاه للكشافين المشاركين.

نقطة التقييم:

نقطة تقييم مرحلة العمل: بمجرد الانتهاء من تنفيذ التجربة الخاصة بك، تكون قد أكملت هذه المرحلة.

الأنشطة

لا توجد أنشطة محددة لهذه المرحلة. انطلق، وقم بتنفيذ مشروعك التجريبي.

الأفكار

إرشادات للكشافين.

خذ نفسًا، وتراجع خطوة للوراء؛ لتنظر إلى الصورة الكبيرة. فكر فيما كنت تفعله، والأثر الذي أحدثه مشروعك، وكيف تشعر حيال ذلك.

- ما الذي نجح؟ بماذا أنت فخور؟
- ما الذي كان صعبا؟
- كيف تعرف إذا كان الأمر يسير على ما يرام؟ هل هناك أي شخص يمكنك أن تسأله؟
- ما التالي؟ هل تريد الاستمرار في مشروعك؟ كيف؟

عليك بتمييز الكشافين الأقل ثقة:

- ابدأ بسؤال الكشافين الأصغر سنًا حول لحظاتهم المفضلة، لتنشيط ذكرياتهم. يمكنك استخدام التذكيرات المرئية لكل مرحلة.
- الشيء المهم هو أنهم يدركون الحاجة إلى التفكير بعد اتخاذ أي إجراء. من الأقل أهمية أن يتمكن الكشافون الأصغر سنا من تحديد المواضع التي ارتكبوا فيها الأخطاء.
- تأكد من الاحتفال بعملهم الجاد ((وأيضًا امنح نفسك مددًا مستحقًا لما تفعله!).

نقطة التقييم :

نقطة تقييم مرحلة التأمل: بمجرد إكمال الأنشطة التي اخترتها يجب أن يكون لديك قائمة بالدروس المستفادة. تذكر أن الأمر يتعلق بالعملية وليس بالنتيجة. لا يوجد "إخفاقات" مجرد تعلم قيم فقط.

ينبغي عليكم مناقشة هذه الأسئلة معًا:

- ما الذي نجح؟ بماذا أنت فخور؟
- من الذي سار بشكل جيد؟ احتفلوا ببعضكم البعض.
- ما الذي كان صعبًا؟ لماذا؟ كيف يمكنك مواجهة تلك التحديات؟
- ما التالي؟ هل تريد الاستمرار في مشروعك؟ كيف ؟

قد ترغب في الاستمرار في مشروعك في شكله الحالي، أو العودة إلى مرحلة الحل وإجراء بعض التغييرات. هذا كله جزء من العملية.

إذا كنت لا ترغب في مواصلة المشروع، خذ وقتك لتهنئة الكشافين على ما حققوه من خلال العمل على حل المشكلات بطريقة إبداعية مما أكسبهم المهارات التي سوف تساعدهم على تحقيق الأهداف في حياتهم الشخصية، وحياتهم المهنية، وفي مجتمعاتهم. في المرة القادمة التي سيفكرون فيها بشيء يريدون تغييره ، تذكر هذه التجربة - واجعلها مصدر إلهام لهم.

الأنشطة الرئيسية:

اختر نشاطا واحدًا أو أكثر من هذه الأنشطة. يمكنك اختيار الأنشطة التي تناسب المشاركين والبيئة الخاصة بك.

بوصلة الأنظمة.

أوراق العمل. | 7 | 20 دقيقة

يساعد هذا النشاط الكشافين على النظر في جميع تداعيات حلهم على المستوى النظامي.

اطلب من الكشافين مراجعة بوصلة الأنظمة والتأكد من أن الكشافين يفهمون المجالات الأربعة:

• الطبيعة • الرفاه • المجتمع • الاقتصاد

يمكنهم استخدام هذه البوصلة للتفكير في جميع الطرق المختلفة، التي تؤثر في حلولهم على العالم الأوسع.

ثم، باستخدام ورقة العمل الفارغة، اعمل على كل قسم من أقسام البوصلة الأربعة، واحدًا تلو الآخر، واكتب جميع الطرق المختلفة التي تؤثر بها حلولهم في ذلك المجال. شجّعهم على ملاحظة التأثيرات الإيجابية والسلبية على حد سواء.

بعد ذلك، ناقش النتائج. هل يفاجئك أي شيء؟ هل هناك أي تغييرات ترغب في إجرائها نتيجة لذلك؟

جولة في المعرض.

الابتكارات/ التصميمات | 7 | 15 دقيقة

انشئ لوحة عمل لكل مرحلة من مراحل تنفيذ مشروعك. اطلب من الكشافين أن يتجولوا في صمت حول كل من الابتكارات، كما لو كانوا يتظاهرون بأنهم في متحف أو معرض فني.

في كل مرحلة، اطلب من الكشافين أن يتأملوا في كل ابتكار من الابتكارات. ناقش: ماذا كان شعورهم في كل مرحلة؟ ما الذي سار بشكل جيد؟ كيف كان من الممكن تحسينها؟ هل يتفق الآخرون؟

أنشطة تمهيدية:

أنشطة تمهيدية اختيارية وخفيفة لشرح كيفية سير هذه المرحلة من العملية. سوف تساعد الكشافين على الحصول على العقلية قبل أن تنعكس على رحلتهم.

تحسين الفن

قطعة من عمل فني | 11 | 10 دقائق

قدم أي قطعة من عمل فني، واطلب من الكشافين أن يكونوا نقادا فنيين! ماذا يعجبهم فيها؟ ما الذي لا يعجبهم فيها؟ كيف يمكنهم تحسينها؟ قم بدعوة الكشافين لمشاركة آرائهم بطرق حساسة.

سجل التأمل والأفكار.

5-10 دقائق	11	هاتف محمول أو كمبيوتر محمول مزود بكاميرا.

في مجموعات (أو بمفردك) قم بتصوير فيديو، وقدم فكرتك، كيف خطرت لك، كيف طورتها وحولتها إلى واقع. شارك ما تعلمته على طول الطريق، وكيف ستتحسن وتفعل الأشياء بشكل مختلف. مكافأة - اجعل هذا تمرينًا ممتعًا وقم به كرسمة!

رسم تخطيطي للتأمل والأفكار

20 دقيقة لإعداد الرسم التخطيطي، و5-10 دقائق لعرض الرسم التخطيطي.	7	مواد الرسم.

في مجموعات (أو بمفردك) ابتكروا مخططًا تشاركون فيه فكرتكم، وكيف توصلتم إليها، وكيف قمتم بتطويرها وتحويلها إلى واقع. شارك ما تعلمته على طول الطريق، وكيف سوف تتحسن وتفعل الأشياء بشكل مختلف. مكافأة - اجعل هذا ممتعًا من خلال لعب الأدوار بشخصيات فريدة ومضحكة!

حائط التأمل اللاصق (مجهول الهوية!)

30 دقيقة	11	أوراق ملاحظات لاصقة، أقلام.

أنشئ قسمين على الحائط/السبورة: واحد لـ "أحب/جيد" وآخر لـ "لا أحب/سيّئ". اطلب من المشاركين كتابة أفكارهم على أوراق ملاحظات لاصقة مجهولة الهوية (يمكن أن تكون أكثر من واحدة) والصق الملاحظات على الحائط في كل قسم. بهذه الطريقة، يمكنكم كمجموعة أن تروا كيف سارت المشاريع المختلفة. خذ بعض الوقت لاختيار المواضيع المشتركة وناقشوها كمجموعة.

الهوية البصرية لتحدي المبتكرين المؤثرين.

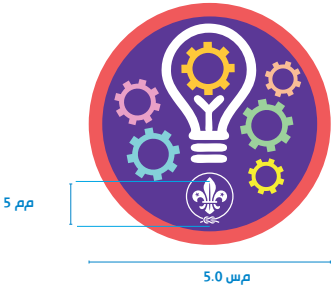
تم تطوير شارة تحدي المبتكرين المؤثرين من خلال شراكة مع ومبادرة "أضخم درس عالمي"، (هو درس على مستوى العالم لتعريف الفتية والشباب بأهداف التنمية المستدامة في كل أرجاء المعمورة، وتوحيدهم في العمل لتحقيق سبعة عشر هدفًا عالميًا بحلول عام 2030). تم تصميم هذا التحدي التعليمي للفتية والشباب، بهدف تمكينهم من حل قضايا المجتمع، وخاصة تلك التي تم تحديدها من خلال أهداف التنمية المستدامة وبالتزامن معها. سوف يقوم الكشافون بتحديد المشاكل المحلية، ثم تطوير مشاريع مجتمعية لحلها باستخدام أساليب التفكير التصميمي. يطور الشباب مشاريع مستدامة، تتناول التحديات الاجتماعية والثقافية والاقتصادية، مع تطوير استراتيجيات لطرح الأسئلة وحل المشكلات والابتكار في مجتمعاتهم.

توفر هذه الإرشادات الخاصة بتحدي المبتكرين المؤثرين، معلومات وموارد لمساعدة الجمعيات الكشفية الوطنية، على تطوير مواد ترويجية لتحدي المبتكرين المؤثرين. ستكون كل الجمعيات الكشفية الوطنية، ملزمة بتوقيع اتفاقية ترخيص غير تجاري مع المنظمة العالمية للحركة الكشفية؛ لاستخدام التصاميم في دليل الهوية هذا.

يرجى زيارة موقع الكشافة العالمية scout.org لمزيد من المعلومات. لا توفر هذه الوثيقة، والمعلومات المنشورة على الموقع الإلكتروني، أو تشير إلى أي حق لأي شخص، في استخدام هذه التصاميم لأغراض تجارية، ولا تعطي الحق في تعديل الشعار الأساسي، والشارة بأي شكل من الأشكال.

تصميم موحد للاستخدام على المواد التسويقية.

مقاس الشارة:



شعار الكشافة العالمي بعرض 5 مم، كحد أدنى

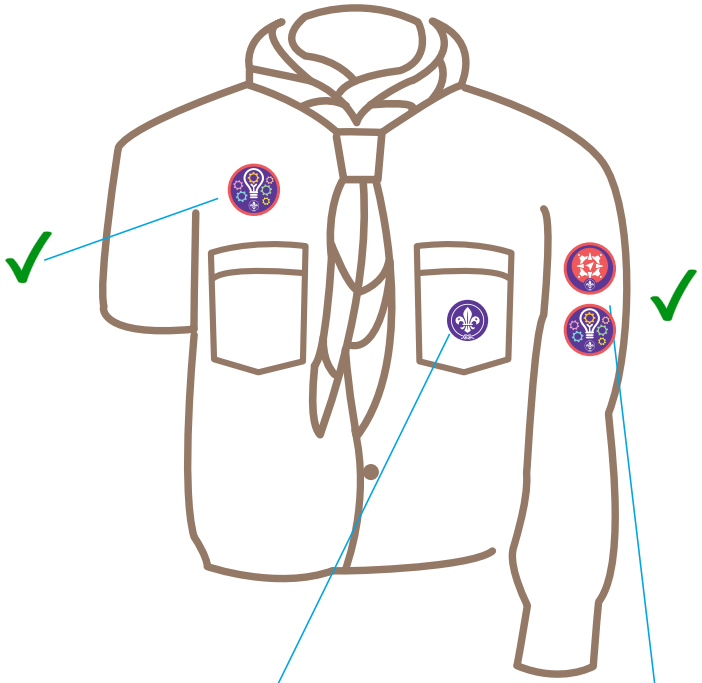
يجب ألا يُعاد إنتاج الشارة بحجم يقل عن 5.0 سم عرض، ولا يجوز أن تكون بهذا الحجم الصغير، إلا إذا كانت طريقة الطباعة توفر دقة عالية. الهدف هو التأكد من أن الحجم، وطريقة الطباعة يسمحان بالحصول على صورة بجودة معقولة لشعار الكشافة العالمية.

مواصفات اللون

CMYK	RGB	HEX	Pantone for textile FHI Polyester TSX
C79 M94 Y0 K0	R98 G37 B153	#622599	19-3829 TSX
C45 M0 Y15 K0	R130 G230 B222	#82E6DE	15-4333 TSX
C0 M30 Y40 K0	R255 G174 B128	#FFAE80	14-1229 TSX
C40 M0 Y50 K0	R159 G237 B143	#9FED8F	13-6030 TSX
C0 M80 Y60 K0	R255 G86 B285	#FF5655	17-1460 TSX
C5 M45 Y0 K0	R255 G141 B255	#FF8DFF	13-2820 TSX
C0 M22 Y8 K0	R255 G203 B40	#FFCB28	13-0749 TSX
C4 M0 Y89 K0	R255 G236 B1	ffec01	12-0643 TSX
C0 M0 Y0 K0	R255 G255 B255	#FFFFFF	11-4002 TSX

طلبات الحصول على الشارة:

لا يمكن استخدام شارة تحدي المبتكرين المؤثرين إلا بمفردها في شكل تطريز نسيجي على الشارات.



حول الرموز ®

شعار الكشافة العالمي، هو علامة تجارية مسجلة، وبالتالي فإن استخدامه يخضع للتصريح.

كان ذلك ممكنًا.

لافتة الشراكة

على جميع المواد، يجب أن تكون شارة تحدي المبتكرين المؤثرين مصحوبة بلافتة الشراكة الكاملة.

لا يمكن تعديل لافتة الشراكة، ويجب عليك طلب إذن للاستخدام والتنزيل من مركز العلامة التجارية للكشافة العالمية.

عند إنتاج وتوزيع شارة تحدي المبتكرين المؤثرين، يجب عرض المواد المرخصة، أو لافتة الشراكة بشكل بارز على العبوة المرفقة، أو على ورقة مرفقة كلما

يُسمح بثلاثة خيارات للعلامة التجارية المشتركة، والمبدأ الأساسي للنص الوصفي، هو وصف العلاقة بين المنظمة العالمية للحركة الكشفية، ومبادرة "أضخم درس عالمي"، "Accenute" (هو درس على مستوى العالم؛ لتعريف الفتية والشباب بأهداف التنمية المستدامة في كل أرجاء المعمورة، وتوحيدهم في العمل؛ لتحقيق سبعة عشر هدفًا عالميًا بحلول عام 2030) بوضوح.

لا يجوز ظهور أي عناصر مكتوبة، أو رسومات داخل المنطقة الواضحة. X

استخدام الشعارات والعناصر الرسومية الأخرى، المرتبطة بالمشاريع أو البرامج التي تروج لها المنظمة العالمية للحركة الكشفية، يخضع لشروط الترخيص العامة للاستخدام غير التجاري.

يظهر شعار الكشافة العالمي في جميع شعارات المنظمة العالمية للحركة الكشفية، ويجب احترام شروط الترخيص العامة لاستخدامه، كما هو محدد في مركز العلامة التجارية للكشافة العالمية. يرجى زيارة Brand.Scout.org لمزيد من المعلومات.

الاستخدام غير التجاري - شروط الترخيص العامة

وافقت المنظمة العالمية للحركة الكشفية، مع مبادرة "أضخم درس عالمي"، (هو درس على مستوى العالم لتعريف الفتية والشباب بأهداف التنمية المستدامة في كل أرجاء المعمورة، وتوحيدهم في العمل؛ لتحقيق سبعة عشر هدفًا عالميًا بحلول عام 2030)، على مادة مرخصة غير حصرية بمفردها، وكجزء من شارة تحدي المبتكرين المؤثرين. ومع ذلك، تنطبق شروط معينة على استخدام شارة تحدي قادة الحياة.

استخدام تصميم المنظمة العالمية للحركة الكشفية،

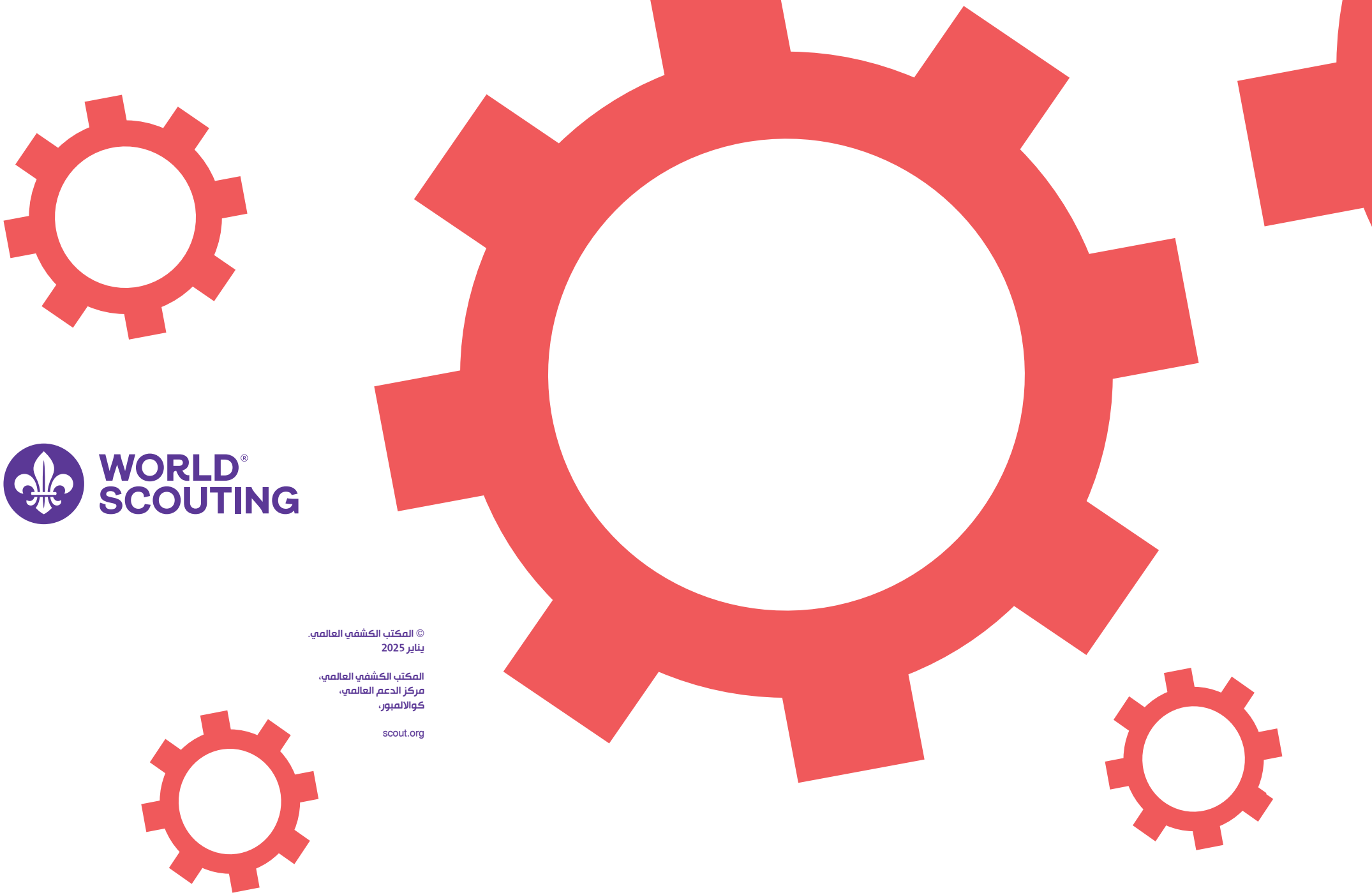
يشمل عناصر تتوافق مع تصنيفات نيس للسلع والخدمات 8، 14، 25، 30. إعادة إنتاج علامة تجارية للمنظمة العالمية للحركة الكشفية؛ بشأن عنصر في هذه التصنيفات لن يتم عرضه للبيع.

LifeLeaders

WORLD'S LARGEST LESSON

accenture

ملاحظات:



WORLD® SCOUTING

© المكتب الكشفي العالمي.
يناير 2025

المكتب الكشفي العالمي،
مركز الدعم العالمي،
كوالالمبور،

scout.org