كيف نحول المشكلة التعليمية إلى مشروع رقمي مؤثر؟

من الفكرة إلى الأثر

فكرة ← تخطيط ← تصميم ← منتج رقمي ← أثر

ورشة عمل تدريبية مقدمة لقمة قطر الأولى للذكاء الاصطناعي والتميز المؤسسي

أ. بخيتة سالم سعيد المري

مدرب معتمد

اعتماد الملف العلمي

رئيس اللجنة العلمية – قمة قطر الأولى للذكاء الاصطناعي والتميّز المؤسسي

د. أمل علاونة



سبتمبر 2026

فهرس المحتويات

مقدمة 3
أهداف الورشة التدريبية 4
المحتوى العلمي للورشة التدريبية..... 5
الأنشطة والتطبيقات العملية 8
المخرجات المتوقعة 9
الخاتمة 10

مقدمة

تهدف هذه الورشة المعنونة بـ «كيف نحول المشكلة التعليمية إلى مشروع رقمي مؤثر؟» إلى تمكين المشاركين من الانتقال من مجرد امتلاك فكرة تعليمية إلى بناء مشروع رقمي ذي أثر ملموس عبر مسار عملي ومنهجي يبدأ بتشخيص المشكلة التعليمية الحقيقية ثم التخطيط الاستراتيجي وصياغة الوعد التعليمي وصولًا إلى تصميم تجربة تعلم مرتكزة على المتعلم وبناء نموذج أولي قابل للاختبار والقياس.

وتكمن أهمية الورشة في سد الفجوة بين الاحتياج التعليمي الميداني والحلول التقنية المتاحة من خلال امتلاك عقلية المصمم التعليمي الرقمي الذي يربط الحلول التقنية بنتائج تعليمية وسلوكية قابلة للقياس.

وتنسجم الورشة مع توجهات القمة في دعم التحول الرقمي وتطوير الأداء وجودة المخرجات، من خلال تحويل التحديات التعليمية إلى حلول رقمية قابلة للتطبيق والقياس.

أهداف الورشة التدريبية

وتهدف الورشة إلى:

- تمكين المشاركين من تشخيص الفجوات التعليمية وتوضيح المشكلات بشكل فعلي.
- تنمية مهارات تصميم تجارب التعلم الرقمية (LX Design) وبناء نموذج أولي تعليمي قابل للاختبار (Educational MVP) .
- تدريب المشاركين على قياس أثر المشروع الرقمي عبر أربعة مستويات: الوصول، والتفاعل، والتعلم، والسلوك.
- تعزيز قدرة المؤسسات على جسر الفجوة بين الاحتياج الميداني والحلول الرقمية بكفاءة واستدامة.
- بناء خطط عمل تنفيذية فورية (التزام السبعة أيام) لضمان الانتقال الفعّال من التدريب النظري إلى التطبيق الميداني.

المحتوى العلمي للورشة التدريبية

تسير الورشة وفق إطار عملي من خمس مراحل: الفكرة، التخطيط، التصميم، بناء المنتج الرقمي، وقياس الأثر.

المحور الأول: اكتشاف المشكلة وصياغة الفكرة التعليمية

1. **تشخيص الفجوة التعليمية:** فهم الاحتياج الحقيقي للمتعلم والتمييز بين المشكلات التقنية والمشكلات التربوية وتحديد نقاط التعثر في رحلة التعلم
2. **صياغة وعد الحل (Value Proposition)** : تحويل المشكلة إلى فكرة مفيدة وقيمة إضافة باستخدام صياغة ثابتة لقالب الحل بالنتيجة .
3. **معايير الفكرة الرقمية المؤثرة:** استعراض سمات المشاريع الناجحة من حيث الجدوى، القابلية للتوسع والارتباط المباشر بنواتج التعلم.

المحور الثاني: تصميم الحل وبناء المنتج الرقمي الأدنى (MVP)

1. **هندسة تجربة التعلم (LX Design)** :تصميم رحلة المتعلم من خلال مراحل الجذب والممارسة والتغذية الراجعة ونقل أثر التعلم إلى التطبيق.
2. **مفهوم المنتج البسيط المؤثر (Educational MVP)**: بناء حل رقمي بسيط ومركز يختبر الفرضية التعليمية الأساسية لتقليل التكاليف والجهد.
3. **اختيار الأدوات والمنصات التقنية** : وضع المعايير المفاضلة بين الأدوات الرقمية بسهولة (الاستخدام، التكلفة، التوافق مع الأنظمة المؤسسية و حماية الخصوصية)

المحور الثالث: الاختبار وقياس الأثر التعليمي والسلوكي

1. **سلم قياس الأثر الرقمي**: تفصيل المستويات الأربعة لقياس الأثر (الوصول، التفاعل، التعلم، السلوك) والفرق بين البيانات الكمية والأثر النوعي. ويمكن توضيح كل مستوى على النحو الآتي:
   - الوصول: يقيس مدى وصول المشروع الرقمي إلى الفئة المستهدفة وتمكنها من الدخول إلى المحتوى أو الخدمة التعليمية والاستفادة منها.
   - التفاعل: يقيس مستوى مشاركة المتعلم وتفاعله مع الأنشطة والمحتوى، مثل إكمال المهام والمشاركة في الأنشطة وتكرار الاستخدام.
   - التعلم: يقيس تحقق نواتج التعلم المستهدفة من خلال مؤشرات مثل تحسن نتائج الاختبارات، جودة أداء المهام، أو اكتساب مهارة محددة.
   - السلوك: يقيس انتقال أثر التعلم إلى التطبيق الفعلي خارج المنصة، مثل توظيف المهارة في موقف عملي أو حدوث تغير سلوكي يمكن ملاحظته وقياسه.
2. **تصميم مؤشرات الأداء التعليمية (KPIs)**: اختيار وتصميم مؤشرات تدل على حدوث تعلم حقيقي وتغير سلوكي ملموس خارج المنصة ، ومنها: نسبة إكمال الأنشطة، مستوى المشاركة والتفاعل، التحسن بين القياس القبلي والبعدي، جودة أداء المهام ونسبة تطبيق المهارة أو السلوك المستهدف في الواقع .
3. **التحسين المبني على البيانات**: توظيف ،نتائج مؤشرات الأداء والتغذية الراجعة و تحليلات التعلم لاكتشاف نقاط القوة ومواطن التعثر ثم تعديل المحتوى أو تجربة التعلم أو وظائف المنتج وفق الأدلة المتاحة. وتساعد هذه الدورة المستمرة من القياس والتحسين على رفع جودة المشروع وتعزيز استدامته.

المحور الرابع: التطبيق العملي من الفكرة إلى النموذج

1. **ورشة عمل النماذج الأولية:** تطبيق عملي لبناء مخطط أولي (Wireframe) أو سيناريو تفاعلي للمشروع الرقمي.
2. **محاكاة تجربة المستخدم والتغذية الراجعة:** اختبار النماذج بين المشاركين (Peer Review) لجمع الملاحظات التحسينية قبل الإطلاق.
3. **خارطة طريق التنفيذ (Action Plan):** إعداد خطة عمل زمنية لتحويل النموذج الأولي إلى مشروع مؤسسي قائم وتحديد متطلبات الإطلاق.

الأنشطة والتطبيقات العملية

- **نشاط فردي:** تشخيص الفجوة التعليمية – تحديد مشكلة تعليمية واقعية بدقة وتحديد الفئة المتأثرة ووقت ظهور التعثر للخروج بصياغة واضحة للمشكلة.
- **نشاط ثنائي:** هندسة الوعد التعليمي – تبادل الأدوار لصياغة وعد الحل وفق القالب: نساعد فئة على تحقيق النتيجة عبر الوسيلة الرقمية.
- **نشاط جماعي:** مختبر بناء النموذج الأولي (MVP) – تفكيك فكرة تعليمية إلى أصغر مكوناتها الرقمية وتحديد الفعل الأساسي للمتعلم لضمان البساطة والتركيز.
- **نشاط جماعي:** تصميم سلم الأثر – بناء مصفوفة قياس الأثر عبر مستوياتها الأربعة (الوصول، التفاعل، التعلم، السلوك) واختيار المؤشر الأكثر دلالة.
- **التحدي الختامي:** التزام السبعة أيام – تحديد خطوة تنفيذية شخصية فورية (كإجراء مقابلة أو بناء صفحة هبوط مصغرة) لتنفيذها خلال أسبوع من الورشة.

المخرجات المتوقعة

- **تشخيص الفجوات:** امتلاك مهارة تحديد الفجوات التعليمية وتحويل التحديات الواقعية إلى فرص لمشاريع رقمية مبتكرة.
- **هندسة التجربة:** القدرة على تصميم رحلة تعلم رقمية متكاملة (LX Design) تركز على التفاعل والنتائج بدلاً من الاكتفاء باستعراض المحتوى.
- **بناء النماذج:** إتقان مهارة بناء أصغر منتج تعليمي مؤثر (Educational MVP) لاختبار الأفكار بأقل جهد وتكلفة.
- **قياس الأثر:** مهارة تصميم مؤشرات أداء دقيقة تربط السلوك الرقمي بالتغير التعليمي والسلوكي الملموس للمتعلم.
- **المنهجية الاستراتيجية:** استيعاب الإطار الخماسي المتكامل (فكرة ← تخطيط ← تصميم ← منتج ← أثر) كخارطة طريق للمشاريع الرقمية.

الخاتمة

تسهم هذه الورشة في تمكين المشاركين من تحويل الأفكار التعليمية المبتكرة إلى مشاريع رقمية ذات أثر ملموس يدعم جودة التعلم ويحقق استدامة الابتكار التعليمي. ومن خلال الدمج بين المنهجيات العلمية في التصميم التعليمي والتطبيقات العملية في بناء النماذج الأولية وقياس الأثر توفر الورشة تجربة تدريبية متكاملة تساعد المؤسسات على ردم الفجوة بين التقنية والاحتياج الميداني مما يرفع كفاءة الأداء وجودة المخرجات. وينسجم هذا التوجه مع أهداف **قمة قطر الأولى للذكاء الاصطناعي والتميز المؤسسي** في تعزيز الابتكار والتحول الرقمي في التعليم وقياس أثر التعلم وجودة المخرجات بما يسهم في بناء بيئات تعلم أكثر ذكاءً وتأثيرًا واستدامة.