مرشـــاد Mershad
مركز بحوث ودراسات الشباب
Youth Research and Studies Center

المجلس التخصصي
للجمعيات الشبابية
Specialized Council for Youth NGOs

التفكير التصميمي
كأداة استراتيجية لابتكار برامج الشباب الافتراضية

لماذا؟

يمكن استخدام منهجية التفكير التصميمي
(Design Thinking)
لإيجاد حلول مبتكرة تركز على الشباب وتوظف العالم الافتراضي لبناء قدراتهم ومهاراتهم، حيث تُستخدم هذه المنهجية لتعزيز القدرة على الابتكار وتحقيق الأهداف بعيدة المدى

لماذا هذه المنهجية النوعية (الكيفية) تحديدا؟

- الضعف (الكمي) العام في بيانات الشباب لدى الجهات.
- مناسبتها لموضوع برامج الشباب في العالم الافتراضي.
- سهولة استخدام هذه المنهجية
- سرعة نتائجها.
- مرونة المنهجيات النوعية (الكيفية).

1

القسم الأول

المراحل الأساسية لمنهجية التفكير التصميمي

Mershad مرشـاد
مركز بحوث ودراسات الشباب
Youth Research and Studies Center

تتكون منهجية التفكير التصميمي من خمس مراحل رئيسية، وهي عملية تفاعلية تركز في كل مرحلة على فهم احتياجات الشباب ورغباتهم بشكل أعمق:

١. مرحلة التعاطف (Empathize)
٢. مرحلة التحديد/التعريف (Define)
٣. مرحلة توليد الأفكار (Ideate)
٤. مرحلة بناء النموذج/النمذجة (Prototype)
٥. مرحلة الاختبار (Test)

مرحلة التعاطف:(Empathize)

الهدف: تركز هذه المرحلة على فهم احتياجات الشباب، من وجهة نظرهم، وفهم شخصياتهم، وهي وسيلة لنعيش حياة الشباب ونبني فهما عميقا حولها.

الأدوات الأساسية: تشمل هذه المرحلة أدوات تساعد على جمع المعلومات وتحديد الفئة المستهدفة من الشباب، ومنها :

- مخطط مجال الاحتياج (لتحديد نطاق احتياج الشباب وأي مشاكل مرتبطة بهذا الاحتياج)
- أداة زهرة اللوتس (لتوضيح الاحتياج وتحديد جذوره وأسبابه قدر المستطاع)
- مخطط الأشخاص المؤثرين والمتأثرين (لتحديد الشريحة الأقرب لجوهر الاحتياج والأعلى تأثراً)
- الشخصية (Persona) (لبناء تمثيل للشاب المثالي في مجال الاحتياج)
- ملف الشخصية (لتسجيل احتياجات ورغبات وتوقعات وسلوكيات الشباب المحتملين، وتحديد نقاط الرضا والألم والأعمال المطلوب تحقيقها)
- المقابلات والملاحظة (لجمع البيانات والمعلومات)

مرحلة التحديد/التعريف :(Define)

الهدف: تحليل المعلومات المجمعة لتحديد درجة الاحتياج وتكوين وجهة نظر واضحة حول كيفية تلبية احتياج الشباب.

الأدوات الأساسية:

- تُستخدم أدوات المرحلة السابقة (مثل أداة زهرة اللوتس لتحليل الاحتياج المحددة وإرجاعه إلى جذوره)
- بيان تأطير المشكلة (لتلخيص الاحتياج بالكامل في جملة واحدة واضحة ومحددة)
- وجهة النظر (POV) (لتحديد السؤال الأساسي الذي سيتم العمل عليه في المرحلة التالية، وتحديد الرؤية التصميمية)

مرحلة توليد الأفكار (Ideate)

الهدف: توليد العديد من الأفكار والحلول المبتكرة لتلبية الاحتياج المحدد، من خلال فريق الخبراء وفريق الشباب، ثم اختيار فكرة محددة للنمذجة.

الأدوات الأساسية: تشمل:

- العصف الذهني (لتوليد أكبر كمية من الأفكار غير التقليدية وتقييمها في نهاية الجلسات)
- تصنيف الأفكار (لتجميع الأفكار المتشابهة في فئات ومواضيع)
- التعقيد مقارنة بالقيمة (مصفوفة لتقييم الأفكار بصرياً بناءً على تعقيد التنفيذ مقابل تلبيتها لاحتياج الشباب، وذلك لاختيار الفكرة ذات القيمة العالية والتعقيد الأقل)
- مخطط الحل (التفصيل في الفكرة المختارة وتوضيح قيمة تنفيذها)

مرحلة بناء النموذج/النمذجة:(Prototype)

الهدف: تحويل الفكرة إلى نموذج أقرب ما يكون للواقع، لغرض التعلم والحصول على تغذية راجعة من الشباب. يهدف هذا إلى تقليل مخاطر الفشل وتوفير الوقت والمال.

الأدوات الأساسية: تعتمد الأدوات على طبيعة الفكرة والموارد المتاحة

- مخطط الابتكار (Innovation Blueprint) (نموذج بياني من صفحة واحدة يوضح التصور الأولي للبرنامج، بما في ذلك شريحة الشباب المستهدفة، وفائدة البرنامج للفئة المستهدفة، وهيكلية التكاليف، وأهداف التنمية المستدامة)
- القصة المصورة (نموذج سريع وقليل الدقة لتوقع تفاعل الشباب مع البرنامج من البداية إلى النهاية)
- مخطط المشروع (Project Blueprint) (نموذج لتوضيح تفاعل الشباب مع البرنامج وراء الكواليس وأمامها؛ لتحسين تجربة الشباب وتطوير البرنامج)
- منتج الحد الأدنى (MVP) (نسخة من البرنامج تعمل بالخصائص الأساسية فقط، بأقل جهد وتكلفة، للحصول على رأي الشباب)
- الرسوم التوضيحية

مرحلة الاختبار:(Test)

الهدف: التحقق من الحل عبر اختباره مع شباب حقيقيين على أرض الواقع، لتحديد الإيجابيات والسلبيات وتطوير البرنامج بشكل أفضل.

الأدوات الأساسية: تشمل هذه المرحلة ثلاث خطوات رئيسية:

- مرحلة التخطيط: استخدام بطاقة تخطيط الاختبار

(لتحديد ما سيتم قياسه، الفئة المستهدفة، الموقع، الأدوات، الموارد البشرية، والتكلفة)

- مرحلة التنفيذ: استخدام بطاقة ردود الأفعال الفردية

(لجمع الملاحظات المباشرة حول ما أعجب الشباب وما لم يعجبهم، وشعورهم حيال البرنامج)

- مرحلة الدروس المستفادة: استخدام بطاقة الدروس المستفادة

(لدراسة وتحليل وتلخيص الملاحظات للتوصل إلى قرار حول تحسين البرنامج مستقبلا)

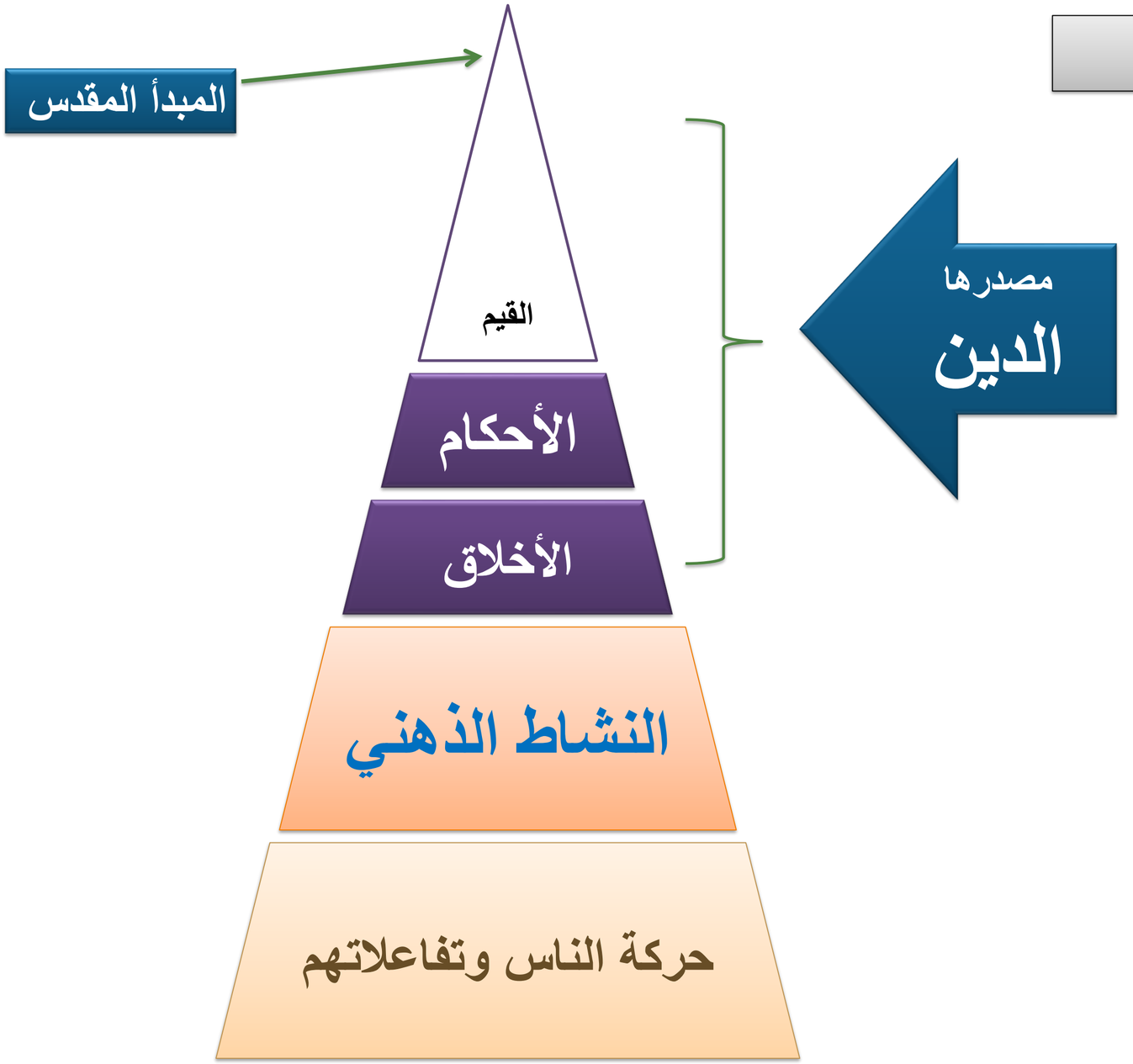
2

القسم الثاني

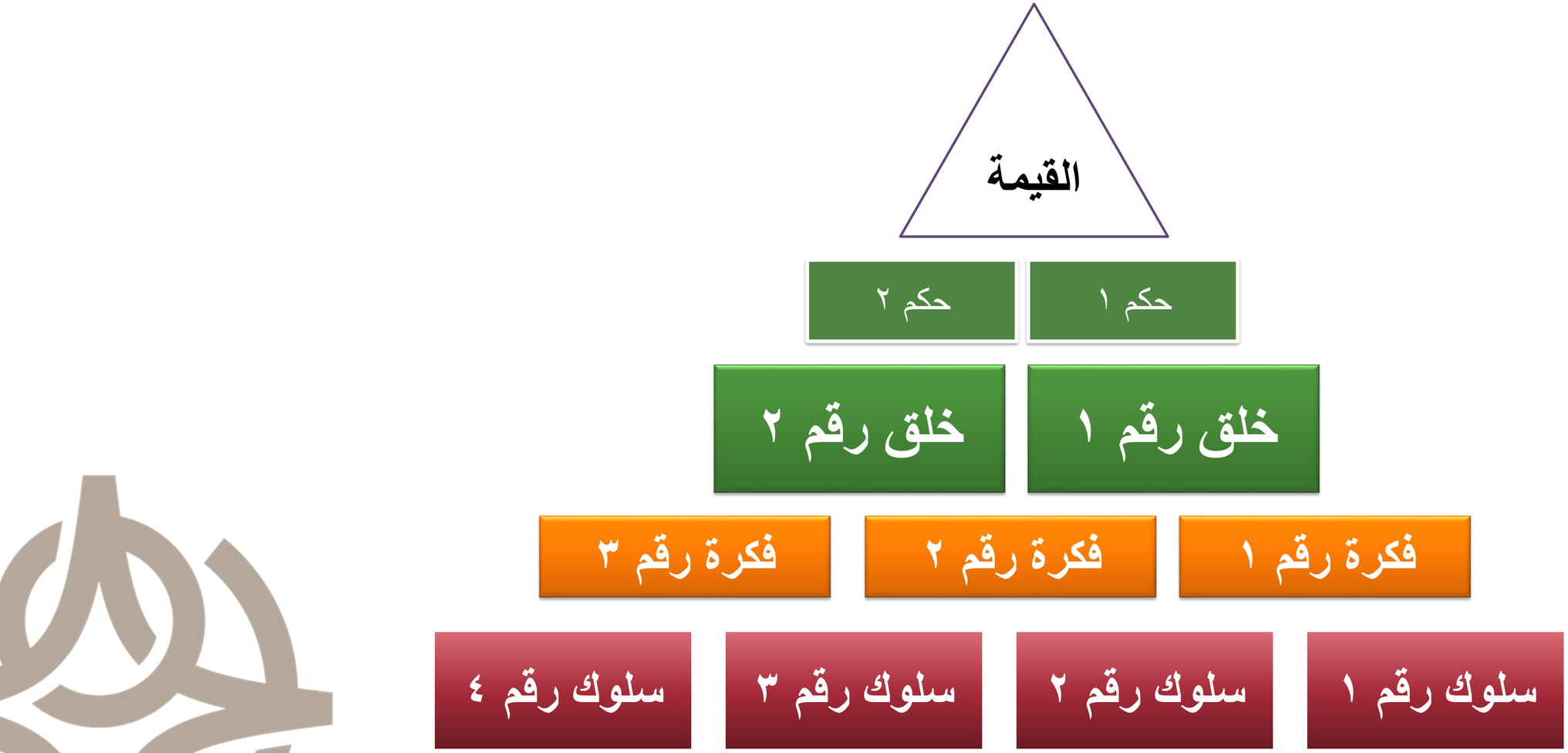
مثال على توظيف التفكير التصميمي في برامج التحصين القيمي

مرشـاد Mershad
مركز بحوث ودراسات الشباب
Youth Research and Studies Center

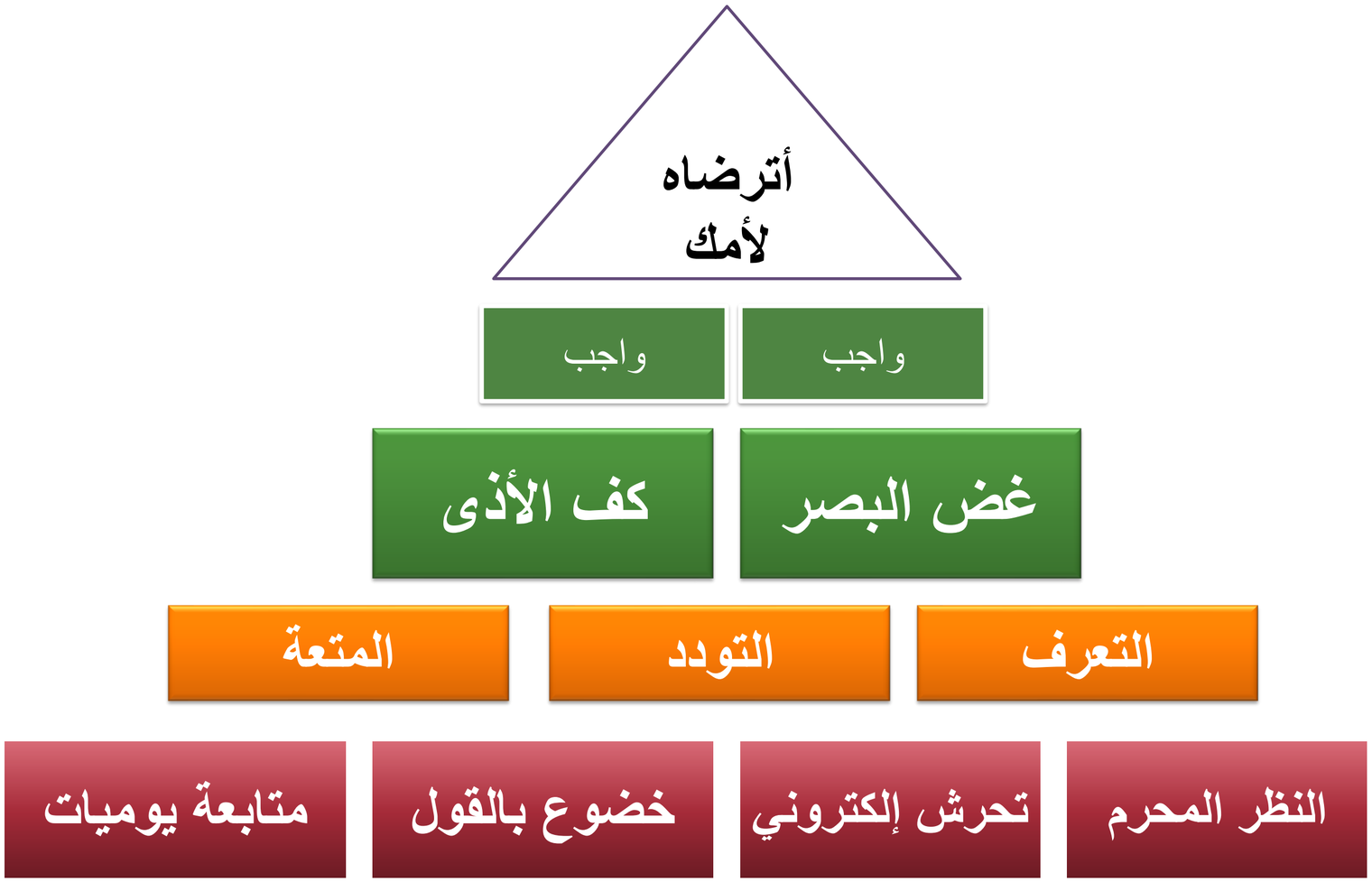
هرم الثقافة


المبدأ المقدس
القيم
الأحكام
الأخلاق
مصدرها
الدين
النشاط الذهني
حركة الناس وتفاعلاتهم

كيف نطبق مراحل التفكير التصميمي في مجال التحصين القيمي؟



النتيجة


أترضاه
لأمك
واجب
واجب
غض البصر
كف الأذى
التعرف
التودد
المتعة
النظر المحرم
تحرش إلكتروني
خضوع بالقول
متابعة يوميات

من الأهداف التي يفترض أن يركز عليها إطار عمل التفكير التصميمي لدعم التحصين القيمي:

التذكير بالمبدأ المقدس الذي يهيمن علي حياة المسلم (وحدانية الله تعالى)

التعريف بالقوة الإلزامية في النظام الأخلاقي الإسلامي (الفوز برضوان الله وجنته)

تعليم كيفية الارتقاء في مراتب الامتثال لله (من الإيمان إلى العمل الصالح ثم التواصي بالحق ثم التواصي بالصبر)

منهجية التفكير التصميمي

- أداة مميزة لربط الحل (البرنامج/المشروع) بقيمة أو أكثر
- تضيف وضوحا لعرض البرنامج/المشروع
- تساعد على فهم المعنى الأكبر للعمل
- تمكن من التفكير في استدامة البرنامج/المشروع المبتكر
- تلبي الحاجة التربوية والاجتماعية لفهم المتغيرات المتسارعة

التفكير التصميمي

كأداة استراتيجية لابتكار

برامج الشباب الافتراضية

شكرا