

نموذج البرنامج

المحتويات

٣	لمحة عامة عن نموذج البرنامج
٥	القفزات الابتكارية: الملخص والنتائج المتوقعة منها:
٦	القفزة الأولى - تبني عقلية المبتكر
٧	القفزة الثانية - من الأفكار إلى الابتكار
٨	القفزة الثالثة - الابتكار على أرض الواقع
٩	القفزة الرابعة - من التجربة إلى التنفيذ
١٠	التقييم النهائي

لمحة عامة عن نموذج البرنامج:

يتألف نموذج برنامج لنكن مبتكرين التدريبي من عناصر متعددة تركز مجتمعةً على إطلاق عقلية تطويرية ابتكارية إيجابية بتوجه رقمي لدى المعلمين في فلسطين، حيث يجمع النموذج ما بين التدريب التزامني وغير التزامني والتمارين التفاعلية والعروض التقديمية من الخبراء والأنشطة الجماعية والتوجيه لمجموعات صغيرة من المعلمين وغيرها. وسيستخدم المشاركون منصة رقمية لتسهيل التعلم وتبادل الخبرات.

يمتد نموذج البرنامج على مدى خمسة أشهر (فصل دراسي)، تشكل في مجموعها جولة تتألف من ٤ قفزات ابتكارية مدة كل قفزة منها شهر واحد. وفي الشهر الخامس من الجولة، تُعرض المشاريع الابتكارية وتقيم إلكترونياً.

وخلال الجولة، يعمل المشاركون على تنفيذ مشاريع ابتكارية رقمية كحلول مبتكرة لتحديات تقع ضمن محاور مفاهيمية محددة سيتم اختيارها مسبقاً من بين أولويات التعليم التي يجب التركيز عليها ضمن السياق الفلسطيني، ويقوم المشاركون بتطويرها على مدى رحلتهم الابتكارية.

تمر كل قفزة ابتكارية بأربع مراحل: تعلم، خطط، طبّق، فكر/طور. وتمتد كل مرحلة من مراحل القفزة الابتكارية على مدى أسبوع، وتنظم من خلال أنشطة عبر الفضاء الإلكتروني، واجتماعات مع المعلمين الآخرين ومع الموجهين، وتنفيذ المشاريع في المدرسة.

التقييم النهائي	القفزة الأولى تبني عقلية المبتكر				القفزة الثانية من الأفكار إلى الابتكار				القفزة الثالثة الابتكار على أرض الواقع				القفزة الرابعة من التجربة إلى التنفيذ			
	الأُسبوع الرابع – فكر/طور				الأُسبوع الثالث – طبق				الأُسبوع الثاني – خطط				الأُسبوع الأول – تعلم			
	الأُسبوع الرابع – فكر/طور				الأُسبوع الثالث – طبق				الأُسبوع الثاني – خطط				الأُسبوع الأول – تعلم			
	الأُسبوع الرابع – فكر/طور				الأُسبوع الثالث – طبق				الأُسبوع الثاني – خطط				الأُسبوع الأول – تعلم			
	الأُسبوع الرابع – فكر/طور				الأُسبوع الثالث – طبق				الأُسبوع الثاني – خطط				الأُسبوع الأول – تعلم			
شهر واحد				شهر واحد				شهر واحد				شهر واحد				
جولة البرنامج على مدى الخمسة أشهر																

القفزات الابتكارية:
الملخص والنتائج
المتوقعة منها

القفزة الأولى (شهر واحد)

تبنى عقلية المبتكر

- مقدمة حول الابتكار وثقافة التجريب الرقمي.
- مقارنة مشاريع تعليمية رقمية كممارسات فضلى يمكن التعلم منها.

النتائج المتوقعة

- المشاركون يفهمون الخصائص المطلوبة ليكون الشخص مبتكرًا وقادرًا على ترسيخ ثقافة التجريب.
- المشاركون يستلهمون أفكارًا لبدء المشاريع الخاصة المبتكرة ويبدؤون بتطوير عقلية مبنية على الابتكار.
- المشاركون يتبادلون الرؤى حول الأفكار المبتكرة للمشاكل المرتبطة بالمدرسة.
- المشاركون يفهمون ماذا يتطلب مشروع التعلم.
- المشاركون مستعدون لبدء المشاريع التطويرية الخاصة بهم.

رحلة المشاركين خلال القفزة بحسب المراحل

- **الأسبوع الأول - تعلم:**
 - ◇ الإجابة على استبيان بعنوان "المبتكر الذي بداخلي".
 - ◇ دراسة ذاتية لمدة ساعتين لمصادر محددة عن مواضيع الابتكار الرقمي على مستوى المدرسة ومقدمة حول تصميم المشاريع.
 - ◇ ورشتا عمل مدة كل منها ساعتان لمناقشة "عقلية المبتكر".
- **الأسبوع الثاني - خطط:**
 - ◇ الاستعداد لمدة ساعتين للابتكار الرقمي حول: ما مستوى الرقمنة في مدرستي؟
 - ◇ اجتماع لمدة ساعتين بين فريق المشاركين من نفس المدرسة والموجه لمناقشة الابتكار والرقمنة في المدرسة.
- **الأسبوع الثالث - طبّق:**
 - ◇ التطبيق في الصف: ما هو الابتكار برأي طلبة المشارك؟ وما مستوى المهارات الرقمية للطلبة؟
- **الأسبوع الرابع - فكر/طور:**
 - ◇ مشاركة النتائج بين مجموعة الموجه ومع الخبراء الفنلنديين.

القفزة الثانية (شهر واحد)

من الأفكار إلى الابتكار

- تحديد حلول لتحديات معينة.
- وضع خطط العمل.

النتائج المتوقعة

- المشاركون يعرفون كيفية تطبيق مشروع تطويري وتوثيق مراحل تطوره باستخدام أدوات رقمية.
- المشاركون لديهم خطة مفصلة لتجربة أفكار مبتكرة متعلقة بالمحور المفاهيمي الذي اختاروه.
- المشاركون على استعداد لمشاركة الأفكار في مكان عملهم (المدرسة أو المؤسسة).
- المشاركون لديهم أساليب عملية لإشراك زملائهم في عملية تجريب حلول جديدة.

رحلة المشاركين خلال القفزة بحسب المراحل

الأسبوع الأول - تعلم:

دراسة ذاتية والاختبار باستخدام أدوات ومفاهيم مقترحة لمدة ساعتين.
ورشتا عمل مدة كل منها ساعتان حول رقمنة العمل المدرسي بطريقة جماعية ومبدعة.
مشاهدة فيديوهات تعليمية توجيهية قصيرة عن أدوات رقمية مختارة لتوثيق تقدم المشاركين في البرنامج.

الأسبوع الثاني - خطط:

يعرّف الموجه المشاركين على أداة التخطيط لمخطط المشروع الابتكاري ضمن لقاءه مع مجموعته.
يضع المشاركون الخطوط العريضة للمشروع الذي سيعملون عليه ويناقشون فكرته ضمن مجموعتهم.

الأسبوع الثالث - طبّق:

التطبيق في الصف: مشاركة فكرة المشروع مع الطلاب في الصف وأخذ رأيهم حوله.

الأسبوع الرابع - فكر/طور:

مشاركة رأي الطلاب بفكرة المشروع مع الموجه ومع الخبراء الفنلنديين.
مواصلة تحسين وتطوير المشاريع مع الطلاب.

القفزة الثالثة (شهر واحد)

الابتكار على أرض الواقع

- تعزيز عملية التعلم باستخدام أدوات رقمية.
- البدء بتنفيذ المشروع بشكل تجريبي على أرض الواقع.
- قياس الأثر.

النتائج المتوقعة

- المشاركون مستعدون لتنفيذ المشاريع في مدارسهم وقياس أثرها.
- المشاركون يفهمون كيفية توسيع تطبيق أفكارهم ومساعدة الآخرين للاستفادة منها.
- المشاركون لديهم أساليب عملية للإبداع المشترك.

رحلة المشاركين خلال القفزة بحسب المراحل

الأسبوع الأول - تعلم:

دراسة ذاتية لمدة ساعتين على المواضيع المتعلقة بتنفيذ المشاريع.
ورشتا عمل مدة كل منها ساعتان حول كيفية قياس الأثر في المشروع وكيفية التواصل حول المشاريع.
تحديد الأهداف التي سيتم قياسها بما يتعلق بالمشاريع.
تنفيذ المشروع مع الطلبة.

الأسبوع الثاني - خطط:

مشاركة ومناقشة التحديات المتعلقة بالمشروع وأهدافه على مستوى المدرسة.
مواصلة تنفيذ المشروع مع الطلبة.

الأسبوع الثالث - طبّق:

مواصلة تنفيذ المشروع مع الطلبة.

الأسبوع الرابع - فكر/طور:

مشاركة رأي الطلاب بفكرة المشروع مع الموجه ومع الخبراء الفنلنديين.
مواصلة تنفيذ المشروع مع الطلبة.

القفزة الرابعة (شهر واحد)

من التجربة إلى التنفيذ

- توسيع نطاق التنفيذ.
- إنشاء مجتمعات تعلم.

النتائج المتوقعة

- المشاركون يتعلمون من خبرات بعضهم البعض.
- المشاركون يبنون شبكاتهم المهنية ويشكلون مجتمعات تعلم.
- المشاركون يشكلون روابط مع أشخاص قادرين على المساعدة في تطوير أفكارهم.
- مشاركة الممارسات الفضلى بشكل واسع إلكترونياً.
- عرض نتائج ملموسة وقابلة للقياس.

رحلة المشاركين خلال القفزة بحسب المراحل

- **الأسبوع الأول - تعلم:**
 - ◇ دراسة ذاتية لمدة ساعتين بما في ذلك إجراء مقارنة معيارية مع مشروع معلم آخر.
 - ◇ ورشتا عمل مدة كل منها ساعتان حول توسيع نطاق المشاريع وتحسينها للوصول إلى مستوى الممارسات الفضلى.
 - ◇ تنفيذ المشروع مع الطلبة.
- **الأسبوع الثاني - خطط:**
 - ◇ مشاركة النتائج مع مجموعة المعلمين الزملاء.
 - ◇ مناقشة كيف يمكن للآخرين الاستفادة من مشروعك.
 - ◇ مواصلة تنفيذ المشروع مع الطلبة.
- **الأسبوع الثالث - طبّق:**
 - ◇ جمع الملاحظات النهائية من الطلاب.
- **الأسبوع الرابع - فكر/طور:**
 - ◇ مشاركة الآراء والتعليقات والدروس المستفادة النهائية.
 - ◇ ورشتا عمل مشتركة نهائية مدة كل منهما ساعتين.

التقييم النهائي

عرض المشاريع وحصيلة التجربة الابتكارية
العرض والتقييم النهائي للمشاركين

- يحضر المشاركون المواد للتقييم.
- يعطي الموجهون تقييمهم النهائي عن كل مشارك.
- يعطي الموجهون تقييمهم النهائي عن كل مشارك لأومنيا إديوكشن بارتنرشب.
- أومنيا إديوكشن بارتنرشب تبدأ بعملية التقييم.
- منح شهادات البرنامج.



لمعرفة المزيد عن برنامج لنكن مبتكرين،
يرجى الاطلاع على:

لمحة عن البرنامج

تنفيذ البرنامج في فلسطين

@KhutwaPalestine

