

المرحلة الأولى: فهم الوضع (المسح والبحث)

هدف الفريق: تحليل الفجوة بين استهلاك الطلبة للتقنية وبين استثمارها في الأعمال التطوعية والمجتمعية.

● الأسئلة البحثية للفريق:

- ما هي المنصات الرقمية الأكثر استخداماً بين الطلبة (تيك توك، إنستغرام، سناب شات)؟
- لماذا يفضل الطلبة استخدام التقنية للترفيه بدلاً من دعم المبادرات المدرسية؟
- كيف نجحت المبادرات العالمية (مثل حملات التبرع الرقمي أو التوعية البيئية) في جذب الشباب؟

● خطة جمع المعلومات:

1. استبيان رقمي: سؤال الزملاء: "هل ستشارك في حملة تنظيف الشاطئ إذا كانت هناك مسابقة رقمية وتغطية 'ترند' لها؟".
2. تحليل المحتوى: مراجعة حسابات المدرسة الحالية ومعرفة سبب ضعف التفاعل مع المنشورات السابقة.
3. مقابلة: سؤال خبير في "التسويق الاجتماعي" عن كيفية تحويل القضايا الجادة إلى محتوى رقمي جذاب.

المرحلة الثانية: تحديد المشكلة

- بيان المشكلة: "يعاني المجتمع المدرسي من هدر الطاقات الرقمية للطلبة في الترفيه فقط، مع غياب الوعي بكيفية تحويل الفضاء الإلكتروني إلى منصة فعالة لدعم القضايا المجتمعية، مما يقلل من نطاق أثر المبادرات المدرسية."

- لماذا المشروع مهم؟: لأن العالم الرقمي هو اللغة التي يتحدثها الجيل الحالي، والوصول إلى تأثير واسع يتطلب نقل العطاء من الميدان التقليدي إلى آفاق الإنترنت اللامحدودة.
-

المرحلة الثالثة: تقديم الحلول (توليد الأفكار)

- الفكرة 1: "تحدي العطاء الرقمي"؛ إطلاق تحديات أسبوعية (Challenges) تحفز الطلبة على القيام بأعمال خيرية وتصويرها بأسلوب إبداعي.
 - الفكرة 2: "عملة العطاء المشفرة"؛ نظام نقاط رقمي يحصل عليه الطالب عند مشاركته في مبادرات مجتمعية، ويمكن استبدالها بامتيازات داخل المدرسة.
 - الحل المختار (الفكرة المبتكرة): "وكالة الإبداع الرقمي المجتمعي (Impact Hub)"؛ وهي فريق طلابي متخصص يعمل كوكالة دعائية للمبادرات المدرسية، يقوم بتحويل "حملة النظافة" أو "زراعة الأشجار" إلى محتوى رقمي تفاعلي (فيديوهات قصيرة، فلاتر سناب شات، وبث مباشر)، مما يضمن وصول الرسالة لآلاف الأشخاص خارج أسوار المدرسة.
-

المرحلة الرابعة: النمذجة واختبار الحل

- وصف النموذج: تصميم "هوية بصرية" للوكالة، وإعداد أول "فيديو ترويجي" (Teaser) لمبادرة مدرسية قادمة باستخدام تطبيقات المونتاج الحديثة.
 - اختبار الحل: عرض الفيديو التجريبي على مجموعة من الطلاب ورصد مدى رغبتهم في الانضمام للمبادرة بعد مشاهدة المحتوى الرقمي.
 - التعديلات: إضافة "رمز استجابة سريع QR Code" في نهاية كل فيديو يوجه الطالب مباشرة لمنصة التسجيل في العمل التطوعي.
-

المرحلة الخامسة: تقديم الحل النهائي

- **عنوان المشروع:** "بصمتي الرقمية.. عطاء عالمي".
 - **ملخص المنتج:** تأسيس أول "مركز إعلامي تطوعي" يديره الطلاب، يهدف إلى رقمنة العطاء المدرسي، مع إطلاق منصة إلكترونية تجمع كافة المبادرات وتسمح للمجتمع الخارجي بالمشاركة والدعم.
 - **طريقة العرض:** تقديم "تقرير أداء رقمي" يوضح الفرق في عدد المتطوعين قبل وبعد استخدام الاستراتيجية الرقمية الجديدة.
-

المرحلة السادسة: التأمل في المشروع

- **ماذا تعلمت؟:** تعلمت أن "المسؤولية الرقمية" تعني أن نترك أثراً طيباً في كل مكان تصله شاشاتنا، وأن التكنولوجيا هي أعظم وسيلة لمضاعفة الأجر والنفع.
- **تطوير مستقبلي:** سأحاول التعاون مع "مؤثرين إمارتيين" لدعم حملات المدرسة الرقمية لزيادة نطاق التأثير على مستوى الدولة.