

مؤسسة
سواعد
الشبابية



معمل
ابتكار
معين



مشروع البيئات التفاعلية الاحتوائية

العرض الفني والمالي 2025

18	رابعاً المنصة التقنية	06	أولاً عن مؤسسة سواعد
21	خامساً العرض المالي	08	ثانياً مدخل وتمهيد
24	سادساً فريق العمل	11	ثالثاً عن البيئات التفاعلية الاحتوائية
		12	وصف المشروع
		13	المشكلة (وصف التحدي)
		14	المبررات (تحليل الاحتياج)
		15	الهدف العام والأهداف التفصيلية
		16	الفئة المستهدفة والنطاق الزمني
		17	المخرجات الرقمية



في عالم يتسم بالتغيرات السريعة والتحديات المتزايدة، يصبح إنشاء بيئات احتوائية للشباب أحد أهم الأولويات المجتمعية. فالشباب هم عماد المستقبل وأمل الأمم، ويحتاجون إلى مساحات آمنة ومشجعة تمكنهم من التعبير عن أنفسهم وتطوير مهاراتهم.

تعتبر البيئات الاحتوائية بمثابة الحاضنات التي تقدم للشباب الدعم العاطفي والاجتماعي، مما يعزز من شعورهم بالانتماء والثقة بالنفس. من خلال توفير فرص التعليم والتوجيه، يمكن لهذه البيئات أن تساهم في بناء شخصيات قوية قادرة على مواجهة التحديات وتحقيق الأهداف.

إن تمكين الشباب في مثل هذه البيئات لا يقتصر فقط على تعزيز مهاراتهم الفردية، بل يمتد ليشمل تعزيز روح التعاون والمشاركة المجتمعية. إذ تساهم هذه البيئات في خلق مجتمعات نابضة بالحياة، حيث يتبادل الشباب الأفكار ويعملون معًا لتحقيق أهداف مشتركة، مما يعزز من تماسك المجتمع ويحقق التنمية المستدامة.

في نهاية المطاف، إن الاستثمار في البيئات الاحتوائية للشباب هو استثمار في مستقبل أفضل، حيث تُبنى الأجيال القادمة على أسس من الإبداع والتعاون، ويُعزز الشعور بالمسؤولية تجاه المجتمع.

حول المشروع

يهدف المشروع إلى إنشاء بيئات احتوائية تحفز الشباب على تطوير مهاراتهم الشخصية والمهنية، وتعزيز روح المبادرة والعمل الجماعي. من خلال دمج مستفيدين من عدة جمعيات، يسعى المشروع إلى تقديم برامج تدريبية مبتكرة وشاملة، تساهم في تمكين الشباب وتوسيع آفاقهم.

يتضمن المشروع مجموعة من الأنشطة والبرامج الواقعية والافتراضية التي تتنوع بين الورش التدريبية، والجلسات التفاعلية، والفعاليات الاجتماعية.

مراحل المشروع

1. تأسيس وتخطيط المشروع
2. تحضير المنتج للإطلاق التجريبي
3. تنفيذ الإطلاق التجريبي للمنتج
4. تقييم وتحسين نموذج العمل

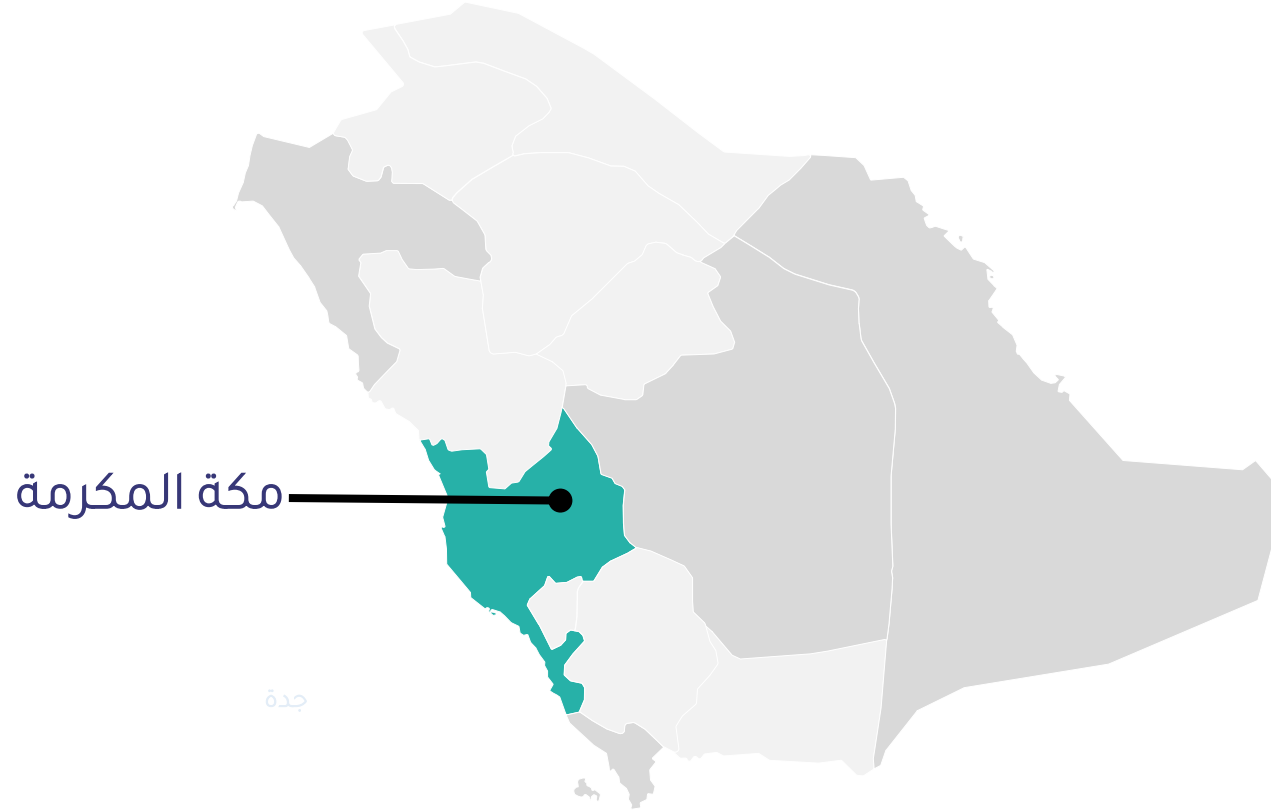
ما سيتم مراعاته

1. وثيقة ميثاق المشروع
2. خطط تفصيلية للإدارة والتواصل
3. تقارير شهرية لمتابعة التقدم
4. منصة تدريبية متكاملة
5. تقارير نهائية وتوصيات للتحسين

المنطقة الجغرافية



النسخة الأولى



مؤسسة
سواعد
الشبابية



معمل
ابتكار
معين



عن مؤسسة سواعد الشبابية





مدخل وتمهيد

نشأت البيئات الافتراضية واستخدامها في مجال التعليم والتربية



قامت تكنولوجيا المعلومات والاتصالات منذ الستينات باستخدام التعليم الإلكتروني في العملية التعليمية وخاصة في التعليم الجامعي حتى أوائل السبعينات من القرن العشرين إلى أن امتد استخدام ذلك على مستوى المدارس (الشهراني (١٤٣٠هـ : (١٢) وبذلك يُعد النصف الأخير من القرن العشرين هو بداية ظهور العديد من التجارب التربوية المتعلقة بالتعليم الإلكتروني أو التعليم عن بعد .

المراحل التي مر بها استخدام التقنية في التعليم

الفترة بين 1984 - 1993

عصر ظهور الوسائط المتعددة



قبل عام 1983م

عصر المدارس التقليدية



الفترة من 2001 - وما بعدها

ظهور الجيل الثاني إلى الجيل الخامس وما بعده من الذكاء الاصطناعي

الفترة بين 1993 - 2000م

ظهور الشبكة العنكبوتية (الانترنت)





عن البيئات التفاعلية الاحتوائية

البيئات التفاعلية الاحتوائية

وصف المشروع

مشروع يهدف إلى إنشاء بيئات احتوائية تحفز الشباب على تطوير مهاراتهم الشخصية والمهنية، وتعزيز روح المبادرة والعمل الجماعي. من خلال دمج مستفيدين من عدة جمعيات، يسعى المشروع إلى تقديم برامج تدريبية مبتكرة وشاملة، تساهم في تمكين الشباب وتوسيع آفاقهم.

يتضمن المشروع مجموعة من الأنشطة والبرامج الواقعية والافتراضية التي تتنوع بين الورش التدريبية، والجلسات التفاعلية، والفعاليات الاجتماعية.

البيئات التفاعلية الاحتوائية

وصف التحدي



المرونة والقدرة

قد يفتقر العديد من الشباب إلى الوقت الكافي للمشاركة في الأنشطة. يركز المشروع على توفير بيئات مرنة تسمح بالانخراط في الأنشطة في أوقات مختلفة تناسب الجميع.



تيسير الوصول والتواصل

يتوزع المستفيدون على مناطق مختلفة، مما يجعل التواصل والتعاون تحديًا. يوفر المشروع بيئات احتوائية مرنة تسهل الوصول والتفاعل بين الشباب بغض النظر عن مواقعهم الجغرافية.



من المؤقتة إلى المستدامة

يواجه الشباب صعوبة في التحول من مبادرات قصيرة الأمد إلى مشاريع مستدامة. يسعى المشروع إلى التدرج بالمستفيدين للوصول إلى الاستمرارية في البيئات القيمة النافعة

البيئات التفاعلية الاحتوائية

المبررات (تحليل الاحتياج)

تمكين الشباب

تزداد الحاجة بشكل دائم إلى تمكين الشباب من المهارات الأساسية واللازمة لمواكبة التغيرات ، واتي يمكن أن يوفرها المشروع، حيث أن 60% من الشباب يعبرون عن رغبتهم في تحسين مهاراتهم المهنية.

تفعيل الشباب

حاجة الشباب للعطاء في مجتمعاتهم هي دافع أساسي للتنمية والازدهار. وعندما يتم توجيه هذه الطاقات بشكل صحيح، يمكنهم تحقيق التغيير الإيجابي أظهر تقرير pwc أن 91% من الشباب في السعودية على دراية بأهداف التنمية ومبادراتها

استثمار الشباب

يمثل الشباب شريحة كبيرة من السكان، مما يتطلب توفير بيئات تدعمهم وتلبي احتياجاتهم.

يشكل الشباب (من 15 إلى 24 عامًا) حوالي 20% من إجمالي سكان المملكة، حيث يقدر عددهم بحوالي 6 ملايين شاب وشابة.

البيئات التفاعلية الاحتوائية

الهدف العام والأهداف التفصيلية

تحقيق بيئات داعمة
واحتوائية للشباب، تساهم
في تطوير مهاراتهم،
وتعزيز مشاركتهم الفعالة
في المجتمع، مما يسهم
في تحقيق التنمية
المستدامة وتحسين
جودة الحياة.

01 تطوير المهارات

تقديم ورش عمل وبرامج تدريبية تهدف
إلى تعزيز المهارات الفنية، الإبداعية،
والقيادية لدى الشباب.

02 تعزيز التفاعل الاجتماعي

إنشاء مساحات تفاعلية تشجع على
التواصل والتعاون بين الشباب من
مختلف المجالات

03 تحفيز روح المبادرة

دعم الشباب في تطوير أفكارهم
ومشاريعهم الخاصة، وتحفيزهم
على اتخاذ المبادرات والمشاركة في
صنع القرار.

04 موارد مستدامة

إنشاء شراكات مع مؤسسات
محلية ودولية لتوفير الموارد اللازمة
لدعم المشاريع الشبابية.

05 رفع الوعي

تنظيم حملات توعية حول أهمية
المشاركة الفعالة للشباب في المجتمع
ودورهم في التنمية المستدامة.

06 تقييم الأثر

وضع آليات لتقييم أثر الأنشطة
والبرامج المقدمة على الشباب
والمجتمع بشكل عام، لضمان
التحسين المستمر.

البيئات التفاعلية الاحتوائية

الفئة المستهدفة / النطاق الزمني

النطاق الزمني



مستدامة
(حسب المجالات والإمكانية
للمشاركة)

الفئة المستهدفة



الشباب (18 - 25) سنة
المستفيدين من مشاريع الجمعيات
الشبابية

البيئات التفاعلية الاحتوائية

المخرجات الرقمية المستهدفة

نطمح من خلال المشروع تحقيق المستهدفات التالية:

تعزيز روح المبادرة

دعم 100 مشروع أو فكرة شبابية سنويًا عبر برامج تمويل أو احتضان.

تقييم الأثر

إجراء 3 دراسات تقييمية سنويًا لقياس أثر الأنشطة على المشاركين والمجتمع.

تطوير المهارات

إجراء 50 ورشة عمل تدريبية سنويًا تغطي مجالات متعددة مثل القيادة، ريادة الأعمال، والمهارات الفنية.

رفع الوعي

تنظيم 20 حملة توعوية سنويًا لزيادة الوعي حول أهمية دور الشباب في المجتمع.

تفعيل الشباب

تفعيل 5000 شاب للمشاركة في الفعاليات والأنشطة المجتمعية خلال العام.

توفير استدامة

إنشاء 5 شراكات استراتيجية مع مؤسسات محلية لدعم المشروع.

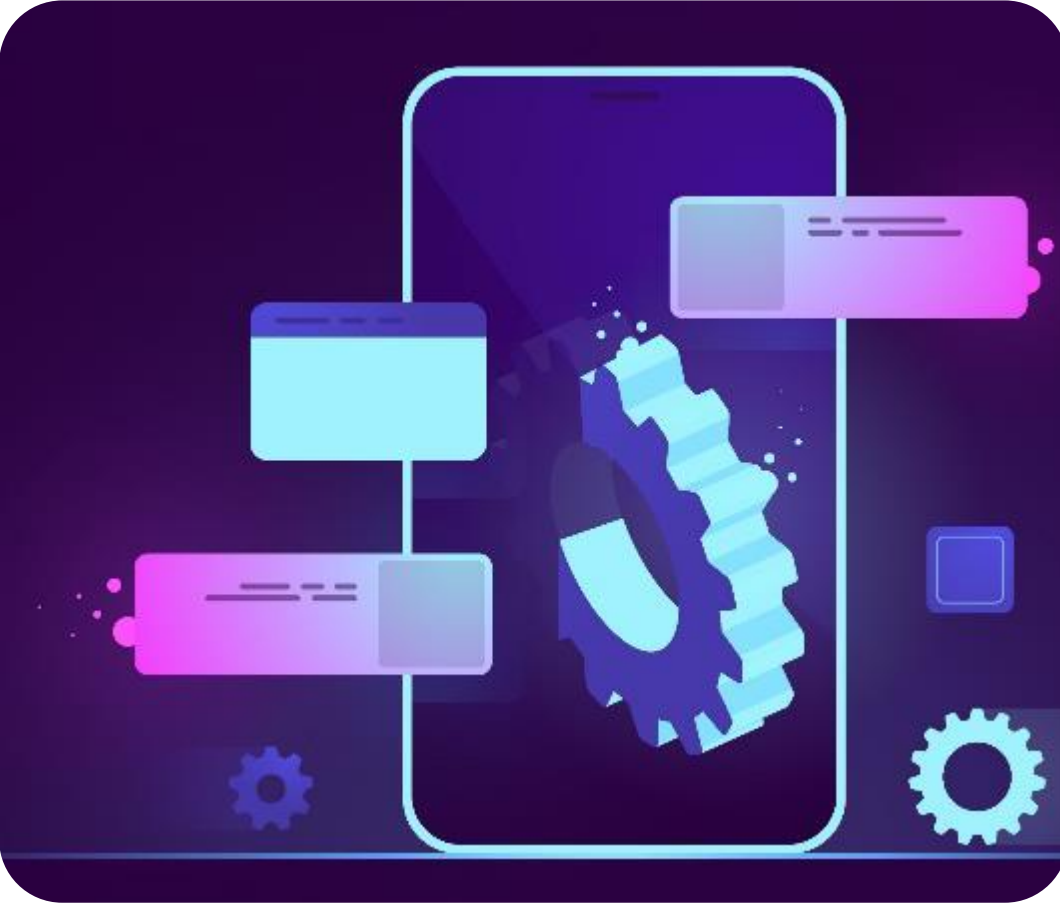
مؤسسة
سواعد
الشبابية



معمل
ابتكار
معين

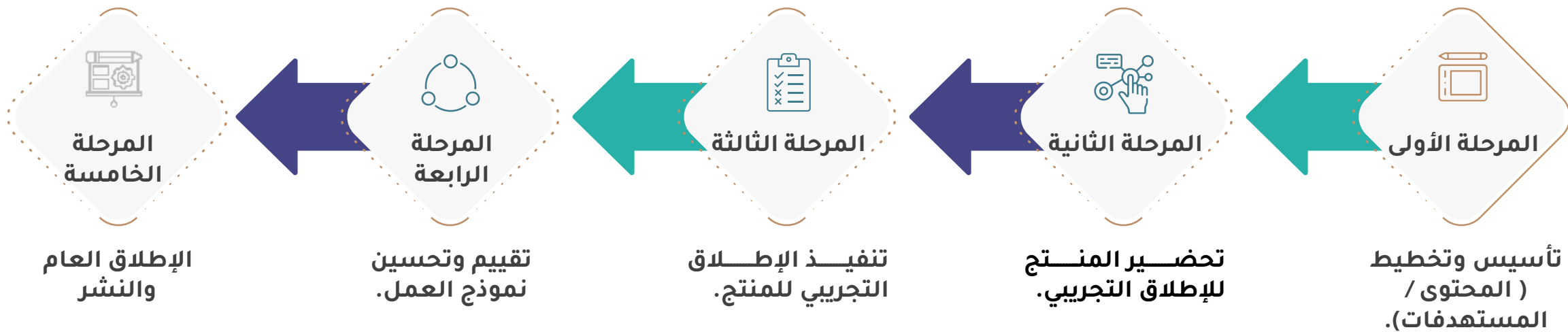


عن المنصة التقنية



1 فكرة المنصة

- هي منصة تفعيل وتوظيف الكترونية مبتكرة لجميع المستخدمين من مشاريع وبرامج الجمعيات الشبابية
- نموذج المنصة قائم على تكوين بيئة افتراضية لجميع المستخدمين تضم قاعدة بيانات شاملة عن السيرة الذاتية والمهارات والقدرات والإمكانيات والمجالات الوظيفية الملائمة للشخصية
- تتيح المنصة للجمعيات والشركات والمؤسسات الراغبة في الاستفادة من خدمات المسجلين من الشباب بعد الاطلاع على ملفاتهم الشخصية
- تقدم المنصة حل الكتروني مبتكر لتسهيل الوصول بين المستخدمين والكيانات الراغبة في التوظيف بنموذج عكسي بحيث تقوم الكيانات بالبحث عن الموظفين بدلاً من بحث الموظف عنهم



مؤسسة
سواعد
الشبابية



معمل
ابتكار
معين



العرض المالي



العرض المالي

[illegible]



العرض المالي

[illegible]

مؤسسة
سواعد
الشبابية



معمل
ابتكار
معين



فريق العمل



فريق إدارة المشروع

.....

المؤهلات العلمية

- .
- .

الخبرات العملية

- .
- .
- .
- .
- .

فريق إدارة المشروع

.....

المؤهلات العلمية

- .
- .

الخبرات العملية

- .
- .
- .
- .
- .



المستشارين

.....

المؤهلات العلمية

- .
- .

الخبرات العملية

- .
- .
- .
- .
- .

المستشارين

.....

المؤهلات العلمية

- .
- .

الخبرات العملية

- .
- .
- .
- .
- .

مشروع البيئات التفاعلية الاحتوائية

مؤسسة
سواعد
الشبابية



معمل
ابتكار
معين

