جمعية دنيانا النسائية
مسجلة في وزارة العمل والتنمية الاجتماعية برقم 1059

ميثاق مشروع قواعد اللعبة

خميسات دنيانا نور-١٤٤٤هـ

سياق المشروع	
أهداف الجمعية	يخدم هذا المشروع هدفين من أهداف الجمعية الاستراتيجية وهي: ١-توفير المحاضن الاجتماعية للفتيات. ٢-تنمية المهارات الشخصية والاجتماعية لدى الفتيات.
مستهدفات مجتمعية	١-يتواءم المشروع مع التزامات رؤية ٢٠٣٠ في محور "مجتمع حيوي" في "زيادة الأنشطة الثقافية والترفيهية من حيث العدد والتنوع". ٢-يتوافق مع المحور السابق كذلك تحديدًا في هدف "تعزيز القيم الإسلامية".
وصف المشروع	
الفكرة	برنامج نفسي ترفيهي في نهاية كل أسبوع "الخميس" عبارة عن لعبة واقعية متكاملة، والدخول إليها والتعامل فيها مثل نظام الألعاب، يركز على قواعد أساسية ويومية متجددة، هذه القواعد هدفها غرس قيم إيجابية وإكتساب مهارات بطريقة ترفيهية ذكية بدون طرق التعلم التقليدي.
القضية الرئيسية	الحاجة لبرامج ترفيهية قيمية نهاية الأسبوع الدراسي لفتيات مدينة جدة.
مبررات المشروع	١-حاجة الفتيات إلى برنامج أسبوعي ويكون بمثابة متنفس لهن بعد أسبوع دراسي، وهذا ثبت عن طريق مقابلات هاتفية مع فتيات، وعبروا خلالها عن رغبتهم بالخروج من المنزل نهاية الأسبوع ولكن لا يتيسر هذا دائما وكذلك عبروا عن مللهم بدون وجود أنشطة مناسبة. ٢-أهمية غرس القيم الإسلامية وإنعكاس أثرها على المجتمع ككل حيث أنها تحافظ على تماسك المجتمع فتحدد له أهداف حياته ومثله العليا ومبادئه الثابتة، كما أنها تقي المجتمع من الأنانية المفرطة والنزعات والشهوات الطائشة.
تصميم المشروع	تم تصميم المشروع بناءً على جمع معلومات من مصادر مختلفة: "بحوث، احصائيات، مقابلات هاتفية، دراسة حالة، ملاحظات شخصية من واقع خبرة ميدانية".
آلية التنفيذ	عبر ورش تنموية، مسابقات وتحديات ترفيهية قيمية.
نطاق المشروع	

مجال المشروع	ترفيهي قيمي	**النطاق الجغرافي**	جدة – حي المنار
الفئة المستهدفة	من ١٣ إلى ٢٢ سنة	**العدد المستهدف**	٣٠ مستفيدة
تاريخ البدء	الخميس ١٤٤٤/٣/٣هـ ٢٠٢٢/٩/٢٩م	**الزمن**	٥:٠٠م – ٩:٠٠م
تاريخ الانتهاء	الخميس ١٤٤٤/٤/١٦هـ ٢٠٢٢/١١/١٠م	**المدة**	٧ أيام – ٢٨ ساعة

الإطار المنطقي			
الهدف	المساهمة في زيادة البرامج الترفيهية القيمية نهاية الأسبوع الدراسي لفتيات مدينة جدة.		
النتائج	زيادة الإقبال على برامج دنيانا نور في نهاية الأسبوع (الخميسات).	**مؤشرات القياس**	زيادة الإقبال على البرامج القادمة بنسبة زيادة ٢٤٪ أي ٥ فتيات زيادة عن المعتاد لكل برنامج قادم (متوسط المسجلات خلال برامج ٢٠٢٢ كان ٢١).
المخرجات	١-اكتساب قيم دينية من الأحاديث النبوية. ٢-اكتساب مهارات حِرفية.	**مؤشرات القياس**	١-مجموع ٧ تطبيقات على القيم الدينية المكتسبة. ٢-مجموع ٧ مهارات مكتسبة من خلال تطبيقها عمليًا.
الأنشطة الرئيسية	١-التعاقد مع متطوعات تربويات والتدريب المسبق لهن. ٢-اختيار قالب البرنامج من حيث رغبات واهتمامات الفئة المستهدفة. ٣-إعداد خطط ومحتوى الورش والفقرات التنموية والثقافية والترفيهية. ٤-إعداد نماذج الفرص التطوعية. ٥-عقد الشراكات اللازمة لتنفيذ المشروع والتسويق له. ٦-التسويق والترويج للبرنامج بشكل ذكي وفعال. ٧-شراء احتياجات البرنامج والتنسيق للمقر. ٨-تسجيل المستفيدات وإدخالهم مجموعة البرنامج وتحضيرهم بشكل يومي. ٩-توفير بيئة آمنة تحتضن الفتيات. ١٠-متابعة تطبيق كل مستفيدة لما تعلمت والتحفيز المستمر لهن. ١١-احتساب الساعات التطوعية للمتطوعات وتكريمهن. ١٢-قياس مدى نجاح البرنامج في تحقيق المخرجات والتقييم نهاية البرنامج. ١٣-متابعة تحقيق النتائج بعد ٣ أشهر من البرنامج.		

فقرات البرنامج:

- بداية اللعبة:

تكون في بداية كل يوم وهذا لتجميع مزايا قبل البدء في اللعب والتي تساعد المستفيدات في تخطي التحديات أو تعطيل مستفيدات أخريات عن الإنجاز بما يساعدهم على الفوز بطريقة غير مباشرة.

*فائدة الفقرة المركزية هو في تحفيز الفتيات على الحضور مبكرًا دون عرقلة لجدول البرنامج.

- التحدي الكبير:

يكون فيه قاعدة أساسية لكل يوم، وهذه القاعدة تكون من الأحاديث النبوية، فيتم غرس القيمة بطريقة ترفيهية وكذلك نوسع مدارك المستفيدة لكيفية تطبيق هذا الأمر النبوي بعدة طرق وليست طريقة حدية واحدة.

مثال: شرح حديث الرسول -صلى الله عليه وسلم-: (إِذَا مَاتَ ابنُ آدم انْقَطَعَ عَنْهُ عَمَلُهُ إِلَّا مِنْ ثَلَاثٍ: صَدَقَةٍ جَارِيَةٍ، **أو عِلْمٍ يُنْتَفَعُ بِهِ**، أَوْ وَلَدٍ صَالِحٍ يَدْعُو لَهُ) وتطبيقه عن طريق الاختيار مابين ٣ تحديات:

١-نشر علم عبر مواقع التواصل.

٢-تعليم قيمة حسنة للصغار.

٣-تعليم ٥ أشخاص وطلبهم نشره لخمسة مثلهم.

- التحدي المفتوح:

تحدي متجدد بقاعدة متغيرة حسب نوع التحدي في كل مرة، هذا التحدي يهدف إلى الترفيه كهدف أساسي.

مثال: تحدي طبخ وتكون هذه الطبخة قاعدتها كالآتي: "لابد أن يكون شكل مربع ولونه بني وطعمه حالي"، بعدها تُقدم الطبخة على هذا الأساس.

- تحدي الصنعة:

يهدف هذا التحدي لإكساب الفتيات مهارات حرفية، وتكون القاعدة بقيود حسب كل عمل فني.

مثال: يكون التحدي صنع دفتر وتتعلم المستفيدة كيفيته مع مدربة متخصصة، وتكون لكل مستفيدة قاعدة خاصة مقيدة لهذا العمل مثل: "لابد أن يكون غلاف الدفتر وردي ومرفق بعبارة إيجابية".

تعبئة الرصيد:

وتكون آخر فقرة في اليوم بعد عرض النتائج الأولي، وهدفها زيادة النقاط لمن لم يحالفها الحظ في التحديات، وهذا عن طريق تنفيذ أوامر محددة لا تستغرق أكثر من ربع ساعة ثم إعلان النتائج النهائي.

جدول البرنامج:

اليوم: الخميس	٥:٠٠ ٥:٢٠ بداية اللعبة	5:20 6:00 التحدي المفتوح	6:00 6:30 استراحة الصلاة	6:30 ٧:٣٠ التحدي الكبير	7:30 ٨:٣٠ تحدي الصنعة	8:30 9:00 تعبئة الرصيد
١٤٤٤/٣/٣هـ ٢٠٢٢/٩/٢٩م						
١٤٤٤/٣/١٠هـ ٢٠٢٢/١٠/٦م						
١٤٤٤/٣/١٧هـ ٢٠٢٢/١٠/١٣م						
١٤٤٤/٣/٢٤هـ						

٢٠٢٢/١٠/٢٠م						
١٤٤٤/٤/٢هـ ٢٠٢٢/١٠/٢٧م						
١٤٤٤/٤/٩هـ ٢٠٢٢/١١/٣م						
١٤٤٤/٤/١٦هـ ٢٠٢٢/١١/١٠م						

رحلة المستفيدة: