مؤسسة حمدان بن راشد آل مكتوم
للعلوم الطبية والتربوية
Hamdan Bin Rashid Al Maktoum Foundation
for Medical and Educational Sciences

دليل جائزة حمدان-الألكسو للابتكارات الرقمية في التعليم

رؤيتنا

"مؤسسة رائدة في صناعة التميز"

www.ha.ae

@foundationhbr

فهرس المحتويات

الموضوع	الصفحة

نبذة عن المؤسسة 3

المنظومة الاستراتيجية للمؤسسة 4

تعريف الابتكار الرقمي في التعليم 5

أهداف الجائزة 5

نطاق الجائزة 5

الفئات المستهدفة 5

المكافآت والحوافز 6

شروط التقديم 6

إرشادات التقديم للجائزة 8

رحلة المتقدم 9

محاور التقييم 10

التعريفات والمصطلحات 17

نبذة عن المؤسسة

بمبادرة من. المغفور له. الشيخ حمدان بن راشد آل مكتوم ، تأسست جائزة حمدان بن راشد آل مكتوم للأداء التعليمي المتميز في عام 1998، وجائزة الشيخ حمدان بن راشد آل مكتوم للعلوم الطبية في عام 1999 بهدف دعم مسارات الجودة في القطاع التعليمي والطبي وتشجيع برامج التميز و الابتكار، واكتشاف ورعاية المواهب وتطوير البحث العلمي في هذين القطاعين الحيويين، وفي غضون سنوات قليلة اتسع نطاق خدمات وشراكات الجائزتين من الإطار المحلي إلى النطاق الاقليمي والدولي وخاصة المنظمات الأممية والاقليمية المرموقة مثل اليونسكو و الإيسيسكو والألكسو ومكتب التربية العربي لدول الخليج ومنظمة الفاب لاب والمجلس العالمي للموهوبين والجمعية العالمية لأبحاث الموهبة والتميز، وكذلك كيانات طبية عريقة مثل الجامعات المتخصصة والمستشفيات الدولية، لتجد المبادرة نفسها أمام استحقاقات تتطلب هيكلة إدارية متطورة وموارد إضافية، وفي عام 2018 صدر قانون إنشاء مؤسسة حمدان بن راشد آل مكتوم للأداء التعليمي المتميز لتكتسب المبادرة التعليمية إلى هوية مؤسسية قائمة بذاتها، وفي عام 2023 صدر قانون إنشاء مؤسسة حمدان بن راشد آل مكتوم للعلوم الطبية والتربوية" حيث تم بموجبه نقل إرث المبادرتين التعليمية والطبية إلى مؤسسة واحدة باتت تملك رصيدًا وافرًا من البرامج والمشروعات المستمرة ناهيك عن قاعدة متينة لابتكار المزيد من الأنشطة الرامية إلى تعزيز الجهود الحكومية والمجتمعية في إبراز أهمية قطاعي التعليم والطب، والعمل على نشر ثقافة الموهبة والابتكار والتميز والجودة، والمساهمة في تعزيز جودة ومستوى الأداء والإبداع في المؤسّسات التعليمية والطبية على الصعيدين المحلّي والدولي، وما يرتبط بهما من العناصِر والمكونات ذات الصِّلة، بما يتّفق مع أفضل الممارسات العالمية، وكذلك المساهمة في إنشاء ودعم مراكز وبرامج الابتكار والموهبة والبحث العلمي.

المنظومة الاستراتيجية للمؤسسة

رؤية المؤسسة

مؤسسة رائدة في صناعة التميز

رسالة المؤسسة

تطوير وتطبيق جوائز وبرامج رائدة لتمكين التميز الطبي والتربوي ورعاية الموهبة

قيم المؤسسة

الريادة، النزاهة، التميز، الابتكار، الرشاقة المؤسسية

الغايات الاستراتيجية

- الريادة في دعم التميز التعليمي.
- الريادة في دعم التميز الطبي.
- الريادة في مجال الموهبة و الابتكار.
- مؤسسة رشيقة ورائدة.

تعريف الابتكار الرقمي في التعليم

الابتكار الرقمي في التعليم هو التوظيف المنهجي المبتكر للتقنيات الرقمية والذكاء الاصطناعي، يهدف إلى تحسين عمليات التعليم والتعلم ورفع جودة المخرجات التعليمية، من خلال تصميم وتطبيق وإنشاء بيئات تعليمية فعّالة وريادية تعالج التحديات التعليمية، وتعزز المهارات المستقبلية للمتعلمين والمعلمين.

أهداف الجائزة

- تحفيز المبدعين والمتميزين في مجال الابتكار الرقمي في التعليم والاحتفاء بهم.
- إبراز المبادرات الرائدة في التقنيات الرقمية الحديثة التي تؤثر على التدريس والتعلم.
- تشجيع الابتكار الرقمي في تحسين وتطوير التعليم والتعلم في الوطن العربي.
- تقديم حلول تكنولوجية مبتكرة تسهم في زيادة كفاءة التعليم في الوطن العربي.
- تبادل المعرفة في مجال التعليم والتعلم الرقمي فيما بين الدول العربية.

نطاق الجائزة

دول الوطن العربي

الفئات المستهدفة

فئة الأفراد وتشمل:

1. طلبة المدارس والجامعات الخاصة والحكومية.
2. العاملون في الهيئات التدريسية والادارية في المؤسسات التعليمية الخاصة والحكومية.
3. العاملون في الجهات الحكومية والخاصة والمؤسسات المجتمعية كالهيئات والوزارات والمؤسسات.
4. الباحثون في مجال التعليم والتكنولوجيا.
5. المتخصصون في تقنيات التعليم.

فئة المؤسسات وتشمل:

1. الوزارات والهيئات، والدوائر والمؤسسات الحكومية والخاصة.
2. المؤسسات التعليمية في القطاعين الحكومي والخاص.
3. الشركات العاملة في مجال التكنولوجيا والتطبيقات الرقمية على أن تتوافق مع شروط وأحكام الجائزة.

المكافآت والحوافز

- يمنح الفائز مكافأة نقدية قدرها 25,000 دولار أمريكي أو ما يعادلها، إضافة إلى شهادة وكأس التميز، تسلم في حفل رسمي سنوي يقام لتكريم الفائزين.
- في حال مشاركة فريق، توزع قيمة المكافأة المالية بين أعضائه وفقاً لنسبة إسهام كل مبتكر في العمل المشارك، على أن تتكفل المؤسسة باستضافة قائد الفريق الفائز فقط لحضور الحفل.

شروط التقديم

أولًا: شروط تتعلق بالمتقدمين:

- **الفئات المؤهلة:**

1- **الأفراد:** أن يكون الفرد المتقدم من مواطني إحدى الدول العربية، ويجوز للمتقدم الترشيح بشكل فردي، أو كمجموعة أقصاها ٤ أفراد. في حالة التقدم كفريق، يجب تعيين منسّق أو قائد للفريق ليكون الممثل ونقطة الاتصال الرسمية للتواصل مع مؤسسة حمدان.

2- **المؤسسات:** يشترط للمؤسسة المتقدمة أن تكون مسجلة قانونياً ومقرها في إحدى الدول العربية، وتكون المشاركة باسم المؤسسة.

- **المشاركات:**

- لا يجوز للمتقدم، سواء من فئة الأفراد أو المؤسسات، التقدّم بأكثر من مشاركة واحدة في الدورة الواحدة.
- لا يجوز التقدّم للجائزة بأي ابتكار سبق له الفوز بأي جائزة أخرى سواء على المستوى المحلي أو الإقليمي أو الدولي.
- يسمح للفائز سواء كان فردًا أو مؤسسة بالمشاركة مرة أخرى بشرط تقديم ابتكار جديد ومختلف عن الابتكار الفائز.

- **الأدلة والمستندات:** يشترط تقديم أدلة ومستندات تدعم صحة وفعالية الابتكار وقابليته للتنفيذ، ويجب أن تتناسب هذه الأدلة مع فئة المتقدم (أفراد أو مؤسسات)، وقد تشمل على سبيل المثال لا الحصر: تقييمات المستخدمين، أو بيانات ومؤشرات الأداء، أو شهادات من جهات خارجية وغيرها وذلك وفق متطلبات محاور التقييم والأبعاد.

- **الإقرارات والالتزامات:**

- يُشترط الالتزام بالمواعيد النهائية لتقديم الابتكارات والتقارير، وأي تأخير قد يؤدي إلى استبعاد الطلب.
- يتعين على المتقدم التوقيع على إقرار ويتعهد بموجبه بما يلي:

1- أنه المالك الشرعي وصاحب الابتكار الرقمي المقدم، أو مخول قانونياً باستخدامه أو تطويره، ويتحمل المسؤولية الكاملة عن حقوق الملكية الفكرية لهذا الابتكار.

2- أن جميع المعلومات المقدمة حول الابتكار كاملة ودقيقة وصحيحة، وأن المتقدم يتحمل المسؤولية الكاملة عن أي معلومات غير صحيحة أو مضللة أو غير دقيقة.

3- تخويل إدارة مؤسسة حمدان في نشر الابتكار الرقمي والترويج عنه ضمن إطار أعمالها ومبادراتها وأنشطتها التعليمية والتوعوية غير الربحية، دون الحاجة إلى إذن مسبق من المتقدم، مع الحفاظ على حق المتقدم في الإشارة إليه بالاسم أو بالصفة المؤسسية، ولا يحق للمتقدم المطالبة بأي تعويضات أو حقوق إضافية.

4- الالتزام بأن يعالج الابتكار الرقمي المُقدَّم تحديًا تعليميًا محددًا بوضوح، وأن يبيّن بشكل صريح كيفية إسهام التقنية المستخدمة في تحسين جودة التعلم أو دعم العمليات التعليمية، مع الالتزام بالقيم والمعايير الأخلاقية التربوية، وضمان حماية بيانات المستخدمين، ومنع أي ضرر تعليمي أو نفسي قد يلحق بالمستفيدين.

ثانيًا: شروط تتعلق بالابتكار الرقمي المقدم:

- **خدمة الميدان التعليمي:** أن يساهم الابتكار الرقمي في دعم العملية التعليمية بشكل واضح وملموس، مع بيان أثره على الفئات المستهدفة من الطلاب والمعلمين والمستفيدين الآخرين في قطاع التعليم أو العملية التعليمية نفسها أو أي من عناصرها.

- **الحداثة والتطبيق الفعلي:**
  - أن يكون الابتكار الرقمي حديثًا، وألا يكون قد مضى على تاريخ تنفيذه أكثر من سنتين.
  - أن يكون الابتكار مكتمل التطوير، وألا يكون في مرحلة النموذج الأولي أو التجريب أو التطوير غير المكتمل، مع ضرورة تقديم ما يثبت الجاهزية التشغيلية والتطبيق الفعلي في بيئة تعليمية فعلية.

- **الإبداع الشخصي والتصميم المستقل:**
  - يقتصر استخدام أدوات وتقنيات الذكاء الاصطناعي على كونها وسائل داعمة لعملية التطوير، وليس كبديل كامل للإبداع الشخصي أو الجهد البشري.
  - يُشترط الإفصاح عن طبيعة الذكاء الاصطناعي المستخدم في تطوير وتصميم وتنفيذ الابتكار.
  - لا يُسمح بتقديم ابتكارات تم إنشاؤها بالكامل آليًا باستخدام تقنيات الذكاء الاصطناعي دون تدخل بشري فعّال.

- **الالتزام بالمعايير الأخلاقية:** يُشترط أن يتوافق الابتكار الرقمي مع المعايير الأخلاقية للتعليم، وأن يكون خاليًا من أي تمييز عنصري أو نوعي.

- **التوافقية التقنية:** يجب أن يتوافق الابتكار الرقمي المقدم مع الأنظمة الحاسوبية العالمية بما في ذلك أنظمة Mac OS, Windows وكذلك تطبيقات الهواتف الذكية لنظامي IOS, Android، وغيرها.

إرشادات التقديم للجائزة

التقديم للمشاركة إلكترونياً عبر الموقع الإلكتروني: https://tahkeem.ha.ae/general

- تعبئة الاستمارة الالكترونية وتشمل البيانات الشخصية للمتقدم/ المتقدمين وبيانات أساسية عن الابتكار الرقمي.
- توفير رابط للابتكار الرقمي:
  - يجب تقديم رابط فعّال ونشِط للابتكار الرقمي، ويكون المتقدّم مسؤولًا عن التأكد من صلاحيته وعمله بشكل صحيح طوال فترة التحكيم.
  - يجب أن يتيح الرابط للجنة التحكيم الاطلاع الكامل على الابتكار دون أي قيود تقنية أو فنية.
  - على المتقدّم تزويد اللجنة بجميع المتطلبات اللازمة للوصول إلى الابتكار، مثل حساب مؤقت وكلمة مرور، ومنحها صلاحية كاملة لمعاينة جميع أجزاء الابتكار.
- توفير رابط لمقطع فيديو بما لا يزيد عن دقيقتين، يوضح تشغيل وتطبيق الابتكار الرقمي (يجب أن يكون الفيديو متاحًا عبر الإنترنت للمقيّمين / المنظمين).
- توفير مستندات وأدلة أخرى داعمة لملف المتقدم بحيث لا تتجاوز عن 2 مرفقات بحد اقصى لكل بعد، على أن الا يتضمن المرفق الواحد أكثر من دليلين لضمان الوضوح، وفي حالة عدم وضوح المرفق لا تحتسب الدرجة.
- التوقيع على التعهد والإقرار للشروط والأحكام الخاصة بالجائزة.
- كتابة وصف كامل للابتكار الرقمي المقدم، بما في ذلك مدخلاته ومخرجاته، ومكان تطبيقه، وكيفية التطبيق، والنتائج التي تحققت والالتزام بعدد الكلمات المحدد لكل بند، وفق مايلي:
  - **المقدمة**: ملخص موجز للابتكار الرقمي يوضح المشكلة أو التحدي الذي يتم معالجته، وأهمية الابتكار الرقمي المختار او المقترح والتقنية المستخدمة، والتأثير المتوقع والأهداف والفئات المستهدفة. (بحد أقصى 250 كلمة)
  - **التطبيق أو الابتكار التعليمي**: وصف تفصيلي للتقنية المستخدمة في الابتكار الرقمي، يتضمن مصادر البيانات، الخوارزميات، النماذج، وخطة التنفيذ، كذلك وصف دقيق لكيفية تطبيق الابتكار في الميدان التعليمي، موضحًا استخدامه وتأثيره على العملية التعليمية مع توضيح الأسباب الداعمة لنهج الآلية الرقمية المعتمدة. (بحد أقصى 500 كلمة)
  - **النتائج والتأثير:** يتضمن هذا القسم عرضًا وتقييمًا شاملين لتأثير وإسهامات الابتكار الرقمي المقدم، ويُشترط فيه تقديم نتائج واقعية وحقيقية ناتجة عن تطبيق ميداني فعلي ومكتمل للابتكار في بيئة تعليمية حقيقية .ولا يُقبل فقط عرض دراسات نظرية، أو توقعات مستقبلية، أو دراسات جدوى، أو نتائج افتراضية غير قائمة على تطبيق ميداني فعلي. ويجب على المتقدمين تقديم أدلة وبيانات موثقة وقابلة للتحقق توضح أثر تطبيق الابتكار الرقمي على المنظومة التعليمية، مثل مؤشرات الأداء، نتائج القياس، تقارير الاستخدام، أو أي مخرجات معتمدة تعكس الاستخدام الحقيقي للابتكار. كما ينبغي توضيح التحسينات الملموسة والقابلة للقياس التي أسهم

الابتكار الرقمي في تحقيقها بوصفه إضافة نوعية أو تطويرًا فعليًا للعملية التعليمية، مثل زيادة مستوى التفاعل، تحسين جودة نواتج التعلم، ورفع كفاءة تقديم تجربة تعلم مخصصة تلبي احتياجات الطلاب المتنوعة، مع بيان نطاق التطبيق ومدته والفئة المستفيدة.(بحد أقصى 500 كلمة)

- **وصف الفريق:** معلومات عن المشاركين، تتضمن مؤهلاتهم، وخبراتهم، وأدوارهم ضمن الابتكار. (بحد أقصى 150 كلمة)
- **الخاتمة:** وتتضمن خطة لتحسين وتطوير الابتكار الرقمي في المستقبل، موضحًا كيف يمكن أن يستمر الابتكار الرقمي في تقديم الفوائد التعليمية. (بحد أقصى 150 كلمة)

رحلة المتقدم

المرحلة الأولى: التقديم للمشاركة إلكترونياً عبر موقع المؤسسة

يستكمل المتقدم الطلب إلكترونياً متضمنا جميع الأدلة الداعمة لملف المتقدم حسب التوقيت الزمني الذي تحدده المؤسسة.

المرحلة الثانية: التحكيم:

1- التحكيم النظري

2- التحكيم الميداني (المقابلات الشخصية أو الزيارات الميدانية)

المرحلة الثالثة: إعلان النتائج

يتم إعلان النتائج عبر القنوات الرسمية الخاصة بالمؤسسة.

محاور التقييم

المحور الأول: الإبداع والابتكار (250 نقطة)

يُقيّم هذا المحور مدى تفرد الفكرة وتميزها وطرق استخدامها للتكنولوجيا بطرق جديدة وفعالة، وكذلك مدى تفرد الابتكار الرقمي المقدم وقدرته على إعادة تشكيل العملية التعليمية من خلال الابتكارات الحديثة في التكنولوجيا. يتعين على المرشح أن يُظهر كيف يُمكن أن يسهم الابتكار في تحسين المنظومة التعليمية بطريقة إبداعية ومبتكرة.

ويتضمن الأبعاد التالية:

الأبعاد	التفسير	نماذج من الأدلة الداعمة (على سبيل المثال لا الحصر، ويمكن للمتقدم إضافة ما يراه مناسباً)
1- تفرد الفكرة وحداثتها (90 نقطة)	مدى تفرد فكرة الابتكار الرقمي وابتكارها، وكذلك مدى حداثتها في خضم التطورات الحديثة والرقمية.	- وصف شامل لفكرة الابتكار الرقمي وتفاصيل الابتكار فيه وميزاته الفريدة. - مخططات أو نماذج أو نموذج أولي.
2- استخدام أحدث التقنيات الرقمية بطرق جديدة ومبتكرة (90 نقطة)	استخدام التكنولوجيا والتقنيات الرقمية الحديثة في الابتكار الرقمي بطرق غير تقليدية، جديدة وفعالة.	- أمثلة على تطبيقات التقنيات المقدمة أو الأدوات الذكية المستخدمة في الابتكار الرقمي. مثال: استخدام تقنيات الذكاء الاصطناعي للجيل القادم في تحليل البيانات والتنبؤ، وغيرها. - مخططات أو نماذج أو نموذج أولي.
3- مواكبة الاتجاهات الحديثة في التعليم (70 نقطة)	مواكبة الابتكار الرقمي للتطورات والاتجاهات الحديثة في التعليم، ولقدرة على الابتكار في المنظومة التعليمية من خلال التكنولوجيا الرقمية الحديثة، ومدى إمكانية الابتكار الرقمي في تحويل المنظومة التعليمية التقليدية الى منظومة رقمية، حديثة، ومبتكرة.	- دراسات سابقة تدعم هذا التوافق، أو شرح مفصل مع استدلالات من بحوث تطبيقية في هذا المجال. - خطة استراتيجية مستقبلية للتأثير على العملية التعليمية. - نماذج استطلاعات الرأي. - سيناريوهات مختلفة حول قدرة الابتكار على إعادة تشكيل العملية التعليمية

المحور الثاني: تجربة المستخدم (200 درجة)

يقيم هذا المحور جودة تصميم الابتكار الرقمي ومدى وضوحه وجاذبيته، بالإضافة إلى سهولة استخدامه بالنسبة لتجربة المستخدم وسهولة التفاعل مع الواجهة. كما يشمل التقييم جوانب التصميم البصري، وترتيب المعلومات، وتنوع الميزات، بحيث يتم تقديم المعلومات للمستخدمين بشكل منظم وجذاب يعزز من تجربة المستخدم. هذا البعد يركز على الجاذبية البصرية، والوضوح، والجودة في التصميم، مما يؤثر على تجربة المستخدم وانطباعه الأولي عن المنتج. التصميم الجيد لا يقتصر فقط على الألوان والأشكال، بل يشمل أيضًا التناسق وسهولة التصفح. يقيس هذا البعد مدى قدرة المستخدمين، سواء كانوا مبتدئين أو ذوي خبرة، على التفاعل مع الابتكار بسهولة دون الحاجة إلى تدريب مكثف. كما يركز على الأداء التقني، مثل سرعة التحميل والاستجابة.

ويتضمن الأبعاد التالية:

الأبعاد	التفسير	نماذج من الأدلة الداعمة (على سبيل المثال لا الحصر، ويمكن للمتقدم إضافة ما يراه مناسباً)
1- تصميم واجهة المستخدم (50 نقطة)	يقيم هذا البعد الجاذبية البصرية والجمالية والوضوح والجودة في تصميم الابتكار الرقمي كتصميم واجهة المستخدم ونظام التنقل وغيرها.	- صور أو مقاطع فيديو توضح جمالية التصميم؛ مثال: استخدام ألوان متناسقة وجذابة، عرض النصوص والصور بشكل متناسق، وغيرها. - آراء المستخدمين حول التصميم.
2- سهولة الاستخدام والأداء الجيد (50 نقطة)	يشمل هذا البعد مدى سهولة استخدام الابتكار لجميع الفئات، مع تحقيق أداء سريع واستجابة عالية على مختلف الأجهزة والمنصات.	- اختبارات تجربة المستخدم، تقييم أوقات التحميل، ودعم الأجهزة المختلفة مثل الهواتف الذكية والحواسيب اللوحية.
3- مؤشرات الأداء (50 نقطة)	يركز هذا البعد على قياس وتقييم تأثير الابتكار بشكل مستمر من خلال مؤشرات أداء واضحة.	- استخدام تحليلات المستخدم، تتبع معدلات التفاعل، وقياس رضا المستخدمين من خلال استبيانات.
4- تفاعل المستخدم (50 نقطة)	يقيم هذا البعد مدى تفاعل المستخدم مع الابتكار من خلال توفير ميزات تفاعلية تشجعه على الاستخدام والمشاركة الفعّالة و الاندماج مع المحتوى.	- أمثلة على الميزات التفاعلية تشمل التعليقات، التقييمات، الإشعارات المخصصة، والتحديثات التلقائية.

المحور الثالث: التنفيذ التقني والكفاءة التشغيلية (150 درجة)

يقيم هذا المحور التنفيذ التقني والكفاءة التشغيلية والأداء للابتكار الرقمي المقدم وخلوه من الأخطاء التي تحد من تطبيقه أو تبنية من مختلف المؤسسات التعليمية. يتم تقييم الابتكار الرقمي بناءً على كفاءة التنفيذ التقني، المرونة والتوسع، التكامل مع المنصات، سهولة الاستخدام، الخصوصية، والامتثال القانوني. يشمل التقييم جودة البرمجة، استقرار الأداء، قابلية التوسع، دعم الأنظمة المختلفة، حماية البيانات، والالتزام بالتشريعات، مع الاستناد إلى أدلة مثل الاختبارات الفنية، التوافق مع الأجهزة، وشهادات الأمان.

ويتضمن الأبعاد التالية:

الأبعاد	التفسير	نماذج من الأدلة الداعمة (على سبيل المثال لا الحصر، ويمكن للمتقدم إضافة ما يراه مناسباً)
1- كفاءة الابتكار الرقمي ومهنيته (35 نقطة)	يقيس هذا البعد مدى جودة وكفاءة التنفيذ التقني للابتكار، مما يضمن تجربة مستقرة وسلسة للمستخدمين.	- قياسات أداء الابتكار وتجربة المستخدم. - تجربة الابتكار. - تقارير الأداء الفني التي توضح كفاءة التنفيذ التقني وكفاءة البرمجة. - اختبارات التحمل والأداء التي تبين قدرة الابتكار على التعامل مع الأحمال الكبيرة. - شهادات جودة البرمجيات أو مراجعات تقنية من خبراء المجال.
2- المرونة والتوسع (35 نقطة)	يركز هذا البعد على مدى قدرة الابتكار على التوسع لمواكبة الاحتياجات المتزايدة، سواء من حيث زيادة عدد المستخدمين أو إضافة ميزات جديدة، كما يشمل سهولة تطبيق الابتكار في المؤسسات التعليمية أو البيئات المختلفة.	- خطط التوسع التقني الموضحة في وثائق الابتكار . - أمثلة على نجاح الابتكار في التوسع إلى أسواق جديدة أو دعم عدد أكبر من المستخدمين. - سهولة التبني في المؤسسات التعليمية من خلال شراكات أو تجارب ناجحة.
3- التكامل مع المنصات الأخرى (20 نقطة)	قدرة النظام على التكامل مع أنظمة ومنصات متعددة مما يزيد من مرونته في بيئات العمل.	- أمثلة على تكامل النظام مع أنظمة أخرى كتوافق الابتكار مع جميع الأجهزة مثل الحواسيب اللوحية، الهواتف الذكية، وأجهزة الحاسوب. - توثيق يوضح دعم الابتكار لواجهات برمجة التطبيقات (APIs). مراجعات المستخدمين حول سهولة الربط مع خدمات أخرى.

الأبعاد	التفسير	نماذج من الأدلة الداعمة (على سبيل المثال لا الحصر، ويمكن للمتقدم إضافة ما يراه مناسباً)
4- المرونة في الاستخدام (20 نقطة)	يركز هذا البعد على إمكانية استخدام الابتكار على منصات متعددة، مع الحفاظ على جودة الأداء عبر مختلف الأجهزة.	- اختبارات توافق الابتكار مع أنظمة التشغيل المختلفة. - تقارير توضح أداء الابتكار على الأجهزة المختلفة (هواتف، حواسيب، أجهزة لوحية). - آراء المستخدمين حول تجربة الاستخدام على منصات متعددة.
5- الخصوصية وحماية البيانات (20 نقطة)	يتناول هذا البعد مدى التزام الابتكار بمعايير الأمان وحماية البيانات الشخصية للمستخدمين، والتأكد من قدرته على حماية المعلومات الحساسة من خلال التشفير وإجراءات الأمان.	- شهادات أمان أو تقييمات للالتزام بمعايير حماية البيانات. - توثيق يوضح آليات التشفير وحماية المعلومات. - مراجعات الأمان من جهات مستقلة.
6- الامتثال للمعايير القانونية (20 نقطة)	يتأكد هذا البعد من أن الابتكار يتبع القوانين والتشريعات المتعلقة بحماية الخصوصية مثل اللائحة العامة لحماية البيانات (GDPR) أو القوانين المحلية الأخرى.	- وثائق توضح التزام الابتكار بالقوانين واللوائح التنظيمية. - شهادات اعتماد من جهات تنظيمية مختصة. - استشارات قانونية أو مراجعات من متخصصين في الامتثال القانوني.

المحور الرابع: القيمة والتأثير (250 درجة)

يقيّم هذا المحور مدى تأثير الابتكار الرقمي المقدم على المجتمع في الوطن العربي، ومعالجته للتحديات التعليمية. كذلك على قدرة الابتكار الرقمي على إحداث تغيير وتأثير إيجابي وملموس في العملية التعليمية، عبر تعزيز فاعليته وتأثيره المحتمل في قطاع التعليم. كما يُنظر إلى مدى تنافسية الابتكار وأدائه في السوق، مع التركيز على تقديم حلول عملية للتحديات التعليمية المعقدة التي تواجه شريحة واسعة من المجتمع، كما يُقيّم مدى ارتباط الابتكار بالأهداف الأساسية لتحسين التعليم، ليلعب دورًا فعالًا في رفع جودة التعليم في الوطن العربي.

ويتضمن الأبعاد التالية:

الأبعاد	التفسير	نماذج من الأدلة الداعمة (على سبيل المثال لا الحصر، ويمكن للمتقدم إضافة ما يراه مناسباً)
1- التأثير والتفاعل المجتمعي (90 نقطة)	مدى تأثير الابتكار الرقمي الإيجابي على المستخدمين في المجتمع العربي.	- بيانات حول الفوائد الاجتماعية أو قصص نجاح من المجتمعات المستفيدة. - إحصائيات واستبيانات، مثال: عدد المستخدمين وتفاعلهم. - آراء المستخدمين والمستفيدين من الابتكار وملاحظاتهم ومدى رضاهم. - تقارير ميدانية أو دراسة جدوى حالية ومستقبلية عن الأثر المجتمعي . - الانتشار الجغرافي وعدد المؤسسات التعليمية أو الأفراد المستفيدين من الابتكار.
2- التأثير على تحسين العملية التعليمية (90 نقطة)	كيفية ومدى تأثير الابتكار الرقمي على تحسين جودة التعليم وتعزيز كفاءة التعلم؛ إما عن طريق تقديم حلول عملية للتحديات التعليمية الشائعة، أو تطوير المنظومة التعليمية بطريقة ابتكارية، و بالتالي دراسة أثر ذلك الحل أو الابتكار المقدم في الوقت الحالي و المستقبلي.	- التأثير بشكل إيجابي وملحوظ في مؤشرات الأداء في التعليم؛ مثال: دراسة حالة توضح تحسين الأداء الأكاديمي للطلاب كأثر للابتكار الرقمي. - تقارير فعالية الابتكار الرقمي وتحليل التأثيرات. - نماذج استطلاعات الرأي.
3- التنافسية والأداء في السوق (70 نقطة)	قدرة الابتكار على المنافسة في سوق التعليم الرقمي والتفوق في تقديم حلول تعليمية مبتكرة.	- دراسة جدوى للابتكار الرقمي تتضمن تقييم الجدوى الفنية والاقتصادية، تحليل للسوق، مؤشرات أداء الابتكار الرقمي بالمقارنة مع ابتكارات ومشاريع مشابهة، وغيرها من الأمثلة الداعمة. - مقارنة أداء الابتكار مع الحلول الأخرى في السوق وإبراز مزاياه التنافسية.

المحور الخامس: الاستدامة وإمكانية الوصول (150 درجة)

يُقيّم هذا المحور مدى قدرة الابتكار الرقمي على الاستمرار والتكيف مع التغيرات في مجالات التعليم والتكنولوجيا، مما يضمن قابليته للتطوير، والتوسع، والتكرار بمرور الوقت. كما يشمل محور تقييم قدرة النظام على تلبية احتياجات مستخدمين من خلفيات متنوعة، بما في ذلك الأشخاص من مختلف البيئات وذوي الاحتياجات الخاصة، والبيئات المختلفة كالمناطق النائية، وغيرها. كما يركّز هذا المحور أيضًا على الاستدامة الشاملة للابتكار الرقمي، إلى جانب مرونته للتكيف مع المتطلبات المستقبلية.

ويتضمن الأبعاد التالية:

الأبعاد	التفسير	نماذج من الأدلة الداعمة (على سبيل المثال لا الحصر، ويمكن للمتقدم إضافة ما يراه مناسباً)
1- القدرة على الاستمرار والتكيف مع التطورات (30 نقطة)	قدرة الابتكار على التكيف مع التطورات في مجالات التعليم والتكنولوجيا	- خطط التطوير المستقبلية. - أمثلة على التحديثات الدورية.
2- إمكانية الوصول لفئات مختلفة (30 نقطة)	مدى تلبية الابتكار لاحتياجات فئات مختلفة مثلا ذوي الاحتياجات الخاصة بوسائل الوصول الشامل.	- تقييمات إمكانية الوصول. - مراجعات من فئات الأفراد المختلفة كذوي الاحتياجات الخاصة، وأصحاب الهمم وغيرها. - واجهة مستخدم تناسب جميع الفئات. - إتاحة أدوات خاصة للفئات المختلفة مثال: اتاحة خيارات لتكبير النصوص، لبعض المستخدمين من أصحاب الهمم وغيرها من أدوات مساعدة.
3- التكيف مع البيئات المختلفة والوصول إليها (30 نقطة)	مدى مرونة الابتكار للعمل في بيئات تعليمية متنوعة، بما في ذلك المناطق النائية	- تقارير استخدام الابتكار في بيئات متنوعة. - أمثلة تطبيقية على تطبيق الابتكار في بيئات متنوعة.
4- الاستدامة الشاملة (30 نقطة)	قدرة الابتكار على العمل بشكل مستدام وطويل الأمد بدون التأثر بالتغيرات الاقتصادية أو التقنية	- تقييمات الاستدامة. - آراء المختصين والخبراء حول استدامة الابتكار.
5- المرونة والتكيف مع المتطلبات المستقبلية (30 نقطة)	مدى قدرة الابتكار على التكيف مع المتطلبات المستقبلية واحتياجات التعليم المتغيرة	- أمثلة على مرونة النظام. - خطط لتحسين الابتكار.

التعريفات والمصطلحات

- دراسة الجدوى: تحليل تفصيلي يقيّم الابتكار الرقمي من حيث نقاط القوة والضعف والفوائد من الابتكار والتكلفة وغيرها.
- المنظومة التعليمية: جميع العناصر المرتبطة بالتعليم، والتي تعمل معاً لتكامل وتماسك النظام التعليمي داخل المؤسسات التعليمية المختلفة.
- تطبيقات الهاتف المحمول الذكي: برامج تعليمية تعمل على الهواتف، وتوفر محتوى متنوعًا بطرق ممتعة وتفاعلية.
- القيمة والتأثير: أهمية الابتكار وتأثيره في تحسين التعليم وحل مشكلاته.
- الوصول والشمولية: تلبية احتياجات الجميع، بما في ذلك ذوي الاحتياجات الخاصة.
- التنفيذ التقني والكفاءة التشغيلية: كفاءة الابتكار من الناحية التقنية وسهولة استخدامه.
- الاستدامة وإمكانية الوصول: قدرة الابتكار على التطور والاستمرار، وإتاحته للجميع.

"متمنين لكم دوام التميّز والإبداع"