



الورقة العلمية الرابعة

## الابتكار في تطبيقات القرآن

تقديم / باسم بن محمود جفال

باحث ومتحدث في مجال الابتكار والتفكير التصميمي والسرد القصصي

## ملخص الورقة

85% من المنتجات والحلول التي تبدأ بالفكرة قبل الفهم الدقيق للمشكلة يكون مصيرها الفشل. الحلول الناجحة هي تلك التي تعالج مشكلة مؤلمة أو تسد احتياج مُلح. المشكلة الخفية: هي أننا كثيراً ما نزن أننا نعرف المشكلة المؤلمة ونفهم الاحتياج. القرار غير المبني على أدلة مبني على افتراض. والافتراض: «أمر تقبله على أنه صحيح بدون دليل وبدون تشكيك».

أمثلة من التطبيقات القرآنية حلت مشكلة: تطبيق الفاتحة، يهدف إلى تصحيح قراءة الفاتحة للقارئ. تطبيق ختمة يساعد على ختم القرآن. تطبيق تسميع تختبر به حفظك عن طريق التسميع، المصحف الشامل للأطفال، الذي يعتمد على استراتيجية اللعب في التعليم. تطبيق عدنان معلم القرآن وهو تطبيق تفاعلي للأطفال لحفظ جزء عم. تطبيق إقراء الذي يتيح تعلم القرآن عن بُعد على يد معلمين متقنين، تطبيق احفظ القرآن، تطبيق إذاعات القرآن الذي يهدف إلى نشر القرآن وزيادة ارتباط المسلمين به، تطبيق القرآن الكريم والتفسير الصوتي الذي يقدم التفسير الصوتي وفقاً لتفسير السعدي، مصحف الأمل للصم التفاعلي الذي يتيح تعليم القرآن للصم بلغة الإشارة، مجمع الملك فهد لطباعة المصحف الشريف.

منهجية التفكير التصميمي مكون من أربع خطوات: البحث والتقصي، تحديد المشكلة، توليد الأفكار، بناء النموذج، التجربة والاختبار. وهدف مرحلة تحديد المشكلة هو الوصول إلى فهم عميق لما يريده المستخدم، والتوصل إلى صيغة واضحة لسؤال التحدي تكون قابلة للتنفيذ.

والخطوة الثالثة: توليد الأفكار يكون عن طريق الخروج عن إطار المؤلف وفكر بحرية. لا تتعلق بالحلول الواضحة.

الخطوة الرابعة: بناء النموذج المبدئي :

هي فرصة لتحويل الفكرة إلى شيء ملموس أو منظور، هي فرصة للتعلم والفهم الأعمق.

الخطوة الخامسة: التجريب والاختبار

- شارك النموذج مع المستخدمين وأصحاب العلاقة
- خذ آرائهم
- قم بتعديل النموذج بناءً على ما تعلمته من المستخدم
- اعرض النموذج المعدل على المستخدمين
- خذ آرائهم
- قم بتعديل النموذج بناءً على ما تعلمته من المستخدم
- اعرض النموذج المعدل على المستخدمين
- خذ آرائهم
- قم بتعديل النموذج بناءً على ما تعلمته من المستخدم