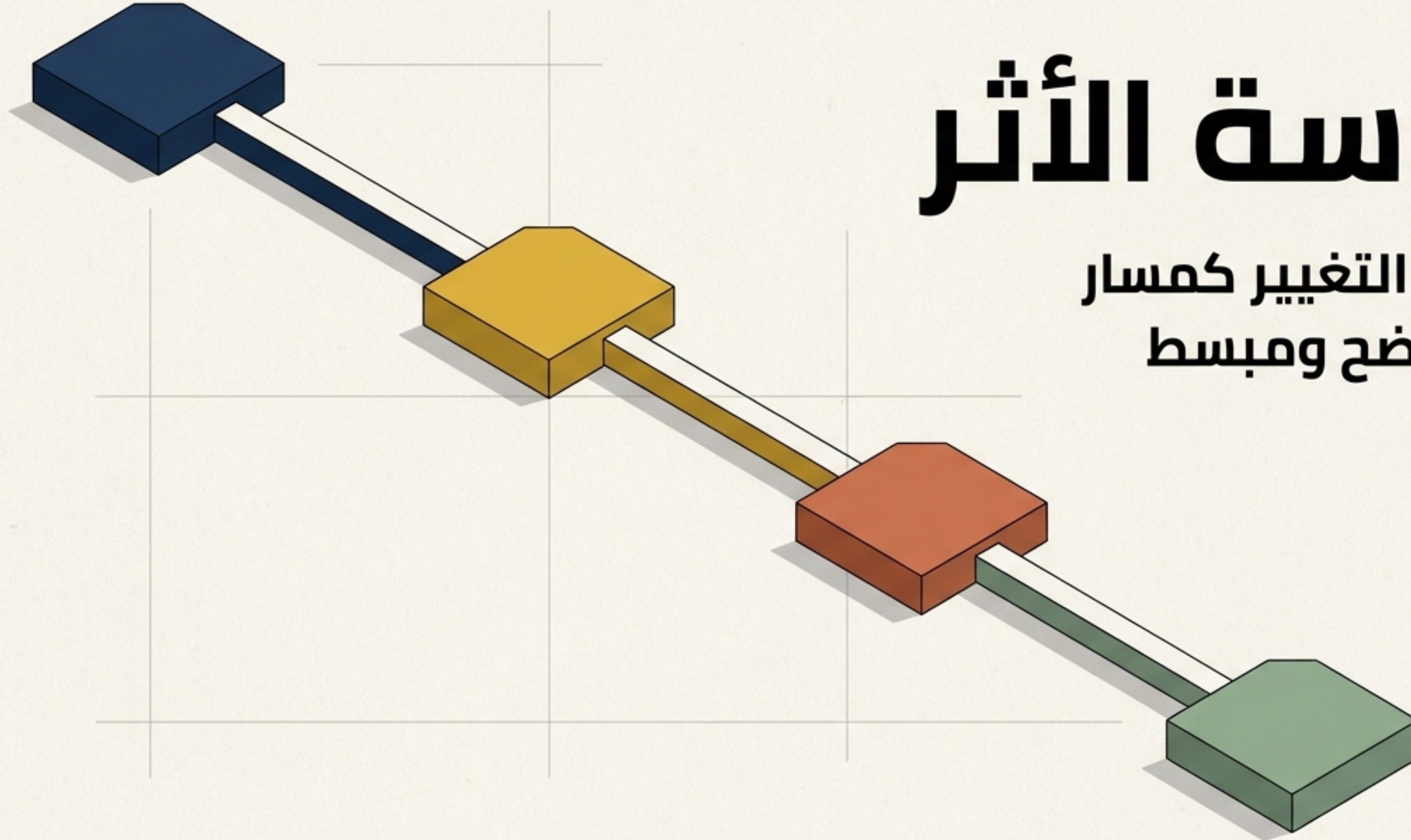


هندسة الأثر

بناء نظرية التغيير كمسار
منطقي واضح ومبسط
للمشاريع



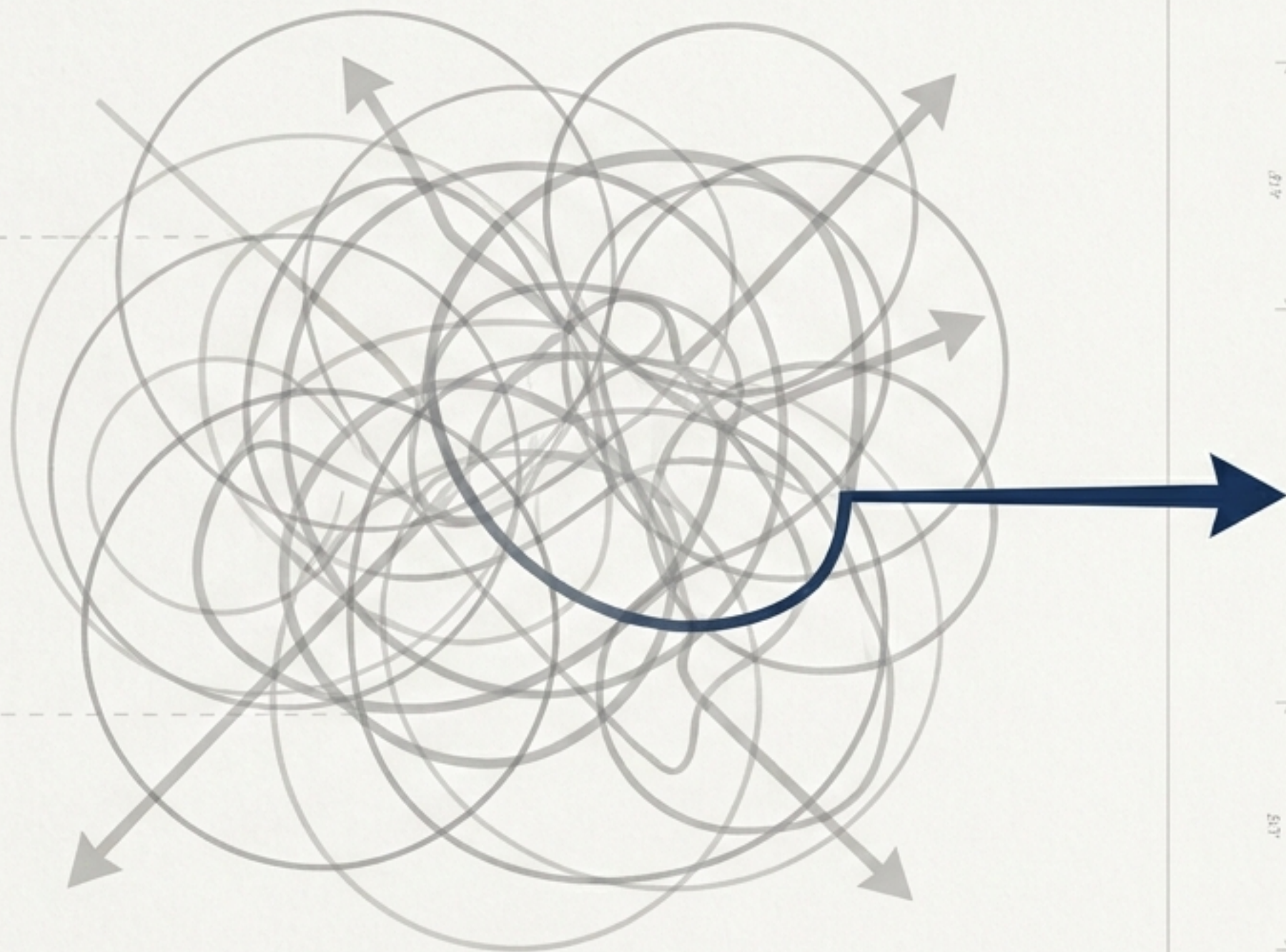
نظرية التغيير ليست رسمًا معقدًا

في أبسط صورتها، هي سلسلة من الأسئلة المنطقية:

• إذا قمنا بهذه الأنشطة، فما الذي سينتج؟

• وإذا تحققت هذه المخرجات، فما التغيير المتوقع؟

• وما الافتراضات التي تجعل هذا المسار صحيحاً؟



مبدأ السبب و النتيجة

أن يستطيع المتدرب شرح كيف ولماذا يتوقع أن يؤدي المشروع إلى التغيير المطلوب.



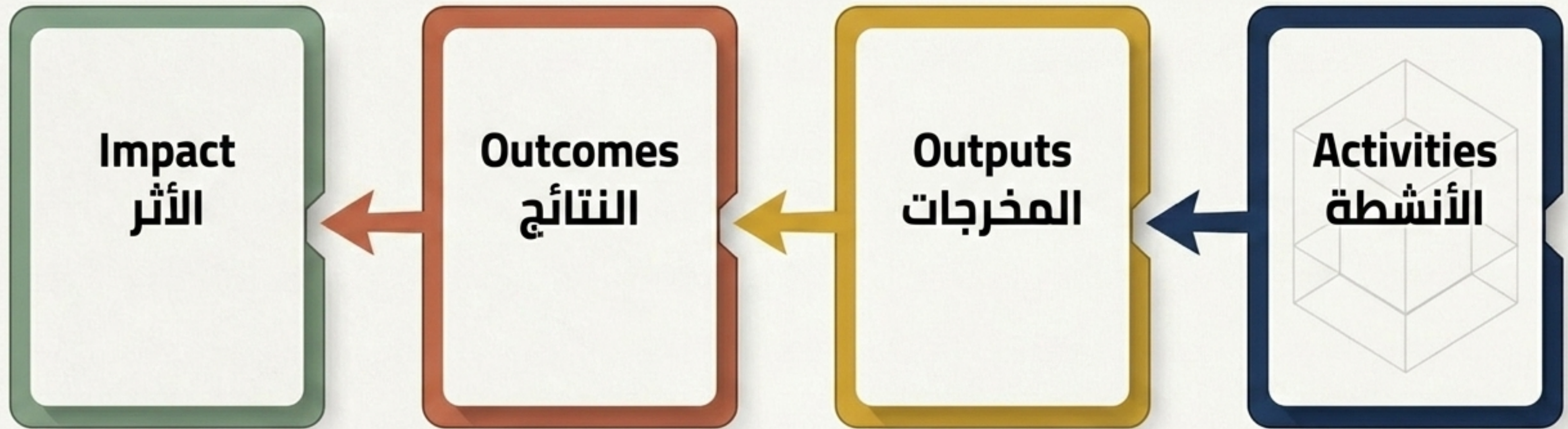
الخطوة 1
(إذا قمنا ب...)

الخطوة 2
(فسينتج...)

الخطوة 3
(وهذا قد يؤدي إلى...)

الخطوة 4
(ثم يساهم في...)

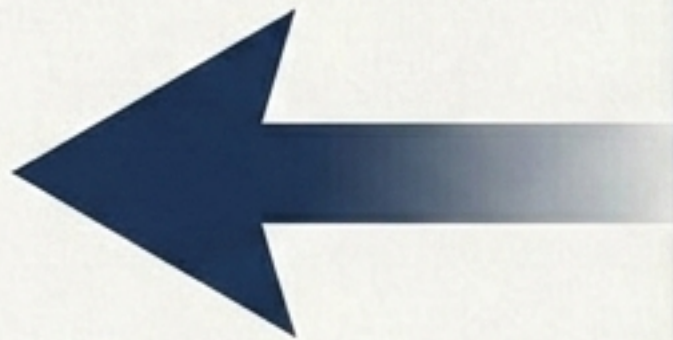
مستويات التغيير الأربعة



البداية: الأنشطة (Activities)

إذا قمنا بـ:

- ✓ تدريب مهني
- ✓ إرشاد وظيفي
- ✓ ربط مع أصحاب العمل



النتيجة المباشرة: المخرجات (Outputs)

- ✓ مشاركون مدربون
- ✓ خطط مهنية
- ✓ مقابلات وفرص إحالة

فسينتاج:

Activities
الأنشطة

نقطة توقف: لا تخط بين المخرج والنتيجة

التغيير المتوقع / (Outcomes)

- تغيير في السلوك أو الحالة
(Behavioral/State Change)
- نوعية غالباً (Qualitative)
- مثال: تحسن مهارات المتدربين

المخرجات (Outputs)

- ملموسة ومباشرة
(Tangible & Immediate)
- كمية غالباً (Quantitative)
- مثال: عدد الأشخاص الذين تم تدريبهم

التغيير الحقيقي: النتائج (Outcomes)

- ✓ تحسين المهارات
- ✓ ارتفاع الاستعداد الوظيفي
- ✓ زيادة فرص التوظيف

وهذا قد يؤدي
إلى:

Outputs
المخرجات

الهدف الأسفى: الأثر (Impact)

تحسين الإدماج
الاقتصادي للشباب

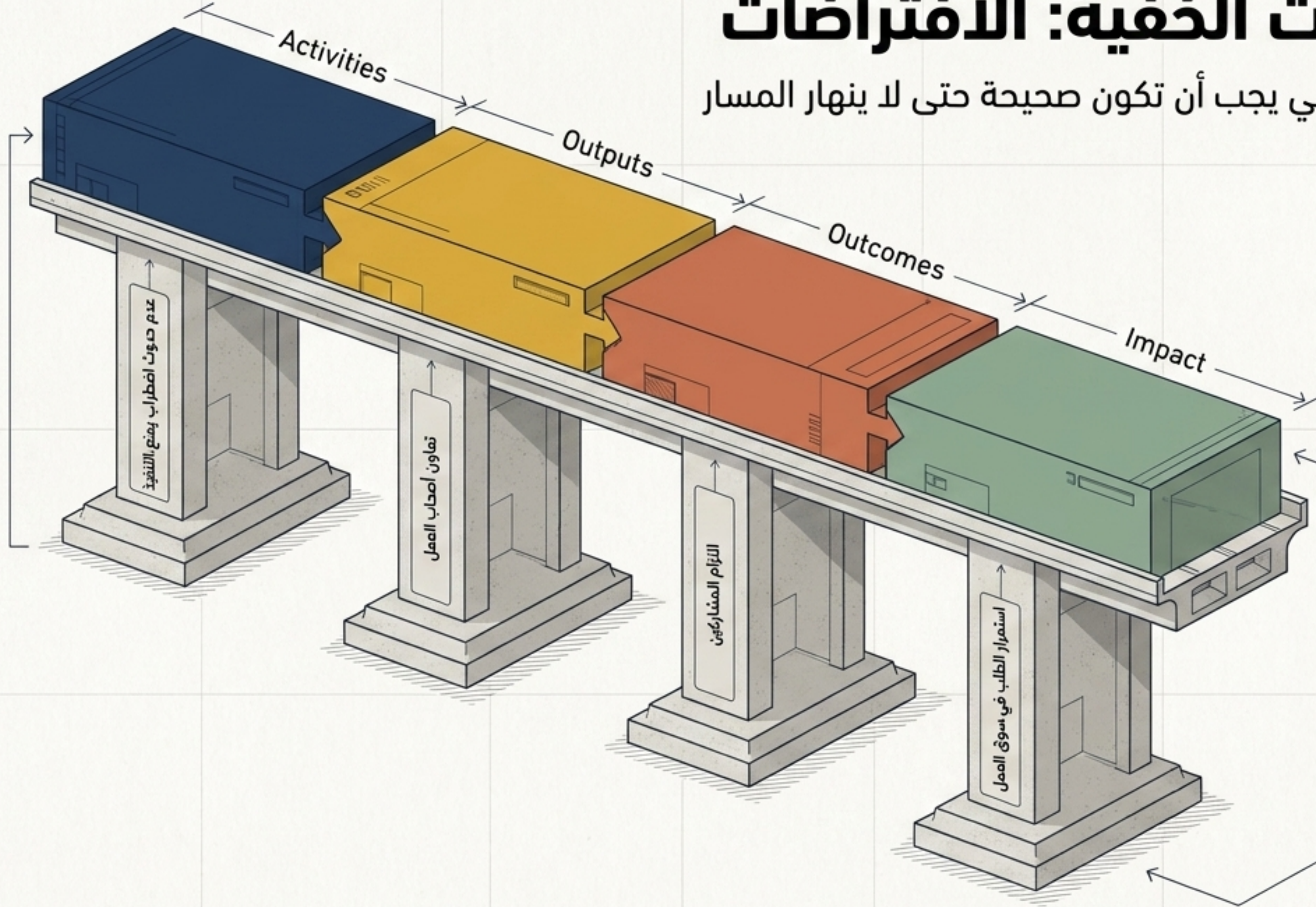
ثم يساهم في:

السؤال الحاسم للتسلسل

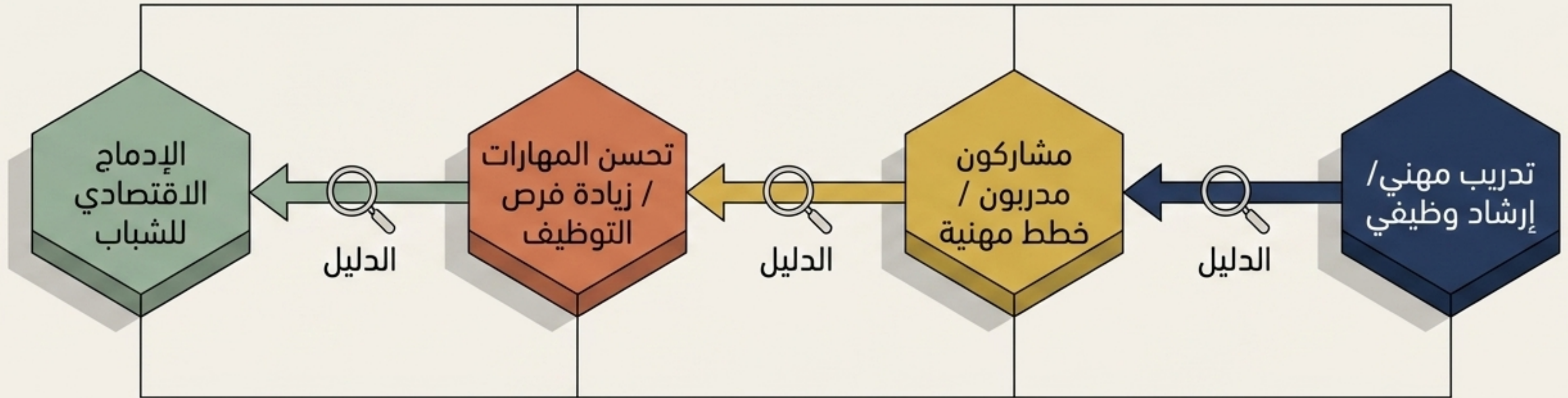


الأساسات الخفية: الافتراضات

ما الافتراضات التي يجب أن تكون صحيحة حتى لا ينهار المسار المنطقي؟



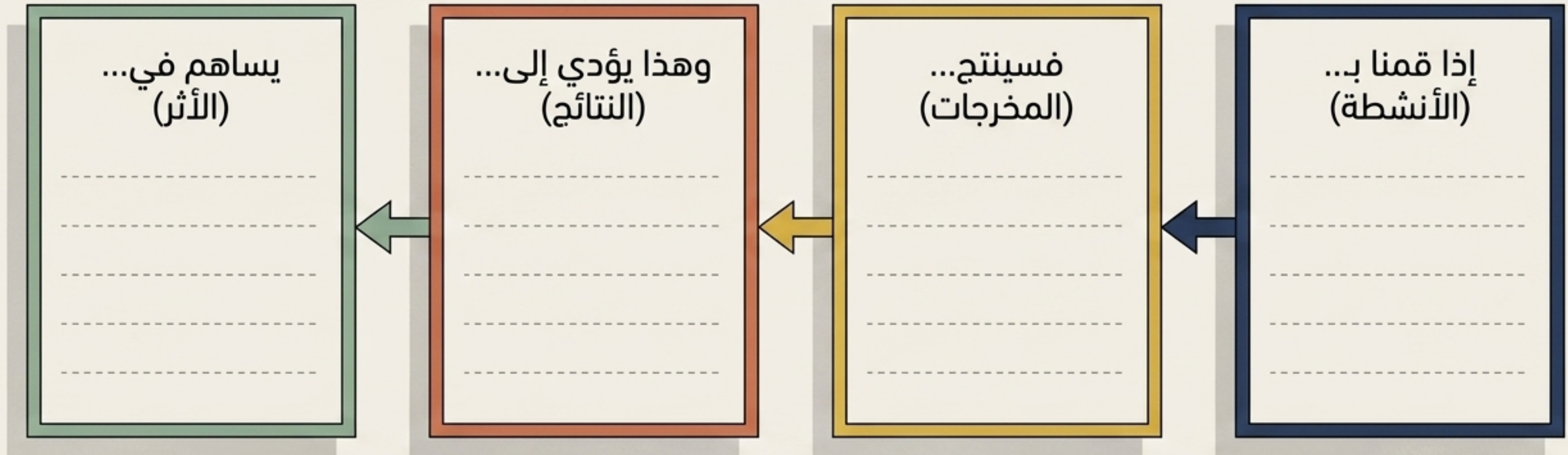
المشهد الكامل: Theory of Change مصغرة



الافتراضات: طلب السوق - التزام المشاركين - تعاون أصحاب العمل

حان دورك: تطبيق

استخدم هذا القالب لبناء مستويات مشروعك الأربعة (Theory of Change Template)



الافتراضات التي يجب أن تكون صحيحة: