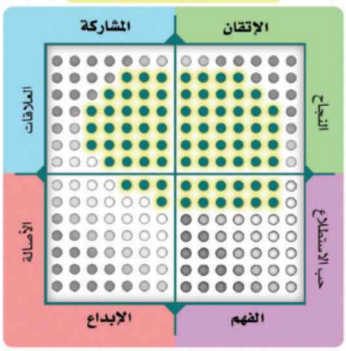
الإتقان
4

استراتيجية
فرق - ألعاب - مسابقات

لوحة قيادة التدريس الاحترافي

ما أنماط التعلم المناسبة لهذه الاستراتيجية؟

(التمايز/الدافعية)



ما المهارات التي تنميها الاستراتيجية؟

(مهارات التعلم في القرن الحادي والعشرين)

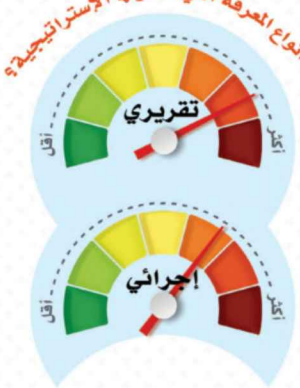
مهارات التفكير الناقد
- الاستدلال
- التحليل
- صنع القرار
- حل المشكلات
- التقويم

مهارات التفكير الإبداعي
- المرونة
- الطلاقة
- الأصالة
- التوسع

مهارات التعاون
- التفاعل مع الآخرين
- العمل مع الفرق الأخرى
- التخطيط وإدارة المشاريع الإجتماعية

مهارات التواصل
- القراءة والكتابة الفاعلة
- المحادثة
- المهارات غير اللفظية (لغة الجسد)

ما أنواع المعرفة التي تتناولها الإستراتيجية؟



كيف تتناول الاستراتيجية نتائج البحوث المتعلقة بالتدريس الفعّال؟

(التدريس الصفي الناجح)

- تحديد أوجه التشابه والاختلاف
- التلخيص وتسجيل الملاحظات
- تعزز الجهد وتقدم نوع من التقدير
- الواجبات المنزلية والممارسة
- التمثيل غير اللغوي
- التعلم التعاوني
- تحديد الأهداف وتقديم التغذية الراجعة
- وضع الفرضيات واختبارها
- الإرشادات والأسئلة، والمنظمات المتقدمة

إستراتيجية
فرق - ألعاب - مسابقات

فكرة عامة عن الإستراتيجية

التنافس والتعاون مفهومان متضادَّان ومُهمَّان في الوقت نفسه في عملية التعليم والتعلُّم، ولكلٍّ منهما إيجابيات وسلبيات في الفصل الدراسي؛ فالتنافس يزيد الدافعية، لكنه قد يُفضي إلى سلوكٍ عدوانيٍّ، أمَّا التعلُّم التعاوني فيُحسِّن الأداء التعليمي والنشاط الاجتماعي، ولكن إدارته قد تصعب على المعلمين أحيانًا. فماذا سيحدث إذا تمَّ دمْج التنافس والتعاون في مزيج متوازن في عملية التعليم والتعلُّم؟

يُشير بعض الباحثين إلى أنه من المتوقَّع (في حال مزج التنافس والتعاون بشكل متوازن) أن يحصل الدماغ الإنساني على انطلاقة دافعية قُصوى، فالإنسان بطبيعته كائن اجتماعي يتعاون ويتنافس مع أخيه الإنسان على الدوام.

تقوم إستراتيجية (الفرق – الألعاب – المسابقات) على تحليلٍ عميقٍ لنقاط القوة والضعف للنموذجين (التنافسي، والتعاوني)، ثم تزيد من فوائد التعاون والتنافس، بينما تعمل أيضًا على التقليل من مآخذهما، الأمر الذي يؤدِّي في النهاية إلى أن تدفع هذه الإستراتيجية الطلاب إلى مستوى مثاليٍّ من الإتقان في المحتوى المعرفي، وذلك من خلال التنافس والتعاون.

فعند استخدام هذه الإستراتيجية، يعمل الطلاب (على اختلاف مستويات قدراتهم) معًا في فرقٍ لمراجعة المعرفة العلمية، ومساعدة بعضهم بعضًا لتخطِّي بعض الصعوبات الموجودة فيها، ثم يترك الطلاب بعد ذلك فرقهم الدراسية للتنافس مع فرقٍ أخرى في مسابقات تعليمية ذات علاقة بموضوع التعلُّم يكون المعلِّم قدأعدَّها وجهَّز لها مُسبقًا، ويكسب الطلاب خلال المسابقة نقاطًا

لفرقهم، وذلك من خلال الإجابة عن أسئلة المسابقة، وتحدِّي إجابات اللَّاعبين الآخرين من الفرق الأخرى.

وعليه فإن الفرق الدراسية التي تُبدي تعاونًا أكبر، والتي تفعل أفضل ما يمكن لإعداد كل أعضائها للفوز في المنافسة، تكسب معظم النقاط.

متى تستعمل الإستراتيجية؟

تستعمل إستراتيجية (الفرق - الألعاب - المسابقات)؛ لمساعدة الطلاب على مراجعة المحتوى المعرفي، وإتقانه بشكلٍ كبير، وذلك باعتمادها على أفضل ما في التعاون والتنافس للوصول بالمتعلِّم إلى أقصى دافعية للتعلُّم، والمزاوجة بين أفضل ما في التكرار وقوَّة التنوُّع، حيث يتدرب الطلاب مرةً تلو الأخرى على نفس المحتوى والمهارة (وهذا هو التكرار) بطرقٍ متنوعةٍ وبالتعاون بين أفراد المجموعة الواحدة، والتنافس مع أفراد المجموعات الأخرى.

ملاءمة الإستراتيجية لتصميم الوحدة

تركز إستراتيجية (الفرق - الألعاب - المسابقات) على مراجعة المحتوى المعرفي، والتمكُّن منه، وذلك من خلال مسابقاتٍ تتضمَّن أسئلةً متنوعةً ومتدرِّجةً في الصعوبة، بحيث تتطلَّب من الطلاب تطبيق طيفٍ من أنماط وإستراتيجيات التفكير على المحتوى المُستهدَف، وهي بذلك ملائمة على نحو طبيعي لدروس الممارسة والتطبيق، والدروس التقويمية.

ارتباط الإستراتيجية بالبحث العلمي (فعالية التدريس)

استفادت إستراتيجية (الفرق - الألعاب - المسابقات) من بحوث وآراء العديد من التربويِّين، وتوظيفها بشكل مناسب في عملية التعلُّم والتعليم، فقد استفادت من الآراء حول ضرورة المزج المتوازن بين التنافس والتعاون في التعلُّم الصفِّيِّ لتوليد دافعيةٍ قُصوى لدى المتعلِّمين، وكذلك أخذت بالخصائص الخمس

للتعلُّم التعاوني في التدريس، والتي حدِّدها خبراء التعلُّم التعاوني، وهي: التعلُّم التعاوني يُبرز الاعتماد المُتبادل بين أفراد المجموعة، ويعتبر كل طالبٍ مسؤولاً عن عمله، ويُشجِّع التفاعل وجهًا لوجهٍ، ويبني مهارات المجموعات الصغيرة، مثل التواصل، ويشجِّع المعالجة الجماعية، بحيث يستخدم الطلاب تأمُّلاتهم كي يُصبحوا أعضاء أفضل في الفريق، كما استفادت بشكلٍ كبيرٍ من آراء الباحثين في مجال الدماغ بأن التكرار يُقوِّي الوصلات في الدماغ، إلَّا أنه يُمكن أن يبعث على الملل، حيث عملت الإستراتيجية على المُزاوجة بين التكرار والتنوُّع فيه.

كما وُجد في نتائج البحوث التي أُجريت حول فاعليتها في التدريس أنها تدعم عدة ممارساتٍ صفيةٍ لدى الطلاب، منها:

- تعزيز الجهد، وإظهار التقدير.
- الواجبات المنزلية والممارسة.
- التعلُّم التعاوني.

وهذه الممارسات الصفّية تُحدث فرقًا إيجابيًّا في تعلُّم الطلاب، وهي من ضمن الممارسات التسع التي ثبُت أنها ترفع تحصيل الطلاب كما حدِّدها «مارزانو، وبيكرنج، وبولوك» (2001م) في كتابهم (التعلُّم الصفيّ الفعال).

ما المهارات التي تبنيها الإستراتيجية؟ (مهارات التعلُّم في القرن الحادي والعشرين)

وفقًا لسياق الوحدة ومحتواها، فإن الدروس التي تستخدم إستراتيجية (فرق – مسابقات – ألعاب) تتضمن توظيف المهارات الفردية في إطار المجموعة كاملةً، وتعمل هذه الإستراتيجية بشكلٍ طبيعيٍّ على إتقان الطلاب عددًا من مهارات التعلُّم، عن طريق الممارسة والتطبيق في إطار العمل الجماعي، وتعمل هذه الإستراتيجية على تطوير مهارات التفكير الناقد، ومنها: الاستدلال، التحليل،

حل المشكلات، صُنْع القرار، التقويم، وتعمل كذلك على تطوير مهارات التفكير الإبداعي، ومنها: المرونة، تطوير مهارات التعاون، من خلال التفاعل مع الآخرين، العمل مع الفرق الأخرى. وتطوير مهارات التواصل، ومنها: المحادثة، والمهارات غير اللَّفظية.

أنماط التعلُّم التي تخاطبها الإستراتيجية

تعدُّ إستراتيجية (الفرق - الألعاب - المسابقات) من ضمن إستراتيجيات نمط الإتقان، كونها تركِّز على المراجعة، وتعتمد على الأسئلة ذات الإجابة التي تقبل التحقُّق، وتُعطي الأولوية لاستذكار المعلومات، وهي تحول نشاط إتقان المحتوى الأساسي إلى إستراتيجية تعليمية قوية التأثير، تجذب اهتمام الطلاب، وتجعلهم أكثر انخراطًا في عملية التعلُّم، وعليه فإن هذا النمط من الإستراتيجيات أكثر جاذبيةً للطلاب من ذوي نمط الإتقان الساعين إلى النجاح، والراغبين في اكتساب معلومات وإجراءات عملية، ويُحبُّون التمرينات والعروض والممارسة، ويتعلَّمون بشكلٍ أفضل، عندما يتركَّز التعلُّم على نمذجة مهارات جديدة، وعلى الممارسة، والتغذية الراجعة، كما هو الحال في هذه الإستراتيجية.

وبما أن هذه الإستراتيجية تعتمد في تنفيذها على التعلُّم التعاوني، وهي بذلك تميل إلى التشاركية، حيث توجّهها الاجتماعي ظاهرٌ بقوة، فهي أيضًا تجذب -إلى حدٍّ ما- الطلاب التشاركيِّين المُحبِّين للخبرات الجماعية، والمناقشات، والتعلُّم التَّشاركي، وأداء الأدوار.

أنواع المعرفة التي تُعلِّمها الإستراتيجية

تهدف إستراتيجية (الفرق - الألعاب - المسابقات) إلى مراجعة المحتوى المعرفي، والتمكُّن منه، من خلال مسابقات تنافُسية تتضمن أسئلةً متنوعةً تتطلَّب من الطلاب تطبيق طيفٍ من أنماط وإستراتيجيات التفكير على المحتوى المُستهدَف، وبناءً عليه فإنها تبرز بصفتها إستراتيجيةً فعّالةً في تدريس

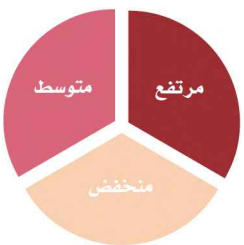
المعرفة الإجرائية، والمعرفة التقريرية على حدٍّ سواء.

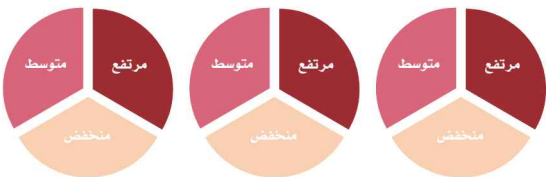
إجراءات (خطوات) الإستراتيجية

1. حدِّد موضوع الدرس، والأهداف التدريسية.
2. جهِّز أسئلةً مركّزةً حول المحتوى، بحيث تحتاج إلى إجاباتٍ قصيرةٍ، وأوراق إجابة للمسابقة.
3. وزِّع الطلاب مجموعاتٍ ثلاثيةً أو خماسيةً، واحرص على موازنة الفرق، بحيث يتضمَّن كل فريقٍ طلابًا من مستويات تحصيل مختلفة: مرتفع، متوسط، منخفض).
4. امنح الفرق وقتًا لمراجعة المحتوى، والاستعداد معًا للمسابقة.
5. حدِّد عضوًا واحدًا من كل فريقٍ؛ للمشاركة ضدَّ أعضاء آخرين من فرقٍ أخرى باعباره جزءًا من مجموعة المنافسة.
6. اشرح أدوار المسابقة وقواعدها.
7. اجمع درجات اللُّعبة، وتحقَّق من النتائج، وامنح الطلاب فرصةً لمناقشة العملية، والتأمُّل فيها.
8. علِّق النتائج في مكانٍ بارزٍ في قاعة الصف.

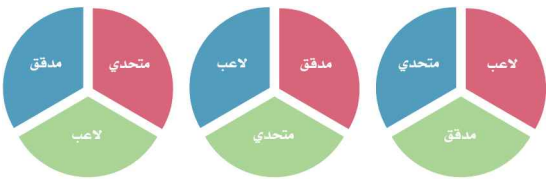
إجراءات (خطوات) الإستراتيجية، مثال تطبيقي من مُقرَّر العوم (الوراثة)

الخطوة	مثال تطبيقي
حدِّد موضوع الدرس، والأهداف التدريسية.	الموضوع: الوراثة. أهداف التعلُّم: مراجعة المحتوى المعرفي لفصل الوراثة، والتمكُّن منه.
جهِّز أسئلةً مركزةً حول المحتوى، بحيث تحتاج إلى إجاباتٍ قصيرةٍ، وأوراق إجابة للمسابقة.	يُعدُّ المعلِّم (30–40) بطاقةً، بحيث يُكتب على كل بطاقة منها سؤالٌ، ويتم ترقيمها جميعًا، كما يُجهِّز المعلِّم إجاباتٍ عن الأسئلة التي على البطاقات، بحيث تحمل كلُّ إجابة منها رقم السؤال الذي تُجيب عنه، أو ورقةً مُرقَّمةً بتسلسلٍ، وكلُّ رقمٍ يدل على السؤال الذي يُجيب عنه، كما يلي: سؤال: أنا شفرة تصنع البروتين، فمن أكون؟ سؤال: ماذا يُسمَّى الانحراف الذي ينتج خلال عملية تضاعف الـ DNA؟ سؤال: ما الحمض النووي الذي يحمل الشفرة الوراثية من النواة إلى الريبوسومات؟ سؤال: هل تنتقل الطفرة التي تحملها خلايا جلد شخص إلى أبنائه؟ وضِّح إجابتك.

	سؤال: ما الطفرة؟ سؤال: ما الذي يتحكم في الصفات الوراثية في المخلوق الحي؟ رقم البطاقة / الإجابة: 1 — الجين 2 — الطفرة 3 — RNA 4 — لا؛ لأن الطفرة التي تنتقل إلى الأبناء، يجب أن تحدث في الخلايا الجنسية 5 — تغيّر في الجين، قد يكون ضارًا، أو مُفيدًا، أو لا تأثير له. 6 — الجينات
قسِّم الطلاب مجموعاتٍ ثلاثيةً أو خماسيةً.	احرص على موازنة الفرق، بحيث يتضمن كل فريق طلابًا من مستويات تحصيلٍ مختلفةٍ (مرتفع، متوسط، منخفض).  مجموعة من ثلاثة طلاب مجموعة من أربعة طلاب
امنح الفرق وقتًا؛ لمراجعة المحتوى، والاستعداد معًا للمسابقة.	أبلغ الطلاب عن موعد المسابقة قبل يومين أو أكثر؛ حتى يتسنَّى للمجموعات الدراسية التي شُكّلت مراجعة المحتوى سويًّا، وأن يتعاونوا -باعتبارهم مجموعةً- على فهم المحتوى وتوضيحه لجميع أفراد المجموعة.

حدِّد عضوًا واحدًا من كل فريق؛ للمشاركة ضد أعضاء آخرين من فرقٍ أخرى بصفته جزءًا من مجموعة المنافسة.	شكّل الفرق المتنافسة من الفرق الدراسية، على ألَّا يتجاوز عدد أفرادها خمسة طلاب، وعلى خلاف مجموعات الدراسة، ينبغي أن تكون مجموعات المنافسة متوازنةً تحصيليًّا؛ أي أن يكون ذوو التحصيل المرتفع بعضهم مقابل بعض، وذوو التحصيل المنخفض بعضهم مقابل بعض،... وهكذا، ولزيادة التوضيح، انظر الشكلين التاليين: **الفرق الدراسية التعاونية**  **الفرق التنافسية**
اشرح أدوار المسابقة وقواعدها.	هنا يوضِّح المعلِّم إستراتيجية (الفرق – الألعاب – المسابقات)، وقواعد اللعبة: • في كل مجموعةٍ من المجموعات المتنافسة يكون هناك لاعب، ومتحدٍّ، ومدقِّق، وتتبدَّل الأدوار بعد كل لعبةٍ في اتجاه حركة عقارب الساعة.

- وحتى تضمن ألَّا يقف اللَّاعبون والمتحدُّون بعضهم في مواجهة بعضٍ دائمًا، اعكس المهام في منتصف المسابقة، بحيث يقف المتحدِّي عن يمين اللَّاعب، ويقف المدقِّق عن يساره.



- يسحب اللَّاعب بطاقةً من مجموعة الأسئلة، ويقرؤها جهرًا، ويضعها على الطاولة، وصفحة السؤال إلى أعلى.
- يكتب الطلاب الجالسون على الطاولة إجاباتهم في أوراق الإجابة الخاصة بهم.
- عندما يفرغ الجميع من كتابة الإجابة، يلتفت اللَّاعب إلى المتحدي ويسأله عمَّا إذا كان يودُّ أن يتحدَّى الإجابة أم لا.
- وفي الوقت ذاته يبحث المدقِّق عن الإجابة المقابلة في ورقة الإجابة.
- إذا لم يكن هناك تحدٍّ، يقرأ المدقِّق الإجابة بصوتٍ واضح، فإذا كانت إجابة اللَّاعب صحيحةً، فإنه يحتفظ ببطاقة السؤال.
- أمَّا إذا لم تكن صحيحةً، فينبغي - في هذه الحالة- قراءة الإجابة الصحيحة بصوتٍ واضح، وتُعاد بطاقة السؤال إلى رزمة البطاقات.

	• أمَّا إذا توافر التحدِّي، فينبغي على المتحدِّي أن يُجيب عن السؤال قبل أن يقرأ المدقِّق الإجابة بصوت واضح، فإذا كانت إجابة المتحدِّي صحيحةً، فإنه يحتفظ ببطاقة السؤال، وإذا لم تكن الإجابة صحيحةً، فإن المتحدي يُسلِّم إحدى بطاقاته الرابحة للَّاعب. • في حال إخفاق اللَّاعب والمتحدِّي في الإجابة بشكلٍ صحيح، فإن الإجابة ينبغي أن تُقرأ بصوتٍ واضحٍ، ثم تُعاد بطاقة السؤال إلى رزمة البطاقات. • يسير اللَّعب في اتجاه عقارب الساعة حول الطاولة؛ حتى تنفد بطاقات الأسئلة، أو ينتهي الوقت، ويُحصي كل لاعبٍ عدد البطاقات التي جمعها. • يعود اللَّاعبون إلى فرقهم الأصلية، ويُحدِّدون العلامات التي أحرزها الفريق بجمع علامات أعضاء الفريق جميعًا.
اجمع درجات اللُّعبة، وتحقَّق من النتائج، وأتح للطلاب فرصةً؛ لمناقشة العملية والتأمُّل فيها.	يتأكد المعلِّم من علامات الطلَّاب الفرعية، والعلامة الكلية لكل مجموعة، ويعلن النتائج، ثم يناقش الطلَّاب في عملية التعلُّم، وطريقة تعلُّم الإيجابيات والسلبيات، وطُرق تطويرها من وجهة نظرهم.
علِّق النتائج في مكانٍ ظاهرٍ في قاعة الصف الدراسيِّ.	يضع المعلِّم النتائج في مكان ظاهر، ويكون قد أعدَّ مُسبقًا - إذا استطاع - نشرة مسابقة بسيطة تحتفي بالعملية، وبجهود الفرق والأفراد أيضًا.