





ورش العمل المواضيعية

الموضوع العام ٥: العلاقات بين الأشخاص





الموضوع العام ٥: العلاقات بين الأشخاص

ترتبط ورش العمل هذه بشكل أساسي بالجانبين المسؤولين عن المهارات الحياتية، وهما ما يستطيع الشخص القيام به ("ما أستطيع القيام به")، وطبيعة علاقته مع الأشياء والأشخاص ("ما لدي").، إنهما تحفزان المشاركين على بناء علاقات إيجابية مع الآخرين والحفاظ عليها. ويشجع هذا الموضوع الشباب على التفكير في مختلف العلاقات القائمة في حياتهم، وما يقدرونه فيها، إضافةً إلى الطرق التي يمكنهم من خلالها إظهار هذا التقدير للآخرين. وتتيح النشاطات المتنوعة للمشاركين أيضًا أن يتدربوا على التعامل مع العوامل التي تؤثر على العلاقات الاجتماعية، مثل القوة والتعاطف والثقة. ورش العمل هي:



ورشة العمل ١: الناس حولي	ترمي ورشة العمل هذه إلى تحفيز بناء علاقات ناجحة بين الأشخاص. ينبغي على المشاركين تسمية مختلف العلاقات القائمة في حياتهم، وتحديد الصفات التي يقدّرونها في هذه العلاقات، ثم التفكير في الطرق التي يمكنهم من خلالها إظهار تقديرهم للآخرين والحفاظ على العلاقات المهمة.
ورشة العمل ٢: الجزم الذاتي والحفاظ على العلاقات الاجتماعية	يتمرن المشاركون في هذه الورشة على الجزم الذاتي ويكتسبون مهارات التعامل بين الأشخاص لتحسين طريقة إدارتهم لمختلف العلاقات بشكل بناء، كما يحسنون مهارات التفاوض وحلّ المشكلات باستخدام أنشطة معينة مثل اللعبة والمناقشة وتمارين لعب الأدوار.
ورشة العمل ٣: التعاطف	في ورشة العمل هذه، يتعرّف المشاركون إلى مفهوم التعاطف، ويتعلّمون التعاطف مع الآخرين باستخدام تمارين بسيطة وتمارين لعب الأدوار.
ورشة العمل ٤: الثقة	يستكشف المشاركون في ورشة العمل هذه معنى الثقة والدور الذي تؤديه في العلاقات الاجتماعية، ويستكشفون أيضًا كيف يمكن للثقة أن تُبنى أو أن تتدهور في العلاقات. باستخدام النشاطات المختلفة، سيتمرن المشاركون على إقامة علاقات ترتكز على الثقة المتبادلة.
ورشة العمل ٥: القيادة	ينظر المشاركون في ورشة العمل هذه إلى الدور الذي تلعبه الروح القيادية ومدى الحاجة إليها. وستدفعهم النشاطات والمناقشات المتنوعة إلى القيام بالعصف الذهني حول السمات التي يتمتع بها قائد إيجابي على سبيل المثال، وإلى فتح المناقشة حول مختلف أنواع/أنماط القيادة. وتتيح هذه الورشة أيضًا للمشاركين إمكانية التفكير في الطرق التي يستطيعون من خلالها أن يكونوا قادة/أشخاصًا قدوة إيجابيين لسائر الشباب. ملاحظة: هذه الورشة تتناسب تمامًا مع ورشة العمل حول الهوية، (يرجى مراجعة "الهوية"، ورشة العمل ١).



ورشة العمل ١: الناس حولي

الغرض من ورشة العمل			
<ul style="list-style-type: none"> • مساعدة المشاركين على تحديد مختلف أنواع العلاقات في حياتهم، وتسمية الصفات التي يقدّرونها في هذه العلاقات. • تشجيع المشاركين وتعزيز قدرتهم على إقامة العلاقات المهمة والحفاظ عليها. 			
النشاطات	المواد	الوقت اللازم	
١,١	خلاصة، ومردود رجعي، ومقدمة	١٠	• قَبْعة/سَلّة
١,٢	لعبة: شبكة عنكبوت	١٥	• كرة خيوط. • مساحة.
١,٣	علاقاتي	٣٥	<ul style="list-style-type: none"> • لوح قَلَاب/لوح عادي. • أقلام تعليم/طبشور. • رسومات الغيوم من ورشة العمل التمهيدية ٢ (النشاط ٢,٤: مَن هم الأشخاص المهمون في حياتي؟).
١,٤	الحجر، والكيس البلاستيكي، والملقَص	١٠	• لا مواد
١,٥	تقدير أفراد العائلة والأصدقاء	٣٥	<ul style="list-style-type: none"> • لوح قَلَاب/لوح عادي. • أقلام تعليم/طبشور. • بطاقات بيضاء بحجم البطاقات البريدية (٢ إلى ٣ لكل مشارك).
١,٦	تلخيص ختامي وتقييم لورشة عمل اليوم	١٥	<ul style="list-style-type: none"> • لوح قَلَاب/لوح عادي مع رسومات لوجوه السمايلي . • أقلام تعليم/طبشور. • قَبْعة/سَلّة. • أقلام رصاص/أقلام حبر لكل مشارك . • أوراق لكل مشارك .
المجموع		١٢٠ دقيقة	

١,١ خلاصة، ومردود رجعي، ومقدمة ١٥

يُرجى مراجعة النشاط ١ في النشاطات الافتتاحية والختامية

إرشادات:

١. تقديم الغرض من ورشة عمل اليوم:

سوف نتناول في ورشة عمل اليوم علاقاتنا الاجتماعية، وما تعنيه بالنسبة إلينا، والأمور التي نقدّرها في مختلف العلاقات التي تجمعنا مع مختلف الأشخاص. وباستخدام تمارين لعب الأدوار، سنتطرق أيضاً إلى كيفية إدارة العلاقات مع الآخرين بشكل بناء.

١,٢ لعبة: شبكة عنكبوت ١٥

الغرض من النشاط



- الاطلاع على أفكار الآخرين حول علاقاتهم الاجتماعية.
- بناء التماسك الاجتماعي.
- تنشيط المشاركين.

المواد



- مساحة.
- كرة خيوط.

مصدر النشاط



- المصدر مجهول.

إرشادات:

١. الطلب من المشاركين أن يقفوا على شكل دائرة.

٢. إعطاء كرة الخيوط لأحد المشاركين. والشرح للمشاركين أنك ستطرح سؤالاً حول العلاقات الاجتماعية والصداقة. وسيكون حامل كرة الخيوط الشخص الأول الذي سيجيب عن هذا السؤال، قبل أن يرمي الكرة إلى مشارك آخر في الدائرة (من دون أن يترك طرف الخيط). ثم يقع الدور على المشارك الذي التقط الكرة ليجيب عن السؤال قبل أن يرمي الكرة إلى مشارك آخر وهكذا دواليك.

٣. من المهم أن كل شخص يلتقط الخيط يجب أن يتمسك به وألا يفلقه.

٤. حين تصل كرة الخيوط إلى المشارك الخامس، يطرح الميسر سؤالاً جديداً عليه، قبل رمي الكرة مجدداً إلى مشارك آخر.

٥. البدء باللعبة. تذكر أن تطرح سؤالاً جديداً بعد أن يحظى كل خمسة مشاركين بفرصة اللعب والإجابة. استخدم الأمثلة الواردة أدناه:

أمثلة عن الأسئلة (يمكن الإجابة عنها بأسماء فعلية (على سبيل المثال: محمد)، ولكن الإجابة قد تكون شمولية أكثر (على سبيل المثال: عائلتي، أو أصدقائي، إلخ)).

- من هو الشخص الأهم بالنسبة إليك حين تشعر بالسوء؟
- من هو صديقك المفضل؟
- حين تشعر بالفرح، من هو الشخص الأول الذي تتكلم معه عن ذلك؟
- من يهتم بك حين تمرض؟
- من الشخص الذي تستشيريه إذا أردت اتخاذ قرار مهم؟

٦. بعد أن تمر كرة الخيوط على كل المشاركين، وبعد أن ينتهوا من الإجابة على الأسئلة، تشجيع المجموعة على التفكير في ما حصل للخيط. ماذا يشبه هذا الشكل يا ترى؟ وكيف يعكس هذا الشكل المناقشة التي دارت حول العلاقات في الحياة؟

٧. إفراح الوقت لتقديم بعض الاقتراحات، ثم الشرح عن الشكل إذا لم تكن قد شرحتهم سابقاً: يشبه الخيط شبكة العنكبوت. لقد ساهمنا جميعاً في بناء هذه الشبكة الفريدة. ولو كان أحد منّا غائباً لكان شكلها مختلفاً. مع أنّ هذه الشبكة متينة ومرنة، إلا أنّها أيضاً عرضة للتغيير، على سبيل المثال إذا أوقعها واحد منا. وترمز هذه الشبكة إلى ارتباطنا جميعاً بعضها بعضاً، وإلى حاجتنا إلى العمل معاً كفريق، لتشجيع بعضها البعض، إلخ.

٨. في نهاية اللعبة، الطلب من الشخص الأخير الذي أمسك بالخيط أن يرميه مجدداً إلى الشخص الذي رماه إليه، على أن يقوم هذا الشخص أيضاً بالمثل، إلى أن يصبح الخيط مع الشخص الذي بدأ اللعبة، وقد عاد إلى شكل كرة. من شأن ذلك أن يعزز حس الاحترام والمسؤولية في المجموعة.



علاقاتي

١,٣

الغرض من النشاط



- تحديد مختلف أنواع العلاقات في حياة المشاركين، وتسمية الصفات التي يقدّرونها في هذه العلاقات.

المواد



- لوح قلاب/لوح عادي.
- أقلام تعليم/طبشور.
- رسومات الغيوم من ورشة العمل التمهيدية ٢ (النشاط ٢,٤: من هم الأشخاص المهمون في حياتي؟).

مصدر النشاط



- مستوحى من نشاط "من هم الأشخاص المهمون في حياتي؟" في منظمة أرض الإنسان (٢٠٠٨):

Child Protection Psychological Training Manual.

إرشادات:

١. الطلب من المشاركين أن يجلسوا على شكل دائرة. ثم إحضار رسومات الغيوم التي تحمل أسماء أشخاص مهمين في حياتهم (رُسمت هذه الغيوم في ورشة العمل التمهيدية ٢ (النشاط ٢,٤: من هم الأشخاص المهمون في حياتي؟) وإعادتها إلى الأشخاص الذين رسموها.

٢. الشرح للمشاركين أنّ هذا النشاط سيمنحهم المزيد من الوقت للتفكير في الأشخاص المهمين في حياتهم. لتنشيط ذاكرة المشاركين، الطلب منهم تشكيل مجموعات تتألف من شخصين. ثم الطلب من كلّ شخص أن يخبر شريكه عن أهم الأشخاص في حياته، وعن الأسباب التي تجعلهم مهمين بالنسبة إليه. إذا كان الوقت يسمح بذلك، أطلب منهم إيجاد شريك آخر لتكرار نشاط التشارك عند الانتهاء من التكلّم مع شريكهم الأول.




٣. والآن الطلب من جميع المشاركين أن يشكّلوا دائرة مجدداً، وتشجيعهم على مناقشة الأسئلة التالية:

- هل ذكر الجميع علاقات مع الأشخاص أنفسهم؟
- ماذا لاحظتم عندما سمعتم عن العلاقات المهمة لدى الآخرين، وعن الأسباب التي تجعلها مهمة بالنسبة إليهم؟
- ما أهمية العلاقات المختلفة في حياتكم؟
- لماذا من المفيد تحديد العلاقات المهمة في حياتنا، والأسباب التي تجعلها مهمة؟ تشمل بعض الإجابات ما يلي:
- يساعد ذلك على توضيح نظام الدعم الاجتماعي الخاص بكلّ شخص.
- يساعد ذلك على تحديد ما نقدره في العلاقات، الأمر الذي يُعتبر مهماً لبناء العلاقات الاجتماعية والحفاظ عليها.

٤. استنادًا إلى هذه المناقشة، الطلب من المجموعة وضع لائحة مشتركة بالصفات التي يقدّرونها في مختلف علاقاتهم (قد ترغب في تدوين الاقتراحات على اللوح القلّاب). وقد تشمل قائمة الصفات ما يلي:

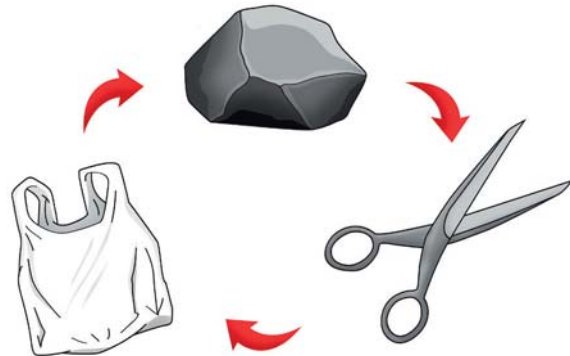
- الثقة
- الحب
- اللطف
- التفهّم
- الاستعداد للإصغاء إلى الغير
- الكرم

١,٤ الحجر، والكيس البلاستيكي، والمقصّ ١٥

الغرض من النشاط	
تنشيط المشاركين.	
المواد	
لا مواد.	
مصدر النشاط	
غير معروف.	

إرشادات:

١. الشرح أنكم سوف تلعبون لعبة مرحلة لزيادة التركيز ورفع مستوى الطاقة قبل الانتقال إلى النشاط الأخير في ورشة عمل اليوم.
٢. توزيع المشاركين ضمن ثلاثة فرق. الشرح أن هذه اللعبة تتطلب ثلاثة أدوار: حجر، ومقصّ، وكيس بلاستيكي. سوف يؤدّي الفريق ١ دور الحجارّة، والفريق ٢ دور المقصّات، والفريق ٣ دور الأكياس البلاستيكية.
٣. شرح التراتبية بين هذه الأشياء:
 - الحجر يغلب المقصّ
 - المقصّ يغلب الكيس البلاستيكي
 - الكيس البلاستيكي يغلب الحجر
٤. إعطاء كلّ مجموعة بضع ثوانٍ ليقرّروا إذا كانوا حجرًا، أو مقصًّا، أو كيسًا بلاستيكيًا. ثمّ، الشرح أنكم سوف تعدّون للثلاثة، وسيكون على المجموعات الثلاث كلّها أن تؤدّي دورها في الوقت نفسه. المجموعة الرابعة تحصل على نقطة واحدة.
٥. متابعة اللعبة لبضع دقائق (أو إلى يكون قد وصل رصيد إحدى المجموعات إلى ٥ نقاط) قبل الانتقال إلى النشاط التالي.





تقدير أفراد العائلة والأصدقاء

١,٥



الغرض من النشاط

- استكشاف طرق لتحديد العلاقات المهمة وتقديرها والحفاظ عليها.
- زيادة قدرة المشاركين على إنشاء العلاقات المهمة والحفاظ عليها.



المواد

- لوح قلاب/لوح عادي.
- أقلام تعليم/طبشور.
- أوراق وأقلام حبر
- بطاقات بيضاء/بطاقات بريدية (٢ لكل مشارك).



مصدر النشاط

- مستوحى من الأمانة العامة للمجلس المركزي للتعليم الثانوي (٢٠١٠): Teacher's Manual on Life: Interpersonal relationships :٦ Skills Classes XI-X, Book Unit

إرشادات:

١. تذكير المشاركين بأنهم فكروا في الصفات التي يقدرونها في العلاقات مع الآخرين في النشاط الأول من هذا اليوم. كذلك، قد يكون مفيداً أن تذكّرهم بالنشاط ٢,٤. "من هم الأشخاص المهمون في حياتي؟" من ورشة العمل التمهيدية ٢.

٢. تشجيع المشاركين على التفكير في الأسئلة التالية ومناقشتها:

- ما الذي تستطيعون القيام به كي تُظهروا أنكم تقدرون إحدى علاقاتكم المهمة؟
- كيف يمكنكم معرفة أن الشخص الآخر، أحد الأصدقاء أو أفراد العائلة، يقدّر علاقته معكم؟ كتابة الاقتراحات على اللوح القلاب/اللوح العادي.

٣. ثم الطلب من المشاركين التفكير في الأمور التي تدفعهم أحياناً إلى الشعور بأن شخصاً ما لا يقدّر علاقته معهم. كتابة الاقتراحات على اللوح القلاب/اللوح العادي.

٤. الطلب من المشاركين أن يختاروا ثلاثة أشخاص مهمين بالنسبة إليهم. ثم، الطلب منهم أن يفكروا في طرق يستطيعون من خلالها أن يُظهروا لهؤلاء الأشخاص أنهم يقدرون علاقتهم. الأمثلة يمكن أن تشمل:

- كتابة رسالة للشخص أو قول كلمة لطيفة.
- مساعدة الشخص في أمر يحتاج إليه.
- القيام بنشاط مشترك يروق لكما.

٥. منح المشاركين بضع دقائق لكتابة أفكارهم.

٦. الانتقال إلى المهمة الأخيرة في هذا النشاط، وهي كتابة رسالة أو بطاقة بريدية إلى شخص أو أكثر من الأشخاص المهمين الذين اختاروهم. توزيع بطاقتين على كل مشارك، والطلب منهم أن يزيّنوها وأن يكتبوا رسائل إلى أحد أصدقائهم أو أفراد عائلاتهم ليُظهروا مدى تقديرهم له.



تلخيص ختامي وتقييم لورشة عمل اليوم

١,٦

يُرجى مراجعة النشاط ٢ في النشاطات الافتتاحية والختامية.



ورشة العمل ٢: الجزم الذاتي والحفاظ على العلاقات الاجتماعية

الغرض من ورشة العمل			
<ul style="list-style-type: none"> • أن يتمرن المشاركون على المهارات بين الأشخاص، وأن يعزّزوا قدرتهم على إدارة العلاقات الاجتماعية بشكل بناء. • أن يتمرن المشاركون على مهارات حل المشكلات والتفاوض. 			
النشاطات	المواد	الوقت اللازم	
٢,١ خلاصة، ومردود رجعي، ومقدمة	• قَبْعة/سَلّة	١٠	
٢,٢ الاستعارة أو المقايضة	• ثلاثة أقلام رصاص غير مبرّئة. • مِرْاة واحدة. • ٢٠ ورقة.	٤٠	
٢,٣ لعبة: القبضة	• لا مواد	١٠	
٢,٤ إدارة العلاقات	• ورقة عمل: "سيناريوهات لإدارة العلاقات" (موجودة في نهاية ورشة العمل هذه). • لوح قَلَاب/لوح عادي مع رسومات لوجوه السُمائلي .	٤٥	
٢,٥ تلخيص ختامي وتقييم لورشة عمل اليوم	• أقلام تعليم/طبشور. • قَبْعة/سَلّة. • أقلام رصاص/أقلام حبر لكل مشارك . • أوراق لكل مشارك .	١٥	
المجموع		١٢٠ دقيقة	



٢,١ خلاصة، ومردود رجعي، ومقدمة

يُرجى مراجعة النشاط ١ في النشاطات الافتتاحية والختامية.

إرشادات:

١. تقديم الغرض من ورشة عمل اليوم:
سوف نستكشف في ورشة عمل اليوم علاقات القوة وكيفية إقامة توازن قوى في العلاقات. وباستخدام لعب الأدوار، سنتمرن على إدارة العلاقات مع الأصدقاء وأفراد العائلة في المواقف الصعبة.



الاستعارة أو المقايضة

٢,٢



الغرض من النشاط

- استكشاف علاقات القوة.
- مناقشة طرق الحفاظ على التوازن في علاقات القوة.



المواد

- ثلاثة أقلام رصاص غير مبرّية.
- مبرة واحدة.
- ٢٠ ورقة.



مصدر النشاط

- غير معروف.



ملاحظة للميسر: من المهم جدًا أن تعطي المشاركين الوقت في هذا النشاط لتقدير التحدي في الموقف المطروح، وللتوصل إلى استراتيجية مناسبة لمواجهته.

إرشادات:

١. توزيع المشاركين ضمن ثلاث مجموعات (أ، ب، ج). ثم وضع كل مجموعة في مكان مختلف في الغرفة. وإعطاء كل مجموعة مواد مختلفة:

- تحصل المجموعة أ على الأوراق (١٦ إلى ٢٠).
- تحصل المجموعة ب على الأقلام الثلاثة غير المبرّية.
- تحصل المجموعة ج على مبرة.

٢. الطلب من كل مجموعة أن تفكر في اسم لها (منحهم بضع دقائق للقيام بذلك).

٣. حين تتفق كل مجموعة على اسم لها، الشرح للمشاركين أن عليهم التفكير في استراتيجية لحل المعضلة التالية: في هذا النشاط، يتمثل هدف كل مجموعة في كتابة اسم مجموعتكم على أكبر عدد ممكن من الأوراق. هذا يعني أن على قلم الرصاص أن يكون مبرّياً بالمبراة قبل إمكانية كتابة الاسم على الأوراق. تكمن مهمة مجموعتكم في التفكير في استراتيجية لإنجاز ذلك. فكّروا في الطريقة الفضلى لاستخدام المواد التي لديكم. سيكون عليكم عقد صفقات مع المجموعات الأخرى، علماً أنه لكل مجموعة الحزبية في قبول العرض أو رفضه.

٤. الطلب من المجموعات التفكير في استراتيجياتها. حين تنتهي إحدى المجموعات من التفكير في عرضها، يمكنها أن تبدأ بتقديم عرضها أمام مجموعة أخرى. على سبيل المثال، تقترب المجموعة أ من المجموعة ب وتعرض عليها الحصول على خمس أوراق مقابل قلم واحد. ثم يناقش أعضاء المجموعة ب العرض في ما بينهم، ويقرّرون ما إذا كانوا سيقبلون هذا العرض أو يريدون مناقشة عرض آخر مع المجموعة أ أو المجموعة ج.

٥. منح المشاركين حوالي ٢٥ دقيقة لإنهاء هذا النشاط، ثم جمعهم كلهم معاً وتشجيعهم على مناقشة الأسئلة التالية:

- كيف كانت تجربتكم في كل من مجموعات الأوراق أو الأقلام أو المبرة؟
- أي مجموعة هي الأقوى بين المجموعات الثلاث ولماذا؟
- أي مجموعة هي الأضعف بين المجموعات الثلاث ولماذا؟
- هل يمكنكم التفكير في علاقات يومية بين الأشخاص يبدو فيها أحد الأشخاص أقوى من الآخر؟
- كيف نتعامل مع هذه العلاقات؟
- ما السبيل إلى الحفاظ على التوازن في علاقات القوة؟ هل هذا ممكن دائماً؟
- ما الدور الذي تلعبه المفاوضات في الحفاظ على توازن العلاقات؟
- كيف يمكنكم أن تفرضوا أنفسكم في العلاقات التي فيها تفاوت في القوة؟



لعبة: القبضة ٢,٣

الغرض من النشاط



- تنشيط المشاركين.
- تمكين المشاركين من التفكير في تواصلهم مع الآخرين.

المواد



- لا مواد.

مصدر النشاط



- المصدر مجهول.



ملاحظة للميسر: يجب تذكير المشاركين بالقواعد الأساسية للاحترام والامتناع عن العنف، قبل بدء هذا النشاط.

إرشادات:

- الطلب من المشاركين الوقوف وإيجاد شريك. الشرح أنكم سوف تقومون بنشاط قصير قبل العمل على إدارة العلاقات في الأوضاع الصعبة.
- الطلب الآن من شخص واحد في كل مجموعة أن يرفع يده ويعقد قبضة يده. سيكون على شريكه الآن إيجاد طرق لفتح القبضة.
- إعطائهم دقيقة واحدة للقيام بذلك.
- إيقاف النشاط والسؤال عن أنواع الأمور التي قام بها الشخص الثاني. سوف تجد رَجْمًا أن معظم الأشخاص حاولوا فتح القبضة بطريقة جسدية.
- الطلب من المشاركين تبادل الأدوار. حان الآن دور الشخص الآخر لإيجاد طريقة لدفع شريكه إلى فتح قبضته. إعطاء المجموعة ٣٠ ثانية فقط هذه المرة.
- ثم، يتم تجميع المشاركين في دائرة والمتابعة مع الأسئلة أدناه:
 - كيف تمكنت من دفع شريككم إلى فتح قبضته؟
 - لماذا حاول الكثير منا الاستعانة بالطرق الجسدية لحل هذه المشكلة أولاً؟ هل قام أي شخص بدلاً من ذلك بالطلب من شريكه بكل تهذيب أن يفتح قبضته؟
 - علام يدلنا ذلك من ناحية كيفية تحقيق ما نحتاج إليه مع تعزيز العلاقات الإيجابية القائمة على الاحترام بيننا؟

شارلوت بوع/مؤسسة إنقاذ الطفل





الغرض من النشاط

- التمرّن على المهارات بين الأشخاص.



المواد

- ورقة عمل: سيناريوهات لإدارة العلاقات (موجودة في نهاية ورشة العمل هذه).



مصدر النشاط

- تمّت أقلمته من الأمانة العامة للمجلس المركزي للتعليم الثانوي (٢٠١٠): Teacher's Manual on Life
- Interpersonal relationships: ٦ Skills Classes XI-X, Book Unit
- تمّت أقلمته أيضاً من مركز دراسات المجتمع المدني (٢٠٠٣): The Art of Loving Well Teacher's Guide



التحضير

- تحضير نسخ من ورقة العمل: سيناريوهات لإدارة العلاقات. يجب نسخ كلّ سيناريو على ورقة منفصلة. ومن المهمّ أن تقوم بتكييف هذه السيناريوهات بحسب الوضع الخاص بالمشاركين. يمكنك أيضاً تأليف سيناريوهات خاصة بك شرط أن تلبّي الهدف من النشاط.

إرشادات:

١. توزيع المشاركين ضمن مجموعات تتألف من ٣ إلى ٥ أشخاص. والشرح أنّ هذا التمرين يستكشف كيفية إدارة العلاقات في المواقف الصعبة على النحو الأفضل.
٢. إعطاء سيناريو واحد لكل مجموعة. الطلب من المشاركين مناقشة الحالة المطروحة والتفكير في طرق مختلفة للتعامل معها. التشديد على أنّه ما من طريقة واحدة جيّدة للتعامل مع هذه الحالة، بل أنّ على كلّ مجموعة أن تتفق على حلّ ما. ثمّ، يقومون خلال بضع دقائق بتحضير تمرين لعب أدوار لإظهار كيفية إدارة الوضع في السيناريو. منح ١٥ دقيقة للقيام بذلك.
٣. الطلب من كلّ مجموعة صغيرة أن تقدّم لعبة الأدوار التي أعدتها، ثم سؤالها عن أسباب اختيارها هذه الطريقة تحديداً لإدارة العلاقة المطروحة.
٤. تشجيع المشاركين على فتح المناقشة بعد كلّ لعبة أدوار من خلال سؤال جميع المشاركين عمّا إذا كان من الممكن أن يتعاطوا مع الحالة المطروحة بطرق أخرى، وكيف كان ذلك ليؤثر على العلاقة المذكورة في السيناريو؟
٥. بعد الانتهاء من تمارين لعب الأدوار، الطلب من المشاركين في نهاية هذا النشاط أن يحدّدوا العوامل التي أخذوها بعين الاعتبار لإدارة العلاقات المذكورة في مختلف السيناريوهات. قد تشمل العوامل ما يلي:
 - اعتبار مشاعر ورغبات الشخص الآخر.
 - اعتبار مشاعرك ورغباتك الخاصة.
 - اعتبار تأثيرات أفعالك على العلاقة.



تلخيص ختامي وتقييم لورشة عمل اليوم 15

يرجى مراجعة النشاط ٢ في النشاطات الافتتاحية والختامية.

سيناريوهات لإدارة العلاقات للنشاط ٢,٤



ملاحظة للميسر: الرجاء الحرص على أقلمة هذه السيناريوهات وفقاً للسياق المحلي.

يجب طباعة سيناريو واحد على كل صفحة لإجراء النشاط.

١. تعيش سناء مع أهلها وعمومها وأبناء عمومها وجديها تحت سقف واحد، وتطمح إلى أن تصبح طبيبة عندما تكبر. تحب سناء أن تركز وقتها للدراسة، غير أن جدتها تريد أن تقوم بالأعمال المنزلية عند عودتها من المدرسة. وما إن تجلس سناء لتبدأ دروسها، حتى يُطلب منها أن تتركها لأداء عمل ما. ولا يستطيع أهلها الوقوف إلى جانبها لأنهما يعتبران أنه لا ينبغي مجادلة الكبار في السن. وقد بدأت علامات سناء تتدنى. ماذا ينبغي عليها فعله لتحصل على دعم عائلتها؟

٢. مروان لديه شغف بالسيارات ويأمل في أن يصبح مهندساً يوماً ما. ويرغب مروان في اتباع المنهج العلمي في المدرسة، لكن والده، وهو رجل أعمال، يرى أن على مروان التوجه إلى التخصص في إدارة الأعمال لكي يتولى عندما يكبر إدارة الفندق والمطعم اللذين تملكهما العائلة. مروان بارع في الرياضيات والعلوم، لكنه أحياناً يواجه صعوبة في التركيز في المدرسة. يقلق والد مروان من أنه لن يكون قادراً على النجاح في العلوم وهو مستاء جداً منه. أما مروان، فيشعر في المقابل أن والده يفرض رأيه عليه ويقرر عنه أموراً خاصة بحياته من دون استشارته. ما الاقتراحات التي قد تقدمها إلى الوالد كي يتعامل مع الوضع بشكل أفضل ويحسن العلاقة مع ابنه؟^{٣٨}

٣. تلقيت دعوة إلى العشاء. وصديقك المفضل يرغب بشدة في الذهاب أيضاً، لكنه لم يتلق دعوة. لسبب ما، لا يتفق المضيف مع صديقك كثيراً. ماذا تفعل في هذه الحالة؟

٤. أنت برفقة بعض الأصدقاء، لكن اثنين منهما يتشاجران. ينقضي أكثر من أسبوع والاثنان لا يتحادثان ولا يزال التوتر سيد الموقف. ويبدو أن لا أحد منهما مستعد لاتخاذ المبادرة الأولى لحل المشكلة. ماذا تفعل في هذه الحالة؟

٥. أهلك خارج المنزل طوال اليوم، لكنهما طلبا منك القيام بمهام عدة، منها جز العشب وقص الأعشار الضارة في الحديقة، ما قد يتطلب ثلاث ساعات من وقتك. لكن أصدقاءك يحاولون إقناعك بالخروج برفقتهم. ماذا تفعل في هذه الحالة؟

^{٣٨} الأمانة العامة للمجلس المركزي للتعليم الثانوي (٢٠١٠).



ورشة العمل ٣: التعاطف

الغرض من ورشة العمل			
<ul style="list-style-type: none"> • تعزيز مهارات المشاركين في التعاطف. • تعزيز مهارات المشاركين في العلاقات بين الأشخاص. 			
الوقت اللازم	المواد	النشاطات	
١٠	• قَبْعة/سَلَة.	٣,١	خلاصة، ومردود رجعي، ومقدّمة
١٠	• لوح قَلَاب/لوح عادي، وأقلام تعليم/طبشور.	٣,٢	التعريف بمفهوم التعاطف
٢٠	• مجموعتان من الوريقات اللاصقة أو غيرها.	٣,٣	نقل المشاعر والانفعالات
١٥	• بالون واحد لكل مشارك. • صندوق كرتون فارغ مع غطاء لكل مجموعة.	٣,٤	لعبة: ملء المساحة
٥٠	• نسخ من سيناريوهات التعاطف (موجودة في نهاية ورشة العمل هذه).	٣,٥	التمرّن على التعاطف: تمارين لعب أدوار
١٥	• لوح قَلَاب/لوح عادي مع رسومات لوجوه سمايلي. • قلم تعليم/طبشور. • قَبْعة/سَلَة. • أقلام رصاص/أقلام حبر لكل مشارك. • أوراق لكل مشارك.	٣,٦	تلخيص ختامي وتقييم لورشة عمل اليوم
١٢٠ دقيقة		المجموع	

٣,١ خلاصة، ومردود رجعي، ومقدّمة

يُرجى مراجعة النشاط ١ في النشاطات الافتتاحية والختامية.

إرشادات:

١. تقديم الغرض من ورشة عمل اليوم:
سوف نستكشف في ورشة عمل اليوم مفهوم التعاطف، كما سنناقش معنى التعاطف ونتمرن على مهارات التعاطف مع الغير من خلال تمارين قصيرة.

٣,٢ التعريف بمفهوم التعاطف ١٥

الغرض من النشاط	<ul style="list-style-type: none"> تعريف مفهوم التعاطف.
المواد	<ul style="list-style-type: none"> لوح قلاب/لوح عادي، وأقلام تعليم/طبشور.
مصدر النشاط	<ul style="list-style-type: none"> تمّ تطويره لورشة العمل هذه.

إرشادات:

١. البدء بهذا النشاط من خلال سؤال المشاركين عما إذا كانوا يعرفون كلمة "التعاطف" وما تعنيه.
 ٢. كتابة اقتراحات على اللوح القلاب ومحاولة التوصل مع المجموعة إلى تعريف موحد بين المجموعة. يمكن الاستعانة بالأفكار التالية عند الاقتضاء:
- التعاطف هو أن نفهم مشاعر الآخرين ونكون حساسين تجاهها. وغالباً ما يوصف هذا المفهوم أيضاً بـ "وضع نفسك مكان الشخص الآخر". بعبارة أخرى، التعاطف هو القدرة على فهم العالم من وجهة نظر شخص آخر، والرغبة في معاملة هذا الشخص بلطفٍ استناداً إلى هذا الفهم.

ويعني التعاطف أن نشعر بمشاعر الآخر (أمله وحزنه وفرحه وسائر المشاعر والانفعالات) وأن نُظهر الاهتمام في سلوكنا. والتعاطف هو أساس القدرة على الحب. ومن عناصر التعاطف الأساسية أن تكون لطيفاً وعطوفاً ومحباً.^{٣٩} وتُعتبر القدرة على قراءة مشاعر وانفعالات الآخرين بمثابة الخطوة الأولى للسلوك المتعاطف، وهذا ما سوف تتمرنون عليه في النشاط التالي.

٣,٣ نقل المشاعر والانفعالات 20

الغرض من النشاط	<ul style="list-style-type: none"> تعزيز مهارات التعاطف لدى المشاركين. التمرن على التواصل غير اللفظي.
المواد	<ul style="list-style-type: none"> وريقات لاصقة أو غيرها.
مصدر النشاط	<ul style="list-style-type: none"> تمّت أقلمته من الأمانة العامة للمجلس المركزي للتعليم الثانوي (٢٠١٠): Teacher's Manual on Life Empathy: ٩ Skills Classes XI-X, Book Unit
التحضير	<ul style="list-style-type: none"> على مجموعتين من الوريقات اللاصقة، كتابة المشاعر والانفعالات العشرة المذكورة في الخطوة ٩ من هذا النشاط؛ كل شعور على ورقة. يجب أن يصبح لديك في النهاية مجموعتان متطابقتان من الأوراق اللاصقة.

^{٣٩} زيم (٢٠١١)، العدد ١٢١.

إرشادات:

١. توزيع المجموعة الكبيرة ضمن مجموعتين والطلب من كل منهما الوقوف في الصف.
٢. وضع الأوراق اللاصقة التي تحمل أسماء المشاعر العشرة على الأرض، أو إلصاقها على مسند اللوح القلاب. والشرح للمشاركين أنها أمثلة عن عشرة مشاعر مختلفة.
٣. الطلب من الجميع، باستثناء الشخص الأول في كل صف، أن يديروا ظهورهم لبطاقات المشاعر.
٤. الطلب من الشخص الأول في كل صف أن يتقدم. كميّس، قم بالإشارة بصمت إلى بطاقة واحدة من بطاقات المشاعر (تختارها بشكل عشوائي)، مع الحرص على أن يفهم المشاركون الشعور.
٥. عند إشارة منك، على المشاركين أن يعودوا إلى مجموعتهما الخاصة، ويربّتا على ظهر الشخص الثاني، ويمثّلا أحد المشاعر، باستخدام تعابير الوجه و/أو وضعيات الجسد الملائمة لتمثيل الشعور. من المهمّ جدًّا أن يتمّ ذلك بصمت تام!
٦. ثم ينبغي على الشخص الثاني أن يربّت على ظهر الشخص الثالث في المجموعة، لتمثيل الشعور نفسه. ويستمرّ ذلك إلى أن يصل التعبير عن الشعور إلى الشخص الواقف في آخر الصف.
٧. ثم على الشخص الأخير أن يتقدم، وأن يختار الشعور الذي يعتقد أنّه مناسب للتعبير عمّا كانت المجموعة تقوم به.
٨. أوّل مشارك يختار الشعور الصحيح في كلّ مجموعة يربح نقطة.
٩. تكرار هذه اللعبة لخمس جولات أو أكثر. ثم الطلب من المشاركين أن يشكّلوا دائرة كبيرة وأن يناقشوا التجربة باستخدام الأسئلة التالية:
 - ما رأيكم في هذا النشاط؟
 - كيف كانت محاولة نقل التعبير العاطفي لشخص آخر؟ هل كان ذلك سهلًا؟ صعبًا؟
 - في أوضاع حياتنا اليومية، متى يتوجّب علينا أن نفهم أفعال أو مشاعر بعضنا البعض؟
 - لماذا من المهمّ أن نتمكّن من تحديد مشاعر الآخرين؟
١٠. الربط بموضوع التعاطف مع الإشارة إلى أنّه عبارة عن فهم ومراعاة لمشاعر شخص آخر. وبالتالي، تتمثّل نقطة الانطلاق للسلوك المتعاطف في إدراك كيفية شعور الآخرين من خلال النظر، مثلاً، إلى تعابير وجوههم وأجسادهم، أي ما تمّ التمرّن عليه في هذا النشاط.
١١. الشرح أنّكم سوف تنتقلون الآن إلى نشاط جماعي آخر، يليه تمرين حول السلوك المتعاطف من خلال ألعاب أدوار. المشاعر العشرة

١. الإحباط
٢. الانزعاج
٣. الفرح
٤. الخوف
٥. الحزن
٦. الخجل
٧. الغضب
٨. الفخر
٩. الصدمة
١٠. الشك

الغرض من هذا النشاط



- تنشيط المشاركين.
- التمرن على مهارات التعاون والتعاطف.

المواد



- بالون واحد لكل مشارك.
- صندوق كرتون فارغ مع غطاء لكل مجموعة (تتألف كل مجموعة من ٤ - ٦ مشاركين).

مصدر النشاط



- المصدر مجهول.

إرشادات:

١. توزيع المشاركين ضمن مجموعات تتألف من ٤ إلى ٦ أشخاص وإعطاء بالون لكل مشارك. يجب ألا يكون البالون منفوخاً في هذه المرحلة. وإعطاء صندوق كرتون فارغ لكل مجموعة.

٢. الطلب من كل مجموعة أن تتجمع حول صندوقها الفارغ. والشرح أن المهمة تتمثل في ملء الصندوق بالبالونات من دون أن يتحدثوا فيما بينهم. ينبغي أن يكون الصندوق مليئاً إلى أقصى حد (وينبغي أن تكون البالونات منفوخة قدر الإمكان، شرط أن يبقى من السهل إغلاق الغطاء في الوقت نفسه. الطلب من المجموعات القيام بذلك بصمت.

٣. **ملاحظة للميسر:** تعتمد اللعبة على قيام كل مشارك بنفخ بالونه، مع العلم بأنه يجب أن يكون من الممكن احتواء جميع بالونات المجموعة في الصندوق، وأن يبقى من الممكن إغلاق الغطاء. لا يُسمح لأحد بأن يتحدث مع الآخرين أثناء التمرين! وهذا مهم جداً! فالنشاط يتطلب أن يكون المشاركون على أتم اليقظة، ومنتهيين لبعضهم البعض، وقادرين على إظهار التعاطف والاحترام، والتواصل مع بعضهم البعض بطريقة غير لفظية.

٤. القول للمشاركين إنَّ باستطاعتهم أن يحاولوا إدخال البالون في الصندوق قبل عقده.

٥. على المجموعات إنهاء هذا التمرين في غضون ثلاث دقائق. وعند انقضاء هذه المدة، ينبغي أن يكون الجميع قد عقدوا بالوناتهم وأدخلوها كلها في الصندوق. يجب إغلاق الصندوق، وعلى المشاركين الابتعاد عنه وعدم لمسه إطلاقاً.

٦. المجموعة التي نجحت في ملء الصندوق بأكثر عددٍ من البالونات وأحكمت إغلاق الصندوق هي التي تفوز.



الغرض من النشاط	<ul style="list-style-type: none"> ممارسة التعاطف برؤية الأمور من وجهة نظر شخص آخر.
المواد	<ul style="list-style-type: none"> لوح قلاب/لوح عادي، وأقلام تعليم/طبشور. ورقة عمل: سيناريوهات التعاطف (موجودة في نهاية ورشة العمل هذه).
مصدر النشاط	<ul style="list-style-type: none"> تمت أقليمته من الأمانة العامة للمجلس المركزي للتعليم الثانوي (٢٠١٠) Teacher's Manual on Life Empathy : ٩ Skills : Classes XI-X, Book Unit تمت أقليمته أيضًا من شجرة الحل (٢٠٠٥): (Teaching Empathy (www.solution-tree.com
التحضير	<ul style="list-style-type: none"> صنع نسخ عن سيناريوهات التعاطف على أوراق منفصلة. يجب أن تحصل كل مجموعة على سيناريو واحد. يمكنك أن تكيّف السيناريوهات أو أن تقوم بنفسك بتأليف السيناريوهات، إذا كان ذلك أكثر ملاءمة مع السياق.

إرشادات:

- الشرح للمشاركين أنهم في هذا النشاط سيمارسون مهاراتهم التعاطفية بطرق مختلفة. وسوف يناقشون، ضمن مجموعات، سيناريوهات مختلفة ثم يحولونها إلى لعب أدوار.
- الاقتراح على المشاركين أن يستخدموا الأسئلة التالية للمساعدة على تحديد كيفية التعاطي مع السيناريوهات. (يجب كتابة ذلك على اللوح القلاب وإبقاؤه في مكان ظاهر في خلال النشاط):
 - ما الذي حصل؟ إنه حرف (ح) - حدث.
 - ماذا يشعر الشخص الذي يعيش الوضع المطروح؟ إنه حرف (ت) - تعاطف.
 - ماذا سأفعل؟ إنه حرف (ر) - رد فعل.^{١٠}
- توزيع المشاركين ضمن مجموعات من خمسة أشخاص وإعطاء كل مجموعة سيناريو واحدًا.
- إعطاء بعض المجموعات مهمة إظهار ردود فعل تعاطفية على السيناريوهات في أدوارهم، والبعض الآخر مهمة إظهار ردود فعل غير تعاطفية. وإعطاء ١٥ دقيقة للمناقشة وإعداد لعب الأدوار.
- الطلب من المجموعات أن تعرض لعب الأدوار الذي أعدته، وتشجيع المناقشة بعد كل عرض. لدى مناقشة الاستجابات غير التعاطفية، يجب تشجيع المشاركين على اقتراح طرق كان يمكن اللجوء إليها لتكون الاستجابة أكثر تعاطفًا. فلا يجب إطلاقًا الانتقال من مثل غير تعاطفي إلى مثل آخر، من دون حل ما كان من الممكن القيام به على نحو أكثر إيجابية.
- أسئلة للمناقشة:
 - لكل مجموعة:
 - ما الذي جعلكم تقررّون التعامل مع الوضع بالطريقة التي اتبعتموها؟
 - هل ناقشتم خيارات أخرى؟ ما هي هذه الخيارات؟
 - هل كان من الصعب عليكم التوصل إلى اتفاق؟

^{١٠} شجرة الحل (٢٠٠٥): www.solution-tree.com

لجميع المشاركين:

- ما كان رأيكم في الطريقة التي تمّ اتّباعها للتعامل مع الوضع؟
- هل يمكنكم التفكير في طرقٍ أخرى للتعامل مع الوضع بشكلٍ تعاطفي؟
- برأيكم، كيف يؤثر التصرف بدافع التعاطف، على العلاقات مع الآخرين؟
- هل يمكنكم استذكار أمثلة من حياتكم الشخصية، حيث تصرفتم بشكل تعاطفي، أو تصرف أحدكم بشكل تعاطفي تجاهكم؟

٧. شكر المشاركين على مشاركتهم النشطة.

٣,٦ تلخيص ختامي وتقييم لورشة عمل اليوم ١٥

يُرجى مراجعة النشاط ٢ في النشاطات الافتتاحية والختامية

٣,٥ سيناريوهات التعاطف للنشاط

ملاحظة للميسر: يجب نسخ كل سيناريو على ورقة منفصلة.

١. يكتشف صديقك للتوّ أنّ والده مريضٌ جداً.
٢. وصل تلميذٌ جديدٌ لتوّه إلى المدرسة اليوم، وها هو يجلس وحيداً.
٣. تعود أختك إلى المنزل وتخبرك بأنها لم تنجح في الإجابة على امتحان مهمّ في المدرسة.
٤. لم يتلقَ صديقك دعوةً للعشاء، في حين تلقّيت أنت الدعوة.
٥. فقدت صديقك عملها مؤخراً.
٦. فقد صديقك غرضه المفضل أو حيوانه الأليف المحبّب إلى قلبه.





ورشة العمل ٤: الثقة

الغرض من ورشة العمل			
<ul style="list-style-type: none"> • استكشاف ما تعنيه الثقة، وما هو دورها في العلاقات. • بناء الثقة، وزيادة قدرة المشاركين على إنشاء علاقات تتسم بالثقة. 			
النشاطات	المواد	الوقت اللازم	
٤,١ خلاصة، ومردود رجعي، ومقدمة	• سلة/قبة.	١٠	
٤,٢ لعبة: ظهرًا لظهر	• مساحة.	١٠	
٤,٣ الأعمى والدليل	• اختياري: عصائب للأعين تُوزع على نصف المشاركين.	٢٠	
٤,٤ منح الثقة لبعضنا البعض	<ul style="list-style-type: none"> • مساحة للعمل ضمن المجموعة. • لوح قلاب/لوح عادي. • قلم تعليم/طبشور. 	٦٥	
٤,٥ تلخيص ختامي وتقييم لورشة عمل اليوم	<ul style="list-style-type: none"> • لوح قلاب/لوح عادي مع رسومات لوجوه السمايلي. • قلم تعليم/طبشور. • قبة/سلة. • أقلام رصاص/أقلام حبر لكل مشارك. • أوراق لكل مشارك. 	١٥	
المجموع		١٢٠ دقيقة	

٤,١ خلاصة، ومردود رجعي، ومقدمة

يُرجى مراجعة النشاط ١ في النشاطات الافتتاحية والختامية.

إرشادات:

١. تقديم الغرض من ورشة عمل اليوم:
في ورشة عمل اليوم، سوف نتكلم عن الثقة. وسوف نستكشف ماذا يعني أن نثق بأحدهم وماذا يعني أن يثق بنا شخص آخر. كذلك، سوف نستكشف كيف يمكن بناء الثقة وكيف يمكن كسرها في العلاقات.

الغرض من النشاط



- بناء التعاون والثقة فيما بينهم.

المواد



- مساحة.

مصدر النشاط



- تمّت أقلمته من نشاط "ظَهْرًا لظَهْر" في منظمة أطفال الحرب - هولندا (٢٠٠٩):

IDEAL Peer Relations Module



ملاحظة للميسر: ينطوي هذا النشاط على تلامس جسدي متقارب. يمكن دعوة المشاركين إلى العمل ضمن مجموعات تتألف من شخصين من الجنس نفسه، إذا كان ذلك أكثر ملاءمةً لهم. إذا شعر أحدهم بعدم الارتياح إزاء المشاركة في النشاط، دعوته إلى مشاهدة الآخرين بدلاً عن ذلك.

إرشادات:

١. الشرح أنكم سوف تبدأون ورشة العمل مع نشاطٍ قصير حول الثقة.
٢. دعوة المشاركين إلى التوزع ضمن مجموعات تتألف من شخصين. التأكد من أن الشخصين اللذين يشكّلان مجموعة يتساويان تقريبًا طولًا ووزنًا.
٣. الطلب من كل مشارك الوقوف ظهرًا لظهر مع شريكه، على أن يثني ركبتيه قليلًا ويُسند ظهره بالكامل إلى ظهر الآخر.
٤. الشرح أن هدف كل مجموعة هو الجلوس بوضعية القرفصاء، مع محاولة الوصول إلى أدنى مستوى ممكن، بينما يبقيان ظهرًا لظهر ومن دون أن يفقدا توازنهما. يمكن القيام بذلك من خلال الدفع بلطف إلى الوراء تجاه الشخص الآخر. التأكد من أن المشاركين لا يقومون بالدفع بشدة، لئلا يفقدوا توازنهم.
٥. عندما يتوصّل الشريكان إلى جلوس القرفصاء، الطلب منهما الوقوف مجددًا، فيما يبقيان دومًا ظهرًا لظهر (مُسانِدَيْن بعضهما عن طريق انكاء أحدهما على ظهر الآخر).
٦. لتشجيع التفكير في هذا النشاط، طرح الأسئلة التالية على المشاركين:
 - كيف وجدتم هذا النشاط؟
 - ماذا الذي كان عليكم القيام به لإنجاح ذلك؟
 - كيف يمكن ترجمة ذلك في سياق العلاقات بين الناس؟
٧. إذا لم يذكر أحد كلمة "الثقة"، يجب شرح أن هذا النشاط يقوم على الثقة ببعضنا البعض والعمل معًا. والشرح أنكم سوف تتابعون العمل الآن على هذا الموضوع العام من خلال لعبتين.



الغرض من النشاط

- ممارسة الثقة والمسؤولية.



المواد

- اختياري: عصائب للأعين تُوزَّع على نصف المشاركين.



مصدر النشاط

- تمَّت أقلمته من نشاط "الرجل الأعمى والكلب الدليل" في منظمة أرض الإنسان (٢٠٠٧):
Laugh, run and move to develop together- Games with a psychosocial aim



ملاحظة للميسر: التأكد من أنَّ اللاعبين يعرفون أنَّ الصمت هو من شروط اللعبة وأنَّ الحفاظ على السلامة مهمٌّ جداً. والهدف ليس التسبب بالصعوبات (على سبيل المثال، إذا كثرت العوائق أو لم تتوفر المساحة الكافية)، لذا يجب أن تتأكد، كميسر، من أنَّ كلَّ شيءٍ مُجهَّز ليتمكن الجميع من استكمال المهمة بشكلٍ ناجح.
اختياري: حالما تحصل على الثقة بين المشاركين في المجموعة نفسها، يمكن رفع مستوى الصعوبة بزيادة العوائق، وتقليل المساحة المتوفرة، وتغيير تشكيلة المجموعات، الخ.

إرشادات:

١. الشرح للمشاركين أنهم سوف يقومون الآن بلعبة لاستكشاف شعور وجوب الاتكال على شخصٍ آخر.
٢. توزيع المجموعة ضمن فرق تتألف من شخصين، شخص يُسمَّى (أ) والآخر (ب). تحديد منطقة للعبة ووضع بعض العوائق (مثلاً: يمكن وضع الكراسي أو الطاولات ضمن المساحة)، والشرح أنَّ الصمت هو شرط من شروط اللعبة. يجب التشديد على وجوب توخي المسؤولية والعناية لدى إجراء هذه اللعبة، وتذكير المشاركين بالقواعد الأساسية للبرنامج.
٣. الطلب من جميع المشاركين الذين يحملون الاسم (أ) إغماض أعينهم، ولعب دور شخص أعمى. والطلب من جميع المشاركين الذين يحملون الاسم (ب) إبقاء أعينهم مفتوحة، ولعب دور الدليل.
يمكنك أيضاً أن توزع عصائب للأشخاص الذين يحملون اسم "أ". وعليهم أن يحدِّدوا ما إذا كانوا يرتاحون لاستخدامها (تزداد القدرة على التحكم إذا لم تُستخدم العصائب).
٤. تقوم مهمة الدليل على إيجاد الطريقة الفضلى لتوجيه شريكه عبر المساحة، متفادياً اللاعبين الآخرين والعوائق. يتمثل الهدف في التجوُّل بثقة ومسؤولية.
٥. الشرح أنَّ الهدف الذي يرمي إليه الشخص "أ" هو الوثوق بدليله. والهدف الذي يرمي إليه الشخص "ب" هو كسب ثقة شريكه. وعلى المجموعات ألا تصطدم ببعضها البعض أثناء اللعب.
٦. بعد ٥ دقائق، الطلب من المشاركين أن يتبادلوا الأدوار.
٧. الطلب من المشاركين أن يقوموا بجولةٍ أخرى من تبادل الأدوار، بحيث أنَّ كلَّ شخص يكون الأعمى والدليل مرَّتين.
٨. إعلان انتهاء اللعبة، وتجميع المشاركين، وطرح الأسئلة التالية:
 - كيف تصرَّف الدليل ليكسب ثقة الشخص الأعمى؟
 - أيُّ دور كان الأسهل؟ أيُّهما كان أصعب؟ لماذا؟
 - ما هي الطريقة الفضلى لتوجيه الشخص ضمن المساحة؟ هل يمكنكم أن تشرحوا؟
 - هل كانت الجولة الأولى التي وجَّهتكم شريككم وجَّهتكم خلالها، مختلفة عن الثانية؟ إذا كان الجواب نعم، هل يمكنكم أن تشرحوا كيف؟ على سبيل المثال، هل وثقتم ببعضكم أكثر في الجولة الثانية؟ لماذا وثقتم أو لماذا لم تثقوا ببعضكم؟



منح الثقة لبعضنا البعض

٤,٤



الغرض من النشاط

- استكشاف ما تعنيه الثقة، وما دورها في العلاقات.



المواد

- مساحة للعمل ضمن المجموعة.
- لوح قلاب/لوح عادي.
- قلم تعليم/طبشور.
- مناديل (لَعَصْبُ الأَعْيُن).
- مواد لتحديد موقع "منازل" الخراف (مثلاً: كراسٍ أو جبل، إلخ).



مصدر النشاط

- المصدر مجهول.



التحضير

- عندما يتم عَصْبُ أعْيُن المشاركين الذين يلعبون دور الخراف، تحضير "منزَلَيْن" لهم، من خلال تحديد مساحة صغيرة بواسطة جبل أو مجموعة من الكراسي. التأكد من أنَّ الخروف لا يعرف أين يقع منزله - فهذا مهم جداً.



ملاحظة للميسر: ينطوي هذا النشاط على تقارب جسدي. لذا، يُنصَح بفصل مجموعة الفتيان عن مجموعة الفتيات. ينطوي هذا النشاط أيضاً على الكثير من التفكير الاستراتيجي. فليكون ناجحاً، التأكد من أنَّ المجموعتين تتشاركان استراتيجيتهما معك قبل البدء باللعبة. تحقق من أنَّهما نظرتا في كيفية تبادل الإشارات بين بعضهما البعض، إلخ.

يكون الحل، عادةً، في أنَّ الخراف، حالما يتلقون أول إشارة من الراعي، يسعون كلهم إلى التجمّع حول الراعي. وعندما يتوصلون كلهم إلى التجمّع حوله، يسكون بأيدي بعضهم ويتبعون الإشارة الثانية للتوجّه إلى المنزل.

إذا كانت المجموعة قوية جداً أو أبدى بعض المشاركين ثقة كبيرة، يمكنك أن تحدّاهم كميسر بأن تقوم بتقليد إشارة الراعي في المرحلة التي يحاول فيها الخراف إيجاد الراعي. قد يلتبس الأمر على بعض المشاركين ويشرعون في اتباعك بدلاً من اتباع الراعي. فأصدر في لحظة من اللحظات صوتاً يختلف قليلاً عن صوت الراعي، لجعل المشاركين يدركون الفرق بينك وبينه، بغية أن يتبعوا الراعي مجدداً.

إرشادات:

١. الشرح للمشاركين أنَّهم سوف يتعمّقون أكثر في مسألة الثقة. والطلب منهم مناقشة السؤالين التاليين مع الشخص الذي يجلس بالقرب منهم:

- كيف تعرفون متى يمكنكم أن تثقوا بأحدهم؟
- كيف يمكنكم أن تُظهروا للآخرين أنَّكم جديرون بالثقة؟

٢. بعد خمس دقائق تقريباً، دعوة المشاركين إلى تشارك ما تناقشوا فيه للتوّ. تكريس ١٥ دقيقة تقريباً لهذه المناقشة.

٣. الشرح أنَّ القسم الأخير من ورشة العمل هذه يتألف من لعبة. توزيع المشاركين ضمن مجموعتين، إحداهما للفتيان والأخرى للفتيات. ثمّ شرح اللعبة كما يلي:

يوجد قائد واحد - الراعي - في كلّ مجموعة. لا يُسمَح للراعي بأن يتكلّم أو يتحرّك، ولكن يُسمَح له بإصدار صوت باليدين أو عن طريق الفم، كالصفير أو التصفيق مثلاً.

إن باقي أفراد المجموعة يشكّلون الخراف. إن الخراف ممنوعون عن الكلام، أو عن إحداث ضجة، ولكن يُسمَح لهم بالتحرك. تُعصَّب أعين الخراف أثناء اللعبة (إذا كان أي شخص غير مرتاح لذلك، يمكنه إغماض عينيه فقط، من دون عصبهما).

يتمثّل الهدف من اللعبة في قيام الراعي بجمع خرافه كلّهم في منزلهم. يتمّ تحديد منزل الخراف، بعدما يغمض الخراف أعينهم. تذكّروا أنّه لا يُسمَح للراعي بأن يتكلّم أو أن يتحرّك.

٤. منح كلّ مجموعة ١٥ دقيقة لمناقشة استراتيجيتها. التأكّد من أنّ المشاركين فهموا مختلف مراحل اللعبة، وأدركوا أنّهم ممنوعون عن الكلام في أثناء اللعبة. وقبل البدء، يُطلَب من كلّ راعٍ أن يأتي إلى الميسّر ليتشارك معه استراتيجيته.

٥. الشرح أنّ كلّ مجموعة ستُجري اللعبة على حدة. من المهمّ جدًّا بالتالي أن تحافظ المجموعة المشاهدة على السكوت التام لكي تسمح للمجموعة الأخرى بالعمل من دون التعرّض لأيّ إزعاج. هذا يعني أنّ المجموعة المشاهدة عليها أن تتفادى أيّ تعليقات أو إحداث أصوات ضحك، إلخ. كذلك، لا يُسمَح للمجموعة المراقبة بإجراء أيّ تعديلات على استراتيجيتها الخاصة بنتيجة مراقبة المجموعة الأولى.

٦. تبدأ اللعبة. تُعطى كلّ مجموعة ١٥ دقيقة على الأكثر لإرجاع الخراف إلى المنزل. وبعد ١٥ دقيقة، يوقف الميسّر اللعبة ويهتئ المجموعة على قيامها بعملٍ ممتاز.

٧. بعدما تحظى كلّ مجموعة بفرصة لعب اللعبة، يتمّ التأمل في ما حصل من خلال الأسئلة التالية:

- كيف وجدتم هذا النشاط؟ ما الذي كان سهلًا؟ ما الذي كان صعبًا؟
- هل وثقتم براعيتكم؟ هل وثقتم بالخراف الآخرين؟ لماذا وثقتم بهم/لماذا لم تثقوا بهم؟
- هل اخترتم أثناء اللعبة وضعًا معيّنًا تسبّب بفقدان الثقة بين أعضاء المجموعة؟
- إذا تدخل الميسّر من خلال تقليد الراعي، طرح السؤال التالي: ما كان شعوركم عندما أدركتم أنّ شخصًا آخر أصدر الصوت نفسه الذي يصدره الراعي؟ كيف أثر ذلك على النشاط؟ كيف أعدتم بناء النظام واسترجعتم الشعور بالثقة؟

٨. إكمال النشاط بطرح الأسئلة التالية على المشاركين:

- ما هي العوامل التي تساهم في تنمية الثقة بين الأشخاص؟
- هل نستطيع العمل على هذه العوامل في حياتنا الخاصة؟

٤,٥ تلخيص ختامي وتقييم لورشة عمل اليوم ١٥

يرجى مراجعة النشاط ٢ في النشاطات الافتتاحية والختامية



شارلوت بونغ/مؤسسة إنقاذ الطفل



شارلوت بوغ/مؤسسة إنقاذ الطفل

ورشة العمل ٥: القيادة

الغرض من ورشة العمل			
<ul style="list-style-type: none"> • فهم ماهية القيادة وصفات القائد الإيجابي. • تحديد ومناقشة أنواع/أساليب مختلفة من القيادة. • تمكين الشباب ليصبحوا قادة إيجابيين لغيرهم من الشباب. 			
النشاطات	المواد	الوقت اللازم	
٥,١ خلاصة، ومردود رجعي، ومقدمة	• قَبْعة/سَلّة.	١٠	
٥,٢ لعبة: شبكة العنكبوت	• كَبّة خيطان.	١٠	
٥,٣ البناء	<ul style="list-style-type: none"> • مقصّ. • أوراق. • شريط لاصق. • بالونات. • عيدان خشبية. • ورقة توزيع: أساليب القيادة (متوفرة في نهاية ورشة العمل هذه) 	٤٠	
٥,٤ ما هي مهارات القيادة الجيدة ومَن هو القائد؟	<ul style="list-style-type: none"> • لوح قَلَاب. • أقلام تعليم. 	١٠	
٥,٥ التفكير بطريقة غير تقليدية	<ul style="list-style-type: none"> • مواد لنموذج صغير، مثلاً: مواد للرسم، أو خرز، أو مكعبات ليغو، أو أحجار صغيرة. 	٤٠	
٥,٦ تلخيص ختامي وتقييم لورشة عمل اليوم	<ul style="list-style-type: none"> • لوح قَلَاب/لوح عادي مع رسومات لوجوه السمايلي. • قلم تعليم/طبشور. • قَبْعة/سَلّة. • أقلام رصاص/أقلام حبر لكل مشارك. • أوراق لكل مشارك. 	١٠	
المجموع		١٢٠ دقيقة	

ملاحظة للميسر: تعرض ورشة العمل هذه موضوع القيادة. وهي تتلاءم تمامًا مع ورشة العمل حول الهوية (يُرجى مراجعة ورشة العمل ١: "الهوية"). إنها تتضمن نشاطًا عن الأشخاص القُدوة، الذين يرتبطون ارتباطًا وثيقًا بالقيادة. و**ثمة أدوات أخرى للشباب تركز أكثر على موضوع القيادة**^{٤١}.

٤١ يمكن، على سبيل المثال، الاطلاع على الشراكة بين مؤسسة إنقاذ الطفل ومؤسسة ماستركارد (٢٠١٥).

إرشادات:

١. تقديم الغرض من ورشة عمل اليوم:
في ورشة عمل اليوم، سوف نستكشف مفهوم القيادة ونبحث في أنواعها المختلفة. باستخدام النشاطات المتنوعة، سوف نتوصل إلى فهم أعمق للقيادة وسوف نرى الصفات المختلفة التي يمتلكها القادة الإيجابيون. كذلك، سوف نقوم بعصف ذهني حول الدور الذي يمكنكم أن تلعبوه بصفتمكم قادة لغيركم من الشباب.

٥,٢ شبكة العنكبوت ١٠

الغرض من النشاط

- إجراء عصف ذهني حول معنى القيادة.

المواد

- كبة خيطان.

مصدر النشاط

- تمّ تطويره من أجل رزمة الموارد هذه.

ملاحظة للميسر: على مساعد الميسر أو أحد المتطوعين العاملين مع المجموعة تدوين ملاحظات حول ما يقوله المشاركون خلال هذا النشاط، من أجل الرجوع إليها في وقت لاحق من ورشة العمل.

ملاحظة: إنّه نوع اللعبة نفسه المُستخدَم في الموضوع العام ٥: "المهارات بين الأشخاص"، ورشة العمل ١: "الناس من حولي". ولكنّ الأسئلة المُستخدَمة في اللعبة هنا تختلف عن تلك الموجودة في ورشة العمل ١.

إرشادات:

١. الطلب من المشاركين أن يقفوا على شكل دائرة.
٢. إعطاء كبة الخيطان لأحد المشاركين. والشرح لهم أنّك ستطرح سؤالاً يتعلّق بالقيادة، والشخص الذي يحمل الكبة هو أوّل مَنْ سيُجيب على السؤال، قبل أن يرميها إلى مشارك آخر في الدائرة (من دون أن يفلت طرف الخيط). فيحين دور هذا الأخير في الإجابة على السؤال، قبل أن يرمي الكبة إلى شخص آخر، وهكذا دواليك.
٣. وعندما تصل كبة الخيطان إلى المشارك الخامس، سيُطرح عليه الميسر سؤالاً جديداً، قبل أن يرمي الكبة مجدداً إلى مشارك جديد (إذا كانت المجموعة صغيرة جداً، يمكن طرح سؤال جديد عند وصول الكبة إلى المشارك الثالث). يجب أن تكون الإجابات على الأسئلة قصيرة، كالكلمة الأولى التي تتبادر إلى ذهن المشارك مثلاً.
٤. الإشارة إلى أهميّة إمساك كلّ مشارك جيّداً بطرف الخيط الذي يصل إليه، وعدم إفلاته، من أجل تكوين شبكة من الخيطان بين المشاركين.

٥. بدء اللعبة. بعد إجابة خمسة مشاركين، طرح سؤال جديد عن القيادة على النحو التالي:

- ما هي الصفات المهمة لدى القائد؟
- مَنْ يمكنه أن يكون قائداً؟
- ما الذي يجب أن يقوم به القائد عندما يتوجب اتخاذ قرار في إطار مجموعة؟
- كيف يفترض بالقائد أن يتصرف عند نشوء نزاع داخل المجموعة؟
- ما الذي لا يفترض بالقائد القيام به على الإطلاق؟

٦. بعد أن يكون جميع المشاركون قد التقطوا الكبة وأجابوا على أحد الأسئلة، تشجيع المجموعة على التأمل في الشكل الذي اتخذته الخيط خلال اللعبة. ما الذي يبيّنه عن المناقشة حول القيادة؟

٧. إعطاء الوقت لكي تُجيب المجموعة، ثم اقتراح ما يلي:

يشبه هذا الشكل شبكة العنكبوت. لقد ساهمنا جميعاً في تشكيل هذه الشبكة الفريدة، ولو كان شخص واحد متناً غائباً لكان شكلها مختلفاً. مع أن هذه الشبكة متينة ومرنة، إلا أنها قابلة للتغيير (في حال انسحاب أحد الأشخاص، على سبيل المثال). هذه الشبكة تبيّن أن القيادة لا تنجح إلا بالتعاون مع مجموعة. على الجميع أن يؤدي دوراً ويتحمل مسؤولية من أجل أن تكون القيادة إيجابية ويتم تحقيق تغيير. شبكة العنكبوت ترمز إلى ارتباطنا جميعاً ببعضنا البعض، وإلى حاجتنا إلى العمل معاً كفريق.

٨. اختتام اللعبة بالطلب من الشخص الذي انتهى الخيط إليه أخيراً أن يعيد رمي الكبة إلى الشخص الذي وصلته منه. فيعيد هذا الأخير لف الخيط ويرمي الكبة إلى الشخص التالي، الذي يقوم بالمثل، حتّى تصل إلى الشخص الذي بدأ اللعبة، ويعود الخيط على شكل كرة. من شأن ذلك أن يعزّز حسّ الاحترام والمسؤولية في المجموعة.

شارلوت بونغ/مؤسسة إنقاذ الطفل





البناء

٥,٣



الغرض من النشاط

- العمل ضمن مجموعات من أجل تحقيق الهدف.
- التفكير في أساليب قيادة مختلفة، لتتناسب مع احتياجات المجموعة.



المواد

- مقصّ.
- شريط لاصق.
- أوراق.
- بالونات.
- عيدان خشبية.
- ورقة توزيع: أساليب القيادة.



مصدر النشاط

- تمّت أقلمته من Buzzle, Leadership Activities and Games to Build Teamwork على الرابط التالي
<http://www.buzzle.com/articles/leadership-activities-games-to-build-teamwork.html#build-teamwork>



التحضير

- تحضير نسخ من ورقة التوزيع: أساليب القيادة، لتوزيعها على المشاركين. ورقة التوزيع موجودة في نهاية ورشة العمل هذه.

إرشادات:

١. الشرح أنّ هذه اللعبة تتطلب العمل كفريق والإبداع. سيكون هناك مجموعات من أربعة إلى خمسة أشخاص. وكلّ مجموعة تحظى بالمجموعة نفسها من المواد، وعليهم ابتداء منتج مفيد منها. يمكن أن يكون شيئاً شغلاً أو منتجاً خيالياً، أي غير موجود في الواقع. ولا بدّ من استخدام جميع المواد في هذا المنتج. أمام كلّ مجموعة ٢٠ دقيقة للقيام بالمهمة، وحوالي دقيقتين لتقديمها لباقي المشاركين.

٢. توزيع المشاركين ضمن مجموعات تتألف من ٤ أو ٥ أشخاص.

٣. إعطاء كلّ مجموعة مقصّ، و١٠ أوراق، و٦ عيدان خشبية، و٥ بالونات، وشريط لاصق.

٤. الطلب من المجموعات بدء العمل، ودعوة كلّ مجموعة إلى عرض منتجها بعد ٢٠ دقيقة. إعطاء حوالي دقيقتين لعروض كلّ مجموعة.

٥. التشجيع على المناقشة من خلال طرح الأسئلة التالية:

- كيف وجدتم هذا التمرين؟
- ما الأدوار التي ضمّتها مجموعتكم؟
- من كان القائد؟
- كيف تصفون أسلوب قيادته في هذا النشاط؟
- ما الذي قام به القائد بشكل جيّد؟ وما الذي كان يمكنه القيام به على نحو أفضل؟
- سؤال للقائد: كيف وجدت قيادة المجموعة في هذا النشاط؟ ما الذي كان سهلاً؟ وما الذي انطوى على تحديات؟
- ما هي رسالة هذا التمرين برأيكم؟

٦. اختتام النشاط بقول ما يلي:

يؤدي الأشخاص أدوارًا مختلفة داخل مجموعة ما. البعض يفضل أن يكون قائدًا، فيما يفضل آخرون أن يكونوا نواب القادة، وثمة من يفضلون أن تتم قيادتهم. الجدير بالذكر أن الدور الذي نرتاح فيه أكثر من غيره يعتمد على مجموعة من العوامل، بما في ذلك شخصياتنا، وتقديرنا لذواتنا، وثقتنا بأنفسنا، وتعليمنا، وعلاقاتنا الاجتماعية داخل المجموعة.

وتختلف أساليبنا في قيادة الآخرين. بالإضافة إلى ذلك، فإن المجموعات المختلفة لها احتياجات مختلفة. بعض المجموعات تحتاج إلى قائد يوضح التوقعات المتعلقة بما ينبغي القيام به؛ ومتى وكيف يجب القيام به (هذا ما يُعرف بالقيادة المتسلطة). وثمة مجموعات أخرى بحاجة إلى توجيه أقل، ويمكن ترك صنع القرار فيها للأعضاء (هذا ما يُعرف بالقيادة التفويضية). ولا بد من الإشارة أخيرًا إلى أن بعض المجموعات تعمل على أفضل وجه عندما يوجه القائد الأعضاء، ويشجعهم على المشاركة ويسمح لهم بتقديم إسهاماتهم (هذا ما يُعرف بالقيادة التشاركية). على القائد القوي أن يكون قادرًا على استنتاج ما تحتاج إليه المجموعة لتعمل بشكل جيد، وأن يؤقلم أسلوبه وفقًا لذلك. كما أن على القائد الإيجابي أن يكون مدركًا لذاته وأن يدير طريقة عمله في المجموعة.

٧. توزيع نسخ عن ورقة التوزيع حول أساليب القيادة المختلفة.

بدائل للبناء الجماعي

ثمة عدد من البدائل لنشاط البناء الجماعي، ومن المهم اختيار تمرين يثير اهتمام المشاركين ويكون على مستوى معين من الصعوبة. في ما يلي بعض الأفكار:

- حل أحجية أو أحجية صور مقطوعة من قبل المجموعة (يمكن استخدام أحجية مخصصة للأطفال).
- إعطاء تشكيلة من مكعبات الليغو لكل مجموعة من أجل صنع "منتج".
- توزيع شبكة كلمات متقاطعة لكل مجموعة لتحلها (من الصحف مثلًا).
- توزيع عدد كبير من الأوراق التي تحمل كل منها حرفًا، والطلب من المجموعة تشكيل أكبر عدد ممكن من الكلمات بواسطة تلك الحروف.

على النشاط أن يتألف دائمًا من تشكيلة من المهام التي يتعين إنجازها في غضون فترة محددة من الوقت. وينبغي أن تقتضي من أعضاء المجموعة أن يتعاونوا مع بعضهم البعض ويعملوا بالتنسيق في ما بينهم. كما ينبغي أن يكون النشاط ممتعًا، وآمنًا، وشاملاً، أي أن يتيح للشباب ذوي الإعاقة أن يشاركوا فيه بفعالية وعلى نحو مجيد.



٥,٤ ما هي مهارات القيادة الجيدة ومن هو القائد؟

الغرض من النشاط



- التأمل في صفات القائد الإيجابي.
- تمكين الشباب من أن يكونوا قادة إيجابيين لغيرهم من الشباب.

المواد



- لوح قلاب.
- قلم تعليم.

مصدر النشاط



- تم تطويره من أجل رزمة الموارد هذه.

إرشادات:

١. في الأنشطة السابقة، قامت المجموعة بعصف ذهني حول ما تعنيه القيادة (شبكة العنكبوت)، ثم اختبرتها (نشاط البناء). أمّا في هذا النشاط فالمطلوب من بعض المتطوعين تقديم خلاصة عمّا تمّ استنتاجه من نشاط شبكة العنكبوت، بما في ذلك الصفات المختلفة للقائد الإيجابي، ومنها على سبيل المثال:

- الصدق
- القدرة على التفويض
- التواصل
- حسّ الفكاهة
- الثقة
- الالتزام
- الموقف الإيجابي
- الإبداع
- الحدس
- القدرة على الإلهام

وفي حال إعطاء معلومات جديدة هنا، الحرص على إضافتها إلى الملاحظات السابقة من نشاط "شبكة العنكبوت".

٢. تقديم خلاصة عن الشخص الذي يمكن أن يكون قائداً.

ملاحظة للميسر: هدفك بصفتك الميسر هنا هو مساعدة المجموعة على التوصل إلى إدراك أنّ ثمة مجموعة واسعة من أنواع القادة المختلفين، ليس فقط القادة السياسيين وقادة المجتمعات المحلية. عليك أن تجعل المشاركين يدركون أنّ كلّ واحد منهم يمكن أن يضطلع بدور القائد في أوضاع مختلفة، في مجموعة الأقران على سبيل المثال، أو عند القيام بمهمة في المدرسة، إلخ.

٥,٥ التفكير خارج الأطر التقليدية

الغرض من النشاط

- تحديد ومناقشة أنواع/أساليب مختلفة من القيادة.

المواد

- مواد لنموذج صغير، مثلاً: مواد للرسم، أو خرز، أو مكعبات ليغو، أو أحجار صغيرة.

مصدر النشاط

- تمّت أقلمته من نشاط "التفكير الإبداعي - شباب قياديون" في مؤسسة إنقاذ الطفل بالشراكة مع مؤسسة ماستركارد (٢٠١٥): A youth participation best practice toolkit

ملاحظة للميسر: قبل الجلسة، عليك أن تصنع نموذجاً صغيراً. يمكنك رسمه أو استخدام الخرز، أو مكعبات الليغو، أو الأحجار الصغيرة. على النموذج أن يكون معقداً بعض الشيء ويصعب نقله. ويجب وضع النموذج في زاوية بعيدة من الغرفة.

إرشادات:

١. توزيع المشاركين ضمن أربع مجموعات.

٢. الطلب من كلّ مجموعة اختيار قائد للفريق.

٣. الشرح للمشاركين أنك صنعت نموذجًا يتوجب عليهم نسخه، والقول لهم إن النموذج معروض على طاولة في آخر الغرفة. سيكون أمامهم ١٠ دقائق لنسخ النموذج. ويجب أن يحاولوا صنع نموذج يبدو كالأصلي تمامًا. الإشارة أخيرًا إلى أن عليهم الالتزام بالقاعدتين التاليتين:

- لا يُمكن للمشاركين نقل النموذج إلى طاولاتهم.
- لا يُسمح إلا لقادة الفرق بالاقتراب من النموذج ومعاينته. ويحق للقائد القيام بذلك بقدر ما يشاء، ثم العودة إلى المجموعة لينقل إليها ما ينبغي فعله من أجل نقل النموذج تمامًا كما هو.

٤. بدء النشاط. بعد انقضاء ١٠ دقائق، إيقاف جميع المجموعات عن العمل، واكتشاف أين أصبحوا في المهمة.

٥. عصف ذهني حول ما يلي، ضمن المجموعة الكبيرة:

- ما الذي كان سهلًا أو صعبًا في هذا النشاط؟
- لماذا/لم لا؟
- كيف حللت المهمة؟
- ما الذي كان بإمكانكم القيام به على نحو مختلف؟

٦. ثم شرح ما يلي:

أحيانًا كثيرة، يفترض الأشخاص تلقائيًا أنه عندما يكون ثمة مهمة يجب القيام بها، فإن القائد سيقول لهم كيف يقومون بها. ولكن، لا تكون هذه هي الحال دائمًا. في هذه اللعبة، كان لديكم قاعدتان فقط: (i) لا يمكن نقل النموذج إلى طاولاتكم، و(ii) يحق للقائد وحده أن يقترب من النموذج.

في الواقع، إن أمورًا كثيرة لم تكن ممنوعة. لم يكن ممنوعًا على قائد الفريق أن يرسم النموذج، أو أن يصوره بواسطة كاميرا هاتفه المحمول، أو أن يصرخ التعليمات للفريق، ولم يكن ممنوعًا على أعضاء الفريق أن يطرحوا أسئلة حول النموذج - أو حول الإرشادات. كما لم يكن ممنوعًا عليكم أن تقرّبوا طاولاتكم من مكان النموذج بحيث يتمكن الفريق أيضًا من رؤيته، أو أن تحاولوا إنجاز المهمة بطرق أخرى.

٧. المتابعة بمناقشة الأسئلة التالية:

- هل استخدمت أي مجموعة أيًا من هذه الاحتمالات؟
- لماذا/لم لا؟
- بحسب تجربتكم، كيف تستجيب المجموعة غالبًا مع القائد؟ وكيف يتصرف القائد غالبًا؟

٨. شرح ما يلي:

إذا لم تكونوا قد استفدتم من بعض هذه الإمكانيات، فهذا على الأرجح لأن ذلك لم يُطلب منكم. ذلك أن الأشخاص، عوضًا عن طرح الأسئلة والتعلّم منها، أو ابتكار أفكار جديدة، يميلون إلى افتراض أنه إذا كان عليهم القيام بشيء، فسيقال لهم كيف عليهم القيام بذلك. غير أن المهارات القيادية تنطوي على التفكير بطريقة إبداعية، وليس على اتباع إرشادات فقط. ولكن أداء الفريق ليس مسؤولية القائد وحده، بل إن كلًا من أعضاء الفريق يلعب دورًا مهمًا. بالتالي، إذا تحمّل القائد وأعضاء المجموعة مسؤولية مشتركة لاستكشاف المعلومات المعطاة، فمن شأن ذلك مساعدة المجموعة كلها على حلّ المشكلات والمضي قدمًا.

٩. الطلب من المشاركين التأمل مرة أخيرة في كيفية تطبيق هذه الدروس المستفادة في الحياة اليومية للشباب. كيف يمكن أن تؤثر هذه الأفكار والمفاهيم على الشباب في أدوارهم في المجتمع المحلي كقادة، أو كقدوة لغيرهم من الشباب؟

٥,٦ تلخيص ختامي وتقييم لورشة عمل اليوم

يُرجى مراجعة النشاط ٢ في النشاطات الافتتاحية والختامية.

القائد المتسلط
القيادة المتسلطة تعطي توقعات واضحة حول ما ينبغي القيام به، ومتى وكيف يجب القيام به. كما ينطوي أسلوب القيادة هذا على فصل واضح بين القائد والأتباع. فالقادة المتسلطون يتخذون القرارات بشكل مستقل، من دون إسهامات تُذكر من بقية أعضاء المجموعة. وعادة ما تُعتبر إساءة استخدام هذا الأسلوب تقييدية، ومتأمرة، وديكتاتورية. أمّا أفضل استخدام للقيادة المتسلطة فهو في حالات غياب الوقت الكافي لصنع القرار بشكل جماعي، أو في الحالات التي يكون فيها القائد العضو الأوسع اطلاعاً في المجموعة.
القائد التفويضي
لا تقدّم القيادة التفويضية توجيهًا يذكر إلى أعضاء المجموعة، وتترك صنع القرار لأعضاء المجموعة. وفي حين أنّ هذا الأسلوب يمكن أن يكون فعالاً عندما يتمتع أعضاء المجموعة بمؤهلات عالية في مجالات تخصّصهم، إلّا أنّه يمكن أن يؤدي إلى غياب التحديد الواضح للأدوار، وإلى انعدام التحفيز.
القائد التشاركي
لطالما أظهرت القيادة التشاركية أنّها أسلوب القيادة الأكثر فعالية. فالقادة التشاركيون يقدمون التوجيه لأعضاء المجموعة، لكنّهم يشاركون كذلك في المجموعة ويسمحون لبقية أعضاء المجموعة بتقديم إسهاماتهم. القادة التشاركيون يشجّعون أعضاء المجموعة على المشاركة، لكنّهم يحتفظون لأنفسهم بحق قول الكلمة الفصل في عملية صنع القرار. وهكذا، يشعر أعضاء المجموعة بأنّهم منخرطون في العملية، ويكونون بالتالي أكثر اندفاعاً وإبداعاً.
المصدر: http://www.winningwaysinc.com/newsletter/WW_LeadershipStyles.pdf ٢٠٠٩