الدليل الإجرائي
لنادي الحي الشبابي

اصنع حياتك

إعداد
شركة الخبرات الذكية
للتعليم والتدريب

١٤٣٦ - ٢٠١٥

شبابية
نـــادي الحـــي الشبابـــي

بسم الله الرحمن الرحيم

مُقَدِّمَة

يسر شركة الخبرات الذكية ضمن مشروع نادي الحي الشبابي أن تقدم هذا الدليل الشامل لمسار (اصنع حياتك) والذي يوضح كافة مهام وإجراءات مشروع نادي الحي الشبابي للمرحلة الثانوية.

يعتبر هذا الدليل أداة إجرائية للمشرفين على تنفيذ هذا المسار، بحيث يساعدهم على استيعاب الأهداف الخاصة به ، والفعاليات المخصصة له ، والبرامج التي تتضمنها هذه الفعاليات ، وشرح تفصيلي لكافة البرامج من خلال تصميم بطاقات خاصة لكل برنامج ، مع وضع خطط زمنية مقترحة للتنفيذ .

كما يتضمن الدليل عرض لعدد من الوسائل والأساليب لتسويق المسار لدى المستهدفين ، وطرق تنفيذ وتقييم برامج وفعاليات المسار، بما يمكن فريق العمل من تحقيق الاستفادة القصوى من المشروع .

إن هذا الدليل هو المرشد والقائد لفريق العمل المشرف على تنفيذ هذا المسار من أجل الوصول إلى مستوى متميز من الأداء النوعي .

وكلنا أمل أن يحقق هذا الدليل الأهداف المرجوة منه .

وصف المسار

مسار يهتم بتطوير المهارات الحياتية لدى المشاركين في هذه المرحلة العمرية .

الهدف العام

تمكين المشاركين من التعامل مع الأحداث والمواقف الحياتية بقدرة وكفاءة عالية .

الأهداف التفصيلية

١. أن يمارس المشارك مهارات العمل بروح الفريق .
٢. أن يوظف المشارك مهارات التفكير في سياقات حياتية مختلفة.
٣. أن يكتسب المشارك مهارات حل المشكلات واتخاذ القرار .
٤. أن يتقن المشارك مهارات التواصل والتعامل مع الآخرين .
٥. أن ينمي المشارك مهاراته الحوارية والإقناعية.
٦. أن يسهم المشارك في برامج تطوعية ومجتمعية.
٧. أن يعتقد المشارك أهمية تطوير مهاراته وتنميتها.
٨. أن يشعر المشارك بالأثر الإيجابي للمهارات الحياتية في مستقبله الوظيفي .

الفئة المستهدفة

طلاب المرحلة الثانوية من سكان الحي الذي ينفذ فيه المشروع .

أهمية مسار اصنع حياتك (المهارات الحياتية)

تأتي أهمية هذا المسار من أن تعلم المهارات الحياتية وسيلة لتحقيق غايات أكبر للمشارك ، حيث إن الهدف الأساسي من المسار ليس في تعلم المهارات الحياتية فحسب، بل في كيفية الاستفادة منها في الحياة العامة والخاصة للمشارك ، وتتضاعف الحاجة لتعلم هذه المهارات في ظل المتغيرات المستجدة والحادثة على بيئة الشباب بشكل عام وفي المملكة العربية السعودية بشكل خاص .

ولا شك أن طلاب المرحلة الثانوية لا غنى لهم عن تعلم هذه المهارات الحياتية حيث أنها ستفيدهم في التفاعل مع ما يحيط بهم في المجتمع دون الشعر بالخجل أو الخوف من الآخرين ، وكذلك ستعدهم للقيام بالأدوار المنوطة بهم في حياتهم المستقبلية .

ومن هنا كان اختيار هذا المسار على درجة من الأهمية ليساهم في اكتساب هذه الفئة لعدد من المهارات الحياتية الهامة لهم في هذا العصر من خلال سلسلة من الفعاليات والبرامج المختارة .

وتتضح الأهمية للمسار بشكل عام في النقاط التالية :

١. ينمي المسار عدداً من المهارات الحياتية للمشارك.
٢. يمكن المسار المشاركين من تحسين الحياة الاجتماعية لهم .
٣. يسهم المسار في تطوير مواهب وقدرات المشاركين ، من خلال تمكينهم من إدارة وتنفيذ العديد من الفعاليات والبرامج داخل المسار ، والقيام بعدد من المهام الأدائية والأنشطة التفاعلية المعززة لمحتوى المسار .
٤. يسعى المسار لتحقيق التوازن لدى المشاركين من خلال الجمع بين البرامج المفيدة والبرامج الترويحية .
٥. يعزز المسار عدداً من العلاقات الاجتماعية الجديدة للمشاركين مع نظرائهم من الشباب ، ومع عدد من الشخصيات والرموز المساهمة في فعاليات المسار.
٦. يشجع المسار المشاركين على نثر المواهب والإبداعات الشخصية ، وخوض المواقف العملية المعززة لخبراتهم وقدراتهم .

تعريف المهارات الحياتية

هناك العديد من التعريفات لمصطلح المهارات الحياتية وهذا التعدد راجع إلى عدم وجود قائمة محددة لهذه المهارات ، ويمكن الإشارة إلى بعض هذه التعريفات على النحو التالي:

١. تعرف منظمة الصحة العالمية المهارات الحياتية على أنها:القدرة على انتهاج سلوك تكيفي وإيجابي يمكن الفرد من التعامل بفعالية مع متطلبات وتحديات الحياة اليومية .

٢. وتعرفها منظمة اليونسيف بأنها:مجموعة كبيرة من المهارات النفسية والشخصية والتواصلية التي تساعد الناس في اتخاذ قرارات مدروسة ، والتواصل بفعالية ، وتنمية مهارات التأقلم وإدارة الذات التي من شأنها أن تؤدي إلى عيش حياة صحية ومنتجة .

٣. وتعرفها المؤسسة العالمية للمهارات الحياتية بأنها: أنماط سلوك تمكن الشباب من تحمل المسؤولية بشكل أكبر بما يتصل بحياتهم من خلال القيام باختيارات حياتية صحية أو اكتساب قدرة أكبر على مقاومة الضغوط السلبية ويلاحظ من التعريفات السابقة أنها كلها تركز على ما ينبغي للفرد أن يملكه, سواء على مستوى القدرات العقلية أو النفسية أو السلوكية أو غيرها, حتى يستطيع العيش بفاعلية وكفاءة أفضل.

خصائص المهارات الحياتية:

تتميز المهارات الحياتية بعدد من الخصائص منها :

١. أنها قابلة للتعلم والتعليم للآخرين.

٢. أنها قابلة للتحسين والتطوير المستمر مدى الحياة .

٣. أنها تمكن الشباب من تحقيق عائدات مستقبلية أفضل .

٤. أنها تحسن النتائج التعليمية للشباب .

٥. أنها تغير السلوك الشخصي والتوجهات الاجتماعية للشباب .

مكونات المهارات الحياتية:

تتكون المهارات الحياتية من ثلاثة مكونات أجمعت عليها معظم الدراسات والبحوث، وتتمثل فيما يلي :

١. الاتجاه: ويتمثل في الدافع والرغبة في القيام بالفعل أو اختيار نمط الأداء.

٢. المعرفة: ويتمثل في معرفة كيفية القيام بالأداء أو السلوك أو الفعل المطلوب.

٣. الأداء: وتتمثل في شكل تنفيذ الفعل تنفيذًا فعليًا.

وهذه المكونات تشير إلى أهمية العناية بقضية إقناع الشاب بأهمية المهارة قبل تدريبه عليها وبيان أوجه ارتباطها بحياته الحالية والمستقبلية, وتشير كذلك هذه المكونات أن تعليم أي مهارة يتطلب قدر محدد من المعرفة وهو ما يعين الشاب على فهم المهارة وتطبيقها دون توسع أو تفصيل .. ومن ثم يأتي دور الممارسة والأداء والتطبيق ليحصل التمكن من المهارة.

تصنيف المهارات الحياتية:

ليس هناك تصنيف موحد للمهارات الحياتية,فهي تختلف بحسب طبيعة وخصائص المجتمعات ، وحسب حاجات الفئة المستهدفة منها ، ولكن هناك تشابه في نوعية المهارات الأساسية للشباب في العديد من المجتمعات .

ومن التصنيفات المشهورة في المهارات الحياتية التصنيف التالي:

١. مهارات انفعالية : وتشمل (ضبط المشاعر المرونة والقدرة على التكيف، تقدير مشاعر الآخرين، سعة الصدر والتسامح، تحمل الضغوط بأشكالها).

٢. مهارات اجتماعية : وتشمل (تحمل المسؤولية، المشاركة في الأعمال الخارجية، اتخاذ القرارات السليمة، احترام الذات، القدرة على تكوين علاقات، القدرة على التفاوض والحوار).

٣. مهارات عقلية : وتشمل(القدرة على الابتكار والإبداع، القدرة على البحث والتجريب، القدرة على التعلم المستمر، إدراك العلاقات، القدرة على التخطيط السليم، القدرة على التفكير الناقد).

كما تم تصنيفها من قبل منظمة الصحة العالمية على أنها تشمل عشر مهارات أساسية هي :

١. مهارة اتخاذ القرار.
٢. مهارة حل المشكلات.
٣. مهارة التفكير الإبداعي.
٤. مهارة التفكير الناقد.
٥. مهارة الاتصال الفعال.
٦. مهارة العلاقات الشخصية.
٧. مهارة الوعي بالذات.
٨. مهارة التعاطف.
٩. مهارة التعايش مع الانفعالات.
١٠. مهارة التعايش مع الضغوط.

ويتضمن هذا المسارالمهارات الحياتية التالية :

١. مهارات التواصل والعلاقات مع الآخرين .
٢. مهارات صنع القرار وحل المشكلات .
٣. مهارات العمل الجماعي .
٤. مهارات التفكير الإبداعي والتفكير الناقد .
٥. مهارات الحوار والإقناع .
٦. مهارات المشاركة في الأعمال التطوعية.

خصائص وميزات مسار اصنع حياتك:

روعي في تصميم هذا المسار أن تتصف الفعاليات والبرامج بالتالي :

١. التجديد في الأفكار .

من خلال صناعة عدد من البرامج النوعية المتسقة مع فعاليات المسار .

٢. الجاذبية في الأسماء .

من خلال انتقاء المسميات لتراعي شريحة الفئة المستهدفة .

٣. التنوع في الأدوات .

من خلال اختيار العديد من الوسائل التي تضفي مزيداً من التفاعلية .

٤. التفاعلية بين المستهدفين .

من خلال الحرص على إيجاد أدوار فعالة للمستهدفين داخل جميع الفعاليات والبرامج .

٥. قلة تكاليف التنفيذ .

من خلال الحرص على تجنيب الفريق المنفذ كثرة الأعباء المادية .

٦. مراعاة خصائص المرحلة العمرية .

من خلال مراعاة الاحتياجات الاجتماعية والنفسية للمستهدفين ، وتلبية تلك الاحتياجات عبر الفعاليات والبرامج ، كإضفاء التنافسية، وتفعيل أدوار المشاركين في الأنشطة المطروحة .

٧. بناء البرنامج بشكل متوازي لا متوالي .

وهذا يتيح للمشاركين الالتحاق بفعاليات المسار في أي مرحلة من مراحله ، ولا يجعل الغياب عن بعض الفعاليات مؤثر بدرجة كبيرة .

٨. التكامل بين برامج المسار .

من خلال التكامل بين البرامج الجادة والترفيهية ، والتكامل بين البرامج المنفذة من خلال المشرفين ومن خلال المشاركين .

سائلين المولى أن يحقق هذا المسار الأهداف المرجوة منه

البرامـــج

م	الفعاليات	العنوان	الهدف العام	المسؤول	المدة	المكان
١	الدورات التدريبية	مهارات العمل الجماعي	أن يمارس المشاركون العمل الجماعي ويدركون الثمار المترتبة عليه	المشرف	٣ ساعات	داخل المقر
٢		التعامل مع الآخرين	أن يكتشف المشاركون المهارات والوسائل المثلى للتعامل مع الفئات المختلفة من الناس	المشرف	٣ ساعات	داخل المقر
٣		التفكير الناقد	أن يتعرف المشاركون على مهارات التفكير الناقد وسبل الإفادة منها	المشرف	٣ ساعات	داخل المقر
٤		سحر التواصل	أن يكتسب المشاركون أساليب الاتصال والتواصل مع الآخرين بشكل فعال ومثمر	المشرف	٣ ساعات	داخل المقر
٥	الورش التدريبية	توليد الأفكار الإبداعية	أن يعمل المشاركون على استخراج عدد من الأفكار الإبداعية النوعية من خلال مجموعة من الطرق والأدوات	المشرف	٣ ساعات	داخل المقر
٦		حفز نفسك	أن يتحفز المشاركون لاكتساب المهارات الحياتية وتطبيقها عملياً	المشرف	ساعتان	داخل المقر
٧		سلة القرارات	أن يتدرب المشاركون على اتخاذ القرارات وحل المشكلات بطريقة منهجية عملية	المشرف	ساعتان	داخل المقر

م	الفعاليات	العنوان	الهدف العام	المسؤول	المدة	المكان
٨	المهمات الأدائية	مهمة طارئة	أن يكتشف المشاركون مهاراتهم الشخصية في الواقع العملي	المشاركون	٣ ساعات	داخل المقر
٩		مشاهد حياتية	أن يدرك المشاركون الآثار الإيجابية لتعلم المهارات الحياتية	المشاركون	ساعتان	داخل المقر
١٠		اخدم وطنك	أن يمارس المشاركون العمل المجتمعي ويسعون لتطوير مهاراتهم بشكل عملي في ذلك	المشاركون	٣ ساعات	خارج المقر
١١	حلبات الرأي والحوار	تيدكس المهارات	أن يتشجع المشاركون على طرح التجارب الإبداعية في تعلم أو تعليم المهارات للآخرين	المشاركون	٣ ساعات	داخل المقر
١٢		كيف تكتسب المهارة	أن يتدرب المشاركون على المهارات الحياتية من خلال تعليمها للآخرين	المشاركون	ساعتان	داخل المقر
١٣		كاميرا المهارة	أن يعمق المشاركون فهمهم للمهارات ويبنون اتجاهات إيجابية نحوها	المشاركون	ساعتان	داخل المقر

م	الفعاليات	العنوان	الهدف العام	المسؤول	المدة	المكان
١٤	الألعاب	مرن مخك	أن ينمي المشاركون قدراتهم العقلية ومهاراتهم الإبداعية	المشرف	ساعتان	داخل المقر
١٥		إنقاذ	أن يتدرب المشاركون عملياً على عدد من المهارات الحياتية التي يستهدفها المسار	المشرف	ساعتان	داخل المقر
١٦		الجملة السرية	أن يجيد المشاركون إيصال المعلومات من خلال الاتصال الغير لفظي	المشرف	ساعتان	داخل المقر
١٧	الاستضافات والزيارات	فنجان قهوة	أن يقدر المشاركون أهمية المهارات الحياتية وأثرها في النجاح	المشرف	ساعتان	خارج المقر
١٨		ضيوف المسار	أن يحلل المشاركون جوانب القوة والضعف في تطبيق المهارات الحياتية لدى عدد من ضيوف المسار	المشرف	ساعتان	داخل المقر
١٩	المنافسات	زد رصيدك	أن يتحفز المشاركون على التنافس الفردي والجماعي لضمان نجاح المسار على النحو الأمثل	المشرف	طوال المسار	داخل وخارج المقر
٢٠		مهرجان المهارات	أن يطبق المشاركون العديد من المهارات الحياتية في سياق يلائم المملكة	المشاركون	٣ ساعات	داخل المقر

م	الفعاليات	العنوان	الهدف العام	المسؤول	المدة	المكان
٢١	المناشط الرياضية	دوري كرة القدم	نفس ما ذكر في المسارات السابقة			
٢٢		برنامج السباحة	نفس ما ذكر في المسارات السابقة			
٢٣		الألعاب الرياضية	نفس ما ذكر في المسارات السابقة			
٢٤		دوري ألعاب الذكاء	نفس ما ذكر في المسارات السابقة			

الجدول الزمني

تم تنسيق الجدول الزمني لبرامج المسار ليراعي الجوانب التالية :

١. التنوع في فعاليات البرامج الأسبوعية ، بحيث لا تتكرر الفعالية خلال الأسبوع الواحد .

٢. التوالي بين البرامج الجادة والبرامج الترفيهية أو الحركية .

٣. وضع مساحة زمنية كافية للبرامج التي تتطلب التحضير والإعلان المسبق ، مثل (تيدكس المهارات – مشاهد حياتية)

٤. إتاحة الحرية للفريق الإشرفي للتعديل على الجدول حسب ما تقتضيه المصلحة .

الأسبوع	البرنامج الأول	البرنامج الثاني
الأول	دورة مهارات العمل الجماعي	برنامج رياضي منوع
الثاني	توليد الأفكار الإبداعية	مرن مخك
الثالث	مهمة طارئة	برنامج رياضي منوع
الرابع	كيف تكتسب المهارة	فنجان قهوة
الخامس	دورة التعامل مع الآخرين	برنامج رياضي منوع
السادس	حفز نفسك	إنقاذ
السابع	مشاهد حياتية	برنامج رياضي منوع
الثامن	تيدكس المهارات	ضيوف المسار
التاسع	دورة التفكير الناقد	برنامج رياضي منوع
العاشر	سلة القرارات	الجملة السرية
الحادي عشر	اخدم وطنك	برنامج رياضي منوع
الثاني عشر	كاميرا المهارة	مهرجان المهارات
الثالث عشر	دورة سحر التواصل	برنامج رياضي منوع

أفكاري

مهارات العمل الجماعي

| دورة تدريبية |

الهدف العام:

أن يمارس المشاركون العمل الجماعي ويدركون الثمار المترتبة عليه.

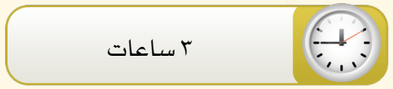
الأهداف التفصيلية:

في نهاية البرنامج يتوقع من المشارك أن يكون قادراً على :

- الإلمام بفوائد العمل الجماعي .
- تحديد خصائص العمل الجماعي .
- معرفة خطوات إعداد فرق العمل المثالية .
- قيادة جماعات العمل بشكل احترافي .
- التفاعل مع أفراد فريق العمل .

الفكرة:

دورة تدريبية يكتسب فيها المشاركون مهارات العمل الجماعي ضمن فريق العمل الواحد .وآلية تفعيل هذه المهارات في الحياة العملية.



٣ ساعات

مقر النادي

مشرف البرنامج

متطلبات التنفيذ

- كمبيوتر
- بروجكتر
- جهاز صوت
- مذكرات
- أقلام

مصادر إثرائية

- العمل الجماعي – د. إبراهيم الفقي
- أسس ومهارات العمل الجماعي – إبراهيم الديب

المرفقات

- الحقيبة التدريبية

سيناريو التنفيذ:

- يقوم المشرف بالتحضير للدورة من خلال الحقيبة التدريبية المرفقة (يمكن للمشرف الاستعانة بمدرب خارجي للتدريب على الحقيبة) .
- يقوم المشرف بالرجوع للمصادر الاثرائية للتزود بمعلومات أكثر عن الدورة .
- يقوم المشرف بتجهيز أدوات ومتطلبات الدورة .
- يبدأ المشرف بتقديم الدورة وفق ترتيب الجلسات المضمن داخل الحقيبة .

دور المشرف والمشاركين:

المرحلة	دور المشرف	الزمن	دور المشاركين	الزمن
قبل التنفيذ	التحضير المسبق للدورة			
	الرجوع للمصادر الإثرائية			
	تجهيز أدوات ومتطلبات الدورة			
أثناء التنفيذ				
بعد التنفيذ	إحالة الطلاب للمراجع المفيدة حول الدورة		الرجوع للمصادر الإثرائية	
	إرسال خلاصة الدورة عبر برنامج الواتس أب		المشاركة في المجموعة بالفوائد المستخلصة من الدورة	

التعامل مع الآخرين

| دورة تدريبية |

٣ ساعات

مقر النادي

مشرف البرنامج

متطلبات التنفيذ

- كمبيوتر
- بروجكتر
- جهاز صوت
- مذكرات
- أقلام

مصادر إثرائية

المرفقات

- الحقيبة التدريبية

الهدف العام:

أن يكتشف المشاركون المهارات والوسائل المثلى للتعامل مع الفئات المختلفة من الناس .

الأهداف التفصيلية:

في نهاية البرنامج يتوقع من المشارك أن يكون قادراً على :

- التعرف على أنواع الشخصيات .
- التمييز بين الشخصيات المختلفة .
- طرق التعامل مع كل نوع من الشخصيات .
- العوامل المؤثرة في اكتساب الآخرين .

الفكرة:

دورة تدريبية يتعلم فيها المشاركون مهارات التعامل مع الآخرين ، ويسعون لتحويل هذه المهارات إلى سلوكيات وعادات دائمة .

سيناريو التنفيذ:

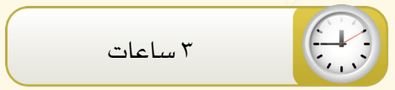
- يقوم المشرف بالتحضير للدورة من خلال الحقيبة التدريبية المرفقة (يمكن للمشرف الاستعانة بمدرب خارجي للتدريب على الحقيبة) .
- يقوم المشرف بالرجوع للمصادر الاثرائية للتزود بمعلومات أكثر عن الدورة .
- يقوم المشرف بتجهيز أدوات ومتطلبات الدورة .
- يبدأ المشرف بتقديم الدورة وفق ترتيب الجلسات المضمن داخل الحقيبة .

دور المشرف والمشاركين:

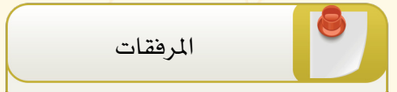
المرحلة	دور المشرف	الزمن	دور المشاركين	الزمن
قبل التنفيذ	التحضير المسبق للدورة			
	الرجوع للمصادر الإثرائية			
	تجهيز أدوات ومتطلبات الدورة			
أثناء التنفيذ				
بعد التنفيذ	إحالة الطلاب للمراجع المفيدة حول الدورة		الرجوع للمصادر الإثرائية	
	إرسال خلاصة الدورة عبر برنامج الواتس أب		المشاركة في المجموعة بالفوائد المستخلصة من الدورة	

التفكير الناقد

| دورة تدريبية |



- كمبيوتر
- بروجكتر
- جهاز صوت
- مذكرات
- أقلام



- الحقيبة التدريبية

الهدف العام:

أن يتعرف المشاركون على مهارات التفكير الناقد وسبل الإفادة منها .

الأهداف التفصيلية:

في نهاية البرنامج يتوقع من المشارك أن يكون قادراً على :

- التعرف على مهارات التفكير الناقد .
- تنمية مهارات التفكير الناقد .
- التمييز بين الحقائق والمغالطات .
- إدراك الأحداث من حوله .

الفكرة:

دورة تدريبية يتعلم فيها المشاركون مهارات التفكير الناقد، وكيفية الاستفادة منها في واقع حياتهم .

سيناريو التنفيذ:

- يقوم المشرف بالتحضير للدورة من خلال الحقيبة التدريبية المرفقة (يمكن للمشرف الاستعانة بمدرب خارجي للتدريب على الحقيبة) .
- يقوم المشرف بالرجوع للمصادر الاثرائية للتزود بمعلومات أكثر عن الدورة .
- يقوم المشرف بتجهيز أدوات ومتطلبات الدورة .
- يبدأ المشرف بتقديم الدورة وفق ترتيب الجلسات المضمن داخل الحقيبة .

دور المشرف والمشاركين:

المرحلة	دور المشرف	الزمن	دور المشاركين	الزمن
قبل التنفيذ	التحضير المسبق للدورة			
	الرجوع للمصادر الإثرائية			
	تجهيز أدوات ومتطلبات الدورة			
أثناء التنفيذ				
بعد التنفيذ	إحالة الطلاب للمراجع المفيدة حول الدورة		الرجوع للمصادر الإثرائية	
	إرسال خلاصة الدورة عبر برنامج الواتس أب		المشاركة في المجموعة بالفوائد المستخلصة من الدورة	

سحر التواصل

| دورة تدريبية |

٣ ساعات

مقر النادي

مشرف البرنامج

متطلبات التنفيذ

- كمبيوتر
- بروجكتر
- جهاز صوت
- مذكرات
- أقلام

مصادر إثرائية

- فن التواصل مع الآخرين – محمد أبو القمبز
- – قوة الذكاء الاجتماعي – توني بوزان
- فن الكلام وأصول الحوار الناجح – د. إيهاب فكري

المرفقات

- الحقيبة التدريبية

الهدف العام:

أن يكتسب المشاركون أساليب الاتصال والتواصل مع الآخرين بشكل فعال ومثمر .

الأهداف التفصيلية:

في نهاية البرنامج يتوقع من المشارك أن يكون قادراً على :

- معرفة مفاهيم الاتصال والتواصل .
- التمييز بين صفات المرسل والمستقبل .
- اكتساب مهارات الاتصال الشخصي الناجح .
- اكتشاف صفات الشخصية الساحرة .

الفكرة:

دورة تدريبية يتعلم فيها المشاركون المفاهيم الأساسية للاتصال والتواصل لكسب قلوب الآخرين بكل سهولة وبساطة .

سيناريو التنفيذ:

- يقوم المشرف بالتحضير للدورة من خلال الحقيبة التدريبية المرفقة (يمكن للمشرف الاستعانة بمدرب خارجي للتدريب على الحقيبة) .
- يقوم المشرف بالرجوع للمصادر الاثرائية للتزود بمعلومات أكثر عن الدورة .
- يقوم المشرف بتجهيز أدوات ومتطلبات الدورة .
- يبدأ المشرف بتقديم الدورة وفق ترتيب الجلسات المضمن داخل الحقيبة .

دور المشرف والمشاركين:

المرحلة	دور المشرف	الزمن	دور المشاركين	الزمن
قبل التنفيذ	التحضير المسبق للدورة			
	الرجوع للمصادر الإثرائية			
	تجهيز أدوات ومتطلبات الدورة			
أثناء التنفيذ				
بعد التنفيذ	إحالة الطلاب للمراجع المفيدة حول الدورة		الرجوع للمصادر الإثرائية	
	إرسال خلاصة الدورة عبر برنامج الواتس أب		المشاركة في المجموعة بالفوائد المستخلصة من الدورة	

توليد الأفكار الإبداعية

|ورشة تدريبية|

٣ ساعات

مقر النادي

مشرف البرنامج

متطلبات التنفيذ

- كمبيوتر
- بروجكتر
- جهاز صوت
- مذكرات
- أقلام

مصادر إثرائية

- ٣٠ طريقة لتوليد الأفكار الإبداعية – د. علي الحمادي

المرفقات

- فيديو (أين ومتى تأتي الأفكار الإبداعية) .
- طرق توليد الأفكار الإبداعية .

الهدف العام:

أن يعمل المشاركون على استخراج عدد من الأفكار الإبداعية النوعية من خلال مجموعة من الطرق والأدوات .

الأهداف التفصيلية:

في نهاية البرنامج يتوقع من المشارك أن يكون قادراً على :

- أن يتعلم المشاركون طرق توليد الأفكار الإبداعية .
- أن يكتشف المشاركون المكان والزمان الملائم لاستخراج الأفكار الإبداعية .
- أن يبادر المشاركون لتوليد أفكار إبداعية جديدة .

الفكرة:

ورشة تدريبية يتعلم فيها المشاركون طرق استخراج الأفكار الإبداعية ، ويسعون لتوليد مجموعة من الأفكار الجديدة .

سيناريو التنفيذ:

- يقوم المشرف بشرح فكرة الورشة للمشاركين .
- يقوم المشرف بعرض الطريقة الأولى لتوليد الأفكار الإبداعية مع تعريفها وذكر مثال لها .
- يطلب المشرف من المشاركين محاولة استخراج أفكار إبداعية من خلال الطريقة السابقة.
- يقوم المشرف بعرض الطريقة الثانية لتوليد الأفكار الإبداعية مع تعريفها وذكر مثال لها .
- يطلب المشرف من المشاركين محاولة استخراج أفكار إبداعية من خلال الطريقة السابقة.
- يقوم المشرف بعرض الطريقة الثالثة لتوليد الأفكار الإبداعية مع تعريفها وذكر مثال لها .
- يطلب المشرف من المشاركين محاولة استخراج أفكار إبداعية من خلال الطريقة السابقة.
- يقوم المشرف بعرض الطريقة الرابعة لتوليد الأفكار الإبداعية مع تعريفها وذكر مثال لها .
- يطلب المشرف من المشاركين محاولة استخراج أفكار إبداعية من خلال الطريقة السابقة.
- يقوم المشرف بعرض الطريقة الخامسة لتوليد الأفكار الإبداعية مع تعريفها وذكر مثال لها .
- يطلب المشرف من المشاركين محاولة استخراج أفكار إبداعية من خلال الطريقة السابقة.
- يقوم المشرف بعرض الطريقة السادسة لتوليد الأفكار الإبداعية مع تعريفها وذكر مثال لها .
- يطلب المشرف من المشاركين محاولة استخراج أفكار إبداعية من خلال الطريقة السابقة.
- يقوم المشرف بعرض الطريقة السابعة لتوليد الأفكار الإبداعية مع تعريفها وذكر مثال لها .
- يطلب المشرف من المشاركين محاولة استخراج أفكار إبداعية من خلال الطريقة السابقة.
- يعرض المشرف مقطع (أين ومتى تأتي الأفكار الإبداعية) .
- يقوم المشرف بطرح التساؤلات التالية على المشاركين :

١. أين تأتيك الأفكار الإبداعية في العادة ؟

٢. متى تأتيك الأفكار الإبداعية ؟

- يطلب المشرف من المجموعات التجمع في مكان واحد .

- يطلب المشرف من كل مجموعة القيام بعملية عصف ذهني لاستخراج إفكار إبداعية للبيئات التالية :
  - « المنزل .
  - « المسجد .
  - « المدرسة .
- يقوم مندوب من كل مجموعة بعرض أبرز الأفكار التي خرجت بها المجموعة .
- يتحاور المشرف مع المشاركين حول أفضل فكرة إبداعية يستحسنها المشاركون ، وكيفية تطبيقها فعلاً على أرض الواقع .

دور المشرف والمشاركين:

المرحلة	دور المشرف	الزمن	دور المشاركين	الزمن
قبل التنفيذ	التحضير المسبق للورشة			
	الرجوع للمصادر الإثرائية			
	تجهيز أدوات ومتطلبات الورشة			
أثناء التنفيذ	شرح فكرة الورشة			
	عرض الطريقة الأولى وشرحها وذكر مثال لها	١٥ د	استخراج أفكار إبداعية من الطريقة الأولى	
	عرض الطريقة الثانية وشرحها وذكر مثال لها	١٥ د	استخراج أفكار إبداعية من الطريقة الثانية	
	عرض الطريقة الثالثة وشرحها وذكر مثال لها	١٥ د	استخراج أفكار إبداعية من الطريقة الثالثة	
	عرض الطريقة الرابعة وشرحها وذكر مثال لها	١٥ د	استخراج أفكار إبداعية من الطريقة الرابعة	
	عرض الطريقة الخامسة وشرحها وذكر مثال لها	١٥ د	استخراج أفكار إبداعية من الطريقة الخامسة	

المرحلة	دور المشرف	الزمن	دور المشاركين	الزمن
أثناء التنفيذ	عرض الطريقة السادسة وشرحها وذكر مثال لها	١٥ د	استخراج أفكار إبداعية من الطريقة السادسة	
	عرض الطريقة السابعة وشرحها وذكر مثال لها	١٥ د	استخراج أفكار إبداعية من الطريقة السابعة	
	عرض مقطع (أين ومتى تأتي الأفكار الإبداعية	٥ د		
	طرح عدد من التساؤلات على المشاركين	١٠ د	الإجابة على التساؤلات المطروحة من المشرف	
	الطلب من المجموعات التجمع في مكان واحد			
	توجيه المجموعات للقيام بعملية عصف ذهني لأفكار إبداعية لبيئات مختلفة	٢٠ د	القيام بعملية العصف الذهني مع أفراد المجموعة	
	توجيه المجموعات لعرض أبرز أفكارها الإبداعية	٣٠ د	يقوم مندوب من كل مجموعة بعرض أبرز الأفكار	
	التحاور مع المشاركين حول أفضل فكرة إبداعية وكيفية تطبيقها على أرض الواقع	١٠ د	التحاور مع المشرف حول أفضل فكرة إبداعية وكيفية تطبيقها على أرض الواقع	
بعد التنفيذ	إحالة المشاركين للمصادر الاثرائية			
	زيادة رصيد حساب المشاركين المتميزين في البرنامج			

الطريقة	التعريف	المثال
التفكير بالمقلوب	التفكير بأي شيئ بعكس طبيعته	الشاي المثلج
الدمج	الدمج بين أمرين أو كلمتين مختلفتين	هاتف + كاميرا
التصغير	تصغير الأشياء إلى أدنى حد ممكن	الهواتف المتنقلة
التفكير بالأحلام	التفكير عن طريق التخيل والتصور	ماذا أفعل بمليون ريال
التفكير بالتنقل	تحويل فكرة تبدو خاطئة إلى فكرة مقبولة	
النظر بعيون الآخرين	النظر بمنظار من له علاقة بالموضوع	النظر بمنظار الطفل
ماذا لو	طرح أسئلة تبدأ " ماذا لو "	ماذا لو حضر الطبيب للمريض ؟

أفكـــاري

حفز نفسك

|ورشة تدريبية|

الهدف العام:

المهارات الحياتية وتطبيقها عملياً .

الأهداف التفصيلية:

- أن يستنبط المشاركون المهارات التي تدور حولها المقاطع المعروضة .
- أن يتحاور المشاركون حول سبل اكتساب تلك المهارات .
- أن يسلك المشاركون الطريق نحو اكتساب هذه المهارات .
- أن يطبق المشاركون هذه المهارات في حياتهم الشخصية.

ساعتان

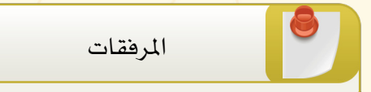
مقر النادي

مشرف البرنامج

متطلبات التنفيذ

- كمبيوتر
- بروجكتر
- جهاز صوت
- مذكرات
- أقلام

مصادر إثرائية


المرفقات

- خمسة مقاطع فيديو

الفكرة:

ورشة تدريبية يشاهد فيها المشاركون سلسلة من الأفلام والمقاطع القصيرة الهادفة التي تدور حول المهارات التالية :

- التطوع .
- التعامل مع الآخرين .
- العمل الجماعي .
- الحوار والإقناع .
- حل المشكلات .

ويتحاورون حول أفضل السبل للاستفادة من هذه المهارات في الحياة الشخصية للمشارك .

سيناريو التنفيذ:

- يقوم المشرف بشرح فكرة الورشة للمشاركين .
- يقوم المشرف بعرض المقطع الأول (روح) .
- يقوم المشرف بطرح التساؤلات التالية على المشاركين :
  - « ما المهارة التي يدور حولها المقطع المعروض ؟
  - « ما الفوائد المستنبطة من المقطع المشاهد ؟
  - « كيف يمكن الاستفادة من المقطع المشاهد في حياتنا الشخصية ؟
- يعرض المشرف تعليقاً يسيراً حول انطباعاته عن المقطع المعروض .
- يقوم المشرف بعرض المقطع الثاني (الأرنب والسلحفاة) .

- يقوم المشرف بطرح التساؤلات التالية على المشاركين :
  - « ما المهارة التي يدور حولها المقطع المعروض ؟
  - « ما الفوائد المستنبطة من المقطع المشاهد ؟
  - « كيف يمكن الاستفادة من المقطع المشاهد في حياتنا الشخصية ؟
- يعرض المشرف تعليقاً يسيراً حول انطباعاته عن المقطع المعروض .
- يقوم المشرف بعرض المقطع الثالث (التطوع) .
- يقوم المشرف بطرح التساؤلات التالية على المشاركين :
  - « ما المهارة التي يدور حولها المقطع المعروض ؟
  - « ما الفوائد المستنبطة من المقطع المشاهد ؟
  - « كيف يمكن الاستفادة من المقطع المشاهد في حياتنا الشخصية ؟
- يعرض المشرف تعليقاً يسيراً حول انطباعاته عن المقطع المعروض .
- يقوم المشرف بعرض المقطع الرابع (د. ذاكر نايك) .
- يقوم المشرف بطرح التساؤلات التالية على المشاركين :
  - « ما المهارة التي يدور حولها المقطع المعروض ؟
  - « ما الفوائد المستنبطة من المقطع المشاهد ؟
  - « كيف يمكن الاستفادة من المقطع المشاهد في حياتنا الشخصية ؟
- يعرض المشرف تعليقاً يسيراً حول انطباعاته عن المقطع المعروض .
- يقوم المشرف بعرض المقطع الخامس (كيف نحل المشكلة ؟) .
- يقوم المشرف بطرح التساؤلات التالية على المشاركين :
  - « ما المهارة التي يدور حولها المقطع المعروض ؟
  - « ما الفوائد المستنبطة من المقطع المشاهد ؟
  - « كيف يمكن الاستفادة من المقطع المشاهد في حياتنا الشخصية ؟
- يعرض المشرف تعليقاً يسيراً حول

دور المشرف والمشاركين:

المرحلة	دور المشرف	الزمن	دور المشاركين	الزمن
قبل التنفيذ	التحضير المسبق للورشة			
	تجهيز أدوات ومتطلبات الورشة			
أثناء التنفيذ	شرح فكرة الورشة			
	عرض المقطع الأول			
	طرح عدد من التساؤلات على المشاركين			
	التعليق على المقطع الأول			
	عرض المقطع الثاني			
	طرح عدد من التساؤلات على المشاركين			
	التعليق على المقطع الثاني			
	عرض المقطع الثالث			
	طرح عدد من التساؤلات على المشاركين			
	التعليق على المقطع الثالث			
	طرح عدد من التساؤلات على المشاركين			
	التعليق على المقطع الرابع			
	عرض المقطع الخامس			
	طرح عدد من التساؤلات على المشاركين			
	التعليق على المقطع الخامس			

سلة القرارات

ورشة تدريبية |

ساعتان

مقر النادي

مشرف البرنامج

متطلبات التنفيذ

- سبورة
- جهاز صوت
- مذكرات
- أقلام

مصادر إثرائية

- حل المشكلات خطوط خطوة – مكتبة العبيكان

المرفقات

- الأسلوب العلمي لحل المشكلات
- نموذج العمل

الهدف العام:

أن يتدرب المشاركون على اتخاذ القرارات وحل المشكلات بطريقة منهجية عملية .

الأهداف التفصيلية:

- أن يتعرف المشاركون على منهجية حل المشكلات واتخاذ القرارات.
- أن يكتسب المشاركون القدرة على حل المشكلات بطرق إبداعية .
- أن يلم المشاركون بالمنهج العلمي لاتخاذ القرارات .
- أن يتمكن المشاركون من اتخاذ القرارات بثقة واقتدار .

الفكرة:

ورشة تدريبية يتعلم فيها المشاركون أساليب حل المشكلات التي يتعرضون لها في الحياة الشخصية ، من خلال التطبيق العملي للأسلوب العلمي لحل المشكلات واتخاذ القرارات على عدد من المواقف الحياتية التي تواجه طلاب المرحلة الثانوية .

سيناريو التنفيذ:

- يقوم المشرف بشرح فكرة الورشة للمشاركين .
- يشرح المشرف الأسلوب العلمي لحل المشكلات واتخاذ القرارات باستخدام السبورة(مرفق)
- يطلب المشرف من كل مجموعة التجمع في مكان واحد .
- يطلب المشرف من كل مجموعة كتابة ٣ مواقف حياتية لمشاكل تواجه طلاب المرحلة الثانوية وتتطلب اتخاذ قرارات بشأنها .
- يطلب المشرف من كل مجموعة كتابة المواقف التي خرجو بها على السبورة .
- يدعو المشرف المجموعات لاختيار موقف واحد فقط من القائمة ، بشرط عدم اختياره من مجموعة أخرى .
- يطلب المشرف من كل مجموعة دراسة الموقف وحل المشكلة واتخاذ القرار حسب نموذج العمل المرفق .
- تقوم كل مجموعة بعد انتهاء دراسة الموقف بعرض ما توصلت إليه من نتائج أمام بقية المجموعات .
- يتحاور المشرف مع المشاركين حول مخرجات كل مجموعة .
- يدعو المشرف المشاركين لكتابة أبرز الفوائد التي خرجو بها ، ونشرها على وسائل التواصل الاجتماعي .

دور المشرف والمشاركين:

المرحلة	دور المشرف	الزمن	دور المشاركين	الزمن
قبل التنفيذ	التحضير المسبق للورشة			
	تجهيز أدوات ومتطلبات الورشة			
أثناء التنفيذ	شرح فكرة الورشة	١٠ د		
	شرح الأسلوب العلمي لحل المشكلات	٢٠ د	الاستماع للشرح واستيعاب الفكرة	
	الطلب من المجموعات التجمع في مكان واحد			
	توجيه المجموعات لكتابة ٣ مواقف حياتية لمشاكل تواجههم	١٠ د	تحديد ٣ مواقف حياتية لمشاكل تواجه طلاب المرحلة الثانوية	
	دعوة المجموعات لكتابة المواقف على السبورة	١٠ د	كتابة المواقف الحياتية على السبورة	
	توجيه المجموعات لاختيار موقف واحد من القائمة	١٠ د	اختيار موقف واحد لكل مجموعة	
	توجيه المجموعات لدراسة الموقف وحل المشكلة واتخاذ القرار	٢٠ د	دراسة الموقف حسب نموذج العمل	
	توجيه المجموعات لعرض نتيجة الدراسة	٢٠ د	عرض ما توصلت إليه المجموعات من نتائج أمام كل المشاركين	
	التحاور مع المشاركين حول نتائج كل مجموعة		التحاور مع المشرف حول نتائج كل مجموعة	
بعد التنفيذ	دعوة المشاركين لكتابة أبرز الفوائد في وسائل التواصل الاجتماعي		كتابة أبرز الدروس المستفادة من الورشة	

اصنع حياتك

١. إدراك المشكلة

آلية تحليل وحل المشكلات تبدأ بناء على ظهور مظاهر خلل تستوجب الانتباه.

والمشكلة تعني وجود انحراف عما هو مخطط له . ومثلما تدرك الأم بوجود مشكلة لطفلها عند ظهور أعراض مرضية له مثل ارتفاع درجة الحرارة .كذلك يدرك الفرد أن بوادر مشكلة معينة ستلوح في الأفق فيبدأ بتحليلها والتعامل معها .

وأهمية الخطوة الأولى تكمن في أن عدم الاهتمام بالأعراض و بالتالي عدم إدراك المشكلة قد يؤدي إلى تداعيات خطيرة تتمثل في عدم قدرة الإدارة على التعامل مع المشكلات المحيطة .

٢. تعريف المشكلة

التعامل مع الأعراض لا يؤدي إلى الشفاء التام . لذا يجب أولاً التعرف على هوية المشكلة . أي سبب الأعراض .

والأسلوب العلمي لذلك هو تشخيص المشكلة بتتبع أسبابها و ظروف حدوثها و معدل تكرارها وصولاً إلى الأسباب الحقيقية التي أدت لظهور الأعراض . ومن هذا المنطلق يمكن تحديد المشكلة الحقيقية تحديداً دقيقاً .

على سبيل المثال تكرر تغيب تلميذ عن المدرسة أو الجامعة تعالج بشكل أفضل عند معرفة الأسباب التي تجعله لا يحب المدرسة . و مشكلة تبديد الطفل لمصروفه لا تحل بمضاعفة المصروف ولكن بدراسة أسباب هذا الإنفاق . و يجب في هذه المرحلة تحديد إطار زمني لحل المشكلة و البدء في تنفيذ الحلول .

٣. جمع المعلومات الضرورية

في هذه المرحلة يتم جمع جميع البيانات والمعلومات التي قد تساهم في تفهم جوانب المشكلة وأبعادها وفي نفس الوقت تساهم في حلها ، ولا تقتصر عملية جمع البيانات والمعلومات على مرحلة من المراحل بل تتم في جميع مراحل تحليل وحل المشكلات.

- ما هي العناصر الأساسية التي تتكون منها المشكلة ؟
- أين تحدث المشكلة ؟
- متى تحدث المشكلة ؟
- كيف تحدث المشكلة ؟
- لماذا تحدث المشكلة بهذه الكيفية وهذا التوقيت ؟
- لمن تحدث هذه المشكلة ؟
- لماذا تحدث المشكلة لهذا الشخص بالذات ؟

٤. تحليل المعلومات

يتم في هذه المرحلة تكامل المعلومات التي تم جمعها في الخطوة السابقة وذلك لوضعها في إطار متكامل يوضح الموقف بصورة شاملة .

وتحليل المشكلة يتطلب الإجابة على الأسئلة التالية :

- ما هي العناصر التي يمكن والتي لا يمكن التحكم فيها لحل المشكلة ؟
- من يمكنه المساعدة في حل تلك المشكلة ؟
- ما هي آراء واقتراحات الزملاء لحل تلك المشكلة ؟
- ما مدى تأثير وتداعيات تلك المشكلة ؟

٥. وضع البدائل الممكنة

تعرف هذه المرحلة بأنها المخزون الابتكاري لعملية حل المشكلات ، حيث أنها تختص بإفراز أكبر عدد للأفكار مما يؤدي إلى تعظيم احتمالات الوصول إلى الحل الأمثل.

ووضع البدائل يتطلب :

- حصر جميع البدائل التي نري أنها يمكن أن تحقق الهدف.
- الابتكار و الإبداع في طرح البدائل.
- تحليل مبدئي لإمكانية التنفيذ.
- استبعاد البدائل فقط التي يتم التأكد من عدم قابليتها للتنفيذ.
- التوصل إلى البدائل القابلة للتنفيذ.

٦. تقييم البدائل

وتهدف هذه المرحلة إلى اختيار البديل الأمثل ، ويتضمن ذلك :

- مراجعة الهدف من حل المشكلة.
- وضع معايير للتقييم.
- وضع أولويات و أوزان نسبية للمعايير.
- دراسة كل بديل وفقا للمعايير الموضوعة.
- التوصل إلى البديل الذي يحقق أفضل النتائج " البديل الأنسب "

٧. تطبيق البديل الأنسب

الطريق الوحيد لمعرفة درجة فعالية البديل والحك الوحيد له هو وضعه موضع التنفيذ الفعلي.

ويشمل التطبيق كل التعديلات الضرورية من إعادة التخطيط والتنظيم وكذلك كل الإجراءات والمتغيرات التنفيذية .

وللتطبيق الفعال يجب وجود خطة تنفيذية تفصيلية لتنفيذ دقائق العمل بفاعلية .

والخطة التنفيذية يجب أن تشمل ما يلي :

- تحديد مراحل التنفيذ والخطوات في كل مرحلة بالتوالي .
- تحديد توقيتات تنفيذ الخطوات والمراحل
- تحديد من سيقوم بتنفيذ كل خطوة من الخطوات .
- تحديد من سيراقب على التنفيذ .

٨. تقييم النتائج

تعتمد مرحلة التنفيذ على المعلومات المرتدة عن التنفيذ

وتمتد عملية التقييم لتشمل الجوانب التالية :

- درجة تحقيق الأهداف.
- التقييم الذاتي للأداء
- التداعيات الغير متوقعة لتنفيذ البدائل .

وبعد تجميع هذه العوامل يتم الوصول إلى رؤية شاملة لتقييم البديل وفي حالة وجود تقييم سلبي ، يتم الرجوع إلى الخطوة الأولى .

اصنـع حياتـك

طالب بالثانوية العامة وحاصل على مجموع ٩٥٪ شرعي و لا يستطيع تحديد الكلية التي يتقدم لها .

فكيف يمكن أن يساعده إتباع الأسلوب العلمي في اختيار الكلية الملائمة؟

١. إدراك المشكلة

الموضوع هنا هو الرغبة في اتباع الأسلوب العلمي لاتخاذ القرار لتحديد أي كلية يتم الالتحاق بها.

٢. تعريف المشكلة

تحديد الكلية التي يتم الالتحاق بها في العام الدراسي القادم ، و الزمن المحدد لاتخاذ القرار هو ١٥ يوماً وذلك لفتح باب القبول في الكليات .

٣. جمع المعلومات الضرورية

مثل :

- ما هي شروط القبول بالجامعات؟
- ما هي الكليات التي تقبل مجموع ٩٥٪ شرعي في النطاق الجغرافي للسكن؟
- ما هي طبيعة الدراسة في الكلية ؟
- ما هي فرص العمل بعد التخرج؟
- إلى غير ذلك .

٤. تحليل المعلومات

يتم في هذه المرحلة تكامل المعلومات التي تم جمعها في الخطوة السابقة وذلك لوضعها في إطار متكامل يوضح الموقف بصورة شاملة.

ويمكن أن يكون ذلك في تجميع وتصنيف شروط القبول في الكليات ، أو في صورة قوائم أو جداول تبين أسماء الكليات المتاحة، أو في تحديد المزايا و العيوب لكل الخيارات المتاحة.

٥. وضع البدائل الممكنة

إفراز أكبر عدد ممكن من الأفكار التي تؤدي إلى تعظيم احتمالات الوصول إلى الحل الأمثل .

مثل :

- حصر جميع الكليات التي تحقق الأهداف الشخصية .
- تحليل مبدئي لإمكانية تحمل ظروف الدراسة .
- استبعاد الكليات التي يتم التأكد من عدم تحمل ظروفها .
- التوصل إلى الكليات التي يتم المفاضلة بينها.

٦. تقييم البدائل

تهدف هذه المرحلة إلى اختيار البديل الأمثل.

وذلك من خلال التالي :

- وضع معايير للتقييم.
- وضع أولويات و أوزان نسبية للمعايير.
- دراسة كل بديل وفقاً للمعايير الموضوعة.
- التوصل إلى البديل الذي يحقق أفضل النتائج " البديل الأنسب"
- تحديد الكليات المقترحة حسب الأولوية.

معايير التقييم:-

مثال :

- فرص العمل المتاحة بعد التخرج
- سهولة المقررات
- نسب النجاح العامة في البكالوريوس
- وجود أصدقاء نفس الكلية
- المواصلات
- إلى غير ذلك

ويتم وضع أولويات و أوزان نسبية للمعايير

مثل :

- فرص العمل المتاحة بعد التخرج ١٠
- سهولة المقررات ٩
- نسب النجاح العامة في البكالوريوس ٨
- وجود أصدقاء نفس الكلية ٧
- المواصلات ٦

٧. تطبيق البديل الأنسب

وهنا يتم تطبيق البديل الأنسب لمعرفة درجة ملائمته .

٨. تقييم النتائج

وهنا يتم تقييم مرحلة التنفيذ للوصول لرؤية شاملة لتقييم البديل .

وفي حال وجود تقييم إيجابي فيتم الاستمرار

وفي حالة وجود تقييم سلبي ، يتم الرجوع إلى الخطوة الأولى .

المشكلة :		
١	تعريف المشكلة	
٢	جمع المعلومات	
٣	تحليل المعلومات	
٤	وضع البدائل	
٥	تقييم البدائل	
القرار :		

أفكـــاري

مهمة طارئة

| مهمة أدائية |

٣ ساعات

مقر النادي

المشاركون

متطلبات التنفيذ

- أوراق **A4** فارغة
- أقلام

المرفقات

- سيناريو المهمة

الهدف العام:

أن يكتشف المشاركون مهاراتهم الشخصية في الواقع العملي .

الأهداف التفصيلية:

- أن يتعرف المشاركون على منهجية حل المشكلات واتخاذ القرارات.
- أن يجرب المشاركون تفعيل المهارات الشخصية لديهم .
- أن يتعاون المشاركون في تنفيذ المهمة الموكلة إليهم .
- أن يفكر المشاركون بالوسائل المثلى لتنفيذ المهمة .
- أن يحل المشاركون المشاكل التي تطرأ عليهم في المهمة

الفكرة:

مهمة أدائية يطلب فيها من المجموعات التخطيط لتنفيذ مخيم بري عاجل لأعضاء مسار (اصنع حياتك) في أحد المنتزهات الجميلة للاستفادة من الأجواء الجميلة الماطرة التي تعم المنطقة .

سيناريو التنفيذ:

- يقوم المشرف بشرح فكرة المهمة للمشاركين .
- يطلب المشرف من المجموعات التجمع في مكان واحد .
- يوزع المشرف سيناريو المهمة على المجموعات .
- تقوم كل مجموعة بقراءة سيناريو المهمة وتنفيذ المطلوب منها .
- تقوم كل مجموعة بعد انتهاء تنفيذ المهمة بعرض الخطة التفصيلية للرحلة .
- يتحاور المشرف مع كل مجموعة حول تفاصيل خطة المخيم ومدى تكاملها وتجانسها .
- يطلب المشرف من المشاركين التصويت بشكل فردي حول أفضل خطة للرحلة .
- يقوم المشرف بطرح التساؤلات التالية على المشاركين :
  - « ما المهارات التي تم تفعليها خلال هذه المهمة ؟
  - « هل قام جميع المشاكين بالتعاون مع بعضهم البعض أثناء المهمة ؟
  - « ما المشاكل التي واجهت المجموعات أثناء التخطيط للمهمة ؟
  - « كيف تم حل المشاكل التي واجهتها المجموعات ؟
  - « كيف تم اتخاذ القرار داخل المجموعة ؟
- يتحاور المشرف مع المشاركين حول أبرز الفوائد المستفادة من هذه المهمة .

دور المشرف والمشاركين:

المرحلة	دور المشرف	الزمن	دور المشاركين	الزمن
قبل التنفيذ	التحضير المسبق للمهمة			
	تجهيز أدوات ومتطلبات المهمة			
أثناء التنفيذ	شرح فكرة المهمة	١٠ د		
	الطلب من المجموعات التجمع في مكان واحد			
	توزيع سيناريو المهمة	٣٠ د	قراءة السيناريو وتنفيذ المطلوب	
	توجيه المجموعات لعرض مخرجاتها	٣٠ د	عرض الخطة التفصيلية من كل مجموعة	
	التحاور مع المجموعات حول تفاصيل خطة المخيم	٢٠ د		
	توجيه المجموعات للتصويت على أفضل خطة للمخيم	١٠ د	التصويت بشكل فردي على أفضل خطة للمخيم	
	طرح عدد من التساؤلات على المشاركين	٢٠ د	الإجابة على التساؤلات المطروحة من المشرف	
بعد التنفيذ	التحاور في مجموعة الواتس أب حول أبرز الفوائد المستفادة من المهمة		التحاور في مجموعة الواتس أب حول أبرز الفوائد المستفادة من المهمة	
	زيادة رصيد حساب المجموعة الفائزة			

سيناريو التنفيذ:

يعتزم أعضاء مسار (اصنع حياتك) تنفيذ مخيم بري بشكل عاجل للاستفادة من الأجواء الجميلة الماطرة التي تعم المنطقة ، وقد تم تكليفكم بالتخطيط والترتيب للمخيم بشكل كامل حسب البيانات التالية :

الموقع	لا يوجد مكان محدد
المدة	٣ أيام
عدد المشاركين	٢٠ طالب
الميزانية	غير محددة
المواصلات	غير محددة
المتطلبات الرئيسية	خيام – مطبخ - ماء – ملعب قدم – ملعب طائرة
البرامج	ثقافي + اجتماعي + رياضي

والمطلوب من المجموعة تحديد خطة وبرنامج الرحلة بشكل كامل حسب التالي :

١. تحديد موقع وزمن المخيم .
٢. تحديد متطلبات المخيم .
٣. تحديد البرامج الثقافية والاجتماعية والرياضية .
٤. توزيع المهام على أعضاء المجموعة .
٥. وضع الجدول الزمني للرحلة .
٦. تحديد زمن وموقع الانطلاق .
٧. تحديد وسائل المواصلات للمخيم .
٨. تحديد ميزانية الرحلة .
٩. تحديد قيمة اشتراك الطالب .
١٠. تصميم إعلان تشويقي لأعضاء المسار .

مشاهد حياتية

| مهمة أدائية |

الهدف العام:

أن يدرك المشاركون الآثار الإيجابية لتعلم المهارات الحياتية .

الأهداف التفصيلية:

- أن يعي المشاركون قيمة وأثر العمل الجماعي .
- أن يجيد المشاركون حل المشاكل التي تواجههم في الحياة .
- أن يعرض المشاركون الأساليب المتميزة في التعامل مع الآخرين .
- أن يكتشف المشاركون وسائل اتخاذ القرارات الصحيحة .

الفكرة:

مهمة أدائية يطلب فيها من المجموعات تنفيذ مسرحية ميدانية بشكل مبتكر تتناول أحد المهارات التالية :

- مهارة العمل الجماعي .
- مهارة حل المشكلات .
- مهارة التعامل مع الآخرين .
- مهارة اتخاذ القرارات .

ويشترط على كل مجموعة أن يشارك في المسرحية كافة أعضاءها .

- أجهزة صوتية
- منصة مسرح
- كاميرا فيديو

سيناريو التنفيذ:

- يقوم المشرف بشرح فكرة المهمة للمشاركين قبل شهر من التنفيذ .
- يحدد المشرف لكل مجموعة مهارة واحدة تتناولها المسرحية .
- يختار المشرف فريق مكون من ٣ أشخاص لتقييم المسرحيات .
- يقوم فريق التقييم بتحديد معايير تقييم المسرحيات .
- يقوم المشرف بإرسال معايير التقييم على مجموعة الواتس أب .
- يطلب المشرف من المجموعات التحضير للمسرحيات خلال الفترة المحددة .
- يقترح دعوة الأهالي وأولياء الأمور للمشاركة في البرنامج .
- تقوم كل مجموعة بعرض مسرحيتها على الجمهور خلال الوقت المحدد لها .
- يقوم فريق التقييم بعرض نتائج التقييم بعد انتهاء المسرحيات .
- يتم تكريم المجموعة الفائزة بأفضل عرض مسرحي .

دور المشرف والمشاركين:

المرحلة	دور المشرف	الزمن	دور المشاركين	الزمن
قبل التنفيذ	شرح فكرة المهمة قبل شهر من الموعد			
	توزيع المهارات على المجموعات			
	تعيين فريق للتقييم			
	تحديد معايير التقييم			
	إرسال معايير التقييم على الواتس أب			
	دعوة الأهالي وأولياء الأمور للمشاركة			
	تكليف فريق عمل بتصوير المسرحيات			
	تجهيز أدوات ومتطلبات المهمة			
أثناء التنفيذ	شرح فكرة المهمة			
	توجيه المجموعة الأولى لتقديم المسرحية			
	توجيه المجموعة الثانية لتقديم المسرحية		قراءة السيناريو وتنفيذ المطلوب	
	توجيه المجموعة الثالثة لتقديم المسرحية		عرض الخطة التفصيلية من كل مجموعة	
	التحاور مع المجموعات حول تفاصيل خطة المخيم			
	توجيه المجموعات للتصويت على أفضل خطة للمخيم		التصويت بشكل فردي على أفضل خطة للمخيم	
	طرح عدد من التساؤلات على المشاركين		الاجابة على التساؤلات المطروحة من المشرف	
بعد التنفيذ	التحاور في مجموعة الواتس أب حول أبرز الفوائد المستفادة من المهمة		التحاور في مجموعة الواتس أب حول أبرز الفوائد المستفادة من المهمة	
	زيادة رصيد حساب المجموعة الفائزة			

أفكاري

اخدم وطنك

| مهمة أدائية |

٣ ساعات

خارج النادي

المشاركون

متطلبات التنفيذ

- كاميرا (فيديو + فوتوغرافي)
- تغطية إعلامية

الهدف العام:

أن يمارس المشاركون العمل المجتمعي ويسعون لتطوير مهاراتهم بشكل عملي في ذلك .

الأهداف التفصيلية:

- أن يقدر المشاركون قيمة العمل التطوعي .
- أن يتطوع المشاركون في أحد المجالات التي تنمي مهاراتهم الشخصية .
- أن يكتسب المشاركون مهارات عملية جديدة لهم .
- أن ينمي المشاركون روح المسؤولية لديهم .

الفكرة:

- مهمة أدائية يقوم فيها المشاركون بخدمة وطنهم ومجتمعهم عبر تخصيص عدد من الساعات للعمل التطوعي مع أحد المؤسسات الخيرية أو الاجتماعية داخل الحي .

سيناريو التنفيذ:

- ينسق المشرف مع عدد من الجهات الخيرية والاجتماعية داخل الحي لاستقبال المشاركين في المهمة.
- يحدد المشرف مع الجهات المختارة عدداً من البرامج والمهام التطوعية الملائمة للمستهدفين .
- يقوم المشرف بشرح فكرة المهمة للمشاركين قبل شهر من موعد البرنامج .
- يطرح المشرف بيانات المؤسسات الخيرية والاجتماعية في الحي للراغبين في التواصل معهم.
- يطلب المشرف من المشاركين تحديد الجهات التي يرغبون بالتطوع لديها ، والقيام بعملية التنسيق بشكل شخصي للقادرين على ذلك .
- يتولى المشرف عملية التنسيق للمشاركين الغير قادرين على التنسيق بأنفسهم .
- يقوم المشاركون في موعد البرنامج بالتوجه للجهات التي تم اختيارها لأداء المهمة التطوعية .
- يقوم المشرف بزيارات ميدانية أثناء تنفيذ المهمة ، لمتابعة تنفيذ المهمة وتحفيز وتشجيع المشاركين ، وتوثيق المهمة .

دور المشرف والمشاركين:

المرحلة	دور المشرف	الزمن	دور المشاركين	الزمن
قبل التنفيذ	التنسيق مع عدد من الجهات الخيرية والاجتماعية للشراكة في البرنامج			
	تحديد البرامج والمهام التطوعية الملائمة للمستهدفين مع الجهات المشاركة			
	الترتيب مع الجهات المشاركة لاستقبال المشاركين ، وعرض الخيارات المتاحة لهم			
	شرح فكرة المهمة قبل شهر من التنفيذ			
	طرح بيانات المؤسسات الخيرية والاجتماعية للمشاركين			
	توجيه المشاركين للتنسيق مع الجهات المشاركة		التنسيق الشخصي مع الجهات المشاركة ، واختيار المهمة التطوعية المرغوبة	
	التنسيق للمشاركين الغير قادرين على التنسيق الشخصي		التنسيق مع المشرف حال عدم القدرة على التنسيق الشخصي	
	التنسيق مع بعض الجهات الإعلامية لتغطية البرنامج			
أثناء التنفيذ	القيام بجولات ميدانية لمتابعة تنفيذ المهام		التوجه للجهات المتفق معها لأداء المهمة	
	تحفيز وتشجيع المشاركين في البرنامج		تنفيذ المهمة التطوعية	
	توثيق البرنامج إعلامياً			
بعد التنفيذ	تقييم إنجازات المشاركين ، وزيادة رصيد حساباتهم		التحاور في مجموعة الواتس أب حول أبرز الفوائد المستفادة من المهمة	
	إثارة حوار في مجموعة الواتس أب حول انطباعات المشاركين في المهمة		المشاركة في مجموعة الواتس أب حول الانطباعات من المهمة	
	إبراز البرنامج إعلامياً من خلال الصحف والشبكات الاجتماعية			

أفكاري

اخدم وطنك

| مهمة أدائية |

٣ ساعات

مقر النادي

المشاركون

متطلبات التنفيذ

- كمبيوتر
- بروجكتر
- جهاز صوت
- منصة
- كاميرا (فيديو + فوتوغرافي)
- تغطية إعلامية

مصادر إثرائية

- مؤتمرات تيدكس

المرفقات

- مقاطع فيديو من مؤتمرات تيدكس .

الهدف العام:

أن يتشجع المشاركون على طرح التجارب الإبداعية في تعلم أو تعليم المهارات للآخرين .

الأهداف التفصيلية:

- أن يبادر المشاركون لعرض تجاربهم في تعلم المهارات .
- أن يبتكر المشاركون طرقاً جديدة في تعليم المهارات للآخرين .
- أن يستلهم المشاركون تجارب الآخرين في تعلم المهارات .
- أن يطور المشاركون مهاراتهم في العرض والإلقاء .

الفكرة:

مؤتمر شبابي يعرض فيه المشاركون بأساليب إبداعية تجاربهم الشخصية أو تجارب الآخرين في تعلم وتعليم المهارات للغير .

سيناريو التنفيذ:

- يقوم المشرف بشرح فكرة المؤتمر للمشاركين قبل شهر من الموعد.
- يدعو المشرف المشاركين لانتخاب لجنة لتنظيم المؤتمر.
- يجتمع المشرف مع اللجنة المنظمة، ويشرح لهم سيناريو التنفيذ.
- ترسل اللجنة المنظمة عبر مجموعة (الواتس أب) عدداً من تجارب المشاركين في مؤتمرات تيدكس المحلية والعالمية (مرفق مجموعة من التجارب) بهدف أن يستوعب المشاركون فكرة المؤتمر بشكل أفضل.
- تدعو اللجنة المنظمة الراغبين بالمشاركة بالتسجيل لديها خلال مدة معينة.
- يقوم الراغبون بالمشاركة بتسجيل أسماءهم لدى اللجنة المنظمة مع تحديد عنوان المشاركة، والزمن المخصص لها.
- تعلن اللجنة المنظمة أسماء المشاركين في المؤتمر، والوقت المخصص لكل تجربة.
- يحث المشرف المشاركين في المؤتمر على الإبداع في العرض والإلقاء، وباستخدام كافة الأدوات والوسائل الإبداعية.
- تقوم اللجنة المنظمة بتجهيز الأدوات الخاصة بالمؤتمر.
- تعين اللجنة المنظمة مقدم خاص بالمؤتمر.
- يقوم المشاركون بتجهيز تجاربهم خلال الفترة المتاحة لهم.
- تقوم اللجنة المنظمة بطباعة جدول المؤتمر وتوزيعه على المشاركين قبل موعده.
- يقوم مقدم المؤتمر بتقديم فقرات المشاركين بأسلوب متميز.
- يقوم المشاركون بعرض تجاربهم تباعاً خلال الوقت المخصص لهم.

دور المشرف والمشاركين:

المرحلة	دور المشرف	الزمن	دور المشاركين	الزمن
قبل التنفيذ	شرح فكرة المؤتمر للمشاركين			
	الدعوة لانتخاب لجنة منظمة للمؤتمر		انتخاب اللجنة المنظمة للمؤتمر	
	الاجتماع مع اللجنة المنظمة وشرح سيناريو التنفيذ			
	إرسال عدد من مقاطع تيدكس للجنة المنظمة، لتقوم بإرسالها للمشاركين		مشاهدة عدد من تجارب تيدكس	
	متابعة عمل اللجنة المنظمة		التسجيل في المؤتمر للراغبين في المشاركة	
	حث المشاركين على الإبداع في العرض والإلقاء		تجهيز التجارب	
أثناء التنفيذ	متابعة المؤتمر بدون التدخل في التنظيم	١٦٠ د	عرض التجارب من قبل المشاركين	
	الحرص على توثيق البرنامج إعلامياً			
	تقييم التجارب، ومنح المشاركين عدداً من النقاط حسب تميزهم	٢٠ د		
بعد التنفيذ	تقييم عمل اللجنة المنظمة، ومنحهم مجموعة من النقاط مقابل عملهم			
	إبراز البرنامج إعلامياً من خلال الصحف والشبكات الاجتماعية			

أفكاري

كيف تكتسب المهارة ؟

| مؤتمر |

ساعتان

مقر النادي

المشاركون

متطلبات التنفيذ

- كمبيوتر
- بروجكتر
- سبورة
- جهاز صوت

الهدف العام:

أن يتدرب المشاركون على المهارات الحياتية من خلال تعليمها للآخرين .

الأهداف التفصيلية:

أن يتقن المشاركون عدداً من المهارات الحياتية .

- أن يطور المشاركون مهاراتهم في التعليم والتدريب .
- أن يبدي المشاركون اهتماماً نحو تطوير المهارات الحياتية .
- أن يشعر المشاركون بقيمة العطاء في التعليم

الفكرة:

مؤتمر شبابي يقوم فيها المشاركون بتعليم بعضهم تفاصيل بعض المهارات التي يستهدفها المسار . وهي :

- مهارة العمل الجماعي .
- مهارة التفكير .
- مهارة حل المشكلات .
- مهارة الاتصال والتواصل .
- مهارة التعامل مع الآخرين .
- مهارة اتخاذ القرارات .
- مهارة الحوار والإقناع .
- مهارة التطوع .

سيناريو التنفيذ:

- يقوم المشرف بشرح فكرة للمشاركين قبل شهر من الموعد
- يرسل المشرف المهارات المحددة للمشاركين على وسائل التواصل الاجتماعي .
- يطلب المشرف من كل مشارك اختيار جزئية من أحد المهارات وإبلاغه بها حتى يتم اعتمادها .
- يحرص المشرف على عدم كثرة تكرار المهارات بين المشاركين .
- يقوم كل مشارك في وقت البرنامج بتعليم بقية المشاركين سبل اكتساب المهارة التي اختارها خلال الوقت المحدد له .
- يتحاور المشرف مع المشاركين حول الدروس المستفادة من هذا المؤتمر .

دور المشرف والمشاركين:

المرحلة	دور المشرف	الزمن	دور المشاركين	الزمن
قبل التنفيذ	شرح فكرة المؤتمر للمشاركين			
أثناء التنفيذ	إرسال المهارات المحددة للمشاركين		التحضير المسبق للبرنامج	
	متابعة المشاركين في اختيار أحد المهارات			
	إدارة المؤتمر			
	توجيه المشاركين لطرح مشاركاتهم		طرح المشاركات	
بعد التنفيذ	زيادة رصيد حساب جميع المشاركين			
	الحوار مع المشاركين حول أفضل الدروس المستفادة		التحاور حول أفضل الدروس المستفادة	

أفكاري

كاميرا المهارة

| حوار |

ساعتان

مقر النادي (الديوانية)

المشاركون

متطلبات التنفيذ

- كمبيوتر
- بروجكتر
- جهاز صوت

الهدف العام:

أن يعمق المشاركون فهمهم للمهارات ويبنون اتجاهات إيجابية نحوها.

الأهداف التفصيلية:

- أن يوثق المشاركون الصور ذات الدلالات المهارية .
- أن يتمكن المشاركون من ربط الأحداث بالمهارات .
- أن ينتبه المشاركون لأثر المهارات في حياة الآخرين .
- أن يبدي المشاركون مرئياتهم الشخصية بكل ثقة واقتدار

الفكرة:

حوار شبابي يعرض فيه كل مشارك صورة أو أكثر قام بالتقاطها عبر كاميرا الجوال بشرط أن تكون للصورة علاقة بأحد المهارات الحياتية .

ثم يتحاور مع بقية المشاركين حول دلائل تلك الصور ومدى ارتباطها بالمهارات ، ويستمع لتعليقاتهم وآرائهم ، ثم يعرض وجهة نظره حول الصور الملتقطة .

سيناريو التنفيذ:

- يقوم المشرف بشرح فكرة البرنامج للمشاركين قبل الموعد بأسبوعين على الأقل .
- يطلب المشرف من المشاركين التقاط صورة او أكثر بشرط أن يكون لها علاقة بأحد المهارات .
- يخصص المشرف لكل مشارك ٥ دقائق لعرض الصور التي لديه والتحاور والنقاش مع بقية المشاركين .
- يقوم المشرف أو من يوكله بجمع الصور من المشاركين وينسخها لجهاز الكمبيوتر الخاص بالعرض .
- يعرض كل مشارك الصور التي التقطها على شاشة العرض ، ثم يتساءل معهم حول التالي :
  - على ماذا تدل الصورة المعروضة ؟
  - هل للصورة علاقة بأحد المهارات الحياتية ؟
  - ما مدى ارتباط الصورة بالمهارة المحددة ؟
  - ما تعليق المشاركين على الصورة ؟
  - ثم يقوم المشارك بعرض وجهة نظره الشخصية حول الصورة .
- يثير المشرف بعض التساؤلات حول بعض الصور لتنبيه المشاركين على أمر ما مرتبط بالمهارة ، أو لإثارة حوار ونقاش بين المشاركين .
- يدعو المشرف المشاركين للتصويت على أفضل ٥ صور عرضت أثناء البرنامج .
- يتم زيادة رصيد جميع المشاركين ، وزيادة مضاعفة لأصحاب الصور الفائزة .

دور المشرف والمشاركين:

المرحلة	دور المشرف	الزمن	دور المشاركين	الزمن
قبل التنفيذ	شرح فكرة الحوار للمشاركين			
	توجيه المشاركين للتحضير للبرنامج		التحضير المسبق للبرنامج	
	جمع الصور ونسخها لجهاز الكمبيوتر			
أثناء التنفيذ	توجيه المشاركين لعرض مشاركاتهم	١١٠ د	عرض المشاركات والتحاور فيما بينهم	
	إثارة بعض التساؤلات بين الحين والآخر	١٠ د		
	دعوة المشاركين للتصويت على أفضل ٥ صور		التصويت على أفضل ٥ صور	
بعد التنفيذ	زيادة رصيد حساب المشاركين			
	ز يادة مضاعفة لرصيد حساب الفائزين			

أفكـــاري

مرن مخك

| لعبة |

ساعتان

مقر النادي

المشرف

متطلبات التنفيذ

- كمبيوتر
- بروجكتر
- جهاز صوت
- سبورة
- مذكرات
- أقلام

مصادر إثرائية

- مرن عضلات مخك – د . طارق السويدان
- مبدعون عبر التاريخ – د . علي الحمادي

المرفقات

- مجموعة من التمارين المقدمة

الهدف العام:

أن ينمي المشاركون قدراتهم العقلية ومهاراتهم الإبداعية.

الأهداف التفصيلية:

- أن يبذل المشاركون أقصى مهاراتهم وقدراتهم العقلية .
- أن ينتبه المشاركون لقدراتهم ومهاراتهم الكامنة .
- أن يستمتع المشاركون بمهارة التفكير الإبداعي .
- أن يفعل المشاركون مهارات العمل الجماعي فيما بينهم .

الفكرة:

لعبة ترفيهية يسعى فيها المشاركون لحل عدد من التمارين والألغاز التي تساعدهم على تنشيط قدراتهم العقلية في جو من المرح والفائدة

سيناريو التنفيذ:

- يقوم المشرف بشرح فكرة اللعبة للمشاركين .
- يطلب المشرف من المجموعات التجمع في مكان واحد .
- يعرض المشرف التمرين الأول على المشاركين .
- يمنح المشرف وقتاً كافياً للمجموعات لمحاولة حل التمرين .
- تقوم كل مجموعة بتسليم الحل مكتوباً إلى المشرف .
- يطلع المشرف على حل التمرين الأول ويعلن اسم المجموعة / المجموعات الفائزة .
- في حال عدم قدرة المجموعات على الإجابة على التمرين الأول بشكل صحيح . فيقوم المشرف بعرض الإجابة الصحيحة على المشاركين .
- يقوم المشرف بعرض التمارين الأخرى بنفس الطريقة السابقة .
- يتم زيادة رصيد حساب المجموعات الفائزة حسب عدد الإجابات الصحيحة .

دور المشرف والمشاركين:

المرحلة	دور المشرف	الزمن	دور المشاركين	الزمن
قبل التنفيذ	التحضير المسبق للعبة			
	تجهيز أدوات ومتطلبات اللعبة			
أثناء التنفيذ	شرح فكرة اللعبة	٥ د		
	الطلب من المجموعات التجمع في مكان واحد			
	عرض التمرين الأول	١٠ د	محاولة حل التمرين الأول	
	الإطلاع على حل المجموعات	٥ د	تسليم الحل للمشرف	
	عرض الإجابة الصحيحة على التمرين	٥د		
	عرض التمرين الثاني	١٠ د	محاولة حل التمرين الثاني	
	الإطلاع على حل المجموعات	٥ د	تسليم الحل للمشرف	
	عرض الإجابة الصحيحة على التمرين	٥ د		
	عرض التمرين الثالث	١٠ د	محاولة حل التمرين الثالث	
	الإطلاع على حل المجموعات	٥ د	تسليم الحل للمشرف	
	عرض الإجابة الصحيحة على التمرين	٥ د		
	عرض التمرين الرابع	١٠ د	محاولة حل التمرين الرابع	
	الإطلاع على حل المجموعات	٥ د	تسليم الحل للمشرف	
	عرض الإجابة الصحيحة على التمرين	٥ د		
	عرض التمرين الخامس	١٠ د	محاولة حل التمرين الخامس	
	عرض الإجابة الصحيحة على التمرين	٥ د	تسليم الحل للمشرف	
	عرض التمرين السادس	١٠ د	محاولة حل التمرين السادس	
	الإطلاع على حل المجموعات	٥ د	تسليم الحل للمشرف	
	عرض الإجابة الصحيحة على التمرين	٥ د		
بعد التنفيذ	زيادة رصيد المجموعات الفائزة			

أفكاري

إنقاذ

| لعبة |

ساعتان

مقر النادي

المشرف

متطلبات التنفيذ

- ورقة قائمة المحتجزين
- مذكرات
- أقلام

مصادر إثرائية

- كتاب الألعاب التربوية – د. عثمان الخضر (ص ٥٤)

الهدف العام:

أن يتدرب المشاركون عملياً على عدد من المهارات الحياتية التي يستهدفها المسار .

الأهداف التفصيلية:

- أن يجيد المشاركون مهارات التفاوض .
- أن يطور المشاركون مهاراتهم في الحوار والإقناع .
- أن يدرك المشاركون تأثير الجماعة على الفرد الواحد .
- أن يتقن المشاركون مهارة حل المشكلات .

الفكرة:

لعبة تدريبية يسعى فيها المشاركون لإنقاذ عدد من الأشخاص المحتجزين داخل أحد العمارات الشاهقة التي تعرضت لحريق هائل وتوشك على الانهيار . ولمحدودية الوقت فإن عليهم إنقاذ ٦ أشخاص من إجمالي ١٢ شخص فقط . وعلى المشاركون تحديد الأشخاص الستة الذين لهم الأولوية في الإنقاذ

سيناريو التنفيذ:

- يقوم المشرف بشرح فكرة اللعبة للمشاركين .
- يوزع المشرف ورقة قائمة المحتجزين على المشاركين .
- يقرأ المشرف سيناريو اللعبة على المشاركين .
- يطلب المشرف من المشاركين تحديد اختيارهم الأولي بشكل منفرد .
- يطلب المشرف من المجموعات التجمع في مكان واحد .
- يدعو المشرف المشاركين للنقاش الجماعي مع بعضهم البعض حول الشخصيات التي لها الأولوية في الإنقاذ .
- يطلب المشرف من المشاركين تحديد اختيارهم الثاني بشكل منفرد بعد المناقشة وحسب قناعتهم الجديدة .
- يدعو المشرف المشاركين للنقاش الجماعي مع بعضهم البعض . وتحديد الشخصيات التي لها الأولوية في الإنقاذ بشكل جماعي .
- يطلب المشرف من المجموعات ترشيح متحدث رسمي لها .
- يقوم المتحدث الرسمي لكل مجموعة بشرح عملية تحديد الشخصيات الستة . وكيف تم اختيارهم ؟ ولماذا تم استبعاد الآخرين ؟
- يقوم المشرف بطرح التساؤلات التالية على المشاركين :
  - « هل هناك اختلافات في اختياراتكم ؟
  - « ما سبب وجود هذه الاختلافات ؟
  - « كيف استطاعت المجموعة الوصول إلى قرار جماعي ؟
  - « هل هناك أفراد غير مرتاحين لقرار المجموعة ؟ وكيف تم التعامل معهم ؟
- يتحاور المشرف مع المشاركين حول الدروس المستفادة من اللعبة .

دور المشرف والمشاركين:

المرحلة	دور المشرف	الزمن	دور المشاركين	الزمن
قبل التنفيذ	التحضير المسبق للعبة			
	تجهيز أدوات ومتطلبات اللعبة			
أثناء التنفيذ	شرح فكرة اللعبة	١٠ د		
	توزيع ورقة قائمة المحتجزين	٥ د		
	قراءة سيناريو اللعبة	٥ د		
	توجيه المشاركين لتحديد اختيارهم الأولي	١٠ د	تحديد الاختيار الأولي بشكل منفرد	
	الطلب من المجموعات التجمع في مكان واحد	٥ د		
	توجيه المجموعات للنقاش الجماعي	٢٠ د	النقاش مع أعضاء المجموعة حول الشخصيات التي لها الأولوية	
	توجيه المشاركين لتحديد اختيارهم الثاني	١٠ د	تحديد الاختيار الثاني بشكل منفرد	
	توجيه المجموعات للنقاش الجماعي واتخاذ قرار بالإجماع	٢٠ د	تحديد الاختيارات بالإجماع	
	توجيه المجموعات لترشيح متحدث رسمي	٥ د	ترشيح متحدث رسمي لكل مجموعة	
	توجيه المتحدث الرسمي لكل مجموعة لشرح عملية تحديد الاختيارات	١٠ د	توضيح خلفيات تحديد الشخصيات الستة	
	طرح عدد من التساؤلات على المشاركين	٢٠ د		
بعد التنفيذ	الحوار في مجموعة الواتس أب حول الدروس المستفادة من اللعبة			

أفكاري

الجملة السرية

| لعبة |

ساعتان

مقر النادي

المشرف

متطلبات التنفيذ

- بطاقات صغيرة
- أقلام
- ساعة لضبط الوقت

الهدف العام:

أن يجيد المشاركون إيصال المعلومات من خلال الاتصال الغير لفظي .

الأهداف التفصيلية:

- أن يطور المشاركون مهاراتهم الاتصالية .
- أن يتمكن المشاركون من الاتصال الغير لفظي مع بعضهم البعض .
- أن يبذل المشاركون الجهد اللازم لفهم الآخرين .

الفكرة:

لعبة ترفيهية يتدرب فيها المشاركون على استخدام مهارات الاتصال الغير لفظي في إيصال المعلومات إلى زملائهم من خلال استخدام الإشارة والتمثيل .

سيناريو التنفيذ:

- يقوم المشرف بشرح فكرة اللعبة للمشاركين .
- يطلب المشرف من المجموعات التجمع في مكان واحد .
- يوزع المشرف أدوات اللعبة على المجموعات .
- يطلب المشرف من كل مجموعة كتابة ١٠ جمل سرية فصحى أو شعبية لها علاقة بالمهارات الحياتية بشرط أن تكون (أحاديث – أمثال – حكم) ولا تتجاوز ١٠ كلمات .
- تقوم كل مجموعة بقلب البطاقات بعد الانتهاء من كتابة الجمل .
- يطلب المشرف من كل مجموعة ترشيح أحد أعضائها للمشاركة في الجولة الأولى .
- يختار كل مشارك أحد البطاقات من المجموعات الأخرى (غير مجموعته) ويطلع على الجملة السرية المكتوبة في البطاقة .
- يحدد المشرف ٣ دقائق للمشاركين لمحاولة إيصال الجمل السرية إلى مجموعاتهم .
- عند بداية الوقت يتوجه كل مشارك إلى مجموعته ويسعى لإيصال الجملة السرية عن طريق الاتصال الغير لفظي .
- يقوم المشرف بتسجيل الوقت الذي استلزم كل مجموعة للوصول إلى الجملة السرية.
- عند انتهاء الوقت يتم قراءة محتوى البطاقات على المجموعات التي لم تستطع الوصول إلى الجملة السرية.
- يتم الإنتقال للجولة التالية بنفس السيناريو السابق حتى إنتهاء وقت البرنامج .
- تفوز المجموعة الذي استطاعت الحصول على أقل فترة زمنية لمعرفة الجمل السرية طوال فترة البرنامج .

دور المشرف والمشاركين:

المرحلة	دور المشرف	الزمن	دور المشاركين	الزمن
قبل التنفيذ	التحضير المسبق للعبة			
	تجهيز أدوات ومتطلبات اللعبة			
أثناء التنفيذ	شرح فكرة اللعبة	١٠ د		
	الطلب من المجموعات التجمع في مكان واحد	٥ د		
	توزيع أدوات اللعبة على المجموعات	٥ د		
	توجيه المجموعات لكتابة الجمل السرية	١٠ د	كتابة الجمل السرية على البطاقات	
	توجيه المجموعات لقلب البطاقات		قلب البطاقات العشر	
	البدء في الجولة الأولى من اللعبة	١٠ د	ترشيح مشارك من كل مجموعة	
	توجيه المشاركين لاختيار بطاقة من كل مجموعة		اختيار أحد البطاقات من المجموعات الأخرى	
	توجيه المشاركين للبدء في إيصال الجملة السرية		إيصال الجملة السرية لأعضاء المجموعة	
	تسجيل وقت إيصال الجمل السرية لكل مجموعة			
	إعلام المجموعات التي لم تنجح في المحاولة بالجمل السرية			
	الإنتقال للجولات التالية بنفس السيناريو السابق	٨٠ د		
بعد التنفيذ	إعلان اسم المجموعة الفائزة وزيادة رصيد حسابها			

أفكاري

فنجان قهوة

| زيارة |

ساعتان

خارج النادي

المشرف

متطلبات التنفيذ

- باص لنقل المشاركين
- مذكرات
- أقلام

الهدف العام:

أن يقدر المشاركون أهمية المهارات الحياتية وأثرها في النجاح.

الأهداف التفصيلية:

- أن يكون المشاركون علاقات ومعارف جديدة مع الناجحين .
- أن يستوعب المشاركون أثر المهارات الحياتية في النجاح .
- أن يدرك المشاركون سبل تطوير المهارات الحياتية .
- أن ينتبه المشاركون للعقبات التي قد تواجههم في الحياة.

الفكرة:

زيارة منزلية لأحد المدربين أو المهتمين بالتنمية البشرية للتحاور حول كيفية تطوير المهارات الحياتية وأثر ذلك في تحقيق التميز والنجاح

سيناريو التنفيذ:

- يقوم المشرف بالتنسيق مع الشخصية المناسبة للزيارة .
- يقوم المشرف بالإعلان المسبق عن الزيارة . والتعريف بالشخصية التي سيتم زيارتها .
- يتم تجهيز متطلبات تنفيذ الزيارة .
- يتم تحديد موقع محدد لتجمع المشاركين .
- يتم الإنطلاق بشكل جماعي لموقع الزيارة .
- يحفز المشرف المشاركين للاستفادة من تجربة الضيف والحوار معه .
- يتحاور المشرف مع المشاركين في أبرز الدروس المستفادة من تجربة الضيف .

دور المشرف والمشاركين:

المرحلة	دور المشرف	الزمن	دور المشاركين	الزمن
قبل التنفيذ	التنسيق مع الشخصية المناسبة			
	الإعلان المسبق عن الزيارة			
	تجهيز متطلبات الزيارة			
أثناء التنفيذ	التجمع مع المشاركين		التوجه لمكان التجمع	
	الانطلاق بعد اكتمال العدد			
	تنبيه المشاركين للاستفادة من الزيارة			
	تحفيز المشاركين للحوار والنقاش	١٢٠ د	التحاور مع الضيف والاستفادة من تجربته	
بعد التنفيذ	الحوار مع المشاركين حول أبرز الدروس المستفادة من الزيارة		الحوار مع المشرف حول أبرز الدروس المستفادة من الزيارة	

ضيوف المسار

| استضافة |

ساعتان

مقرر النادي

المشرف

متطلبات التنفيذ

- كمبيوتر
- بروجكتر
- جهاز صوت

المرفقات

- ٨ مقاطع فيديو

الهدف العام:

أن يحلل المشاركون جوانب القوة والضعف في تطبيق المهارات الحياتية لدى عدد من الشخصيات البارزة .

الأهداف التفصيلية:

- أن يستنبط المشاركون المهارات التي تتميز بها الشخصيات المستضافة .
- أن يتعرف المشاركون على جوانب القوة والضعف لدى ضيوف البرنامج .
- أن يمارس المشاركون مهارات التحليل والنقد الموضوعي .

الفكرة:

استضافة غير مباشرة لعدد من الشخصيات البارزة في وقت واحد من خلال مقاطع فيديو منتقاة تمارس فيها هذه الشخصيات عدداً من المهارات الحياتية . ويقوم المشاركون بتحليل المهارات الشخصية التي قام بها الضيوف .

سيناريو التنفيذ:

- يقوم المشرف بشرح فكرة الاستضافة للمشاركين .
- يقوم المشرف بعرض المقطع الأول .
- يقوم المشرف بطرح التساؤلات التالية على المشاركين :
  - « ما المهارة الدقيقة التي مارسها الضيف في المقطع السابق ؟
  - « ما نسبة تقييم تطبيق المهارة لدى الضيف ؟
  - « ما هي جوانب القوة لدى الضيف ؟
  - « ما هي جوانب الضعف لدى الضيف ؟
  - « لو كان الضيف أمامك .. ما السؤال الذي ترغب في طرحه له ؟
  - « كيف يمكن الاستفادة من المهارة في حياتنا الشخصية ؟
- يقوم المشرف بعرض المقاطع الأخرى بنفس السيناريو السابق .
- يتحاور المشرف مع المشاركين في أبرز الدروس المستفادة من البرنامج .

دور المشرف والمشاركين:

المرحلة	دور المشرف	الزمن	دور المشاركين	الزمن
قبل التنفيذ	التحضير المسبق للاستضافة			
	تجهيز أدوات ومتطلبات الاستضافة			
أثناء التنفيذ	شرح فكرة الاستضافة			
	عرض المقطع الأول	١٥ د	مشاهدة المقطع الأول	
	طرح عدد من التساؤلات على المشاركين		الإجابة على التساؤلات المطروحة من المشرف	
	عرض المقطع الثاني	١٥ د	مشاهدة المقطع الثاني	
	طرح عدد من التساؤلات على المشاركين		الإجابة على التساؤلات المطروحة من المشرف	
	عرض المقطع الثالث	١٥ د	مشاهدة المقطع الثالث	
	طرح عدد من التساؤلات على المشاركين		الإجابة على التساؤلات المطروحة من المشرف	
	عرض المقطع الرابع	١٥ د	مشاهدة المقطع الرابع	
	طرح عدد من التساؤلات على المشاركين		الإجابة على التساؤلات المطروحة من المشرف	
	عرض المقطع الخامس	١٥ د	مشاهدة المقطع الخامس	
	طرح عدد من التساؤلات على المشاركين		الإجابة على التساؤلات المطروحة من المشرف	
	عرض المقطع السادس	١٥ د	مشاهدة المقطع السادس	
	طرح عدد من التساؤلات على المشاركين		الإجابة على التساؤلات المطروحة من المشرف	
	عرض المقطع السابع	١٥ د	مشاهدة المقطع السابع	
	طرح عدد من التساؤلات على المشاركين		الإجابة على التساؤلات المطروحة من المشرف	
	عرض المقطع الثامن	١٥ د	مشاهدة المقطع الثامن	
	طرح عدد من التساؤلات على المشاركين		الإجابة على التساؤلات المطروحة من المشرف	
	التحاور حول أبرز الدروس المستفادة		التحاور حول أبرز الدروس المستفادة	

أفكاري

زد رصيدك

| منافسة |

طوال المسار

مقر النادي + خارج النادي

المشرف

متطلبات التنفيذ

- نموذج كشف حساب بنك زد رصيدك

الهدف العام:

أن يتحفز المشاركون على التنافس الفردي والجماعي لضمان نجاح المسار على النحو الأمثل .

الأهداف التفصيلية:

- أن يتنافس المشاركون على الحصول على جائزة المسار .
- أن يواظب المشاركون على الحضور والتفاعل طيلة المسار .
- أن يتفاعل المشاركون مع كافة فعاليات المسار .
- أن يركز المشاركون على زيادة أرصدتهم بشكل أسبوعي .

الفكرة:

منافسة (فردية + جماعية) بين المشاركين في المسار على جمع أكبر قدر ممكن من المال وذلك من خلال زيادة أرصدة حساباتهم في بنك زد رصيدك مقابل الحضور والتفاعل مع البرامج المطروحة طيلة فترة المسار .

وتقسم المنافسة إلى :

منافسة الأفراد ، وتشمل :

- الحضور في الأيام المخصصة للمسار .
- التفاعل المستمر مع فعاليات وبرامج المسار .
- الفوز بالمنافسات الفردية داخل المسار .

إضافة إلى ما يقرره الفريق الإشرافي .

منافسة المجموعات ، وتشمل :

- حضور أعضاء المجموعة في الأيام المخصصة للمسار .

- إنجاز المهام الخاصة بالمجموعة .
- التفاعل المستمر من المجموعة مع فعاليات وبرامج المسار .
- الفوز بالمنافسات الجماعية داخل المسار .

إضافة إلى ما يقرره الفريق الإشرافي .

ويمكن أن يزيد حساب المشاركين أو يقل حسب مستوى الأداء والتفاعل .

مثال على منافسة الأفراد :

يحصل الفرد على ١٠ ريال عند الحضور للبرنامج .

يخصم على الفرد ١٥ ريال عند الغياب عن البرنامج .

مثال على منافسة المجموعات :

تحصل المجموعة على ١٠٠ ريال عند تنفيذ أحد المهام الموكلة لها داخل المسار .

يخصم على المجموعة ١٠٠ ريال عند تخلفها عن تنفيذ أحد المهام الموكلة لها داخل المسار .

ويقترح وضع كشف حساب للأفراد والمجموعات ، وتحديثه بشكل أسبوعي ، ونشره عبر وسائل التواصل الاجتماعي بشكل دوري .

كما يقترح أن تكون جائزة البرنامج على قدر المبلغ المالي الذي يحصل عليه الفائز في منافسة الأفراد أو المجموعات ، مثال :

إذا كان رصيد الفائز الأول مبلغ وقدره ٣,٠٠٠ ريال فتخصص له جائزة بنفس القيمة ، مثلاً (جهاز آي فون – آيباد ... الخ)

وإذا كان رصيد المجموعة الأولى مبلغ وقدره ٥,٠٠٠ ريال فتخصص لهم جائزة بنفس القيمة ، مثلاً (استئجار شاليه مخصص للمجموعة – ترتيب برنامج سفر خاص للمجموعة - ... الخ)

سيناريو التنفيذ:

- يقوم المشرف بالإعلان عن المنافسة في بداية المسار .
- يحدد المشرف العناصر المؤثرة في عملية زيادة أو نقصان الحساب البنكي .
- يخصص للمنافسة كشف حساب خاص للأفراد والمجموعات .
- يتم تحديث كشوف الحساب للأفراد والمجموعات بشكل أسبوعي ، وترسل التحديثات للمشاركين عبر وسائل التواصل الاجتماعي .
- يكرم الفائزون في المنافسة في نهاية المسار .

دور المشرف والمشاركين:

المرحلة	دور المشرف	الزمن	دور المشاركين	الزمن
قبل التنفيذ	الإعلان عن المنافسة في بداية المسار			
	تحديد العناصر المؤثرة في زيادة ونقصان الحساب			
	تجهيز كشف حساب للأفراد والمجموعات			
	الإعلان عن جوائز المنافسة			
أثناء التنفيذ	تحديث كشوف الحسابات بشكل أسبوعي		التنافس بين الأفراد والمجموعات	
	تحفيز المشاركين والمجموعات			
بعد التنفيذ	تكريم الأفراد والمجموعات الفائزة			

نموذج كشف حساب بنك زد رصيدك :

حساب المشارك

م	الوصف	التاريخ	دائن	مدين	الرصيد
1					
2					
3					
4					
5					
6					
7					

حساب المجموعة

م	الوصف	التاريخ	دائن	مدين	الرصيد
1					
2					
3					
4					
5					
6					
7					

مهرجان المهارات

| منافسة |

٣ ساعات

مقر النادي

المشاركون

الهدف العام:

أن يطبق المشاركون العديد من المهارات الحياتية في سياق تكاملي .

الأهداف التفصيلية:

- أن يمارس المشاركون عملية التفكير الإبداعي .
- أن ينمي المشاركون مهارات العمل الجماعي .
- أن يسهم المشاركون في ابتكار ألعاب مهارية جديدة.

الفكرة:

منافسة ثنائية بين المشاركين في المسار على إختيار أو إبتكار ألعاب فردية أو جماعية في مختلف المجالات وتطبيقها على بقية المشاركين بشرط أن تنمي هذه الألعاب مهارة أو مهارات متعددة لدى المشاركين .

سيناريو التنفيذ:

- يقوم المشرف بشرح فكرة المنافسة قبل الموعد بأسبوعين على الأقل .
- يوزع المشرف المشاركين إلى فرق ثنائية .
- يحدد المشرف لكل مجموعة (١٠ – ١٥ دقيقة) لطرح اللعبة .
- يقوم المشاركون بإبتكار أو اختيار لعبة تنمي أحد المهارات الحياتية .
- يطلب المشرف من الفريق الأول شرح لعبته .
- يقوم الفريق الأول بتطبيق اللعبة على المشاركين .
- تستمر الفرق الأخرى بشرح اللعبة ثم تطبيقها بنفس السيناريو السابق .
- في نهاية المنافسة يطلب المشرف من المشاركين التصويت على أفضل لعبة ساهمت في تنمية أكبر قدر من المهارات .
- يحصل أصحاب أفضل لعبة على زيادة في أرصدة حساباتهم في مسابقة زد رصيدك .

دور المشرف والمشاركين:

المرحلة	دور المشرف	الزمن	دور المشاركين	الزمن
قبل التنفيذ	شرح فكرة المنافسة			
	توزيع فرق ثنائية		إبتكار أو اختيار لعبة تنمي أحد المهارات	
	تحديد مدة اللعبة لكل فريق			
أثناء التنفيذ	توجيه الفريق الأول لشرح اللعبة	١٥ د		
	توجيه الفريق الأول لتطبيق اللعبة		تطبيق اللعبة	
	توجيه الفرق الأخرى بشرح وتطبيق الألعاب بنفس السيناريو السابق	١٥٠ د		
	الطلب من المشاركين التصويت على أفضل لعبة	١٥ د	التصويت على أفضل لعبة	
بعد التنفيذ	تكريم المجموعة الفائزة			

أفكاري

روح الفريق

| رحلة |

- تحديد مكان الرحلة .
- ترتيب برنامج الرحلة .
- تحديد مهام المجموعات .
- تحديد بنود التقييم .

الهدف العام:

أن يتحلى المشاركون بروح العمل الجماعي لتحقيق أهداف فريق العمل .

الأهداف التفصيلية:

- أن يخطط المشاركون لتنفيذ مهامهم بالشكل الصحيح.
- أن يتقن المشاركون مهارات توزيع الأدوار فيما بينهم .
- أن يمارس المشاركون العمل الجماعي بفعالية وحماس .
- أن يبذل المشاركون الجهد المشترك لصناعة النجاح .

الفكرة:

رحلة ترفيهية تدريبية تقوم فكرتها على تقسيم مهام الرحلة على المجموعات ، بحيث تتولى كل مجموعة مهام معينة وتسعى لتنفيذها بشكل متميز ، من خلال التخطيط المسبق للمهام وتوزيع الأدوار بشكل متناسق بين أفراد فريق العمل ، ويقوم المشرفون بتقييم أداء فرق العمل حسب مجموعة من البنود التي يتم الاتفاق عليها مسبقاً .

مثال توضيحي :
مهام المجموعات

المجموعة	المهام
أ	المجال الثقافي ويشمل : ١. إعداد مسابقة ثقافية . ٢. تنظيم ندوة علمية . ٣. .... الخ
ب	المجال الاجتماعي ويشمل : ١. ترتيب برنامج الغداء . ٢. إعداد قهوة المساء . ٣. .... الخ
ج	المجال الترفيهي ويشمل : ١. ترتيب البرنامج الرياضي . ٢. ترتيب مهرجان ترفيهي . ٣. .... الخ .
د	المجال التنظيمي ويشمل : ١. ترتيب برنامج الصلاة . ٢. التنظيف الدوري للمكان . ٣. .... الخ .

عناصر التقييم:

العنصر	الدرجة
التخطيط المسبق	١٠ درجات
تجانس أفراد الفريق	١٠ درجات
التحلي بروح التعاون	١٠ درجات
مشاركة كافة فريق العمل	١٠ درجات
التجديد والابتكار في المهام	١٠ درجات
الخ	
الإجمالي	.... درجات

سيناريو التنفيذ:

- يقوم المشرف بشرح فكرة الرحلة قبل الموعد بأسبوع على الأقل .
- يطرح المشرف برنامج الرحلة على المشاركين .
- يوزع المشرف مهام الرحلة على المجموعات .
- يحدد المشرف بنود تقييم فرق العمل . ويوزع البنود على المجموعات .
- تقوم كل مجموعة بأداء المهام المناطة بها بكل ابداع وتميز .
- يقوم المشرفون بتقييم أداء فرق العمل طوال الرحلة .
- يتم اعلان النتائج في نهاية الرحلة وتكرم المجموعة الفائزة .
- يتحاور المشرف مع المشاركين عن الدروس المستفادة من هذه التجربة

دور المشرف والمشاركين:

المرحلة	دور المشرف	الزمن	دور المشاركين	الزمن
قبل التنفيذ	شرح فكرة الرحلة			
	طرح برنامج الرحلة			
أثناء التنفيذ	تقييم أداء فرق العمل اعلان النتائج تكريم المجموعة الفائزة		تنفيد المهام المناطة بالمجموعة	
بعد التنفيذ	التحاور حول الدروس المستفادة من التجربة		التحاور حول الدروس المستفادة من التجربة	

شركـــة الخبـرات الذكيـة
للتعليـم والتدريـب

T +966 1 2336929
C Riyadh - K S A
W smartexp.com.sa