

الألعاب الصغيرة: كتاب الطالب

دروس نموذجية وتطبيقات عملية وأنشطة وواجبات وملخصات للحفظ

المستوى: البكالوريا الفنية - السنة الثانية (BP2) | العام: 2026-2027

14 درسًا x 50 دقيقة | ثلاثة اختبارات دورية / 10 | نصف سنة / 20 | نهائي / 20

إعداد تربوي مخصص للتدريس المهني - نسخة مقترحة تتطلب المراجعة والاعتماد من المؤسسة.

ملاحظة تحريرية حول مرجع التوزيع

الملف الذي أرفق لهذه المهمة يحمل عنوان «ألعاب صغيرة.xls»، ويتضمن التوزيع السنوي 2025-2026 لمادة «ألعاب صغيرة» - BP2، بإجمالي 22 أسبوعاً؛ الأسابيع 15-22 مخصصة للتطبيق العملي. لأن الطلب نص على 14 درساً، أُعيد تنظيم المحاور في 14 حصة تعليمية مع تطبيقات عملية داخل كل حصة، وليس على أنه تعديل رسمي مُعتمد للمنهج. ورود «علم النفس التطبيقي» في نص الطلب لا يغيّر هوية الملف؛ لذلك محتوى هذه النسخة خاص بمادة الألعاب الصغيرة.

التدرج المعتمد

- 1. مفهوم الألعاب الصغيرة والألعاب التعاونية
 - 2. غرس الاحترام والتضامن والتعاون
 - 3. المساعدة المتبادلة والاستماع والتوقع وروح الفريق
 - 4. التفاعل والتماسك وأنواع الجماعات
 - 5. استراتيجيات الألعاب الصغيرة وتصميم القواعد
 - 6. دور الأستاذ في التنظيم والتوجيه والسلامة
 - 7. تقويم التواصل والتعبير الانفعالي والمساعدة المتبادلة
 - 8. إثراء العلاقات والاندماج داخل المجموعة
 - 9. تقدير الذات وتقدير الآخرين من خلال اللعب
 - 10. تنمية الثقة بالنفس والأمان النفسي
 - 11. دينامية الجماعة والأدوار ومراحل التفاعل
 - 12. علم النفس السلوكي: التعزيز والتعلم
 - 13. القيادة التربوية وتوزيع القرار داخل اللعب
 - 14. التعاون وإدارة الصف: مشروع لعبة صغيرة متكاملة
- توزيع التقييمات: اختبار /10 بعد الدروس 4، 8، 12 (10 دقائق في ختام تلك الحصة). امتحان نصف السنة /20 بعد الدرس 8، والامتحان النهائي /20 بعد الدرس 14؛ كلاهما جلسة تقييم مستقلة مدتها 50 دقيقة ولا يدخل ضمن الحصص التعليمية الأربع عشرة.

الدرس 1 | مفهوم الألعاب الصغيرة والألعاب التعاونية

مرجع الموضوع: الأسبوع 1: Cooperative games in kindergarten – foster living together

هدف التعلم

يعرّف اللعبة الصغيرة، ويصنفها بحسب غايتها، ويشرح الفرق بين التعاون والتنافس دون إقصاء.

المفاهيم الأساسية

- اللعبة الصغيرة: نشاط حركي أو اجتماعي قصير، ذو قواعد بسيطة قابلة للتكيف، يحقق هدفًا تربويًا أو مهاريًا واضحًا.
- اللعبة التعاونية: نشاط ينجح فيه اللاعبون بتنسيق الجهد لتحقيق هدف مشترك، لا بإخراج الخاسرين.
- التكيف التربوي: تعديل الزمن أو المساحة أو الأدوات أو القواعد بحسب أعمار المتعلمين وقدراتهم.

شرح الدرس

تتميز الألعاب الصغيرة بسرعة التحضير، وقلة الأدوات، وسهولة تبديل الأدوار. وقد تكون تعاونية أو تنافسية أو تعبيرية أو تمهيدية للمهارات الحركية. المعيار ليس اسم اللعبة بل ما يتعلمه المشاركون وكيف نلاحظ ذلك. في الروضة يُقدّم التعايش، الأمان، المشاركة، والمتعة على الفوز.

مثال من الواقع التربوي

في «انقل الكرة معًا»، يحمل أربعة أطفال كرة فوق قطعة قماش إلى نقطة النهاية. إذا سقطت يعيدون المحاولة مع تعديل طريقة التواصل. النجاح وصول الجميع معًا لا أسرع فرد.

أسئلة العصف الذهني

- س1: هل يمكن اعتبار لعبة بلا فائز لعبة ناجحة؟ لماذا؟
- س2: ما الفرق بين اللعب الحر واللعبة الصغيرة المنظمة؟

النشاط التطبيقي داخل الحصة

اسم النشاط: انقل الكرة معًا

التنظيم والأدوات: مجموعات من 4-5؛ كرة خفيفة وقطعة قماش لكل مجموعة؛ مساحة مستوية.

طريقة التنفيذ: يعرض الأستاذ المهمة، ويتفق أفراد المجموعة على إشارتين للتوقف والتحريك؛ ينقلون الكرة 6 أمتار؛ يكررون بعد تغيير الأدوار؛ يناقشون سبب النجاح.

قواعد السلامة والإدماج: لا يركض المشاركون ولا يرفعون الكرة فوق مستوى الصدر؛ تؤمّن أداة بديلة للمشاركة محدود الحركة.

معيار النجاح: يشارك كل فرد في اقتراح حل واحد ويستخدم الجميع إشارة متفقًا عليها.

الواجب المنزلي

صمّم لعبة تعاونية من 5 أسطر: الاسم، الفئة العمرية، الهدف، قاعدتان، وطريقة قياس النجاح.

ملخص الحفظ

تعريف اللعبة الصغيرة؛ تعريف اللعب التعاوني؛ خصائص الألعاب الصغيرة الثلاث.

المهارات المتوقعة اكتسابها

تحويل هدف اجتماعي إلى لعبة قصيرة؛ تكييف القواعد للأعمار المختلفة.

بطاقة الخروج

اذكر مؤشرًا يجعل اللعبة التعاونية ناجحة.

الدرس 2 | غرس الاحترام والتضامن والتعاون

مرجع الموضوع: الأسبوع 2: Respect – solidarity – cooperation

هدف التعلم

يميز بين الاحترام والتضامن والتعاون، ويحول كل قيمة إلى سلوك يمكن ملاحظته في اللعب.

المفاهيم الأساسية

- الاحترام: التعامل مع الآخرين وحقوقهم وقواعد اللعب بعدل ولباقة.
- التضامن: مساندة الزميل حين يواجه صعوبة دون إذلال أو استبعاد.
- التعاون: تنسيق الأفعال والمسؤوليات للوصول إلى نتيجة مشتركة.

شرح الدرس

القيم لا تُقاس بالشعارات وحدها؛ تظهر في احترام الدور، وتقدير المساعدة، والاستماع، والاعتراف بالخطأ. يتعلم الطفل القيمة عبر نمذجة الأستاذ وتعزيز السلوك المناسب وحوار قصير بعد اللعبة. لا يجوز مكافأة المجموعة الأسرع إذا كان ذلك يحفز ترك الأبطأ خلفها.

مثال من الواقع التربوي

في مجموعة صنعت مسارًا من أطواق، ينتظر لاعب دوره (احترام)، ويساعد زميلًا في التوازن (تضامن)، وينسق الجميع ترتيب الأطواق (تعاون).

أسئلة العصف الذهني

- س1: هل مساعدة الزميل تعني أن نؤدي المهمة بدلًا عنه؟
- س2: ما السلوك المشاهد الذي يدل على الاحترام؟

النشاط التطبيقي داخل الحصة

اسم النشاط: المهمة الثلاثية

التنظيم والأدوات: مجموعات 5؛ أطواق أو علامات ورقية؛ مساحة آمنة.

طريقة التنفيذ: تمر المجموعة بثلاث محطات: انتظار الدور، مساعدة زميل على مسار بسيط، ترتيب أدوات جماعي.

يسجل مراقب من كل مجموعة سلوكًا واحدًا لكل قيمة؛ تتبادل الأدوار بعد كل محطة.

قواعد السلامة والإدماج: تُمنع اللمسات الجسدية غير المرغوبة والتحديات التي تتطلب رفع الآخرين.

معياري النجاح: تُرصد القيم الثلاث عبر سلوك محدد بدل أحكام عامة.

الواجب المنزلي

اكتب موقفًا حصل في لعبة، وحدد فيه سلوكًا للاحترام وآخر للتضامن وثالثًا للتعاون، ثم اقترح تعديل قاعدة يعزز قيمة ناقصة.

ملخص الحفظ

التمييز بين الاحترام والتضامن والتعاون مع مثال لكل واحد.

المهارات المتوقعة اكتسابها

ملاحظة السلوك القيمي؛ تحسين قاعدة لعبة لتشجيع الإنصاف.

بطاقة الخروج

أي قيمة يدل عليها سؤال زميل: «كيف أساعدك؟»

الدرس 3 | المساعدة المتبادلة والاستماع والتوقع وروح الفريق

مرجع الموضوع: الأسبوع 3: Self-help – listening – anticipation – team spirit

هدف التعلم

يطبق الاستماع النشط، ويتنبأ بتحركات زملائه، ويستخدم المساعدة المتبادلة في لعبة حركية.

المفاهيم الأساسية

- الاستماع النشط: انتباه مقصود للمتحدث مع التحقق من الفهم قبل التصرف.
- التوقع الحركي: استشراف الفعل التالي اعتماداً على الإشارات والسياق دون المجازفة.
- روح الفريق: شعور بالانتماء والمسؤولية المشتركة والفرح بإنجاز الجميع.

شرح الدرس

يحتاج العمل الجماعي إلى تعليمات موجزة، وإشارات مفهومة، وتغذية راجعة محددة. التوقع الجيد ليس التخمين العشوائي؛ يعتمد على مراقبة الحركة والاتفاق على إشارات. يُشجّع الأستاذ طلب المساعدة وقبولها ويحذر من المزاح المخرج والتوبيخ.

مثال من الواقع التربوي

في تمرير الكرة داخل دائرة، يقول المستقبل «جاهز» ويشير بيده قبل أن تُمرّر الكرة؛ يُعدّل الممرر السرعة تبعاً للإشارة.

أسئلة العصف الذهني

- س1: ما الفرق بين سماع التعليمات والاستماع النشط؟
- س2: هل توقع حركة زميل يعني الإقدام على تمريرة خطيرة؟

النشاط التطبيقي داخل الحصة

اسم النشاط: دائرة الإشارة

التنظيم والأدوات: مجموعات 6؛ كرة إسفنجية؛ دائرة واسعة.

طريقة التنفيذ: في الجولة الأولى يمرر المشاركون بلا إشارات؛ في الثانية لا يُمرّر أحد قبل أن يقول المستقبل «جاهز» ويرفع يده؛ يقارن الفريق عدد التمريرات السليمة؛ في الثالثة يبدلون الإشارات بالتوافق.

قواعد السلامة والإدماج: الكرة لينة؛ التمرير دون قوة باتجاه الصدر؛ لا تُستخدم عصابات عيني.

معياري النجاح: ظهور إشارة واضحة قبل كل تمريرة وتقليل سقوط الكرة.

الواجب المنزلي

اكتب 4 تعليمات موجزة لنشاط تمرير الكرة تُظهر الاستماع النشط والتوقع والمساعدة المتبادلة، وحدد مؤشر متابعة.

ملخص الحفظ

الاستماع النشط؛ التوقع الحركي؛ روح الفريق.

المهارات المتوقعة اكتسابها

بناء إشارات تواصل؛ تمييز التواصل الآمن من المتهور.

بطاقة الخروج

ما شرط التمريرة الآمنة؟

الدرس 4 | التفاعل والتماسك وأنواع الجماعات

مرجع الموضوع: الأسبوع 4: Group cohesion – foster interactions

هدف التعلم

يعرّف الجماعة والتفاعل والتماسك، ويميز أنواع الجماعات، ويختار تجميعاً مناسباً للعبة.

المفاهيم الأساسية

- الجماعة: فردان أو أكثر يتفاعلون بصورة منتظمة ولديهم هدف أو هوية أو قواعد مشتركة.
- التماسك: قوة الروابط ودافع الأعضاء للبقاء والعمل معاً؛ وقد يكون اجتماعياً أو موجّهاً للمهمة.
- الجماعة الرسمية وغير الرسمية: الرسمية منظّمة بقواعد أو تعيين؛ وغير الرسمية تنشأ تلقائياً من الصداقة والاهتمام.

شرح الدرس

من تصنيفات الجماعات: أولية (علاقات مباشرة وقريبة) وثانوية (ترابط حول مهمة مؤسسية)، ورسمية وغير رسمية، ومتجانسة ومتنوعة القدرات، وصغيرة وكبيرة. وهذه معايير تصنيف مختلفة قد تجتمع في جماعة واحدة. يتصل تماسك المهمة بالالتزام بالهدف، والتماسك الاجتماعي بالمودّة. قد تكون مجموعة أصدقاء متماسكة اجتماعياً لكنها لا تنجز المطلوب إن غابت المسؤوليات.

مثال من الواقع التربوي

فريق قسمه المعلم عشوائياً لأداء نشاط هو جماعة رسمية صغيرة؛ مجموعة أصدقاء اختارت اللعب بعد الدوام غير رسمية؛ مجموعة متنوعة المهارات تُوزع فيها الأدوار على نحو متوازن.

أسئلة العصف الذهني

- س1: هل الجماعة الرسمية تمنع ظهور صداقات غير رسمية؟
- س2: هل التماسك الاجتماعي يضمن النجاح في المهمة؟

النشاط التطبيقي داخل الحصة

اسم النشاط: أربع صور للجماعات

التنظيم والأدوات: بطاقات مواقف مطبوعة؛ مجموعات 4؛ سبورة.

طريقة التنفيذ: يصنف الطلاب أربع حالات: فريق صف معيّن، أصدقاء الحي، مجموعة متنوعة المهارات، فريق يتعاون رغم ضعف الصداقة؛ لكل حالة يذكرون نوعاً أو أكثر ودليلاً ومؤشر تماسك؛ تناقش المجموعات الاختلافات.

قواعد السلامة والإدماج: التصنيف يتعلق بالمهمة لا بالقيمة الشخصية للأفراد؛ تجنب وصف الزملاء بصفات مهينة.

معيّار النجاح: كل مجموعة تبرر تصنيفين صحيحين وتحدد مؤشر تماسك مهمة.

الواجب المنزلي

قارن جماعة رسمية وجماعة غير رسمية في خمسة أسطر، واذكر مثلاً لتماسك اجتماعي وآخر لتماسك المهمة.

ملخص الحفظ

تعريف الجماعة؛ الرسمية وغير الرسمية؛ الأولية والثانوية؛ المتجانسة والمتنوعة؛ التماسك الاجتماعي وتماسك المهمة.

المهارات المتوقعة اكتسابها

تصنيف مجموعات متعددة الأبعاد؛ تشخيص تماسك مهمة من مؤشرات سلوكية.

بطاقة الخروج

اذكر فرقاً بين التماسك الاجتماعي وتماسك المهمة.

بعد هذه الحصة: اختبار دوري على 10 علامات، تُدرج أسئلته في نهاية الكتاب.

الدرس 5 | استراتيجيات الألعاب الصغيرة وتصميم القواعد

مرجع الموضوع: الأسبوع 5: Strategies of games

هدف التعلم

يحدد هدف اللعبة ويصوغ قواعد وتعديلات عملية ويقارن بين استراتيجيات التعاون والتنافس.

المفاهيم الأساسية

- استراتيجية اللعب: خطة تنظيم الأدوار والقرارات للوصول إلى هدف اللعبة.
- القاعدة: شرط واضح يضبط المشاركة والأمان وآلية احتساب النجاح.
- التدرج: الانتقال من مهمة سهلة إلى أصعب وفق استعداد المتعلمين.

شرح الدرس

ينطلق تصميم اللعبة من الفئة العمرية والهدف المحدد، ثم الأدوات والمساحة والزمن والقواعد والتغذية الراجعة ومؤشر النجاح. تفيد محطات اللعب، والعمل الثنائي، وفرق المهمات، والتحديات غير الإقصائية؛ ويُفضّل تجنب «خروج الخاسر» طويلاً لأن الانتظار يضعف النشاط ويقلل فرص التعلم.

مثال من الواقع التربوي

نحوّل سباق حمل الأقماع إلى مهمة مشتركة: تجمع المجموعة 12 قمعاً ضمن دقيقتين، ولا تُحتسب الجولة إلا إذا شارك الجميع بمهمتين على الأقل.

أسئلة العصف الذهني

- س1: ما أول سؤال قبل اختيار لعبة؟
- س2: كيف نتجنب إقصاء الطفل الأبطأ؟

النشاط التطبيقي داخل الحصة

اسم النشاط: مختبر تعديل القواعد

التنظيم والأدوات: أوراق تصميم، أقماع، كرات لينة؛ فرق 4.

طريقة التنفيذ: يقدم المعلم لعبة سباق تقليدية؛ تعيد كل فرقة تصميمها لهدف التعاون ثم تختبرها فرقة ثانية؛ يتبادل الطلاب تغذية راجعة على: وضوح الهدف، سلامة القاعدة، المشاركة، قابلية التقييم.

قواعد السلامة والإدماج: تُضبط المسافة ويُمنع الجري المتقاطع أو استخدام أدوات صلبة.

معيار النجاح: وجود هدف قابل للملاحظة وقاعدتين واضحتين وتعديل واحد لتحقيق الإنصاف.

الواجب المنزلي

عدّل لعبة إقصائية لتصبح شاملة؛ قدّم القاعدة القديمة والجديدة وسبب التعديل والمؤشر الذي ستراقبه.

ملخص الحفظ

خطوات تصميم اللعبة الست: الهدف، الفئة، الأدوات والمساحة، القواعد، السلامة، التقويم.

المهارات المتوقع اكتسابها

تصميم قاعدة غير إقصائية؛ تبرير استراتيجية لعب مناسبة.

بطاقة الخروج

لماذا تبدأ خطة اللعب بتحديد الهدف؟

الدرس 6 | دور الأستاذ في التنظيم والتوجيه والسلامة

مرجع الموضوع: الأسبوع 6: The role of the teacher

هدف التعلم

يطبق عرض تعليمات قصيرة، ويوزع أدوات وأدوارًا، ويتخذ قرار إيقاف اللعب عند خطر.

المفاهيم الأساسية

- التهيئة: تنظيم المساحة والأدوات وقواعد النشاط قبل بدئه.
- النمذجة: عرض السلوك المطلوب عمليًا مع شرح موجز.
- التغذية الراجعة: معلومة محددة تساعد المتعلم على تعديل أدائه.

شرح الدرس

يمارس الأستاذ وظائف التخطيط والشرح والنمذجة وتوزيع الأدوار والملاحظة والتدخل وإعادة التكييف والتقويم. تُذكر قواعد السلامة قبل النشاط مع إشارة توقف موحدة. يلزم مراعاة الفروق العمرية والقدرة الجسدية والإعاقة دون إعلان أو إحراج. تُفضل تغذية راجعة تصف فعلًا محددًا («انتظرت إشارة زميلك») بدل أحكام الشخصية («أنت عبثي»).

مثال من الواقع التربوي

إذا اصطدم لاعبان بسبب تقاطع المسارات، يوقف الأستاذ اللعبة فورًا، يطمئن على السلامة، يغير الاتجاهات والمسافات، ثم يستأنف بعد التأكد.

أسئلة العصف الذهني

- س1: لماذا لا تكفي تعليمات شفوية طويلة؟
- س2: متى يكون إيقاف اللعب واجبًا؟

النشاط التطبيقي داخل الحصة

اسم النشاط: الأستاذ في دقيقة

التنظيم والأدوات: فرق 3: أستاذ متدرب، مشاركون، ملاحظ.

طريقة التنفيذ: يصمم كل طالب شرحًا لا يتجاوز دقيقة للعبة كرات ناعمة، يتضمن الهدف وقاعدتين وإشارة توقف

وعرضًا قصيرًا؛ يُقيم الزملاء باستخدام قائمة تحقق؛ تُعاد التجربة بتعديل واحد.

قواعد السلامة والإدماج: النشاط التمثيلي دون احتكاك، وتُحترم مسافات الأمان.

مقياس النجاح: عرض هدف وقاعدتين وإشارة توقف ثم سؤال تحقق من الفهم.

الواجب المنزلي

صغ بطاقة تعليمات من 90 كلمة تتضمن هدف لعبة وإجراء سلامة وطريقة ملاحظة مشاركة الجميع.

ملخص الحفظ

وظائف الأستاذ قبل وأثناء وبعد اللعب؛ خصائص التغذية الراجعة الجيدة.

المهارات المتوقعة اكتسابها

إلقاء تعليمات موجزة؛ إجراء تعديل سلامة عملي.

بطاقة الخروج

اذكر قاعدة واحدة يجب توضيحها قبل أي لعبة.

الدرس 7 | تقويم التواصل والتعبير الانفعالي والمساعدة المتبادلة

مرجع الموضوع: الأسبوع 7: Evaluation: communication, emotion expression, mutual aid, collective success

هدف التعلم

ينشئ أداة ملاحظة بسيطة، ويجمع دليلاً سلوكياً، ويعطي تغذية راجعة غير وصمية.

المفاهيم الأساسية

- المؤشر السلوكي: فعل محدد يمكن ملاحظته أو عده خلال اللعبة.
- قائمة التحقق: أداة تسجيل تحقق السلوك من عدمه وفق تعريف واضح.
- التقويم التكويني: جمع معلومات أثناء التعلم لتحسين النشاط والأداء.

شرح الدرس

لا نقيس «طيبة اللاعب» أو «شخصيته» في حصة واحدة؛ نقيس أفعالاً مثل طلب الإذن، استخدام إشارة، تقديم مساعدة، وصف الشعور بعبارة محترمة. نستخدم مقارنة قبل وبعد التعديل ضمن السياق نفسه لتقدير التحسن، ولا نستخدم الملاحظة الصفية للتشخيص النفسي. يرتبط النجاح الجماعي بالمشاركة والاحترام لا بالنتيجة وحدها.

مثال من الواقع التربوي

قائمة تحقق: «عبّر عن شعوره دون إيذاء»، «طلب المساعدة»، «قدّم اقتراحاً»، «التزم بإشارة التوقف». لكل بند نعم/لم يظهر/لم تتوفر فرصة.

أسئلة العصف الذهني

- س1: لماذا عبارة «طالب متعاون» أقل دقة من «قدم مساعدة مرتين»؟
- س2: هل غياب السلوك دليل قاطع على ضعف الطالب؟

النشاط التطبيقي داخل الحصة

اسم النشاط: مراقب التواصل

التنظيم والأدوات: مجموعات 4؛ بطاقة تحقق؛ كرة إسفنجية.

طريقة التنفيذ: يلعب 3 طلاب تمريراً تعاونياً ويراقب الرابع بندين محددين مدة 3 دقائق، ثم تبدل الأدوار؛ يكتب الملاحظ دليلاً واحداً لا حكماً؛ تختار المجموعة تعديلاً وتعيد التقييم.

قواعد السلامة والإدماج: يُمنع استخدام نتائج الملاحظة للتشهير أو المقارنة العلنية بين الطلاب.

معيّار النجاح: لكل سجل وصف سلوك وتاريخ أو جولة دون أوصاف شخصية.

الواجب المنزلي

اصنع قائمة تحقق من أربعة مؤشرات حول التعاون والتواصل، مع تحديد طريقة التسجيل ومتى تستخدم خانة «لم تتوفر فرصة».

ملخص الحفظ

تعريف المؤشر السلوكي؛ التقويم التكويني؛ شروط قائمة التحقق الواضحة.

المهارات المتوقعة اكتسابها

بناء مؤشرات قابلة للملاحظة؛ تفسير نتيجة دون تشخيص.

بطاقة الخروج

ما بديل الحكم «ضعيف التواصل»؟

الدرس 8 | إثراء العلاقات والاندماج داخل المجموعة

مرجع الموضوع: الأسبوع 8: Enrichment of relations between students

هدف التعلم

يحلل أسباب العزلة داخل اللعب ويقترح تنظيمًا يشجع العلاقات واحترام التنوع.

المفاهيم الأساسية

- الاندماج: إتاحة مشاركة فاعلة ومحترمة لكل متعلم.
- التفاعل الإيجابي: تبادل كلام أو فعل يساعد على التعلم والعلاقة دون إيذاء.
- تدوير الأدوار: تغيير الوظائف بين الأفراد لضمان فرص عادلة للتعلم والقيادة.

شرح الدرس

قد ينشأ الاستبعاد بسبب اختيار الفرق دائماً من قبل الأصدقاء أو ثبات القائد أو اختلاف مستوى المهارة. يمكن للأستاذ استخدام تجميع عشوائي مقيد بالتوازن وتدوير الأدوار والمهام ذات المسؤوليات المتكافئة. لا يعني الاندماج إجبار الجميع على الإفصاح عن مشاعر خاصة أو التفاعل الجسدي غير المرغوب.

مثال من الواقع التربوي

في لعبة «خريطة الطريق»، تُوزع أدوار: مخطط، منفذ، مراقب أمان، مسجل نتيجة. تتبدل كل جولتين وتُتاح مساهمة لفظية وغير لفظية.

أسئلة العصف الذهني

- س1: هل اختيار الفرق دائماً بواسطة القادة مناسب؟
- س2: كيف نضمن اندماج المتعلم الخجول؟

النشاط التطبيقي داخل الحصة

اسم النشاط: خريطة الطريق التعاونية

التنظيم والأدوات: أربعة في كل فريق؛ شريط أرضي وأقماع وبطاقات أدوار.

طريقة التنفيذ: تحدد كل مجموعة مساراً قصيراً، وتوزع أدوار المخطط والمجرب والمراقب والمسجل، وتنجز المهمة؛ تُدَوَّر الأدوار وتعيد اللعب؛ يسجل كل طالب مساهمة غيره بعبارة محددة.

قواعد السلامة والإدماج: تفصل المسارات ويُختار ارتفاع منخفض يناسب الجميع.

معياري النجاح: يؤدي كل طالب وظيفتين مختلفتين على الأقل خلال النشاط.

الواجب المنزلي

قدّم خطة من أربع خطوات لإشراك طالب جديد لم يختره زملاؤه في الفريق من دون إحراجه.

ملخص الحفظ

الاندماج؛ التفاعل الإيجابي؛ تدوير الأدوار.

المهارات المتوقعة اكتسابها

تنظيم مجموعات شاملة؛ معالجة استبعاد بلا وصم.

بطاقة الخروج

اذكر وسيلة واحدة لمنع ثبات الأدوار.

بعد هذه الحصة: اختبار دوري على 10 علامات، تُدرج أسئلته في نهاية الكتاب.

الدرس 9 | تقدير الذات وتقدير الآخرين من خلال اللعب

مرجع الموضوع: الأسبوع 9: Improved self-esteem and others

هدف التعلم

يميز بين تقدير الذات والثناء المبالغ فيه، ويصوغ تغذية راجعة تعزز الكفاءة والانتماء.

المفاهيم الأساسية

- تقدير الذات: التقييم العام الذي يحمله الشخص عن قيمته الذاتية، ولا يُستنتج من نتيجة لعبة واحدة.
- الكفاءة المدركة: اعتقاد الفرد بأنه قادر على أداء مهمة محددة.
- الثناء الوصفي: تعليق يشير إلى جهد أو استراتيجية أو سلوك قابل للتطوير.

شرح الدرس

تمنح الألعاب الصغيرة فرص نجاح تدريجي ومشاركة وتعلم من الخطأ. يساعد التقدير الواقعي عندما يثني الأستاذ على السلوك والاستراتيجية والتقدم لا على ترتيب الطالب بين زملائه. تقلب شعور طالب أثناء لعبة لا يعني تحسناً مؤكداً في تقديره العام لذاته؛ لذلك يُراقب الأداء والمشاركة لا تُطلق تشخيصات.

مثال من الواقع التربوي

بدل «أنت أفضل لاعب»، يقول المعلم «حددت مكاناً مناسباً للتمريرة، ثم عدلت سرعتها بعد المحاولة الأولى».

أسئلة العصف الذهني

- س1: ما خطر قول «أنت فاشل في الألعاب»؟
- س2: كيف ندعم الزميل بعد خطأ؟

النشاط التطبيقي داخل الحصة

اسم النشاط: بطاقات التغذية الراجعة

التنظيم والأدوات: مجموعات 3؛ كرة خفيفة؛ بطاقات «وصف / اقتراح / فرصة».

طريقة التنفيذ: ينجز لاعب مهمة تمرير قصيرة؛ يقدم الزميل ملاحظة سلوكية محددة واقتراحاً؛ يعيد اللاعب المحاولة؛ يجمع الثالث أمثلة التغذية الراجعة المفيدة ويبدل الأدوار.

قواعد السلامة والإدماج: تمنع التعليقات على المظهر والوزن والقدرة الشخصية.

معياري النجاح: تصاغ جملة دعم تتضمن وصفاً دقيقاً واقتراحاً قابلاً للتطبيق.

الواجب المنزلي

حوّل العبارات الثلاث «أنت ضعيف»، «أنت عبقرى»، «لا تخطئ» إلى تغذية راجعة وصفية بناءة.

ملخص الحفظ

تقدير الذات؛ الكفاءة المدركة؛ الثناء الوصفي.

المهارات المتوقعة اكتسابها

التغذية الراجعة الأخلاقية؛ دعم المحاولة الثانية.

بطاقة الخروج

أي أفضل: «أنت بطل» أم «انتظرت إشارة زميلك»؟ ولماذا؟

الدرس 10 | تنمية الثقة بالنفس والأمان النفسي

مرجع الموضوع: الأسبوع 10: Improved self-confidence

هدف التعلم

يصمم تدرجاً يساعد المتعلم على الثقة بقدرته في مهمة محددة دون تعريضه للإحراج.

المفاهيم الأساسية

- الثقة بالنفس في المهمة: توقع الفرد قدرته على تنفيذ أداء معين في سياق محدد.
- الأمان النفسي: إمكانية السؤال والخطأ والتجربة دون سخرية أو إذلال.
- التدرج الناجح: تقسيم المهارة إلى مراحل قابلة للإنجاز مع دعم متناسب.

شرح الدرس

تزداد فرصة الثقة مع خبرات نجاح صغيرة واقعية، وملاحظة نماذج مشابهة، وتغذية راجعة واضحة، وشعور بالأمان. يجب التفريق بين ثقة عامة بالنفس وثقة محددة بتمرير كرة أو قيادة جولة. يمكن تعديل مسافة الرمي والوقت وحجم الهدف بدل إجبار المتعلم على تحدٍ مرتفع قبل الاستعداد.

مثال من الواقع التربوي

يبدأ الطالب تمريراً من مترين، ثم ثلاثة، ثم أربعة إذا حقق معيار نجاح متفقاً عليه مرتين متتاليتين، من دون مقارنته بغيره.

أسئلة العصف الذهني

- س1: هل زيادة صعوبة اللعبة بسرعة ترفع الثقة دائماً؟
- س2: ما الفرق بين التشجيع والثناء الفارغ؟

النشاط التطبيقي داخل الحصة

اسم النشاط: سلم الثقة

التنظيم والأدوات: كرات لينة وثلاث مسافات مرسومة؛ أزواج.

طريقة التنفيذ: يختار كل ثنائي مستوى البداية؛ ينفذ محاولتين؛ يسجل مؤشراً سلوكياً (طلب إعادة المحاولة، اختيار مستوى مناسب)؛ يزيد صعوبة واحدة فقط عند الجاهزية؛ يتبادل الدور.

قواعد السلامة والإدماج: يُسمح للطالب بالبقاء في المستوى المريح؛ لا يُجبر على قفز أو تماس.

معيار النجاح: يبرر الطالب اختياره للمستوى ويذكر تعديلاً واحداً بعد محاولة.

الواجب المنزلي

صمم تدرجاً من ثلاث درجات للعبة رمي أو تمرير يناسب طالباً متردداً، مع معيار انتقال آمن بين الدرجات.

ملخص الحفظ

الفرق بين الثقة في مهمة وتقدير الذات؛ وسائل تعزيز الثقة الأربع.

المهارات المتوقعة اكتسابها

وضع أهداف تدريجية؛ تجنب الإحراج والمقارنة.

بطاقة الخروج

ما معيار مناسب للانتقال إلى مستوى أصعب؟

الدرس 11 | دينامية الجماعة والأدوار ومراحل التفاعل

مرجع الموضوع: الأسبوع 11: The dynamics of the group

هدف التعلم

يشرح الأدوار والمعايير وتأثيرها في التماسك، ويقترح حلاً لخلاف بسيط في الفريق.

المفاهيم الأساسية

- دينامية الجماعة: تغير العلاقات والتأثيرات والأدوار والمعايير داخل الجماعة عبر التفاعل.
- الدور: مجموعة مسؤوليات أو توقعات مرتبطة بموقع الفرد داخل الفريق.
- المعيار الجماعي: قاعدة سلوك يتوقع الأعضاء الالتزام بها، سواء كانت معلنة أو ضمنية.

شرح الدرس

قد تمر المجموعة بالتكوين ثم ظهور اختلافات ثم الاتفاق على قواعد ثم أداء أكثر انسجاماً؛ وهذه صورة تعليمية تقريبية وليست قانوناً ثابتاً لكل فريق. يؤدي احتكار القيادة وتضارب الأدوار إلى خلاف، بينما يساعد الحوار وتقاسم القرار والمعايير العادلة على التعاون. قد يحمل الطالب دوراً رسمياً مثل المراقب ودوراً غير رسمي مثل المشجع.

مثال من الواقع التربوي

يحتكر طالب نقل الأدوات ويشتمكي الآخرون. التدخل: إعادة تحديد الهدف، تقسيم المهام، وضع مدة للدور، إتاحة مداخلية لكل طالب، ثم مراجعة الأداء.

أسئلة العصف الذهني

- س1: هل كل خلاف داخل الجماعة علامة فشل؟
- س2: ما الفرق بين الدور والمعيار؟

النشاط التطبيقي داخل الحصة

اسم النشاط: حل مشكلة الأدوار

التنظيم والأدوات: أربع بطاقات أدوار وموقف نزاع؛ مجموعات 4.

طريقة التنفيذ: تجسد كل مجموعة نزاعاً بين «القائد والمراقب والمنفذ والمُسجل»؛ تتوقف 60 ثانية لوضع معيار إصغاء وتوزيع جديد؛ تعيد التجربة؛ يستخلص المراقب الفرق في مشاركة الكلام.

قواعد السلامة والإدماج: المحاكاة لا تُستعمل لاتهام طالب حقيقي أو تقليد إساءة شخصية.

معيار النجاح: يتحدث كل عضو مرة واحدة على الأقل ويتفق الفريق على معيارين.

الواجب المنزلي

حلل حالة فريق يختلف على القيادة: حدد دورين ومعياراً مفقوداً وتدخلين تربويين.

ملخص الحفظ

دينامية الجماعة؛ الدور؛ المعيار؛ المراحل المحتملة الأربع للتفاعل.

المهارات المتوقعة اكتسابها

تشخيص تضارب الأدوار؛ بناء اتفاق جماعي.

بطاقة الخروج

اذكر معيارًا يقلل الخلاف.

الدرس 12 | علم النفس السلوكي: التعزيز والتعلم

مرجع الموضوع: الأسبوع 12: Behavioral psychology

هدف التعلم

يميز بين التعزيز الإيجابي والتصحيح البناء، ويختار عواقب تعليمية عادلة للسلوك.

المفاهيم الأساسية

- التعزيز الإيجابي: تقديم نتيجة محببة بعد سلوك تؤدي إلى زيادة احتمال تكراره.
- الإطفاء السلوكي: تراجع سلوك لعدم حصوله على المعزز الذي كان يحافظ عليه؛ لا يُطبق على السلوك الخطر بإهماله.
- النمذجة: التعلم من ملاحظة شخص يؤدي السلوك المطلوب ونتائجه.

شرح الدرس

يمكن للأستاذ تعزيز احترام الدور والثناء على التواصل المحدد وتوفير فرص تطبيق، مع تجنب العقوبات المهيينة وحرمان الطلاب من حقهم في المشاركة. «التعزيز السلبي» علمياً إزالة مثير غير مرغوب بعد سلوك لزيادة السلوك، ولا يساوي العقاب. يُراعى أن الشيء المعزز يختلف بين الطلاب؛ لا تُستخدم مكافأة مادية مستمرة على كل سلوك طبيعي.

مثال من الواقع التربوي

بعد أن ينتظر الطفل الإشارة قبل المرور، يقول المعلم «أعجبني أنك توقفت حتى أصبحت المساحة آمنة». الهدف تكرار انتظار الإشارة.

أسئلة العصف الذهني

- س1: هل التعزيز السلبي يعني العقاب؟
- س2: لماذا لا نعطي لقب «كسول» لطفل يتأخر؟

النشاط التطبيقي داخل الحصة

اسم النشاط: بطاقات التدخل السلوكي

التنظيم والأدوات: مجموعات 4؛ حالات مكتوبة؛ سبورة.

طريقة التنفيذ: تعطي كل مجموعة ثلاثة مواقف: انتظار الدور، مقاطعة الزميل، مساعدة جديدة؛ تحدد السلوك المرغوب، الاستجابة التربوية، وما ستراقبه خلال الجولة التالية؛ تقارن البدائل مع مجموعة أخرى.

قواعد السلامة والإدماج: يُستبعد تمامًا الحرمان من الماء أو الإساءة أو العقاب البدني.

معياري النجاح: تُكتب استجابة وصفية وواقعية لموقفين على الأقل.

الواجب المنزلي

صمم خطة من أربع خطوات لتعزيز انتظار الدور في لعبة لمدة أسبوع دون عقاب أو إهانة، وحدد مؤشر متابعة.

ملخص الحفظ

التعزيز الإيجابي؛ معنى التعزيز السلبي الصحيح؛ الفرق بين التعزيز والعقاب؛ النمذجة.

المهارات المتوقعة اكتسابها

اختيار تدخل سلوكي غير مؤذٍ؛ صياغة مؤشر لتحسن السلوك.

بطاقة الخروج

هل «إزالة مهمة غير محببة بعد الالتزام» قد تكون تعزيزًا سلبيًا؟

بعد هذه الحصة: اختبار دوري على 10 علامات، تُدرج أسئلته في نهاية الكتاب.

الدرس 13 | القيادة التربوية وتوزيع القرار داخل اللعب

مرجع الموضوع: الأسبوع 13: The notion of leadership

هدف التعلم

يقارن القيادة الموجهة والتشاركية ويختار أسلوبًا مناسبًا للسلامة والتعلم والتعاون.

المفاهيم الأساسية

- القيادة: التأثير المنظم في الأفراد لتحقيق هدف مشترك.
- القيادة التشاركية: إشراك الأعضاء في الاقتراح والقرار ضمن حدود واضحة.
- القيادة التوجيهية: تحديد قرارات وتعليمات مباشرة، وتكون ضرورية عند قضايا السلامة العاجلة.

شرح الدرس

لا توجد قيادة واحدة مناسبة دائمًا: يحتاج النشاط الجديد إلى تعليمات واضحة، بينما يمكن للمجموعة الخبيرة اقتراح قواعد وتوزيع المهام. يشجع الأستاذ تدوير القيادة ومشاركة الأعضاء وتقديم تفسير للقرار. لا تساوي القيادة الصوت المرتفع أو احتكار الكلام. في موقف خطر يتخذ المعلم القرار فورًا دون انتظار تصويت.

مثال من الواقع التربوي

قبل لعبة جديدة يحدد المعلم حدود المكان، ثم يسأل الفرق عن طريقة نقل الأدوات ويقبل القاعدة الأكثر إنصافًا مع مراجعة السلامة.

أسئلة العصف الذهني

- س1: متى نستخدم قيادة توجيهية؟
- س2: هل القيادة التشاركية تعني غياب دور المعلم؟

النشاط التطبيقي داخل الحصة

اسم النشاط: قائد بالتناوب

التنظيم والأدوات: مجموعات 4؛ أدوات ترتيب مسار؛ مؤقت.

طريقة التنفيذ: تنفذ كل مجموعة جولة بقيادة توجيهية قصيرة وأخرى تشاركية؛ يقود عضوان مختلفان؛ يقارن الملاحظ عدد الاقتراحات ومشاركة الأدوار ووضوح التعليمات؛ يحدد الفريق نمطًا للموقف الثالث.

قواعد السلامة والإدماج: القرارات المتعلقة بسلامة المسار محجوزة للأستاذ.

معياري النجاح: يبرر الطالب اختيار نمط القيادة بناءً على نوع المهمة وأمن المشاركين.

الواجب المنزلي

اكتب موقفين: طارئ أمني ومهمة تنظيمية، وحدد أسلوب القيادة المناسب لكل موقف وسبب الاختيار.

ملخص الحفظ

القيادة؛ التشاركية؛ التوجيهية؛ الفرق بين القرار التربوي وقرار السلامة.

المهارات المتوقعة اكتسابها

تبدیل نمط القيادة وفق الموقف؛ تدوير المسؤوليات.

بطاقة الخروج

لماذا لا یصح التصويت على الاستمرار في لعبة خطرة؟

الدرس 14 | التعاون وإدارة الصف: مشروع لعبة صغيرة متكاملة

مرجع الموضوع: الأسبوع 14: Cooperation and management of a class؛ دمج التطبيق العملي للأسابيع 15-22

هدف التعلم

يبنى خطة لعبة صغيرة منضبطة، ويطبقها، ويراجعها باستخدام أداة تقييم قابلة للتنفيذ.

المفاهيم الأساسية

- إدارة الصف النشطة: تنظيم الوقت والمكان والانتقال والأدوار والاستجابة للسلوك لدعم التعلم الآمن.
- خطة اللعبة: وثيقة تلخص الهدف والفئة والزمن والأدوات والقواعد والتعديلات والتقييم.
- التحسين المستمر: تعديل اللعبة وفق نتائج ملاحظة واضحة وتجريب جديد.

شرح الدرس

يندمج التدريس في دورة: هدف قابل للملاحظة، تنظيم مساحة، شرح ونموذج، أداء تجريبي، ملاحظة، تعديل، وإعادة أداء. ينبغي الاستعداد للانتقال بين المجموعات وتأمين البديل عند محدودية الأدوات. يجمع المشروع النهائي احترام الآخرين والتعاون والتواصل وتدوير القيادة والتقييم من دون تشخيص نفسي.

مثال من الواقع التربوي

لعبة «المدينة المتعاونة»: أربع مجموعات ترتب أقماعًا لتكوين مسار مشترك مع ثلاثة أدوار متبادلة. معيار النجاح إكمال المسار بمشاركة جميع الأفراد والتزام إشارة التوقف.

أسئلة العصف الذهني

- س1: أي دليل يثبت نجاح اللعبة تربويًا؟
- س2: ماذا تفعل إذا لم تُشارك اللعبة بعض الطلاب؟

النشاط التطبيقي داخل الحصة

اسم النشاط: تطبيق مشروع التخرج المصغر

التنظيم والأدوات: فرق 4-5؛ أدوات متوفرة؛ بطاقة تصميم وملاحظة.

طريقة التنفيذ: تصمم الفرق خلال 6 دقائق لعبة من 7 بنود؛ تعرض القواعد ونموذجًا؛ تجربها فرق أخرى 8 دقائق؛ تجمع تغذية راجعة؛ تُجري تعديلًا واحدًا وتعيد 4 دقائق؛ تقدم تقييمًا ختاميًا.

قواعد السلامة والإدماج: يتحقق الأستاذ من سلامة الخطة قبل التنفيذ؛ منع الجري المتقاطع والاحتكاك غير المبرر.

معيار النجاح: لكل فريق بطاقة كاملة ودليل مشاركة وتعديل مبرر بنتيجة الملاحظة.

الواجب المنزلي

سَلِّم بطاقة نهائية للعبة من صفحة واحدة: هدف؛ فئة؛ زمن؛ أدوات؛ تنظيم؛ قاعدتان؛ تعديل شامل؛ مؤشران؛ إجراء أمان؛ تأمل في التحسين.

ملخص الحفظ

عناصر بطاقة اللعبة العشرة؛ خطوات الملاحظة والتحسين؛ قواعد السلامة والمشاركة.

المهارات المتوقعة اكتسابها

تخطيط وتنفيذ لعبة جماعية؛ اتخاذ قرار مبني على ملاحظة واقعية.

بطاقة الخروج

ما التعديل الأول إذا ظهر ازدحام خطير؟

أوراق الاختبارات والامتحانات - للطالب

تعليمات: اكتب الإجابات باختصار ووضوح. في الأسئلة التطبيقية تُمنح العلامة للمبرر السلوكي وإجراء السلامة والتعديل القابل للتنفيذ. لا تظهر مفاتيح الحل في نسخة الطالب.

الاختبار الدوري الأول - بعد الدرس 4

المدى: الدروس 1-4 | المدة: 10 دقيقة | العلامة: 10

اسم الطالب/ة: الصف: التاريخ:

صح أو خطأ (2 علامتان؛ علامة لكل بند)

- 1. التعاون يشترط إقصاء اللاعب الأبطأ.

الإجابة:

- 2. يمكن أن تكون الجماعة رسمية وغير متجانسة في الوقت نفسه.

الإجابة:

اختر الإجابة الصحيحة (2 علامتان)

- 1. الاستماع النشط يعني: أ) انتظار الأصوات ب) التحقق من فهم الرسالة ج) رفع الصوت

الإجابة:

- 2. تماسك المهمة يعني: أ) محبة الأصدقاء فقط ب) الالتزام بالهدف المشترك ج) عدد اللاعبين

الإجابة:

تعداد (2 علامتان)

- 1. عدد سلوكين قابلين للملاحظة يدلّان على الاحترام في اللعب.

الإجابة:

موقف تطبيقي (4 علامات)

- 1. فريق من 5 طلاب ينفذ لعبة تعاونية؛ يرفض قائد إشراك طالب أبطأ. اقترح تعديلين لقواعد اللعبة وحدد مؤشرين لنجاحها.

الإجابة:

.....

الاختبار الدوري الثاني - بعد الدرس 8

المدى: الدروس 5-8 | المدة: 10 دقيقة | العلامة: 10

اسم الطالب/ة: الصف: التاريخ:

صح أو خطأ (2 علامتان)

- 1. قائمة التحقق الجيدة تصف سلوكًا يمكن ملاحظته.

الإجابة:

- 2. على الأستاذ ترك لعبة خطيرة إلى أن تنتهي الجولة.

الإجابة:

اختر الإجابة الصحيحة (2 علامتان)

- 1. أول خطوة في تصميم اللعبة: أ) اختيار الفائز ب) تحديد الهدف ج) شراء الأدوات

الإجابة:

- 2. ضمان اندماج الجميع يتحسن عبر: أ) تثبيت الأدوار ب) تدوير الأدوار ج) اختيار الأقوى فقط

الإجابة:

تعداد (2 علامتان)

- 1. اذكر إجراءين يقوم بهما المعلم قبل بدء لعبة.

الإجابة:

موقف تطبيقي (4 علامات)

- 1. يراقب الأستاذ مجموعة تمرير؛ كتب في دفتره «أحمد غير اجتماعي». حوّل هذه العبارة إلى مؤشرين سلوكيين واذكر تعديلاً يرفع مشاركته وسبب ذلك.

الإجابة:

.....

الاختبار الدوري الثالث - بعد الدرس 12

المدى: الدروس 9-12 | المدة: 10 دقيقة | العلامة: 10

اسم الطالب/ة: الصف: التاريخ:

صح أو خطأ (2 علامتان)

- 1. التعزيز السلبي هو نفسه العقاب.

الإجابة:

- 2. يمكن للطالب أداء دور رسمي وآخر غير رسمي داخل الجماعة.

الإجابة:

اختر الإجابة الصحيحة (2 علامتان)

- 1. أفضل تغذية راجعة: أ) أنت فاشل ب) انتظرت إشارة زميلك ج) الجميع أفضل منك

الإجابة:

- 2. الأمان النفسي يعني: أ) غياب أي قواعد ب) إمكان الخطأ دون سخرية ج) ضمان الفوز

الإجابة:

تعداد (2 علامتان)

- 1. عدد عنصرين يرفعان الثقة بمهمة محددة.

الإجابة:

موقف تطبيقي (4 علامات)

- 1. في لعبة، يقاطع أحد الطلاب الدور ويرفض الآخرون مشاركته. ضع خطة تعديل سلوكي من خطوتين، ومؤشر قياس، واحتياطاً أخلاقياً.

الإجابة:

.....

امتحان نصف السنة - بعد الدرس 8

المدى: الدروس 1-8 | المدة: 50 دقيقة | العلامة: 20

اسم الطالب/ة: الصف: التاريخ:

صح أو خطأ (4 علامات؛ 1 لكل عبارة)

- 1. اللعبة التعاونية تنجح فقط إذا فاز فريق على فريق آخر.

الإجابة:

- 2. التماسك الاجتماعي يختلف عن تماسك المهمة.

الإجابة:

- 3. يمكن تعديل مساحة اللعبة لتناسب الفروق الفردية.

الإجابة:

- 4. ليس من دور الأستاذ التدخل عند خطر بدني.

الإجابة:

اختيار من متعدد (4 علامات؛ 1 لكل سؤال)

- 1. من سلوك الاحترام: أ) المقاطعة ب) انتظار الدور ج) السخرية

الإجابة:

- 2. الاستماع النشط: أ) إعادة فهم الإشارة ب) تجاهلها ج) الإسراع بلا استعداد

الإجابة:

- 3. نوع الجماعة التي يُعين أعضاؤها الأستاذ: أ) رسمية ب) غير رسمية بالضرورة ج) أولية دائماً

الإجابة:

- 4. أفضل مؤشر للتعاون: أ) وصف «لطيف» ب) عدد محاولات المساعدة الفعلية ج) الانطباع العام

الإجابة:

تعداد (3 علامات)

- 1. عدد ثلاثة عناصر أساسية لخطة لعبة صغيرة.

الإجابة:

حفظ وتعريفات (3 علامات)

- 1. عرّف اللعبة الصغيرة (1.5) والتماسك (1.5).

الإجابة:

.....

تمرين تطبيقي (6 علامات)

- 1. في صف من 20 طالبًا، يختار قائدان أعضاء مجموعتيهما؛ بقي طالبان بلا فريق، وتقاطعت مسارات الجري. ضع خطة تدخل: تشخيص مشكلتين (2)، تعديلين للتجميع والقواعد (2)، مؤشرين للتقويم (2).

الإجابة:

.....

الامتحان النهائي - بعد الدرس 14

المدى: المقرر كاملاً (1-14) | المدة: 50 دقيقة | العلامة: 20

اسم الطالب/ة: الصف: التاريخ:

صح أو خطأ (4 علامات؛ 1 لكل عبارة)

- 1. الأمان النفسي يسمح بالخطأ والتعلم دون سخرية.

الإجابة:

- 2. التعزيز السلبي يعني بالضرورة توبيخ اللاعب.

الإجابة:

- 3. الدور هو نفسه المعيار الجماعي.

الإجابة:

- 4. يمكن للقيادة التوجيهية أن تكون ضرورية عند الخطر الفوري.

الإجابة:

اختيار من متعدد (4 علامات؛ 1 لكل بند)

- 1. أفضل تعليق: أ) أنت فاشل ب) عدلت تمريرتك بعد الملاحظة ج) لا قيمة لك

الإجابة:

- 2. تدوير الأدوار يساعد على: أ) الإقصاء ب) المشاركة ج) تعطيل التدريب

الإجابة:

- 3. المعيار الجماعي هو: أ) قاعدة مشتركة ب) سرعة القائد ج) نوع الكرة

الإجابة:

- 4. أداة التقويم السلوكي الأفضل: أ) انطباع شامل ب) قائمة تحقق واضحة ج) ترتيب جمال الأداء

الإجابة:

تعداد (3 علامات)

- 1. عدد ثلاثة إجراءات سلامة أو اندماج ضرورية عند تنظيم لعبة صغيرة.

الإجابة:

حفظ وتعريفات (3 علامات)

- 1. عرّف التعزيز الإيجابي (1.5) ودينامية الجماعة (1.5).

الإجابة:

.....

تمرين تطبيقي (6 علامات)

- 1. أنت معلم لصف BP2 في حصة تدريب ميداني؛ 16 طفلاً بعمر 9 سنوات في مجموعات من أربعة. لاحظت احتكار قائد للكلام، واستبعاد طفل خجول، وازدحاماً عند محطة واحدة. صمّم تدخلاً: هدفًا سلوكيًا (1)، تعديلين تنظيميين (2)، أسلوب قيادة مبررًا (1)، ومؤشرين للتقويم (2).

الإجابة: