

الصف الحادي عشر

الوعي العاطفي

• لعبة "تخمين الخريج"

الكفاءات والأهداف:

تشجع هذه اللعبة التفاعلية على تحديد الأهداف والفهم النقدي للآخرين. كما أنها تحفز الطلاب على التعرف على نقاط القوة والموهب لديهم ولدى أقرانهم، والتفكير في الطرق التي يمكن من خلالها الحفاظ على هذه القدرات وتطويرها. كذلك تعمل على تنمية التعاطف وتشجيع الدعم بين زملاء من خلال استخدام تمثيل الأدوار. بالإضافة إلى ذلك، تساعد على سد الفجوة في مهارات التحدث أمام الجمهور والتواصل اللفظي.

(2b, 2b, 3a, 3b, 4a)

نشاط جماعي:

يمكن تنفيذ هذا النشاط في مجموعات تتراوح بين 15 و 20 طالبًا. يضع جميع الطلاب أسماءهم في وعاء، وبعد خلطها يأخذ كل طالب اسمًا—ويُفضل أن يتم ذلك واحدًا تلو الآخر حتى لا ينتهي الأمر بأي طالب بأن يسحب اسمه الشخصي. بعد ذلك، يكون أمام كل طالب خمس دقائق لتحليل الشخص الذي اختاره بشكل نقدي، ومحاولة تخمين ما الذي قد يكون هذا الطالب يقوم به بعد ثلاث سنوات (أي بعد تخرجه من المدرسة الثانوية).

يمكن أن تُحقّق هذه الأفكار من خلال أسئلة محددة أو نقاط تأمل يُعدّها الميسّر.

بعد ذلك، يتقدم كل طالب واحدًا تلو الآخر ليقف أمام زملائه ويمثل "ذاته المستقبلية" للطلاب الذي اختاره، ويجب عن أسئلة مثل: هل هو على وشك أن يبدأ العمل، أو الدراسة، أو السفر، أو شيء آخر؟ يُمنح الطلاب الآخرون بضع دقائق لطرح أسئلة على الطالب المؤدي، في محاولة للتعاون فيما بينهم لمعرفة أولًا: ما هو العمل الذي يمثله الطالب، وثانيًا: من هو الطالب الذي يقوم بدوره. يمكن إعداد هذه الأسئلة مسبقًا، أو ترك حرية الاختيار للطلاب، ولكن يجب أن تكون الأسئلة شاملة وتأملية وليست محددة، مثل:

• لماذا قررت أن تأخذ سنة راحة من الدراسة (أو لا)؟

• لماذا قررت دراسة هذا التخصص في مستوى أعلى؟

• ما المهنة التي تتصور أنك ستدخلها بعد التخرج (دراسة، تدريب، خبرة عمل)؟

يمكن للطلاب تدوين ملاحظاتهم حول من يعتقدون أن كل طالب كان يؤدي دوره. ثم يسجلون الأسماء على ألواح الطباشير، ويقوم الميسّر بالتنقل بين الطلاب واحدًا تلو الآخر، ويقوم الجميع بقلب ألواحهم في نفس الوقت.

يُسمح للطالب الذي تم تمثيله أن يُدلي برأيه حول من أدّى دوره، ويعبر عن ما إذا كان يتفق مع إجابات الشخص المؤدي أو يوضح أي إجابات لم يفهمها أو لا يوافق عليها.