**حزمة التدريب المتقدم لفِرَق الاستجابة السريعة**

****

**A2.2 أنشطة بناء الفريق - دليل المُيسِّرين**

**1. نشاط بناء الفريق: إسقاط البيضة**

حجم المجموعة: 15 إلى 50 شخصًا

المدة الزمنية: 60 دقيقة

المواد: لكل مجموعة/ فريق استجابة سريعة 1 بيضة نيئة (بالإضافة إلى بيض إضافي في حالة الحوادث)، و5 بالونات قابلة للنفخ، و5 ورقات فارغة، و5 بطاقات لاصقة كبيرة الحجم، و10 شفاطات مشروبات، وشريط لاصق.

الهدف: تعزيز العمل الجماعي والتفكير الإبداعي.

**التعليمات**

تأخذ المجموعات/ فِرَق الاستجابة السريعة المواد وتبني شيئًا ما لحماية البيضة النيئة. ويفوز في هذا التحدي من يسقط البيضة الخاصة بفريقه من ارتفاع أكثر من 10 أقدام دون أن تنكسر.

**الإعداد**

1. قسِّم المشاركين إلى مجموعات صغيرة/ فِرَق استجابة سريعة. وأعطِ كل مجموعة المواد المذكورة أعلاه.
2. اشرح قواعد نشاط بناء الفريق. وأخبِرْهم أن الهدف من هذا النشاط هو تصميم وبناء هيكل يحمي البيضة النيئة من الانكسار عند إسقاطها من ارتفاع. ستُمنح الفِرَق حوالي 15 دقيقة لبناء هذا الهيكل. وإذا نجح أكثر من فريق في هذا التحدي، سيكون الفائز هو الفريق الذي استخدم أقل كمية من شفاطات المشروبات أو المواد.
3. افصل الفِرَق بحيث لا تكون قريبة من بعضها (منعًا لتقليد الأفكار).
4. قل «ابدأ» وامنحهم 15 دقيقةً أو نحو ذلك لبناء هيكل ليضعوا البيضة فيه.

**الفوز باللعبة**

في نهاية الوقت المحدد، اطلب من الجميع العودة مرةً أخرى. وأسقِطْ كل هيكل بنفس الطريقة. وبعد إسقاط جميع الهياكل، افتحها لتحديد البيض الذي ظل سليمًا دون أن ينكسر. وسيكون الفائز هو الفريق الذي استخدم أقل عددٍ من المواد.

**استخلاص المعلومات**

* اسأل الفِرَق عن تجربتهم، أي الأمور التي سارت على نحوٍ جيدٍ وكانت فعالة فيما يتعلق بالعمل الجماعي.
* اسأل الفِرَق إذا كانت تصميماتها قد تغيرت أو تطورت بمرور الوقت.
* اسأل عن سمات أو خصائص القيادة الرشيدة أو العمل الجماعي، أو المساهمات المفيدة أثناء اللعب.
* اسأل الفِرَق إذا كانت ستفعل شيئًا مختلفًا المرة القادمة.

**2. نشاط بناء الفريق: حقل الألغام**

حجم المجموعة: 15 إلى 50 شخصًا

المدة الزمنية: 45 دقيقةً

المواد: مساحة كبيرة جدًّا خارج المبنى أو داخله؛ عدة أجسام خفيفة الوزن وغير صلبة لتُستخدم بمثابة عقبات (مثل، أكواب ورقية كبيرة الحجم، أو زجاجات بلاستيكية فارغة، أو أقماع، أو كرات رغوية لينة، وغيرها)؛ وعصابة للعينين.

الهدف: تعزيز العمل الجماعي وبناء الثقة.

**التعليمات**

**الإعداد**

حدد نطاقًا كبيرًا بما يكفي خارج المبنى، أو مساحة كبيرة داخل المبنى. وتأكد من خلو المساحة من أي أجسام خطرة أو أي أخطار بالقرب منها. وجهِّزْ «حقل الألغام» عن طريق زرع «الألغام» (أكواب ورقية كبيرة الحجم، أو زجاجات بلاستيكية فارغة، أو أقماع، أو كرات رغوية لينة، وغيرها) في العديد من الأماكن في المساحة المتاحة بالكامل.

وبمجرد إعداد حقل الألغام، اطلب من كل مجموعة/ فريق استجابة سريعة اختيار **مُرشد** لها/ له: وسيُسمح للمرشد بالرؤية والتحدث لإرشاد زملائه في الفريق أثناء سيرهم في حقل الألغام، ولكن غير مسموح له بلمسهم أو الدخول إلى حقل الألغام.

سيكون باقي أعضاء الفريق **معصوبي الأعين**، ولن يُسمح لهم بالرؤية أو التحدث.

على أعضاء الفريق المعصوبي الأعين السير عبر «حقل الألغام».

امنح كل مجموعة/ فريق استجابة سريعة بضع دقائق لتخطيط وإعداد استراتيجية التواصل الخاصة بها/ به.

بمجرد ارتداء عصابات الأعين، واستعداد الجميع قل: «ابدأ!»، وحينها يبدأ النشاط.

حدد **عقوبة** لمن يلمس أي «لغم». وقد يكون ذلك عبارة عن وقت إضافي، أو خسارة نقاط‬، أو (في أسوأ الأحوال) البدء من جديد.

بينما تقود اللعبة، حاول تحفيز اللاعبين والتأكيد على أهمية الثقة والسلامة. وهيئ بيئة جادة.

ويتمثل الهدف لكل شخص معصوب العينين في الانتقال من جانب إلى آخر في حقل الألغام. وينبغي عليه تجنب لمس «الألغام»، من خلال الإنصات جيدًا إلى الإرشادات اللفظية التي يقولها المُرشد.

ملاحظة:

* احذر من اصطدام الأشخاص معصوبي الأعين ببعضهم. فعلى المُيسِّر أن يتأكد من عدم حدوث ذلك، ويستطيع أن يمشي بينهم للمساعدة على إبقاء اللاعبين على مسافة من بعضهم.
* حدد عقوبة لمن يلمس أي «لغم». وقد يكون ذلك عبارة عن وقت إضافي، أو خسارة نقاط‬، أو (في أسوأ الأحوال) البدء من جديد.
* إذا كان هناك شخص لا يرغب في اللعب، فلا تجبره على أن يكون معصوب العينين.

**استخلاص المعلومات**

في نهاية الوقت، يجب استخلاص المعلومات والتفكير، وسؤال المجموعات/ فِرَق الاستجابة السريعة عما تعلمته من التجربة.

ويجب التأكيد على أهمية الإعداد، والثقة، والتواصل، ودور القائد.

**3. الشعار المصور للفريق**

حجم المجموعة: 15 إلى 50 شخصًا

المدة الزمنية: 60 دقيقة

المواد: أوراق اللوح القلاب وأقلام

الهدف: إقامة علاقات عمل مريحة داخل الفريق

متى ينبغي استخدامه: في حلقات العمل التي يجب أن تؤدي المجموعات فيها مهام معينة.

**التعليمات**

1. ينبغي أن يطلب المُيسِّر من المشاركين تشكيل عدة مجموعات صغيرة واختيار اسم لفريقهم.
2. اطلب من كل فريق أن يصمم شعارًا مصورًا (علامة) يوضح من يكونون/ ماذا يمثلون لبقية المشاركين. ارسم نسخةً كبيرةً على اللوح القلَّاب حتى يستطيع أن يراها باقي المجموعة. امنح المشاركين عشر دقائق للانتهاء من هذا النشاط.
3. بعد الانتهاء من الشعار المصور، اطلب من كل فريق كتابة شعار لفظي يتألف من اثنتي عشرة كلمةً أو أقل يشرح الشعار المصور ويخلق هوية للمجموعة. امنح المشاركين عشر دقائق للانتهاء من هذا النشاط.
4. اطلب من كل مجموعة عرض منتجاتها لبقية المشاركين، وشرح ما يمثله الشعاران المصور واللفظي.

**استخلاص المعلومات:**

ناقش قيمة التمرين بالنسبة للعمل الذي سيؤدونه.

***أنشطة إضافية لبناء الفريق:***

**4. التشابك - فك التشابك**

*حجم المجموعة: 15 إلى 25 شخصًا.*

*المدة الزمنية: 10 دقائق إلى 15 دقيقة.*

*المواد: لا يوجد.*

الهدف: إثبات أن التعاون وجهود الفريق المشتركة من التقنيات الناجحة في حل المشكلات.

متى ينبغي استخدامه: في بداية جلسة حول التعاون وبناء الفريق أو المشاركة.

**التعليمات**

1. اطلب من المشاركين أن يتطوع أحدهم لأداء دور «المدير».
2. اطلب من المشاركين الآخرين أن يشبكوا أيديهم ويشكلوا دائرة. ثم دون أن يترك أحدهم يد الآخر، حرك أيدي الأشخاص فوق وتحت وفيما بينهم لتشكيل عقدة بشرية.
3. بعد أن يشكل المشاركون العقدة، يُطلب من «المدير» فكها. وينبغي على الجميع التعاون في اتباع تعليمات المدير. ولا يجوز أن يتحركوا من أماكنهم ما لم يُطلب منهم ذلك. وينبغي متابعة الوقت الذي يستغرقه هذا النشاط.
4. بعد أن تُفك العقدة، اطلب من المدير أن يشبك يديه مع المجموعة ويُشكلوا العقدة مرةً أخرى. وفي هذه المرة، عليهم أن يفكوا العقدة بأنفسهم دون مساعدةٍ من المدير (من المفترض أن يكون الأمر أسهل).
5. قارن الوقت الذي يستغرقه النشاط بمساعدة المدير ودونها.

**استخلاص المعلومات**

اسأل المجموعة عن رأيهم في التمرين. وسيعلقون في الغالب على العمل الجماعي، والتعاون، وليس على الاعتماد على مدير واحد، وما إلى ذلك. استخدم هذه الإجابات لتؤدي إلى مناقشة مسألة العمل الجماعي.

**5. حكايات تنطوي على خدعة**

*حجم المجموعة: 10 أشخاص إلى 30 شخصًا.*

*المدة الزمنية: 20 إلى 30 دقيقةً.*

*المواد: مظاريف وبطاقات.*

الهدف: زيادة المهارات التحليلية ومهارات حل المشكلات.

متى ينبغي استخدامه: أثناء فعالية للمجموعة تُركز على العمل الجماعي أو حل المشكلات.

**التعليمات**

1. عيِّن مراقبين (يمكن أن يكون الميسِّرون مراقبين).
2. اكتب الإجابات/ الدلائل على البطاقات المرمَّزة (VIPP). أضف أرقام الحكايات. (انظر أدناه).
3. اطلب من المشاركين تكوين أربع مجموعات، مع تعيين مراقب لكل مجموعة.
4. توضع جميع البطاقات التي تحمل رقم «1» في ظرف مكتوب عليه رقم «1»، ويُتبع النهج نفسه مع مجموعات البطاقات الثلاث المتبقية. ويحصل كل فريق على أربعة مظاريف تحمل الأرقام 1، و2، و3، و4.
5. اطلب من الفِرق حل اللغز. لإنجاز هذه المهمة، يجب على كل فريق أن يفعل شيئين: الحصول على جميع الدلائل، وتحديد الحل الصحيح. ولا يجوز تقديم الحل إلا بعد أن يكون بحوزة الفريق جميع الدلائل الخاصة بالقصة.
6. للحصول على جميع الدلائل، يجب أن يتفاوض أعضاء الفريق مع الفِرَق الثلاثة الأخرى. وفيما يلي قواعد التفاوض:

**القواعد**

يمكن لعضو واحد فقط من أعضاء الفريق أن يغادر القاعة مرةً واحدةً في أي وقت. ويمكن لعضو واحد فقط من أعضاء الفريق أن يتفاوض مع أي فريق مرةً واحدةً في أي وقت. ويجب أن تتاح لكل عضو من أعضاء الفريق فرصة واحدة على الأقل للتفاوض مع فريق آخر. ولا يجوز تبادل أكثر من دليلين أثناء أي معاملة مع فريق آخر.

**الحكاية 1: حادث سيارة**

كان السيد سميث وولده يستقلان سيارة. ثم وقع حادث للسيارة، أسفر عن وفاة الأب على الفور، وإصابة الابن إصابة بالغة وهُرع به إلى المستشفى. وبعد أن يلقي الجراح نظرةً عليه، يقول: «لا أستطيع إجراء جراحة له. هذا ابني آرثر». فكيف تشرح هذا الأمر؟

**الحكاية 2: ماذا عن التفاح؟**

كان لدى البقال بعض التفاح للبيع. ويشتري أحد الزبائن نصف كمية التفاح، بالإضافة إلى نصف تفاحة. ثم يشتري زبون آخر نصف كمية التفاح المتبقي، بالإضافة إلى نصف تفاحة. ويشتري زبون ثالث نصف كمية التفاح المتبقي، بالإضافة إلى نصف تفاحة. وبهذا يكون البقال قد باع كمية التفاح بالكامل. ولم يشترِ أيٌّ من الزبائن أجزاء من التفاح. كانت جميع عمليات الشراء بأرقام صحيحة. فكم تفاحة كانت لدى البقال في الأصل؟

**الحكاية 3: الخاسر هو الفائز**

شخصان، كلٌّ منهما يمتلك حصانًا. ويُصر كلٌّ منهما أن حصانه هو الأبطأ. وكانا ينويان الدخول في سباق لتسوية الخلاف، إلا أن كليهما كان لا يثق أن الآخر سيركب حصانه بأقصى سرعة له، دون أن يحاول إبطاءه قليلًا. فكيف يمكن إثبات أي الحصانين هو الأبطأ؟

**الحكاية 4: لغز الجوارب**

كان هناك اثنا عشر جوربًا أبيض اللون وتسعة وأربعون جوربًا أحمر اللون جميعها في دُرجٍ واحدٍ. وهذه الجوارب فردية وليست أزواج. فما أقل عدد ممكن من الجوارب الذي تستطيع سحبه من الدُرج وعيناك مغلقتان بما يضمن تطابق زوج واحد من الجوارب من بين التي اخترتها؟ جميع الجوارب ذات مقاس واحد ومصنوعة من القماش نفسه ومن ثَم، لا يمكن التمييز بينها عن طريق اللمس.

**حادث السيارة**

الإجابة: الجرَّاح «والدة آرثر».

**ماذا عن التفاح؟**

الإجابة: كان البقال لديه في الأصل سبع تفاحات.

**الخاسر هو الفائز**

الإجابة: كل شخص يركب حصان الآخر في السباق.

**لغز الجوارب**

الإجابة: إذا سحبت ثلاثة جوارب من الدرج، سيتطابق اثنان من الثلاثة نظرًا لأنه لا يوجد سوى لونين فقط من الجوارب.

اجلس حيث يمكنك أن ترى وتسمع معظم الفريق. دوِّن ملاحظات؛ وسجِّل اقتباسات مما يُقال متى أمكن. ولاحظ الأشياء التي تساعد الفريق، والأشياء التي تعوقه، وأثر ما يُقال أو يُفعل.

ابحث عن بيانات حول:

* السلوك التنافسي (العمل ضد الفِرق الأخرى).
* السلوك التعاوني (العمل مع الفِرق الأخرى).
* السلوك الموجَّه حسب المهمة (التركيز على المهمة المطلوب إنجازها).
* السلوك الاستراتيجي (رؤية الصورة كاملةً).
* السلوك الإجرائي (كيف يعمل أفراد الفريق معًا).

**استخلاص المعلومات:**

في نهاية التمرين، سيقدم المراقبون تقريرًا عما ورد أعلاه، ثم تُجرى مناقشة حول ما حدث في كل مجموعة صغيرة وفي المجموعة ككل.

|  |
| --- |
| **إخلاء المسؤولية**  **منصة منظمة الصحة العالمية للتعلُّم في مجال الأمن الصِّحيِّ - مواد تدريبية**  حقوق هذه المواد التدريبية محفوظة لصالح منظمة الصحة العالمية بموجب حق المؤلف (© منظمة الصحة العالمية 2022). جميع الحقوق محفوظة.‬  يخضع استخدامك لهذه المواد إلى [«شروط الاستخدام - منصة منظمة الصحة العالمية للتعلُّم في مجال الأمن الصِّحيِّ، مواد تدريبية](https://extranet.who.int/hslp/?q=content/terms-use)»، التي قبلتها عند تنزيلها، وهي متاحة على منصة التعلُّم في مجال الأمن الصِّحيِّ على الرابط الآتي: (<https://extranet.who.int/hslp>).  إذا أحدثت تغييرات في محتويات هذه المواد أو عدَّلتها أو ترجمتها أو نقَّحتها بأي طريقة أخرى، فعليك أن تُوضِّح أن المنظمة ليس لها علاقة من قريبٍ أو بعيدٍ بهذه التعديلات، ولا يجوز أن تستخدم اسم المنظمة أو شعارها في هذه المواد المُعدَّلة.  وإذا أحدثت تغييرات في محتويات هذه المواد أو عدَّلتها أو ترجمتها أو نقَّحتها بأي طريقة أخرى، فعليك أن تُفصح عن مصدر المواد من خلال الإسناد الآتي: «هذه المواد التدريبية هي نسخة معدلة من «حزمة التدريب المتقدم لفِرَق الاستجابة السريعة» (متاحة على الرابط الآتي: <https://extranet.who.int/hslp/>)، وحقوقها محفوظة لصالح منظمة الصحة العالمية بموجب حق المؤلف (© منظمة الصحة العالمية، 2022)، ومُستخدمة بتصريح من منظمة الصحة العالمية. وتُخلي منظمة الصحة العالمية مسؤوليتها تمامًا عن أي تعديلات أو تنقيحات على المواد الخاصة بها المحمية بموجب حق المؤلف».  وعلاوةً على ذلك، يُرجَى إخطار المنظمة بأي تعديلات قد تطرأ على هذه المواد التي تستخدمها علانيةً، لأغراض حفظ السجلات ومواصلة التطوير، عن طريق إرسال رسالة على عنوان البريد الإلكتروني التالي: [ihrhrt@who.int](mailto:ihrhrt@who.int). |