أدركتَ مما سبق أنه من المستحيل أن تصبح معلماً رائعاً إن كنت تمتلك إحدى الصفات التالية، و أوجزتها ضمن عنوان «أربعة قوانين لا يُقبل أن تكون في معلّم الألفية الثالثة» ، و إن وُجدت بك معلّمي، فاعلم أنك قد أغلقت أهم أبواب النجاح في وجهك و لم تَعُد معلماً ذا أثر . و هذه القوانين الأربعة التي لا يُقبل أن تكون في معلم لألفية الثالثة هي التالي:

1

إحباط المتعلمين و عدم تحفيزهم

فمعلّم الألفية الثالثة هو من يحفّز الطلبة لتحقيق أهدافهم العلمية و الشخصية أيضاً. و هو الذي يبُرهن على اتجاهاته الإيجابية بالتشجيع الذي يمنحه للطلبة ثم تقدير جهودهم مهما كان مستواهم الأكاديمي. و التحفيز يمكن أن يكون معنوياً أو عينياً، مباشراً لفظياً أو لفظياً.

2

تجميد عقول الطلبة

لا يُقبل للمعلم أن يكون عقبة في تطوير الطلبة، فهو مُلهم للطلبة العاديين، مطوّر للطلبة الموهوبين، و صانع للطلبة العبقريين. قدرة الطالب على الاستيعاب و التخيل و التطوير عالية جداً خلال فترة التعليم، لذلك، من حق المعلّم أن يُطلق عنان التفكير و الخيال و الإبداع للطلبة دون التقيّد بأسلوب تعليمي تقليدي.

٦ – التعلم الغامر مع AR وVR

التعلم الغامر هو طريقة تعلّم ينغمر فيها المتعلم في حوار افتراضي و يستخدم الشعور بالتواجد كدليل على الانغمار. و يمكن إنشاء الحوار الافتراضي بطريقتين هما استخدام التقنيات الافتراضية و السّرد مثل قراءة كتاب، و هذا مع إدخال الواقع المعزز (AR)والواقع الافتراضي (VR) في نظام التعليم. حيث خضعت تجربة التعلم في الفصل لتغيير هائل، أصبح التعلم أكثر شمولاً من الأساليب التقليدية، على عكس الصور العادية والتجارب العملية في المعمل، فيمكن للمتعلم الآن عرض إصدارات محسّنة من الصورة والكائنات على جهازه الإلكتروني، تجعل اتجاهات الواقع المعزز و الافتراضي في تكنولوجيا التعليم التعلم تجربة مقنعة.

بينما يوفر الواقع المعزز رؤية محسنة للصورة الحقيقية، فإن الواقع الافتراضي يعطي تصوراً خاطئاً للواقع من حولهم، كلتا الطريقتين أخذت التعلم الرقمي إلى أبعاد جديدة، يتم استخدام AR وVR بشكل متزايد لشرح المفاهيم المعقدة، من الذرات إلى الكواكب حيث يُمكن المتعلم على استكشاف وتعلم المزيد.

٧ – اللعب في التعليم

لقد اكتسب هذا الاتجاه شعبية لسبب بسيط، هو أنه يزيد من مشاركة الطلاب. لقد رأينا استخدام اللعب في الفصول الدراسية بأشكال مختلفة، مثل المتصدرين ونقاط المكافآت والملصقات وما إلى ذلك. فمن بين جميع الاتجاهات في تكنولوجيا التعليم، يعد اللعب هو الاتجاه الوحيد الذي يضمن زيادة المشاركة و التعاون والمنافسة.

يشارك المتعلمون بنشاط في أنشطة الفصل الدراسي لزيادة درجاتهم وتصنيفاتهم في قائمة المتصدرين.

يحفز Gamification الطلاب على التعلم والممارسة وتحسين عملية التعلم الشاملة، لذلك.. يستخدم المعلمون **أسلوب اللعب** كوسيلة لزيادة المشاركة وتعزيز الحافز وخلق بيئة صفية ترفع معنويات الطلاب وتشجع على الأداء بشكل أفضل في كل مرة، و يمكننا أن نرى هذا الاتجاه يتم استخدامه بشكل أكبر بطرق أكثر ابتكاراً لتعزيز نموذج التعلم.

مصادر اكتساب معلم الألفية الثالثة للكفايات و المهارات

بما أنّ التعليم له نموذجه الخاص في الألفية الثالثة، فلا بدّ من توفر مصادر معتمدة بحيث تلبي طبيعة نموذج التعليم من جانب وتكسب المتعلم مهارات الألفية الثالثة من جانب آخر، و تتمثّل هذه المصادر في التالي:

المصدر الأول: التوجهات العالمية لمعلم الألفية الثالثة

١ – منظمة إعادة التشكيل المهني لمعلم القرن الحادي والعشرين بولاية ماساشوستس الأمريكية توصيفًا للتوجه نحو إعداد معلم القرن الحادي والعشرين يرتكز على التمهين الذي يُعطي المعلم الحرية في الإدارة داخل مجموعة من المعايير الحاكمة التي تصف الأداء، فعلى سبيل المثال يكون المعلم هو الخبير المهني في إدارة عمليات التقويم، وليس المختص بإعداد ورقة الاختبار فقط، وتندرج هذه المهنية في المهارات التدريسية كافة التي يديرها معلم الألفية الثالثة.

٢ – يشير المشروع بالولايات المتحدة الأمريكية والقائم على المعايير الوطنية للتكنولوجيا التعليمية للمعلمين "National Educational Technology Standards for Teachers" إلى الدور المتوقع لمعلم الألفية الثالثة متمثلًا في أن يكون المُصمم والمقيّم والمشارك في إنتاج تكنولوجيا التعليم، بما تشمله من استخدام شبكة الإنترنت والتعليم عن بعد، وإنتاج البرامج التعليمية وبرامج المحاكاة.

التكنولوجيا :

هناك اختلاف في التكنولوجيا في بيئات التعلم عن بعد ، فبعض من المناطق التي لا تشارك عادة في التعلم عن بعد أو التعلم الافتراضي تحتاج إلى توفير طرق بديلة للطلاب لتلقّي الواجبات وإعادتها بعد أن كان إرسال حزم المواد ورقياً إلى المنزل واستلامها مغلفة هو أحد السُبل لمواصلة الدراسة حالة الأزمات.

وتحتاج المدارس إلى تقديم معلومات واضحة جداً عن كيفية الوصول إلى أي منصة على الإنترنت أثناء التعلم عن بعد، لا سيّما إذا لم يعتد الطلاب والآباء والمعلمون على استخدام هذه الأدوات على أساس منتظم. كما يجب تقديم الدّعم التّقني في جميع أنحاء المقاطعة وألا يكون مسؤولية المعلم، الذي سيكون لديه ما يكفي لمواكبة بيئة التعلم عن بعد. كما يتطلّب الأمر أن تكون المعلومات التي تصف خطوات استكشاف الأخطاء وإصلاحها ومعلومات الاتصال واضحة، و ذلك للحصول على دعم فني إضافي متاح بسهولة للجميع.

تصميم الدرس:

تصميم الدروس عن بعد هو أكثر تفصيلاً من تصميم الدرس الذي سيتم شرحه داخل الفصل، فالمحتوى يجب أن يكون واضحاً بدرجة كبيرة، وأن يفترض المعلم أنه سيكون هناك نقص في الفهم وبالتالي إضافة شروحات تفصيلية ضمن بنية الدرس.

وهناك أهمية قصوى لوضع الأنشطة والتدريبات والتقييم في بنية الدرس، وتلقي ردود الفعل من الطلاب جميعا لنجاح أي درس عن بعد، مع تقليص وقت الدرس فإذا كان الشائع ٤٥ دقيقة داخل الفصل، فستكون تقريبا ٢٠ دقيقة عن بعد؛ بحسب الكتاب نفسه.

٣. مبادئ التعلم عن بعد:

تستند عملية التعلم عن بعد إلى عدد من المبادئ وأهمها :

- عملية فردية: أي أن العملية التعليمية يجب أن تصمم بطريقة توافق استعدادات الفرد وقدراته وميوله واتجاهاته وسرعته في التعلم .
- عملية ذاتية: التعلم برغبة ذاتية من المتعلم ودافع منه.
- عملية مستمرة: أي أن التعليم عملية مستمرة مدى الحياة فقد يرغب الإنسان في تنمية نفسه مهنياً أو علمياً أو ثقافياً ،و لا بد من إعطائه الفرصة لكي يحقق ذلك، في أي وقت وأي مكان.
- عملية مستقلة: أي أن يتعلم المتعلم بمفرده معتمداً على ذاته في أغلب الأحيان.
- عملية ديمقراطية: بمعنى أن التعليم حق لكل فرد من أفراد المجتمع بغض النظر عن لونه وجنسه وعرقه ودينه وظروفه وعمره.

المجال الثاني: البيئة الصفية

ينظم المعلمون الفعالون فصولهم الدراسية حتى يتمكن جميع الطلاب من التعلم. وذلك بهدف تعظيم الوقت التعليمي وتعزيز تفاعلات الاحترام بين المعلمين والطلاب مع حساسية لثقافات الطلاب وعرقهم ومستويات نموهم الجسمي والعقلي. ويقدم الطلاب بأنفسهم مساهمات في الأداء الفعال للصف من خلال الإدارة الذاتية للتعلم الخاصة بهم، والحفاظ على تركيز ثابت على التعلم الدقيق لجميع الطلاب من خلال دعم تعلم الآخرين. و تكون أدوات التعلم المستقل للطلاب مرئية ومتاحة لهم (الرسوم البيانية، والنتائج، الخ) حيث يتم عرض الوسائل المتاحة التي تظهر نمو الطالب مع مرور الوقت.

المجال الثالث: التدريس والتعليم

ينغمس جميع الطلاب بشكل كبير في التعلّم ويساهمون مساهمة كبيرة في نجاح الصف من خلال المشاركة في مناقشات عادلة، والمشاركة بنشاط يحفّز تعلمهم وتعلم الآخرين. ويعمل الطلاب والمعلمون بطرق تثبت بأن التّدريس الدقيق والعمل الشّاق سوف يؤدي إلى إنجاز أكاديمي أكبر. فالتغذية الراجعة للمعلّم محددة في ضوء أهداف التعلّم ومدرجات القياس ، ويقدّم أفكارا ملموسة للتحسين. ونتيجة لذلك، يتفهم الطّلاب التقدم الذي يحرزونه في تعلّم المحتوى، ويمكن أن يفسر الأهداف وما تحتاج إلى القيام به من أجل عمليات التحسين. ويتم التعبير عن التقدم الأكاديمي والاحتفال به في مجتمع التعلّم مع أسر الطلاب.

يعترف المعلمون الفعّالون بمسؤوليتهم عن تعلم الطلاب في جميع الظروف، ويبرهنون على اتجاه كبير لنمو الطلاب مع مرور الوقت نحو أهداف الإنجاز الفردي، بما في ذلك الأهداف الأكاديمية و السلوكية و الاجتماعية.

ثالثاً : دولة الإمارات العربية المتحدة

جائزة حمدان بن راشد أل مكتوم

عام ١٩٩٨ أعلن عن إنشاء مؤسسة حمدان بن راشد آل مكتوم للأداء التعليمي المتميز مستهدفاً التميز التعليمي ورعاية الموهوبين والمبتكرين، لتتولى مهمة الارتقاء بالأداء التعليمي في كافة مراحله وقطاعاته التابعة لإشراف وزارة التربية والتعليم في دولة الإمارات العربية المتحدة، وتكريم كافة الفئات والجهات ذات العلاقة بقطاع التربية والتعليم؛ من المؤسسات والأفراد الذين يقدمون إنجازات وإبداعات متميزة.

وقد اقتصر النطاق للمؤسسة في سنتها الأولى على إمارة دبي، وتضمنت تسع فئات، لكنها باتت تتمتع بالأهلية الكاملة في العام ٢٠٠٠ حيث صدر المرسوم الحكومي السامي بإنشاء المؤسسة.

في العام ٢٠٠١ تم إنشاء مركز رعاية الموهوبين حيث أصبح عضواً في المجلس العالمي لرعاية الموهوبين، ثم توسعت المؤسسة لتشمل الإمارات، ومن ثمّ دول الخليج العربي.

في العام ٢٠٠٩ دشنت النسخة العالمية للمؤسسة بالتعاون مع منظمة اليونسكو مؤسسة حمدان بن راشد آل مكتوم/ اليونسكو.

وفي العام ٢٠١٠ استحدثت المؤسسة فئات للتعليم العالي .

وفي سنة ٢٠١٥ دشنت مؤسسة حمدان أول مركزين متخصصين في مجال رعاية الموهوبين والمبتكرين وهما مركز حمدان بن راشد آل مكتوم للموهبة والإبداع والآخر هو مركز حمدان بن راشد آل مكتوم للابتكار فاب لاب الإمارات.

جائزة خليفة التربوية

في العام ٢٠٠٧، تم إطلاق جائزة خليفة التربوية بهدف رفع مستوى معايير قطاع التعليم في دولة الإمارات والوطن العربي، وتكريم جميع المساهمين سواءً كانوا مواطنين أم مقيمين في الدولة. تشمل الجائزة مجالات خاصة بالمستوى المحلي، وأخرى مشتركة محلياً وعربياً.

جائزة خليفة التربوية
Khalifa Award for Education

وراء كلّ جيلٍ متعلم و مبدع ..
مُعلمٌ صاحب رسالةٍ و مُلهمٌ.
معلّم بنّاء للعقول،
يشيّدها بمعالم الإخلاص و الأمانة
و يرفعها بأعمدة العلم و المعرفة.