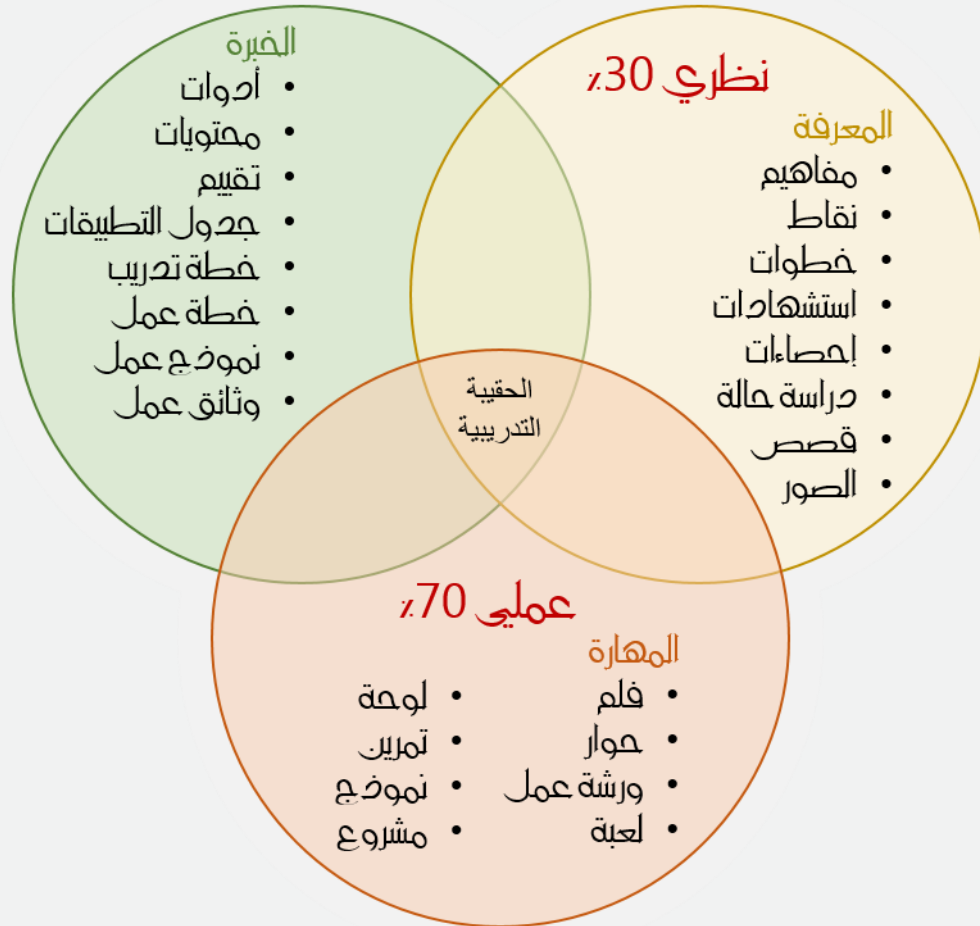




### خطة التدريب | دورة بناء فرق العمل عالية الأداء

طريقة التدريب تعتمد على إدراك المعرفة وبناء المهارة، اليوم التدريبي ٥ ساعات - ساعة استراحت = ٤ ساعات (٢٤٠ دقيقة)، حيث تشكل التطبيقات العملية (تمكين المهارة) ٧٠% (١٦٨ دقيقة)، وتشكل الموضوعات العلمية (تمتين المعرفة) ٣٠% (٧٢ دقيقة) بينما تشكل الخبرات العملية (تكامل القدرة) قدرة المدرب على تحويل المعرفة إلى مهارة



التطبيقات العملية (المهارة)							
مشاريع	لوحات	نماذج	أفلام	حوارات	ألعاب	ورش عمل	تمارين
1	3	1	2	3	2	2	3
×	×	10	7	7	20	20	7

الموضوعات النظرية (المعرفة)							
استشهادات	صور	قصص	دراسات	إحصائيات	نقاط	خطوات	مفاهيم
5	3	3	2	3	2	2	3
2	×	3	1	1	7	10	5

اليوم الأول

المهارات	مادة التدريب	الوقت
- كسر الجبل الجليدي	● <b>إفتتاحية الدورة التدريبية</b>	2
- التعارف	- التعريف بالمدرّب: بما لا يتجاوز دقيقتين بأي حال من الأحوال	5
- بث الألفة والتحفيز للإيجابية	- التعريف بالدورة التدريبية: أهداف الدورة + محاور الدورة	5
- معرفة محاور الدورة	- التعريف ببرنامج التهيئة للقيادات الحكومية (قيادات)	20
- قيادة فرق العمل بفعالية	○ يمنح المتدرب في نهاية البرنامج شهادة من معهد القيادة والإدارة في بريطانيا ILM	
- الأهداف الشخصية والجماعية	○ ضوابط الإداري في العمل الحكومي (مبادئ وقيم مستنبطة من الوثائق الوطنية الاستراتيجية للمملكة البحرين: دستور مملكة البحرين، ميثاق العمل الوطني، الرؤية الاقتصادية 2030، برنامج عمل الحكومة)	
- تطوير مهارات اتخاذ القرارات	○ الأدوار الخمسة للقائد الإداري في النموذج البحريني للقيادة: (تحديد الرؤية وقيادة المؤسسة، قيادة وتطوير فرق العمل، ضبط المؤسسة وتطويرها، العناية بالعملاء والشركاء، الانجاز وتحقيق النتائج)	
	- (ورشة عمل) تعارف: نحن هنا لإثراء المعرفة – كم مجموع سنوات الخبرة لجميع المشاركين في الدورة التدريبية إضافة إلى المدرب؟	10
	- (لعبة) لعبة الكرات المتحركة، شرط أن لا تسقط وبدون تكرار	5
	- (حوار) ما أهم استنتاجاتك بعد اللعب؟	3
	- (تمرين) أكتب أهم نقاط التعلم	
	● <b>قيادة فريق العمل نحو تحقيق الأهداف</b>	
	- (لعبة) شبكة الجبال NetWork: تطبيق اللعبة	45
	- (حوار) ماذا تعلمنا؟، استنتاجات فردية	10
	- (مفاهيم) قيادة فرق العمل: نقاط التعلم من التجربة	10
	- (تمرين) أكتب أهم نقاط التعلم	5
	● <b>الأهداف الجماعية والأهداف الشخصية</b>	
	- (لعبة) الكور السبع: تطبيق اللعبة	7
	- (حوار) ما أهم استنتاجاتك بعد اللعب؟	3
	- (مفاهيم) تحقيق الأهداف الجماعية أهم وأولى من تحقيقها فردياً	5
	- (تمرين) أكتب أهم نقاط التعلم	3

	<ul style="list-style-type: none"> <li>● تطوير مهارات اتخاذ القرار</li> </ul>	
	- (لعبة) القرار: ممارسة اللعبة	45
	- (حوار) ما أهم استنتاجاتك بعد اللعب؟	5
	- (مفاهيم) القرارات الناضجة وليست الصائبة أو الخاطئة	10
	- (تمرين) أكتب أهم نقاط التعلم	5

### اليوم الثاني

المهارات	مادة التدريب	الوقت
- طرق إبداعية لحل المشكلات والتزاعات في العمل	<ul style="list-style-type: none"> <li>● حل المشكلات بالطرق الإبداعية</li> </ul>	
	- (لعبة) ألعاب الذكاء: تطبيق مجموعة ألعاب الذكاء (فردية/جماعية)	5
	- (لعبة) الطرد المركزي: الممكن والصعب والمستحيل، ابدأ بالممكن	10
	- (لعبة) المحرك: لا يمكن تحقيق النجاح بشكل فردي	5
	- (لعبة) الدوائر: تجاوز الأصعب في تيسير الأسهل	10
	- (لعبة) المفتاح: قدرات الإبداع متفاوتة	15
	- (مفاهيم) مهارات حل المشكلات بالطرق الإبداعية	10
	- (حوار) ما أهم استنتاجاتك بعد اللعب؟	5
	- (تمرين) أكتب أهم نقاط التعلم	
- اكتساب مهارات عملية في تطوير المهارات وتنمية الذات لفريق العمل	<ul style="list-style-type: none"> <li>● اكتساب المهارات وتطوير القدرات الذاتية والجماعية</li> </ul>	
	- (لعبة) الحبال: حل العقدة	15
	- (حوار) ما أهم استنتاجاتك بعد اللعب؟	5
	- (قاعدة) طريقة حل العقدة، مفهوم التكرار والممارسة والتدوين	5
	- (تمرين) أكتب أهم نقاط التعلم	5
- مهارة بناء خطط العمل	<ul style="list-style-type: none"> <li>● بناء خطة العمل</li> </ul>	
	- (لعبة) المكعبات: توزيع فرق العمل وتحديد المعايير للعب (الأطول، الأجل، الجودة، الثبات، استخدام كل الموارد، المشاركة – أي عضو يتوقف عن العمل يخسر الفريق نقطة)	15
	- (حوار) ما أهم استنتاجاتك بعد اللعب؟	5
	- (مفاهيم) بناء خطة العمل وتحديد الأهداف وتحمل مسؤولية الإنجاز	5
	- (تمرين) أكتب أهم نقاط التعلم بعد اللعب	5

<ul style="list-style-type: none"> <li>- تطوير الأهداف</li> <li>- الذكاء وتحفيز</li> <li>- فريق العمل</li> <li>- تحقيقها</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● الأهداف الذكية</li> <li>- (لعبة) التركيبية Pazzel: تقسيم فريقين عمل وممارسة اللعبة 15</li> <li>- (حوار) ما أهم استنتاجاتك بعد اللعب؟ 5</li> <li>- (مفاهيم) عندما تكون الأهداف واضحة محددة يسهل تحقيقها 5</li> <li>- (لوحة) الأهداف الذكية SMART 15</li> <li>- (تمرين) أكتب أهم نقاط التعلم بعد اللعب 5</li> </ul>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>- عناصر الإبداع</li> <li>- تحقيق الأهداف</li> <li>- وإنجاز مهام العمل</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● ابتكار حلول إبداعية لتحقيق الأهداف وإنجاز مهام العمل</li> <li>- (لعبة) لعبة الجنرال والمهمة: بناء أرض حقل الألغام، ممارسة اللعبة 45</li> <li>- (حوار) ما أهم استنتاجاتك بعد اللعب؟ 5</li> <li>- (مفاهيم) ابتكار طرق عملية قابلة للتطبيق، عناصر الإبداع 5</li> <li>- (تمرين) أكتب أهم استنتاجاتك من اللعبة 5</li> </ul>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>- أنماط الشخصيات</li> <li>- وفهم الشخصيات</li> <li>- للتعامل مع فريق العمل</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● أنماط الشخصيات وفهم الشخصيات</li> <li>- (لعبة) التانجرام: ممارسة اللعبة 15</li> <li>- (حوار) ما أهم استنتاجاتك من اللعبة؟ 5</li> <li>- (مفاهيم) تعدد أنماط الشخصيات يؤدي إلى تعدد طرق التعامل معها 5</li> <li>- (تمرين) أكتب أهم نقاط التعلم 5</li> </ul>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>- مراجعة الدورة</li> <li>- اختبار إجتياز</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● الملخص التنفيذي للبرنامج التدريبي 15</li> <li>● إختبار نهاية الدورة (لعبة الحبال) 15</li> </ul>	