

ضمان مستقبل الجيل القادم

بالإضافة لكون أديتا تانغري المؤسس المشارك والرئيس التنفيذي لشركة كاليبير أميركا للتكنولوجيا التعليمية، فإنه أيضاً مؤسس «ستياماثالون» (STEAMathalon)، وهو برنامج تعليمي يتعامل مع «مستقبل التعليم» عبر محاكاة ظروف بيئة العمل والتحديات العالمية المستقبلية. هنا، يوضح لماذا يعدّ التعليم المبني على اللعب أساسياً لمستقبل أفضل وأكثر إشراقاً.



يجب على التعليم أن يكون مخططاً ومنظماً بالمصالح العالمية، والاستكشاف، والفضول والتجريب الحقيقي. ويجب أن يكون مساحة يعمل فيها المتعلمون معاً للإجابة عن الأسئلة المرتبطة بهم والتي تدهشهم وتثير حس الاكتشاف لديهم. ومن الواجب أن يبني التعلم للمستقبل على المهارات والقيم، وأن يكون أبعد من حدود المعرفة القابلة للاختبار المعروفة اليوم، وأن يقيّم عبر التطبيق أكثر من الاختبارات التقليدية العامة.

«إضافة إلى ذلك أن سعادة المتعلمين ورفاههم العام عنصر أساس لإنشاء وتربية رأس المال البشري للنمو المستدام. ويجب علينا ألا نكتفي بزرع الأفكار مثل عقلية النمو، والتفكير التصميمي والتثقيف الإيجابي وإنما إشراك المتعلمين بنشاط وفاعلية.

«يجب على الموجهين التربويين إعادة التفكير في أساليب التعليم وابتكار بيئات هادفة ومحفزة في جوهرها، قادرة على تطوير المتعلمين المبدعين والمرنين في المستقبل الذين سيكونون جزءاً من أماكن العمل المتنوعة ومواجهة التحديات». تشجع أساليب التعليم المبنية على اللعب على تطور المتعلمين، وهي أساسية لخلق مساحات للاستكشاف الإيجابي، والأكثر أهمية، تطوير مهارات القرن الحادي والعشرين. في حديث ألقاه مؤخراً خبير التعليم سام كالتين في «جلسات تيد الحوارية» بعنوان «مستقبل التعليم» قال: إن علينا «تحضير أطفالنا لمستقبلهم الذي سيكون مواجهاً لماضينا ومعارضاً له». وهذا، بوضوح، هو التحدي الذي علينا مواجهته والتعامل معه. سيتفقد معظم المعلمين على فكرة أن سنوات طفولتنا مهدت للنجاح المستقبلي في مكان العمل. هذه السنوات التأسيسية أساسية لخلق بيئة يتعلم فيها الأطفال المهارات الرئيسية الضرورية للنمو والتنمية. كمعلمين، يتوجب علينا إجراء التحول الدقيق لأنظمة تعليمية تحويلية ومندمجة. ويعمل الذكاء الاصطناعي، والخوارزميات، والتقدم في الهندسة الوراثية، وتكنولوجيا النانو وعلوم الأحياء على تشكيل عالماً بوتيرة بالكاد يمكننا استيعابها. وبدلاً من مجرد إضافة «موضوع» آخر، علينا النظر إلى

أساليب تعليم الجيل القادم بتركيز على التعليم الحقيقي والجوهري. ويعمل الانخراط والمشاركة في برامج تعليمية مبنية على اللعب مثل «ستياماثالون» - وهو برنامج مبني على المنافسة الإبداعية يركز على مواد (العلوم، والتكنولوجيا، والهندسة، والفن والرياضيات)، مع التعليم الإيجابي، والصناعة، والتشجير، وأهداف التنمية المستدامة للأمم المتحدة والمواطنة ضمن المنهاج التعليمي الأساسي، على تحفيز دوافع المتعلم للتقصي والاكتشاف. إنه يحفز الفرد على التحكم ببيئته، مع زيادة التركيز وآليات الإحاطة بالموضوع، كما أنه يمكن المتعلم من المشاركة بسعادة في عملية التفكير المرنة عالية المستوى التي تعدّ أساسية للمتعمّل في القرن الحادي والعشرين، وتشمل عمليات التقصي لحل المشكلات، وتحليل، وتقييم، وتطبيق المعرفة والابتكار.

«تدعم البرامج المبنية على اللعب رفاهية وسعادة وتطور المتعلمين المؤهلين اجتماعياً، القادرين على مواجهة التحديات وإيجاد الحلول. علينا أن نكون قادة فاعلين في فرض التغيير الجوهري المطلوب لإحداث النقلة في علم أصول التربية والتدريس (البيداغوجيا) وتعظيم الفوائد التي تقدمها الأساليب الحديثة في التعليم والتكنولوجيا الرقمية».