المحاضرة التاسعة: نماذج من الألعاب التعليمية الدراسية ودورها في بناء مفاهيم

الأهداف التعليمية للمحاضرة:

في نهاية هذه المحاضرة لابد للطالب أن يكون قادرا على:

- يعرّف مفهوم اللعبة التعليمية، ويذكر أهم خصائص الألعاب التعليمية.
- يوضح شروط استخدام الألعاب التعليمية داخل القسم.
- يستذكر نماذج من الألعاب التعليمية ويقيم مزاياها.
- يفسّر كيف تساعد الألعاب على بناء المفاهيم لدى المتعلم.

تمهيد:

يعد اللعب من أهم الأنشطة التي يمارسها الطفل في حياته خصوصا إذا ما تم توجيه هذا اللعب بشكل يخدم الأهداف التربوية والتعليمية ، فالألعاب التعليمية تقوم بدور رئيس في صقل شخصيته وإشباع حاجاته ورغباته وتحقيق النضج والنمو وإكسابه المهارات الحركية والجسمية والعقلية والاجتماعية، وتعتبر الألعاب التعليمية أح الاستراتيجيات المهمة والمحورية في العملية التعلمية، ولها دور أساسي في استثمار دافعية المتعلم وبقاء أثر التعلم، وتعمل على إثارة روح المنافسة مع الذات ومع الآخرين.

أولا– مفهوم اللعب والألعاب التعليمية

1. مفهوم اللعب

يعرف سرحان "اللعب على أنه حاجة مادية أو فسيولوجية للطفل يكون فيها اللعب ضروري لنموه وتطوره، أي أن اللعب استعداد فطري وطبيعي يولد مع الطفل يساهم في بناء شخصيته ونموه."(زيد الهويدي،2012،ص27)

"واللعب أيضا هو نشاط تعليمي واجتماعي يتم عبر حركة، أو سلسلة من الحركات تهدف إلى التسلية ، وهو نشاط موجه يقوم به الطفل من أجل المتعة، والتسلية يعمل على تحويل المعلومات الواردة لتلاءم مع حاجات الفرد، وهو نشاط فطري تتم من خلاله عملية النمو والتطور عند الطفل، وتساعده على نمو شخصيته، وباختصار فإن اللعب هو مخرج لعلاج مواقف الإحباطات الموجودة في الحياة.(الغوالبي،2012،ص680)

2. مفهوم الألعاب التعليمية

← عرفها حسن شحاتة(2007،ص184) "بأنها سلوك متعارف عليه بين قوتين أو أكثر وفق خطوات وقواعد معينة تنتهي بفوز إحدى القوتين، وتسفر اللعبة عن عالقة أو تفاعل بين المشتركين، تقود على الفوز في جانب والهزيمة في جانب آخر، إنها نشاط موجه يقوم به التلاميذ فرديا أو جماعيا وفق قواعد متفق عليها، وتمتاز بالسرعة والحركة والتنافس، وتهدف إلى الاستمتاع وفهم المعلومات".

← "الألعاب التعليمية هي أنشطة منظمة يتم القيام بها وفقاً لقواعد محددة وخطو ات تنفيذ كل لعبة على حسب أهدافها وطبيعتها، وذلك داخل الحجرات الدراسية لتحقيق أهداف تعليمية محددة.(سعد جلال،2001،ص236)

← ويطلق مصطلح لعبة تعليمية على أية لعبة تنطوي بشكل مباشر ، أو غير مباشر على خبرات ، وأهداف تعليمية ، ومن ثم فإن جميع الألعاب حتى التي تهدف إلى الترفيه ، والتسلية لا تخلو من خبرات تربوية ، تعود على الفرد بالنفع والفائدة ، وتأخذ اللعب التعليمية أشكالاً وأنماطاً عديدة ومتنوعة ، فقد تأخذ شكل التنافس من خلال مسابقات ، ومباريات تعليمية بين متعلم وآخر ، أو بين مجموعة متعلمين ومجموعة أخرى، أو بين متعلم وجهاز تعليمي كالكمبيوتر، حيث يكون في جميع هذه الحالات هناك فائز وخاسر ، وقد تكون اللعب التعليمية لعباً علمية واستكشافية ، تنمي الابتكار والإبداع والتفكير لدى الفرد. (الحيلة،2001،ص ص 319-325)

ثانيا-أنواع ألعاب التعليمية

تصنف الألعاب التعليمية إلى عدة أنواع وفقا لمجموعة من المعايير سنستعرضها في المخطط التالي:

ثالثا– خصائص الألعاب التعليمية

تتميز الألعاب التربوية بعدد من الخصائص التي تجعلها أداة فعّالة في دعم التعلم وبناء المفاهيم، ومن أهمها:

1. **تنشيط الجوانب الجسدية والعقلية**

تتضمن الألعاب التربوية أنشطة حركية أو ذهنية، وهناك ما تجمع بينهما، وهو ما يعمل على تعزيز السلامة البدنية والقدرات العقلية للمتعلم.

2. **تنوع أساليب اللعب**

يمكن أن تُمارس الألعاب التربوية بشكل فردي أو جماعي، مما يتيح للمتعلم فرصًا للتفاعل، والتعاون، والتنافس البنّاء.

3. **تشجيع السرعة والدقة في الأداء**

تعتمد الألعاب على إنجاز المهام بسرعة مناسبة وبمهارة متقنة، مما ينمّي لدى المتعلم مهارات التركيز، والدقة، والسعي إلى الإتقان.

4. **تحويل المعرفة إلى خبرة منظّمة**

تساعد الألعاب المتعلم على الانتقال من المعارف البسيطة إلى معلومات أكثر دقة، ثم إلى بناء أنظمة وقوانين تحكمها—وهي عملية قريبة من التعلّم بالاكتشاف.

5. **إثارة النشاط واليقظة المستمرة**

تُحفّز الألعاب حركة المتعلم الدائمة، وتُبقيه في حالة انتباه وانخراط إيجابي طوال النشاط.

6. **توفير المتعة المباحة والتسلية الهادفة**

تحقق الألعاب التربوية متعة مشروعة وتسلية مفيدة، ضمن إطار من القيم الدينية والأخلاقية والعادات الاجتماعية السوية.

7. **ترجمة المعرفة النظرية إلى نشاط عملي**

تسهم الألعاب في تحويل المعارف العلمية والثقافية إلى ممارسات محسوسة تجذب انتباه المتعلم وتنسجم مع ميوله الفطرية.

8. **تهذيب السلوك وتقويمه**

بما أنّ الألعاب تقوم على أنظمة وقواعد واضحة، فإنها تسهم في تعزيز الانضباط، واحترام القانون، وتنمية السلوك الاجتماعي الإيجابي لدى المتعلمين.(حسن شحاتة، 2016ص274)

رابعا– شروط استخدام الألعاب التعليمية

حتى تكون الألعاب التربوية أكثر نجاحاً يجب أن تتوافر فيها مجموعة من الشروط هى :

1. الاستقرار والتوازن في بنيتها، أو موضوعها الذي تسعى لتحقيقه.
2. توافر الرغبة في ممارسة اللعب لدى الأطفال المشاركين في اللعبة.
3. دقة ووضوح المهمات التي ينبغي أن يقوم بها الأطفال أثناء تنفيذ اللعبة.
4. الانسجام التام بين مضمون اللعبة التربوية والمستوى العمري للأطفال الذين يمارسونها.(الغوالبي،2012، ص ص 682–683)

خامسا–مراحل التدريس باستخدام الألعاب التعليمية

م	المرحلة	المهارة	دور المعلم
1	الاعداد	اختيار اللعبة	– يحدد موضوع الدرس والأهداف التعليمية المرجو تحقيقها. – اختيار اللعبة التي تناسب طبيعة التلميذ ومستواه العمرى وميله الخاص . . – التأكد من اتصال اللعبة بالأهداف التعليمية المرجو تحقيقها وكذلك ببيئة المتعلم – اختيار نمط الاستراتيجية التى تتضمنها اللعبة

		تصميم اللعبة	–تصميم اللعبة بما يناسب طبيعة التلميذ ومستواه ويحقق الهدف التربوي. – التحقق من إمكانية استخدامها أكثر من مرة. – تحديد الزمن الملائم للعبة.
		إعداد اللعبة للتنفيذ	–التأكد من إمكانية تنفيذ اللعبة في حجرة الدراسة. – توفير الخامات والأدوات اللازمة لتنفيذ اللعبة. – ترتيب أماكن جلوس التلاميذ بما يتناسب وإجراءات كل لعبة.
2	الاستخدام	تقديم اللعبة	–تهيئة التلاميذ وإثارة اهتمامهم للعبة. – تقديم مثال توضيحي لطريقة تنفيذ اللعبة بطريقة وافية مبسطة . – إعطاء الفرصة للتلاميذ للسؤال عن أي شيء غامض في اللعبة.
		توزيع الأدوار	–تحديد العدد المناسب من التلاميذ للعبة. – توزيع الأدوار على التلاميذ وفقاً لقدراتهم واهتماماتهم.
3	المتابعة	الملاحظة والتسجيل	–مساعدة التلاميذ في بداية تنفيذ اللعبة وتشجيعهم وتزويدهم بالتغذية الراجعة المناسبة. – متابعة وتوجيه وإرشاد التلاميذ كلما احتاجوا. – ملاحظة تعليقات التلاميذ حول اللعبة. – ملاحظة مدى تفاعلهم أثناء التنفيذ. – رصد أخطاء التلاميذ أثناء التنفيذ
4	التقييم	تقييم اللعبة	–مناقشة التلاميذ إزاء اللعبة بعد الانتهاء منها. – مناقشة التلاميذ في مميزات أداء كل مجموعة اشتركت في تنفيذ اللعبة. – مناقشة التلاميذ في الأخطاء التي تكررت فيما بينهم وكيفية تلافيها –التحقق من مدى مساعدة اللعبة المعلم على تشخيص مدى نمو المتعلم من اكتساب الخبرات المطلوبة ، والتعرف على نقاط الضعف في تحصيله ، ثم تزويده بالخبرات المناسبة التي تعالج ذلك.

		تطوير اللعبة	–إعادة صياغة سيناريو اللعبة بما يتلافى جوانب القصور والضعف التي ظهرت فيها. – تعديل قواعد اللعبة لتلائم البيئة الصفية بناء على ما تم في واقع التنفيذ
		تقويم اللعبة	–إعلان النتيجة ، ومنح جوائز تحفيزية للمتفوقين إن أمكن . –إعطاء مجموعة من التمارين المباشرة كتطبيق على ما تم شرحه. –توفير التغذية الراجعة التي تناسب نقاط الضعف والقوة التي حددها المعلم.

الجدول(1) يمثل دور المعلم في مراحل التدريس باستخدام الألعاب التعليمية (الغوالبي،2012، ص ص684-685)

سادسا– نماذج من الألعاب التعليمية ومزاياها

1. لعبة المطابقة (تعليم الحروف)

← يجهّز المعلّم بطاقات للصور وبطاقات أخرى تحمل الحرف الأول لكل صورة.

← يعرض المعلّم صورة على التلاميذ ويطلب منهم تسميتها.

← يطلب من أحد التلاميذ اختيار الحرف الأول الصحيح ووضعه تحت بطاقة الصورة.

← يكرر العملية مع بقية الصور لتدريب التلاميذ على نطق الحرف وتمييزه.

← إذا لم يكن التلاميذ يعرفون الحروف، يعرّفهم المعلّم بالصورة ثم يعرض الحرف المناسب وينطقه معهم.

← يخلط المعلّم الحروف ويطلب من التلاميذ اختيار الحرف الصحيح لكل صورة.

← يستمر النشاط حتى يتقن جميع التلاميذ ربط الحرف بالصورة ونطقه بصورة صحيحة.

الصورة (1) نموذج للعبة المطابقة

2. ألعاب التمييز (تعلم الألوان).

يطلب المعلم من المتعلمين أن يصلوا بني الجمل في العمود الأول وما تعبر عنها من صور في العمود الثاني، كام يأتي:

العمود الأول	العمود الثاني
أنا الوردة الحمراء	صورة وردة حمراء
أنا الورقة الخضراء	صورة ورقة
أنا الليمونة الصفراء	صورة ليمونة
أنا السحابة البيضاء	صورة سحابة

كما يطلب المعلم من المتعلمين استخدام أقلام التلوين في اللعبة الآتية:

ألوان الشكل في العمود الثاني باللون المناسب له كام في العمود الأول.

العمود الأول	العمود الثاني
أنا الوردة الحمراء	صورة وردة غير ملونة

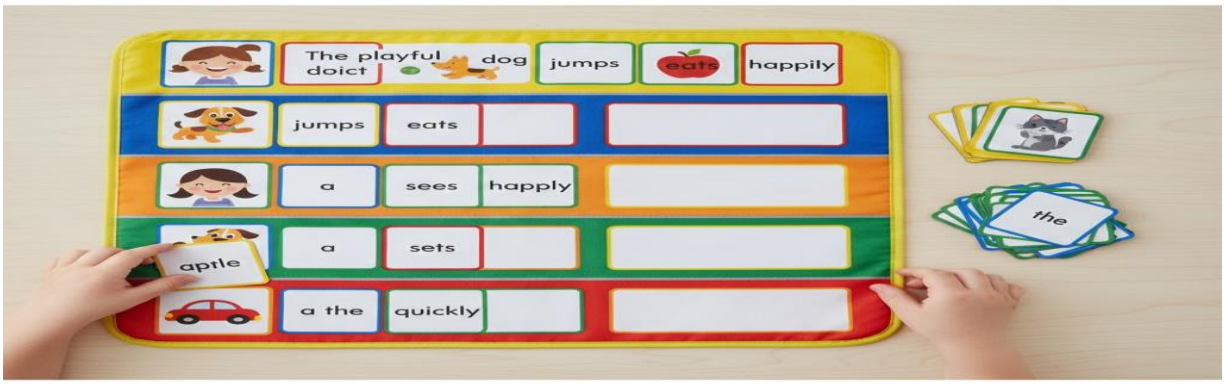
أنا الورقة الخضراء	صورة ورقة غير ملونة
أنا الليمونة الصفراء	صورة ليمونة غير ملونة
أنا السحابة البيضاء	صورة سحابة غير ملونة

كما يمكن أيضا يعتمد المعلم على ألعاب جاهزة مثل اللعبة الموضحة في الصورة (02)

الصورة (02) لعبة مطابقة الألوان

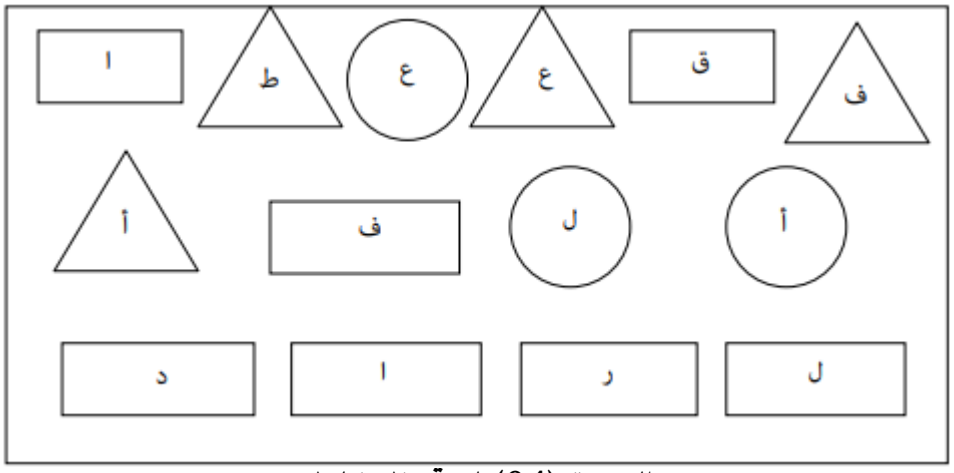
3. ألعاب بناء الجمل

أرتب الصور الآتية لأكون جملا، ثم أكتبها: (أنظر الصورة 03)



4. ألعاب بناء الكلمات

أركب كلمات من الحروف الموجودة في كل مجموعة من الأشكال الهندسية المتشابهة، ثم أكون من الكلمات جملة مفيدة، وأقرأها:



الصورة (04) لعبة بناء كلمات

كما يمكن أن يستخدم المعلم ألعاب جاهزة كما هي موضحة في الصورة (05)

الصورة (05) لعبة بناء الكلمات

5. ألعاب العُدّ

أكمل بالعد 10 ..... ، 2 ، 1

أكمل بالعد عكسي كما في المثال الآتي:

10 ، 9 ، 8 ، .....

6. ألعاب دقة الملاحظة

يرسم المعلم على السبورة صورة طائر باستثناء منقاره، ويطلب من الطلبة بعد إغماض أعينهم أن يرسموا منقار العصفور في صورة الطائر فمن أصاب الموضوع الصحيح كان هو الفائز.

7. **ألعاب التقليد بالأصوات** يكتب المعلم أسماء الحيوانات والمخلوقات الآتية على أوراق صغرية ثم يغلفها ويبعثرها ويطلبٍ من المتعلمين أن يختار كل واحد منهم ورقة شريطة أن يقلد صوت الحيوان أو المخلوق الوارد ذكره في الورقة .وأسماء المخلوقات والحيوانات هي: الحصان، القط، البقرة، طفل، رضيع يبكي، كلب، دجاجة، ديك، عصفور، حادث سير.(شاهر ذيب بوشريخ، 2007، ص ص 73-76)