

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ
الْحَمْدُ لِلَّهِ الَّذِي هَدَانَا لِهَذَا وَمَا كُنَّا لِنَكُونَا لَهُ شَاكِرِينَ إِلَّا أَنْ هَدَانَا اللَّهُ لِهَذَا إِنَّهُ لَكَنُورٌ

وَبِاللَّهِ نَتَوَكَّلُ وَاللَّهُ بِعَمَلِنَا عَلِيمٌ

الألعاب التعليمية

إعداد

- أ. فالح بن صالح العمور الدوسري
- أ. بدر بن فهد آل تميم
- أ. محمد بن أحمد الزهراني

تحت إشراف

- د. علي الطريبيشي

قبل البدء بالعرض هناك بعض الأحاديث النبوية تُرينا كيفية استعمال النبي صلى الله عليه وسلم لهذه الطريقة مع الأطفال في جو يسوده المرح والسرور والتفاعل التام ، وما هذا إلا لنقتدي به .

روى الطبراني عن أبي أيوب الأنصاري رضي الله عنه قال :
دخلت على رسول الله صلى الله عليه وسلم والحسن والحسين رضي الله عنهما يلعبان بين يديه
أو في حجرة فقلت يا رسول الله أتحبهما ؟ فقال : وكيف لا أحبهما ؟ وهما ريحانتي من الدنيا
أشبههما .

وروى الطبراني عن البراء بن عازب رضي الله عنه قال :
كان رسول الله صلى الله عليه وسلم يُصلي ، فجاء الحسن والحسين ، أو أحدهما رضي الله عنهما
، فركب على ظهره ، فكان إذا رفع رأسه قال بيده فأمسكه ، أو أمسكهما ، قال : نعم المطية
مطيتكما

ويتضح من الأحاديث السابقة أن رسول الله صلى الله عليه وسلم قدوتنا وحبيبنا أقر اللعب مع
الأطفال والأمثلة كثيرة في ذلك .

لذا فإن استعمال معلم الصفوف الأولية للألعاب التربوية تؤدي إلى زيادة التعلم وخاصة إذا كان
هذا التعلم لبعض مهارات معينة ومحددة ، وتحتاج إلى تكرار وفهم لإتقانها ، وعلى علاقة مباشرة
بالعملية التعليمية الأمر الذي يجعل من الدرس أكثر فهماً واستيعاباً .

وبما أن اللعب يؤدي دوراً هاماً في النمو الحركي والمعرفي والوجداني عند المتعلمين، فقد
أظهرت دراسات حديثة تتعلق بنمو الطفل أن استخدام الطفل لخواصه المختلفة هو مفتاح التعلم
والتطور، ولم تعد الألعاب وسيلة للتسلية أو لتحقيق النمو الجسماني فحسب، بل أصبحت أداة
مهمة تسهم في النمو العقلي للفرد، لذلك كان من أهم أهداف التعلم بالألعاب تعريف القائمين
بالعملية التعليمية بمفهوم التعلم باللعب، وتدريبهم على كيفية تطبيقه في الحصة الدراسية،
ويهدف المشروع إلى تحقيق المتعة والتشويق، وإثارة الاهتمام، بما يتيح اللعب من جو طليق
يندفع فيه التلميذ .

المقصود باللعب التعليمية :

هو ذلك النشاط المنظم أو مجموعة من ألوان النشاط التي يقوم التلميذ بها منفرداً، أو في نسق
تعليمي مخطط، لتحقيق أهداف تعليمية معينة تتوافر فيها مواصفات أساسية لا بد من توافرها،
وتحقق أهدافا معينة، ذات خصائص مميزة .

تعريف آخر :

هي الأنشطة التي يؤديها الطالب وقد يبذل فيها جهوداً ، وذلك من خلال قوانين معينة تكون موضحة سلفاً ، وعلى علاقة بموضوع الدرس .

تعريف آخر :

هي نشاط منظم منطقياً في ضوء مجموعة قوانين للعب ، حيث يتفاعل فيه طالبان أو أكثر لتحقيق أهداف محددة وواضحة . ويعتبر التنافس والحظ عاملان مهمان في عملية تفاعل الطالبين مع المواد التعليمية أو مع بعضهم بعضاً ، ومن ثم فهناك (رابع) .

أهمية استخدام الألعاب كمصدر للتعلم :

- ١- تساعد علي تثبيت المعلومات حيث أن المعلومة التي يتم تقديمها من خلال لعبه لا يمكن أن ينساها الدارس حيث تكون فيها عنصر الحركة فهو يسمع ويرى ويقوم بنفسه بعمل حركي ويستخدم أكثر من حاسة .
- ٢- تساعد الألعاب علي تنشيط الدارسين فهي تعمل علي تنشيط الذهن والبدن لاستيعاب المعلومات والقدرة علي تنشيط التفكير .
- ٣- تعمل الألعاب علي إدخال البهجة والسرور لدي الدارسين بما فيها من حركة ومرح وإمتاع وتسليه .
- ٤- تساعد الألعاب علي تنمية الابتكار والإبداع لدي الدارسين .
- ٥- يعتبر اللعب وسيلة هامة من وسائل التفريغ عن الانفعالات المختلفة لدي الدارسين في هذه المرحلة حيث تظهر الهوايات والميل للشئ والشعور بالمكانة كل هذه من الخصائص المميزة لهذا السن واللعب يعمل علي تفريغ هذه الطاقات .
- ٦- تساعد الألعاب علي كسر حاجز الملل والعزلة لدي بعض الدارسين .
- ٧- وتساعد الألعاب أيضا علي زيادة مشاركة الدارسين معا وزيادة العلاقة بينهم .
- ٨- تعمل الألعاب علي تشغيل اغلب الحواس والتي تساعد علي تنشيط الذهن وتنمية القدرة علي الملاحظة والتركيز والانتباه .
- ٩- يعتبر اللعب وسيلة هامة وبسيطة لتوصيل المعلومات وتبسيطها .

استخدم الألعاب كمصدر للتعلم في التدريس :

- ١ - يستخدم كتهيئة قبل الدرس .
- ٢ - يستخدم لتنشيط الدارسات وتحريك الأجواء .
- ٣ - كوسيلة تعليمية وخاصة الرياضيات .
- ٤ - لتحقيق الأهداف الوجدانية والسلوكية .
- ٥ - في التقويم .

إن استعمال معلم الصفوف الأولية للألعاب التربوية تؤدي إلى زيادة التعلم ، وخاصة إذا كان هذا التعلم لبعض مهارات معينة ومحددة ، وتحتاج إلى تكرار وفهم لإتقانها ، وعلى علاقة مباشرة بالعملية التعليمية الأمر الذي يجعل من الدرس أكثر فهماً واستيعاباً .

فمثلاً يمارس الطلاب نشاطات اللعبة على شكل فردين متنافسين أو فريقين متنافسين في الغالب ، ويفضل أن يكون المتنافسون متكافئون ، وألا يطغى التنافس على أهداف اللعبة .

كما أنه من خلال التجارب في حجرة الصف مع الطلاب ظهر أن التنافس بين فردين أفضل من التنافس بين فريقين للأسباب التالية :

- ١ - التقليل من الفوضى داخل حجرة الصف .
- ٢ - تقليل التشويش على الفصول المجاورة ، وعلى إدارة المدرسة .
- ٣ - تتيح الفرصة للطلاب الواحد بوقت كاف للقيام بنشاطات اللعبة .
- ٤ - تدفع الملل عن بعض الطلاب بسبب الانتظار في حالة التنافس الجماعي .

ولكن لابد من التنافس بين فريقين في أضيق نطاق ، لكي يتحقق التعاون ، وينمو بين الطلاب داخل حجرة الصف .

طريقة اختيار اللعبة التربوية وكيفية استعمالها في حجرة الصف :

- ١ - أن تكون اللعبة مناسبة لطبيعة وغرفة الصف وعدد الطلبة بحيث يمكن استعمالها وتنفيذها في البيئة التعليمية المتوفرة ، وأن تكون مناسبة لمستوى الطلاب .
- ٢ - أن يقتنع المعلم بأن اللعبة سوف تلبي مهارات وعمليات يحتاجها الطلاب لقياس إتقانهم لها مستقبلاً (وقت التقويم المستمر) .
- ٣ - أن تكون اللعبة جزءاً من المنهج الدراسي (المقرر من وزارة التربية والتعليم) لذا يجب أن يذكر الهدف العام والخاص للعبة بشكل واضح .
- ٤ - أن تكون تعليمات تنفيذ اللعبة مختصرة لكي يكتسب الطلاب أكبر قدر من التعلم .
- ٥ - أن يتأكد معلم الصف من أن هذه اللعبة سوف تحقق الأهداف بشكل أفضل من أي وسيلة أخرى .
- ٦ - أن يتأكد معلم الصف أنه يتقن قواعد اللعبة ، ويعرف أهدافها ومضامينها الرئيسية بحيث يستطيع إدارتها بكفاءة عالية داخل حجرة الصف .
- ٧ - أن يراعي المعلم تكلفتها ، وإمكانية إعادة استعمالها مرة أخرى .

لاشك أن استعمال الألعاب التربوية انتشر منذ فترة طويلة في المجال التربوي منذ أن بدأت المدارس تزاوّل نشاطها حيث كان المعلمون الأوائل يتيحون الفرص لطلابهم بالقيام باللعب الإيهامي مثل تمثيل الأدوار في مسرحية ، وتقمص شخصيات أطباء ومرضى ... وغير ذلك .

ولكن في الستينات من هذا القرن شاع استعمال الألعاب التربوية في المدارس ، ومؤسسات التعليم العالي ، وفي مجالات أكاديمية مختلفة .

وبما أننا نحتاج في المراحل الأولى إلى معلم صف في أساليبه ووسائله المبتكرة ، لذا فإن استغلال الألعاب التربوية في حجرة الصف يجب أن يكون مقنن وليس عشوائياً ، فمثلاً عندما يقرر معلم الصف أن يستخدم لعبة تربوية داخل حجرة الصف لابد له من القيام بالخطوات التالية ليضمن نجاح اللعبة ، ويضمن اكتساب الطلاب لأهدافها :

- ١ - دراسة اللعبة التربوية بدقة وإتقان حيث لابد له من معرفة قوانينها ، وشروطها ، وأدوار الطلبة ، وتحديد وقت استعمالها ، وكيفية تنفيذها في فترة واحدة أو أكثر .
- ٢ - يقوم معلم الصف بتهيئة أذهان الطلاب لموضوع اللعبة ، وذلك بإعلام الطلاب عن أهداف اللعبة ، وربط ذلك بخبراتهم السابقة ، وبحاجاتهم ، ثم تحديد الوقت اللازم لإجرائها ، وإعلامهم بما يتوقع منهم عمله بعد الانتهاء من ممارسة نشاطات اللعبة اللازمة لتحقيق الأهداف .
- ٣ - على معلم الصف تهيئة البيئة الصفية التعليمية المناسبة لإجراءات اللعبة التربوية ، وذلك بالتأكد من الأدوات ، و المواد ، والأجهزة اللازمة والضرورية لتنفيذها بالإضافة إلى تهيئة المحيط أو المكان الذي ستنفذ فيه اللعبة .
- ٤ - يقسم معلم الصف طلابه إلى مجموعات قد يتراوح عددها ما بين (٥-١٠) أفراد ، ويعتمد ذلك على عدد طلاب الصف ، وعدد الألعاب ، وقد يلعب اثنان في لعبة واحدة في حالة اللعب الفردي .
- ٥ - يقوم المعلم بمشاهدة تنفيذ اللعبة من الطلاب ومراقبتهم ، لمساعدتهم عند الضرورة أو التدخل إن لزم الأمر ، كما يقوم أيضاً بتنبيه الطلاب إلى الوقت المخصص لإجاز نشاطات اللعبة فيه ، وتسجيل ملاحظاته في ورقة عن سير خطوات تنفيذ اللعبة .
- ٦ - تلخيص موضوع اللعبة ، ومناقشتها بعد الانتهاء من ممارستها .
- ٧ - إعلان النتيجة .
- ٨ - جوائز تحفيزية للمتفوقين ، إن أمكن

فوائدها :

لن نتحدث كثيراً في أهميتها فقد سبقنا الإشارة إلى ذلك ، ولكن يجب أن نوضح بأنها تساعد المعلم ، وتجعله ملم بالمواد التي يحتاجها عند أداء مهمته ، وتجعل الطالب أكثر ميلاً وفهماً للدرس ، إضافة إلى جو المرح الذي تبعثه خلال الدرس ، مما يزيد في استيعاب الطالب للدرس ، ولعلنا نلخص فوائدها فيما يلي :

- ١ - تمكن المعلم من الحكم على الطالب من خلال مستواه الفهمي .
- ٢ - تكشف للطالب الجوانب الهامة في الدرس ، وطرق حلها .
- ٣ - تعتبر وسيلة فعالة في قياس اتجاه الطالب ، مما يسهل في تنمية اتجاهه ، وكذلك تعزيزه .
- ٤ - يتفاعل الطالب معها إيجابياً أكثر من تفاعله مع أي وسيلة تعليمية أخرى .

- ٥ - تتدخل في جميع أنواع التعلم المعرفي مثل : - الرياضيات ، الإملاء ، القراءة ، العلوم ... الخ .
- ٦ - تقرب الجو المدرسي من الجو المنزلي .
- ٧ - تجعل الطالب أكثر قابلية ، وملم بالمهارات وعلى صلة وثيقة بالواقع التعليمي .
- ٨ - يتعرف الطالب من خلالها على المشاكل التي سوف تواجهه ، وطرق حلها ، وما يجب فعله تجاهها .
- ٩ - تجعل الطالب أكثر إقبالاً على الدرس .
- ١٠ - يقوم الطالب من خلالها بحل مشكلات أقرب للحقيقة ، وقد تحدث مما يساعده على إيجاد الحلول المناسبة .
- ١١ - يتوفر فيها عناصر جذب كثيرة مثل : - المنافسة ، والحظ ، والتشويق ، والإثارة ... إلى غير ذلك .

أ- مناهج التعليم باللعب :

لعله أصبح من المعروف لدى الجميع أن المنهج الحالي الذي يشكل الخط الرئيسي في تعليم الأطفال يُهمل طريقة التعليم باللعب ، ولا يكاد يلتفت إليها في كثير من الأحيان ، وبالنظر إلى شخصية الطفل نجده لا ينمو من نفسه ، وإنما ينتقل من مرحلة عمرية إلى أخرى ، ويتطور في كل مرحلة بالمقدار الذي تتيحه له البيئة المنزلية والمدرسية ، ومن هنا يتضح لنا أننا نستطيع بفعل تربية حكيمة أن نؤثر في مدى تكوين الخصائص الأساسية في تكوين شخصيته .

وذلك من خلال ربط نشاطاته المنزلية بنشاطاته المدرسية الرسمية ، والتي تتكون في الأساس من اللعب والحركة والتركيب والتمثيل والإيهام .. إلى غير ذلك من أنماط اللعب الذي يمكن أن يمارسه الطالب خارج المدرسة ، ويدعم النافع منه ويستثمر داخلها بطريقة تخدم السياسة التعليمية خصوصاً ، إذا أيقنا أن اللعب يمثل مقوماً تربوياً فعالاً في تربية الأطفال ، وذلك إذا استغل استغلالاً نافعاً ، واللعب كذلك يعتبر أنجح وسيط تربوي يمكن أن يساعد في تعليم الطفل خصوصاً في هذه المرحلة التعليمية التي بات معلوماً لدى الجميع مدى أهميتها حتى أنها تكاد تكون حاسمة في بعض الأحيان ، ويرى أكثر المفكرين أن اللعب يمثل دوراً مهماً في حياة الطفل فضلاً عن أنه يرى أكثر المفكرين أن اللعب يمثل دوراً مهماً في حياة الطفل فضلاً عن أنه ضروري في عملية الإنماء الجسماني ، واللعب عند (بياجيه) هو تمثيل خالص من المعرفة فالعب والتمثيل مهمان في نمو الذكاء ، ويرى أيضاً بأن اللعب يشكل دوراً أساسياً لنمو الأطفال معرفياً وعقلياً واجتماعياً وانفعالياً وحركياً ،

وللعب التربوي أنواع لكل منها مفهومه والغاية المرجوة منه ، فبالعب الجماعي يعلم الضبط الذاتي خضوعاً مع الجماعة ، وتنسيقاً لسلوكه ، وكيفية أداء الدور الموكل إليه من خلال النشاط الذي يشترك فيه .

وفي اللعب الفردي يتعرف الطفل على ذاته وقدراته ، وأماكن الضعف والقوة التي يتمتع بها مقارنة بزملائه . وكلها مضامين تساعد ارتقائياً الطالب في التعرف على المعلومة التي ينبغي أن يتوصل إليها ، وتزيد من قوة الصلة بينه وبين زملائه . وفي ضوء ما تقدم ونظراً لما يتوفر في

الألعاب التربوية من مميزات تزيد دافعية الطالب ، وتحثه على التفاعل مع المادة المدرسية في جو واقعي وقريب من مداركه الحسية .

ومن هنا نجد أنه من الواجب علينا أن نخوض في البحث عن كيفية إيجاد مفهوم حديث للألعاب التربوية التعليمية ، وكيفية إيجاد منهج مستقل لها يكون مثله مثل المناهج الأخرى ، وهنا فإن أكثر المفكرين يرون أن اللعب في هذه المرحلة التعليمية يجب أن يتمركز حول ثلاثة نقاط :

١ - النقطة الأولى وتتمركز حول الطالب نفسه ، مثل مستوى خبراته المعرفية ، ومدى ميوله نحو الأنشطة المختلفة .

٢ - النقطة الثانية وتتمركز حول موضوع الدرس ، مثل المنهج المدرسي ، والألعاب التي يمكن أن تتفرع منه .

٣ - النقطة الثالثة وتتمركز حول المشكلات وطرق حلها ، وهنا ينبغي أن نشير أن جميع المناهج القديم منها والحديث تتفق على أربعة أشكال فقط ، وهي الهدف والمحتوى والنشاط والتفويم ، ولكن النظرة تختلف من منهج لآخر ولكل خصوصيته بالطبع .

ب - صفة التعليم بهذه الطريقة :

يعتمد هذا النوع من التعليم على التنظيم في الأساس ، ولابد من دراسة ، وتفحص كل لعبة يستعان بها من حيث الأمان ، وعلاقتها بالدرس ، وملامتها لعقلية الطلاب ، وحتى سهولة الحل ، وقدرتها على إيصال المعلومة المطلوبة ، وكذلك فإن على المعلم أن يعرف أن هذا النوع من طرق التعليم ليس سهلاً أو معلوماً كبقية الأساليب التدريسية الأخرى ، التي تكون في أغلب الأحيان محددة ، مثل طريقة المناقشة أو طريقة حل المشكلات أو طريقة التعليم بالاكشاف أو غيرها ، وتعتبر جميعها من الأركان المتممة والمكملة له ، ولعل هذا ما يجعل من هذه الطريقة أكثر سهولة وأكثر متعة لدى المعلم والطالب على حد سواء ، ولعلنا نلخص طرق التعليم بالعب فيما يلي :

الطريقة الأولى (حل المشكلات) :

إن ميزة الألعاب التربوية أنها تعرض على الطالب المشكلة في موقف معين وتتجده الأمر الذي يجعله يفكر ملياً في الحلول الممكنة لهذه المشكلة ، والبحث في النقاط التي يمكن أن تحل غموض المشكلة ، ومن هنا نجد الطالب يلجأ بصورة لإرادية إلى استخدام التفكير العلمي السليم سعياً لإزالة الغموض الذي يحول دون وصوله إلى حل المشكلة التي أمامه .

وللتفكير العلمي عدة خطوات أخصها فيما يلي :

- (أ) - تيقن الطالب من وجود مشكلة ، وشعوره بتأثيرها المباشر عليه .
- (ب) - البحث عن معلومات تساعد على حل المشكلة .
- (ج) - كشف النقاط المتشابهة ، ومحاولة ربطها مع بعض بغية حل المشكلة .
- (د) - اقتراح النظريات التي تفسر المشكلة ، ويمكن أن تحلها .

(هـ) - قيام المعلم بوضع أسئلة يجيب عليها مع الطلاب ، مع تطبيق الحلول المقترحة لحل النظريات .

الطريقة الثانية (التعلم بالاكتشاف) :

وتتطلب هذه الخطوة من الطالب القيام بعدة خطوات اعتماداً على المعلومات المتوافرة لديه ، ويسعى من خلال ذلك إلى إيجاد حلول للمشكلة ، في جو تنافسي يغزوه المرح وحب المعرفة ، وكذلك إبراز القدرات .

الطريقة الثالثة وتسمى (التدريس المقنن) :

وسمية بهذا الاسم لأنها تعتمد على تقليل عدد المشتركين في كل لعبة إلى أقل عدد ممكن بغية إتقان اللعبة ، وسعيًا وراء إيصال المعلومة المطلوبة بوضوح ، ودون إخفاق ، وتسهل هذه الطريقة على عملية تشخيص الطلاب حسب المجموعات ، وبالتالي معرفة موطن الضعف عند الطالب بيسر حتى يُصحح الخطأ .

الطريقة الرابعة وتسمى (طريقة التعلم الفردي) :

وتعتمد هذه الطريقة على الطالب نفسه حيث يتم من خلالها ، ممارسة الطالب للعبة فردياً حسب إمكانياته ، وقدراته العقلية والجسمية ، وهنا يجدر القول بأن قياس مستوى الطالب في هذه الحالة يعتمد على عاملان هما الإتقان والسرعة ، فإذا أنجز طالب ما مثلاً لعبة معينة خلال نصف ساعة ، وأنجزها طالب آخر خلال ساعة ، فإن النجاح في هذه الحالة يعتمد على الأسرع إلا إذا كان متقناً أكثر من الأول .

ولطريقة التعليم الفردي خطوات أوردتها فيما يلي :

- (أ) - تحديد الأهداف التي سيقوم الطالب بتحقيقها .
- (ب) - إجراء شبه تدريب قبلي لقياس مستوى فهم الطالب للمطلوب منه .
- (ج) - التعليم المباشر للطالب ، ومحاولة فصله عن الخطط بين الأهداف المتشابهة .
- (د) - توجيه المعلم للطالب ، والانتقال من لعبة لأخرى ، فيما إذا لم تؤدي الفائدة المرجوة .
- (هـ) - التقييم النهائي مع تكريم المتفوقين على المستوى الفردي إن أمكن .

الطريقة الخامسة وهي طريقة (المناقشة) :

ولعل ما يميز هذه الطريقة عن غيرها هو ما تتمتع به من روح النقاش والحوار الذي غالباً ما يكون بين المعلم ومجموعات مصغرة أو مكبرة ، ويكون في أغلب الأحيان تصحيحاً لأخطاء ، وقعت أو تكررت ومعلومة استصعب على الجميع حلها .

الطريقة السادسة وهي طريقة (التعلم بالحاسب) :

وهذه الطريقة مليئة بالإثارة بالإضافة إلى ملائمتها للعصر ، وإثارتها المباشرة للطلاب ، ويمكن تطبيق خطوات التعليم الفردي على هذه الطريقة للوصول إلى نتائج جيدة .

مراحل تطبيق الألعاب التربوية :

مرحلة الإعداد :

وبالتأكيد فهذه المرحلة تسبق القيام باللعبة ، وفيها يجب مراعاة الآتي :

- (أ) - دراسة اللعبة بدقة وذلك لإتقان قوانينها .
- (ب) - توزيع الأدوار على الطلبة وشرح النقاط الصعبة فيها مراراً .
- (ج) - تحديد وقت اللعبة ، والتأكد من صلاحيتها .
- (د) - ملائمة المكان للعبة مع الأخذ بالاعتبار صفة اللعبة ، وكونها جماعية أو فردية .
- (هـ) - تهيئة المعلم نفسه لهذه الألعاب بحيث يقوم بعمل التجارب اللازمة لكل لعبة .
- (و) - إعداد قائمة بأسماء الطلاب ، والخبرات المطلوب اكتسابها ، والخبرة المتوفرة لكل لعبة .
- (ز) - تهيئة أذهان الطلاب مع إثارة انتباههم حتى يعرفوا المطلوب منهم .
- (ح) - الحرص على عدم إثارة الشغب ، أو التعدي على الغير وذلك لحفظ النظام وإتاحة الفرصة لكل طفل أن يحقق التعلم المطلوب .

مرحلة استخدام اللعبة التربوية :

وفي هذه المرحلة يقوم الطلاب بالاستخدام ، ويجب مراعاة الآتي في استخدام الألعاب :

- (أ) - أن يكون الاستخدام هادفاً بمعنى أن يفعل الطالب ما نتوقع منه فعله .
- مثال ذلك : - أن ينظر الطالب إلى الصورة ويضع أمام كل صورة الاسم المناسب لها .
- (ب) - أن يترك المعلم فرصة للطلاب حتى يصل إلى الحل المطلوب .
- (ج) - الانتباه إلى الأخطاء التي قد تتكرر من بعض الأطفال ، ومحاولة التركيز عليها .
- (د) - يجب مراعاة الفوارق العقلية بين الطلاب ، وذلك في توزيع الأدوار ، حسب اللعبة .
- (هـ) - يجب على المعلم القبول ببعض الحركة التي قد تصاحب هذا النوع من التعليم ، حتى لا يضيق الطلاب ذرعاً بفرض نظاماً قاسياً ، يذهب بمتعة التعلم بهذه الطريقة .

مرحلة التقييم :

وفي هذه المرحلة يقوم المعلم بتقييم الطلاب ، وهنا نوضح بأن التقييم في التعليم بالألعاب بالذات يكون واضحاً للطلاب ، وقد يحكم به الطالب بنفسه دون اللجوء إلى المعلم ، وذلك من خلال مستوى أدائه الفردي ، ومن خلال المجموعة التي ينتمي إليها .

مرحلة المتابعة :

وهذه المرحلة تعتمد اعتماداً كاملاً على المعلم الذي يسعى جاهداً إلى متابعة الطلاب طوال الفترات المختلفة ، وكذلك تنوع الألعاب حسب الخبرات التي اكتسبها الطلاب .

شروط تصميم اللعبة التربوية :

- ١ - إيجاد لعبة فيها تنافس بين لاعبين أو فريقين خلال مدة اللعب كلها.
- ٢ - حصر المهمات التي يقوم الطالب بها ، وربطها بموضوع الدرس .
- ٣ - الاقتصادية في استخدام الأدوات والمواد المدرسية.
- ٤ - إيجاد تعليم علاجي بعد الانتهاء من اللعبة .

طريقة تصميم اللعبة التربوية :

- ١ - اختيار الموضوع أو المحتوى والأفكار الرئيسية والثانوية التي تتضمنها اللعبة .
- ٢ - تحديد الأهداف التعليمية بشكل يوضح ما يمكن أن يفعله الطالب بعد دراسته للعبة ، ولم يكونوا يفعلونه قبل ذلك .
- ٣ - تحديد الوقت اللازم لدراسة اللعبة ، وتبيان استراتيجياتها الرئيسية .
- ٤ - تحديد خصائص الفئة المستهدفة ، وتبيان أدوار اللاعبين .
- ٥ - وصف وتحديد المواد والأجهزة والإمكانات المتوافرة لتنفيذ اللعبة .
- ٦ - تحديد المصادر التي ستستخدم في اللعبة من أدوات وأجهزة ومواد تعليمية .
- ٧ - توضيح كيفية فوز فريق من اللاعبين على الفريق الآخر ، ومتى يكون ذلك ، أي هل الوصول إلى الهدف محدد وإتقانه أولاً يعني الفوز ؟ أم يعتمد ذلك على نوعية ، ومقدار تحقيق الأهداف ؟
- ٨ - تحديد قوانين اللعبة وتبيان كيفية تفاعل اللاعبين مع بعضهم بعضاً ، حيث تصاغ حوادث اللعبة بشكل متسلسل ، وتوضح الأدوار التي يجب أن يقوم بها اللاعب لتحقيق الهدف ، وتبين نوع حركات اللاعب واتجاهاتها ، والعوائق التي قد تصادفه في اللعب .
- ٩ - تجربة اللعبة على عينة من الطلبة بغرض حل المشاكل التي قد تطرأ أثناء تطبيقها .
- ١٠ - إعداد اقتراحات للمناقشة بعد الانتهاء من اللعبة ، ويتضمن ذلك عناصر حول :
 - الإدراك الأولي للعبة عن طبيعتها وأهميتها .
 - نموذج اللعبة .
 - إجراءات وخطوات تنفيذ اللعبة ومدى أثر كل خطوة في تقدم الطلاب نحو تحقيق الهدف .
 - نتائج اللعبة ذاتها .
 - إنجاز التعلم .
 - التغذية الراجعة عن اللعبة كنظام متكامل ، وذلك لتحسينها وإثارة الدافعية لإنجاز أعمال أخرى ناجحة ناتجة عن تنفيذ اللعبة.

أنواع الألعاب التي يمكن أن تمارس في الفصل :

* تشتمل علي عناصر الحركة والتفكير والتفاعل الاجتماعي ولكن كل لعبة يغلب عليها عنصر من العناصر أكثر من الأخرى وتنقسم الألعاب إلى الأنواع التالية :

- ١- الألعاب التعليمية : ويكون الهدف منها هو توصيل معلومة أو فكرة ما للدارسين مثل لعبة الدومينو - السلم والغبان - لعبة كروت الكلمات - عسكري المرور - الصور والأشكال - بنك الحظ - خمن من أنا وهكذا .
- ٢- الألعاب الشعبية : وهي ألعاب ترتبط بالبيئة وتتوافق مع الغناء الشعبي مثل (الحجلة - الدبة وقعت في البير - علي عليوه - الثعلب فات - واحد هو ربي - ... الخ) وتتميز هذه الألعاب بأنها بسيطة وغير مكلفة ولا تحتاج إلى أدوات ، كما إنها محببة لدى الصغار فهي تراث شعبي محبوب ويمكن أن نكيف هذه الألعاب فيما يخدم الأهداف التعليمية أيضا .
- ٣- ألعاب السمر : وهي ألعاب تستخدم للترفيه وزيادة العلاقات بين الدارسين وهي أيضا لا تحتاج إلى أدوات لممارستها وتستخدم في الرحلات أو الفسحة أو الحفلات المدرسية مثل (لعبة بدون كلام - لعبة بم بم - قائد الأوركسترا ... الخ) .
- ٤- الألعاب الحركية : وهي تهدف إلى تنشيط الدارسين واللياقة البدنية لهم وهي تعمل علي تنشيط البدن والذهن مثل الألعاب الرياضية المختلفة ويراعي اختيار الألعاب المناسبة للدارسين للسن وميولهم وعاداتهم .
- ٥- ألعاب التعارف : وهي ألعاب تهدف إلى زيادة التعارف بين الدارسين وتقريب بين المجموعات لتدعيم العلاقات بينهم سواء كان الدارسين لأول مرة يتقابلو معا أو معا في الفصل منذ فترة .
- ٦- الألعاب الكشفية : وهي التي تمارس في الكشافة في الرحلات والمعسكرات .
- ٧- الألعاب الورقية : وهي ألعاب تتم من خلال استخدام الورق في ابتكار وعمل ألعاب ونماذج وإشكال فنية مختلفة من الورق مثل (سمكة من الورق - عمل فانوس رمضان - ضفدعة - سلة للمهمات من الورق - عصفور متحركة ... وهكذا)

بعض الألعاب التعليمية :

لعبة (اكتشف نفسك)

وتهدف هذه اللعبة إلى عرض قدرة كل شخص في التعبير عن مجموعة كبيرة من المشاعر، إضافة إلى التعرف على مشاعر الآخرين والتمييز بين المشاعر المختلفة .

لعبة (جريدة خاصة)

وهي عبارة عن جريدة شخصية يكتبها الطالب مع مشاركة الآخرين حياتهم، وأفكارهم ، وأحلامهم . فهذه اللعبة تساعد التلاميذ الذين يجدون صعوبة لمشاركة الآخرين أفكارهم والمغلقين على أنفسهم ويضعون حاجزا بينهم وبين الآخرين .

لعبة (كرسي العاطفة)

وتهدف هذه اللعبة إلى تطوير القدرة على التعبير عن المشاعر والعواطف بطريقة يفهمها الآخرون، إذ يقوم المعلم بوضع كرسيين في المقدمة ويختار تلميذين للتعبير عن المشاعر التي يريدان ثم يتخيل نفسه ويقوم بتمثيل الموقف .

لعبة (هذا أنا)

وتهدف هذه اللعبة إلى أن يكتشف التلميذ نفسه أكثر، حيث يجد التلميذ متعة وهو يفكر في نفسه .

لعبة (جسم جميل)

وتهدف هذه اللعبة لتطوير صور التلاميذ عن ذواتهم، خاصة أولئك الذين يحتفظون بصورة ذاتية ضعيفة عن أنفسهم، وتمنحهم القدرة على إدارة الغضب لديهم. ويقوم فيها المعلم بتوزيع أوراق كبيرة على الطلاب، ويطلب من الطالب أن يرسم صورة لجسم زميله ثم يقوم بقصها ويعبر فيها عن مشاعره بتلوينها أو كتابة ما يريده على الصورة .

لعبة (القطار)

وتستخدم هذه اللعبة للمراجعة، حيث يقف التلميذ الذي يجيب على السؤال في أول الصف ثم يتبعه كل من يجيب عن سؤال ويسجلون بخطوات مرتبة متزامنة مع كل إجابة .

لعبة (الأخطاء السبعة)

والتي تهدف إلى تقوية الملاحظة لدى التلميذ، حيث يقوم المعلم فيها باختيار طالبين ويجعلهما يقفان مواجهة وينظران لبعضهما، ثم يدير كل طالب ظهره للآخر، ويقوم المعلم أثناء ذلك بتغيير بعض الأشياء في أحدهما ويطلب من الآخر معرفة ما الذي تغير في زميله.

المراجع

- منتديات الحصن النفسي

<http://www.bafree.net/forum/index.php>

- مجلة المعلم

<http://www.almualem.net/ganawat.html>

- ورقة عمل قدمتها الأستاذة عايدة حسن الحداد موجهة
مرحلة ابتدائية شاركتها مع الأستاذة حمده السويدي من
دولة قطر في منتدى صلالة الصيفي الثاني للتربويين
حملت عنوان: مشروع التعلم بالألعاب وتجربة قطر في
هذا المجال