

الاسبوع

العاشر

جامعة ديالى
كلية التربية الأساسية
قسم اللغة العربية
الدراسات العليا/ الماجستير

انجاهات حديثة في طرائق تدريس اللغة العربية

التعلم باللعب

اعداد

ا.د. مريم خالد مهدي



الألعاب التعليمية

تعد الألعاب التعليمية من الاتجاهات الحديثة في تكنولوجيا التعليم اذ أنها تدفع المتعلم في أثناء عرضها للمعلومات للتفاعل مع المواد التعليمية ومع غيره من المتعلمين في مواقف تعليمية يسودها النشاط الهادف ، وتنمي مهارات التواصل والتفاعل مع البيئة المحيطة ، مما يزيد من قدرة المتعلم على التعبير الخلاق و الابتداع . ويعد التدريس باستخدام الألعاب التعليمية من ابرز الاستراتيجيات التدريسية التي تراعي سيكولوجية المتعلمين ، فمن خلالها يصبح للمتعلم دور إيجابي

واللعب وسيلة وغاية في آن واحد يهدف إلى زيادة متعة ودافعية التلاميذ للتعلم ، كما انها تهدف إلى بقاء أثر التعلم لفترة طويلة وتساعد التلاميذ على مواجهة المواقف الكلامية والتعبير عن انفعالاتهم وشعورهم ، والقضاء على بعض المشاكل السلوكية مثل (الإحباط - الخجل) كما ان للاعب دورا كبيرا في تربية التلاميذ تربية شاملة متكاملة من جميع جوانب شخصية المتعلم المعرفية والوجدانية والمهارية ، وإعداده للمواطنة الصالحة ، والمعلم الناجح هو المعلم القادر على توفير مناخ يمتزج فيه التحصيل العلمي بالتسلية والترفيه فلا يتسرب الملل إلى نفوس المتعلمين

مفهوم الالعب التعليمية :

١- عرف التعلم باللعب بأنه نشاط منظم منطقيا في ضوء مجموعة محددات للعب يقوم به طالبان أو أكثر لتحقيق أهداف محددة ، ويكون التنافس والحظ عاملين أساسيين فيه وينتهي برابح أو فائز ، وقد يجري بين الفرد ومحك يحدد مدى تقدم الفرد في اللعبة .

وبتحليل هذا المفهوم نجد ان اللعب نشاط :

- ١- إنساني حر وخالص .
- ٢- هدفه المتعة والتسلية .
- ٣- يوجه من قبل الكبار عادة لمصلحة الصغار وتربيتهم .
- ٤- يستثمر من قبل الكبار لإنماء شخصيات الاطفال من مختلف جوانبها وأبعادها .
- ٥- يمارس بطريقة فردية وأخرى جماعية .
- ٦- قد يكون حركيا أو يدويا .

خطوات الألعاب التعليمية :

- ١- اختيار الموضوع أو المحتوى التعليمي للعبة .
- ٢- تحديد الاهداف التعليمية للعبة
- ٣- تحديد الوقت اللازم لدراسة اللعبة
- ٤- تحديد خصائص الفئة المستهدفة وأدوارهم .
- ٥- تحديد المصادر التي ستستخدم في اللعبة من أدوات وأجهزة ومواد تعليمية .
- ٦- تحديد قوانين اللعبة وكيفية تفاعل اللاعبين مع بعضهم
- ٧- توضيح كيفية فوز اللاعب ومتى يكون ذلك .
- ٨- وصف وتحديد المواد والاجهزة لتنفيذ اللعبة
- ٩- تجربة اللعبة على عينة من التلاميذ
- ١٠- إعداد اقتراحات للمناقشة بعد الانتهاء من اللعبة .

أهمية استخدام الألعاب التعليمية في المراحل الابتدائية من هذه الفوائد :

١. تسهم الألعاب التعليمية بدور هام في التكوين النفسي للتلميذ.
- ٢- يدرك التلميذ من خلال ممارسة اللعب مع أقرانه وأصدقائه أبعاد العلاقات الاجتماعية.
- ٣- يتعلم التلميذ عن طريق اللعب ضمن المجموعات المنظمة المتنوعة من أقرانه معايير ضبط السلوك الإنساني.
- ٤- بعد اللعب مدخلا أساسيا ورئيسا لنمو التلميذ في المجالات العقلية والانفعالات واللغوية والنفسية.
- ٥- تساعد الألعاب التعليمية على تقوية عضلات اليدين والرجلين وبعض أجزاء الجسم الأخرى.
- ٦- من خلال ممارسة الألعاب التعليمية يؤكد التلميذ ذاته من خلال التفوق على الآخرين فردياً وفي نطاق الجماعة ويتعلم التعاون ، والعمل ضمن الفريق.

فوائد الألعاب التعليمية

- ١- يتعلم التعاون واحترام حقوق الآخرين
- ٢- يتعلم احترام القوانين والقواعد ويلتزم بها
- ٣- يعزز انتمائه للجماعة .
- ٤- يساعد في نمو الذاكرة والتفكير والادراك والتخيل .
- ٥- يكتسب الثقة بالنفس والاعتماد عليها
ويسهل اكتشاف قدراته واختبارها

عناصر الألعاب التعليمية

تتكون الألعاب التعليمية من عدة عناصر :

- ١-الاهداف التعليمية : وترتبط عادة بموضوع الدرس .
- ٢-مجموعة من اللاعبين : ويتم اختيارهم من طلاب الفصل .
- ٣- انظمة وقوانين : يحددها المعلم ويحفظها التلاميذ.
- ٤-عنصر الزمن : وهو الوقت الذي تتم فيه اللعبة.
- ٥- المكان : ويمثل مجموعة الظروف التي تتم فيها اللعبة .
- ٦-النشاط التنافسي : وتعبر عنه حركة المتنافسين أثناء اللعبة .
- ٧- النتيجة : وتشكل خاتمة اللعبة ، والتي يحدد فيها الغالب والمغلوب

شروط اختيار المعلم للألعاب التربوية

فيما يلي عددا من الأمور الواجب مراعاتها عند اختيار الألعاب التربوية واستخدامها وهي على النحو التالي :

- ١-تحقيق الهدف :
- ٢- المستوى العمري :
- ٣- اثارة التفكير :
- ٤-عنصر الخطورة :
- ٥ -عدد التلامذة .:
- ٦-الانسجام والتوافق مع البيئة :
- ٧- الاستمرارية :

تصميم الالعب التعليمية وإعدادها ، خصائص وسمات الالعب التعليمية

١. أن تكون المواد اللازمة لاستخدام اللعبة ، وإعدادها قليلة متوافرة ، ذات فلسفة بسيطة

٢- أن توفر حالة من التفاعل بين اللاعبين

٣- أن توفر جوا من المتعة والتسلية .

٤- أن تتوفر فيها عناصر الربط بينها وبين المادة الدراسية المطلوب تعلمها التي تستعمل اللعبة من أجل تحقيق أهدافها

٥ -أن يكون بالإمكان إعادة استعمالها .

٦. أن يكون استخدامها سهلاً منسجماً وقدرات الطلبة

دور المعلم في الالعب التعليمية

١-أجراء دراسة للألعاب والدمى المتوافرة في بيئة التلميذ.

٢-التخطيط السليم لاستغلال هذه الالعب والنشاطات لخدمة أهداف تربوية تتناسب وقدرات واحتياجات التلامذة .

٣--توضيح قواعد اللعبة للتلامذة .

٤-ترتيب المجموعات وتحديد الادوار لكل التلامذة .

٥ - تقديم المساعدة والتدخل في الوقت المناسب.

٦-تقويم مدى فعالية اللعب في تحقيق الاهداف التي رسمها .



أنواع الألعاب التي يمكن توظيفها في التدريس:

١ - الألعاب الالكترونية :

هي الألعاب المتوافرة على هياآت الكترونية، التي تشمل ألعاب الحاسب. والإنترنت، والفيديو (Playstation)، والهواتف النقالة والأجهزة الكفية المحمولة وتمتاز غالباً باستعمال المؤثرات الصوتية والبصرية والتركيز في إحراز النقاط، أو إتمام المهمة والانتقال المرحلة أخرى تحقيقاً لأهداف تعليمية محددة. تعتمد في الغالب على مبدأ المنافسة، ويتبارى فيها المتعلمون للحصول على بعض النقاط، ويسعون بوساطتها إلى حل مشكلة حسابية، أو منطقية يقرأون ويفسرون بعض الإرشادات، أو يجيبون عن بعض الأسئلة حول موضوع ما، ما يضيف عنصر الإثارة، والحافز إلى العمل الدراسي.



٢ - لعبة فوانيس الأفكار

هدف اللعبة تنمية مهارتي الاستماع والفهم ،
وابتكار سلسلة من الأفكار انطلاقاً من (كلمة) .
المواد : لا تحتاج إلى مواد

-خطوات اللعبة:

١- يجلس المتعلمون على شكل دائرة.

٢- يبدأ المعلم بالتعبير عن فكرة ما، مثلاً : أفكر في البحر فيتناول المتعلم الأول الفكرة ليعبر عن أخرى جديدة يذكرني البحر باللون الأزرق (مثلاً)، فيتابع الثاني : الأزرق يذكرني بلون السماء... وهكذا، وبحسب الدور، يبلور كل متعلم فكرة انطلاقاً من آخر كلمة نطق بها المتعلم الذي سبقه ليعبر عنها.

٢- عند توقف اللعبة، يمكن اللجوء إلى استذكار الأفكار التي تم التعبير عنها من طرف المتعلمين،

فنحصل في بعض الأحيان على تجميع غريب للأفكار، نما يسهم في تنشيط عمليات تفكيرهم.

٣- لعبة المقعد الدوار :

هدف اللعبة: تنمية قدرة المتعلمين على التخيل والتفكير.

المواد: مقاعد دوارة

خطوات اللعبة :

- ١- يجلس المتعلمون على شكل حلقة دائرية في المقاعد الدوارة
- ٢- يقف المعلم وسط الدائرة، ويطلب من المتعلمين اغماض أعينهم، والتحرك في المقعد الدوار بحركة دائرية هادئة في أثناء التفكير بإجابة السؤال الذي سيتم طرحه عليهم.
- ٣- يبدأ المعلم بطرح اسئلة غير مالوفة، مثل:
ماذا لو تكلمت السبورة ؟
ماذا لو رأيت شجرة تطير ؟
ماذا لو فهمت لغة الطيور ؟
ماذا لو كان لديك جناحين تطير بهما ؟
- ٤- يطلق المعلم العنان لأفكار المتعلمين، ويبدأ بتسجيل افكارهم على السبورة
- ٥- بعد انتهاء المتعلمين من الاجابة على الاسئلة، يبدأ المعلم بمناقشة أفكارهم التي ثبتها على السبور، مع تقديم كلمات التشجيع والتحفيز على الافكار التي طرحوها مهما يكن مستوى تلك الافكار، من دون الاستهزاء بأي فكرة أو التقليل من شأنها.



٤- لعبة الحمامة تطير

هدف اللعبة :

- تمكين المتعلمين من تجسيد المفاهيم والتصورات الذهنية، بحركات جسدية تعبر عن مصداقها الواقعي
- الانتباه والتركيز
- زيادة حصيلة المفردات اللغوية.

المواد: ٥٠ قرصاً صغيراً.

خطوات اللعبة :

- ١- يجلس المتعلمون على شكل دائرة، ويتسلم كل منهم ثلاثة أقراص.
- ٢- يعيّن المعلم قائداً للمجموعة.
- ٣- يبدأ القائد اللعبة بالقول : الحمامة تطير فيتعين على باقي المتعلمين أن يرفعوا أذرعهم ويؤدوا حركة الأجنحة لأن الجملة صحيحة، ولكن إذا صاح القائد مثلاً : الطاولة تطير فيتعين على المتعلمين أن لا يستجيبوا.
- ٤- كلما أخطأ أحد المتعلمين، ينبغي له إرجاع قرص للقائد.
- ٥- الفائزون هم المتعلمون الذين حافظوا على أكبر عدد من الأقراص.
- ٦- يستثمر المعلم الفرصة لإعادة استعمال رصيد المفردات التي من المفروض أن يكونوا قد اكتسبوها.

العاب العقل

- يعرف العاب العقل اصطلاحا، بأنه نوع من الأنشطة والوسائل الحركية الذهنية التي تساعد على تنمية المهارات والقدرات العقلية والمتنوعة والتي تجعل الفرد أكثر فاعلية في حياته العملية. .

- يعرف العاب العقل اصطلاحا بأنها العاب متمثلة بالرسوم، أو جمع الألفاظ والتراكيب، وحل الالغاز

الألعاب التربوية والتعليمية

الألعاب التربوية الألعاب التي تسهم في تنمية عدد من الاتجاهات الايجابية والقيم المرغوب فيها عند المتعلمين، كالصبر والمثابرة، والعمل الجماعي وسواها

الألعاب التعليمية تنمي مهارة معينة مرتبطة بمهارات العقل أو غير مرتبطة، منها: مهارة القراءة والكتابة وسواها.

تعرف الالعب التربوية التعليمية، بأنها العاب محددة بأهداف يراد منها التحقق داخل المؤسسات التعليمية، وغايتها تزويد المتعلم بمهارات وقيم تضمنها في عناصر المنهج الاهداف، والمحتوى، والطرائق والانشطة. والتقويم).

الألعاب التربوية والتعليمية	العاب العقل
داخل المؤسسة التعليمية	داخل مؤسسة تعليمية وخارجها
تكون للفرد المتعلم حصراً	يكون للفرد المتعلم وغير المتعلم
تستهدف العقل ومهارات متنوعة بسيطة	تستهدف العقل من قدرات ومهارات عليا
تزيد من مهارات محددة مؤطرة	تزيد مادة الموهبة (الميليين وتجعل الفرد فاعل
يكون المتعلم مقيد بأهداف محددة مسبقاً	الفرد أكثر حرية في النتاج ويطلق العنان لافكاره
تنمية مهارة معينة، وعدد من الاتجاهات الايجابية والقيم المرغوب فيها	تنمية مهارات متنوعة وغير ملزمة بنوع القيم والاتجاهات

سُبْحَانَكَ اللَّهُمَّ