الفصل الثالث

الألعاب الإلكترونيَّة التعليمية

الألعاب الإلكترونيَّة التعليمية

تُعدُّ الألعاب التعليمية من الاتجاهات الحديثة في تكنولوجيا التعليم؛ لأنَّها تدفع المتعلِّم في أثناء عرضها إلى التفاعل مع المواد التعليميَّة، كما أنَّها تنمِّي مهارات التواصل والتفاعل مع البيئة المحيطة به.

مفهوم الألعاب الإلكترونيَّة التعليمية:

هي شكل من أشكال التعلُّم القائم على مجموعة من الخطوات والإجراءات المخطَّطة التي يؤديها المتعلِّم على الكمبيوتر، من خلال الالتزام بقواعد معيَّنة لتحقيق هدف تعليميٍّ محدَّد في إطار تنافسي ممتع، وهي نوع من التعلم يتمركز حول المتعلِّم، ويتيح له حريَّة الاستكشاف والتجربة بفاعليَّة داخل البيئة التعليميَّة.

العناصر الأساسية للألعاب التعليمية:[1]

هناك عدد من العناصر يجب أن تتوافر في الألعاب التعليميَّة، منها:

الهدف: أن يكون لها هدف تعليميٌّ واضح ومحدَّد يتطابق مع الهدف الذي يريد اللاعب الوصول إليه.

(1) موقع الأكاديمية العربية للتعليم الإلكتروني والتدريب.

http://elearning-arab-academy.com

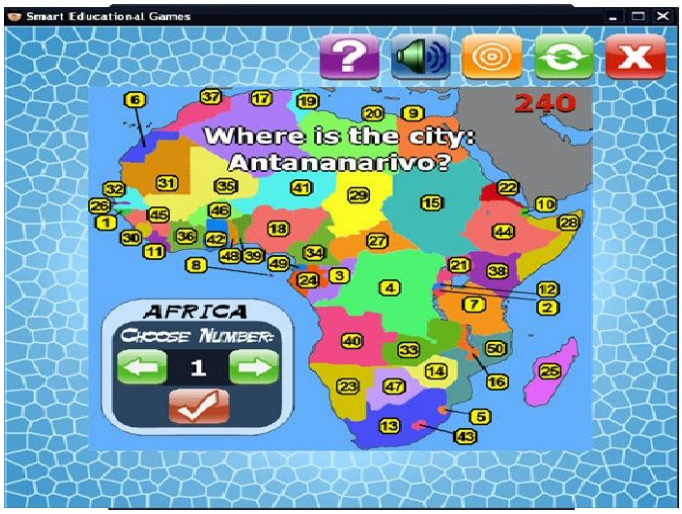
القواعد: أن يكون لكل لعبة قواعد تُحدِّد كيفيَّة اللعب.

المنافسة: أن تعتمد في تحقيقها للأهداف على عنصر المنافسة، وقد يكون ذلك بين متعلِّم وآخر أو بين المتعلِّم والجهاز؛ وذلك لإتقان مهارة ما، أو تحقيق أهداف محدَّدة.

التحدي: أن تتضمن اللعبة قدراً من التحدي الملائم الذي يستنفر قدرات الفرد في حدود ممكنة.

الخيال: أن تثير اللعبة خيال الفرد، وهذا ما يحقِّق الدافعية والرغبة لدى الفرد في التعلُّم.

الترفيه: أن تحقق اللعبة عنصر التسلية والمتعة، على ألَّا يكون ذلك هو هدف اللعبة، بل يجب مراعاة التوازن بين المتعة والمحتوى التعليميِّ.



مميِّزات الألعاب التعليمية الإلكترونيَّة:

تتمتع الألعاب التعليمية الإلكترونيَّة بعدد من المميزات، من أهمها:

* تستخدم مؤثرات سمعيَّة وبصريَّة لذلك فهي تستخدم أكثر من حاسة لدى الإنسان، ممَّا يجعل التعلم من خلالها أبقى أثراً، وأكثر تأثيراً.

* تزيد دافعيَّة التعلُّم لدى التلاميذ؛ لأنَّ اللعب ميل فطريٌّ لدى المتعلِّم ، لذلك يمكن استخدامها لتشجيع المتعلِّم لتعلُّم المواضيع التي لا يرغبها.

* التحرُّر من الخصومة والنزاع إذا كان اللعب انفرادياً دون الحاجة إلى مشاركة زميل.

* إثبات الذات من خلال اللعب وتحقيق الهدف دون الاستعانة بالآخرين.

* الألعاب الإلكترونيَّة ممتعة ومن أكثر الوسائل التعليمية تشويقاً وجذباً.

* من أكثر الوسائل التي تثير التفكير لدى المتعلِّم وتعمل على زيادة نموه العقليِّ، خاصَّة التفكير الإبداعي، نظراً لأنَّه ينسجم مع هدف

اللعبة في خياله، وقد يحاول أن يبتكر أفكاراً جديدة في اللعب لتحقيق الهدف، وهذا ما تؤكِّده الأبحاث من أنَّ الخيال الذي يُظهره الأطفال عند ممارسة الألعاب الإلكترونيَّة قد يكون له قيمه عظيمة في القدرة على الإبداع.

* الألعاب التعليمية الإلكترونيَّة غير مرتبطة بزمن محدَّد، فيستطيع المتعلِّم اللعب في أي وقت يرغبه، ولأية مدة يريدها.

* تقوم الألعاب التعليمية الإلكترونيَّة بتقسيم المعلومات إلى خطوات صغيرة تتطلب استجابة وتعطي تغذية راجعة فوريَّة، ممَّا يركِّز على الهدف التعليمي ويدفع المتعلِّم لمواصلة اللعب.

* من خلال اللعب يتخلص المتعلِّم من الضغوط النفسية التي تقع عليه من الممارسات التربويَّة، أو التنشئة الاجتماعيَّة.

* تدمج المعرفة بالمهارات مثل: مهارة التفكير المنطقيِّ، مهارة حل المشكلات، مهارة التخطيط واتخاذ القرارات.

* تُعدُّ أداة فعَّالة في مواجهة الفروق الفرديَّة وتعليم المتعلِّمين وفقاً لإمكاناتهم وقدراتهم؛ لأنَّ إمكانية تكرار برامج الألعاب التعليميَّة تضمن تعلُّم الطالب حتى مرحلة التمكُّن والإتقان.

* تكون بمثابة التدريب للمتعلِّمين على التعامل مع الأجهزة الحاسوبية، وتعطيهم الخبرة في ذلك.

أثر الألعاب الإلكترونيَّة في العملية التعليمية:

يرى خبراء ومستشارون في مجال التعليم أنَّ استخدام الألعاب الإلكترونيَّة في التعليم ولَّد طموحاً لدى الأطفال لإجادة تعلم الحساب والرياضيات على وجه التحديد، حيث ارتفع مستوى بعض الأطفال من ٤٠% إلى ٦٥% بل وصل في بعض الحالات إلى ٩٠%، فبعد دراسة مستفيضة استمرت لأكثر من عام دعا اتحاد العلماء في الولايات المتحدة إلى إجراء بحث اتحاديٍّ، حول كيفيَّة تحويل إدمان ألعاب الكمبيوتر الإلكترونيَّة إلى أداة تعليم مهمَّة وفعَّالة في المدارس، وترتكز نظرية العلماء على فكرة مفادها أن الألعاب تُعلِّم الأطفال المهارات التي يرغب المعلِّمون أن يتحلوا بها ويجيدوها، مثل التفكير التحليليِّ، والبِناء الجماعي بروح الفريق.

الدول العربيَّة والألعاب التعليميَّة

تؤكِّد التقارير الدوليَّة أنَّ منطقة الشرق الأوسط مازالت متأخِّرة عن العالم في مجال صناعة الألعاب، فخلال السنتين الأخيرتين بدأ مجتمع المطوِّرين في السعوديَّة بالظهور مع بداية مجتمعات الألعاب في العالم العربيِّ، ومع ذلك تظلُّ صناعة الألعاب بشكل عام في بدايتها، ولا تزال التجارب التعليميَّة في الألعاب لا تتعدى الجهود الفرديَّة، إلَّا أنَّ ظهور تجارب ناجحة يقود إلى تطبيقها كجزء من النظام التعليمي خلال السنوات المقبلة.(١)

معوِّقات استخدام الألعاب الإلكترونيَّة في الفصول الدراسيَّة:

يرى المعلمون أن من أكبر العوائق التي تحول دون استخدام المزيد من الألعاب الإلكترونيَّة في الفصول الدراسية هي عدم كفاية الوقت، فالمدة الزمنيَّة المحدَّدة للحصص، وكثرة المقررات الدراسيَّة لا تسمح لهم بالقيام بأية أنشطة إضافيَّة، هذا علاوة على التكلفة المالية المرتفعة لهذه الألعاب، فبالرغم من أن هناك ألعاباً كثيرة رخيصة ومجانيَّة، لكنَّ هذه الألعاب تقلُّ كثيراً في فوائدها عن مثيلتها التجاريَّة، الأمر الذي يقلِّل من شأنها في نظر المعلِّمين.

***

(١) موقع جريدة الشرق الأوسط. http://aawsat.com