الفصل الثالث

اللعب كمدخل لتعلم المفاهيم العلمية لطفل الروضة

- الأسس العامة لتوظيف اللعب فى تعلم المفاهيم العلمية لطفل الروضة.
- دور اللعب فى تعليم وتعلم المفاهيم العلمية.
- بعض نماذج توظيف اللعب فى تعلم المفاهيم العلمية لطفل الروضة.

اللعب كمدخل لتعلم المفاهيم العلمية لطفل الروضة

اللعب هو نشاط جسمى وعقلى يحقق المتعة والسرور لدى الطفل وهو نشاط تنفيس يعمل على تفريغ طاقة الطفل ويعتبر مظهرًا من مظاهر النمو.

ولقد أصبح اللعب والتخيل والتمثيل شيئًا واحدًا فى حياة الطفل. وهو أحد العناصر الأساسية فى ثقافة الطفل وفى تنمية مهاراته العلمية والمعرفية والحركية. حيث يكتسب الطفل خبرات ومفاهيم واتجاهات جديدة تعمل على تنشئته بشكل سليم خلال مراحل حياته المختلفة.

ففى اللعب يحاول الطفل التحرر من قيود الواقع واكتساب خبرات جديدة وإقامة علاقات إيجابية مع الآخرين والتعبير عن أفكاره التى يرغب فى ممارستها على نحو سليم. فاللعب ضرورى فى حياة الطفل فهو يلعب دورًا كبيرًا فى نموه المعرفى والعقلى حيث يسهم بقدر كبير فى نمو بعض العمليات العقلية مثل الإدراك والتفكير والذاكرة... إلخ، عند الطفل والتى تساعده على إدراك وفهم العالم والبيئة من حوله. فيتعرف على الأشكال والألوان والأحجام ويدرك العلاقات بين الأفراد بعضهم البعض، وفيه يمارس الاستكشاف والتجريب وفرض الفروض والحوار والمناقشة وحل المشكلات التى تواجهه وغيرها من المهارات العلمية التى تمكنه من استيعاب وفهم ما يدور حوله.

وبالإضافة إلى ما تقدم فإن اللعب يسهم فى تحقيق الآتى:

- الإحساس بالماضى والمستقبل.

ـ تحقيق التكيف والانتماء.

ـ فرض الفروض، إذ بدون لو لن يكون هناك علم ولن يكون هناك تعليل.

ـ القدرة على استخلاص نتائج عمل افتراضى.

ـ القدرة على الاحتفاظ بالتصور العقلى لبعض الأشياء.

ـ تقديم بعض الحلول للمشكلات العقلية فى فهم الأشياء وفهم الآخرين.

ـ فهم بعض الممارسات الحياتية والتى تحدث فى بيئة الطفل الواقعية وحياته الحقيقية.

ـ تقريب مفاهيم الحياة للطفل.

ـ تجريب بعض التصورات وتطوير نتائجها المنطقية واختبارها فى ضوء الحقائق الواقعية.

هذا وقد أجريت بعض الدراسات حول استخدام أنشطة اللعب فى تقريب مبادئ العلم إلى أذهان الأطفال وأكدت هذه الدراسات أن اللعب يستثير الأطفال نحو مظاهر العلم والتكنولوجيا فى عالمنا المعاصر مثل اهتمامهم بنماذج الطائرات والسفن البحرية والقطارات وسفن الفضاء وتركيبات الأجهزة الإلكترونية، وكذلك ألعاب التسلية والألعاب التربوية المبرمجة على الأقراص المدمجة التى تستهوى الأطفال عند استخدامها بواسطة الكمبيوتر.

الأسس العامة لتوظيف اللعب فى تعلم المفاهيم العلمية لطفل الروضة

إن اللعب يمثل الوسيلة التى تنطوى على العديد من الخبرات التى تعمل على نمو الطفل نموًا طبيعيًا، فيهيئ له استكشاف البيئة من حوله والتدريب على كيفية التعامل معها ومع المشكلات التى تواجهه وفهم حقيقة الحياة.

وإن لهذه الوسيلة (اللعب) قواعد وأسس ينبغى مراعاتها عند استخدامه وتوظيفه فى الأنشطة المقدمة لطفل الروضة ويمكن إجمالها فيما يلى:

١ـ إن جميع الأطفال يُقبلون على اللعب فهو يعتبر النافذة التى يطلون منها على الآخرين ويشاهدون فيها الصورة الصريحة والحقيقية لإبعاد شخصياتهم.

٢ـ وجود فروق فردية بين الأطفال وهذه الفروق تسهم فى حدوث التباين فى نوعية اللعب التى تقبل عليها كل جماعة من الأطفال.

٣ـ إن طول المدة التى يمضيها الطفل فى اللعب بألعابه، ترتبط إيجابيًا بدرجة تعقيدًا اللعبة التى يمارسها لأن اللعبة التى تشكل صعوبة تستغرق من الطفل فترة أطول قبل أن يبدأ فى الاستمتاع بها. لذلك ينبغى على المعلمة مراعاة الخصائص التى تسترعى انتباه الأطفال عند اختيار اللعبة وممارستها.

٤ـ ينبغى على المعلمة أن تدرك أنواع اللعب والوظائف الخاصة بكل نوع من أجل توظيفها على نحوٍ سليم.

٥ـ أن تكون الألعاب لها جاذبيتها وارتباطها المباشر والوثيق بواقع الطفل، وملائمة لقدراته العقلية والمعرفية والنفسية والجسمية.

٦ـ التخطيط الجيد للعب الأطفال من قبل المعلمة من حيث الأهداف والأنشطة التى على أساسها يتحدد بماذا ومتى وكيف يلعب الأطفال والطريقة التى على أساسها يتم تنظيم البيئة المواتية للعب بحيث تؤدى الأهداف المرجوة من اللعب وتوفير المواد واللعب المناسبة وتحديد أوقات وأماكن اللعب.

٧ـ إتاحة الفرص للأطفال لاكتساب مفاهيم واكتشاف أفكار جديدة من تلقاء أنفسهم وتشجيع الاعتماد على النفس وتجنب المبالغة فى الشرح والتفسير وعرض طريقة اللعب للأطفال.

٨ ـ إثراء لعب الأطفال من خلال إعداد البيئة وتزويدها بوسائل لعب إضافية

ومناقشة الأطفال وتوجيه أسئلة مفتوحة تساعد على الاستمرار فى اللعب والتركيز والاستفادة منه.

٩ـ إدراك الأطفال بأن المعلمة تهتم بما يمارسونه من ألعاب، وإقامة حوارات ومناقشات مع الطفل حول اللعبة.

دور اللعب فى تعليم المفاهيم العلمية:

إن الخبرة المباشرة فى العلوم تقود الأطفال نحو التعلم والملاحظة واكتشاف البيئة من حولهم وإدراك العلاقات بين الأشياء.

وتشتمل العلوم على البحث عن المعلومات والحقائق المتصلة بالحياة ومواقفها اليومية وما يحتاجه الناس فيها، كما تشتمل على التجريب والاستكشاف لبناء المعرفة واستخدام المعلومات والمعرفة فى حل المشكلات التى تواجهها والتكيف مع البيئة من حولنا.

فالعلوم بالنسبة للطفل وسيلة لإثارة حماسة إلى تعلم بعض الحقائق والمهارات والمبادئ والقواعد العامة المرتبطة بالظواهر الطبيعية والبيولوجية والتكنولوجية المرتبطة ببيئته. كما أنها تثير دافعيته إلى المعرفة والبحث والاستقصاء للإجابة عن التساؤلات لماذا؟.. وكيف؟

هذا وإن حاجات الأطفال الأساسية واهتماماتهم بأنشطة العلوم لا يمكن أن تتم بمعزل عن نشاط الطفل الذاتى واشتراكه فى العمل وفى الفنون والموسيقى أو تتم بمعزل عن الدراسات الاجتماعية والرياضيات أو بعيدًا عن التمثيل الدرامى بل يتم التكامل بين هذه الأنشطة أثناء اللعب.

بعض نماذج توظيف الألعاب فى تعليم وتعلم المفاهيم العلمية لطفل الروضة:

وسوف نقدم فيما يلى بعض النماذج لتوظيف الألعاب فى تعليم وتعلم المفاهيم العلمية لطفل ما قبل المدرسة (طفل الروضة):

١. اللعب بالألوان (تلوين السوائل):

الأهداف:

١ـ تدريب الأطفال على الملاحظة والتجريب.

٢ـ تدريب الأطفال على كيفية خلط الألوان لاستخراج ألوان جديدة.

الأدوات: زجاجات بلاستيكية ـ ألوان طعام.

الإجراءات:

١ـ تستخدم المعلمة زجاجات البلاستيك الخاصة بالمياه المعدنية ويقوم الأطفال بملأ الزجاجات بالماء من الصنبور.

٢ـ تقوم المعلمة بتقطير بعض نقاط من لون أحمر من ألوان الطعام فى إحدى الزجاجات ثم ترج الزجاجة رجًا جيدًا.

٣ـ تترك المعلمة للأطفال حرية دحرجة الزجاجات على الأرض ذات اليمين وذات اليسار. ماذا يلاحظ الأطفال؟ يلاحظ أن اللون الأحمر امتزج مع الماء.

٤ـ تترك المعلمة للأطفال حرية إضافة لون أزرق إلى الزجاجة السابقة وملاحظة ماذا يحدث؟ تحول ماء الزجاجة من الأحمر إلى البنفسجى وذلك نتيجة لخلط اللون الأحمر مع الأزرق.

٥ـ إعطاء الحرية للأطفال لتجريب ألوان أخرى والتوصل إلى استنتاجات.

٢. اللعب بالمغناطيس: "خواص المغناطيس"

الأهداف: تنمية القدرة على الاستكشاف والتجريب ووضع الفروض لدى الأطفال.

الأدوات: عدد متنوع من الخامات التى تنجذب إلى المغناطيس وأخرى لا

تنجذب للمغناطيس مثل (قطع معدنية من الحديد ـ زارير بلاستيك ـ فلين ـ حبوب ـ دبابيس ـ خرز بلاستيك وخشب ـ قطع معدنية من الألومنيوم..) + مغناطيسات.

الإجراءات:

١ـ تطلب المعلمة من الأطفال تحريك المغناطيس فوق مجموعة الأشياء الموجودة أمامهم.

٢ـ تسأل المعلمة ما الذى تم ملاحظته (انجذاب بعض الأشياء إلى المغناطيس دون غيرها).

٣ـ تناقش المعلمة الأطفال عن الخصائص المشتركة بين المواد التى انجذبت للمغناطيس واستنتاج أنها مصنوعة من الحديد مثل الدبابيس ـ النقود المعدنية ـ المسمار..) أما باقى الأشياء فهى مصنوعة من مواد لا يدخل فيها الحديد.

٤ـ تشجع المعلمة الأطفال على التأكد من صحة فروضهم بمزيد من التجريب.

٣. لعبة "تضخيم وتكبير الصوت":

الهدف:

١ـ تنمية قدرة الطفل على الملاحظة والمقارنة والتجريب.

٢ـ تدريب الأطفال على الحوار والمناقشة واستخلاص النتائج.

الأدوات:

ورق سميك.

الإجراءات:

١ـ توفر المعلمة للأطفال ورق سميك ليصنعوا منه نفير (بوق) سوف يستخدمونه فى تكبير الصوت.

٢ـ يقوم كل طفل بلف الورق على شكل قرطاس.

٣ـ يخرج كل طفل إلى الفناء ويحاول كل منهم نداء زميل له مستخدمًا البوق.

٤ـ يعيد الطفل التجربة مستخدمًا النفير فى الغناء بدلًا من الكلام.

٥ـ يقارن الطفل بين صوته العادى أثناء الكلام وصوته باستخدام النفير.

تسأل المعلمة الأطفال:

هل نستطيع أن نستخدم النفير دائمًا فى حديثنا العادي؟ لماذا؟

متى يمكن الاستعانة بالنفير؟

هل للأصوات العالية أثرًا سيئًا على السمع؟ وما أضراره؟

كيف نحافظ على البيئة من الضوضاء؟

٤ـ لعبة "جبتى إيه يا ماما":

الهدف:

١ـ تنمية قدرة الطفل على التنبؤ والتخمين.

٢ـ تنمية الإدراك من خلال حاسة اللمس.

الأدوات:

كيس من القماش ـ عدد من الأدوات المختلفة من حيث الشكل الخارجى، مثل: مكعب ـ عروسة ـ كرة صغيرة ـ قوقعة ـ عربة سباق صغيرة ـ دومينو ـ بعض الفواكه... إلخ.

الإجراءات:

١ـ تدخل المعلمة أو أحد الأطفال حاملًا الحقيبة القماش محملة بعدد من الأدوات المختلفة من حيث الشكل. ويسأله باقى الأطفال: جبتى إيه يا ماما؟

ويرد الطفل: جبت حاجات كثيرة ـ تعرفوا إيه؟

ويسمح للأطفال بالترتيب أن يتحسسوا الكيس القماش لكى يتعرفوا على ما بداخله ويخمنوا ما هو موجود (أداة واحدة فى كل مرة)، وإذا ما أصاب الأطفال فى تخمينهم فإن الطفل يخرج الأداة التى عرفوها من الكيس. ويستمروا فى التخمين لما هو موجود فى الكيس حتى يتعرفوا على كل ما هو موجود.