الفصل العاشر
الألعاب التعليمية وتدريس الدراسات الاجتماعية

الأهداف التعليمية:

بعد الانتهاء من دراسة هذا الموضوع يتوقع منك عزيزى القارئ أن:

- تحدد مفهوم الألعاب التعليمية.
- تستنتج أهمية استخدام الألعاب التعليمية.
- تستنتج الشروط الواجب توافرها فى الألعاب التعليمية.
- تعدد فوائد الألعاب التعليمية.
- تصنف الألعاب التعليمية وفق معايير محددة.
- تحدد مراحل تطبيق الألعاب التعليمية.
- تستنتج دورك كمعلم عند استخدام الألعاب التعليمية.

يعد اللعب عملية مهمة فى سبيل النمو المتكامل للمتعلم من جميع النواحى الجسمية والحركية والنفسية والعقلية والاجتماعية، كما يعد اللعب أداة تعلم تستخدم لاستكشاف شخصيات المتعلمين، والتعرف على إمكاناتهم وحاجاتهم واهتماماتهم وقدراتهم، وفيما يلى عرض مفصل لماهية الألعاب التعليمية وأهمية استخدامها:

تعريف الألعاب التعليمية:

يعرفها (على الجمل، ٢٠٠٥،ص ٢٧٩) بأنها: نشاط تعليمى منظم يعتمد على نشاط المتعلم وفاعليته، ويثير دافعيته نحو التعلم، ويقوم على التفاعل بين المعلم والمتعلمين، وبين المتعلمين وبعضهم، بهدف الوصول إلى أهداف تعليمية محددة تختلف باختلاف الألعاب، فمنها ما يهدف إلى اكتساب المهارات كحل المشكلات واتخاذ القرارات، ومنها ما يهدف إلى تطبيق المفاهيم والمبادئ فى مواقف جديدة، ومنها ما يهدف إلى اكتساب المعرفة بطريقة ذاتية، ويتم هذا النشاط تحت إشراف وتوجيه المعلم،ويقوم فيه المعلم بدور الموجه والمرشد أو المنسق، ويخضع فى نهايته للمناقشة والحوار والتقويم. كما يرى (إمام حميدة، ٢٠٠٠، ص ١٣) أنها: تمرين عملى تطبيقى على موقف معين تتخذ فيه القرارات فى مدة محدودة من جانب المتنافسين، كما لو كانوا فى مواقف فعلية وحقيقية. وبذلك يتضح أن الألعاب التعليمية هى مجموعة من الأنشطة المحكمة الإطار، لها مجموعة من القوانين التى تنظم سير اللعب، وعادة ما يشترك فيها اثنان أو أكثر للوصول إلى أهداف سبق

تحديدها، ويدخل فى هذا التفاعل عنصر المنافسة وعنصر الصدفة، وينتهى اللعب عادة بفوز أحد الفريقين. أى أن الألعاب التعليمية هى مجموعة من الأنشطة التعليمية المنظمة التى يؤديها المتعلم، ويبذل فيها جهودًا، وذلك فى ضوء مجموعة من القواعد الموضحه مسبقًا، وتحت إشراف المعلم وتهدف إلى مساعدته على التعلم وحل ما يعانى منه من صعوبات فى الإدراك والتذكر واللغة وتنظيم المعلومات وحل المشكلات.

أهمية الألعاب التعليمية:

يعد اللعب من أنجح الوسائط فى تعليم التلاميذ، لهذا فإنه ينبغى أن يصرف الكثير من وقت المتعلم فى المدرسة وفى البيت فى أنشطة متصلة باللعب، وأن يحاور المعلم التلاميذ كأفراد ومجموعات، حيث يتم التعلم بطريقة غير مباشرة (هدى الناشف، ٢٠٠٣،ص ٢٩٢)، وتتضح أهمية الألعاب التعليمية فيما يلى:

- تغير من دور المعلم فهو لم يصبح المصدر الوحيد للمعلومات، وتغير دور المتعلم إلى الإيجابية فى عملية التعلم، مما ينمى لديه القدرة على التعلم الذاتى.
- تنمى مهارات الاتصال اللفظى وغير اللفظى لدى المتعلمين.
- تكون لدى التلاميذ خبرات حول ما يستخدمه من خامات وأدوات، وما يناقشه من موضوعات، ويكون المتعلم من خلالها نظرته إلى العالم وخبرته الذاتية (سميرة أبو زيد وسحر توفيق، ٢٠٠٤،ص ١٥).
- تعتبر وسيلة للتعبير عن الذات والكشف عن قدرات ومواهب وإمكانات المتعلم، ووسيلة للتخلص من الضغوط النفسية التى تقع من الممارسات التربوية أو التنشئة الاجتماعية.
- تسهل النمو الكامل للمتعلم من الناحية الجسمية والعقلية والاجتماعية.
- تزيد من اهتمام ودافعية التلاميذ للتعلم، والقدرة على الاسترجاع، وتنمى

مهارات التفكير العليا، كما توفر عنصر المنافسة والحظ والإثارة والمتعة والسرور والتسلية (Hogle، 1996، P.28).

- تنمية مدارك التلاميذ ومفاهيمهم ومهاراتهم الجسدية والعقلية والحسية والاجتماعية (أحمد العلى، ٢٠٠٢،ص ١٤٩).
- تسهم فى تحقيق الأهداف التعليمية بجوانبها المختلفة، حيث تعزز من قدرة المتعلمين على اكتساب قدر كبير من المعرفة، وتسهم فى تشكيل مهاراتهم، كما أنها تساعد التلاميذ على تذكر الكلمات والجمل، وتحسن من قدرة المتعلمين على ممارسة واكتساب المعرفة والمهارات المختلفة، وتمكنهم من تطبيق ما تعلموه فى المواقف الحياتية المختلفة (Angelova & Lekova. , 1995 P., 22).
- تنمية المهارات لدى المتعلم مثل: مهارات حل المشكلة واتخاذ القرار وتحمل المسئولية، خاصة إذا كانت هذه الألعاب تدور حول مواقف حية ومشكلات واقعية (على الجمل، ٢٠٠٥،ص ٢٨٠).
- تنمية بعض القدرات الخاصة لدى المتعلمين مثل القدرات الابتكارية، والإبداعية.
- تنمية بعض الميول المهنية والعلمية لدى التلاميذ من خلال تعرفهم على بعض المهن وأصحابها، كالصانع، والزارع، ورجل المرور .. وغيرهم.
- تعزز تعلم التلاميذ للعمليات الصعبة، وتزيد من تحصيلهم واتجاهاتهم نحو التعلم، وتمنحهم فرصة أكبر للمراجعة الهادفة (Seckinger et.all. , 1989 , P.20).
- تساعد فى التعرف على شخصية المتعلم وبيئته الثقافية والاجتماعية.
- تلعب دورا مهما فى تعريف التلاميذ بحقوق واحتياجات الآخرين بشكل ودى، حيث يتعلم التلاميذ كيف يتعاملون مع بعضهم البعض، وكيف يشاركون الآخرين، وكيف ينتظرون دورهم، وكيف يحصلون على ما يريدون بطريقة إيجابية، وكيف يتقبلون عدم حصولهم على ما يريدون (شيلا وولبر وبث لفين، ١٩٩٩،ص ١٦).

- تعتبر ضرورة بيولوجية تتم بها عمليات النمو والتطور لدى المتعلم.
- تضيق الفجوة بين التلاميذ ذوى التحصيل الدراسى المرتفع والمنخفض فى الفصل الواحد.
- إن الألعاب التعليمية إذا تم ممارستها فى جو جماعى تعاونى، فإنها تكسب التلميذ روح العمل فى فريق، لأنه يكون لكل تلميذ دور يقوم به،وهو مكمل لدور الآخرين،وهذا يسهم فى احترام رأى الآخرين والتعاون معهم، والالتزام بالوقت المحدد للجميع،والتدرب على تحمل المسئولية والتعاون، وتغيير الأدوار من فترة لأخرى(سعيد نافع ويحيى سليمان، ٢٠٠٠،ص٣٩٦).

نشاط (١):

حدد فى النقاط التالية أهمية استخدام معلم الدراسات الاجتماعية للألعاب التعليمية داخل قاعة الدرس:

١. .....
٢. .....
٣. .....
٤. .....
٥. .....
٦. .....
٧. .....

الشروط الواجب توافرها فى الألعاب التعليمية:

- أن تكون اللعبة مناسبة لطبيعة المتعلمين، ومستواهم العمرى والعقلى، وغرفة الصف وعدد التلاميذ، بحيث يمكن استعمالها وتنفيذها فى البيئة التعليمية المتوافرة.

- أن يقتنع المعلم بأن اللعبة سوف تنمى مهارات وعمليات يحتاجها المتعلمين، لمساعدتهم على النمو الشامل والمتكامل.
- أن تكون اللعبة جزءاً من المنهج الدراسى أو البرامج والأنشطة التى ينظمها المعلم.
- عدم المبالغة فى التبسيط بما يخل بالمادة أو الموضوع الذى سيدرس من خلال اللعبة، حتى لا يشعر الأطفال أنه أقل من مستواهم فيؤثر على دافعيتهم فى دراسته أو المبالغة فى التعقيد فتكون المادة معقدة وصعبة، وتمثل تحديا أكبر لقدرات الأطفال ومهاراتهم فينصرفون إلى اللعب من أجل اللعب لا من أجل التعلم (إمام حميدة، ٢٠٠٠،ص ٣٣).
- أن يذكر المعلم لتلاميذه الهدف العام والخاص للعبة بشكل واضح.
- أن تكون تعليمات تنفيذ اللعبة وقواعدها واضحة ومختصرة، لكى يكتسب التلاميذ أكبر قدر من التعلم
- أن تكون وسيلة لتدعيم القيم السامية كالتعاون والمشاركة والعمل الجماعى.
- أن تكون اللعبة محققة للأهداف التعليمية بشكل أفضل من أى وسيلة أخرى.
- أن يكون مخطط لها، وليست مجرد أداة للتعزيز.
- إتقان المعلم لقواعد اللعبة، ومعرفة أهدافها ومضامينها الرئيسة، بحيث يستطيع إدارتها بكفاءة عالية داخل حجرة الصف.
- توافر الأدوات والخامات اللازمة لتنفيذ اللعبة.
- أن تتسم بالجاذبية والبساطة والقدرة على إثارة التلاميذ نحو التعلم.

فوائد الألعاب التعليمية:

إن الألعاب التعليمية تتميز بأنها تغير النظرة إلى كل من المعلم والمتعلم، فالمعلم لم يعد دوره قاصرا على نقل المعرفة، بل تعدى ذلك إلى منظم للخبرة وموجه ومرشد ومساعد للمتعلم على الاكتشاف، كما أن المتعلم لم يعد سلبى يتلقى

المعرفة، بل أصبح نشط إيجابى يبحث عن المعلومات والحلول، ويتعاون مع زملائه، ويصدر قرارات، كما أن الألعاب تساعد المعلم، وتجعله ملم بالمواد التى يحتاجها عند أداء مهمته، وتجعل التلميذ أكثر ميلاً وفهماً للدرس، إضافة إلى جو المرح الذى تبعثه الألعاب خلال الدرس، مما يزيد من استيعاب التلميذ للدرس، وتتلخص فوائد الألعاب التعليمية فيما يلى:

- تمكن المعلم من الحكم على مستوى التلميذ، ومدى قدرته على الفهم.
- تكشف للتلميذ الجوانب المهمة فى الدرس، وتساعده فى اتقانها.
- تعتبر وسيلة فعالة فى تنمية قيم واتجاهات، ومهارات المتعلم.
- تتدخل فى جميع أنواع التعلم المعرفى مثل: الدراسات الاجتماعية،والرياضيات، القراءة...
- يتعرف المتعلم من خلالها على بعض المشكلات الواقعية، وطرق حلها، وما يجب فعله تجاهها.
- تجعل التلميذ أكثر إقبالاً على الدرس، وأكثر إيجابية وتفاعلاً مع زملائه.
- تنمية المفاهيم والمهارات اللغوية لدى التلميذ، ومهارات الاستعداد للقراءة، مثل: التمييز البصرى، والإدراك السمعى،والحركة،والتصنيف، والتتابع، والحساب (ثناء الضبع،٢٠٠١، ٢٦٦) (McGee , 1996, 59).
- مشاركة التلاميذ فى صنع الألعاب التعليمية يزيد من المعرفة والفهم لمادة التعلم، ويعمق التعلم ذو المعنى (Kafai ,1995 ,P.20).
- يتوفر فيها عناصر الجذب كالمنافسة، والحظ، والتشويق، والإثارة...
- تدريب المتعلم على استخدام مهارات التفكير العلمى، حيث تعرض على المتعلم المشكلة فى موقف معين وتتحداه، الأمر الذى يجعله يفكر كثيرا فى الحلول الممكنة لهذه المشكلة، والبحث فى النقاط التى يمكن أن تحل غموض المشكلة.

- تسهم بدور فعال فى نضج المتعلمين اجتماعيا واتزانهم انفعاليا، ونمو النشاط العقلى والمعرفى، ونمو الوظائف العقلية العليا، كالذاكرة والإدراك والتفكير والكلام (أحمد العلى، ٢٠٠٢،ص ١٤٧).
- تساعد على التعلم بالاكتشاف، حيث ينطلق المتعلم من المعلومات المتوافرة لديه، والمعلومات المقدمة له ويسعى إلى إيجاد حلول للمشكلة، فى جو تنافسى يغزوه المرح وحب المعرفة.
- تساعد على التدريس المقنن، لأنها تعتمد على تقليل عدد المشتركين فى كل لعبة إلى أقل عدد ممكن بهدف إتقان اللعبة، وسعياً إلى إكساب المتعلم المعلومة المطلوبة بوضوح، وتساعد هذه الطريقة على عملية تشخيص تعلم المتعلمين، حيث يتم تقسيم المتعلمين إلى مجموعات، وبالتالى معرفة موطن الضعف عند المتعلم بيسر، حتى يمكن تصحيح الخطأ.
- يتعلم التلميذ السلوك الاجتماعى، وتتاح له فرصة تحقيق مكانة اجتماعية له بين الرفاق، ويتطور التعاون بين المتعلم ورفاقه فى المدرسة، ويزداد وثوقا عن ذى قبل، كما يتطور أسلوب المناقشة عنده فتتحول المناقشة من فردية إلى جماعية (سلمى ملحم، ٢٠٠٤،ص ٢٥٠).
- تساعد على التعلم الفردى، حيث يتم من خلالها ممارسة المتعلم للعبة فردياً حسب إمكاناته، وقدراته العقلية والجسمية، ويتم قياس مستوى الطفل فى هذه الحالة بناء على عاملان هما الإتقان والسرعة، فإذا أنجز تلميذ ما مثلاً لعبة معينة خلال نصف ساعة، وأنجزها تلميذ آخر خلال ساعة، فإن النجاح فى هذه الحالة يعتمد على الأسرع، إلا إذا كان متقناً أكثر من الأول.
- تشجع على المناقشة والحوار بين المعلم ومجموعات مصغرة أو مكبرة، ويكون فى أغلب الأحيان تصحيحاً لأخطاء، وقعت أو تكررت ومعلومة استصعب على الجميع حلها.

- تجعل من المتعلمين مفكرين أكثر نشاطا، وتشجعهم على ممارسة مهارات حل المشكلة واتخاذ القرار،وتزيد من استمتاعهم(Villee ,1997,P.48)٠

نشاط (٢):

حدد فى النقاط التالية الفوائد التربوية لاستخدام الألعاب التعليمية لكل من المعلم والمتعلم:

.....

.....

.....

تصنيفات الألعاب التعليمية:

ترى (فوزية دياب، د٠ت،ص ص ٢٦-٢٧) أن الألعاب تشمل اللعب الموازى والذى يقوم به جنبا إلى جنب اثنان أو اكثر من التلاميذ، وهم يعملون نفس الشيء، ولكن بدون تعاون فعال، واللعب الترابطى ويظهر فى الرابعة وفيه يلعب التلميذ مع أقرانه فى أنشطة مشابهة ويشاركهم فيها ويستعمل نفس الأدوات والمواد، واللعب التعاونى ويتضمن تنظيم اجتماعى معقد لنشاط مجموعة التلاميذ المشاركين فيه، بحيث يخضع كل تلميـــذ فى اللعبه لروح الفريق. ويشير (أحمد العلى، ٢٠٠٢،ص ص ١٤٢-١٤٣): أن من الألعاب التعليمية: الألعاب التمثيلية والتى تشمل الكثير من الخيال والإبـــداع والاستفسار، حيث يحاكى التلاميذ ويمثلون أدوار شخصيات تلعب دورا فى حياتهم، والألعاب الجسمية والحركيـة، وهى ألعاب تقليديـــة كالجرى والتزحلق والسباحة.

بينما يؤكد(على الجمل، ٢٠٠٥،ص ص ٢٨٠ - ٢٨١) أن من أنواع الألعاب التعليمية، ألعاب حل الألغاز والحروف والكلمات وتستخدم فى تطبيق المبادئ والمهارات فى مواقف جديدة، وألعاب التدريب على المهارات مثل مهارة اتخاذ القرار، وألعاب المحاكاة، وهى تعبر عن الواقع، وتضع المتعلم فى موقف يمثل فيه أدوار الكبار. بينما ترى (سميرة أبو زيد وسحر توفيق، ٢٠٠٤،ص ص ١٥-١٨) أن الألعاب التعليمية تنقسم إلى ألعاب تقليدية مثل: ألعاب الورق والألعاب الدائرية، وألعاب تنافسية مثل: مسابقات الشطرنج والمعلومات، واللعب الاختراعى والتركيبى، حيث يبدأ الطفل فى الخلق والابتكار والبناء.

نشاط (٣):

اختر لعبة تعليمية، ثم حدد كيف يمكن لمعلم الدراسات الاجتماعية توظيفها فى خدمة مادته:

١. .....

٢. .....

٣. .....

٤. .....

٥. .....

مراحل تطبيق الألعاب التعليمية:

لاشك أن استعمال الألعاب التعليمية انتشر منذ فترة طويلة فى المجال التربوى، منذ أن بدأت المدارس تزاول نشاطها، حيث كان المعلمون الأوائل يتيحون الفرصة لتلاميذهم بالقيام باللعب الإيهامى مثل تمثيل الأدوار فى مسرحية، وتقمص شخصيات مختلفة كالأطباء والمرضى... وغير ذلك، ولكن فى الستينات

من هذا القرن شاع استعمال الألعاب التعليمية فى المدارس، ومؤسسات التعليم العالى، وفى مجالات أكاديمية مختلفة، كما تحددت الخطوات الواجب القيام بها عند إعدادها واستخدامها، وفيما يلى عرض لهذه المراحل:

ـ مرحلة إعداد اللعبة التعليمية:

وهذه المرحلة تسبق القيام باللعبة، وفيها يجب مراعاة الآتى:

١. اختيار الموضوع أو المحتوى والأفكار الرئيسة والثانوية التى تتضمنها اللعبة.

٢. تحديد الأهداف التعليميـــة بشكل يوضح ما يمكـــن أن يفعله التلميذ بعد دراسته للعبة.

٣. دراسة المعلم والمتعلم لقواعد اللعبة وإجراءات تنفيذها.

٤. توزيع الأدوار على المتعلمين، والتأكد من فهم كل منهم للدور المنوط به.

٥. تحديد الوقت اللازم لممارسة اللعبة، والتأكد من صلاحيتها.

٦. تحديد خصائص، واحتياجات المتعلمين العمريه والعقلية.

٧. موائمة المكان للعبة مع الأخذ فى الاعتبار صفة اللعبة، وكونها جماعية أو فردية.

٨. تحديد مجال اللعبة ومحتواها، حيث يتم تحديد الحيز المكانى والزمانى الذى يراد تمثيله أو نقله من سياقه الطبيعى فى الحياة إلى الموقف التعليمى (عامر الشهرانى وسعيد السعيد، ١٩٩٧،ص ٢٣٠).

٩. إعداد قائمة بأسماء التلاميذ، والخبرات المطلوب اكتسابها، والخبرة المتوفرة لكل لعبة.

١٠. وصف وتحديد المواد والأدوات والإمكانات اللازمة لتنفيذ اللعبة.

١١. تهيئة أذهان المتعلمين وإثارة انتباههم حتى يعرفوا المطلوب منهم.

١٢. تحديد قوانين اللعبة وكيفية تفاعل اللاعبين مع بعضهم البعض، حيث تصاغ حوادث اللعبة بشكل متسلسل، وتوضح الأدوار التى يجب أن يقوم بها اللاعب لتحقيق الهدف، وتبين نوع حركات اللاعب واتجاهاتها، والعوائق التى قد تصادفه فى اللعب.

١٣. تجربة اللعبة على مجموعة من التلاميذ بغرض حل المشاكل التى قد تطرأ أثناء تطبيقها.

١٤. الحرص على حفظ النظام وتوفير جو من الحرية لكل تلميذ، بما يحقق التعلم المطلوب.

١٥. توضيح المعايير التى يتم فى ضوئها الحكم بفوز فريق على الآخر، بمعنى هل الوصول إلى الهدف هو الأهم أم إتقان الهدف هو المهم.

- مرحلة استخدام اللعبة التعليمية:

وفى هذه المرحلة يقوم التلاميذ بالممارسة الفعليـــة لجوانب التعلم، ويجب مراعاة الآتى عند استخدام الألعاب:

- أن يكون الاستخدام هادفاً، بمعنى أن يفعل التلميذ ما هو متوقع منه.
- أن يترك المعلم فرصة للتلميذ حتى يصل إلى الحل المطلوب.
- التصحيح الفورى للأخطاء التى قد تتكرر من بعض التلاميذ.
- إشاعة جو من الحرية والديمقراطية أثناء اللعب، مما يشجع المتعلم على التفكير وتوليد الأفكار.
- يجب مراعاة الفوارق العقلية بين التلاميذ، وذلك عند توزيع الأدوار عليهم، بحيث يقوم كل تلميذ بالدور التى يتناسب مع قدراته.
- يجب أن يصاحب اللعبة نوع من المرونة، بحيث يتقبل المعلم ما قد يصاحب هذا النوع من التعليم من حركات، وإيماءات بشرط ألا يخل ذلك بقواعد اللعبة.

ـ مرحلة تقييم اللعبة التعليمية:

وفى هذه المرحلة يقوم المعلم بتقييم مدى تعلم التلاميذ، ويجب أن تكون الجوانب التى سيتم فى ضوئها التقييم واضحة ومحددة للتلاميذ، حتى يستطيع التلميذ أن يحكم على نفسه دون اللجوء إلى المعلم، وذلك من خلال مستوى أدائه الفردى، ومن خلال المجموعة التى ينتمى إليها، وتعد هذه المرحلة بمثابة تغذية راجعة للتلميذ، يمكن من خلالها أن يتعرف على نقاط القوة والضعف فيما قام به من عمل، وذلك كخطوة أولى نحو تحسين أدائـه وإثارة دافعيته لإنجاز أعمال أخرى ناجحة.

ـ مرحلة المتابعة للعبة التعليمية:

وخلال هذه المرحلة يقوم المعلم بمتابعـة التلاميذ طـوال فترة اللعب، للتعرف على جوانب الخلل فى أدائهم، كما يتعرف على مستوياتهم وخبراتهم، وفى ضوء ذلك يتم توجيههم بعد الانتهاء من اللعبة إلى ألعاب تعليمية أخرى تسد الفجوة فى مستوى خبراتهم أو تثرى تعلمهم، مما يشكل تعليم علاجى للتلاميذ.

دور المعلم عند استخدام الألعاب التعليمية:

إن للمعلم دوراً كبيراً فى العملية التعليمية، حيث يتطلب منه أن يساعد على تكوين شخصيـة متكامـلة للتلميـذ، والمحافظة على استقـراره النفسـى وثباتـه السلوكى، وتوفير خبرات اجتماعية من خلال إتاحة فرص التعاون الاجتماعى بين التلاميذ، وتشجيع السلوك الاجتماعى وتعزيزه، وإشعار كل متعلم بقدراته الذاتية (ماجد الخطايبة وآخرون، ٢٠٠٢،ص ٧٢)، وبما أن المعلم اليوم لابد له أن يساير الاتجاهات الحديثة فى التدريس من خلال استخدامه لأساليب ووسائل مبتكرة، لذا فإن استغلال الألعاب التعليمية فى المدرسة يجب أن يكون مقنن وليس عشوائياً، فمثلاً عندما يقرر المعلم استخدام اللعبة فإنه ينبغى عليه:

قبل اللعب:

- اختيار اللعبة التعليمية المحققة لأهداف الدرس، أو التعاون مع التلايمذ فى إعداد اللعبة.
- إتقان استراتيجية اللعب بهذه اللعبة التعليمية، حيث لابد له من معرفة أهدافها، وقوانينها، وشروطها، وأدوار التلاميذ، وتحديد وقت استعمالها، وخطوات تنفيذها.
- إعداد سيناريو ومخطط اللعبة، ومسارات عملية التفاعل بين اللاعبين (المشاركين فى اللعبة)، ليتمكن كل تلميذ من إنجاز العمل الذى يقوم به، والتدخل عند الضرورة.
- تعريف التلميذ باللعبة وكيفية التعامل معها، وتهيئة الموقف المناسب ليكون فى دور الباحث أثناء اللعبة، ويستخدم حواسه ويجرب (هدى قناوى، ١٩٩٥،ص ٣٠٥).
- تهيئة البيئة الصفية التعليمية المناسبة لإجراءات اللعبة التعليمية، وذلك بالتأكد من توافر الأدوات، والمواد، والأجهزة اللازمة والضرورية لتنفيذها، بالإضافة إلى تهيئة المحيط أو المكان الذى ستنفذ فيه اللعبة.
- تقسيم التلاميذ إلى مجموعات قد يتراوح عددها ما بين (٣-٦) تلاميذ، ويعتمد ذلك على عدد تلاميذ الفصل، وعدد الألعاب، وقد يلعب اثنان فى لعبة واحدة فى حالة اللعب الفردى.
- توفير فرص اللعب لجميع التلاميذ أو لقدر كبير منهم، وتقديمها فى الوقت المناسب، واشتراك التلاميذ فى إعداد الألعاب من خامات البيئة (هدى الناشف، ١٩٩٥، ص ٨٢).
- اختيار الألعاب ذات الألوان الزاهية، والتى يتوافر فيها السلامة والمناسبة لعمر المتعلم، والمساعدة على تنمية جوانب شخصيته (سميرة أبو زيد وسحر توفيق، ٢٠٠٤،ص ١٩).

- مساعدة التلاميذ على الاستقلالية، وتحقيق الذات، وتحمل مسئولية، واكتساب القدرة على اتخاذ القرار، من خلال إتاحة الفرصه لهم فى اختيار نوع اللعبة المناسبة لقدراتهم، والدور المشبع لاحتياجاتهم، والمثير لاهتماماتهم.

أثناء اللعب:

- تهيئة أذهان المتعلمين لموضوع اللعبة، عن طريق إعلامهم بالأهداف المرجو تحقيقها بعد انتهاء عمليات اللعب، ثم تحديد الوقت اللازم لإجرائها.
- إتاحة الفرصة للتلاميذ للتخيل وحرية التعبير، وتعزيز ثقة التلميذ بنفسه عن طريق تقدير مثل هذه الأنشطة وإبداء الإعجاب بها (أحمد العلى، ٢٠٠٢،ص ١٤٩).
- مراعاة الفروق الفردية بين التلاميذ، وإتاحة الفرصة الكاملة ليلعبوا كل حسب قدراته، بما يمكنهم من تعلم المفاهيم.
- أن يضع المعلم نفسه فى قلب اللعبة عن طريق مشاركة التلاميذ استمتاعهم بها، فيتحرك معهم ولا ينفصل عنهم فى أية لحظة من اللحظات، فدور المعلم هو دور المحاور الذى يحتاجه التلاميذ للتأكد من صلاحية ما قدموه فى اللعبة (فابريتسيو كاسانيللى،١٩٩١،ص ٦).
- متابعة ومراقبة التلاميذ أثناء تنفيذ اللعبة، والتدخل عند الضرورة، لتقديم المساعدات اللازمة ٠
- تشجيع التلاميذ على الاشتراك فى اللعبة دون ضغط أو إكراه، خاصة التلاميذ الخجولين، وتثبيت مجموعات التلاميذ فى حالة الألعاب الثنائية والجماعية، وإطلاق اسم على كل مجموعة بأسماء شخصيات أو صور أو ألوان، وتحديد قائد لكل مجموعة، مع الحرص على تبادل القيادة بين التلاميذ والتنقل بين المجموعات (محمد فضل الله، ١٩٩١،ص ٣٧).

بعد اللعب:

- تقديم بطاقة نشاط لكل تلميذ، بحيث يكتب المتعلم فيها تقريرًا يبين مدى استفادته من اللعبة، وما اكتسبه من معارف ومفاهيم ومهارات وقيم.
- عدم إنهاء اللعبة بشكل مفاجئ، بل يكون له تمهيد مسبق، وتلخيص موضوع اللعبة، ومناقشتها بعد الانتهاء من ممارستها.
- تخصيص مكان يضع فيه التلاميذ لعبهم (رف أو خزانة)، وذلك لمساعدتهم على النظام والترتيب.
- تخطيط العديد من الأنشطة الإضافية للعب بعد انتهاء اللعبة، وذلك للتأكيد على المعلومات والمهارات والمفاهيم التى اكتسبها التلميذ أثناء اللعب، ولمراعاة الفروق الفردية بين التلاميذ (سميرة أبو زيد وسحـــر توفيق، ٢٠٠٤،ص ٢٢).
- تقديم جوائز تحفيزية للمتفوقين، وللتلاميذ الجادين فى عملهم أثناء عمليات اللعب، وللتلميذ الأسرع فى تحقيق الهدف وإتقانه.

وفيما يلى مخططات لبعض الدروس فى الدراسات الاجتماعية باستخدام الألعاب التعليمية:

الدومينو

أهداف اللعبة: يرجى بعد الانتهاء من اللعبة أن يكون التلميذ قادرا على أن:

- يحترم دوره ودور الآخرين.
- يميز بين المختلف والمألوف من الأشياء.
- يذكر أنواع الحيوانات وأشكالها.
- يربط بين الحيوان وفائدته.
- يقدر عظمة الخالق عز وجل فيما أوجده من ثروة حيوانية هائلة.
- يحدد أهمية العناية البيطرية بالحيوانات.
- يرتب المكعبات وما تحمله من صور بحيث تكون شكل متكامل.

الأدوات التعليمية:

مكعبات من الخشب أو الكرتـــون المقوى مرسوم على كل منها جزءاً من شكـــل إحدى الحيوانات (أسد – حمار – جمل – سمكة – فيل – ثعبـــان – أرنب – بطـــة – دجاجـة – غزال – بقرة– جاموسة - كلب – خروف).

نشـاط مصاحب:

- يكلف المعلم التلاميذ بجمع صور من مجلات تعبر عن بعض السلوكيات الصحيحة والخاطئة اتجاه الحيوانات فى بيئتهم.

الفئه المستهدفة: الصف الرابع الابتدائى

عدد اللاعبين: (١٥) تلميذ

زمن اللعبة: عشرون دقيقة

خطوات إجراء اللعبة:

- يقسم المعلم التلاميذ إلى ثلاث مجموعات، كل مجموعة مكونة من خمسة تلاميذ.
- يشرح المعلم للتلاميذ فكرة اللعبة وقواعدها، محددا أن المجموعة الفائزة هى التى تتمكن من تركيب أكبر عدد من قطع الدومنيو.
- يطلب المعلم من كل مجموعة أن تقوم بتركيب قطع الدومنيو حتى تكون الشكل الكامل للحيوان ٠
- يطلب المعلم من كل مجموعة أن تقوم بتحديد ما تعرفه عن كل حيوان يتم تركيب صورته، وتحديد فوائد تلك الحيوانات، وكيف يستخدمها الإنسان، وماذا يحدث للحيوان إذا لم يتم العناية به بيطريا؟
- يلخص المعلم الدروس المستفادة من هذه اللعبة.

التقويم: ضع علامه صح أو خطأ أمام كل ما يلى:

- يستخدم الفلاح الفيل فى حمل أدواته. ( )
- تعد البقرة من الحيوانات السامة. ( )
- تقوم الأم بتربية البط والدجاج فى حديقة المنزل ( )
- يذبح المسلمون الأسد فى العيد. ( )

لعبة الدودة الجائعة

أهداف اللعبة: يرجى بعد الانتهاء من اللعبة أن يكون التلميذ قادرا على أن:

- يحترم دوره ودور الآخرين.
- يميز بين المحاصيل الصيفية والشتوية.
- يربط بين الرقم الموجود على الزهرة والموجود على البطاقة.
- يقدر عظمة الخالق عز وجل فيما أوجده من تنوع فى المحاصيل.
- يحتـــــرم قواعد اللعبة.

الأدوات التعليمية:

- لوحة وبرية مقسمة إلى قسمين، القسم الأول: مكتوب عليه المحاصيل الشتوية، والقسم الثانى: مكتوب عليه المحاصيل الصيفية.
- عدد من البطاقات المرقمة كل منها مرسوم عليه إحدى أصناف المحاصيل الزراعية (قطن– قصب سكر – الأرز – الذرة – السمسم – القمح – الشعير – الفول – العدس – البصل – البرسيم ٠٠٠)٠
- زهرة خشبية موضح عليها العدد بالنقاط.

نشـاط مصاحب:

- يكلف المعلم التلاميذ بجمع عينات لبعض المحاصيل الزراعية الموجودة فى بيئتهم.

الفئه المستهدفة: الصف الرابع الابتدائى

عدد اللاعبين: (١٥) تلميذ

زمن اللعبة: عشرون دقيقة

خطوات إجراء اللعبة:

- يوجه المعلم انتباه التلاميذ إلى أن الله عز وجل من نعمه أن خلق لنا أنواع مختلفة من المحاصيل، وأنه جعل لكل موسم المحاصيل الخاصة به، ويعطى المعلم التلاميذ أمثلة على ذلك، بالاستعانة بالصور.
- يقسم المعلم التلاميذ إلى مجموعتان، محدداً أن المجموعة الفائزة هى التى تنجح فى إكمال اللوحـة أولا، مع أقل عدد من الأخطاء.
- ترشح المجموعة أحد أعضاؤها، ويلقى الزهرة،ثم يختار من البطاقات ما تمثل العدد الموجود فى الزهرة،ويضعه فى مكانه الملائم من اللوحة.
- إذا تكرر حصول التلميذ على نفس الرقم، أو فشل التلميذ فى وضع البطاقة فى مكانها الصحيح، تتسلم المجموعة الأخرى الدور.
- تستمر اللعبة حتى تكمل كل مجموعة اللوحة التى أمامها بالبطاقات الملائمة.
- يلخص المعلم الدروس المستفادة من هذه اللعبة.

التقويم: أربط الكلمات الموجودة بالعمود (أ) بما يناسبها بالعمود (ب):

(أ)	(ب)
محاصيل صيفية	- القطن - قصب السكر - الأرز - القمح - الفول - البرتقال
محاصيل شتوية	

أين أنا

أهداف اللعبة: يرجى بعد الانتهاء من اللعبة أن يكون التلميذ قادرا على أن:

- تحديد الاتجاهات الرئيسة والفرعية.
- يلتزم بقواعد الطريق وآداب المرور.
- يحدد التصرف السليم فى المواقف المختلفة.
- يكتسب معلومات عن الأماكن المختلفة مثل (حديقة، مستشفى، محطة ....).

الأدوات التعليمية:

- عرض مخطط بسيط لحى على لوحة مجسمة يحتوى على شوارع، وميادين، وحديقة، ومستشفى، ومدرسة، ومتجر، ومحطة، ومنزل، كما يتضمن بعض إشارات المرور التى توضح كيفية السير.
- ورق مقوى مقصوص على شكل أسهم، ومكتوب على كل منها أحد الاتجاهات سواء أصلية أو فرعية.

نشاط مصاحب:

يكلف المعلم كل تلميذ بعمل مخطط للمدرسة يوضح حجراتها، وكيفية التحرك بداخلها.

الفئه المستهدفة: الصف الرابع الابتدائى

عدد اللاعبين: (١٥) تلميذ

زمن اللعبة: عشرون دقيقة

خطوات إجراء اللعبة:

- يقسم المعلم التلاميذ إلى ثلاث مجموعات، كل مجموعة مكونة من خمسة تلاميذ.
- يشرح المعلم للتلاميذ فكرة اللعبة وقواعدها، محدداً أن المجموعة الفائزة هى التى تستطيع أن تذكر أكبر عدد من الاتجاهات بطريقة صحيحة.
- يحدد المعلم لكل مجموعة مكان بدء اللعبة على اللوحة، ثم يطلب منهم وصف: ماذا يفعلوا ليصلوا إلى المستشفى بأيسر الطرق، أو غيرها من الأماكن المذكورة فى اللعبة، وما ينبغى أن يتبعوه من سلوكيات.
- يطلب المعلم من كل مجموعة أن تقوم بتحديد الاتجاهات الرئيسة والفرعية، وتحديد القواعد التى ينبغى الالتزام بها عند التحرك فى الشارع.
- يلخص المعلم الدروس المستفادة من هذه اللعبة.

التقويم: انظر إلى الرسم الذى أمامك، ثم حدد:

ماذا يفعل التلميذ (١) ليذهب إلى المعلم؟

كيف يسير التلميذ (٢) ليستعير قلم من التلميذ (٣)؟

كيف يتحرك التلميذ (٥) ليلعب مع التلميذ (٦)؟

كيف يتحرك التلميذ (٦) ليسلم على التلميذ (٤)؟

المعلم	
تلميذ ١	تلميذ ٢
تلميذ ٣	تلميذ ٤
تلميذ ٥	تلميذ ٦

لعبة حول الأرقام إلى حروف

أهداف اللعبة: يرجى بعد الانتهاء من اللعبة أن يكون التلميذ قادرا على أن:

- يحترم دوره ودور الآخرين.
- يتعرف على بعض الشخصيات والأحداث التاريخية المهمة.
- يذكر دور هذه الشخصيات فى خدمة الوطن.
- يربط بين الصورة وما تمثله من شخصية أو حدث.
- يقارن بين الصور المختلفة.
- يربط بين الشخصية والحدث إن أمكن.

الأدوات التعليمية:

- لوحة كبيرة تحمل أرقام وحروف، ويليها مجموعة من المربعات الصغيرة تحمل أرقاما فقط.

نشاط مصاحب:

- يكلف المعلم التلاميذ بتصميم رسوم لأسرته وزملائه أو لأية شخصية تثير اهتمامه.

الفئه المستهدفة: الصف الرابع الابتدائى

عدد اللاعبين: (١٥) تلميذ

زمن اللعبة: عشرون دقيقة

خطوات إجراء اللعبة:

- يقسم المعلم التلاميذ إلى ثلاث مجموعات، كل مجموعة مكونة من خمسة تلاميذ.
- يشرح المعلم للتلاميذ فكرة اللعبة وقواعدها، محددا أن المجموعة الفائزة هى التى تستطيع تجميع أكبر عدد من أسماء الشخصيات والأحداث، وتعطى معلومات عن هذه الشخصيات والأحداث.
- يطلب المعلم من كل مجموعة أن تأتى بالحرف المقابل للرقم من اللوحة الكبيرة.
- يطلب المعلم من كل مجموعة أن تقوم بالربط بين هذه الحروف لتصل إلى اسم الشخصيـة أو الحدث.
- يطلب المعلم من كل مجموعة أن تقوم بتحديد ما الذى تعرفـه عن الشخصيات والأحداث التى يتم تجميع حروف كلماتها؟ وما الدور الذى لعبته تلك الشخصيات فى خدمة وطنهم؟
- يلخص المعلم الدروس المستفادة من هذه اللعبة.

التقويم: اختار من العمود (أ) ما يناسبه من العمود (ب):

- جمال عبد الناصر.	- تحرير سيناء.
- محمد أنور السادات.	- تفسير القرآن الكريم .
- محمد حسنى مبارك.	- السد العالى.
- محمد متولى الشعراوى.	- القدماء المصريون .
- الأهرامات.	- رعاية الأطفال وتشجيعهم على القراءة .
- سوزان مبارك.	- تعيين محافظ الوادى الجديد.

نشاط (٤):

قم بتصميم لعبة تعليمية لطلاب الصف الأول الثانوى، مع مراعاة الخطوات التالية:

عنوان اللعبة:

أهداف اللعبة:

١. .....

٢. .....

٣. .....

الأدوات التعليمية:

٤. .....

٥. .....

٦. .....

نشاط مصاحب:

٧. .....

٨. .....

٩. .....

الفئه المستهدفة:

.....

عدد اللاعبين:

.....

زمن اللعبة:

.....

خطوات إجراء اللعبة:

١٠. .....

١١. .....

١٢. .....

١٣. .....

١٤. .....

١٥. .....

١٦. .....

١٧. .....

التقويم:

١. .....

٢. .....

٣. .....

٤. .....

المراجع العربية:

١. أحمد عبد الله العلى. **الطفل والتربية الثقافية**. القاهرة: دار الكتاب الحديث، ٢٠٠٢.

٢. إمام مختار حميدة وصلاح الدين عرفة وحسن حسن القرش ومحمد رمضان شحات وأمير إبراهيم القرشى. **تدريس الدراسات الاجتماعية فى التعليم العام**. ج ٢. القاهرة: مكتبة زهراء الشرق، ٢٠٠٠.

٣. ثناء يوسف الضبع. **تعلم المفاهيم اللغوية والدينية لدى الأطفال**. القاهرة: دار الفكر العربى، ٢٠٠١.

٤. سعيد عبده نافع ويحيى عطية سليمان. **تعليم الدراسات الاجتماعية للتخصص**. دبى: دار القلم للنشر والتوزيع، ٢٠٠٠.

٥. سلمى محمد ملحم. **علم النفس النمو**. عمان: دار الفكر ناشرون وموزعون، ٢٠٠٤.

٦. سميرة أبو زيد عبده وسحر توفيق نسيم، **دليل المعلمة لأنشطة رياض الأطفال**، القاهرة: دار الفكر العربى، ٢٠٠٤.

٧. شيلا وولبر وبث لفين. **جماعات اللعب**. ترجمة: هدى محمود الناشف. القاهرة: دار الفكر العربى. ١٩٩٩.

٨. عامر عبد الله سليم الشهرانى وسعيد محمد محمد السعيد• **تدريس العلوم فى التعليم العام**. السعودية: النشر العلمى والمطابع جامعة الملك سعود، ١٩٩٧ •

٩. على أحمد الجمل• **تدريس التاريخ فى القرن الحادى والعشرين**. القاهرة: عالم الكتب،٢٠٠٥.

١٠. فابريتسيو كاسانيللى. **المسرح مع الأطفال**. ترجمة: أحمد سعد المغربى. القاهرة: دار الفكر العربى، ١٩٩١.

١١. فوزية دياب. **تصميم البرنامج التربوى للطفل**. القاهرة: دار الفكر العربى، د •ت.

١٢. ماجد الخطايبة وأحمد الطويسى وعبد الحسين السلطانى. **التفاعل الصفي**• عمان: دار الشروق للنشر والتوزيع، ٢٠٠٢ •

١٣. محمد رجب فضل الله• **الألعاب اللغوية لأطفال ما قبل المدرسة** •القاهرة: عالم الكتب، ١٩٩١.

١٤. هدى محمد قناوى. **الطفل وألعاب الروضة**. القاهرة: مكتبة الأنجلو المصرية، ١٩٩٥.

١٥. هدى محمود الناشف. **استراتيجيات التعليم والتعلم فى الطفولة المبكرة**. القاهرة: دار الفكر العربى، ١٩٩٥.

١٦. هدى محمود الناشف. **تصميم البرامج التعليمية لأطفال ما قبل المدرسة**. القاهرة: دار الكتاب الحديث، ٢٠٠٣.

English References:

1. Angelova, Tanka Gueorguieva & Branimira Christova Lekova. A Model of Early Childhood Foreign Language

Education through Playing Motoric Games. **ED397957** , 1995.

2. Hogle, Jan G. Considering Games as Cognitive Tools: In Search of Effective "Edutainment." **ED425737**. 1996.
3. Kafai, Yasmin. Making Game Artifacts To Facilitate Rich and Meaningful Learning.. **ED388682.** Apr 1995
4. McGee, Alice E.& Rachel S.Weinstein. Teach Me To Read: A Practical Guide to Teaching Reading. Series of Caribbean Volunteer Publications, No. 23. **ED416440** , 1996
5. Seckinger, Don & Rick Mitchell & Dave Lemire." The Use of Educational Simulation and Gaming To Improve Mathematics Teaching. **ED438169** , 1989.

Villee, Pat A. Gallo & , Kenneth J.Kaser. Class Acts: Activities and Games for the Business Classroom. **ED411449**. 1997.