الفصل الثاني عشر

الألعاب التعليمية

مقدمة.

مفهوم الألعاب التعليمية.

الأهداف التي تحققها الألعاب التعليمية.

أنواع الألعاب التعليمية.

تصنيف الألعاب التعليمية حسب قيمتها التربوية.

شروط اختيار الألعاب التعليمية.

مراحل استخدام الألعاب التعليمية.

أهمية الألعاب التعليمية.

obeikandi.com

obeikandl.com

مقدمة

تقوم الألعاب التعليمية على أساس تربوي هادف ضمن قوانين وأنظمة وإجراءات تنفذ في وقت محدد، وأهداف تتناسب مع الفئات العمرية المختلفة ومجموعة من الأنشطة التي يطبقها الطفل لاكتساب معارف ومهارات واتجاهات مرغوب فيها.

تعد الألعاب التعليمية من أهم المواد والوسائل التعليمية التي يُمكنها أن تجسد المفاهيم المجردة، كما يُمكنها أن تجعل المتعلم نشطًا وفاعلاً أثناء عملية التعلم واكتساب الحقائق والمفاهيم والمعلومات والقواعد والنظريات.

ولقد تنوعت الألعاب التعليمية مع التقدم الذي حدث في المجال الصناعي، فظهرت الألعاب السمعية والألعاب البصرية، ومنها الألعاب الثابتة، وكذلك الألعاب المتحركة، وكذلك الألعاب الفردية أو الألعاب الجماعية، وقد تسابقت المدارس المختلفة إلى امتلاك الألعاب التعليمية، حيث أصبح التمييز بين هذه المدارس من حيث درجة امتلاكها الألعاب التعليمية، وليس من حيث توظيفها أو حتى درجة تحقيقها للأهداف التربوية.

وتتعدد مجالات اللعب الخاصة بالتلاميذ، فهناك الألعاب التي تؤدى إلى تعليم التلميذ مهارة أو معلومة معرفية معينة وتسمى بالألعاب التعليمية، وهناك بعض الألعاب التي تؤدى إلى بناء فكرة تخيلية حول بعض الأشياء، وتسمى بالألعاب التمثلية أو التخيلية، وهناك نوع ثالث من الألعاب يسمى باللعب الحر وهو اللعب غير الموجه حيث يمارس التلميذ اللعب بحرية، أما النوع الرابع من اللعب هو تدريب التلميذ على اكتشاف الحياة والبيئة من حوله ويسمى باللعب التمثيلي أو الدراما الجادة.

مفهوم الألعاب التعليمية

تُعرفها «**إيمان الخفاف، ٢٠١٠**» بأنها «شكل من أشكال الألعاب الموجهة المقصودة تبعًا لخطط وبرامج وأدوات ومستلزمات خاصة بها، يقوم المعلم بإعدادها وتجربتها ثم توجيه التلاميذ نحو ممارستها لتحقيق أهداف محددة».

وُيعرفها «عبد الحميد شاهين، ٢٠١٠»، بأنها «أسلوب يهدف إلى تدريس بعض المعلومات والمهارات للتلاميذ من خلال إجراء منافسة بين متعلم وآخر، أو بين تلميذ وآخر، أو بين التلميذ والبرنامج، ويقتصر دور المدرس فيها على إبداء بعض الملاحظات والتوجيهات».

ويرى «هادى ربيع، ٢٠٠٨» أن « الألعاب التعليمية هي وسيلة من وسائل الاتصال التي يحتاج إليها المعلم في تعليم تلاميذه».

يُعرفها « على أحمد الجمل، ٢٠٠٥» بأنها « نشاط تعليمي منظم يعتمد على نشاط المتعلم وفاعليته وتثير دافعيته نحو التعلم، قائم على التفاعل بين المعلم وبين الطلاب فيما بينهم بهدف الوصول إلى أهداف تعليمية محددة ويختلف الهدف فيها باختلاف اللعب، منها ما يهدف إلى اكتساب المهارات كحل المشكلات واتخاذ القرار، ومنها ما يهدف إلى تطبيق المفاهيم والمبادئ في مواقف جديدة، ومنها ما يهدف إلى اكتساب المعرفة بطريقة ذاتية ويتم هذا النشاط تحت إشراف وتوجيه المعلم، ويقوم فيه المعلم بدور المرشد أو المنسق يخضع في نهايته إلى المناقشة والحوار والتقويم».

يُعرفها « محمد الحيلة، ٢٠٠٥ « بأنها « نشاط يتم من خلاله تتبع المشاركين لقواعد موضوعه وموصوفة مسبقاً، وتختلف عن الواقع في الجهود المبذولة في الوصول للهدف المرسوم، فالفرق بين اللعب والواقع هو الذي يجعل اللعب أكثر متعة».

تُعرفها «وزارة التربية والتعليم، ٢٠٠٥» بأنها « نشاط تعليمي يعتمد على نشاط المتعلم وفاعليته ويثير الدافعية نحو التعلم القائم على التفاعل بين الطلاب بهدف الوصول إلى أهداف تعليمية محددة، ويتم هذا النشاط تحت إشراف المعلم وتوجيهه، ويكتب التلميذ من خلاله المعلومات والمفاهيم والمهارات والاتجاهات.

ومما سبق يتضح أن الألعاب التعليمية لها دورًا هاماً في العملية التعليمية، حيث أنها تعتبر من أحد أهم وسائل نقل واستيعاب المعلومات، وغرس السلوكيات والقيم المطلوبة وتغيير الاتجاهات الغير مرغوب فيها.

ويمكن تعريف الألعاب التعليمية بأنها « نشاط تعليمي هادف ومنظم، حيث أنه يجذب اهتمام الطلاب ويثير دافعيتهم للتعلم، ويتضمن أفعالًا يقوم بها

المعلم أو مجموعة من الطلاب، مع إتباع مجموعة من القواعد والخطوات المنظمة تحت إشراف وتوجيه من المعلم مما يؤدى إلى تحقيق مجموعة من الأهداف التعليمية المعرفية والمهارية والوجدانية.

الأهداف التي تحققها الألعاب التعليمية

يمكن للألعاب التعليمية أن تحقق الأهداف التالية:

١. **الألعاب التعليمية أداة للتعلم،** حيث يتعرف المتعلم على الأدوات التي يستخدمها من حيث الوزن والحجم واللون والشكل، كما يتعرف على قواعد اللعبة، كما يمكنه التعرف إلى بعض الحقائق والخصائص والصفات للأشياء التي لها علاقة باللعبة.

٢. **تنمية الجوانب المعرفية،** حيث أن اللعبة تساهم في تنمية الجانب المعرفي لدى المتعلم وذلك من خلال التعرف على قواعد وأنظمة تلك اللعبة، بالإضافة إلى أنه لابد أن يستخدم قدرته على التحليل والتركيب والابتكار حتى يلعبها بنجاح.

٣. **تنمية الجوانب الاجتماعية،** حيث أن اللعبة تقوم على أساس التفاعل بين المتعلم وزملائه، حيث أن بعض الألعاب تتطلب التعاون مع أفراد المجموعة، كما تعوده الألعاب على الاتصال مع الآخرين، لذلك فان الألعاب التعليمية تنمى لدية مهارة العمل الجماعي ومهارة الاتصال مع الآخرين، كما تنمى الناحية الانفعالية وتبعده عن الانفعال الشديد، مثل تقبل الفشل أو الخسارة في اللعبة بروح رياضية.

٤. **تنمية التفكير الإبداعي،** وذلك عن طريق إثارة العقل على إيجاد طرق وحلول جديدة لتلك اللعبة، فقد يكون ذلك عن طريق تطوير أساليب التعامل مع الأدوات، أو فيما تفعله الأدوات من تأثير على تفكير المتعلم، أو فيما يحدث من استخدامات جديدة لموضوعات قديمة، فكل هذه يمكن أن تكون بمثابة ابتكارات جديدة.

٥. **إتاحة الفرصة أمام المتعلم للتعرف على قدراته الطبيعية**، إن الألعاب التعليمية تعطى المتعلم الحرية الكاملة في اختيار اللعبة التي تناسب قدراته ومستواه، وبالتالي فإنه عندما يمارس اللعبة يتعرف على مهاراته وقدراته وإمكاناته في تلك اللعبة بشكل واقعي.

أنواع الألعاب التعليمية

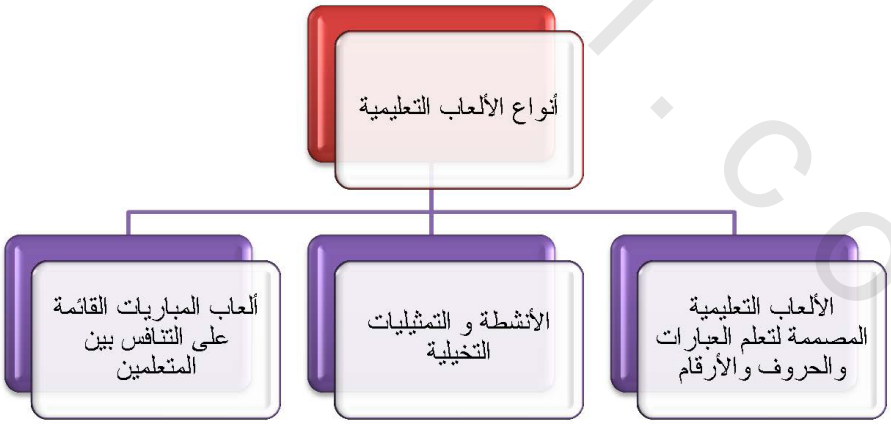
يمكن تقسيم الألعاب التعليمية إلى ثلاثة أنواع رئيسية وهى ما يلي:

١. الألعاب التعليمية المصممة خصيصًا لمساعدة المتعلم على تعلم أو دراسة عبارة ما، ومن أكثرها شيوعًا المكعبات المكتوب عليها حروف الهجاء أو الأرقام.

٢. الأنشطة و التمثيليات التخيلية الجادة، وهى مستمدة من حقائق أو وقائع في حياة الناس اليومية، وقد تتعرض لأحداث تاريخية أو مواقع جغرافية أو اجتماعية.

٣. ألعاب المباريات التي تقوم على المنافسة بين المتعلمين، وهى تجرى بناءً على قواعد يتم الاتفاق عليها.

والشكل التالي يوضح أنواع الألعاب التعليمية



شكل (١) أنواع الألعاب التعليمية

تصنيف الألعاب التعليمية حسب قيمتها التربوية

يمكن تصنيف الألعاب التعليمية حسب قيمتها التربوية ومنها ما يلي:

١- الدمى: وتشمل

- الدمى «العرائس»
- أدوات الصيد
- السيارات والقطارات والطائرات
- الدمى التكنولوجية
- مجسمات الحيوانات.
- الآلات الموسيقية.
- الأدوات المنزلية.

٢- الألعاب الحركية، وتشمل:

- ألعاب الرمي.
- ألعاب البناء والتركيب.
- ألعاب السباق.
- ألعاب القفز.
- ألعاب المصارعة.
- ألعاب التأرجح والتوازن.

٣- ألعاب الذكاء وتتضمن.

- الأحجيات.
- حل المشكلات.

obeikandl.com

- الكلمات المتقاطعة.
- الاستقصائيات.

٤- الألعاب التمثيلية، وتشمل:

- لعب الأدوار.
- التمثيل المسرحي.
- اللعب الإيهامي.

٥- ألعاب الغناء والرقص، وتشمل:

- الغناء التمثيلي.
- الأناشيد الوطنية.
- الرقص الشعبي.
- الرقص الإيقاعي التعبيري.

٦- ألعاب الحظ، وتشمل:

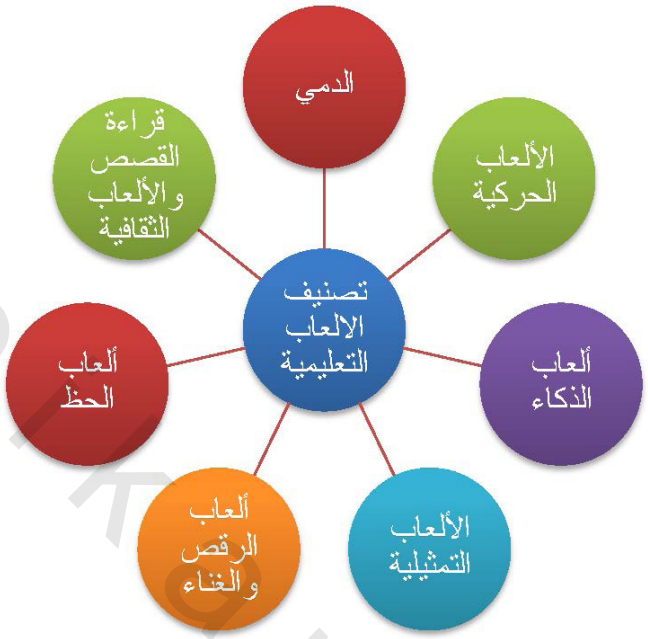
- ألعاب الدومينو.
- السلم والثعبان.
- ألعاب التقدير.

٧- قراءة القصص والألعاب الثقافية، وتشمل:

- المسابقات الشعرية
- بطاقات التعبير.
- صحف الأعمال.

obeikandi.com

والشكل التالي يوضح تصنيف الألعاب التعليمية حسب قيمتها التربوية:



شكل (٢) تصنيف الألعاب التعليمية حسب قيمتها التربوية

شروط اختيار الألعاب التعليمية

هناك مجموعة من الشروط الواجب مراعاتها عند اختيار الألعاب التعليمية واستخدامها داخل حجرة الدراسة ومن هذه الشروط ما يلي:

- أن تكون اللعبة التعليمية جزءًا من البرنامج التعليمي أو المحتوى الدراسي.
- أن يتأكد المعلم من أن الوسيلة سوف تحقق الأهداف بشكل سليم، وأنها سوف تستخدم في الوقت المناسب كجزء متكامل من البرنامج التعليمي.
- أن تناسب اللعبة التعليمية مهارات وحاجات المتعلمين.
- أن تناسب اللعبة التعليمية المرحلة العمرية للمتعلمين.
- أن يتأكد المعلم من أن اللعبة التعليمية تراعي ميول المتعلمين واستعدادهم.

- أن تراعي اللعبة التعليمية الفروق الفردية بين المتعلمين.
- أن تكون اللعبة التعليمية مصممة من خامات موجودة في البيئة، وتكون غير مكلفة مادياً واقتصادياً.
- أن تثير اللعبة التعليمية التفكير لدى المتعلمين، وتساهم في تعليمهم القدرة على حل المشكلات بدقة.
- أن يتأكد المعلم من أنه يتقن قواعد اللعبة، بحيث يستطيع إدارتها بكفاءة ودقة عالية في حجرة الدراسة.
- أن يراعى المعلم إمكانية إعادة استعمال اللعبة التعليمية مرة أخرى، وإمكانية استخدام أدوات أخرى معها داخل حجرة الدراسة.
- أن تكون اللعبة التعليمية ألوانها زاهية وجذابة حتى تثير انتباه واهتمام المتعلمين، ويقبلوا عليها بدافعية تامة.

مراحل استخدام الألعاب التعليمية

هناك مجموعة من المراحل لاستخدام الألعاب التعليمية وتتمثل في الآتي:

أولا: مرحلة الإعداد: وتتضمن هذه المرحلة ما يلي:

- التعرف إلى اللعبة من كافة نواحيها، المواد والقوانين أو المبادئ المستخدمة في اللعبة، وكيفية استخدامها، والوقت الذي تحتاجه هذه اللعبة، ومدى ارتباطها بالمحتوى الدراسي.
- تجريب اللعبة قبل الدخول إلى حجرة الدراسة وتكليف المتعلمين باللعبة، وكذلك التعرف إلى الأهداف التي يمكن أن تحققها هذه اللعبة، والخبرات والمهارات التي يمكن أن تضيفها هذه اللعبة للمتعلم.
- إعداد المكان المناسب لتنفيذ اللعبة، وتحديد وقت عرض اللعبة.
- شرح قواعد اللعبة للمتعلمين، مع التأكيد على أهداف اللعبة التي يجب

obeikandl.com

على المتعلمين الإلمام بها بعد مرورهم بهذه الخبرة.

ثانياً: مرحلة التنفيذ، وتتضمن هذه المرحلة ما يلي:

- وهى المرحلة التي يقوم فيها المتعلمين باستخدام اللعبة، ويفضل أن يكون اللعب تحت إشراف وتوجيه المعلم في البداية؛ وذلك من أجل السير الصحيح في اللعب، وذلك من أجل تحقيق الأهداف المرغوب فيها، والتي من أهمها اكتساب خبرات تعليمية وتنمية التفكير لدى المتعلمين الذين يمارسون اللعب.
- يفضل أن يترك المعلم الفرصة للمتعلمين كي يصلوا إلى الهدف المنشود.
- وفى أثناء اللعب يفضل عدم المقارنة بين اللاعبين، حيث أن لكل لاعب صفاته الخاصة وقدراته ومهاراته واحتياجاته التي لابد أن نحترمها، بالإضافة إلى ضرورة مراعاة الفروق الفردية بين المتعلمين.

ثالثا: مرحلة التقويم، وتتضمن هذه المرحلة ما يلي:

- وهى المرحلة التي يحدد فيها المعلم نقاط القوة والضعف في اللعبة التعليمية.
- تحديد الزمن الذي استغرقه المتعلم في انجاز اللعبة التعليمية.
- تحديد مدي مساهمة هذه اللعبة في تنمية القدرات والخبرات التعليمية لدى المتعلمين.

رابعا: مرحلة المتابعة، وتتضمن هذه المرحلة ما يلي:

وفى هذه المرحلة يتابع المعلم المتعلم للتعرف على الخبرات التعليمية التي اكتسبها المتعلم وهل مازال محتفظا بها؟، كما قد يوفر إليه المعلم بعض الألعاب والأنشطة التي تثرى من خبراته التعليمية التي تعلمها، ويتأكد من أنه قد أتقن المهارات المطلوبة، ومن ثم يتم الانتقال إلى خبرات تعليمية أخرى جديدة.

أهمية الألعاب التعليمية

- الألعاب التعليمية تعد وسائل فعالة وقوية التأثير في تغيير سلوك المتعلم واتجاهاته من خلال إكسابه المعارف والمعلومات والمهارات التي من خلالها يستطيع مواجهة ما يواجهه من مشكلات في حياته اليومية.

- الألعاب التعليمية أداه تربوية تساعد في تفاعل المتعلم مع عناصر البيئة ومكوناتها.
- الألعاب التعليمية تساعد في جذب انتباه المتعلمين وتشويقهم للتعلم، حيث أن التعلم باللعب يوفر للمتعلم جوًا يندفع فيه إلى العمل بمتعه كبيرة.
- الألعاب التعليمية تعتبر أداة تعلم واستكشاف فمن خلالها يستطيع المتعلم أن يتعرف على الخصائص الحسية للأشياء وعلى الأشكال والألوان والأحجام.
- الألعاب التعليمية تساعد المتعلم على معرفة ذاته، فمن خلال التجربة والاستكشاف يتعرف المتعلم على ما يحبه وما يميل إليه، فيزداد معرفته بذاته وإمكانياتها، ويتعرف على مشكلاته ويصبح أكثر قدرة على حلها.
- الألعاب التعليمية تحقق المتعة والتسلية والنشاط لدى المتعلم.
- الألعاب التعليمية تساعد على تنمية التواصل والتفاعل مع الآخرين، أي تنمى الناحية الاجتماعية عند المتعلم.
- الألعاب التعليمية تساعد المتعلم على التعبير عن رأيه بحرية واحترام أراء زملائه.
- الألعاب التعليمية تثير العقل وتحثه على التفكير؛ وذلك لأن لكل لعبة قواعدها وأنظمتها والتي لابد من إتباعها من قبل الفرد أو الجماعة وذلك لتحقيق الفوز أو تحقيق أهداف اللعبة.
- الألعاب التعليمية تجعل التعلم له معنى وتساهم في انتقال أثر التعلم.
- الألعاب التعليمية يحقق التفاعل الصفي الايجابي بين كل المتعلمين.
- الألعاب التعليمية أداة فعالة لمواجهة الفروق الفردية، وتعليم الأطفال وفقًا لقدراتهم وإمكاناتهم.
- الألعاب التعليمية وسيلة هامه لتعليم الطلاب المفاهيم حيث تساعدهم على إدراك معاني الأشياء.
- الألعاب التعليمية وسيلة هامة في اكتشاف شخصية المتعلم، وما يعانيه من اضطرابات نفسية وعقلية وحركية.

ولقد أكدت العديد من الدراسات على أهمية استخدام الألعاب التعليمية في عملية التدريس، ومن هذه الدراسات ما يلي:

* **دراسة «إيهاب خليل محمد نصار، ٢٠١٥»**، والتي هدفت إلى التعرف على فاعلية برنامج قائم على الألعاب التربوية لتنمية الذكاءات المتعددة لدى طلاب الصف السادس بفلسطين، واعتمدت الدراسة على « اختبارات للذكاءات المتعددة شمل « الذكاء المنطقي الرياضي، الذكاء المكاني البصري، الذكاء الجسمي، الذكاء اللغوي المنطقي، وتكونت عينة الدراسة من مجموعتين تجريبية وضابطة، وتوصلت الدراسة إلى فاعلية برنامج قائم على الألعاب التربوية لتنمية الذكاءات المتعددة لدى طلاب الصف السادس بفلسطين.

* **دراسة « آيات فوزي أحمد غزالة، ٢٠١٤»**، والتي هدفت إلى الكشف عن فاعلية استخدام الألعاب الكمبيوترية التعليمية بمدارس الدمج لتنمية بعض المهارات الاجتماعية ورعاية الذات للتلاميذ المعاقين القابلين للتعلم، وتكونت عينة الدراسة من مجموعة تجريبية تكونت من (٨) تلاميذ من المعاقين، (٨) تلاميذ من العاديين، وتم التدريس لهم بالألعاب الكمبيوترية التعليمية، وتكونت المجموعة الضابطة من (٨) تلاميذ من المعاقين، (٨) تلاميذ من العاديين، وتم التدريس لهم بالطريقة التقليدية، وأشارت نتائج الدراسة إلى فاعلية استخدام الألعاب الكمبيوترية التعليمية بمدارس الدمج لتنمية بعض المهارات الاجتماعية ورعاية الذات للتلاميذ المعاقين القابلين للتعلم.

* **دراسة «منى سمير الحسيني، ٢٠١٤»**، والتي هدفت إلى التعرف على أثر ممارسة الألعاب التربوية في تنمية بعض مهارات التعلم لدى تلاميذ التعليم الابتدائي، واعتمدت الدراسة على «اختبار مهارات التعلم الذي تضمن أربعة مهارات وهم « مهارة التعرف على معني الكلمة في الجملة، مهارة فهم المادة المقروءة، مهارة التذكر، مهارة الحوار والمناقشة «، وتوصلت الدراسة إلى فاعلية ممارسة الألعاب التربوية في تنمية بعض مهارات التعلم لدى تلاميذ التعليم الابتدائي.

* **دراسة «إيناس أحمد أبو المعاطى إبراهيم، ٢٠١٢»**، والتي هدفت إلى الكشف عن فاعلية برنامج مقترح قائم على الألعاب التعليمية لعلاج بعض صعوبات تعلم التاريخ وأثره في التحصيل والاتجاه نحو المادة لدي تلاميذ المرحلة الإعدادية، واعتمدت الدراسة على « اختبار الذكاء المصور، اختبار تشخيص

صعوبات التعلم، مقياس اتجاه التلاميذ نحو مادة التاريخ، قائمة صعوبات تعلم مادة التاريخ، وتكونت عينة الدراسة من مجموعتين، مجموعة تجريبية تكونت من (٢٩) تلميذة، درسن وفقًا للبرنامج المقترح القائم على الألعاب التعليمية، ومجموعة ضابطة تكونت من (٢٩) تلميذة، درسن وفقًا للطريقة التقليدية السائدة، وأشارت نتائج الدراسة إلى فاعلية البرنامج المقترح القائم على الألعاب التعليمية لعلاج بعض صعوبات تعلم التاريخ وأثره في التحصيل والاتجاه نحو المادة لدي تلاميذ المرحلة الإعدادية.

* **دراسة « خضرة عبد الله عبد الحميد، ٢٠١٢»**، والتي هدفت إلى التعرف على فاعلية استخدام الأنشطة القائمة على الألعاب التربوية في تنمية بعض المهارات الحياتية لدى طفل الروضة، واعتمدت الدراسة على « اختبار المهارات الحياتية «لطفل الروضة، وتكونت عينة الدراسة من مجموعتين مجموعة تجريبية وأخري ضابطة، بواقع « (٣٠) طفل وطفلة لكل مجموعة، وأشارت نتائج الدراسة إلى فاعلية استخدام الأنشطة القائمة على الألعاب التربوية في تنمية بعض المهارات الحياتية لدى طفل الروضة.

* **دراسة «تهاني سعود الصالح، ٢٠١٢»**، والتي هدفت إلى الكشف عن فاعلية برنامج قائم على الألعاب التعليمية الرقمية في تنمية الاتجاهات الايجابية نحو المدرسة لتلاميذ المرحلة الابتدائية بدولة الكويت، واعتمدت الدراسة على « مقياس الاتجاهات الايجابية نحو المدرسة «، وتكونت عينة الدراسة من (١٠٠) تلميذ وتلميذة، وتوصلت الدراسة إلى فاعلية برنامج قائم على الألعاب التعليمية الرقمية في تنمية الاتجاهات الايجابية نحو المدرسة لتلاميذ المرحلة الابتدائية بدولة الكويت.

* **دراسة « نشوى عبد الحميد على الغوالبى، ٢٠١١»**، والتي هدفت إلى التعرف على فعالية برنامج قائم على استخدام الألعاب التعليمية في تنمية الميل نحو مادة الاقتصاد المنزلي لتلاميذ المرحلة الابتدائية، واعتمدت الدراسة على مقياس الميل نحو مادة الاقتصاد المنزلي، وتكونت عينة الدراسة من مجموعتين، مجموعة تجريبية و مجموعة ضابطة، وتوصلت نتائج الدراسة إلى فعالية برنامج قائم على استخدام الألعاب التعليمية في تنمية الميل نحو مادة الاقتصاد المنزلي لتلاميذ المرحلة الابتدائية.