

## \*دمج الألعاب في العملية التعليمية\*

# التعليم والألعاب – لماذا وكيف؟

قال الفيلسوف أرسطو عن اللعبة: ”اللعبة هي المتعة في عمل شيء ما ليس له استمرار“.

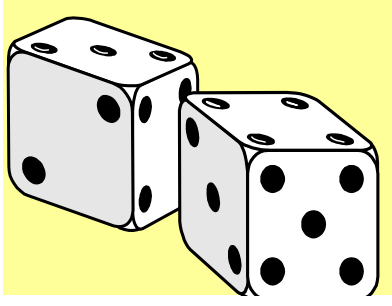
إن أهم مزايا الألعاب هي بأنها فعالية بحد ذاتها. فعالية نقوم بها بإرادتنا لأن فيها متعة ولا نتوقع منها مكافأة معينة. هذه الصفة الأساسية للعبة هي مصدر صعوبة في دمجها في العملية التعليمية، وذلك لان للألعاب التعليمية أهداف محددة.

اللعبة حاجة أساسية وإيجابية إذ أنها تطوّر المتعلّم وتسبب له مراحل تغيير، وتقوي من الرغبة عنده للتعلّم، وتساعد في تعلم مهارات في جميع المجالات المعروفة.

لذلك نجد أن الوعي بقيمة اللعبة والحاجة لدمجها في التعليم آخذ في الازدياد. هذا الدمج يمكن تنفيذه إذا أخذنا بعين الاعتبار في بناء الألعاب التعليمية الأمور الآتية: –  
\* الهدف التعليمي، المعرفة والمضامين التعليمية المراد تحقيقها من هذه اللعبة.

\* الهدف من استعمال اللعبة: مراجعة موضوع معيّن، إجمال موضوع معيّن، مقدمة موضوع جديد، التدريب على مهارات معيّنّة.

\* التلاميذ: حيث يجب مراعاة ما يلي: جيل اللاعبين، مستوى المعرفة، القدرات، مجالات الاهتمام.



## صفات اللعبة التعليمية :-

- 1- تُكسب المعرفة للطالب.
- 2- تُطوّر وتنمي المقدرة العقلية.
- 3- تمكّن من الاكتفاء الذاتي والتعزيز، الإرادة والموهبة.
- 4- فيها تحدّ.
- 5- تطوّر وتنمي عادات وصفات معينة: الصبر، النقد الذاتي، التكيف مع الفشل، الصدق، الأمانة.
- 6- ملائمة لجيل معيّن من حيث: العمر، المحيط، النوع، المقدرة العقلية، الميول والمواهب.
- 7- تقوّي الروابط الاجتماعية: اللعب مع فرد أو مجموعة.
- 8- تطوّر الحواس (على الأقل حاسة واحدة).
- 9- فيها متعة ولذّة.



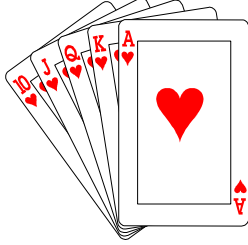
ملاحظة: بدون توفر البند الأول لا تعتبر اللعبة تعليمية

بدون توفر البند الأخير لا تعتبر لعبة

## أنواع الالعب

1) ألعب الملاءمة وهي عبارة عن ألعب فيها ملاءمة بين عنصرين يشكلان وحدة واحدة

مثل :-

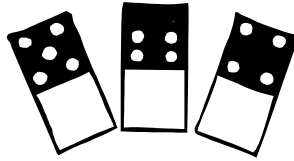


- \* ألعب اللوطو
- \* ألعب البينجو
- \* ألعب الذاكرة
- \* ألعب البطاقات

2) ألعب التسلسل وهي عبارة عن ألعب فيها ملاءمة بين عنصرين أو أكثر، بحيث

تشكّل جميع العناصر وحدة واحدة.

مثل :-



- \* ألعب الدومينو
- \* ألعب البازل
- \* ألعب سلاسل الأعداد
- \* ألعب المتريتسا

3) ألعب المسارات وهي عبارة عن ألعب تتضمن بداخلها ملاءمة وتسلسل.

مثل: ملاءمة العدد على المكعب مع الخطوات التي يسيرها اللاعب وتسلسل بين الأسئلة

والإجابات.



أنواع المسارات ثلاثة :-

- \* مسار مفتوح (باتجاه واحد أو أكثر)
- \* مسار مغلق (باتجاه واحد أو أكثر)
- \* مسار متاهة

4) **العاب الاستراتيجيات** وهي عبارة عن ألعاب تتضمن بداخلها ملاءمة وتسلسل

ومسارات وما يميزها عن غيرها أنها تتركز على مقدرة اللاعبين في إيجاد استراتيجية ملائمة

للفوز، ولا يلعب الحظ فيها دوراً في الفوز.

في هذه الألعاب تخطيط وتنفيذ مثل: -

\* ألعاب الشطرنج

\* ألعاب الطاولة

\* لعبة الأدريس

