

الألعاب التعليمية في ضوء استراتيجيات التعلم النشط .

د/ علوطي عاشور، جامعة السيلة

أ/ عريوة مرهم، جامعة السيلة

الملخص:

تسعى هذه الدراسة لتناول موضوع إحدى استراتيجيات التعلم النشط المتمثلة في استخدام الألعاب التعليمية كوسيلة سهلة الفهم والتطبيق ذات عدة أهداف أهمها جذب اهتمام المتعلم، تبسيط المعلومات، مراعاة الفروق الفردية والميول أيضا. قد تكون معوقات استخدامها قليلة مقارنة باستراتيجيات التعلم النشط خاصة إذا كان المعلم ملما بطبيعة هذه الألعاب التعليمية لذا تم طرح هذا الموضوع سعيا في إعطاء صورة واضحة عن هذه الاستراتيجية وذلك بتناول شقين أساسيين: الإطار النظري يتناول الألعاب التعليمية، والثاني يتناول التعلم النشط.

الكلمات المفتاحية: الألعاب التعليمية، التعلم النشط.

Résumé :

Cette étude cherche à aborder le sujet de l'une des stratégies d'apprentissage actif consistant à utiliser les jeux éducatifs comme un moyen facile à comprendre et à appliquer avec plusieurs objectifs, dont le plus important est d'attirer l'attention de l'apprenant, de simplifier les informations, tout en tenant compte des différences et des tendances individuelles. Il peut y avoir peu d'obstacles à leur utilisation par rapport aux stratégies d'apprentissage actif, en particulier si l'enseignant est familiarisé avec la nature de ces jeux éducatifs. Ce sujet a donc été présenté dans le but de donner une image claire de cette stratégie en abordant deux aspects fondamentaux : le cadre théorique traite des jeux éducatifs, La seconde traite de l'apprentissage actif.

Mots-clés: jeux éducatifs, apprentissage actif.

مقدمة:

التربية والتعليم وجهان لعملة واحدة وهدف تسعى المنظومة التربوية تحقيقه ففي كل بضع سنوات يتغير البرنامج الدراسي وتضاف إليه طرق واستراتيجيات يعزز تطبيقها، والمعلم يتلقى تكويناته تجاوبا مع التغيرات الجديدة حتى لا يكون هناك فجوة بين البرنامج ومسيره. وكل المساعي الجديدة تركز على مفهوم المتعلم كمحور أساسي للعملية التعليمية التعليمية وأفضل نموذج يمكن الأخذ به هو التعلم النشط فالمتعلم أولا يتعلم ولا يتم تعليمه وثانيا الطريقة المعتمدة طريقة نشطة، فهو ينشط كل حواسه التي تعد منافذ التعلم.

وما على المعلم في هذا الوضع إلا أن يكون وسيطا منتقيا للاستراتيجية التي تساهم في إحداث التعلم للمتعلم وهو في حالة نشطة كاختيار استراتيجية الألعاب التعليمية مثلا.

التي تعد سهلة مفهومة وممتعة تراعي الفروق الفردية وتشبع حاجات المتعلم خاصة وأن اللعب يطور نموه على عدة أصعدة في وقت اكتسحته الألعاب الإلكترونية واستخدام وسائل تكنولوجية تتجاوز ومستوى قدرتهم على التحكم في أفكارهم.

الفصل الأول: ماهية الألعاب التعليمية.

1- تعريف اللعب:

هو نشاط يقوم فيه التلميذ بالاستطلاع والاستكشاف للأصوات والألوان والمهارات والأشكال.. الخ.

وأيا اللعب هو أسى تعبير عن النمو الإنساني في الطفولة حيث يظهر أثناءه ما بداخله من قدرات ومعلومات...

إلخ.

اللعب هو الطريقة التي تساعد الطفل على التواصل مع الواقع (رنا العالول، 2012)

اللعب نشاط يمكن 'ن' يكون موجه أو غير موجه الغرض منه هو تحقيق المتعة والتسلية. (زيد الهويدي، 2012)

2- تعريف الألعاب التعليمية:

هي كل لعبة يمكنها أن تحقق غرضا خاصا، بما في ذلك تنمية المواهب وتوسيع الآفاق والمساعدة على الاستيعاب

الجيد للبرنامج الدراسي، إضافة إلى تكوين اتجاهات جديدة وخلق روح الجماعة بين المتعلمين.

وهي ألعاب موجهة مقصودة نابعة من خطط وبرامج يقوم المعلم بإعدادها وتجربتها ومن ثم تطبيقها (رنا

العالول، 2012)

هي نشاط تحكمه مجموعة من القواعد والضوابط تتم بين الدارسين إما أن يكونوا متعاونين أو متنافسين للوصول

إلى تحقيق أهداف تعليمية وهي التي توجه النشاط.

هي استراتيجية تعليم وتعلم قائمه على اللعب الموجه وتتضمن لعب الأطفال فرادى أو مثنى أو في شكل مجموعات متعاونين أو متنافسين وكل ذلك في إطار القواعد التي تنظم سير اللعب ولا تحد من حرية الطفل (سميرة الحافي، 2013) وهي أيضا مجموعه من الأنشطة التي تجذب اهتمام الأفراد، لأنها تثير فكركم وتشعرهم بالمتعة وتتم تبعا لمجموعة من الإجراءات المحددة بوضوح.

ويمكن أن نعتبرها عملية تمثيل تعمل على تحول المعلومات الواردة لتلائم حاجات الفرد فالألعاب التعليمية والمحاكاة جزء لا يتجزأ من عملية النمو العقلي. (ضيدان الدهلاوي، 2011)

إذن تعد الألعاب التعليمية طريقة منظمة ذات قواعد وضوابط محددة تسعى لأهداف متعددة الجوانب: المعرفية النفسية والسلوكية تجعل التعلم ممتعا وميسرا من ما يحفز المتعلمين ويطور قدراتهم ومهاراتهم.

3- وظائف الألعاب التربوية:

- تساعد على تفاعل المتعلم مع عناصر البيئة ومكوناتها.
- تساعد المتعلم على تقريب المفاهيم وإدراك معاني الأشياء.
- أداة فعالة لمواجهة الفروق الفردية وتعلم كل فرد وفق قدراته وإمكانياته.
- تساعد على نمو الجانب الاجتماعي فهو يتعلم قواعد السلوك وأساليب التواصل وتمثل القيم الاجتماعية.
- تكشف عن شخصية الطفل ومدى أوجه القصور التي يعاني منها من حيث المشكلات أو حتى الاضطرابات. (زيد الهويدي، 2012)

4- معايير انتقاء الألعاب التعليمية:

- مناسبة أدوات اللعب لمستوى نضج المتعلم.
- توفر عناصر الأمن والسلامة المتعلم.
- أن تكون الاداة متعددة الاستخدام بقدر الأفكار لاستثارة ميل المتعلم.
- أن تساعد على تنمية عضلات المتعلم وتآزرها وتنمية بعض المهارات الأساسية.
- أن تساعد المتعلم على العمل مع أفراد أو جماعات ليصل إلى التفاعل الاجتماعي. (سميرة الحافي، 2013)
- أن تساعد اللعبة التعليمية على الملاحظة والتأمل والتفكير.
- أن تساعد اللعبة المعلم على تشخيص مدى تطور نمو المتعلم.
- أن تكون مناسبة لميول المتعلم.
- أن تبسط اللعبة محتوى المقرر الدراسي.
- أن يتحدد دور المعلم في تقديم التوجيه والإرشاد والمراقبة (ضيدان الدهلاوي، 2011)

5- مكونات اللعبة التعليمية: (سميرة الحافي، 2013)

- الأهداف التعليمية وتكون مرتبطة بموضوع الدرس.
- مجموعة اللاعبين ويحدد في هذا المكون عدد لاعبي اللعبة.
- أنظمة وقوانين يضعها المعلم لضمان وصول المتعلمين إلى الهدف.

- عنصر الزمن وهو الوقت الذي تستغرقه اللعبة وهو ضروري لتحديد سيرورة الحصص الدراسية.
- المكان ويتمثل في البيئة التي ستجرى فيها اللعبة كان تكون صفية أو في ساحة المدرسة مثلا.
- النشاط التنافسي ويعبر عن حركة المتنافسين أثناء اللعبة.
- النتيجة وهي خاتمة اللعبة .

6- أنواع الألعاب التعليمية:

هناك عدة تصنيفات للألعاب التعليمية:

- حسب المواد المستخدمة.
- حسب ما تتضمنه من أنشطة.
- حسب طبيعتها من حيث عدد أفرادها.

والأرجح فيها هذا التصنيف الذي يرى بأن الألعاب التعليمية تنقسم إلى ثلاثة أنواع أساسية.

أولاً: ألعاب تعليمية مخصصة لمساعدة التلميذ على الدراسة أو تعلم عبارات كالمكعبات المكتوب عليها حروف الهجاء أو الأرقام.

ثانياً: الأنشطة والتمثيلات التخيلية الجادة وهي مستمدة من وقائع حقيقة كأن تتعرض إلى أحداث تاريخية أو مواقع جغرافية أو اجتماعية.

ثالثاً: ألعاب المباريات التي تقوم على المنافسة بين التلاميذ (رنا العالول، 2012)

اذن هذا التصنيف يعتمد على محتوى اللعبة التعليمية كما أنه يوضح مدى اختلاف وتنوع الألعاب التعليمية بما يتناسب مع طبيعة المواد الدراسية.

1- خطوات إعداد اللعبة التعليمية:

مرحلة الإعداد: أي إعداد كل من:

- مكونات اللعبة من مواد المبادئ والقوانين، الزمن المستغرق، ومدى علاقتها بالمنهاج.
- المكان المناسب لإجراء اللعبة.

ثم بعد ذلك لابد من تجريب اللعبة قبل الدخول بها إلى الصف.

- شرح قواعد اللعبة للمتعلمين وتوضيح الأهداف التي ينبغي عليهم الإلمام بها. (زيد الهويدي، 2012)

مرحلة التنفيذ: أي بداية تطبيق وتنفيذ اللعبة حيث يتم في هذه المرحلة:

- إشراف المعلم على المتعلمين لضمان السير الحسن للعبة.

- ترك الفرصة للمتعلمين للوصول إلى الهدف.
- مراعاة الفروق الفردية واحترام قدرات كل فرد (زيد الهويدي، 2012)

مرحلة التقويم: وتتضمن:

- تحديد نواحي القوة والضعف في اللعبة التعليمية لدى المتعلمين.
- تحديد الزمن الذي استغرقه المتعلمون.
- تحديد مدى مساهمة اللعبة في تنمية قدرات التلاميذ.

مرحلة المتابعة: المتابعة خطوة ضرورية لتحديد الأنشطة اللاحقة لأنه من خلالها تتحدد الخبرات التي اكتسبها المتعلمون ومدى تطور مهاراتهم وقدراتهم. (رنا العالول، 2012)

الفصل الثاني: التعلم النشط

1- تعريف التعلم النشط:

تعددت تعريفات التعلم النشط واختلفت باختلاف الجوانب المرتبطة بهذا المفهوم، فهو البيئة التعليمية المناسبة وتارة هو منظومة إدارة وتارة أخرى هو فلسفه تربوية ولكن من المؤكد أن كل التعاريف تصب في قالب واحد ألى هو "المتعلم محور العملية التعليمية التعليمية" وقد وردت هذه التعريف على النحو التالي:

لقد جاء "لورنزن" بما يلي: التعلم النشط طريقة تعلم الطلبة تتيح لهم فرصة المشاركة الفاعلة في الأنشطة الصفية بعيدا عن الدور التقليدي، بحيث يتحمل الطالب مسؤولية تعلمه بنفسه وفق تقنيات واستراتيجيات متنوعة: كلعب الأدوار، عمل المشاريع، المناقشة والحوار...الخ.

ويشير "مايرز وجونز" إلى أن التعلم النشط يتمثل في البيئة التعليمية التي تسمح للطلاب بفرصة التعلم عن طريق تقنيات وأساليب متعددة. (انتصار عشا وآخرون، 2012)

وهو أيضا، انخراط الطلاب في عملية التعلم بأداء المهام الموكلة إليهم لإنتاج تعلماتهم.

ويقول "الرفاعي" هو منظومة إدارية وفنية، تشمل كل مكونات الموقف التعليمي (الجانب المعرفي، الوجداني وصولا إلى المهاري) فوفق استراتيجيات التعلم تتضح المعارف والمعلومات، وضمن المواقف التعليمية تتكون القيم، ووفقا لما لدى المتعلم من إمكانيات تتطور مهاراته. (الإدارة العامة، 1435)

هو فلسفه تربوية تتبنى مبدأ إيجابية المتعلم في الموقف التعليمي، يشتمل على كل الممارسات والاستراتيجيات التي تقوم بتفعيل دور المتعلم. (وزارة التربية الإدارة العامة)

يمكن القول من خلال ما سبق أن التعلم النشط يقصد به تجنب تعليم المتعلم وتلقينه بل ينبغي أن يكتسب المعارف والمعلومات ذاتيا بطريقة فعالة يكون المتعلم حينها في حالة من النشاط والحركة معتمدا على قدراته العقلية والمهارية.

2- خصائص التعلم النشط:

يمتاز التعلم النشط بعدة خصائص تجعل منه الطريقة التي تبدو متكاملة الأدوار والجوانب.

- تجنب تلقين ونقل المعلومات وبالمقابل يتم التركيز على تطوير المهارات وتنميتها. تشجيع المتعلمين على استخدام مصادر رئيسة أولية ومتعددة.
- توفير الجو التعليمي المناسب للتفاعل داخل غرفة الصف من خلال استخدام الوسائل والأساليب المناسبة. (وزارة التربية الإدارة العامة)
- المشاركة الفعالة للتعلمين.
- توجيه المتعلم لاستخدام مصادر متعددة ومختلفة.
- الاعتماد على التقييم الذاتي من خلال تحديد معيار الحكم على العمل والهدف منه (خديجة مهرية ومحمد الساسي الشايب، 2017)
- التعلم النشط طريقة تجعل من التعلم متعة ومن العلم استفادة، وذلك لما يمتاز به من خصائص يمكن أن نضيف إليها: تمكن المعلم من القيام بعدة أدوار: الميسر، الموجه المرشد. بهذه الطريقة يتمكن من أداء مهامه وإحداث التعلم على أكمل وجه. وتوفر طريقه التعلم النشط تفادي بعض المشكلات السلوكية الصفية الناتجة عن تعداد التلاميذ وعدم فهم المحتوى الدراسي، طريقة تنظيم غرفة الصف ومقاعد الجلوس.

3- أهمية التعلم النشط:

التعلم النشط بالرغم من أنه طريقة وأسلوب حديث ومتطور لانجاح العملية التعليمية التعلمية إلا أنه أيضا يمكن أن يحدث عدة تغييرات على مستوى شخصية المتعلم وكذا قدراته العقلية.

فعلى مستوى شخصية المتعلم:

- التعلم النشط يدعم الثقة بالنفس لدى المتعلم وذلك لتحمله مسؤولية الوصول إلى مكتسبات جديدة تشعر دائما بتحقيق الانجاز من خلال الخطوات والمحطات الناجحة ويمتلك بذلك تقديرا عاليا لذاته.
- نمو الجانب الاجتماعي لدى المتعلم لأنه مطالب بالانتماء إلى مجموعات أخرى من زملائه وعليه تشكيل فرق بحثية أيضا، لذا فهو على تفاعل وتواصل دائم مع الآخرين، بهذا الشكل يحقق المتعلم توافقه النفسي والاجتماعي (وزاره التربية)

تشجيع الطلبة على المرور بخبرات تعليمية وحياتية حقيقية فالتعلم يصبح أيسر الفهم ويبقى راسخا في عقولهم لفترة أطول لأنهم يقومون بالتفاعل مع الأشياء والأشخاص أو المصادر التعليمية بأنفسهم وهذا أيضا ينعكس من الناحية

الأخرى على قدرة المتعلم على إسقاط تعلماته على واقع الحياة ومن ثم قدرته على حل مشكلاته التي قد تواجهه في حياته اليومية. (سعيد محمد، 2014)

وعلى مستوى قدرات المتعلم العقلية:

- فإن ذاكرته تتطور لأنه يعتمد عليها دائما لاسترجاع مكتسباته وذلك لاستخدامها في احداث تعلمات جديدة.
- إن التعلم النشط يغير من طريقة الفهم المعرفي للمتعلم، والذي بدوره يؤثر على نمو المعرفي. (الاداره العامه للتدريب)
- تعمل هذه الطريقة على تشجيع المتعلمين على اكتساب مهارات التفكير العليا كالتحليل والتركيب والتقييم، لأنه بطبيعة الحال المتعلم هنا تعلم ذاتي فالمتعلم من يسأل، يناقش يختبر ويجرب ويتفاعل مستخدما ما لديه من قدرات عقلية مع وجود المعلم كموجه ومرشد ومساعد لإحداث التعلم فان قدرات المتعلم تنمو وتتطور شيئا فشيئا (سعيد محمد، 2014)

إلى جانب ذلك فإنه،

- يكتسب القدرة على التفكير الناقد والقدرة على حل المشكلات وتوضح ميوله وقدراته وامكانياته المتاحة التي يمكن أن تساعده على تحديد وجهته العلمية المستقبلية (وزاره التربيه الاداره العامه)
- اعتماد طريقه التعلم النشط ضرورية لتطوير عدة جوانب ويمكن أن نقول أنه فعلا يحقق الهدف الأسى من التربية المتمثل في تنمية جميع جوانب شخصية الطفل. فالمتعلم هنا يتعلم ويتربى أي ينمو ويتطور ليصبح مؤهلا ذو كفاءة مهارة ومهنية.

4- فلسفة التعلم النشط:

هي الخلفية النظرية لاعتماد أي استراتيجية من استراتيجيات التعلم النشط حتى يتم الوصول إلى الأهداف المتوخاة.

- التعلم النشط عملية بنائية ويقصد بذلك أن المعرفة لها جذورها في عقل المتعلم لذا ينبغي إحداث بناء معرفي جديد انطلاقا من السابق من خلال منح المتعلم فرصة تفاعل حواسه مع العالم الخارجي.
- التعلم عملية نشطة ومستمرة وغرضية التوجه وذات معنى.
- التعلم عملية وجدانية فالاستثارة والتشويق رفيق عملية اكتساب المعرفة بطريقة التعلم النشط كما أنها تجذب المتعلم نحو المادة الدراسية ليصبح بذلك فردا ايجابيا وواثقا من نفسه.
- النمو المفاهيمي ينتج من خلال التفاوض الاجتماعي التشاركي.
- ينبغي أن يحدث التعلم من خلال مهام حقيقية أي لأبد من وضع المتعلم أمام المشكلات التي تهيئ له ظروف التعلم.
- المعرفة القبلية شرط أساسي لبناء التعلم. (سعيد محمد، 2014)

اهم ما يحدد فلسفة التعلم النشط هو بناء المعرفة الجديدة باستخدام المعرفة السابقة لأن هذا الطرح يقود إلى ضرورة إشراك المتعلم وضرورة تنوع الأساليب والادوات .

ومفاد كل ذلك تعزيز الثقة بالنفس لدى المتعلم فإذا تعززت ثقته زاد إقباله على التعلم والمحاولة والتجريب والاستكشاف وبطريقة غير مباشرة تنمو وتتطور مهاراته وقدراته العقلية.

-الخاتمة:

وآخر ما يمكن قوله كخلاصة مما سبق طرحه، أن التعلم النشط أصبح ضرورة حتمية لما لهذه الطريقة من تأثيرات إيجابية على عدة جوانب سواء متعلقة بالمتعلم أو بالبرنامج الدراسي أو حتى المعلم، فكل أطراف العملية التعليمية التعلمية تتفاعل وتنسجم للوصول للأهداف المتوخاة، وما قد يميز الألعاب التعليمية عن مثيلاتها من الاستراتيجيات الأخرى أنها تتضمن عنصر التشويق والمتعة، يميل إليها كل المتعلمين فلا يوجد من يمكنه أن يقاوم رغبته في اللعب ما عدى إذا كان الطفل يعاني من مشكلة ما أو اضطراب تتحدد مظاهره لاحقاً بعد التشخيص الأولي من طرف المعلم وهذا ما يقدر يعد النقطة الفاصلة بين هذه الاستراتيجية وبقية الاستراتيجيات.

قائمة المراجع:

- انتصار عشا وآخرون(2012): أثر استراتيجيات التعلم النشط في تنمية الفاعلية الذاتية والتحصيل الأكاديمي، مجلة جامعة دمشق، المجلد 28، العدد1.
- خديجة مهرية ومحمد الساسي الشايب (2017): التفكير الابتكاري في ضوء استراتيجيات التعلم النشط، مجلة العلوم الانسانية والاجتماعية.
- رنا العالول (2012): أثر توظيف بعض استراتيجيات التعلم النشط في تنمية مهارات حل المسألة الرياضية، مذكرة لنيل: شهادة الماجستير، جامعة الأزهر، غزة.
- زيد الهويدي (2012): الألعاب التربوية استراتيجية لتنمية التفكير، دار الكتاب الجامعي، الإمارات العربية المتحدة.
- سعيد محمد (2014): فعالية استخدام بعض استراتيجيات التعلم النشط في تدريس العلوم الحياتية على التحصيل، مذكرة لنيل: شهادة الدكتوراه، الجامعة الإسلامية، غزة.
- سميرة الحافي(2013): أثر توظيف الألعاب التعليمية في تنمية التفاعل الاجتماعي، مذكرة لنيل: شهادة الماجستير، الجامعة الإسلامية، غزة.
- ضيدان الدهلاوي (2011): مهارات المعلمين التعليمية اللازمة لتعليم الرياضيات باستخدام الألعاب التعليمية، مذكرة لنيل: شهادة الماجستير، جامعة أم القرى، السعودية.
- الإدارة العامة للتدريب والابتعاث (2014): التعلم النشط، وزارة التربية والتعليم.
- <https://www.moe.edu.kw/teacher/Documents.2018/12/02>، استراتيجية التعلم النشط،