سلطنة عُمان
وزارة التربية والتعليم
المديرية العامة لتنمية الموارد البشرية
مركز التدريب الرئيسي

حقيبة تدريبية متلفزة

إعداد
علي بن تقي القبطان
حسن بن خميس الخابوري

٢٠٠٥-٢٠٠٨م

استراتيجية التعلّم باللعب

«طريقك لصقل القدرات العقلية والجسمية والوجدانية لدى التلاميذ»

التعلم باللعب

الحقوق محفوظة لوزارة التربية والتعليم ©

محتويات الحقيبة

الموضوع

أولاً: مبررات إعداد الحقيبة التدريبية .

ثانيا: دليل الحقيبة التدريبية :

- موضوع الحقيبة .
- الهدف العام .
- الأهداف التفصيلية .
- موضوعات الحقيبة التدريبية .
- الفئة المستهدفة .
- إرشادات لاستخدامها .

ثالثا : المواد العلمية والأنشطة التدريبية :

- مفهوم التعلّم باللعب ، والألعاب التربوية.
- المفاهيم الأساسية في الألعاب التعليمية ، والمحاكاة التعليمية .
- أهداف الألعاب التربوية
- أساليب التعلم باللعب.
- مراحل تطبيق الألعاب التربوية :
  ١- مرحلة الإعداد .
  ٢- مرحلة استخدام اللعبة التربوية .
  ٣- مرحلة التقييم .
  ٤- مرحلة المتابعة .
- التخطيط لدرس يُنفذ باستراتيجية التعلّم باللعب .
- تنفيذ درس بالتصوير التلفزيوني يتمثل متطلبات هذه الاستراتيجية .

رابعا : الملاحق :

*** ملحق النشرات الإرشادية .**

– نشرة إرشادية (١) : مبررات استخدام استراتيجية التعلم باللعب .

– نشرة إرشادية (٢): تعريف التعلم باللعب – عناصر اللعبة التعليمية .

– نشرة إرشادية (٣): فوائد التعلم باللعب .

– نشرة إرشادية (٤): خطوات تطبيق استراتيجية التعلم باللعب .

*** ملحق النشرات الإثرائية .**

– نشرة إثرائية (١) : نظريات علم النفس في تفسير اللعب .

– نشرة إثرائية (٢) : مناهج التعلم باللعب .

– نشرة إثرائية (٣) : أسلوب التعلم بالاستكشاف .

*** بطاقة التقويم الذاتي .**

*** ملحق الاختبار الذاتي لقياس مستوى التحصيل العلمي .**

***– ملحق مراجع الحقيبة .**

مبررات إعداد الحقيبة

هناك العديد من المسوغات والمبررات جعلت من الضروري بناء هذه الحقيبة وهي :

- **التغييرات المستمرة التي تطرأ على دور المعلّم والتلميذ في المواقف الصفية من خلال التوجهات المصاحبة لعملية التطوير التربوي .**
- **الاحتياجات المهنية للمعلمين والمشرفين التربويين ، وبخاصة التطبيقية منها .**
- **تلبية متطلبات عمليات التطوير التربوي ، وبناء نوع من التكاملية في عملية إعداد المعلمين قبل الخدمة وأثنائها .**
- **الاستخدام غير الصحيح لاستراتيجية التعلّم باللعب من قبل الكثير من المعلمين في الميدان التعليمي .**
- **رغبة وزارة التربية والتعليم في إيجاد مصادر تدريب ذاتي للمعلمين والمشرفين التربويين والمديرين باعتبارهم عناصر أساسية في العملية التعليمية التعلميّة يعودون إليها عند الحاجة .**
- **زيادة دافعية المعلمين على التدريب الذاتي ، وتشجيعهم على التنويع بأساليبهم واستراتيجيات تدريسهم من خلال وجود مادة تدريبية توازن بين النظرية والتطبيق .**
- **تغيير اتجاهات المعلمين نحو دورهم ودور طلابهم بممارسة دورهم الحقيقي كما ينبغي في مواقفهم الصفيّة .**

دليل الحقيبة التدريبية

*** موضوع الحقيبة : استراتيجية التعلّم باللعب في الحلقة الأولى من التعليم الأساسي من خلال مواقف مصورة تلفزيونيا .**

*** الهدف الرئيس للحقيبة :**

-أن يمتلك معلّم اللغة العربية ومشرفها التربوي القدرة على توظيف استراتيجية التعلّم باللعب في التدريس والتدريب بمهارة وفاعلية .

*** الأهداف التفصيلية :**

يتوقع من المعلمين والمشرفين التربويين لمادة اللغة العربية بعد دراسة محتويات هذه الحقيبة وتنفيذ أنشطتها التدريبية والتقويمية أن يكونوا قادرين على:

- **استيعاب مفهوم التعلم باللعب والألعاب التعليمية .**
- **تعرّف الألعاب التربوية وأهميتها لتلاميذ الحلقة الأولى من التعليم الأساسي .**
- **وعي متطلبات استراتيجية التعلّم باللعب.**
- **معرفة المعايير الواجب توفرها في الألعاب التعليمية.**
- **استخدام بعض أساليب التعلّم باللعب.**
- **ذكر فوائد استخدام استراتجية التعلّم باللعب في التدريس .**
- **تحديد المعايير والمؤشرات اللازمة لنجاح استراتيجية التعلّم باللعب.**
- **وضع خطة إجرائية لتنفيذ درس باستراتيجية التعلّم باللعب.**
- **تنفيذ مواقف صفية باستخدام استراتيجية التعلّم باللعب .**
- **الحكم على مستوى أداء المعلمين عند تنفيذ استراتيجية التعلّم باللعب من خلال تطبيق متطلبات هذه الاستراتيجية ومستوى الالتزام بمؤشرات نجاحها .**

* **محتوى الحقيبة التدريبية المتلفزة :**

- **مفهوم التعلّم باللعب ، والألعاب التربوية..**
- **المفاهيم الأساسية في الألعاب التعليمية ، والمحاكاة التعليمية .**
- **فوائد استخدام أسلوب التعلم باللعب في التدريس.**
- **أساليب التعلم باللعب .**
- **معايير اختيار الألعاب التعليمية .**

* **مراحل تطبيق الألعاب التربوية :**

- **مرحلة الإعداد .**
- **مرحلة استخدام اللعبة التربوية .**
- **مرحلة المتابعة .**
- **مرحلة التقييم .**
- **تنفيذ درس بالتصوير التلفزيوني يتمثل متطلبات هذه الاستراتجية .**

* **الفئة المستهدفة بالحقيبة التدريبية :**

المعلمون والمشرفون التربويون لمادة اللغة العربية في الحلقة الأولى من التعليم الأساسي .

* **شروط استخدام الحقيبة والاستفادة منها :**

- **قناعة معلمي اللغة العربية ومشرفيها بأهمية استراتيجية التعلم باللعب في تدريس تلاميذ الحلقة الأولى من التعليم الأساسي.**
- **وجود الدافعية لاكتساب مهارات استراتيجية التعلم باللعب وتوظيفها في المواقف الصفية .**
- **امتلاك الكفايات الأساسية المختلفة اللازمة لنجاح عملية التدريس .**

إرشادات لمستخدم الحقيبة

أخي المتدرب :

- **صممت هذه الحقيبة لتساعدك على إتقان التدريس باستخدام استراتيجية التعلم باللعب .**
- **عليك الاعتماد على نشاطك الذاتي في اكتساب المعارف والمهارات والاتجاهات التي تتضمنها الحقيبة مراعيا ما يأتي :**

١- تصفح الحقيبة أولا لتشكل صورة جيدة عن محتواها .

٢- يرجى قراءة المادة العلمية قبل الشروع في أي نشاط .

٣- عليك محاولة الإجابة عن الأنشطة الواردة في الحقيبة بالتسلسل الموجود فيها ، ولا ترجع إلى مفاتيح الإجابات إلا بعد الانتهاء من النشاط للتحقق من صحة إجاباتك .

٤- ينصح بالمزيد من القراءات الخارجية التي تنمي مهاراتك وعدم الاقتصار على المادة العلمية التي في الحقيبة ، ويمكنك بالاستعانة بملحق المراجع الوارد في نهاية الحقيبة .

٥- تواصل مع الأطراف التي لها علاقة بالتدريب الذاتي أو موضوع الحقيبة لتحصل على المزيد من الإثراء والدعم .

٦- اعلم أن التدريب عن بعد يتطلب مهارات ذاتية عليك تطويرها ، منها :

- **مهارة استخدام مصادر التعلم المختلفة .**
- **مهارة الملاحظة والتساؤل والتحليل والنقد والتقويم الذاتي .**
- **مهارة الاتصال والتواصل مع الآخرين .**

نشاط (١) النشاط القبلي

هـــدف النشـــاط : توعيـــة المتـــدرب بأهميـــة الـــتعلّم باللعـــب والألعـــاب التعليميـــة .

(٧) دقائق

أخي المتدرّب :

حاول أن تذكر أهم الأسباب التي تعتقد بأنها تبرر ضرورة استخدام استراتيجية التعلم باللعب في التدريس .

١- .....

٢- .....

٣- .....

٤- .....

٥- .....

٦-.....

أخي المتدرّب : إذا أردت التعرّف إلى صحة إجابتك ، عليك الاطلاع على ما ورد في النشرة الإرشادية رقم (١) لماذا التعلّم باللعب والألعاب التعليمية ؟

مفهوم التعلّم باللعب ، والألعاب التربوية

مادة علمية رقم (١) :

مفهوم التعلّم باللعب ، والألعاب التربوية

يُعرّف اللعب بأنه نشاط موجه يقوم به التلاميذ لتنمية مهاراتهم وقدراتهم العقلية والجسمية والوجدانية، ويحقق في نفس الوقت المتعة والتسلية. وأسلوب التعلم باللعب هو استغلال أنشطة اللعب في اكتساب المعرفة وتقريب مبادئ العلم للتلاميذ وتوسيع آفاقهم المعرفية.

- الألعاب التربوية :- هي الأنشطة التي يؤديها التلميذ و يبذل فيها جهوداً ، وذلك من خلال قوانين معينة تكون موضحة سلفاً ، ومرتبطة بموضوع الدرس .

* **المفاهيم الأساسية في الألعاب التعليمية ، والمحاكاة التعليمية :**

أ- **اللعبة** : نشاط يتم من خلاله تتبع المشاركين لقواعد موضوعة ، و موصوفة مسبقا ، وتختلف عن الواقع في الجهود المبذولة للوصول إلى الهدف المرسوم ، فالفرق بين اللعب والواقع هو الذي يجعل اللعب أكثر متعة .

ب- **المحاكاة** : تبسيط تدريجي ، أو إيضاحي لموقف حقيقي ، أو لعملية ما ، وفيها يلعب المشاركون دورا فاعلا في التفاعل مع أشخاص آخرين ، أو عناصر من البيئة .وتتفاوت في حد تمثيلها للواقع . فالوضع الممثل الذي يتضمن مواقف معقدة يمكن أن يصبح معقدا أكثر وهادرا لوقت الفئة المستهدفة . وإذا كان الوضع مبسطا أكثر من اللازم فقد يفشل المشروع تماما في الوصول للهدف المرغوب فيه ، حيث من الضروري أن يصمم نموذج المحاكاة بحذر كي يرجع لنا بالفائدة المرجوة منه.

ج-**ألعاب المحاكاة** : تشمل عناصر المحاكاة (تمثيل الأدوار ، ونماذج من الواقع) وعناصر اللعبة (إثارة الدافعية تجاه هدف معين ، وقواعد معينة) .فهي كالمحاكاة يمكن أن تكون صادقة أو غير صادقة بتمثيل الواقع ، وهي كالألعاب قد تثير الدافعية وقد لا تثيرها . وتقوم المحاكاة على توافر الظروف المشابهة للموقف الأصلي ، وتتلخص سماتها في التي :

١- إعادة عرض الموقف الواقعي مع الحرص على توضيح العمليات التي تدور في هذا الموقف .

٢- إتاحة فرصة التحكم في هذا الموقف بدرجات متفاوتة ، لمن يتبع هذا الأسلوب كنتيجة لفهمه لهذه المواقف وتفاعله معها.

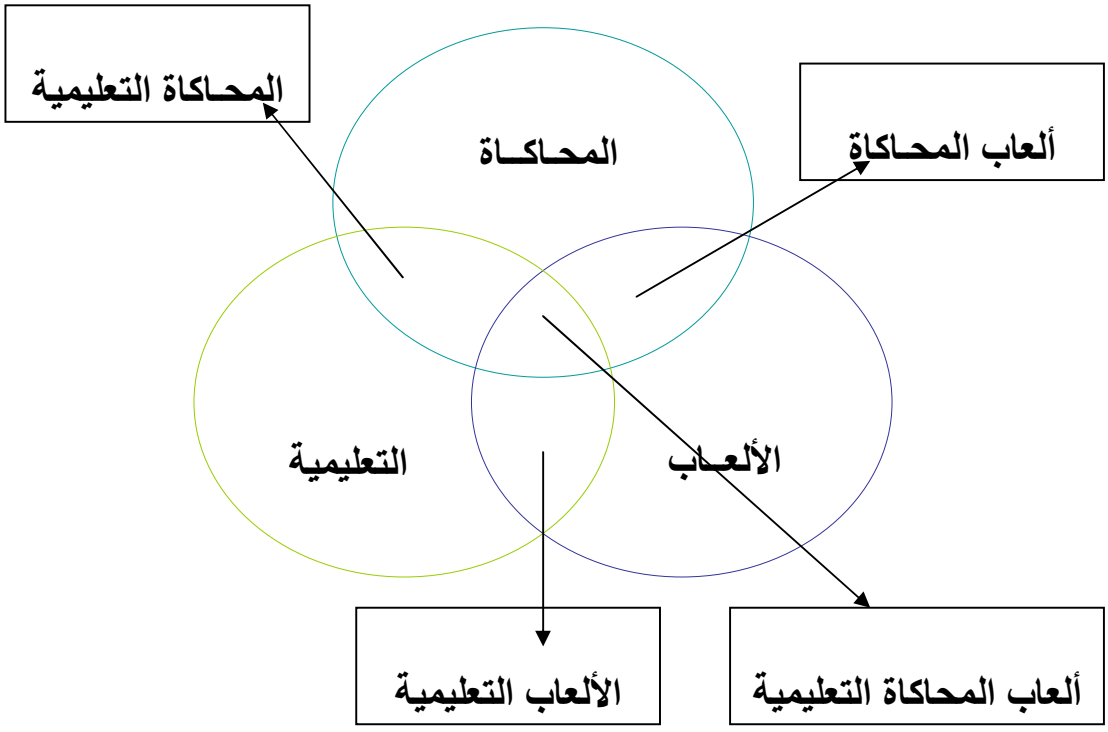
٣- يراعى عند تصميم المحاكاة إعطاء قدر من الحرية تسمح بتعديل هذا الموقف عند الحاجة .

٤- حذف أجزاء من المواقف العملية الواقعية غير المهمة بالنسبة للتدريب.

ومن مميزات النماذج التدريبية المحاكية تقصير فترة التدريب ، وتقديم خبرات عملية تحاكي الواقع ، كما تزيد من ثقة التلميذ المتدرب بنفسه ، وتساعده في اكتساب المهارات ، وتوفير الأمن والسلامة العامة .

د-تعليمي : إن أي شكل من أشكال النشاطات السابقة يمكن أن يكون مصمما لأن يكون تعليما لمساعدة شخص ما في تعلم مهارات ، أو قيم ، خارج نطاق اللعب (أي في الواقع) ، ويمكن أن يكون تعليميا بهدف التسلية ، وقد يجمع بين الاثنين معا .

وبالرغم من وجود عنصر المحاكاة ، واللعب ، والتعليم بشكل منفرد ، إلا أنها تتداخل وتتفاعل مشكلة نموذجا متكاملا ، وشاملا لخصائص الأنشطة ، كما يوضحه الشكل الآتي :



نشاط رقم (٢) مفهوم التعلّم باللعب

هدف النشاط : أن يعي المتدرب مفهوم التعلّم باللعب بكافة عناصره .

(١٠) دقائق

أخي المتدرّب : بعد قراءة المادة العلمية المتعلقة بمفهوم التعلّم باللعب وتحليلها ، أعط بلغتك الخاصة تعريفا شاملا لمفهوم التعلّم باللعب موضحا فيه عناصر اللعبة التعليمية.

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

أخي المتدرب : لمعرفة قدرتك على استيعاب مفهوم التعلّم باللعب ، يمكنك الاستفادة من المعايير الواردة في ملحق النشرات الإرشادية رقم (٢) للتحقق من إجابتك.

الأسس النفسية للألعاب التعليمية والمحاكاة، أهداف الألعاب التربوية

مادة علمية (٢) : الأسس النفسية للألعاب التعليمية ، والمحاكاة

١-اللعب ميل فطري يحصل من خلاله المتعلم على المتعة والسرور والتسلية، وهو ضرورة بيولوجية تكتمل به عملية النمو ، والتطور لدى المتعلم .

٢-اللعب وسيلة للتعبير عن الذات ، والكشف عن قدراتها ، ومواهبها ، وإمكاناتها ، وهو يعكس العقلية والنفسية الجيدة للمتعلم .

٣- اللعب وسيلة من وسائل استكشاف التلميذ لنفسه ، ولعالمه الذي يعيش فيه .

٤- من خلال اللعب يتخلص المتعلم من الضغوط النفسية التي تقع عليه من الممارسات التربوية ، أو التنشئة الاجتماعية .

* أهداف الألعاب التربوية :

- أهداف جسمية : تدريب العضلات ، تدريب الحواس ، الصحة الجسمية ، التآزر العصبي العضلي .
- أهداف معرفية : تنمية العمليات العقلية ، الاستكشاف ، الابتكار ، تنمية التفكير .
- أهداف اجتماعية : التواصل مع الآخرين ، تعلم قوانين المجتمع وأنظمته ، توفير مواقف حية للمتعلم.
- أهداف وجدانية : الدافعية ، التعبير عن النفس ، تلبية الاحتياجات العاطفية ، تكوين الشخصية .
- أهداف مهارية : السرعة والدقة ، ربط المحسوس بالمجرد ، حل المشكلات .

نشاط رقم (٣)

فوائد أسلوب التعلم باللعب

هدف النشاط : أن يستخلص المتدرب فوائد أسلوب التعلم باللعب

(١٠) دقائق

أخي المتدرّب : بعد قراءة المادة العلمية المتعلقة بالأسس النفسية للألعاب التعليمية ، والمحاكاة وتحليلها، وأهداف الألعاب التربوية حاول استخلاص فوائد أسلوب التعلم باللعب .

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

أخي المتدرب : يمكنك الاستفادة من النشرة الإرشادية رقم (٣) .

ملحق النشرات الإرشادية .

مادة علمية (٣) : أساليب التعلم باللعب

يعتمد هذا النوع من التعليم على التنظيم في الأساس ، ولابد من دراسة ، وتفحص كل لعبة يستعان بها من حيث الأمان ، وعلاقتها بالدرس ، ومناسبتها لعقلية التلاميذ ، وحتى سهولة الحل ، وقدرتها على إيصال المعلومة المطلوبة ، و على المعلم أن يعرف أن هذا النوع من الاستراتيجيات ليس سهلاً أو معلوماً كبقية الأساليب التدريسية الأخرى ، التي تكون في أغلب الأحيان محددة ، مثل أسلوب المناقشة أو أسلوب حل المشكلات أو أسلوب التعلم بالاكتشاف أو غيرها ، وتعتبر جميعها من الأركان المتممة والمكملة له .ولعل هذا ما يجعل من هذه الاستراتيجية أكثر سهولة وأكثر متعةً لدى المعلم والتلميذ على حدٍ سواء ، ولعلنا نلخص بعض طرق التعلم باللعب فيما يلي : -

١- الأسلوب الأول (حل المشكلات) : -

إن ميزة الألعاب التربوية أنها تعرض على التلميذ المشكلة في موقف معين وتتحداه الأمر الذي يجعله يفكر ملياً في الحلول الممكنة لهذه المشكلة ، والبحث في النقاط التي يمكن أن تحل غموض المشكلة ، ومن هنا نجد التلميذ يلجأ بصورة لا إرادية إلى استخدام التفكير العلمي السليم سعياً لإزالة الغموض الذي يحول دون وصوله إلى حل المشكلة التي أمامه .

وللتفكير العلمي عدة خطوات تتلخص فيما يلي : -

(أ) تيقن التلميذ من وجود مشكلة ، وشعوره بتأثيرها المباشر عليه .

(ب) تحديد المشكلة وصياغتها.

(ج) البحث عن معلومات تساعد في حل المشكلة .

(د) كشف النقاط المتشابهة ، ومحاولة ربطها مع بعض بغية حل المشكلة .

(هـ) اقتراح الفرضيات التي تفسر المشكلة ، ويمكن أن تحلها .

(و.) تطبيق الحلول المقترحة واختبار صحتها ، واختيار الأنسب منها.

نموذج حل المشكلات :

الهدف : يقرأ التلميذ المشكلة ويعيد صياغتها بلغته ويفترض حلا لها من خلال النص الآتي :.

ثلاثة رجال : يوسف وإسماعيل وموسى (ليس بالضرورة على الترتيب) يعملون في المهن الآتية: أمين مكتبة ، ومعلم ، وكهربائي . إذا كان أمين المكتبة ابن عم موسى ، وكان إسماعيل يعيش

مجاورا للكهربائي ، أما يوسف الذي يعرف من الحقائق أكثر من معلم فإنه يعيش على بعد ثلاثة أرباع ساعة بالسيارة من بيت إسماعيل ، ما هي مهنة كل من الرجال الثلاثة ؟

يتوقع أن يقوم التلاميذ بتحليل المعلومات ووضع الافتراضات وتجريبها وصولا إلى حل هذه المشكلة.

٢- الأسلوب الثاني (التدريس المقنن) : سمي بهذا الاسم لأنه تعتمد على تقليل عدد المشتركين في كل لعبة إلى أقل عدد ممكن بغية إتقان اللعبة ، وسعياً وراء إيصال المعلومة المطلوبة بوضوح ، ودون إخفاق ، وتسهل هذه الطريقة عملية تشخيص التلاميذ حسب المجموعات ، وبالتالي معرفة موطن الضعف عند التلميذ بيسر حتى يتم تصحيح الخطأ .

نموذج : (لعبة النقطة الضائعة)

الهدف من اللعبة : التمييز بين الحروف المتشابهة (ج ، ح ، خ / ف ، ق / ب ، ت ، ث)

طريقة أداء اللعبة : يعد المعلم مجموعة من بطاقات الكلمات وأخرى من بطاقات الصور ، يقرن " الصورة بالبطاقة " الدالة عليها ، ويطلب من تلاميذه قراءة الكلمات بدلالة الصور ، بعد وضع النقطة على الحرف المناسب لتدل على الصورة المقترنة بها ، ويخاطب تلاميذه قائلا :

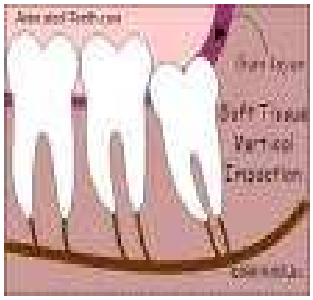
" أمامك صورة وكلمة تنقصها نقطة أو أكثر . ضع النقطة في المكان المناسب لتدل على الصورة " .

حبل

حبل

حمل

باب



نـاب

ويمكن أن تنفذ هذه اللعبة بطريقة أخرى ، وذلك بأن يوزع المعلم بطاقات الصور ، وبطاقات الكلمات على تلاميذه وهم جلوس في مقاعدهم و يطلب من التلاميذ الذين يحملون بطاقات الصور البقاء في مقاعدهم ، ويترك الحرية للتلاميذ الذين يحملون بطاقات الكلمات بالحركة للبحث عن الصورة المطابقة . ويشترك التلميذ الذي يحمل بطاقة الصورة والتلميذ الذي يحمل بطاقة الكلمة في معرفة النقطة الضائعة وكتابتها على البطاقة .

ويمكن أن تنفذ هذه اللعبة بطرق أخرى يترك للمعلم حرية اختيارها .

٣- الأسلوب الثالث (التعلم الفردي) :-

وتعتمد هذه الطريقة على التلميذ نفسه حيث يتم من خلالها ، ممارسة التلميذ للعبة فردياً حسب إمكانياته ، وقدراته العقلية والجسمية، وهنا يجدر القول بأن قياس مستوى التلميذ في هذه الحالة يعتمد على عاملين هما : الإتقان والسرعة ، فإذا أنجز تلميذ ما مثلاً لعبة معينة خلال نصف ساعة ، وأنجزها تلميذ آخر خلال ساعة ، فإن النجاح في هذه الحالة يعتمد على الأسرع إلا إذا كان متقناً أكثر من الأول .

ولطريقة التعليم الفردي خطوات نوردها فيما يلي : -

(أ) تحديد الأهداف التي سيقوم التلميذ بتحقيقها .

(ب) إجراء شبه تدريب قبلي لقياس مستوى فهم التلميذ للمطلوب منه .

(ج) التعليم المباشر للتلميذ ، ومحاولة فصله عن الخطط بين الأهداف المتشابهة .

(د) توجيه المعلم للتلميذ ، والانتقال من لعبة لأخرى ، فيما إذا لم تؤدي الفائدة المرجوة .

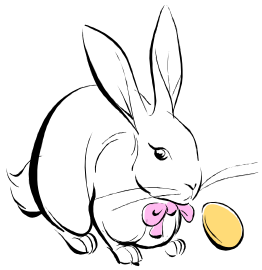
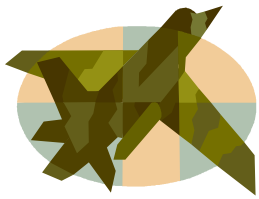
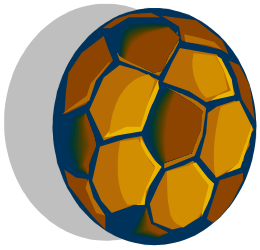
(هـ) التقييم النهائي مع تكريم المتفوقين على المستوى الفردي إن أمكن.

نموذج : (لعبة المطابقة)

* الهدف من اللعبة : مطابقة الكلمة بالصورة ، أو الصورة بالكلمة .

* أدوات اللعبة : قطعة خشبية طولها (٥ × ١٠) سم تقريبا مرسوم على الجهة العليا منها صورة ، ومكتوب اسم هذه الصورة على قطعة أخرى مقصوصة من قطعة الخشب.

* المطلوب : تركيب قطعة الخشب ذات الكلمة على مثيلتها من قطعة الخشب المرسوم عليها الصورة المناسبة كما في الشكل الآتي :

				
أرنب	طائرة	بقرة	كرة	ساعة

٤ –الأسلوب الرابع (الحوار المناقشة) : –

ولعل ما يميز هذه الطريقة عن غيرها هو ما تتمتع به من روح النقاش والحوار الذي غالباً ما يكون بين المعلم ومجموعات مصغرة أو مكبرة ، ويكون في أغلب الأحيان تصحيحاً لأخطاء وقعت أو تكررت .

ويعد الحوار مفيدا في تعليم التلاميذ لأنه :

١–وسيلة فعالة لتقديم المعلومات وتوصيلها للتلميذ ، وذلك لان الحوار يتم بطريقة مباشرة وعن طريق التواصل اللفظي الذي يعبر عن التفاعل الوجداني بين التلميذ و معلمه .

٢– وسيلة فعالة لتعرف مستوى التلميذ، ومشكلاته ، وطريقة تفكيره ، وغير ذلك .

٣ – يمكن دمجه في أنشطة اللعب ، ففي الوقت الذي يستمتع فيه التلميذ بألعابه يمارس المعلم تعليمه بأسلوب غير مباشر .

وعند استخدام طريقة الحوار والمناقشة ينبغي على المعلم أن يتقن مهارة التحدث والاستماع وإدارة الحوار وصياغة الأسئلة وتوجيهها بالشكل والتوقيت المناسبين ، وعليه في الوقت ذاته أن يدرك متى يجب ألا يتدخل في الحوار الدائر بين التلاميذ أثناء أنشطة اللعب حتى لا يشعر التلاميذ بمراقبته لهم ؛ لأن شعورهم بذلك يحد من تلقائيتهم وحريتهم في التعبير .

٥– الأسلوب الخامس وهي طريقة (التعلم بالحاسب) : –

وهذه الطريقة مليئة بالإثارة بالإضافة إلى ملاءمتها للعصر ، وإثارتها المباشرة للتلميذ ، وممكن تطبيق خطوات التعليم الفردي على هذه الطريقة للوصول إلى نتائج جيدة . إن استخدام الحاسوب في

مجال التعليم يدمج عملية التعليم باللعب في نموذج ترويحي يتبارى التلاميذ من خلاله ويتنافسون للحصول على بعض النقاط ككسب ثمين . و في سبيل تحقيق مثل هذا النصر يتطلب الأمر من التلميذ أن يحل مشكلة ما أو يفسر بعض الإرشادات أو يجيب عن بعض الأسئلة حول موضوع ما . ومن خلال هذه الاستراتيجية تضيف الألعاب التعليمية عنصر الإثارة والحفز إلى العمل المدرسي . ومما يرفع قيمة الألعاب أنها تغطي العديد من مجالات المناهج وتقدم تعلما موجها لتنمية بعض المهارات الخاصة كما أنها حافز للمعلم كي يقوم بتدريس المفاهيم والمبادئ والإجراءات باستراتيجيات إبداعية منتجة .

وقد تأتي معظم الألعاب التعليمية مخزونة في أقراص مدمجة أو مرنة ، حيث لا يتطلب من التلميذ سوى وضع القرص المرن أو المدمج في مكانة ثم ضغط زر التشغيل لمشاهدة المطلوب والتدخل في سير اللعبة عن طريق لوحة المفاتيح أو الفأرة.

وينبغي على المعلم الذي يطبق أسلوب الألعاب التعليمية بمساعدة الحاسوب أن يراعي الخطوات الآتية :

- تحديد الأهداف التعليمية التي سيتم تحقيقها بمساعدة الحاسوب كخطوة أولى .
- تحديد معارف أفراد المتعلمين السابقة لأنواع التعلم المقصودة ؛ للعمل على فرزهم في مجموعات متجانسة في معارفها أو خبراتها المنهجية .
- تنظيم هذه البرامج المحو سبة منطقيا وعمليا حسب حدوثها المناسب خلال التدريس بالحاسوب .
- تحضير المواد والخدمات المتنوعة المساعدة للتدريس بالحاسوب .
- اختيار أساليب ووسائل التحفيز والتوجيه والإدارة المناسبة لتدريس التلاميذ بالحاسوب .
- تنظيم الوقت الرسمي المتوفر للتدريس في الجدول اليومي المدرسي ، بحيث يسمح باستخدام الحاسوب دون معارضة تذكر مع أنشطة الألعاب الأخرى.
- تهيئة البيئة الصفية للتدريس بالحاسوب من حيث التسهيلات والتجهيزات والإنارة والتهوية ... ألخ .
- تحديد أساليب ووسائل التقييم والتغذية الراجعة لكفاية تحصيل المتعلمين للتعلم المطلوب .

خطوات تطبيق الألعاب التربوية

مادة علمية رقم (٤):

خطوات تطبيق الألعاب التربوية

* مرحلة الإعداد :

أولا : المعايير الواجب توافرها في الألعاب التعليمية :

١- أن يتضح الهدف من استخدام الألعاب التعليمية .

٢- أن ترتبط الألعاب التعليمية والمحاكاة بالمنهج الدراسي ، ولذلك يجب أن يذكر الهدف العام ، والأهداف الخاصة للعبة بشكل واضح ، وأن تكون تعليمات تنفيذ اللعبة مختصرة ليكتسب اللاعبون أكبر قدر من التعليم.

٣- مناسبة الألعاب التعليمية لأعمار التلاميذ ، ومستوى نموهم العقلي والجسمي .

٤- أن تتطلب اللعبة من المتعلم : التأمل ، والتفكير ، والملاحظة ، والموازنة بين الأشياء .

٥- أن تراعي اللعبة مجالات السلامة العامة .

٦- أن تساعد الألعاب المعلم على تشخيص مدى نمو المتعلم عند اكتساب الخبرات المطلوبة ، و تعرّف المعلم على أماكن الضعف في تحصيل المتعلم ؛ ليضع العلاج المناسب له .

٧- أن تتناسب اللعبة وأعداد المتعلمين المشتركين بها ، وميزانية المدرسة .

٨- أن يكون الوقت محددا لإنهاء اللعبة .

٩- أن تمثل اللعبة الواقع بطريقة مقننة .

١٠- أن تتدرج اللعبة في الصعوبة حتى تعمل على تنمية قدرات المتعلم ، أو مهاراته في تسلسل منتظم ينتقل من المستويات البسيطة والسهلة إلى الأكثر تعقيدا .

١١- إمكانية تنفيذ اللعبة داخل حجرة الصف .

ثانيا : طريقة تصميم اللعبة التربوية :

١- اختيار الموضوع أو المحتوى والأفكار الرئيسية والثانوية التي تتضمنها اللعبة .

٢- تحديد الأهداف التعليمية بشكل يوضح ما يمكن أن يفعله التلميذ بعد دراسته للعبة.

٣-تحديد الوقت اللازم لدراسة اللعبة ، وبيان استراتيجياتها الرئيسية .

٤-تحديد خصائص الفئة المستهدفة ، وبيان أدوار اللاعبين .

٥-وصف وتحديد المواد والأجهزة والإمكانيات المتوافرة لتنفيذ اللعبة .

٦- تحديد المصادر التي ستستخدم في اللعبة من أدوات وأجهزة ومواد تعليمية .

٧- تحديد معايير الفوز في اللعبة .

٨- تحديد قوانين اللعبة وبيان كيفية تفاعل اللاعبين مع بعضهم بعضا ، حيث تصاغ حوادث اللعبة بشكل متسلسل ، وتوضح الأدوار التي يجب أن يقوم بها اللاعب لتحقيق الهدف ، وتبين نوع حركات اللاعب واتجاهاتها ، والعوائق التي قد تصادفه في اللعب .

٩- تجربة اللعبة على عينة من التلاميذ بغرض حل المشاكل التي قد تطرأ أثناء تطبيقها .

١٠- إعداد اقتراحات للمناقشة بعد الانتهاء من اللعبة ، ويتضمن ذلك عناصر حول : -

الإدراك الأولي لطبيعة اللعبة و أهميتها- نموذج اللعبة - إجراءات وخطوات تنفيذ اللعبة ، و أثر كل خطوة في تقدم التلاميذ نحو تحقيق الهدف - نتائج اللعبة ذاتها - إنجاز التعلم - التغذية الراجعة عن اللعبة كنظام متكامل ، وذلك لتحسينها وإثارة الدافعية لإنجاز أعمال أخرى ناجحة ناتجة عن تنفيذ اللعبة.

ومن المؤشرات والمحكات التي يحكم من خلالها على صلاحية اللعبة ما يأتي :

- **تكلفة اللعبة .**
- **- الزمن المستغرق للعبة .**
- **- مدى مساهمتها في تنمية التلاميذ**
- **- سهولة استخدامها وتطبيقها .**
- **توافر الأمان عند استخدامها .**

أنواع الألعاب التربوية :

١-الدمى : مثل أدوات الصيد ، السيارات والقطارات ، العرائس ، أشكال الحيوانات ، الآلات ، أدوات الزينة .... الخ.

٢- الألعاب الحركية : مثل ألعاب الرمي والقذف ، التركيب ، السباق ، القفز ، التوازن والتأرجح ، الجري ، ألعاب الكرة... الخ.

٣-ألعاب الذكاء : مثل الفوازير ، حل المشكلات ، الكلمات المتقاطعة ... الخ.

٤-الألعاب التمثيلية : مثل التمثيل المسرحي ، لعب الأدوار. .. الخ

٥-ألعاب الغناء والرقص : الغناء التمثيلي ، تقليد الأغاني ، الأناشيد ، الرقص الشعبي ... الخ.

٦-ألعاب الحظ : الدومينو ، الثعابين والسلالم ، ألعاب التخمين ... الخ.

٧-القصص والألعاب الثقافية : المسابقات الشعرية ، بطاقات التعبير ... الخ.

نماذج تطبيقية للألعاب القرائية

(لعبة الكلمات المتقاطعة)

الهدف : أن يستخدم التلميذ الحروف والكلمات في لعبة لغوية .

- طريقة عمل اللعبة :

١-عمل مربعات على قطعة من الورق المقوى كما في الشكل :

ز	ض	ف	د	ع	ط
ر	ف	ر	ا	ش	ة
ا	ح	أ	ر	ن	ب
ف	ص	ا	ق	ر	د
ة	ا	ف	ي	ل	و
و	ن	س	ف	ا	ر

٢-يكتب في المربعات الكلمات الآتية (زرافة- ضفدع- فراشة – حصان – أرنب – قرد – فيل – فأر) ، ثم يوزع المعلم الكلمات السابقة عموديا وأفقيا .

٣-يطلب المعلم من التلميذ أن يحذف الحروف التي تتألف منها الكلمات المذكورة أعلاه .

٤-يلون التلميذ الحروف الباقية التي ستشكل كلمة تدل على اسم طائر جميل .

٥-يستطيع المعلم أن يكتب كلمات أخرى تدل على أشياء معينة حسب رغبته .

(لعبة صيد الأسماك)

الهدف : التمييز بين الحروف الهجائية.

المستوى : الصف الأول أو الثاني الأساسي .

طريقة التنفيذ : قص أشكال للسمك من ورق الرسم ، وتدوين كلمات أو حروف على كل سمكة بخط واضح ، ثم يثبت في كل سمكة مشبكا معدنيا ، كما يتم صنع سنارة صغيرة بخيط قوي يثبت في أسفله مغناطيس ، ويتم وضع الأسماك على طاولة المعلم أو في سلة واسعة ؛ ليسهل قراءة الكلمات ، وتبدأ

اللعبة كسباق بين تلميذين أو أكثر حيث يطلب منهما اصطياد حروف معينة أو أسماء أو أفعال أو حروف جر من بين أسماك كثيرة تحتوي على تلك الكلمات، ومن يصطاد أكبر عدد من الأسماك حسب المطلوب منه يعتبر الفائز في اللعبة .

(لعبة مكعبات الأحرف)

الهدف أن يتعرف التلميذ حروف اللغة العربية بأشكالها ومواضعها المختلفة في الكلمة .

المستوى : الصف الأول أو الثاني الأساسي .

طريقة التنفيذ : إحضار مجموعة لا تقل عن خمسين مكعبا مطلية بلون مناسب . وباستخدام الألوان نكتب على كل مكعب حرفا بكافة أشكاله. وإن مجموعة المكعبات في مجموعتها تشكل لعبة واحدة منسجمة ، ولا يجوز الفصل بينها، وهي تخدم لاعبا واحدا لتلك اللحظة .

ويستطيع التلميذ تركيب الأحرف لعمل كلمات ذات معان .

(لعبة كرة السلة)

الهدف أن يركب التلميذ كلمات لها معان من الحروف .

المستوى : الصف الأول أو الثاني الأساسي .

طريقة التنفيذ : يقوم بهذه اللعبة تلميذان ، حيث يأخذ كل منهما كيسا من الكرات ، كل كرة مكتوب عليها حرف واحد ، ثم يرمي كل لاعب عددا من الكرات من مكان قريب ، والكرة التي تدخل السلة توضع جانبا . وبعد انتهاء رمي الكرات يتيح المعلم لتلاميذه تكوين أكبر عدد من الكلمات التي يمكن أن تتكون من هذه الحروف . والتلميذ الذي يجمع أكبر عدد من الكلمات هو الفائز .

(لعبة كلمة تبحث عن نقطة)

الهدف : التمييز بين بعض الحروف المتشابهة.

طريقة تنفيذ اللعبة : يمكن أن تأخذ هذه اللعبة شكل الأحجية ، يكتب المعلم كلمة على اللوح ، ويقرأ الأحجية المكتوبة على بطاقة ، ويطلب إلى تلاميذه وضع النقطة في المكان المناسب لتدل الكلمة على الأحجية .

أو يكتب المعلم بطاقات الكلمات ، وبطاقات الأحاجي ، ويوزعها على التلاميذ ، ويترك حرية الحركة لهم . يبحث حامل بطاقة الكلمة عن زميله حامل الأحجية ، ويشترك الاثنان في الإجابة ويخرجان رافعين البطاقتين معا .

صيف	فصل تشتد فيه الحرارة
صيف	شخص نفرح عند قدومه لزيارتنا
حبر :	سائل لونه أزرق أو أسود أو أحمر نملأ به القلم ليكتب
خبر :	شيء مصنوع من الطحين نأكله مع وجبات الطعام يوميا
فرن :	شيء نراه على رأس الثور أو الخروف أو الغزال

(لعبة البطاقات):

الهدف : قراءة الجمل ، وتنفيذ ما فيها من طلب.

طريقة تنفيذ اللعبة : يقوم المعلم بتوزيع بطاقات مكتوب عليها جملا مفيدة على التلاميذ ، ثم يطلب من كل تلميذ قراءة نص البطاقة وتنفيذ الطلب الوارد في البطاقة .

مثال :

سلّم علي محمد	ارسم سمكة	أغلق الباب	احمل الحقيبة

(لعبة الألغاز):

الهدف : قراءة اللغز وإيجاد حلول له.

طريقة تنفيذ اللعبة : يكتب المعلم بخط واضح على البطاقات الألغاز ، ثم يطلب من التلاميذ قراءتها ومناقشتها مع زملائه لإيجاد حلول لها ويمكن أن تؤدى هذه اللعبة بصورة فردية أيضا.

مثال :

فاكهة لو قرأت حروفها من اليسار إلى اليمين لا يتغير اسمها

ما الشيء الذي كلما زاد نقص ؟

شيء كلما تأخذ منه يزيد ما هو ؟

(لعبة الأخطاء):

الهدف : قراءة الجملة ، ثم إعادة تركيبها بحيث تكون ذات معنى صحيح.

طريقة تنفيذ اللعبة : يعرض المعلم عبارة ذات معنى غير معقول .

مثال : يطير الحصان ، ويهبط على الزهرة .

- **يطلب المعلم من أحد التلاميذ قراءة العبارة وتحديد موضع الخطأ فيها ، ثم يكلف تلميذا آخر بقراءة العبارة بعد تصويبها .**

(لعبة الجمل الحرّة)

الهدف : توظيف كلمات درسها التلميذ في جمل من إنشائه.

طريقة تنفيذ اللعبة : يختار المعلم فقرة من أحد النصوص المقررة في الكتاب المدرسي ، وينتقي منها كلمات متفرقة ، ثم يطلب من التلاميذ وضع هذه الكلمات في جمل جديدة ذات معنى مفيد .

(لعبة إعادة بناء الجمل)

الهدف : تكوين جمل مفيدة من كلمات مبعثرة .

طريقة تنفيذ اللعبة : يعرض المعلم كلمات مبعثرة على بطاقات ، وفي كل بطاقة كلمة ، ثم يكلف أحد التلاميذ بإعادة ترتيب الكلمات ليشكل منها جملة مفيدة ، ثم يقوم التلميذ بقراءة الجملة الجديدة التي كوّنها

اليوم	إلى	سعيد	القاهرة	سافر

ثالثا : تنظيم المكان وطريقة جلوس التلاميذ في التعلم باللعب :

إن طبيعة النشاط ونوعية الألعاب ترجح نمطا على آخر ، فهناك أنشطة يفضل أن يقوم بها التلاميذ بشكل فردي مثل اكتساب مفاهيم معينة ، في حين تسرد القصة لجميع التلاميذ وهم جالسون في نصف دائرة أمام المعلم أو جالسون على مقاعدهم الصفية .

وهناك أنشطة يفضل أن تتم في مجموعات صغيرة لتتيح فرصة المشاركة وحل المشكلات مثل بعض الأنشطة الفنية . ومن المناسب أن ينوع المعلمفي استخدام هذه الأنماط على أن يراعي طبيعة النشاط وخصائص التلاميذ.

أما بالنسبة لتنظيم غرفة الصف فينبغي أولا توفير شروط الصحة والسلامة والأمن فيها ، وتجهيزها بكل ما يلزم التلاميذ من لعب و وسائل مناسبة .ومهما يكن من أمر فإن طبيعة النشاط ونوع اللعبة هي التي تحدد تنظيم المكان وطريقة جلوس التلاميذ . وينبغي أن يراعي المعلم أن توزيع التلاميذ في مجموعات صغيرة يتم وفق أسس معينة مثل : الرغبة في العمل الجماعي ، والعلاقات بين التلاميذ أنفسهم فلا يمكن لتلميذ أن يتفاعل مع المجموعة ما دام غير راغب في العمل الجماعي ، أو كان لا يرغب في العمل مع التلاميذ المجموعة ؛ ولهذا يجب تشجيع التلميذ وتعزيزه للانطلاق في المجموعة وممارسة اللعب التعليمي ، فقدرات التلميذ وميوله تتدخل في اختياره التلميذ لمجموعة اللعب ، فقد يختار مجموعة ما

يمارس معها ألعابا لغوية ، وينتقي مجموعة أخرى ليؤدي برفقتها ألعابا فنية ، و المهم هو ترك الحرية للتلميذ للتفاعل بما يلائم شخصيته وميوله مع مراعاة تجنب إحداث الفوضى .

الأسس التي يعتمد عليها المعلم في تنظيم غرفة الصف :

- تحديد الأهداف التعليمية .
- تنظيم المكان بما يسمح للتلاميذ بالتحرك بحرية .
- التأكد من توفير السلامة والأمن في المكان .
- توفير الوسائل واللعب التعليمية الملائمة للنشاط .
- تنظيم المكان بحيث يستطيع المعلم رؤية كل تلميذ وهو يعمل ليتعرف على حاجات التلاميذ و رغبتهم في المساعدة .
- تنويع تنظيم المكان بما يجعله جميلا جذابا لإثارة اهتمام التلاميذ بالنشاط.
- إشراك التلاميذ في تنظيم المكان ، والاستعانة بآرائهم في هذا المجال .

فيما يأتي ملخص لدور المعلم في مرحلة الإعداد :

(أ) دراسة اللعبة بدقة وذلك لإتقان قوانينها ، والتأكد من صلاحيتها للعمل .

(ب) توزيع الأدوار على التلاميذ وشرح النقاط الصعبة فيها مراراً .

(ج) تحديد وقت اللعبة ، والتأكد من صلاحيتها.

(د) ملاءمة المكان للعبة مع الأخذ في الاعتبار صفة اللعبة من حيث كونها جماعية أم فردية .

(هـ) تهيئة المعلم نفسه لهذه الألعاب بحيث يقوم بعمل التجارب اللازمة لكل لعبة .

(و) إعداد قائمة بأسماء التلاميذ ، والخبرات المطلوب اكتسابها ، والخبرة المتوفرة لكل لعبة .

(ز) تهيئة أذهان التلاميذ مع إثارة انتباههم حتى يعرفوا المطلوب منهم .

(ح) الحرص على عدم إثارة الشغب ، أو التعدي على الغير وذلك لحفظ النظام وإتاحة الفرصة لكل تلميذ أن يحقق التعلم المطلوب .

* مرحلة استخدام اللعبة التربوية : –

ترتبط طريقة التقديم بخطة المعلم و ذوقه في تقديم الوسائل التي يستخدمها لتهيئة أذهان التلاميذ . ولكي ينجح المعلم في ذلك عليه أن :

١- يستخدم أسلوبا جماليا في التقديم بحيث يدفع التلاميذ إلى الانتباه والاستماع والمشاركة التلقائية .

٢- يحرص على أن تكون ألفاظه لطيفة وصوته مناسبا .

٣- يستخدم أساليب متنوعة للتقديم كأسلوب الأسئلة أو القصة .

وفي هذه المرحلة يقوم التلاميذ بالاستخدام ، ويجب مراعاة الآتي في استخدام الألعاب : -

(أ) أن يكون الاستخدام هادفاً بمعنى أن يفعل التلميذ ما نتوقع منه فعله .

مثال ذلك : - أن ينظر التلميذ إلى الصورة ويضع أمام كل صورة الاسم المناسب لها .

(ب) أن يترك المعلم فرصة للتلميذ حتى يصل إلى الحل المطلوب .

(ج) الانتباه إلى الأخطاء التي قد تتكرر من بعض التلاميذ ، ومحاولة التركيز عليها .

(د) يجب مراعاة المستويات العقلية بين التلاميذ ، وذلك في توزيع الأدوار ، حسب اللعبة .

(هـ)يجب على المعلم القبول ببعض الحركة التي قد تصاحب هذا النوع من التعليم ، حتى لا يضيق التلميذ ذرعاً بفرض نظام قاسٍ يذهب بمتعة التعلم بهذه الطريقة .

* مرحلة المتابعة : -

يسعى المعلم جاهداً إلى متابعة التلاميذ طوال المراحل المختلفة ، ويعمل المعلم على تنويع الأساليب التي تؤدي إلى زيادة الخبرة بالتدرج المنطقي فالتنويع بالألعاب التربوية يؤدي إلى الحصول على الخبرة نفسها حتى نتأكد من أن التلميذ وصل إلى المستوى المناسب من الأداء وبذلك ينتقل إلى الخبرة التالية .

* مرحلة التقييم : -

وفي هذه المرحلة يقوم المعلم بتقييم التلاميذ، وهنا نوضح بأن التقييم في استراتيجية التعلم باللعب بالذات يكون واضحاً للتلاميذ من خلال مؤشرات يحكم بها التلميذ على أدائه دون اللجوء إلى المعلم ، وكذلك من خلال المجموعة التي ينتمي إليها . لذا يجب الابتعاد عن كل ما شأنه أن يثبط من همة التلميذ ويقلل من عزيمته ، أو يجعله ينفر من اللعب ، مثل : الإقلال من أهمية محاولات التلميذ أو مقارنته بغيره من التلاميذ.

نشاط رقم (٤)

دور المعلم في التعلم باللعب

هدف النشاط : أن يتعرف أدوار المعلم في التعلم باللعب .

(٢٠) دقيقة

أخي المتدرب :

للمعلم دور مهم في إنجاح التعلم باللعب فهو المخطط والموجه والمقيم والمتابع. اختر لعبة من الألعاب القرائية الواردة في المادة العلمية رقم (٤) ثم اكتب خطوات تطبيقها في الموقف الصفي .

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

أخي المتدرب : يمكنك الاستفادة من النشرة الإرشادية رقم (٤) .

الملاحق

١- ملحق النشرات الإرشادية .

٢- ملحق النشرات الإثرائية .

٣- ملحق الاختبار الذاتي لقياس مستوى التحصيل العلمي.

٤- ملحق بطاقة تقويم الأداء.

٥- ملحق المراجع .

ملحق النشرات الإرشادية

نشرة إرشادية رقم (١)

أخي المتدرب : يمكنك الاستفادة من النشرة الإرشادية التالية لتستخلص مبررات استخدام استراتيجية التعلم باللعب :

التعلم باللعب يؤدي إلى زيادة التعلم لاسيما في الصفوف الأولى حيث يتم توظيف الميل الفطري للّعب عند التلاميذ ، والمقرون بالمتعة ، في إحداث تعلم فاعل معزز بالرغبة ، والحماس والاهتمام خاصة إذا كان هذا التعلم لمهارات معينة ومحددة ، وتحتاج إلى تكرار وفهم لإتقانها ، وعلى علاقة مباشرة بالعملية التعليمية الأمر الذي يجعل من الدرس أكثر فهماً واستيعاباً .

فاللعب ميل فطري يحصل من خلال المتعلم على المتعة والسرور والتسلية، وهو ضرورة بيولوجية تتم به عملية النمو، والتطور لدى المتعلم .كما أن اللعب وسيلة للتعبير عن الذات ، والكشف عن قدراتها ، ومواهبها ، وإمكاناتها ، وهو يعكس العقلية ،والنفسية الجيدة للمتعلم .وهو وسيلة من وسائل استكشاف التلميذ لنفسه ، ولعالمه الذي يعيش فيه . كما يمكن من خلال اللعب أن يتخلص التلميذ من الضغوط النفسية التي تقع عليه من بعض الممارسات التربوية ، أو التنشئة الاجتماعية .

نشرة إرشادية رقم (٢)

أخي المتدرب : إذا كان تعريفك للتعلم باللعب يشتمل على العناصر الآتية، فهو مناسب :

١-اللعب نشاط موجه يقوم به التلميذ .

٢-اللعبة التعليمية لها أهداف تعليمية يراد تحقيقها .

٣-للعبة التعليمية وقت محدد، وقوانين مدروسة .

٤-للعبة علاقة بموضوع الدرس .

*** عناصر اللعبة التعليمية :**

إن الألعاب ليست أنشطة استجمامية تهدف إلى الترفيه ، والتسلية فقط ، بل هي أنشطة صممت ، لتحقيق أهداف تعليمية تعلّمية حيث يتم توظيف الميل الفطري للّعب عند المتعلمين ، والمقرون بالمتعة ، في إحداث تعلم فاعل معزز بالرغبة ، والحماس والاهتمام .

لذلك فإن للعبة التعليمية عناصر هي :

١- مجموعة من اللاعبين . **٢- بعد مكاني.**

٣- بعد زماني – زمن محدد للعبة . **٤- أنظمة، وقوانين ، تحكم اللعبة .**

نشرة إرشادية رقم (٣)

*** فوائد أسلوب التعلم باللعب :**

من خلال استخدام استراتيجية التعلم باللعب يجني التلميذ عدة فوائد منها :

- **ينظم نشاط التلميذ على نحوٍ لا يفقد معه تلقائيته.**
- **يساعد على جذب انتباه التلميذ لموضوع التعلم .**
- **ينمي نشاط التلميذ العقلي مثل القدرة على حل المشكلات والتقويم الذاتي.**
- **يساعد في نمو الذاكرة والتفكير والإدراك والتخيل.**
- **يساهم في تنمية التعاون والعمل الجماعي بين التلاميذ .**
- **يعزز انتماء التلميذ للجماعة.**
- **يكسب التلميذ مهارات جسدية حركية .**
- **يؤكد ذاته من خلال التفوق على الآخرين فردياً وفي نطاق الجماعة.**
- **يتعلم احترام القوانين والقواعد ويلتزم بها.**
- **يكتسب الثقة بالنفس والاعتماد عليها ويسهل اكتشاف قدراته و يعمل على اختبارها.**
- **يشبع حاجة التلميذ وميوله .**

نشرة إرشادية رقم (٤)

أخي المتدرب : يمكنك الاستعانة بالنشرة الإرشادية الآتية لكتابة خطوات تطبيق اللعبة القرائية التي اخترتها في النشاط (٤).

- **دور المعلم في تطبيق استراتيجية التعلم باللعب :**

١- إجراء دراسة للألعاب والدمى المتوفرة في بيئة التلميذ ، وذلك لمعرفة قوانينها ، وأدوار التلاميذ فيها ، والتأكيد على النقاط والمفاهيم الهامة فيها ، وتحديد وقت استعمالها ، وكيفية تنفيذها .

٢- تهيئة البيئة التعليمية المناسبة لإجراء اللعبة التربوية ، وذلك بالتأكد من الأدوات والمواد والأجهزة الضرورية لتنفيذ اللعبة ، بالإضافة إلى تهيئة المحيط أو المكان الذي ستنفذ فيه اللعبة .

٣- التخطيط السليم لاستغلال هذه الألعاب والنشاطات لخدمة أهداف تربوية تتناسب وقدرات واحتياجات التلميذ.

٤- تهيئة أذهان التلاميذ لموضوع اللعبة ، وذلك بإعلامهم عن أهداف اللعبة ، وربط ذلك بخبراتهم السابقة وبحاجاتهم ، ثم تحديد الوقت اللازم لإجراء اللعبة ، وإعلامهم بما يتوقع منهم عمله بعد الانتهاء من ممارسة نشاطات اللعبة اللازمة لتحقيق الأهداف . ويتم أيضا توضيح قواعد اللعبة للتلاميذ و تحديد قواعد السلوك والتعامل بينهم.

٥- ترتيب المجموعات وتقسيمها وتحديد الأدوار لكل تلميذ.

٦- إتاحة الفرصة للتلاميذ بتنفيذ اللعبة ، ويكون دور المعلم هنا المشاهدة عن كثب لمساعدة التلاميذ والتدخل في الوقت المناسب عند الضرورة ، كذلك تنبيههم إلى الوقت المخصص لإنجاز نشاطات اللعبة ، وتوفير وقت كاف للمناقشة بعد الانتهاء من ذلك ، بالإضافة إلى تسجيل الملاحظات عن سير خطوات تنفيذ اللعبة ، و عن ردود فعل التلاميذ وتعليقاتهم حولها لإثراء المناقشة النهائية .

٧-التشجيع والتقدير لنوع العمل الذي يؤديه المتعلم دون مبالغة .

٨-الانتباه الواعي إلى استجابة كل فريق أو فرد لمنافسه ، أي مراقبة التغذية الراجعة بين الأطراف بدقة وذلك لضمان تحقيق الأهداف بصورة علمية دقيقة وعدم الوقوع في الأخطاء وسوء الفهم .

٩-تلخيص موضوع اللعبة ومناقشتها بعد الانتهاء من النشاطات ، ويتضمن ذلك من خلال الآتي :

أ- تهدئة أعصاب اللاعبين ، وإزالة أي تأثر ناتج من النشاطات بين المتنافسين

ب- توضيح الهدف العام من اللعبة ومدى علاقته بواقع الحياة ، والإشارة إلى النشاطات المختلفة التي تحتويه للعبة ، والمثيلة لها في الحياة العملية .

ت- تشجيع التلاميذ على توضيح ما تعلموه من اللعبة،ثم ربط ذلك بالنشاطات التي سيمارسونها في مهنهم المتوقعة في المستقبل .

١٠-التقويم النهائي للعبة التربوية : ويتضمن ذلك : وضوح الأهداف وأنواعها ، وخطوات تحقيقها وردود فعل التلاميذ وانطباعاتهم عن اللعبة ، ومدى تقريبها للواقع ، ومدى تطبيقها .

ملحق النشرات الإثرائية

نشرة إثرائية (١)

- **بعض نظريات علم النفس في تفسير اللعب :**

- **النظرية المعرفية : يرى بياجيه أهمية اللعب والمحاكاة لنمو الذكاء وتطور النمو العقلي ، ويرى برونز أن اللعب يمثل العمل الجاد الذي يقوم به الفرد لتحقيق نمو متكامل ومتوازن ، وهو العمل الأهم للتلميذ لتطوير معارفه ومفاهيمه ، وهو أداة النمو المعرفي لدى التلميذ وبناء شخصيته الاجتماعية المتكاملة في مختلف مراحل نموه .**

- **نظرية التحليل النفسي : تؤكد هذه النظرية على الربط بين اللعب والنشاط الخيالي للتلميذ ، وترى أهمية اللعب في تعبير التلميذ عن مشاعره ورغباته ، و تخفيفه من التوتر النفسي ، ومساعدته على التواصل مع الآخرين .**

- **النظرية التلخيصية : ترى أن اللعب يمثل نشاطا فطريا غريزيا يولد مع الإنسان . والتلاميذ يمارسون ألعابا تعبيرية تصور مراحل تطور الإنسان نفسه عبر تاريخ تطوره في رحلة الحياة.**

- **نظرية فائق الحياة : يرى سبنسر أن اللعب يستثار لدى التلميذ من خلال احتياجه للتخلص من الطاقة الزائدة لديه.**

نشرة إثرائية (٢)

مناهج التعلم باللعب

إن اللعب يمثل مقوماً تربوياً فعالا في تربية التلاميذ ، وذلك إذا استغل استغلالا نافعاً ، واللعب كذلك يعتبر أنجح وسيط تربوي يمكن أن يساعد في تعليم التلميذ خصوصاً في هذه المرحلة التعليمية التي بات معلوماً لدى الجميع مدى أهميتها حتى أنها تكاد تكون حاسمة في بعض الأحيان ، ويرى أكثر المفكرين أن اللعب يمثل دوراً مهماً في حياة التلميذ فضلاً عن أنه ضروري في عملية الإنماء الجسماني ، واللعب عند (بياجه) هو تمثيل خالص من المعرفة فاللعب والتمثيل مهمان في نمو الذكاء ، ويرى أيضاً بأن اللعب يشكل دوراً أساسياً لنمو التلاميذ معرفياً وعقلياً واجتماعياً وانفعالياً وحركياً ،وللعب التربوي أنواع لكل منها مفهومه والغاية المرجوة منه ، فاللعب الجماعي يعلم الضبط الذاتي خضوعاً مع الجماعة ، وتنسيقاً لسلوكه ، وكيفية أداء الدور الموكل إليه من خلال النشاط الذي يشترك فيه. وفي اللعب الفردي يتعرف التلميذ على ذاته وقدراته ، وأماكن الضعف والقوة التي يتمتع بها مقارنة بزملائه. وكلها مضامين تساعد التلميذ في تعرف المعلومة التي ينبغي أن يتوصل إليها ، وتزيد من قوة الصلة بينه وبين زملائه. وفي ضوء ما تقدم ونظراً لما يتوفر في الألعاب التربوية من مميزات تزيد دافعية التلميذ، وتحثه على التفاعل مع المادة المدرسية في جو واقعي وقريب من مداركه الحسية. ومن هنا نجد أنه من الواجب علينا أن نخوض في البحث عن كيفية إيجاد مفهوم حديث للألعاب التربوية التعليمية ، وكيفية إيجاد منهج مستقل لها يكون مثله مثل المناهج الأخرى ، وهنا فإن أكثر المفكرين يرون أن اللعب في الحلقة الأولى يجب أن يتمركز حول ثلاثة نقاط :

النقطة الأولى : وتتمركز حول التلميذ نفسه ، مثل مستوى خبراته المعرفية ، ومدى ميوله نحو الأنشطة المختلفة.

النقطة الثانية: وتتمركز حول موضوع الدرس ، مثل المنهج المدرسي ، والألعاب التي يمكن أن تتفرع منه.

النقطة الثالثة : وتتركز حول المشكلات وطرق حلها ، وهنا ينبغي أن نشير أن جميع المناهج القديم منها والحديث تتفق على أربعة أشكال فقط ، وهي الهدف والمحتوى والنشاط والتقويم ، ولكن النظرة تختلف من منهج لآخر ولكلٍ خصوصيته بالطبع.

نشرة إثرائية (٤)

أسلوب (التعلم بالاكتشاف)

يقوم التلميذ في هذا الأسلوب القيام بعدة خطوات معتمدا على المعلومات المتوافرة لديه ، ويسعى من خلال ذلك إلى إيجاد حلول للمشكلة ، في جو تنافسي يغمره المرح وحب المعرفة ، وكذلك إبراز القدرات .

ويهتم هذا النوع من التعلم بتوجيه التلميذ إلى البحث والتقصي عن المعلومات من خلال مساعدة المعلم للتلميذ في تحديد المشكلة ،وفي تهيئة الفرصة المناسبة لجمع المعلومات حولها والاستمرار في ممارسة فعاليات الاستقصاء من فرض الفروض وملاحظة وتفسير للوصول إلى استنتاجات محددة كإجابة عن سؤال أو حل للمشكلة .

إن العديد من الألعاب التربوية تنمي مهارة التعلم بالاكتشاف وتساهم في الانتقال من الحقائق الجزئية إلى المبادئ والتعميمات التي تمكن من التنبؤ بالظواهر المستقبلية وتفسيرها ، ومن الألعاب التي تستخدم في تنمية مهارات الاكتشاف : أشكال ناقصة يحاول التلميذ ملء الجزء الناقص منها ، وألعاب التصنيف ، والمتشابه ، والمختلف.

- **مفهوم التعلم بالاكتشاف** : هو عملية تفكير تتطلب من الفرد إعادة تنظيم المعلومات المخزونة لديه وتكييفها بشكل يمكنه من رؤية علاقات جديدة لم تكن معروفة لديه من قبل.
- **أنواع الاكتشاف:**

هناك عدة طرق تدريسية لهذا النوع من التعلم بحسب مقدار التوجيه الذي يقدمه المعلم للتلاميذ وهي :

أ- الاكتشاف الموجه:

وفيه يزوّد المتعلمين بتعليمات تكفي لضمان حصولهم على خبرة قيمة ، بحيث يضمن نجاحهم في استخدام قدراتهم العقلية لاكتشاف المفاهيم والمبادئ العلمية ، ويشترط أن يدرك المتعلمون الغرض من كل خطوة من خطوات الاكتشاف ، ويناسب هذا الأسلوب تلاميذ المرحلة التأسيسية ويمثل أسلوبا تعليميا يسمح للتلاميذ بتطوير معرفتهم من خلال خبرات عملية مباشرة.

ب- الاكتشاف شبه الموجه:

وفيه يقدم المعلم المشكلة للمتعلمين ومعها بعض التوجيهات العامة بحيث لا يقيده ولا يحرمه من فرص النشاط العملي والعقلي ، ويعطي المتعلمين بعض التوجيهات.

ج - الاكتشاف الحر:

وهو أرقى أنواع الاكتشاف ، ولا يجوز أن يخوض به المتعلمين إلا بعد أن يكونوا قد مارسوا النوعين السابقين ، وفيه يواجه المتعلمون بمشكلة محددة ، ثم يطلب منهم الوصول إلى حل لها ويترك لهم حرية صياغة الفروض وتصميم التجارب وتنفيذها.

- **دور المعلم في نجاح أسلوب التعلم بالاستكشاف بإيجاز :**

١- الاستماع إلى التلاميذ. ٢- احترام التنوع ومراعاة الفروق الفردية بين التلاميذ.

٣- تشجيع المنافسة والتعبير . ٤- تشجيع التعلم النشط.

٥- إعطاء الوقت الكافي للتفكير في أثناء عملية الاستكشاف.

٦- إعطاء تغذية راجعة للتلاميذ . ٧- تقييم أفكار التلاميذ .

ويمكنك الرجوع لكتاب " تكنولوجيا التعليم من أجل تنمية التفكير "

للدكتور محمد محمود الحيلة

لمزيد من التفصيل في هذا الموضوع.

ملحق بطاقة تقويم ذاتي

ملحق بطاقة التقويم الذاتي بعد تنفيذ درس بأسلوب التعلم باللعب

أخي المتدرب : ضع الدرجة المناسبة مقابل كل عبارة في البطاقة الآتية وفقا لمستوى ما تحقق منها عند توظيفك لاستراتيجية التعلم باللعب في التدريس حسب التقديرات الآتية :(درجة مرتفعة : ٣ ، درجة متوسطة : ٢ ، درجة منخفضة : ١ ، لم يتحقق شيء : صفر)

م	نمط السلوك	الدرجة	ملاحظات
١	تحديد أهداف الدرس بدقة		
٢	إجراء دراسة للألعاب والدمى المتوفرة في بيئة التلميذ		
٣	تهيئة البيئة التعليمية المناسبة لإجراء اللعبة التربوية		
٤	التخطيط السليم لاستغلال هذه الألعاب والنشاطات لتحقيق أهداف الدرس		
٥	التأكد من الأدوات والمواد والأجهزة الضرورية لتنفيذ اللعبة قبل التنفيذ		
٦	ترتيب المجموعات وتقسيمها وتحديد الأدوار لكل تلميذ		
٧	تهيئة أذهان التلاميذ لموضوع اللعبة ، وذلك بإعلام التلاميذ عن أهداف اللعبة ، وربط ذلك بخبراتهم السابقة وبحاجاتهم		
٨	شرح قواعد اللعبة للتلاميذ		
٩	تنبيه التلاميذ بالسلوكيات غير المرغوبة أثناء القيام باللعبة (الشغب ، ...)		
١٠	تحديد الوقت اللازم لإجراء اللعبة		
١١	تحديد ما يتوقع من التلاميذ عمله بعد الانتهاء من ممارسة نشاطات اللعبة اللازمة لتحقيق الأهداف		
١٢	المشاهدة عن كثب لمساعدة التلاميذ والتدخل في الوقت المناسب		

	عند الضرورة		
١٣	الانتباه الواعي إلى استجابة كل فريق أو فرد		
١٤	تسجيل الملاحظات عن سير خطوات تنفيذ اللعبة ، و عن ردود فعل التلاميذ حول اللعبة		
١٥	التشجيع والتقدير لنوع العمل الذي يؤديه التلميذ دون مبالغة		
١٦	إزالة أي تأثر ناتج من النشاطات بين المتنافسين		

م	نمط السلوك	الدرجة	ملاحظات
١٧	تشجيع التلاميذ على توضيح ما تعلموه من اللعبة		
١٨	تلخيص موضوع اللعبة ومناقشتها بعد الانتهاء منها		
١٩	توضيح الهدف العام من اللعبة وربطه بواقع الحياة		
٢٠	التقويم النهائي للعبة التربوية		
	المجمـــوع		

أخي المتدرب :

اجمع الدرجات التي حصلت عليها في بطاقة التقويم الذاتي ثم قيّم نفسك وفق الآتي :

م	الدرجة التي حصلت عليها	التقييم
١	٩٠-١٠٠	متمكن بجدارة
٢	٨٠- ٨٩	متمكن
٣	٥٠ - ٧٩	متوسط
٤	أقل من ٥٠	تحتاج إلى رعاية

عزيزي المتدرب :

يرجى الرجوع لعبارات التقويم الذاتي التي حصلت فيها على أقل من (٢) لدراسة أساسيات تدني الدرجة فيها و لاتخاذ التدابير اللازمة تجاه تحسين مستواك في استراتيجية التعلم باللعب .

ملحق الاختبار الذاتي لقياس مستوى التحصيل العلمي

الاختبار الذاتي لقياس مستوى التحصيل العلمي

أخي المتدرب : لتعرف مستوى تحصيلك العلمي في موضوعات التعلم باللعب ، أجب عن الأسئلة الآتية :

السؤال الأول : اختر الإجابة الصحيحة من بين البدائل المعطاة فيما يأتي :

١- تؤكد الدراسات التربوية والنفسية أن اللعب :

أ- يمثل موقفا تربويا حيويا في تربية التلميذ . ب- مدخل وظيفي لعالم الطفولة .

ج- وسيط تربوي فعال لتكوين شخصيات التلاميذ . د - جميع ما ذكر .

٢- الألعاب التي تجمع بين صفات المحاكاة واللعب والتعليم تدعى :

أ- محاكاة تعليمية . ب- ألعاب تعليمية .

ج- ألعاب محاكاة . د – ألعاب محاكاة تعليمية .

٣- أفضل الألعاب التربوية في صفوف الحلقة الأولى (١-٤) تنمي القدرة على التفكير :

أ- التي تنطلق من بيئة المتعلم. ب- التي تنتج في السوق المحلي .

ج- التي تستورد من الخارج . ج- التي تنتجها وزارة التربية والتعليم.

السؤال الثاني :

عرف مفهوم التعلم باللعب .

.....

.....

.....

.....

السؤال الثالث : اذكر خمسا من فوائد التعلم باللعب :

١- .....

٢- .....

٣- .....

٤- .....

٥- .....

السؤال الرابع : قارن بن التعلم التقليدي والتعلم باللعب من حيث :

(دور المعلم - دور التلميذ - دافعية التلميذ للتعلم)

السؤال الخامس: حدد أهم المعايير التي يجب مراعاتها عند اختيار الألعاب التعليمية .

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

السؤال السادس:

ما الأمور التي ينبغي على المعلم مراعاتها قبل تطبيق أسلوب الألعاب التعليمية بمساعدة الحاسوب ؟

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

السؤال السابع: عدّد مراحل تطبيق الألعاب التربوية مبيّنا أهم الأمور التي ينبغي للمعلم أن يراعيها في كل مرحلة منها .

.....

.....

.....

.....

.....

.....

السؤال الثامن : بيّن أهمية اللعب الجماعي للتلميذ .

.....

.....

.....

.....

السؤال التاسع : عدّد أساليب التعلم باللعب مع التمثيل لكل نوع ؟

.....

.....

.....

.....

السؤال العاشر: إن الألعاب ليست أنشطة استجمامية تهدف إلى الترفيه والتسلية فقط بل هي أنشطة صممت لتحقيق أهداف تعليمية تعلّمية .من خلال فهمك للمقدمة السابقة حدد عناصر اللعبة التعليمية .

.....

.....

.....

.....

.....

.....

السؤال الحادي عشر: صمم أنموذجا للعبة من الألعاب القرائية مبينا الهدف منها و طريقة تنفيذ ها.

.....

.....

.....

.....

.....

.....

أخي المتدرب إذا أردت معرفة كيفية احتساب الدرجات التي حصلت عليها بعد إجابتك على الاختبار السابق فانتقل للصفحة التالية.

ملاحظة : إذا أردت معرفة إجابات الاختبار الذاتي فستجده في مفتاح الإجابات الصحيحة المرفق بالملحق

مفاتيح إجابات الاختبار الذاتي

السؤال الأول: إجابات أسئلة الاختيار من متعدد :

١	٢	٣
د	د	أ

السؤال الثاني :

التعلم باللعب : هو استغلال أنشطة اللعب لتحقيق أهداف تعليمية تعلّمية حيث يتم توظيف الميل الفطري للّعب عند المتعلمين ، والمقرون بالمتعة ، في إحداث تعلم فاعل معزز بالرغبة ، والحماس والاهتمام مما يؤدي إلى اكتساب المعرفة وتقريب مبادئ العلم للتلاميذ وتوسيع آفاقهم المعرفية .

السؤال الثالث: ارجع للنشرة إرشادية رقم (٣) .

السؤال الرابع: يمكنك معرفة الإجابة بالرجوع إلى النشرة الإرشادية رقم (٣).

السؤال الخامس:ارجع للمادة العلمية رقم (٤) .

السؤال السادس: ينبغي على المعلم الذي يطبق أسلوب الألعاب التعليمية بمساعدة الحاسوب أن يراعي الخطوات الآتية :

-تحديد الأهداف التعليمية التي سيتم تحقيقها بمساعدة الحاسوب كخطوة أولى .

-تحديد معارف التلاميذ السابقة لأنواع التعلم المقصودة ؛ للعمل على فرزهم في مجموعات متجانسة في معارفها أو خبراتها المنهجية .

-تنظيم هذه البرامج المحو سبة منطقيا وعمليا حسب حدوثها المناسب خلال التدريس بالحاسوب

-تحضير المواد والخدمات المتنوعة المساعدة للتدريس بالحاسوب .

-اختيار أساليب ووسائل التحفيز والتوجيه والإدارة المناسبة لتدريس التلاميذ بالحاسوب .

-تنظيم الوقت الرسمي المتوفر للتدريس في الجدول اليومي المدرسي ، بحيث يسمح باستخدام الحاسوب دون معارضة تذكر مع أنشطة الألعاب الأخرى .

-تهيئة البيئة الصفية للتدريس بالحاسوب من حيث التسهيلات والتجهيزات والإنارة والتهوية ... ألخ .

-تحديد أساليب ووسائل التقييم والتغذية الراجعة لكفاية تحصيل المتعلمين للتعلم المطلوب .

السؤال السابع: ارجع للمادة العلمية (٤) و نشرة إرشادية رقم (٤).

السؤال الثامن: فيما يأتي بعض مميزات اللعب الجماعي :

أ- يساعد التلميذ على التخلص من الخجل وعدم الثقة بالنفس والتوتر النفسي.

ب- يعطي التلميذ الإحساس بالقبول الاجتماعي ، كما يشعره بقيمته ، وانه جزء من الجماعة التي يمارس معها اللعب.

ج- يمثل وسيلة مهمة في الاتصال والتفاعل الاجتماعي بين أفراد الجماعة .

د – اللعب الجماعي أداة تعلم اجتماعية ، ففيه يتعرف التلميذ بيئته الاجتماعية وما فيها من قيم وعادات ومفاهيم .

السؤال التاسع: ارجع للمادة العلمية (٣) .

السؤال العاشر: نشرة إرشادية رقم (٢) .

السؤال الحادي عشر:يمكنك الاستعانة بنماذج الألعاب القرائية الواردة في المادة العلمية.

كيفية احتساب الدرجات التي حصلت عليها بعد إجابتك

* إجمالي الدرجة المخصصة (١٠٠) درجة موزعة كالآتي :

السؤال	الدرجة الكلية	ملاحظة
١	٦ درجات (لكل فقرة درجتان)	أخي المتدرب صحح إجابتك باستخدام مفتاح الإجابات ، ثم اجمع ما حصلت عليه من درجات مقابل كل إجابة صحيحة ، فإن حصلت على : * ٩٠ درجة فأكثر ، فأنت متمكن بجدارة. * من (٨٠ – ٨٩) ، فأنت متمكن . * من (٧٠ – ٧٩) ، فأنت جيد. * من (٦٠ – ٦٩) ، فأنت متوسط. * أقل من ٦٠ ، فأنت تحتاج إلى رعاية وفي جميع الأحوال راجع الإجابات التي لم توفق فيها ،ثم تعرف الإجابات الصحيحة من خلال مفتاح الإجابات .
٢	٤	
٣	(٥)لكل فائدة درجة واحدة	
٤	١٥ (لكل عنصر في المقارنة ٥ درجات)	
٥	(٥) لكل معيار درجة واحدة	
٦	٥	
٧	٢٠ (لكل مرحلة ٥ درجات)	
٨	٥	
٩	٢٠ (١٠ للأسلوب ، ١٠ للتمثيل)	
١٠	٥	
١١	(١٥) لتصميم النموذج ٧ درجات ولخطوات التنفيذ ٨ درجات	

مراجع الحقيبـة

١ – د. محمد محمود الحيلة ، الألعاب التربوية وتقنيات إنتاجها ، دار المسيرة للنشر والتوزيع والطباعة– الأردن.

٢ –د. محمد محمود الحيلة ،تكنولوجيا التعليم بين النظرية والتعليم ، دار المسيرة للنشر والتوزيع والطباعة – الأردن.

٣– د. محمد محمود الحيلة ،الألعاب من أجل التفكير والتعلم ، دار المسيرة للنشر والتوزيع والطباعة – الأردن.

٤– – د. محمد محمود الحيلة ، طرائق التدريس واستراتيجياته ، دار الكتاب الجامعي – العين .

٥– د. حنان عبد الحميد العناني ، اللعب عند التلاميذ الأسس النظرية والتطبيقية ، دار الفكر

٦– د. نبيل عبد الهادي ، سيكولوجية اللعب وأثرها في تعلم التلاميذ ، دار وائل للنشر والتوزيع .

٧– عفاف اللبابيدس وعبد الكريم خلايلة ، سيكلوجية اللعب .

مراجع ينصح بها

١- عفاف اللبابيدي ، وعبد الكريم خلايلة ، سيكلوجية اللعب ، دار الفكر .

٢- أ.د. توفيق أحمد مرعي،د. محمد محمود الحيلة، تفريد التعليم دار الفكر .

٣- د . أماني البساط ، التلاميذ يقرأ ون بين رغبة الآباء وكلمة العلماء ، دار الكتاب الحديث.

٤- أحمد بلقيس ، د. توفيق مرعي ، الميسر في سيكولوجية اللعب ، دار الفرقان .

٥- د. عبد الفتاح البجة ،تعليم التلاميذ المهارات القرائية ، دار الفكر.

٦-جميل طارق عبد المجيد ، إعداد التلميذ العربي للقراءة والكتابة.

٧- د. نايفة قطامى ، تعليم التفكير للمرحلة الأساسية.

نموذج المراجعة العلمية لحقيبة المادة التدريبية

اسم المادة:..... اسم البرنامج:.....		
معايير المراجعة	نتيجة المراجعة	الملاحظات
كفاية المادة العلمية	□ نعم □ لا	
الإسهاب في موضوعات لا تستحق المعالجة التفصيلية	□ نعم □ لا	
التسلسل المنطقي لتقديم للموضوعات	□ نعم □ لا	
صحة المعلومات ودقتها	□ نعم □ لا	
واقعية المحتوى ومناسبته للبيئة	□ نعم □ لا	
محتوى الحقيبة يحقق أهداف البرنامج	□ نعم □ لا	
المادة العلمية من مراجع معتبرة	□ نعم □ لا	
مناسبة الأنشطة للموضوعات المطروحة	□ نعم □ لا	
كفاية النشرات الإرشادية والإثرائية ومناسبتها	□ نعم □ لا	
وضوح الخطوات الضرورية لإكساب المهارات	□ نعم □ لا	
اقتراحات تطويرية لحقيبة التعلم باللعب :		
فريق المراجعة : الاسم:.....التاريخ.....التوقيع..... الاسم:.....التاريخ.....التوقيع.....		

ملاحظة :

(تعاد الملاحظات إلى معد الحقيبة – يمكن استخدام أوراق إضافية للملاحظات والاقتراحات التفصيلية)