وزارة التعليم العالي والبحث العلمي 

 جامعة بغداد

 كلية التربية البدنية وعلوم الرياضية

 للبنات

الدراسات العاليا / ماجستير

**الألعاب التعليمية**

**محاضرة طرائق التدريس لطلبة الماجستير**

**ا.د اقبال عبد الحسين نعمة**

**المقدمة:**

**انّ الألعاب التعليمية من أساليب التعلم النشط، الذي يهدف إلى توجيه الطالب وإشراكه في العملية التعليمية بشكل فعال، حيث له أثر حسي ونفسي وعقلي عليهو**. **الألعاب التعليمية تعتبر وسيلة فعالة في العملية التعليمية ، حيث تساهم في تنمية المهارات الحركية الأساسية وتعزز من قدرة الأفراد على تطبيق الحركات الصحيحة في سياقات مختلفة. تُستخدم الألعاب التعليمية كأداة لتحفيز المشاركين على تعلم الحركات بشكل تدريجي ومتسلسل، مما يساعد في تحسين التنسيق والاتزان بالإضافة إلى زيادة دقة الحركات الرياضية.**

: **مفهوم الألعاب التعليمية في عملية التعليم** :

**الألعاب التعليمية: هي شكل من أشكال الألعاب الموجهة، اعتمادًا على خطط وبرامج وأدوات، حيث يقوم المعلم بإعدادها والتخطيط لها، ثم يُوجهها للطلبة لممارستها وتطبيقها،أيّ أنّها بمعنى آخر مجموعة من الأنشطة التي تهدف إلى تعليم الطلبة إحدى المعارف، وتُحقق لهم التسلية والمتعة، كما أنّها تجعل الطلبة أكثر نشاطًا وفعاليةً، حيث يتفاعلون بطريقة إيجابية مع بعضهم.**

**تعريف الألعاب التعليمية :**

**1)الألعاب التعليمية هي نشاطات منظمة تهدف إلى تعليم المشاركين مهارات حركية أو سلوكية من خلال اللعب، تكون هذه الألعاب مصممة لتعليم حركات أو مهارات معينة مثل الجري، القفز، الرمي، أو التنسيق بين الحركات. يمكن أن تكون هذه الألعاب فردية أو جماعية وتُستخدم في بيئات تعليمية رياضية أو في العلاج البدني**

**2)او هي أدوات تعليمية تهدف إلى تعليم المهارات الحركية وتحسين الأداء البدني من خلال أنشطة ترفيهية منظمة. تُستخدم هذه الألعاب بشكل خاص لتعليم الحركات الرياضية وكذالك تعلم الألوان او الاشكال والحروف والأرقام وغيرها (مهارات , معارف , سلوكيات ) بطريقة ممتعة وفعّالة، مما يساعد في تعزيز التنسيق، التوازن، والاستجابة الحركية.**

**متى نستخدم أسلوب التعلم باللعب:**

**يتم استخدام استراتيجية التعلم بالألعاب في الحالات الآتية:**

1. **تهيئة المعلم للطالب قبل الدرس، فيستطيع المعلم بدء الدرس بأحد الفوازير التي يمكن أن يكون حلها عنوانًا للدراس.**
2. **يستخدم لتشيط الدراسات وتحريك الأجواء وإبعاد الملل والسآمة عن أنفس التلاميذ.**
3. **تستخدم هذه الاستراتيجية كوسيلة تعليمية، فمعلم اللغة الإنجليزية على سبيل المثال إذا أراد أن يدرب تلاميذه على مهارة التعبير الشفهي، ما عليه إلا أن يبتكر مسرحية تمثيلية يقوم بأدوارها التلاميذ.**
4. **لتحقيق الأهداف الوجدانية والسلوكية، فالألعاب الجماعية مثلًا تعلم التلاميذ التعاون والقيم الأخرى، بالإضافة أنها تصحح من سلوك التلاميذ غير المرغوب فيه.**
5. **تستخدم في التقويم، فيستطيع المعلم في نهاية حصته أن يقيم مسابقة بين مجموعات من الصف تكون أسئلة المسابقة من الدس الذي قام بتقديمه وبذلك يكون قد استطاع تقويم درسه من خلال ملاحظته لأداء التلاميذ في اللعبة**.

**تتلخص أهمية الألعاب التعليمية في عملية التعليم فيما يأتي:**

* **التأثير الحسي في الطالب، كونها تُوظف مؤثرات سمعية وبصرية.**
* **تحقيق عنصري المتعة والتشويق.**
* **إثبات الطالب لذاته من خلال اللعب دون مساعدة الآخرين.**
* **زيادة النمو العقلي لدى الطالب؛ لأنّها تُثير التفكير، وتُساعد في الإبداع.**
* **غير مرتبطة بزمن محدد، إذ يستطيع المتعلم ممارستها في أيّ وقت.**
* **دمج المعرفة بالمهارات، مثل: مهارات التفكير المنطقي، حل المشكلات، اتخاذ القرارات والتخطيط.**
* **التخلص من الضغوط النفسية التي يُعاني من الطالب.**

**فوائد الألعاب التعليمية في عملية التعليم**

**من فوائد الألعاب التعليمية في عملية التدريس ما يأتي:**

* **تعلم الطالب التعاون واحترام الآخرين.**
* **تعلم الطالب احترام القوانين والالتزام بها.**
* **تعزيز نمو الذاكرة والإدراك والتفكير.**
* **اكتشاف الطالب لقدراته وتنمية خبراته.**
* **تعزيز الانتماء للجماعة والاعتماد على النفس.**
* **إثبات الطالب لذاته من خلال التفوق على الآخرين.**

**دور المعلم في التدريس باستخدام الألعاب التعليمية:**

**يكمن دور المعلم في التدريس باستخدام الألعاب التعليمية بتصميمها وتنفيذها عبر الآتي:**

**1\_عملية الإعداد**

**بحيث يختار المعلم اللعبة بناءً على موضوع الدرس، وبما يتناسب مع طبيعة الطلبة وأعمارهم، والبدء بوضع استراتيجية واضحة لها.**

**2\_عملية التصميم**

**بحيث تكون مناسبةً مع الهدف التربوي ومتسوى الطلبة، ويستطيع المعلم استخدامها أكثر من مرة.**

**3\_عملية التنفيذ والتقويم**

**حيث يتأكد المعلم من إمكانية تنفيذ اللعبة داخل الصف، مع توفير الأدوات اللازمة لذلك، ويتابع ويُوجه الطلبة، ويرصد أخطاءهم ويُقومها، ويُعلن النتائج مع منح الجوائز.**

**4\_إعادة تصميم اللعبة اعتمادًا على التقويم**

**حيث يعمل المعلم على تطوير اللعبة بعد ما نفذها مع الطلبة، وتحديد نقاط القوة والضعف التي حصل عليها من التغذية الراجعة.**

**تصنيفات الألعاب التعليمية في عملية التعليم:**

**من التصنيفات التي وردت للألعاب التعليمية ما يأتي:**

**1\_تصنيفها على أساس تحقيقها للأهداف التعليمية**

**وهي: الألعاب التي تعمل على تنمية الحواس، تنمية العضلات الكبيرة والدقيقة، تنمية المهارات الاجتماعية، وتنمية الابتكار.**

**2\_تصنيفها بناءً على قيمتها التربوية**

**وهي: الدمى، الألعاب الحركية، ألعاب الذكاء، ألعاب الغناء والرقص، قراءة القصص والألعاب الثقافية.**

**3\_تصنيفها بناءً على تأثيرها النفسي**

**وهي: ألعاب البازل، الألعاب الدرامية، ألعاب الماء والرمل، الألعاب اليدوية، الألعاب الفنية والثقافية، وألعاب الطبخ والتنظيف**.

**أهمية الألعاب التعليمية في العصر الحديث :**

**تكتسب الألعاب التعليمية أهمية متزايدة في العصر الحديث لعدة أسباب.**

**١-زيادة الدافعية والاهتمام: تحفز الألعاب الدافع لدى الطلاب للتعلم والمشاركة في الأنشطة التعليمية.**

**٢-. تعزيز التعلم النشط : تشجع الألعاب التعلم النشط، حيث يشارك الطلاب بشكل فعال في عملية التعلم من خلال اللعب والتجربة.**

**٣-. تحسين مهارات حل المشكلات تساعد الألعاب على تنمية مهارات حل المشكلات والتفكير النقدي واتخاذ القرار.**

**٤-. تعزيز المهارات الاجتماعية: تشجع بعض الألعاب التعاون والتواصل والعمل الجماعي.**

**٥-جعل التعلم ممتعًا : تقدم الألعاب تجربة تعليمية ممتعة وجذابة، مما يجعل التعلم أكثر فعالية.**

**٦-تخصيص التعلم: يمكن تخصيص الألعاب التعليمية لتلبية احتياجات وقدرات كل طالب.**

**٧-توفير بيئة آمنة للتجربة : تتيح الألعاب للطلاب تجربة وممارسة المهارات المختلفة في بيئة آمنة وخالية من المخاطر.**

**٨-مواكبة التطورات التكنولوجية: تساعد الألعاب التعليمية على مواكبة التطورات التكنولوجية وإعداد الطلاب المستقبل يعتمد بشكل متزايد على التكنولوجيا.**

**٩-تعد الألعاب التعليمية أداة قوية يمكن استخدامها لتحسين التعلم وجعله أكثر متعة وفعالية.**

**١٠- تخصيص التعلم: يمكن تخصيص الألعاب التعليمية لتلبية احتياجات وقدرات كل طالب.**

**معاير اختيار المعلم للألعاب التعليمية :**

**1\_ ان يكون للألعاب هدف تعليمي يراد تحقيقه**

**2\_مناسبة لمستوى نمو الطلبة العقلي والجسمي**

**3\_ان تساهم في استخدام واستغلال الطاقة الذهنية والحركية للتعلم**

**4\_ ان تتناسب عدد الطلبة وان لا يكون مكلف ماديا**

**5\_ان تحافض على سلامة الطلبة**

**6\_ ان تخلو من التحفيز والبساطة الشديدين**

**خطوات تصميم واختبار لعبة تعليمية :**

**1\_تحديد الهدف التعليمي**

**2\_ تحديد الفئه المستخدمه**

**3\_ تحديد زمن العبة ومكان تنفيذها**

**4\_تحديد قواعد وقوانين اللعبة**

**5\_تحديد الأدوات والأجهزة الازمة لتغير اللعب**

**6\_ تحديد طريقة الفوز باللعبة**

**أنواع الألعاب التعليمية:**

**1)الألعاب الجماعية: مثل كرة القدم أو كرة السلة، التي تساعد في تطوير التنسيق بين الحركات الجماعية، التعاون، والتواصل الفعال بين اللاعبين.**

**2)الألعاب الفردية: مثل السباقات أو الألعاب التي تتطلب مهارات فردية مثل الجري أو القفز. تساعد هذه الألعاب في تحسين الأداء الفردي وتطوير المهارات الخاصة باللاعب.**

**3)الألعاب التفاعلية: مثل الألعاب التي تستخدم التكنولوجيا أو الأجهزة المساعدة. هذه الألعاب تساعد في تحسين التفاعل بين اللاعبين وبين التقنيات الحديثة التي يمكن أن توفر تغذية راجعة فورية.**

 **4)الألعاب المحاكاة: مثل الألعاب التي تحاكي الحركات الرياضية في بيئة افتراضية، وهي مفيدة في تطوير المهارات الحركية دون الحاجة إلى معدات رياضية فعلية**

**5)الألعاب العقلية : التي يتطلب فيها استخدام التفكير والعقل ولا يشترط وجود حركة مثل ( الشطرنج ,لعب الالغاز , المتاهة .....الى اخره**

**6)العاب تمثيل الأدوار : تساعد في تنمية مهارات التواصل و التعاون والتفكير الإبداعي**

**7) العاب القراءة : تساعد في تنمية مهارات القراءة والكتابة ومفردات اللغة والأرقام**

**8)اللعاب الرياضية : والتي تساعد في تنمية المهارات الحركية والتنسيق بين اللياقة البدنية**

**9)العاب تنافسية : التي يشترط فيها وجود منافسة وفائز**

**فيما يلي أهم شروط التعلم عن طريق اللعب:**

* **أن تكون الألعاب مناسبة لعمر الطفل ومستوى نموه.**
* **أن تتسم الألعاب بالوضوح والبساطة وعدم التعقيد.**
* **ارتباط اللعبة بالهدف التعليمي المراد تحقيقه.**
* **توفير بيئة آمنة ومحفزة للتعلم.**
* **أن تشجع اللعبة على التفاعل والتعاون بين الأطفال.**
* **المرونة في تطبيق الأنشطة بما يناسب احتياجات الطلاب.**
* **أن تثير اللعبة الفضول وتحفّز التفكير الإبداعي.**
* **وجود توجيه من المعلم لمساعدة الطلاب عند الحاجة**.

**فيما يلي طرق تطبيق التعلم عن طريق اللعب:**

* **استخدام التطبيقات والألعاب الرقمية التفاعلية.**
* **تنظيم أنشطة حركية مرتبطة بالمفاهيم الدراسية.**
* **تصميم ألعاب تعتمد على التحديات والمسابقات.**
* **تطبيق ألعاب بطاقات أو ألغاز مرتبطة بالموضوع التعليمي.**
* **تقديم أنشطة يدوية مثل بناء المجسمات والنماذج.**
* **استخدام ألعاب الدور لتطبيق المهارات الاجتماعية.**
* **تنظيم رحلات تعليمية تتضمن ألعاب استكشافية.**

**تجعل الألعاب التعليمية التعليم أكثر جذبًا وتحفز على التفاعل والمشاركة النشطة**

**دور المتعلم في استراتيجية التعلم باللعب**

**في استراتيجية التعلم باللعب، يلعب المتعلم دورًا نشطًا ومركزيًا، حيث يشارك بشكل مباشر في الأنشطة التفاعلية التي تعزز تفكيره الإبداعي ومهاراته المختلفة. يعتمد نجاح هذه الاستراتيجية على مدى تفاعل الطالب واستعداده للتعلم بطريقة ممتعة.**

**أهم أدوار المتعلم في التعليم عن طريق اللعب:**

* **المشاركة الفعّالة في الأنشطة والألعاب.**
* **التعاون مع زملائه لتحقيق أهداف اللعبة.**
* **تطبيق التفكير الإبداعي والنقدي أثناء اللعب.**
* **الالتزام بقواعد اللعبة وتنفيذ التعليمات.**
* **استكشاف المفاهيم والتجارب من خلال اللعب.**
* **استخدام المهارات المكتسبة لحل المشكلات.**
* **الاستمتاع بالتعلم والمساهمة بإيجابية في الأنشطة.**

**يمنح التعلم القائم على اللعب المتعلم فرصة ليكون محور العملية التعليمية، مما يجعله أكثر تفاعلًا واستيعابًا للمادة**.

**المراجع**

\_لمياء محمد أيمن خيري، التعلم النشط، صفحة 219. 1

2\_ شوى عبد الحميد على الغوالبي، فعالية استخدام برنامج من الألعاب التعليمية فى تنمية ميل تلاميذ الصف الرابع الابتدائي، صفحة 679-687.

3\_ عبد العظيم صبري عبد العظيم، حمدي أحمد محمود، تنمية القدرات الابتكارية والإبداعية عند القائد الصغير، صفحة 132-133.