Route Educational & Social Science Journal
Volume 6(10); November 2019

Artical History

Received/ Geliş 12.11.2019 | Accepted/ Kabul 21.11.2019 | Available Online/yayınlanma 30.11.2019.

MODERN TEACHİNG METHODS : A LEARNİNG STRATEGY BY PLAYİNG AS A MODEL

طرائق التدريس الحديثة: استراتيجية التعلم باللعب أنموذجا

سعاد العلام –باحثة –جامعة مُحَمَّد الخامس

Souad El Allam

الملخص

تعتبر استراتيجية التعلم باللعب من الاستراتيجيات الحديثة التي أثبتت نجاعتها في نجاح العملية التعليمية التعلمية، لما لها من دور فعال وأثر إيجابي على المتعلمين من جميع النواحي العقلية، الجسمية، الاجتماعية، الأخلاقية واللغوية. في هذا الإطار، فإن الهدف من هذا البحث هو طرح مجموعة من القضايا المتعلقة بهذه الاستراتيجية؛ من حيث مفهومها ومفهوم الألعاب التعليمية، وأهمية هذه الألعاب وأهدافها، شروط ومراحل استخدام هذه الألعاب، ثم ذكر نظريات تفسير اللعب، إضافة إلى مراحل تطور اللعب عند الأطفال، وسيخلص البحث إلى إبراز أنواع الألعاب التعليمية مع ذكر نماذج منها.

الكلمات المفتاحية: طرائق التدريس الحديثة، استراتيجية التعلم باللعب، الألعاب التربوية.

Abstract

The learning by play strategy is a medern strategy that has proven successful in the success of the learning process, because of it's effective role and positive impact on learners in all aspects of mental,physical, social, moral and linguistic. In this context, the aim of this research is raise a set of issues related to this strategy, in terms of it's concept and the concept of educational games, the importance of these games and objectives, conditions and stages of use, and then theories of the interpretation of play, in addition to the stages of development of play in children, and will conclude the research to highlight the types of educational games with mention of models.

Keywords : Medern teaching methods, Learning strategy by playing, Educational games.

المقدمة:

تسعى الدول والمجتمعات إلى تحسين وتطوير ومعالجة قضايا التعليم، وتجاوز نقاط الضعف وعناصر الخلل ومعالجة المشكلات والإشكالية المحيطة والمتصلة بهذا الشأن، بالشكل الذي يجعلها تواكب حركة العصر ومنجزاته وتتناغم مع روح القرن الواحد والعشرين، مستخدمة أساليب وطرائق واستراتيجيات تربوية متنوعة وحديثة تتناسب وتوجهات هذا الجيل وتتماشى مع طريقة التدريس بالكفايات؛ متجاوزة الأساليب التي تكرس الحفظ والتلقين، ولا تثمر إلا في بناء ذهنية جامدة والتوصل إلى أساليب تعزز الفهم والإدراك وتساهم في بناء ذهنية نقدية مبدعة.

هذا التنوع في الاستراتيجيات لها أهمية كبيرة في اختيار المعلم الطريقة المناسبة للمادة التدريسية وطبيعتها، بالإضافة إلى خبرته في مجال التدريس والفروق بين المتعلمين ، والتغيرات الحاصلة في التركيبة النفسية والمعرفية لمتعلمي اليوم والبيئة الصفية، لكنها تهدف في النهاية جميعها للسعي نحو تحقيق الأهداف المنشودة من العملية التعليمية.

ومن بين الطرائق والاستراتيجيات الحديثة التي أثبتت نجاعتها استراتيجية التعلم باللعب. فقد نال التعلم باللعب اهتماما كبيرا من قبل التربويين والمتخصصين والمهتمين بالعملية التعليمية، ويظهر ذلك جليا من خلال التوجهات التربوية الحديثة نحو استخدام الألعاب التعليمية في التعلم، لما لها من دور فعال في تعلم المتعلم والتفاعل النشط مع المادة التعليمية وفي تكوين شخصيته وتنميته من مختلف الجوانب(العقلية، الجسمية، الاجتماعية، الأخلاقية، واللغوية) وجعله مشاركا إيجابيا في المواقف التعليمية متى أحسن تخطيطها وتنظيمها والإشراف عليها.

ويعتبر التدريس باستخدام الألعاب التعليمية إحدى المفاتيح لاستراتيجية الإدراك ونافذة أساسية لدخول المعارف والعلوم إلى المتعلم بأسلوب محفز ومشجع وخاصة في المرحلة الابتدائية، يكتسب من خلالها العديد من المهارات والخبرات في إطار تربوي يجمع بين المعرفة والمرح.

ونظرا للأهمية البالغة التي يكتسبها موضوع استراتيجية التعلم باللعب، جاء هذا البحث ليلقي الضوء على مجموعة من القضايا– السالفة الذكر – والمتعلقة بهذا الموضوع .

1- مفهوم استراتيجية التعلم باللعب/ الألعاب التعليمية

يعد اللعب عنصرا أساسيا يمارسه الفرد برغبة منه في مختلف مراحل حياته؛ إذ يسهم بدور حيوي في إكسابه المعارف والقيم والمهارات الأساسية التي تؤهله للعيش بشكل متوازن وتفاعل في هذه الحياة.

ويعرف اللعب بأنه "نشاط موجه أو غير موجه، يكون على شكل حركة أو سلسلة من الحركات، يمارس فرديا أو جماعيا، ويتم فيه استغلال لطاقة الجسم الذهنية والجسمية أيضا، ويعتبر جزءا لا يتجزأ من عملية النمو العقلي والذكاء لدى الفرد، ولا يهدف إلا إلى الاستمتاع، وقد يؤدي وظيفة التعلم".[1]

ويعرف الهويدي(2012) أسلوب التعلم باللعب على أنه"نشاط هادف يتضمن أفعالا يقوم بها المتعلم أو مجموعة من المتعلمين لتحقيق الأهداف المرغوبة في مجالاتها المختلفة المعرفية والنفسحركية والوجدانية"[2]

يعرف الحيلة (2019) الألعاب التعليمية بأنها "نشاط يتم من خلاله تتبع المتعلمين المشاركين لقواعد موضوعة وموصوفة مسبقا وتختلف عن الواقع في الجهود المبذولة للوصول للهدف المرسوم، فالفرق بين اللعب والواقع هو الذي يجعل اللعب أكثر متعة"[3].

أما الخفاف (2010) فتعرف الألعاب التعليمية بأنها "شكل من أشكال الألعاب الموجهة المقصودة تبعا لخطط وبرامج ومستلزمات خاصة بها، يقوم المعلمون بإعدادها وتجربتها ثم توجيه التلاميذ نحو ممارستها لتحقيق أهداف محددة"[4].

من خلال ما تم عرضه من تعريف، يمكن القول بأن اللعب بصفة عامة، والألعاب التعليمية بصفة خاصة مدخل أساسي لنمو الطفل في مختلف مراحل نموه معرفيا وعقليا واجتماعيا وانفعاليا ولغويا، وذلك لتحقيق أهداف محددة مسبقا.

---

[1]- صوالحة، محمد أحمد. (2017). **علم نفس اللعب** ..ط9. دار المسيرة للنشر والتوزيع والطباعة: عمان. ص:18.

[2]- الهويدي، زيد. (2002). **الألعاب التربوية: استراتيجية لتنمية التفكير**. دار الكتاب الجامعي، العين: الإمارات العربية المتحدة. ص:26.

[3]- الحيلة، محمد محمود.(2019). **الألعاب التربوية وتقنيات إنتاجها: سيكولوجيا وتعليميا وعمليا**. ط11. دار المسيرة للنشر والتوزيع والطباعة: عمان. ص:21.

[4]- الخفاف، إيمان.(2010). **اللعب استراتيجيات تعليم حديثة**. دار المناهج للنشر والتوزيع: جدة. ص:289.

2- أهمية الألعاب التعليمية

اهتم الباحثون والمهتمون بالدراسات التربوية في هذا المجال، في بيان أهمية الألعاب التعليمية في حياة المتعلمين بشكل عام، حيث أكد الخوالدة أن اللعب يشكل مادة تعليمية أو وسطا تعليميا في تحقيق الأهداف التربوية المتعلقة بإنماء شخصية المتعلمين، لهذا ينبغي الاهتمام به والإعلاء من قيمته وإدخاله في المنهج التربوي داخل المدارس وتنظيمه للاستفادة منه في تربية الأطفال وإنماء شخصياتهم، فاللعب يستحق أن يحتل مكانة مهمة في المناهج التعليمية داخل المدارس على اختلاف مستوياتها من روض الأطفال حتى المرحلة الثانوية، لأن اللعب يشكل وسيطا تعليميا فعالا في تطور شخصية المتعلمين بأبعادها المختلفة.[5]

ويمكن إجمال أهمية اللعب التربوي فيما يلي[6]:

- تشكل وسيطا تعليميا فعالا في تحقيق الأهداف التربوية المتعلقة بإنماء شخصية الأطفال؛
- تعمل على إيجاد مناخ تعليمي يمتزج فيه التعلم بالتسلية في إطار من التشويق يحبب الأطفال في التعلم ويساعدهم على ممارسة التفكير والتعلم بشكل فعال؛
- تساهم في إدراك العلاقة بين السبب والنتيجة؛
- تذلل صعوبات التعلم التي تواجه المتعلم، وذلك بتحويل المفاهيم الصعبة إلى مفاهيم حسية قابلة للفهم والتطبيق؛
- تساعد على تثبيت الأفكار وتقوية تنظيمها المعرفي، وتوفير جو ديموقراطي في غرفة الصف لعرض المعلومات في بيئة أقرب إلى الواقع؛
- تعمل على تنشيط القدرات العقلية لدى المتعلمين؛
- تعمل على تنظيم التعلم وفقا لقدرات المتعلمين وتراعي الفروق الفردية بينهم؛
- تساعد المتعلم على التعلم واكتشاف العالم الذي يعيش فيه؛
- تنمي الجوانب المعرفية المختلفة للمتعلم؛
- تخفف من توترات المتعلمين النفسية وحل مشكلاتهم؛
- تنمي القدرة التعبيرية لدى المتعلمين؛

[5]- الخوالدة، محمد محمود.(2003). **المنهاج الإبداعي الشامل في تربية الطفولة المبكرة**. ط1.دار المسيرة للنشر والتوزيع: عمان. ص: 218

[6]- شحاتة، حسن. (2016). **استراتيجيات حديثة في تعليم العربية وتعلمها**.ط2. الدار المصرية اللبنانية: القاهرة.ص274-275

- تنمي التفكير الإبداعي والابتكاري لدى المتعلمين؛ واكتشاف مشاعرهم واتجاهاتهم وقيمهم ومدركاتهم.

3- الأهداف التي تحققها الألعاب التعليمية

تسعى الألعاب التعليمية إلى تحقيق العديد من الأهداف، فقد أخذت المناهج التربوية في القرن الواحد والعشرين بتبني فكرة المناهج التربوية القائمة على الألعاب التعليمية التي تسعى إلى تحقيق أهداف متنوعة وشاملة لجميع جوانب المتعلم الوجدانية والمعرفية والمهارية. ومن بين هذه الأهداف التي تحققها الألعاب التعليمية ما يأتي[7]:

- **الألعاب التعليمية أداة تعلم**: فيها يتعرف المتعلم على الأدوات التي يستخدمها من حيث الوزن والحجم واللون والشكل، كما يتعرف المتعلم على قواعد اللعبة وأنظمتها، كما يمكنه التعرف إلى بعض الحقائق والخصائص والصفات للأشياء والناس الذين لهم علاقة بتلك اللعبة.
- **تنمية الجوانب المعرفية**: أي أن اللعبة تساهم في تنمية الجانب المعرفي عند الفرد، وذلك من خلال قواعدها وأنظمتها، والمتعلم الذي يمارس اللعبة لابد أن يستخدم في تلك القواعد قدراته على التحليل والتركيب والابتكار وذلك كي يلعبها بنجاح.
- **تنمية الجوانب الاجتماعية**: ذلك بسبب اللعب مع الآخرين؛ حيث تتطلب بعض الألعاب التعاون مع أفراد المجموعة، كما تعوده الألعاب على الاتصال مع الآخرين، بالإضافة إلى كونها تنمي الناحية الانفعالية لدى المتعلم وتبعده عن الانفعال الشديد مثل تقبل الفشل أو الخسارة في اللعبة وعدم الانفعال والمشاجرة.
- **تنمية الجانب الإبداعي**: يكون ذلك من حيث استخدام العقل على إيجاد الجديد في تلك الألعاب؛ فقد يكون ذلك في تطوير أساليب التعامل مع الأدوات، أو فيما تفعله الأدوات من تأثير على تفكير الفرد، أو فيما يحدث من استخدامات جديدة لموضوعات قديمة، فكل هذه يمكن أن تكون بمثابة ابتكارات جديدة.

[7]-الهويدي، زيد.(2012). **الألعاب التربوية استراتيجية لتنمية التفكير**.ط3. دار الكتاب الجامعي: الإمارات العربية المتحدة. ص:28-29 ؛ العناني، حنان عبد الحميد .(2014). **اللعب عند الأطفال الأسس النظرية والتطبيقية**. 9ط. دار الفكر ناشرون وموزعون: عمان. ص22-23.

- **إتاحة الفرصة أمام الفرد للتعرف على قدراته الطبيعية:** إن الألعاب التعليمية تعطي الحرية المطلقة للفرد أن يختار اللعبة التي تناسب قدراته ومستواه. وبالتالي، عندما يمارس اللعبة فإنه يتعرف إلى مهاراته وقدراته في تلك اللعبة بشكل طبيعي وواقعي.
- **أداة تعويض:** تسهم الألعاب التعليمية في خفض التوتر الذي يتولد نتيجة القيود والضغوط المختلفة الموجودة في البيئة، والتي تشكل وسيلة من أحسن الوسائل للتخلص من الكبت. وبذلك، تساعد المتعلم في استعادة التوازن عن طريق اللعب. وبذلك، تكون الألعاب في هذه الحالة أداة تعويض.
- **أداة تعبير:** تشكل الألعاب التعليمية أداة تعبيرية تفوق الكلام وتجعل المتعلمين أكثر تواصلا، فهي خير وسيلة تفهم عالم المتعلم والتعرف على ميوله واهتماماته إضافة إلى تنظيم وترتيب أفكاره.

4- شروط اختار الألعاب التعليمية

من أجل تحقيق الأهداف المرجوة من الألعاب التعليمية، يشترط مراعاة المعايير الآتية الملخصة في الشكل التالي:[8]

الشكل (1) يوضح شروط اختيار الألعاب التعليمية

[8]- عطية، محسن علي.(2013).**المناهج وطرائق التدريس**. دار المناهج للنشر والتوزيع: عمان، الطبعة الأولى، ص:340. / الثبيتي، حامد وآخرون (1424هـ). **الاستراتيجيات الحديثة للتدريس**.ط1. دار الفنون للطباعة والنشر: جدة. ص:250

5- مراحل استخدام الألعاب التعليمية في الفصل الدراسي

لتحقيق استخدام فعال للألعاب التعليمية، لابد من مرورها بأربعة مراحل هي:

أ- المرحلة الأولى: مرحلة الإعداد

تعد هذه المرحلة مهمة حيث يتم فيها التخطيط للعبة على الورق، وتخضع لمجموعة من الشروط[9]:

- تحديد مخرجات التعلم أو الأهداف المراد تحقيقها من اللعبة؛
- اختيار اللعبة التعليمية المناسبة التي تحقق أهداف التعلم؛
- دراسة اللعبة بدقة وإمعان؛ وذلك بمعرفة قوانينها وآلية استخدامها والوقت والمكان الذي تحتاجه، ومدى ارتباطها بالمنهاج؛
- توفير المواد والأدوات اللازمة للعبة؛
- تجريب اللعبة قبل البدء في بناء التعلمات من قبل المعلم؛
- تحديد الأدوار ووضع القوانين وشرح معايير الفوز؛
- تحديد وقت ومكان التنفيذ حسب طبيعة اللعبة؛
- تهيئة أذهان المتعلمين وتشويقهم للعبة وإثارة انتباههم، وشرح قواعد اللعبة مع التأكيد على الأهداف التي يجب عليهم اكتسابها من اللعبة؛

ب- المرحلة الثانية: مرحلة التنفيذ

هي مرحلة تنفيذ اللعبة داخل الفصل الدراسي، وتقوم على مجموعة إجراءات هامة يمكن تلخيصها فيما يأتي[10]:

- إثارة انتباه المتعلمين للعبة قبل البدء فيها؛
- ضرورة أن يحدد المعلم أهدافا تعليمية خاصة الموقف الذي يتضمن نشاط لعب، في إطار الأهداف العامة التي توجه وتنفذ فرديا.

[9]- فرج، عبد اللطيف بن حسين. (2005). **طرائق التدريس في القرن الواحد والعشرين**.ط1. دار المسيرة للنشر والتوزيع والطباعة: عمان. ص:62-63

[10]- المرجع السابق، صوالحة، محمد أحمد. (2017). ص:252-259.

- تقسيم المتعلمين إلى مجموعات أو فرادى حسب ما تقتضيه اللعبة؛
- توزيع الأدوار على المتعلمين وضمان أن الكل يشارك في اللعبة سواء بطريقة مباشرة أو غير مباشرة؛
- ضرورة قيام المعلم بالإشراف والتوجيه التربوي على المتعلمين أثناء اللعب بطريقة مباشرة أو غير مباشرة؛
- تقديم التغذية الراجعة المناسبة لكل منهم أثناء ممارسة أي نشاط لعب؛ ذلك لأن لكل متعلم صفات وقدرات واحتياجات خاصة.

ت– المرحلة الثالثة: مرحلة التقويم

تهدف هذه المرحلة إلى معرفة مدى نجاحهم في تحقيق الأهداف المطلوبة من اللعبة، وهل أدى التنفيذ إلى اكتساب المتعلمين الخبرات التعليمية المرغوبة. ويقدر المعلم جهود الجميع ولا ينقص من جهد أحد، وأن يبتعد عن كل ما من شأنه أن يقلل من عزيمته أو يجعله ينفر من اللعب؛ فالتقدير يؤدي إلى النجاح.[11]

ث– المرحلة الرابعة: مرحلة التتبع

في هذه المرحلة يجب على المعلم تتبع المتعلم ويعمل على تنويع الخبرات التي تؤدي إلى زيادة الخبرة بالتدريج. وبالمثل، فإن تنويع الألعاب التعليمية يؤدي إلى الحصول على الخبرة نفسها، حتى يتأكد المعلم من أن المتعلم قد وصل إلى المستوى المقبول من الأداء وبذلك ينتقل إلى خبرا ت أخرى.[12]

6– نظريات تفسير اللعب

شغلت ظاهرة اللعب عند الأطفال العلماء والباحثين في مختلف العصور وعلى مر الأزمنة، فتأملوا هذه الظاهرة عند الإنسان وحاولوا أن يفسروها فوضعوا نظريات عدة من ذلك نظريات تقليدية وأخرى حديثة. ولاشك أن النظريات الكلاسيكية (نظرية الطاقة الزائدة، نظرية تجديد الطاقة، نظرية الإعداد للحياة، النظرية التلخيصية، نظرية التدريب أو المران) قد ساعدت في ظهور النظريات الحديثة التي زودتها بالأفكار والأسئلة المختلفة، ودفعتها إلى اختبار صحة هذه المقولات عبر التجريب والبحث العلمي. ومن

[11]– المرجع السابق، الهويدي، زيد.(2012). ص:56.
[12]– المرجع السابق، الحيلة، محمد محمود.(2019). ص:134.

أبرز النظريات الحديثة: نظرية التحليل النفسي، النظرية السلوكية، نظرية النمو المعرفية، والنظرية الاجتماعية الثقافية. وفيما يلي عرض موجز لكل منها:

أ- نظرية التحليل النفسي للعب

هي نظرية مدرسة التحليل النفسي الفرويدية، هذه النظرية ترى أن اللعب أداة للتنفيس؛ إذ يسمح للأطفال بالتعبير عن الانفعالات السلبية التي يختبرونها في المواقف الحياتية اليومية التي يتعرضون لها ولا يستطيعون السيطرة عنها. واللعب عند مدرسة التحليل النفسي تعبير رمزي عن رغبات محبطة أو متاعب لا شعورية وهو تعبير يساعد على خفض التوتر والقلق عند الطفل، والطفل يتغلب على مخاوفه عن طريق اللعب.[13]

ب- النظرية السلوكية للعب

تعود النظرية السلوكية للعب إلى أعمال سكينر(Skinner) وثورندايك (Thorndike) وهل (Hull) ولقد فسرت هذه النظرية اللعب على أنه ارتباط بين المثيرات والاستجابات؛ بمعنى أن الطفل يتقن اللعبة عن طريق التكرار والممارسة والتعزيز. كما يؤكد السلوكيون على دور البيئة على الفرد، ويرون أن المثيرات الخارجية هي مصدر النمو والتغير؛ فالطفل مثل المرآة يعكس بيئته ويظهر سلوكه بشكل سلسلة من المثيرات والاستجابات. والسلوكيون يعتبرون الدافع للوفاء بالاحتياجات الجسمية هو الدافع القوي والأساس وراء السلوك الإنساني[14].

ت- النظرية المعرفية في تفسير ظاهرة اللعب

- **نظرية بياجيه للعب**

يرى بياجيه(Piaget) أن اللعب يمكن أن ييسر عملية التعلم عن طريق تشجيع الأطفال على استيعاب المادة الجديدة ودمجها في الهياكل المعرفية الحالية، فهو يعتبر اللعب نشاطا معززا يشجع على

[13]- المرجع السابق، شحاتة، حسن.(2016). ص: 288

[14] الحريري، رافدة (2014). **الألعاب التربوية وانعكاساتها على تعلم الأطفال**. دار اليازوري العلمية للنشر والتوزيع: عمان.ص:39

الممارسة والتدريب والتكرار، مما يسمح للمتعلمين الصغار بالتوجه إلى نمط تعليمي جديد من خلال عملية التكيف التي تتضمن تغيير الهياكل المعرفية الحالية.[15]

وقد انطلق بياجيه من تصوره عن تطور العمليات المعرفية من خلال عمليتين أساسيتين، هما: عملية التمثل(Assimilation) وعملية الملاءمة (Accommmodation) ، واللتان تعملان معا لتحقيق التكيف. فعن طريق التمثل يقوم بإدخال التغيرات الثقافية التي تحدث في البيئة الخارجية إلى البنى العقلية والوجدانية ويكملها مع خبراته السابقة.وعن طريق الملاءمة يقوم بإجراء سلسلة من التحولات على مكوناته الداخلية من أجل أن يتلاءم مع الخارج ويتكيف معه. ويحدث التكيف الذكي عندما تتعادل العمليتان أو تكونان في حالة توازن. وعندما لا يحدث هذا التوازن بين العمليتين، فإن الملاءمة قد يكون لها الغلبة على التمثل وهذا يؤدي إلى نشوء التقليد أو المحاكاة. وقد تكون الغلبة للتمثل الذي يلائم بين الانطباع والتجربة السابقة ويطابق بينهما وبين حاجات الفرد، وهذا هو اللعب. ولهذا فإن اللعب عملية متكاملة مع النمو المعرفي لدى الطفل[16].

- **نظرية برونر للعب**

أكد برونر(Bruner) ما نادى به بياجيه مشيرا إلى أن اللعب أداة للنمو المعرفي عند الطفل وبناء شخصيته الاجتماعية المتكاملة في مختلف مراحل تطوره، ووسيلة لاكتساب المعارف حول التجارب التي يعايشها الفرد مع البيئة، مما يجعله أكثر مرونة وقابلية للإبداع. كما يرى أن اللعب يزود بالغرض التي يتيح للفرد تجربة ما لم يجربه من سلوك، وهذه التجارب تشكل الأساس للتعلم اللاحق.[17]

ث– النظرية الاجتماعية الثقافية

يعتبر فيجوتسكي (Vygotsky) اللعب مصدرا رئيسيا في نمو الطفل وتطور قدراته؛ فالنشاط التخيلي وإبداع الأهداف وصوغ الدوافع الاختيارية، كل ذلك يظهر من خلال اللعب ويجعله في أعلى مراحل نمو سنوات الطفولة المبكرة. ولكنه ليس النشاط الأوحد الذي يعمل على تطوره، ويرجع ذلك إلى

[15] نيفيل، بييت وليزوود، سو روجيرز. (2001). **التعليم من خلال اللعب**. ترجمة: العامري، خالد.(2009) . ط1، دار الفاروق للنشر والتوزيع: القاهرة.ص: 26.

[16] المرجع السابق، صوالحة، محمد أحمد. (2017). ص: 47-48.

[17] الشحروري، مهاحسني.(2008). **الألعاب الإلكترونية في عصر العولمة**. ط1. دار المسيرة للنشر والتوزيع، عمان، ص:39.

أنه يرى أن التفاعل الاجتماعي مع الأقران والكبار يساعد الأطفال في الاستجابة وتوليد المعاني من الخبرات المكتسبة في إطار ثقافي مشترك.[18]أي، أن فيجوتسكي يرى أن اللعب نشاط أساسي في العملية الاجتماعية؛ فمن خلاله ينتقل إلى الطفل معنى الثقافة والتقاليد الاجتماعية الأساسية في المجتمع.

7- مراحل تطور اللعب عند بياجيه

يربط بياجيه مراحل اللعب بمراحل النمو والتطور العقلي، ولكل مرحلة من هذه المراحل أنماط لعب خاصة بها، وهذا النمط يشكل أساس التطور المعرفي ووسيلة التعلم والتفاعل مع البيئة. وفيما يلي تصنيف لمراحل اللعب عند الطفل:

أ- مرحلة اللعب الحس- حركي (0-2)

تشمل هذه المرحلة السنتين الأولى والثانية من عمر الطفل، في هذه المرحلة يبدأ لعب الطفل بسيطا؛ بحيث يشمل على حركات عشوائية كهز رأسه إلى الوراء أو التلويح بقدميه. ويزداد لعب الطفل في هذه المرحلة بزيادة قدراته، وكلما ازداد نضجا أصبح لعبه ذا طبيعة استكشافية أو استطلاعية؛ فتراه يسحب لعبته ويلويها ويعضها من دون أن يقصد كسرها. وفي السنة الأولى يحاول الطفل القبض على الأشياء ويتوق إلى اكتشاف عالمه الذي يحيط به؛ لذلك فهو يلعب بكل ما تصل إليه يداه، فيطفئ الأنوار ويضيئها ثم يطفئها ثم يضيئها وهكذا، وكل الألعاب التي تتضمن متغيرات اللمس والصوت والرؤية تثير انتباهه وتسليه. وعندما يبلغ الطفل الثانية من عمره يتوجه انتباهه نحو العناصر ذات المعنى ، ويرغب في ممارسة التقليد والمحاكاة في ضوء الطريقة التي يتعامل بها معه الآخرون.[19]

ب-مرحلة اللعب الرمزي (2-7)سنوات

مرحلة اللعب الرمزي هي المرحلة الثانية من سلم تطور اللعب عند الطفل، ويطلق بياجيه على هذه المرحلة اللعب الإيهامي، حيث يكون خيال الطفل فيه قويا ومرتبطا بالبيئة من حوله، ويعتمد بشكل كبير

[18] المرجع السابق، نيفيل، بييت وليزوود، سو روجيرز. (2001)، ترجمة: العامري، خالد.(2009). ص:28

[19] المرجع السابق، صوالحة، محمد أحمد. (2017). ص:64-65-66 بتصرف.

على فعل المحاكاة. والمحاكاة تشمل العديد من أنواع السلوك بما في ذلك سلوك الإبداع الفني، وقد قسم بياجيه هذه المرحلة إلى مرحلتين فرعيتين هما:[20]

- **مرحلة ما قبل المفاهيم (2–4) سنوات**

في هذه المرحلة يبدأ الطفل بالاندماج في اللعب الرمزي كأن يلعب بالأحذية على أساس أن كل حذاء يشير إلى حيوان، ويعامل لعبته وكأنها شيء حي فيداعبها ويخاطبها. ومن الألعاب المفضلة في هذه المرحلة: اللعب بالطين والرمل، والألوان والمكعبات الخشبية وألعاب البناء والتركيب.[21]

- **مرحلة الحدس (4–7) سنوات**

يقوم الطفل في هذه المرحلة ببعض التصنيفات الأكثر صعوبة بدون قاعدة يعرفها فيستطيع مثلا تصنيف الأشياء إلى أشياء تؤكل وأشياء لا تؤكل. وفي هذه المرحلة أيضا يبدأ الوعي التدريجي بثبات الخصائص أو ما يسمى بالاحتفاظ، كأن يقوم مثلا بتقديم ألعابه لطفل آخر شريطة عدم التخلي عنها. كما يتميز لعب الطفل في هذه المرحلة بالتمركز حول الذات؛ حيث يغلب عليه الطابع الفردي المستقل.

ت– مرحلة اللعب وفقا للقواعد (7–11)سنة

تمثل هذه المرحلة، المرحلة الثالثة في لعب الأطفال ، وفيها يتخلص الطفل من التفكير الحدسي القائم على المحاولة والخطأ ليحل محله التفكير المنطقي في تعامله مع المحسوسات، وبالتالي يستطيع الطفل أن يلعب ألعابا تقل فيها العشوائية، ألعابا لها أهداف واضحة وقواعد وحدود ويتعلم السيطرة على أفعاله ضمن حدود معينة ويكيف سلوكه وفقا لذلك، مع فتور نزعة التمركز حول الذات بشكل تدريجي[22].

[20] المرجع السابق، الشحروري، مهاحسني.(2008). ص:36

[21] الخفاف، إيمان عباس. (2015). **اللعب**. د ط. دار المناهج للنشر والتوزيع: الأردن.ص:67

[22] المرجع السابق، الشحروري، مهاحسني.(2008). ص: 37

ث– مرحلة اللعب البنائي

يتميز هذا اللعب بالابتكارية والقدرة على ممارسة ألعاب في إطار منظم، مخطط وهادف تؤدي إلى نمو المعرفة عن طبيعة الأشياء في الحياة. فمن طبيعة اللعب البنائي أنه ينمي المهارة والتي تعد شرطا هاما لنمو الابتكارية، وتؤدي ممارسة الطفل لهذا النوع من اللعب إلى تعلم بناء وإلى إنماء قدراته الفكرية.[23]

(11 فما فوق)

8– أنواع الألعاب التربوية من حيث طبيعة المهمات[24]

أ– الألعاب التعليمية الثقافية

هذه الألعاب غالبا ما تكون ألعابا ذهنية، تتطلب من المتعلم إعمال عقله في استقبال المعلومات وإدراكها وتحليلها ودمجها في البناء المعرفي له؛ أي أنها ألعاب مثيرة لاهتمام المتعلم وتلبي احتياجاته وحب الاستطلاع لديه، والرغبة في المعرفة واكتساب المعلومات. ومنها: المسابقات والمباريات والألغاز والألعاب الفكرية كالشطرنج والدومينو وغيرهما.

ب– الألعاب اللغوية

تمثل الألعاب اللغوية نشاطا مميزا للأطفال تحكمه قواعد موضوعية، ولها بداية محددة وكذلك نهاية محددة ومن خلالها يمكن تنمية كفاءة الاتصال اللغوي بين الأطفال وتدريبهم على الاستخدام الصحيح لكثير من أدوات اللغة حروفا أو أسماء أو أفعالا، كما أنها تمنح الأطفال فرص الإبداع اللغوي عن طريق التدريبات الشفوية الحرة.

---

[23] الناشف، هدى. (1997). **استراتيجة التعلم والتعليم في الطفولة المبكرة**. دار الفكر العربي: القاهرة. ص:79.

[24] امبو سعيدي، عبد الله بن خميس والسابية، وداد بنت أحمد (2017)، **التعلم باللعب (11) لعبة تعليمية مع الأمثلة التطبيقية**.ط1. دار المسيرة للنشر والتوزيع والطباعة:عمان، ص26.؛ المرجع السابق، صوالحة، أحمد محمد (2017). ص:95-102-؛ا المرجع السابق، لخفاف، إيمان عباس (2015). ص.107.

ت– الألعاب التلقائية

في هذا النوع من الألعاب تغيب القواعد والمبادئ المنظمة للعب، وهو في معظمه انفرادي ولا يتم ضمن مجموعات، ويلعب فيه الطفل كلما رغب، ويتوقف عنه حينما لا يهتم، ومعظم ألعاب هذا النوع هي استقصائية استكشافية.

ث– الألعاب التعليمية التمثيلية

يعتمد هذا النوع من الألعاب على خيال الأطفال الواسع وقدراتهم الإبداعية وقدرتهم على التفكير الرمزي، وفيها يقوم الطفل بتقمص شخصيات الكبار ويقلد سلوكياتهم ويعكس نماذج الحياة الإنسانية والمادية من حوله. ومن أشكاله، اللعب الرمزي بالدمى.

ج–الألعاب التعليمية الفنية

تتمثل الألعاب الفنية في النشاطات التعبيرية التي تنبع من الوجدان والتذوق الجمالي والإحساس الفني، والتي من خلالها يعبر الطفل عن مشاعره وأحاسيسه وأفكاره بكل حرية، ويكتسب حقائق ومعلومات واتجاهات نحو التجريب. ويمكن أن تستخدم في تنمية التخيل والتصور واكتساب القيم الجمالية. ومن النشاطات المعبرة عن هذه الألعاب: الرسم، الموسيقى، التمثيل، التصوير، النحت.

ج– الألعاب التركيبية البنائية

هي مجموعة من الألعاب التي يستخدم فيها الأطفال أدوات العمل ليس لغرض نافع، ولكن بغرض الاستمتاع بها. وتسعى هذه الألعاب إلى تنمية المهارات العقلية، وتنمية التذوق الجمالي والفني الإبداعي من خلال المجسمات التي يقوم الطفل بتركيبها، مما يساعد على تطوير آليات التفكير لديه، كما تساعد الألعاب التركيبية الطفل على التعلم بالاستكشاف من خلال الألعاب الفردية أو الجماعية باستعمال أدوات مثل: المكعبات والألعاب المجسمة أو الدمى المختلفة ذات الأشكال والألوان والأحجام المختلفة. واللعب التركيبي البنائي ينمو مع مراحل الطفل المختلفة.

9- نماذج ألعاب تعليمية للأطفال

أ- لعبة قاموس الكلمات(الهويدي،2012، ص67-68)

أهداف اللعبة	الأدوات	طريقة التنفيذ
- التعرف إلى كلمات جديدة؛ - كتابة الكلمات الجديدة؛ - التعرف على موقع الحرف في الكلمة؛ في أولها أم في آخرها - تحليل وتركيب الكلمات؛ - تنمية الثروة اللغوية.	- أوراق عمل - أوراق بها كلمات	-يكتب التلميذ الأول الكلمة الأولى في ورقة العمل؛ -يكتب التلميذ الثاني كلمة تبدأ بالحرف الأخير الذي انتهت به كلمة التلميذ الأول

مثال

التلميذ الأول	:	كتب
التلميذ الثاني يكتب:		برد
التلميذ الاول	:	درس
التلميذ الثاني	:	سجد.

وهكذا تستمر اللعبة في ورقة عمل شكل(1)

يمكن أن تنفذ اللعبة باستخدام ورقة عمل معدة سلفا من قبل المعلم، وعلى كل تلميذ أن يكتب كلمة جديدة تبدأ بالحرف الذي انتهت به الكلمة المكتوبة في الشكل رقم(2)

التلميذ الأول	التلميذ الثاني
كتب	برد
درس	سجد
دام	مزق
قرد	ديك

الكلمات	
حسن	نجح
خرج	جرح
راشد	.....
باب	.....
جلوس	.....

شكل رقم(2)

ب- لعبة اجمع واطرح(الحيلة،2004)

أهداف اللعبة	الأدوات	الفئة المستهدفة
- أن يجد المتعلم ناتج عددين وطرحهما. - تنمية الانتباه والتركيز؛ - إدخال المنافسة والمتعة.	- قلم - ورق	- الأول والثاني ابتدائي

طريقة التنفيذ

تحتاج اللعبة إلى شخصين أو فريقين، يقوم الفريق الأول بإعطاء مسألة جمع مثل (3+5)، وعلى الفريق الثاني إيجاد ناتج الجمع، ثم إعطاء مسألة جديدة في الجمع والطرح تبدأ بناتج العملية الأولى.

مثال: (5+3 =8 ⟷ 8 -4=....)

ويأتي دور الفريق الأول الذي عليه أن يجيب، ثم يبدأ مسألة أخرى تبدأ بناتج العملية الثانية (8-4=4 ⟷ 4+5=...)

الآن، اللغز يكمن في أن الفريق الذي يجيب عن المسألة الرياضية يمكن أن يحتال، فيعطي إجابة خاطئة وسرعان ما يعطي مسألة أخرى تبدأ بالعملية السابقة الخاطئة، فإذا اكتشف الفريق الآخر أن الناتج خطأ فهو الفائز، أما إذا أكمل اللعب وحاول إيجاد ناتج العملية التي كونها الفريق المحتال فهو الخاسر.

مثال: الفريق الأول (أ: 6 -2)

الفريق الثاني (ب: =4) (8 + 4)

(أ: =12) (3 + 12)

(ب: =15) (1 - 15)

(أ: =13) (4 +13)

لكن (15-1= 13) فإذا اكتشف الفريق(ب) أن إجابة (أ) خطأ فهو الفائز، أما إذا حاول أن يجد نتيجة (13+4) فإن (أ) هو الفائز.

يمكن تطوير اللعبة في الصفوف الثالث والرابع للتدرب على الضرب والقسمة أو الجمع والطرح ضمن الأعداد من ثلاثة منازل أو أربعة.

خاتمة

نختم هذا المقال بالقول إن استراتيجية التعلم باللعب من الاستراتيجيات الحديثة التي تهتم بالمتعلم والمعلم وتتناسب مع الأدوار الجديدة لهما في ظل التغيرات التربوية المعاصرة. وهي استراتيجية تعليمية تربوية ممنهجة وفعالة في تحقيق مبادئ التعلم وأهدافه، باعتباره منفذا أساسيا تتسرب من خلاله المعرفة إلى التلميذ بأسلوب يشجعه على الإبداع ويحفزه على التعلم ويكسبه مجموعة من المهارات التفاعلية ويوسع مداركه في إطار تربوي يجمع بين المعرفة والتسلية؛ وذلك وفق خطط وبرامج وأدوات ومستلزمات خاصة بها يقوم بها المعلم ويشرف عليها ويوجه المتعلمين إليها لتحقق عملية التعلم أهدافها .

المراجع

- امبو سعيدي، عبد الله بن خميس والسابية، وداد بنت أحمد. (2017). **التعلم باللعب (11) لعبة تعليمية مع الأمثلة التطبيقية**. ط1. دار المسيرة للنشر والتوزيع والطباعة:عمان.
- الثبيتي، حامد وآخرون (1424هـ). **الاستراتيجيات الحديثة للتدريس**، (ط1). دار الفنون للطباعة والنشر: جدة.
- الحريري، رافدة. (2014). **الألعاب التربوية وانعكاساتها على تعلم الأطفال**.دار اليازوري العلمية للنشر والتوزيع: عمان.
- الحيلة، مُحَمَّد محمود.(2019). **الألعاب التربوية وتقنيات إنتاجها: سيكولوجيا وتعليميا وعمليا**. (ط11). دار المسيرة للنشر والتوزيع والطباعة: عمان.
- الحيلة، مُحَمَّد محمود.(2013). **الألعاب التربوية وتقنيات إنتاجها: سيكولوجيا وتعليميا وعمليا**. (ط7). دار المسيرة للنشر والتوزيع والطباعة: عمان.
- الحيلة، مُحَمَّد محمود.(2004). **الألعاب من أجل التفكير والتعليم**. دار المسيرة للنشر والتوزيع والطباعة: عمان.
- الخفاف، إيمان عباس. (2015). اللعب. د ط. دار المناهج للنشر والتوزيع: الأردن.
- الخفاف، إيمان.(2010). **اللعب استراتيجيات تعليم حديثة**. دار المناهج للنشر والتوزيع: جدة.
- الخوالدة، مُحَمَّد محمود.(2003). **المنهاج الإبداعي الشامل في تربية الطفولة المبكرة**.دار المسيرة للنشر والتوزيع: عمان.
- شحاتة، حسن.(2016). **استراتيجيات حديثة في تعليم العربية وتعلمها**. (ط2). الدار المصرية اللبنانية: القاهرة.

- الشحروري، مها حسني. (2008). **الألعاب الإلكترونية في عصر العولمة**. (ط1). دار المسيرة للنشر والتوزيع: عمان.
- صوالحة، محمد أحمد.(2017). **علم نفس اللعب**. (ط9). دار المسيرة للنشر والتوزيع والطباعة: عمان.
- عطية، محسن علي.(2013). **المناهج وطرائق التدريس**.(ط1). دار المناهج للنشر والتوزيع: عمان.
- العناني، حنان عبد الحميد. (2014). **اللعب عند الأطفال الأسس النظرية والتطبيقية**. (9ط). دار الفكر ناشرون وموزعون: عمان.
- فرج، عبد اللطيف بن حسين.(2005). **طرائق التدريس في القرن الواحد والعشرين**.(ط1). دار المسيرة للنشر والتوزيع والطباعة: عمان.
- الناشف، هدى. (1997). **استراتيجة التعلم والتعليم في الطفولة المبكرة**. دار الفكر العربي: القاهرة.
- نيفيل، بييت وليزوود، سو روجيرز، (2001)، ترجمة: العامري، خالد.(2009). **التعليم من خلال اللعب**. ط1. دار الفاروق للنشر والتوزيع: القاهرة.
- الهويدي، زيد.(2002). **الألعاب التربوية: استراتيجية لتنمية التفكير**. دار الكتاب الجامعي، العين: الإمارات العربية المتحدة.