

توظيف الألعاب التعليمية في تعليم اللغة العربية لدى تلاميذ المدرسة الابتدائية

بقلم محمد هارفليس¹

الملخص

كانت مرحلة الطفولة من أهم المراحل في حياة الإنسان فيها تنمو قدرات الطفل وتفتح مواهبه ويكون قابلاً للتأثير والتوجيه والتشكيل، وقد أثبتت الأبحاث والدراسات أهمية هذه المرحلة في بناء الإنسان وتكوين شخصيته وتحديد اتجاهاته في المستقبل، فدراسة الطفولة والاهتمام بها من أهم المعايير التي يقاس بها تقدم المجتمع الحضاري. لهذا يجب أن يختار المعلم الطريقة التي تناسب تلاميذه من حيث ميولهم وأعمارهم وعددهم داخل غرفة الصف، وكذلك اختيار الطريقة التي تحقق القدر الأكبر من النتائج. واللعب وسيلة تعليمية تقرب المفاهيم إلى الأطفال وتساعد في إدراك معاني الأشياء والتكيف مع واقع الحياة. وكذلك اللعب يشبع ميول التلاميذ ورغباتهم. وهي أيضاً وسيلة اجتماعية لتعليم قواعد السلوك وأساليب التواصل وتمثيل القيم الاجتماعية. وهي أداة ترويض لتطوير جسم الطفل وإنمائه وإكساب المهارات الحركية وكذلك أهما وسيلة لاكتشاف شخصية الأطفال وطريقة علاجية تساعد في حل بعض المشكلات. وفي هذه الكراسة سيبحث الكاتب عن أهمية اللعب التعليمي وأهميته وطريقة استخدامه أسس نظرياته

أ- مقدمة

اللغة نسق من الإشارات والرموز، يشكل أداة من أدوات المعرفة، وتعتبر اللغة أهم وسائل التفاهم والاحتكاك بين أفراد المجتمع في جميع ميادين الحياة. وبدون اللغة يتعذر نشاط الناس المعرفي. وترتبط اللغة بالتفكير ارتباطاً وثيقاً؛ فأفكار الإنسان تصاغ دوماً في قالب لغوي، حتى في حال تفكيره الباطني. ومن خلال اللغة فقط تحصل الفكرة على وجودها الواقعي. كما ترمز اللغة إلى الأشياء المنعكسة فيها. عرف القدماء اللغة بأنها أصوات يعبر بها كل قوم عن أغراضهم ولم تستطع التعريفات الحديثة للغة أن تتجاوز هذا التعريف الموضوعي، غير أن تعريف اللغة بوظيفتها يختلف عن تعريفها بحقيقتها وعلاقتها بالإنسان. فاللغة هي الإنسان، وهي الوطن والأهل، واللغة التي هي نتيجة التفكير.. هي ما يميز الإنسان

¹ محاضر في كلية التربية بقسم تعليم اللغة العربية بجامعة جوري سيوو الإسلامية الحكومية ميترو

عن الحيوان وهي ثمرة العقل والعقل كالكهرباء يعرف بأثره، ولا ترى حقيقته . عرّف علماء النفس اللّغة، فرأوا أنّها مجموعة إشارات تصلح للتعبير عن حالات الشعور، أي عن حالات الإنسان الفكرية و العاطفية و الإرادية، أو أنّها الوسيلة التي يمكن بواسطتها تحليل أية صورة أو فكرة ذهنية إلى أجزائها أو خصائصها، و التي بها يمكن تركيب هذه الصورة مرّة أخرى بأذهاننا و أذهان غيرنا، وذلك بتأليف كلماتٍ و وضعها في ترتيبٍ خاصٍ.

وتمتاز اللغة العربية عن سائر اللغات بأنّها لغة قديمة، حافظت على أصولها اللغوية من دون تغيير أو تبديل، ولعل نزول القرآن الكريم بها هو الذي أكسبها هذه الصفة. وعلى الرغم من أن الاهتمام باللغة العربية، في مراحل التعليم المختلفة، أمر لازمٍ لأموّر دينية و تربوية و قومية وثقافية و حضارية، وأن تمكن المتعلمين من استخدامها استخداما ناجحا يعد من أهم الأهداف التعليمية التي تسعى المدرسة إلى تحقيقها، فإن الشكوى باتت عامة في السنوات الأخيرة من الضعف في اللغة العربية لدى المتعلمين في المراحل التعليمية المختلفة فما من متخصص في علم اللغة إلا ويرى أن واقع اللغة العربية على ألسنة المتعلمين و المثقفين مأساة نعيشها، وأن تخلفاً و عجزاً أصاب تعلمنا اللغوي، حتى أصبحت اللغة العربية غريبة بين أهلها الذين هجروها، ومن ثم أضحت مشكلة تواجه ثقافتنا وهويتنا.

وقد أثبت بعض الدراسات العلمية التي أجريت عدم قدرة التلاميذ على اللغة العربية شكلا و محتوياً و نطقاً و كتاباً. لذا باتت مرحلة الطفولة من أهم المراحل في حياة الإنسان، فيها تنمو قدرات الطفل و تتفتح مواهبه و يكون قابلاً للتأثير و التوجيه و التشكيل، وقد أثبتت الأبحاث و الدراسات أهمية هذه المرحلة في بناء الإنسان و تكوين شخصيته و تحديد اتجاهاته في المستقبل، فدراسة الطفولة و الاهتمام بها من أهم المعايير التي يقاس بها تقدم المجتمع الحضاري. لهذا يجب أن يختار المعلم الطريقة التي تناسب تلاميذه من حيث ميولهم و أعمارهم و عددهم داخل غرفة الصف، وكذلك اختيار الطريقة التي تحقق القدر الأكبر من النتائج.

التربوية التي ترتبط بالمنهاج و بين هذه الطرائق الألعاب التعليمية التي تجعل المتعلم نشطاً و فعالاً أثناء اكتسابه للحقائق و المهارات و المفاهيم و كما أن النفس البشرية بطبيعتها تتوق إلى المرح و اللعب خصوصاً عند صغار التلاميذ لميلهم الفطري نحو اللعب فإن المواقف التعليمية التي تتضمن أنشطة يتم تقديمها من خلال الألعاب التربوية التي تساهم في توفير مناخ تعليمي مثير و مفيد و يساعد على اكتساب المعلومات التي يتلقاها المتعلم لتلائم حاجاته و رغباته مما يثير الدافعية لديه و يكسبه أنماطاً مختلفة من السلوك المرغوب فيه و لها القدرة على جذب.

وتسهم الألعاب بشكل كبير في البحث عن كل جديد، وتفعيل دور المتعلم بالإضافة لكونها وسيلة للترفيه عن النفس والتنفيس عن بعض الأمور، ووسيلة لتفريغ الطاقات والعواطف واستكشاف البيئة بخصائصها من خلال التجارب، ووسيلة لتنمية مهارات التفكير المختلفة. ومن المعروف أن التعلم عن طريق اللعب يعد من الأساليب المجدية والفعالة، والتي يؤديها علم النفس وتدعمها الاتجاهات التربوية الحديثة، وتشتد فاعلية هذا الأسلوب كلما اتجهنا نزولاً في السلم التعليمي، وينعكس ذلك على الموقف من هذا الأسلوب، ويحفزهم ويجعل الجو التعليمي مليئاً بالإثارة والحماسة شريطة أن يكون التنافس شريفاً بعيداً عن الأحقاد. وهذه الورقة ستبحث عن توظيف الألعاب التعليمية في التمييز بين الحروف المتشابهة لدى تلاميذ المدرسة الابتدائية

ب- البحث

1- نظرية الألعاب التعليمية

أولاً: النظريات الكلاسيكية:

من أبرز هذه النظريات نظرية الاستحمام، ونظرية الطاقة الزائدة، ونظرية الإعداد للحياة، والنظرية التلخيصية. وفيما يأتي توضيح لكل منها:

(Recreation Theory): نظرية الاستحمام أو الترويح

تعد هذه النظرية من أقدم النظريات التي فسرت اللعب، وصاحبها الفيلسوف الألماني الذي يرى أن وظيفة اللعب الرئيسية هي راحة العضلات والأعصاب من عناء العمل والكد والتعب، واللعب وسيلة لتجديد النشاط والراحة حين يشعر الإنسان بالتعب، ويجعله يقبل على العمل بكل جد ونشاط.

لكن هذه النظرية لا تفسر لماذا يقبل الأطفال على اللعب بعد الاستيقاظ من النوم بعدما أخذوا قسطاً من الراحة، ولو كان اللعب يحقق الراحة من عناء العمل لكان الكبار أشد حاجة إلى اللعب من الأطفال الصغار".²

(Surplus Energy): نظرية الطاقة الزائدة

Herbert Spencer صاحب هذه النظرية الفيلسوف الإنجليزي هربرت سبنسر الذي

يرى أن الطفل يمتلك طاقة زائدة بداخله، تدفعه إلى البحث عن طريقة ليصرفها في نشاط يعود

² قنديل، محمد متولي الألعاب التربوية في الطفولة المبكرة (دار الفكر . للنشر والتوزيع، ط 1، 2007) ص.23

عليه بالمتعة. ومن الاعتراضات التي وجهت إلى هذه النظرية، أن اللعب ليس مقصوداً على من لديه فائض من الطاقة. فالضعيف والقوي، والمتعب والمستريح، يمارسون اللعب، ولو كانت وظيفة اللعب مجرد التنفيس عن طاقة زائدة، لأحجم الأطفال والكبار عنه عندما يشعرون بالتعب والإرهاق.

(Practice Theory): نظرية الاستعداد للحياة المستقبلية

المتأثر كثيراً بنظرية التطور، وضع هذه النظرية كارل جروس Karl Groos لدارون، إذ يرى أن اللعب يمثل مرحلة إعداد لوظائف الحياة المستقبلية. فالطفل لا يلعب مجرد أنه طفل أو لأنه يمر في مرحلة لهو ولعب، وإنما الطبيعة جعلت من هذه المرحلة إعداداً لنشاط الكبار. فالطفل الذي يشابه مع ألعاب الكبار، فمثلاً ألعاب الطبخ، والعناية بالدمى لدى البنات الصغار ما هي إلا استعداد غريزي لأدوار الأمومة، وتدريب المنزل، وتربية الأطفال في المستقبل، ومما يؤخذ على هذه النظرية افتراضها وجود توجه غريزي للعب في هذا الإعداد، وأن كل ما يؤديه اللعب من وظائف هو الإعداد للمستقبل فقط. وقد يكون اللعب للترويح وللمتعة، ولم تفسر هذه النظرية اللعب لدى الكبار، وغاب عنها دور البيئة في توجيه اللعب.

(Recapitulation Theory): النظرية التلخيصية أو الميراث

Stanly Hall هو صاحب هذه النظرية، يعد عالم النفس التربوي ستانلي هول ويرى أن الإنسان من ميلاده إلى اكتمال نضجه يمارس اللعب الذي ما هو إلا تلخيص لكل المراحل التي مر بها الجنس البشري، منذ مرحلة تطورهم الحضاري من الحقبة البدائية حتى العصر الحاضر. فالطفل عندما يسبح، أو يبني الكهوف، أو يتسلق الأشجار، يلخص أو يكرر ما كان يفعله أسلافه في الزمن الماضي أما أبرز الاعتراضات على هذه النظرية، أن الصفات المكتسبة لا تورث، وتوجد في عالم اليوم أيضاً ألعاب جديدة يمارسها الأطفال لم تكن موجودة في الماضي، مثل ألعاب الحاسوب والسيارات والقطارات. وقد يستغني الإنسان عن هذه الألعاب في المستقبل وتظهر ألعاب جديدة.

ثانياً: النظريات الحديثة:

يعود الفضل في ظهور النظريات الحديثة إلى النظريات الكلاسيكية الآنفه الذكر التي زودتها بالأفكار والأسئلة المختلفة، ودفعتها إلى اختبار صحة هذه المقولات عبر التجريب والبحث العلمي. فقد درست هذه النظريات السلوك الإنساني، ثم حاولت تفسيره من الناحية العلمية، ومن أبرز هذه النظريات النظرية المعرفية، ونظرية التحليل النفسي، وفيما يأتي عرض موجز كل منهما :

النظرية المعرفية *Cognitive Theory*

في النمو العقلي، *Jance Piaget* تركز هذه النظرية على أعمال " جان بياجيه في النمو المعرفي فيرى بياجيه في اللعب تعبيراً عن تطور (Vygotsky) وأعمال فيجو تسكي الأطفال، ومتطلباً أساسياً لهوأنه يرتبط بمراحل النمو العقلي عند الأطفال، وأن التوافق الحسي الحركي هو أول خطوة من خطوات التفكير، وأن لكل مرحلة نمائية ألعاباً خاصة بها، ويشكل اللعب أساس التطور والنمو المعرفي والفكري لدى الإنسان³.

وتقوم هذه النظرية على عمليتين أساسيتين، هما: التمثل والملاءمة، فالتمثل يشير إلى العمليات التي يؤديها الفرد لكي يحول المعلومات والخبرات الجديدة التي يتلقاها من العالم المحيط به إلى جزء من معرفته الفعلية، ولتتناسب مع حاجاته ومطالبه. من هنا كانت لهذه النظرية أهمية كبرى بينت أن هناك ارتباطاً قوياً بين اللعب والنمو العقلي.

نظرية التحليل النفسي *Psycho- Analysis Theory*

الذي فسره *S. Freud* صاحب هذه النظرية هو العالم المعروف سيجموند فرويد اللعب وفقاً لمبدأ اللذة والألم، فالطفل يميل إلى إشباع الخبرات الباعثة على السرور والمتعة، ويتجنب إشباع الخبرات التي تؤدي إلى الألم والإحباط⁴.

بناء على ما سبق من افتراضات، يرى فرويد أن الطفل يسعى إلى إيجاد عالم من الوهم والخيال يمارس فيه خبراته ونشاطاته الباعثة على الشعور بالسعادة، بعيداً عن الواقع المؤلم، ومن دون

³ بلقيس، أحمد ومرعي، توفيق الميسر في سيكولوجية اللعب" (عمان، دار الفرقان، ط 4، ٢٠٠١) ص. 28

⁴ نفس المرجع

الخوف من أحد لإفساد متعته، فنرى الطفلة تلقي أوامرها إلى الدمية التي بين يديها، وكأنها إنسان حقيقي، والطفل يتوهم العصا حصاناً يركبه من دون أن يخاف من السقوط أرضاً".⁵

واللعب الإيهامي عند فرويد يؤدي وظيفة تنفيسية، إذ يسهم في تخفيف التوتر والانفعالات المكبوتة الناجمة عن العجز في تحقيق الرغبات على أرض الواقع، لذلك استخدم اللعب في عيادات العلاج النفسي لمعالجة بعض الاضطرابات النفسية لدى الأطفال، ويكون ذلك من خلال وضعهم في بيئة ألعاب مناسبة تساعدهم على تفريغ مشاعرهم المكبوتة في عالم اللاشعور. ويبدو من النظريات الكلاسيكية والنظريات الحديثة، التي حاولت تفسير اللعب، أنه لا يوجد تقارب فيما بينها، غير أنها تتكامل في تحقيق تفسير شامل لمفهوم اللعب. وخلاصة القول يتمثل في أن اللعب ما هو إلا ميل طبيعي قوى وتلقائي يكاد يكون حرفة لدى الطفل، لكونه أحد الأسباب البارزة التي يعبر بها عن نفسه ويفهم العالم الذي يريد.

2- تصنيفات الألعاب

أ - تصنيف هنريو ويقسمه إلى:

1- اللعب الإيهامي: ويعتمد على خيال الطفل، وحيث يحول الطفل الأحداث من الواقع إلى

خيال خاص به مثل تحويل العصا إلى سيف، والدمية إلى طفل.

2- اللعب الواقعي: حيث يتعامل الطفل مع الأشياء أو الشخصيات على أساس ما هي عليه في

الواقع فيكون مدركاً أن العصا هي العصا، والدمية هي الدمية؛ لذا يتعامل مع الأشياء وفق

حقيقتها.

3- اللعب الواقعي الإيهامي: وهذا النوع يعتمد على شيء من الخيال، كي يجعل الطفل النشاط

يأخذ شكل اللعب".⁶

ب- تصنيف روز نبلات *Rosen blat*

1- مجموعة الألعاب النفس حركية: وتكون باستخدام لعبة واحدة أو أكثر، حيث إن حركات

الطفل تكون تبعاً للخصائص الفيزيائية للأشياء، مثل التحريك، الدفع، الرفع، التصادم.

⁵ نفس المرجع، ص. 38

⁶ الحمامي، محمد فلسفة اللعب (مركز الكتاب، القاهرة، 1996) ص. 19

2- مجموعة الألعاب التصويرية وألعاب التقليد: حيث يستخدم الطفل لعبته وفقاً لواقعها وللغرض الذي صممه من أحله مثل: تمشيط الطفل شعره بفرشاة الدمية، واستخدام أدوات الألعاب كأنها ألوان حقيقية مثل مطبخ الدمية، غرفة الجلوس الخاصة بالدمية، أدوات الممرضة والخياطة.

3- مجموعة ألعاب التقليد مع استخدام الخيال: حيث يتخيل الطفل أعمالاً، ويقوم بتنفيذها وفق تخيله، مثل: التخيل بأنه يركب حصاناً أو طائرة، وتخيله أنه يسبح في بحر

4- مجموعة الألعاب الرمزية: وهنا يدرك الطفل الوظائف الواقعية التي يستخدمها في لعبة كأن يحرك كرسيّاً صعوداً للجبل".⁷

ج- تصنيف جوليت رآبي *Juliett Raabe*

حيث قسم اللعب وفقاً لطبيعة نشاطه إلى سبعة أقسام:

1- نشاط الإدراك الحسي: وهي نشاطات الحواس كاللمس، البصر، السمع، النشاطات الحسية الحركية، وتتضمن المشي والجري والوثب والقفز والرفع.

2- النشاطات اللغوية: وتتضمن أشكال التعبير كافة والنشاطات العاطفية: كنشاط تمثيل الأدوار والمحاكاة.

3- النشاطات الذهنية: وتهتم بالعمليات المعرفية المتعلقة بالاستدلال المنطقي. نشاطات التركيب وصنع الأشياء: وهي نشاطات تعتمد على التجارب السابقة وعلى القدرة على الملاحظة والتحليل والتركيب والإبداع.

4- نشاطات التعبير البدني والجمالي: كالألعاب الرياضية والباليه والمسرح والرسم.

د- تصنيف بياجيه *Paige*

حيث قسم الألعاب تبعاً لمراحل النمو إلى ثلاثة أنواع:

1- الألعاب ذات القواعد: وهي عبارة عن تقمص الأدوار الاجتماعية كتقليد الأطفال في مرحلة الطفولة المبكرة لألعاب الكبار، وهي غير منظمة لأنها تظهر في عمر ٧ سنوات.

⁷قناوي، هدى الطفل ورياض الأطفال" (مكتبة الأنجلو، القاهرة، ١٩٩٥) ص. 22

2- الألعاب التدريبية: وتتضمن أفعالاً مادية تؤدي ببساطة للحصول على اللذة من جراء استخدام مهارة معينة وهذا النوع من اللعب يبدأ من الميلاد وحتى السنوات الثلاث الأولى من عمر الطفل.

3- اللعب الرمزي: حيث يتخيل الطفل وجود الأشياء، ويبدأ من نهاية السنة الثانية ويتناقص تدريجياً بعد السادسة⁸.

ه- تصنيف شاتو Chateau

وهو يتفق مع تصنيف بياجيه الذي يؤكد المعطيات الاجتماعية والتربوية للعب ويصنف اللعب وفق المراحل العمرية التالية:

1- المرحلة الأولى للطفولة: وتمتد من الميلاد حتى سنتين إلى ثلاث، وفي نهايتها يبدأ اللعب الرمزي بالظهور، ويكون اللعب هنا متمركزاً حول الذات. ٦ سنوات، وفي نهايتها يظهر اللعب.

2- المرحلة الثانية للطفولة: وتعد هذه المرحلة من أكثر مراحل الطفولة تنوعاً في اللعب، وتظهر ألعاب التقليديّة والمحاكاة والتركيب والبناء، كما تظهر ألعاب التخريب ثم ألعاب النظام ما بين ٦ سنوات . 10 سنوات.

3- المرحلة الثالثة للطفولة: وهي المرحلة الواقعة بين الاجتماعية وألعاب النظام، وتظهر ألعاب الفزع التي يتم توارثها في مرحلة الطفولة الثانية. ويخلص شاتو بالقول إن مرحلة الطفولة الأولى هي مرحلة المتعة والسرور في اللعب، ومرحلة الطفولة الثانية هي مرحلة التقليد والمحاكاة والتركيب والبناء والنظام، ومرحلة الطفولة الثالثة هي المرحلة الاجتماعية.

ورغم التصنيفات المتعددة للعب الأطفال، نظراً لأن هذه الظاهرة تمت دراستها من أطراف مختلفة لذلك كثرت التصنيفات والآراء، فأطباء الأطفال تناولوا الظاهرة على اعتبار أنها دليل على صحة الطفل، وعلماء الأحياء استخدموها لدراسة التطور الحركي ومراحله عند الإنسان، وعلماء النفس قدموا إسهامات جلية للعب الأطفال حيث ربطوا دراساتهم بأبعاد النمو المختلفة عند الطفل، وعلماء التربية الرياضية درسوا الظاهرة كأساس للانتقاء الرياضي للموهوبين. أما علماء التربية فقد درسوا الظاهرة على اعتبار أنها من ثقافة الأطفال تعكس حضارتهم وتنمي القيم فيهم، فهي أسلوب شائق لتعليمهم.

3- أنواع الألعاب:

تنقسم إلى ثلاثة أنواع رئيسية، هي:

أ- الألعاب الصغيرة:

وهي ألعاب منظمة تنظيمياً بسيطاً وسهلة الأداء، ولا توجد لها قوانين ثابتة ويمكن ممارستها في أي مكان، وأدواتها بسيطة، وتناسب مع تلاميذ المرحلة الابتدائية وتنقسم إلى: (1) ألعاب المسافة: التتابع، الكرة، اختبار الذات، الفصل، وألعاب مائية، ألعاب استعراضية موسيقية. (2) الألعاب التمهيدية: تعد مرحلة متقدمة من الألعاب يتم فيها تطبيق المهارات الحركية المكتسبة، مثل: الألعاب الصغيرة من كرة السلة واليد والطائرة وغيرها، وهي أكثر تنظيمياً من الصفة".⁹

ب- ألعاب الفرق: وهي الألعاب التي تخضع للقوانين الدولية ولها نظم وقواعد ثابتة متفق

عليها دولياً، وتحتاج إلى صالات وملاعب ذات مقاييس معينة وتمارس بأدوات لها قياسات وأوزان ثابتة، وهي وسيلة تربوية لشغل الوقت الحر، وتنمي روح المنافسة، واتخاذ القرار والعلاقات الاجتماعية، ومن أقسامها: (1) الألعاب الجماعية: مثل كرة السلة، ولا يسمح فيها الاحتكاك الجسمي. (2) الألعاب الجماعية لضرب الكرة وإعادة استخدامها باستخدام اليد، مثل: كرة الطائرة. (3) الألعاب الجماعية: التي تضرب فيها الكرة أو ترمى باستخدام أداة، مثل: كرة القاعدة. (4) الألعاب الفردية والزوجية: لضرب الكرة وإعادة استخدامها باستخدام أداة مثل: كرة التنس.

ج- الألعاب التربوية:

إن الألعاب التربوية قد تأخذ أنواعاً وأشكالاً عدة، منها:

- ١- الألعاب التلقائية: وتتمثل في الأشكال الأولية للعب وتغيب فيها قواعد اللعب.
- ٢- الألعاب الترويحية والرياضية: وتمثل جميع أنشطة الطفل ومنها الألعاب الشعبية.
- ٣- الألعاب الإيهامية: وهي من الألعاب الشعبية وتتعامل مع مواقف كأنها الواقع.
- ٤- الألعاب الفنية: وتنبع من الوجدان والتذوق الفني كالرسم".¹⁰

⁹قنديل، محمد متولي " الألعاب التربوية في الطفولة المبكرة" (دار الفكر، للنشر والتوزيع، ط، 2007) ص. 36

¹⁰ نفس المرجع

عبر العماوي أن الألعاب التربوية قد تأخذ أنواعاً وأشكالاً عدة، منها:

- 1- لألعاب اللغوية: وهي نشاط تحكمه قواعد تبين كفاءة الاتصال اللغوي بين الأطفال
- 2- الألعاب الثقافية: تكسب الطفل وتمده بالمعلومات والمعرفة.
- 3- الألعاب العلاجية: تلك التي توجه الأطفال الذين يعانون من اضطرابات نفسية
- 4- الألعاب التركيبية: وتمثل ألعاب البناء والتشييد بالمواد المختلفة¹¹

4- وظائف وأهداف اللعب

إن اللعب أداة تربوية وسيطة تساعد في إحداث تفاعل مع عناصر البيئة وأشياءها لفرض تعلم الفرد وإثراء شخصيته وسلوكه¹². يمثل اللعب وسيلة تعليمية تقرب المفاهيم إلى الأطفال وتساعدهم في إدراك معاني الأشياء والتكيف مع واقع الحياة. يعد أداة فاعلة في تفريد التعلم وتنظيمه لمواجهة الفروق الفردية. يمثل أداة فاعلة لتلخيص الأطفال من الأنانية والتمركز حول الذات وسيلة مرنة توفر فرصاً للنمو والتوازن عند الأطفال، وكذلك يشبع ميولهم ورغباتهم. وسيلة اجتماعية لتعليم قواعد السلوك وأساليب التواصل وتمثيل القيم الاجتماعية. وهي أداة ترويض لتطوير جسم الطفل وإثرائه وإكساب المهارات الحركية وكذلك أنها وسيلة لاكتشاف شخصية الأطفال وطريقة علاجية تساعد في حل بعض المشكلات.

تتكون اللعبة التعليمية من سبعة عناصر: (1) الأهداف التعليمية: وترتبط عادة بموضوع الدرس (2) مجموعة من اللاعبين: ويتم اختيارهم من طلاب الفصل. (3) أنظمة وقوانين: يحددها المعلم ويحفظها التلاميذ. (4) عنصر الزمن: وهو الوقت الذي تتم فيه اللعبة. (4) المكان: ويمثل مجموعة الظروف التي تتم فيها اللعبة (4) النشاط التنافسي: وتعب عنه حركة المتنافسين أثناء اللعبة. (4) النتيجة: وتشكل خاتمة اللعبة، والتي يتحدد فيها الغالب والمغلوب¹³.

ووبالتالي استراتيجيات تتضمنها الألعاب:

¹¹ نفس المرجع

¹² اللبايدي، عبد الكريم وخلايلة، عفاف، طرق تعليم التفكير للأطفال (دار الفكر، عمان، 1998) ص. 14 - 15

¹³ عسقول، محمد عبد الفتاح، الوسائل والتكنولوجيا في التعليم بين الإطار الفلسفي والإطار التطبيقي (دار الفكر،

الأولى: حل المشكلات

إن ميزة الألعاب التعليمية أنها تعرض على التلميذ المشكلة في موقف معين وتتحدها، الأمر الذي يجعله يفكر ملياً في الحلول الممكنة لحل 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 يمكن تلخيصها فيما يلي:

١. تيقن التلميذ من وجود مشكلة، وشعوره بتأثيرها المباشر عليه.

٢. البحث عن معلومات تساعد في حل المشكلة.

٣. كشف النقاط المتشابهة، ومحاولة ربطها مع بعض بغية حل المشكلة.

اقترح النظريات التي تفسر المشكلة، ويمكن أن تحلها، حيث يقوم المعلم بوضع أسئلة يجيب عليها مع التلاميذ أثناء اللعبة وبعدها للتقويم، مع تطبيق الحلول المقترحة.

الثانية: التعلم بالاكشاف

وتتطلب هذه الخطوة من التلميذ القيام بخطوات عديدة، اعتماداً على المعلومات المتوافرة لديه، ويسعى من خلال ذلك إلى إيجاد حلول للمشكلة، في جو تنافسي يسوده الفرح وحب المعرفة، وكذلك إبراز القدرات.

الثالثة: التدريس المقنن

وسميت بهذا الاسم؛ لأنها تعتمد على تقليل عدد المشتركين في كل لعبة إلى أقل عدد ممكن بغية إتقان اللعبة، وسعياً، وراء إيصال المعلومة المطلوبة بوضوح، ودون إخفاق، وتسهيل هذه الطريقة عملية تشخيص التلاميذ حسب المجموعات، وبالتالي موطن الضعف عند التلميذ، ببسر حتى يصحح الخطأ.

الرابعة: طريقة 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 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 الثاني متقناً أكثر من الأول.

ولطريقة التعليم الفردي خطوات أوضحها فيما يلي:

١. تحيد الأهداف التي سيقوم التلميذ بتحقيقها.

٢. إجراء شبه تدريب قبلي لقياس مستوى فهم التلميذ للمطلوب منه.

٣. التعليم المباشر للتلميذ، ومحاولة فصله عن الخلط بين الأهداف المتشابهة.
٤. توجيه المعلم للتلميذ، والانتقال من لعبة لأخرى، فيما إذا لم تؤد الفائدة المرجوة.
٥. التقييم النهائي مع تكريم المتفوقين على المستوى الفردي إن أمكن.

الخامسة: المناقشة:

ولعل ما يميز هذه الطريقة عن غيرها ما تتمتع به من روح النقاش والحوار الذي غالباً ما يكون بين المعلم ومجموعات مصغرة أو مكررة، ويكون في أغلب الأحيان تصحيحاً لأخطاء وقعت أو تكرر، ومعلومة استصعب على الجميع حلها.

السادسة: التعلم بالحاسوب

وهذه الطريقة مليئة بالإثارة إضافة إلى ملاءمتها للعصر، وإثارتها للتلميذ، ويمكن تطبيق خطوات التعليم الفردي على هذه الطريقة للوصول لنتائج جيدة. وتؤكد الباحثة على أهمية استخدام الطرق المختلفة أثناء التدريس لما لها من أثر بالغ على أداء التلاميذ.

تتمثل الأسس السليمة التي يقوم عليها الاستخدام الجيد على النحو التالي:

١. أن يكون الاستخدام هادفاً وأن يتوقع من المتعلم تحقيق ما نتوقع.
٢. أن يترك للمتعلم الحرية في الأداء، وبذلك يراعي الفروق الفردية والقدرات العقلية.
٣. الانتباه الواعي إلى استجابة كل فريق، ومراقبة التغذية الراجعة بين الطرفين، وذلك لضمان تحقيق الأهداف بصورة علمية دقيقة وعدم الوقوع في الخطأ.
٤. يجب أن نفرق بين المتعلمين، فلكل متعلم صفاته الخاصة وقدراته واحتياجاته واستعداداته.

٥. أن لا يفرض المعلم مناخاً قاسياً يذهب بمتعة التعلم عن طريق اللعب.

هناك خمس خطوات يتبعها المعلم في حال استخدام الألعاب التعليمية:

الأولى : ما قبل ممارسة اللعبة : في هذه المرحلة ينبغي على المعلم مراعاة ما يلي:

١. التنوع في الألعاب التي يقدمها للتلاميذ لمراعاة الفروق الفردية.
٢. توفير فرص ممارسة اللعبة لجميع التلاميذ.
٣. أن تكون وسائل اللعبة المختارة ذات ألوان زاهية، ويتوافر فيها احتياطات الأمان.
٤. التأكد من أن اللعبة لا تقدم مفاهيم خطأ للتلاميذ أثناء ممارستها.
٥. استغلال موارد البيئة وتوظيفها في إعداد بعض الألعاب.

٦. تقديم الألعاب في وقتها المناسب من الحصّة.

٧. إشراك التلاميذ في إعداد بعض الألعاب من خامات البيئة.

٨. أن تكون اللعبة المختارة اقتصادية التكلفة.

الثانية: أثناء ممارسة اللعبة: يقوم المعلم بالخطوات التالية:

١. تقسيم التلاميذ إلى مجموعات أو فرادى حسب نوعية اللعبة.

٢. توزيع الأدوار على التلاميذ.

٣. تعريف التلاميذ باللعبة وكيفية التعامل معها.

٤. ملاحظة التلاميذ أثناء ممارسة اللعبة للتعرف إلى الألعاب التي يفضلونها حتى

يتسنى للمعلم تخطيط ألعاب تعليمية إضافية في المستقبل.

٥. عدم إنهاء اللعبة بشكل مفاجئ.

الثالثة: ما بعد ممارسة اللعبة:

يقوم المعلم بالخطوات التالية:

١. تخطيط العديد من الأنشطة الإضافية للعب، لتأكيد المفاهيم التي اكتسبها التلاميذ.

٢. مناقشة التلاميذ في أنشطة اللعب، وتحديد مدى استفادتهم منها.

٣. إصلاح ما أتلّفه التلاميذ من اللعب.

٤. تخصيص مكان يضع فيه التلاميذ لعبهم، وذلك لمساعدتهم على تنظيم وترتيب

الرابعة: التقويم:

يتم من خلال ذلك متابعة المتعلم والعمل على تنويع الخبرات التي تؤدي إلى زيادة الخبرة بالتدريج،

وبالمثل فإن تنويع الألعاب التربوية يؤدي إلى الحصول على الخبرة نفسها حتى يتأكد من أن المتعلم قد

وصل إلى المستوى المطلوب من الأداء، وبذلك ينتقل للخبرة

الخامسة: المتابعة:

المعروف أن المعرفة تنمو، وكذلك المهارة؛ لذلك يجب على المعلم أن يقوم بمتابعة المتعلم ويعمل على

تنويع الخبرات التعليمية التي تؤدي إلى زيادة الخبرة بالتدريج، وبالمثل فإن تنويع الألعاب التعليمية يؤدي

إلى الحصول على زيادة الخبرة نفسها حتى تتأكد من أن المعلم قد وصل إلى المستوى المناسب المقبول من

الأداء وبذلك ينتقل إلى الخبرة التالية.

إضافة لما سبق يؤكد الباحثة على ضرورة المتابعة من أجل زيادة المعرفة والتأكيد على قيمة

الاتجاهات والعادات المحمودة والمسؤولية واتباع النظام وسير العمل على النحو المطلوب، ومعالجة

المشكلات التي تطرأ أثناء العمل والتي تؤكد على أهمية الإبداع في مهارة القراءة .وتتجلى مسؤولية القائمين في تربية الإبداع وتكوين المبدعين في تعليم اللغة العربية الذي يسهم في تنمية ورعاية الطاقات الإبداعية للمتعلمين، وفي تشكيل عقولهم ونفوسهم على نحو صحيح مبدع، وصياغة العقول لتصبح قابلة للتفتح إلى أبعد مدى، قادرة على تجاوز الواقع الحاضر ونقده واستشراف المستقبل، وبدون شك يعد المعلم مفتاح صناعة الإبداع، فهو الذي يبرز دوره في المبادرة وتفجير الطاقات الكامنة، وهو الذي يعدل من مواقف المتعلمين من مواقف التأمل إلى موقف الملاحظة والتجربة والاندفاع نحو الجديد للوصول إلى حلول غير تقليدية وغير معهودة لمواجهة ما يعترضهم من مشكلات، واستكشاف علاقات ودلالات.

ج- الخلاصة

وبناء على ما سبق يستخلص الكاتب أن تدريس التلاميذ كيفية ممارسة اللعبة يقتضي أن يعد المعلم خطة درس قصيرة لتدريس قواعد اللعبة، ولا بد من التأكد من مناسبة اللعبة لمستوى التلاميذ وموضوع الدرس ومن فهم التلاميذ لقواعدها قبل البدء في ممارستها. وعندما تتطلب اللعبة فرقا من اللاعبين، فلا بد أن يراعي المعلم توزيع التلاميذ من ذوي القدرات المختلفة؛ لإحداث توازن بين الفرق المتنافسة بالنسبة لقدراتهم واهتماماتهم، ومن الأفضل ألا يترك قائد كل فريق أن يختار أعضاء فريقه حتى يمكن السيطرة على عدالة توزيع الأعضاء بين الفرق المتنافسة. ويلعب المعلم دور الوسيط والحكم أثناء اللعب حتى تسير اللعبة باتجاه تحقيق أهداف التعلم الموضوع لها، وعليه أن يشجع كل تلميذ للمشاركة في اللعب في كل محاولة للهيمنة أو السيطرة على اللعبة من جانب قلة من التلاميذ، وعلى المعلم أيضاً أن يحافظ على الانضباط داخل الفصل بدرجة متوازنة لا تمنع حرية التلاميذ ولا تسبب فوضى، أو إزعاجاً للفصول الأخرى، وأن يضع سلوك التلاميذ أثناء اللعب في الاعتبار عند التقويم.

وفي استخدام برنامج الألعاب التعليمية أدى إلى تشجيع التلاميذ على حب اللغة العربية والاهتمام بها، كما أن استخدام الألعاب التعليمية أدى إلى جذب انتباه التلاميذ للمادة التعليمية وسهولة استرجاع المعلومات وتذكرها، وتذليل الصعوبة في فهم اللغة العربية شكلاً المختلفة نطقاً وكتاباً .

المراجع

- بلقيس، أحمد ومرعي، توفيق الميسر في سيكولوجية اللعب " ، عمان، دار الفرقان، ط 4، ٢٠٠١
الحمامي، محمد فلسفة اللعب، مركز الكتاب، القاهرة، ١٩٩٦
- عسقول، محمد عبد الفتاح ، الوسائل والتكنولوجيا في التعليم بين الإطار الفلسفي والإطار التطبيقي
دار الفكر، عمان، 2003
- قناوي، هدى الطفل ورياض الأطفال " ، مكتبة الأنجلو، القاهرة،
- قنديل، محمد متولي الألعاب التربوية في الطفولة المبكرة ، دار الفكر . للنشر والتوزيع، ط 1، 2007
- اللبايدي، عبد الكريم وخلايلة، عفاف، طرق تعليم التفكير للأطفال، دار الفكر، عمان.