

الألعاب التعليمية Instructional Games

مقدمة:

تعتبر الألعاب التعليمية من الاتجاهات الحديثة في تكنولوجيا التعليم لأنها تدفع المتعلم في أثناء عرضها للمعلومات، للتفاعل مع المواد التعليمية ومع غيره من المتعلمين في مواقف تعليمية يسودها النشاط الهادف، وتنمي مهارات التواصل والتفاعل مع البيئة المحيطة، مما يزيد من قدرة المتعلم على التعبير الخلاق والإبداع كما تتيح له مساحة من الحرية للتعبير عن نفسه في إطار مقبول اجتماعياً، وممنوع له وللمحيطين به.

مفهوم الألعاب التعليمية:

تعرف اللعبة التعليمية بأنها: نشاط يبذل فيه اللاعبون جهوداً كبيرة لتحقيق هدف ما، في ضوء قوانين (قواعد) معينة موصوفة.

ويشير براون وزملاؤه (1984) إلى أن الألعاب التعليمية هي: نشاط منظم منطقياً في ضوء مجموعة قوانين للعب، حيث يتفاعل طالبان أو أكثر لتحقيق أهداف محددة وواضحة.

مما سبق يتضح إن الألعاب التعليمية تعتمد في تحقيقها للأهداف على عنصر المنافسة وقد يكون ذلك بين فرد وآخر أو بين مجموعة وأخرى، أو بين فرد ومحك أو معيار، وذلك لإتقان مهارة ما، أو تحقيق أهداف محددة.

ويمكن تعريف اللعبة التعليمية بناءً على ما سبق على أنها: نشاط تعليمي يتضمن تفاعلاً بين المتعلمين (متعاونين أو متنافسين) أفراداً أو مجموعات في محاولة تحقيق أهداف تعليمية محددة في إطار القواعد الموضوعية المحددة.

لماذا الألعاب التعليمية؟

يعتبر استخدام الألعاب في التعليم من أكثر الوسائل التي تشد انتباه المتعلمين، وتؤكد النظريات التعليمية أن شد الانتباه أكثر أهمية من التشجيع في عملية التعلم، ولذلك فإن الألعاب التعليمية تساعد على تركيز المعلومة وثباتها في أذهان التلاميذ لما تمتاز به من شد انتباه الطلاب أثناء استخدامها.

مزايا الألعاب التعليمية:

الألعاب التعليمية هي أحد أهم الوسائل التعليمية الحديثة، والسبب في ذلك هو تميزها بعدة خصائص مقارنة بالوسائل الأخرى:

1. مخاطبتها لأكثر من حاسة لدى الإنسان، مما يجعل التعلم من خلالها أبقى أثراً وأكثر تأثيراً.
2. تزيد دافعية التعلم لدى التلاميذ لأن اللعب ميل فطري لدى المتعلم.
3. المشاركة الإيجابية للمتعم في عملية التعلم
4. تدرب الأطفال على التعاون و تقبل الخسارة واحترام الآخرين.
5. الألعاب عملية ممتعة ومن أكثر الوسائل تشويقاً وجذباً.
6. الألعاب أكثر وسائل التعلم التي يتفاعل من خلالها الأفراد فيما بينهم وهذا يقوي العلاقات الاجتماعية ويعزز ثقة الفرد بنفسه وتقلل من الخوف والانزعالية لديه.
7. معظم الألعاب تعتمد على مواد رخيصة ممكن الحصول عليها أو تصنيعها محلياً.
8. تثير التفكير لدى المتعلم وتعمل على زيادة نموه العقلي ، خاصة التفكير الإبداعي ، فيحاول أن يبتكر أفكاراً جديدة في اللعب لتحقيق الهدف.
9. تعمل على إيجاد جو ديمقراطي في غرفة الصف، مما يكسب المعلم حب المتعلمين.

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

عيوب الألعاب التعليمية:

إن تعدد مزايا الألعاب التعليمية لا يعني خلوها من بعض العيوب، والتي يمكن تفاديها أحياناً ومن هذه العيوب:

- صعوبة فهم التعليمات اللازمة لتنفيذ اللعبة خصوصاً إذا كانت طويلة.
- صعوبة تنفيذ اللعبة مع الفصول الكبيرة العدد.
- ارتفاع تكاليف الألعاب التعليمية خصوصاً التي يتم شراؤها مصنعة.
- عدم وضوح المفاهيم التي تتضمنها الألعاب التعليمية بسهولة، أو انشغال الطلاب باللعبة وعدم التركيز على المفاهيم.
- الحركة والصخب الذي قد يصاحب هذا النوع من التعليم، وينبغي للمعلم أن يتقبل ذلك حتى لا يفسد متعة اللعب على الطلاب.

أنماط الألعاب التعليمية:

تأخذ الألعاب التعليمية أنماطاً متنوعة ويمكن أن نقسم أنماط الألعاب التعليمية إلى:

- النمط التنافسي: في هذا النمط يكون هناك فائز أو خاسر في جميع الحالات سواء كان ذلك بين متعلم وآخر، أو بين مجموعة متعلمين ومجموعة أخرى، أو بين متعلم وجهاز تعليمي كالمبيوتر.
- النمط العلمي الاستكشافي: في هذا النمط فإن اللعبة التعليمية تهدف إلى تنمية الابتكار والإبداع والتفكير لدى المشاركين، وتقوم اللعبة على استعمال استراتيجيات بارعة وذكية، لتفوق فرد على آخر أو فريق على آخر وذلك لإتقان مهارة ما، أو تحقيق أهداف محددة. مثل: ألعاب المحاكاة التعليمية في الكمبيوتر أو في الواقع.

أنواع الألعاب التعليمية:

- من حيث عدد المشاركين: فردية وجماعية.
- من حيث المكان المناسب: داخلية وخارجية.
- من حيث الجانب الإنساني المستخدم: عضلية وذهنية.

تطبيق التصميم التعليمي على الألعاب التعليمية:

- التحليل: ويشمل تحليل المهام (الهدف العام)، تحليل الفئة المستهدفة (خصائص المتعلمين)، تحليل المحتوى، تحليل الموارد.
- التصميم: ويشمل تحديد الأهداف السلوكية، وعمل مخطط أولي للعبة بحيث يتم تحديد ما يلي:
 - نوع اللعبة (فردية، جماعية)
 - حجم المجموعة وعدد اللاعبين
 - إجراءات اللعبة (السيناريو)
 - قوانين وأنظمة اللعبة.
 - الزمن اللازم لتنفيذ اللعبة.

- المواد التي نحتاجها لصنع اللعبة.
- الإنتاج:
 - إنتاج أو توفير المواد التعليمية اللازمة للعبة مع مراعاة الشكل الفني وتوافر عنصر الأمان.
- التطبيق (الاستخدام):
 - تجهيز المكان
 - تهيئة التلاميذ وإعلامهم بما يتوقع منهم تعلمه بعد الانتهاء من ممارسة نشاطات اللعبة.
 - تقسيم المجموعات وشرح الأدوار والقوانين
 - تلخيص اللعبة وتوضيح الهدف العام منها بمشاركة المتعلمين.
 - ضبط تفاعل المتعلمين.
- التقويم:
 - تقييم مدى وضوح الأهداف المطلوبة وتحققها.
 - تقييم مدى تفاعل المتعلمين مع اللعبة.
 - تقييم أداء اللعبة في تحقيق الهدف.
 - تقييم جودة اللعبة وتحملها.

المراجع:

- 1 - عبد السلام, مندور (2006). أساسيات إنتاج واستخدام وسائل وتكنولوجيا التعليم. دار الصمعي للنشر والتوزيع. الرياض
- 2 - الحيلة، محمد (2007). تكنولوجيا التعليم بين النظرية والتطبيق. دار المسيرة للنشر والتوزيع والطباعة. عمان - الأردن.
- 3- Nora Almansour – Presentation of (ESPY 540) course. Supervised by Professor: John Conney- Fall 2003