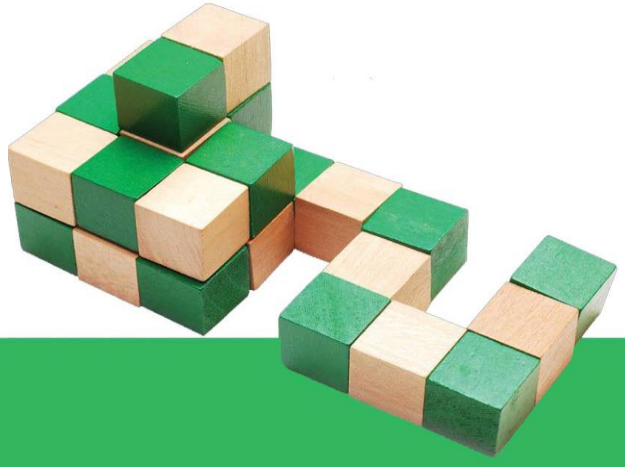
بسم الله الرحمن الرحيم



ألعاب العقل

وتطبيقاتها التعليمية في التدريس الفعال

ألعاب العقل

وتطبيقاتها التعليمية
في التدريس الفعال

تأليف

الدكتور

منير راشد فيصل

الجمعية العراقية للدراسات التربوية والنفسية

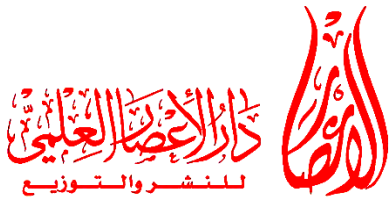
تدقيق الخبير اللغوي

الدكتور

نعمة دهش فرحان

الطبعة الأولى

2017م – 1438هـ



إهداء إلى

المحرومين من اللعب والتعليم..... في عالمنا العربي

الورود التي حُرمت..... من ماء الحياة

البراءة التي تم قتلها..... والابتسامة الجميلة التي تم محوها

لاسيما في بلداننا.....التي تعاني من الارهاب أو الاحتلال

اطفالنا فلذات اكبادنا..... وبناة مستقبلنا

راجيًا من الله أن نسهم في تهيئتهم لمستقبلٍ واعدٍ ان شاء الله

المؤلف

محتويات الكتاب

الموضوع	الصفحة
المقدمة	13
الفصل الاول توطئة تعريفية	
الفرق بين ألعاب العقل والألعاب التربوية والتعليمية	22
نشأة ألعاب العقل ومراحل تطوّرها	23
مرحلة دخول اللعب في التعليم	25
التأصيل الاسلامي للعب	27
رأي علماء المسلمين في استعمال اللعب بالتعليم	28
أهمية اللعب	29
دور اللعب في تنمية المجالات الشخصية للمتعلم	32
دور ألعاب العقل في التدريس الفعّال	36
دمج ألعاب العقل في المناهج الدراسية	38
دور ألعاب العقل في تبصير المعلمين	39
الفصل الثاني نظريات اللعب	
نظرية التخلص من الطاقة الزائدة	43
نظرية الاستجمام والراحة من عناء العمل	44
النظرية التلخيصية أو نظرية ايجاز الأصول	45
نظرية الاعداد للحياة المستقبلية وممارسة المهارات	46
نظرية التنفيس أو التخفيف من القلق	48
نظرية تعويض النقص وتحقيق التوازن	49
النظرية المعرفية	50
نظرية النمو الجسمي	50
نظرية التعلم الاجتماعي	51

الموضوع	الصفحة
النظرية السلوكية	51
نظرية اللعب جزء من فعّالية الطفل	52
نظرية التعبير الذاتي	52
تجارب الباحثين في التدريس بألعاب العقل	53
تجربة فنك (Fink)	54
تجربة دانسكي (Dansky)	54
تجربة فايز	56
تجربة علي	56
تجربة اسيبوسيت(Esposit)	57
تجربة دولتيل(Doolittle)	57
تجربة صابر	58
تجربة عبد الفتاح	58
تجربة حسن	59
تجربة بيرسكي (Persky)	59
تجربة الفرطوّسي	60
الفصل الثالث **أنواع ألعاب العقل**	
تصميم ألعاب العقل	70
معايير جودة ألعاب العقل	74
مواصفات البيئة الصفية التي تُنفذ فيها ألعاب العقل	76
مواصفات متعلمي ألعاب العقل	77
طرائق استعمال ألعاب العقل في التدريس الفعّال	78
مميزات التدريس بألعاب العقل .	80
نصائح للمعلمين عند التدريس بألعاب العقل	82
المواصفات العالمية لإعداد معلمي ألعاب العقل	84

الموضوع	الصفحة
بطاقة تقويم أداء المعلمين في دروس ألعاب العقل	87
الفصل الرابع **نماذج من ألعاب العقل**	
لعبة فوانيس الأفكار	94
لعبة المقعد الدوار	95
لعبة الحمامة تطير	96
لعبة جدول المربعات اللفظية	97
لعبـة الأضداد	98
لعبة الأجزاء الناقصة	99
لعبة الصندوق السحري	100
لعبة الافكار المقلوبة	101
لعبة معالجة الافكار	102
لعبة الالغاز	103
لعبة المواقف الصعبة	104
لعبة التقمص والتقليد .	105
لعبة الاحلام الابداعية	106
لعبة قل ثم تذوق	107
لعبة لماذا؟ ولعله	108
لعبة المصباح السحري	109
لعبة ماذا تحب ان تكون؟	111
لعبة حفلة التنكر	112
لعبة توقع الاحداث	113
لعبة سلال البيض	115
لعبة خط الاعداد	116
لعبة المساحة والمحيط	117

الموضوع	الصفحة
لعبة اوراق الشجرة	118
لعبة القط والفأر (توم وجيري)	119
لعبة سلة كرات الاحرف	120
لعبة لغز بدون نقاط	121
لعبة جني الثمار	122
لعبة سُلَّم التفكير	123
لعبة صيد الأسماك	124
لعبة حرّاس الملوك	124
لعبة المتشابهات	125
لعبة انفعال الملامح	126
لعبة الصورة الجوالة	127
لعبة تذكر الصور	128
لعبة أرض– ماء – هواء	129
لعبة الرقم المضمر	130
لعبة احب ولا احب	132
لعبة الرؤوس المرقمة	133
لعبة الطاولة المستديرة	134
لعبة المبعوث الخاص	135
لعبة مكعب الأسئلة	136
لعبة البطاقات المخفيّة	137
لعبة نفكر معًا	138
لعبة قبعات التفكير الملونة	139
لعبة الدفاع عن وجهات النظر	141
لعبة انظر ماذا ترى؟	142
لعبة المقابلة الصحفية	143

الموضوع	الصفحة
لعبة مفردات الافكار	145
لعبة اعصف واكتب	146
لعبة كرسي الملك	147
لعبة العبث بالقلم	149
لعبة اصابع اليد	150
لعبة قلب الافكار	151
لعبة دودة الافكار	153
لعبة الرجل الخائف والمنطاد	154
لعبة اشرب بطرق مختلفة	155
لعبة صندوق المثلثات .	156
الفصل الخامس **اختبارات ألعاب العقل**	
مواصفات اختبارات ألعاب العقل	161
انموذج من اختبارات ألعاب العقل	161
تقييم نتائج استجابات المتعلمين	173
المصادر والمراجع	179
المراجع العربية	179
المراجع الاجنبية	185
مراجع الانترنت	186

المقدمة

شهدت السنوات الأخيرة انتشارًا واسعًا، واقبالًا على الألعاب بمختلف أنواعها ولاسيما الألعاب الرقمية والتقنيات الالكترونية من الأطفال في سِّن ما قبل المدرسة، واخذت تشكل اداتهم الاساسية التي يتفاعلون معها، ويقضون أمتع الأوقات فيها، وانتقل بسببها اللعب عندهم من مرحلة اللعب البدنّي الى مرحلة اللعب العقليّ.

ولهذه المرحلة أثر بالغ في رسم الحياة التعليمية المستقبلية للأطفال إذما استُثمرت بطريقة ايجابية عند التحاقهم في المدارس ورياض الأطفال، لكننا نجدهم يتفاجؤون عند دخولهم إلى المدرسة بطبيعة الأساليب التقليدية المعتمدة في التدريس، وانعدام الإثارة والمنافسة والتشويق داخل غرفة الصف، وانتقالهم إلى متلقين فقط، بعد أن كانوا هم المتحكمون في إدارة انشطتهم ولعبهم داخل المنزل.

ولعل كثير من المعلمين لا يدركون ما يمثله اللعب من اهمية في بناء شخصية الطفل، بل ينكرون اللعب عليهم، ويعدّونه مضيعة للوقت، واختيارًا للقيمة الأدنى من بدائل الأعمال المتاحة للطفل، وتظهر هذه الدونية لهذا النشاط عندما يقابلون اللعب بالمبالغة في المذاكرة، أو القراءة، أو كثرة الواجبات على حساب الأنشطة الأخرى التي تتضمنن المتعة والتسلية في اثناء الحصة الدراسية.

ولمعالجة هذا الجفاء لدى المعلم، والحد من أسلوبه التقليديّ في التعليم، ركزت الاتجاهات التربوية الحديثة في تفعيل دور المتعلم ليصبح محورًا للعملية التعليمية، وإيجاد تربية عصرية، وتعليم فعّال قادر على مواكبة التقدم والتطوّر، ويسمح للمتعلمين بأن يكونوا مشاركين فاعلين، يمارسون انشطة صفية، تحتوي على المتعة والتسلية والتنافس.

ولتحقيق الفاعلية في التدريس ينبغي للمعلم تقبل أفكار المتعلمين، بغض النظر عن درجة موافقته عليها؛ لأنَّه يؤسس في ذلك إلى بيئة صفية تخلو من

التهديد، ويدعو المتعلمين إلى المبادرة والمخاطرة والمشاركة، وعدم التردد في التعبير عن أفكارهم ومعتقداتهم؛ لأنَّ المتعلم الذي يتوقع رفض المعلم لأفكاره ومعتقداته يفضل الانكفاء على الذات والتوقف عن المشاركة.

وحينما يمنح المعلم وقتاً كافياً للمتعلمين في التفكير بالمهمات أو الأنشطة التعليمية، فإنَّه يرسخ بذلك بيئة محفزة للتفكير التأمليّ، وعدم التسرع والمشاركة، وحينما يتمهل المعلم قبل الإجابة عن أسئلة المتعلمين فإنه يقدم لهم أنموذجاً، يبرز قيمة التفكير، والأمل في حل المشكلات، كما أنَّ التفكير في المهمات المفتوحة يتطلب وقتاً، ويتيح للمتعلمين فرصاً للتعلم من أخطائهم، ويقودهم إلى احترام قيمة التجريب.

وتأسيسًا على ما سلف يسعى هذا المؤَّلف إلى تحقيق التدريس الفعّال بالاستناد إلى ألعاب العقل؛ لأنَّ توظيفها في التدريس يؤدي الى تحقيق المتعة والتسلية والتفاعل داخل غرفة الصف، ويسهم في تنمية القدرات العقلية للمتعلمين، وقد اثبت الدراسات أنَّ الإقبال على اللعب يرتبط بمستوى ذكاء المتعلم ونباهته، فالمتعلمون الأكثر ذكاء سرعان ما يُغيّرون أسلوب لعبهم، فيرتقون من اللعب الحسّي إلى اللعب المجرد الذي يتضمن عنصر الخيال والمحاكاة، في حين لا يظهر هذا التطور على من هم أقل ذكاءً.

ولا يتبارد إلى الذهن عندما نتحدث عن ألعاب العقل باننا نقصد الألعاب الالكترونية الرقمية؛ فهذه الألعاب ما هي إلّا نوع من أنواع ألعاب العقل، ولم نتطرق الى تفصيلاتها في هذا الكتاب، وإنَّما ركزنا في الألعاب غير الالكترونية التي توظف داخل غرفة الصف، وتنسجم مع المحتوى، ومع عناصر العملية التدريسية*، وتحقق أهداف الدرس، وتسهم في تنمية القدرات العقلية، وقد عرضنا

(*) تشمل عناصر العملية التدريسية (الطالب، والمعلم، والمنهج، والتسهيلات، والإدارة)، وهي أوسع من عناصر العملية التعليمية (المدرس، والطالب، والمنهج)، بحسب رأي استاذنا (الاستاذ الدكتور سعد علي زاير)، ولمزيدٍ من التفاصيل مراجعة كتابه نصائح تعليمية عملية للمدرسين والمدرسات، الصادر عن مؤسسة مصر المرتضى للكتاب العراقي، 2011، ص49.

(57) لعبةً من ألعاب العقل، مع خطواتها، وكيفية توظيفها في المواد التدريسية المختلفة، بطريقة مبسطة وغير مكلفة؛ كي يتمكن أكبر عدد من المعلمين من الإفادة منها في التدريس، والاستناد إليها في تصميم ألعاب أخرى على غرارها، تساعد على تبسيط المادة التعليمية، وتنمي القدرات العقلية للمتعلمين، وتوفر أجواء المنافسة والمتعة والتسلية، وهذا ما نسعى إلى تحقيقه من تأليف هذا الكتاب الذي تضمن خمسة فصولٍ، تم توزيعها بحسب ما يأتي:

الفصل الأول: تضمن توطئة تعريفية بمصطلحات اللعب، وتوضيح الفرق بين ألعاب العقل والألعاب التربوية والتعليمية، ونشأة ألعاب العقل ومراحل تطوّرها، ومرحلة دخول اللعب في التعليم، والتأصيل الإسلاميّ للعب، ورأي علماء المسلمين في استعمال اللعب بالتعليم، وأهمية اللعب ودوره في تنمية المجالات الشخصية للمتعلم، ودور ألعاب العقل في التدريس الفعّال، وأهمية دمجها في المناهج المدرسية، ودورها في تبصير المعلمين.

الفصل الثاني: نظريات اللعب وتم فيه عرض النظريات المختلفة، التي حاولت كلٌّ منها تأكيد مظهر مختلف من مظاهر اللعب، ثم عرض تجارب الباحثين الذين وظفّوا ألعاب العقل بالتدريس.

الفصل الثالث: أنواع ألعاب العقل ومراحل تصميمها ومعايير جودتها، ومواصفات البيئة الصفية التي تُنفذ فيها، ومواصفات متعلميها، وطرائق استعمالها، ومميزات التدريس بها، ونصائح للمعلمين عند التدريس بها، والمواصفات العالمية لإعداد معلمي ألعاب العقل، وكيفية تدريب المعلمين على التدريس بألعاب العقل، وبطاقة تقويم أداء المعلمين في دروس ألعاب العقل.

الفصل الرابع: نماذج من ألعاب العقل، وتم فيه عرض نماذج من ألعاب العقل مع خطواتها وأهدافها، والأدوات التي تحتاج إليها.

الفصل الخامس: اختبارات ألعاب العقل، والتعرّف بمواصفاتها، وعرض أنموذج من اختباراتها.

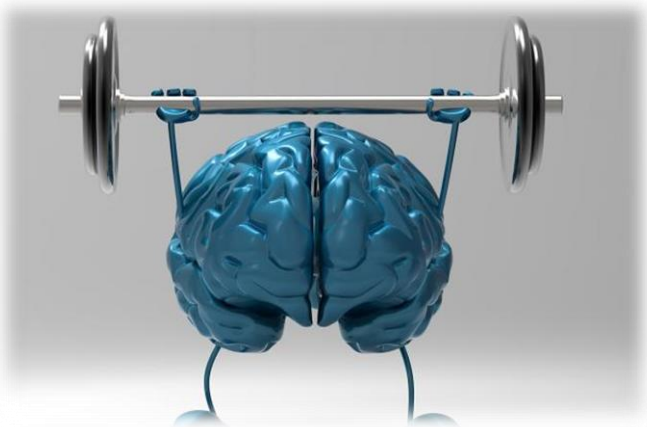
وقد سعينا في هذا الكتاب الى استعمال لغة سهلة وواضحة، وتغطية كلُّ الموضوعات التي لها علاقة في التدريس بألعاب العقل؛ لإزالة الغموض والتعقيد الذي قد يواجه المعلمين عند التدريس بها؛ كي نسهم واياهم في النهوض بالواقع التربويّ والتعليميّ في بلداننا العربية، وتربية النشء الجديد على وفق أحدث الأساليب التدريسية، التي تنسجم مع التطوّر والتقدم الحاصل في العالم، والتخفيف من المعاناة والآلام التي يمرُّ بها أطفالنا؛ نتيجة الموجات الإرهابية، والأفكار المتشددة التي تعصف بمنطقتنا العربية، آملين من الباري عزَّ وجل أن يسددنا في هذه الرحلة العلمية

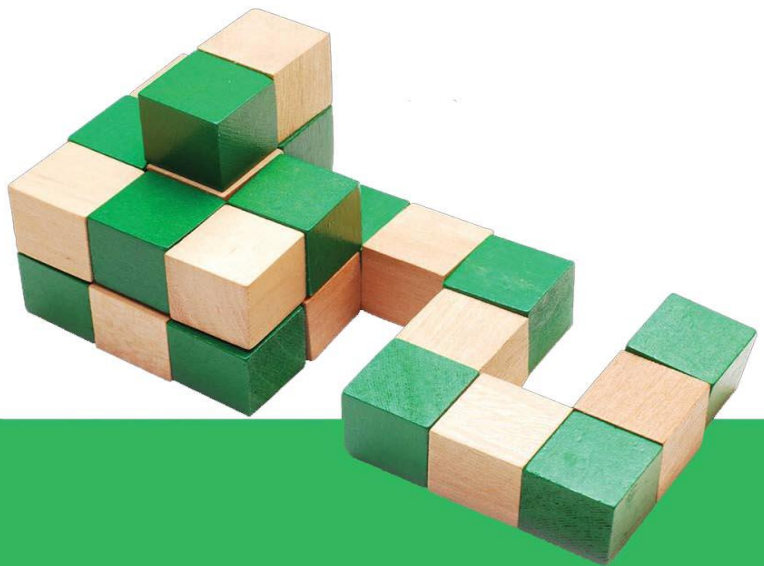
والله من وراء القصد

المؤلف

الفصل الأول

توطئة تعريفية





الفصل الأول
توطئة تعريفية

تقاس فاعلية التدريس بما تحدثه من تغييرات ايجابية في سلوك المتعلمين، وتتوقف هذه الفاعلية على الطرائق والاساليب والاستراتيجيات والوسائل التي يستعملها المعلم داخل غرفة الصف، ومدى امكانيته في تحفيز دافعية المتعلمين، وإثارة التنافس بينهم، وتشويقهم إلى المادة التعليمية.

وإنّ أبرز ما يحقق التدريس الفعّال ولاسيما للفئات العمرية المبتدئة بالتعليم، هو: التدريس باستعمال الألعاب بمختلف أنواعها ومسمياتها داخل غرفة الصف؛ لأنّ التعليم بوساطة اللعب يُحبب الدرس إلى المتعلمين، ويجعلهم أكثر استجابة وتفاعلاً مع المادة التعليمية.

وقد عرّف العلماء والباحثون الصورة التي يتم فيها توظيف اللعب بالتدريس الفعّال بأكثر من تعريف، وهي كالآتي:

يعرف(Good) التعليم باللعب بأنه: " نشاط موجّه أو غير موجّه يؤديه التلامذة؛ لتحقيق المتعة والتسلية، ويستعين به عادة الكبار في إنماء شخصياتهم، وتطوير سلوكهم من جميع أبعاده العقلية والجسمية والشعورية"[1].

أما (page)، فيقول إنّها: " نوع من فن التعليم المستعمل في الإدارة التربوية، ويشترك فيه عدد من الطلبة أو الصف برمته، وعليهم أن يتخذوا قراراً ممّا ستكون عليه المنافسة سوى كانت فردية أم جماعية"[2].

(1)Good,Garter V:Dictionary of Education 3rd ,newyork,MC grow hill book compasonglne 1974,p: 7

(2)Page, g,tevry,international dictionary of education, "London,j0b0thomes,1977, p: 145

وعُرّفت عملية توظيف اللعب بالتعليم بأنها: "أنشطة ترمي إلى تحقيق هدف خاص، الغرض منه تنمية مواهب المتعلم وتنمية قابلياته وتوسيع أفاق معرفته بنحوٍ عام، ومساعدته على استيعاب مواد البرنامج التعليميّ"[1].

وعرّفت بأنها: "أية وسيلة لعمل ممتع لها أهداف معرفية قابلة للقياس وأهداف وجدانية محددة يمكن مشاهدتها"[2].

وعرّفت بأنها: "نشاط تنافسي منظم، بين اثنين أو أكثر من المتعلمين ضمن قواعد متبعة وأهداف محددة للعبة مسبقاً، وتنتهي عادة بفائز ومغلوب بسبب المهارة، أو الحظ، أو كليهما"[3].

وعرفت أيضًا بأنها: "نشاط منظم على وفق مجموعة من القوانين، إذ يتنافس فيها تلميذان أو أكثر لتحقيق أهداف محددة"[4].

وعرّفت بأنها: "نشاط منظم منطقي في ضوء مجموعة قوانين اللعب، إذ يتفاعل طالبان أو أكثر لتحقيق أهداف محددة واضحة، أي يعدّ التنافس والحظ عاملين مهمين في عملية تفاعل اللاعبين مع المواد التعليمية أو بعضهم مع بعض"[5].

---

(1) الطائي، فخرية جميل، اللعب في دور الحضانة ورياض الأطفال أنواعه ومستلزماته وكيفية توجيهه، مطبعة أديب، بغداد، 1981م، ص27.

(2) بيل، فريدريك، طرق تدريس الرياضيات، ترجمة محمد أمين المفتي وممدوح محمد سليمان، الدار العربية للنشر والتوزيع، القاهرة، 1986م، ص111.

(3) حمدي، نرجس، وآخرون، تكنولوجيا التربية، ط1، مطبوعات جامعة القدس المفتوحة، عمان، 1993م ص338.

(4) النوريّ، ابتسام سعدون محمد، اثر بعض الألعاب التعليمية في تنمية الثقة بالنفس وعلاقتها بالتحصيل الدراسي لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية، رسالة ماجستير غير منشورة، الجامعة المستنصرية- كلية التربية، 1999م، ص36.

(5) الحيلة، محمد محمود، الألعاب التربوية وتقنيات إنتاجها سيكولوجيا وتعليمياً وعملياً، ط1، دار المسيرة للنشر والتوزيع، 2002م، ص43.

وعرّفت بأنها: " نشاط موجّه يقوم به الأطفال لتنمية سلوكهم وقدراتهم العقلية والجسمية، والوجدانية مع تحقيق المتعة والتسلية"[1].

وعرّفت بأنها: " نشاط منظم هادف يبذله المتعلم أو المتعلمون في ضوء محددات معينة لتحقيق أهداف محددة واضحة مبنية على أساس التنافس، وتحديد الفائز في المنافسة، وقد تكون هذه المنافسة بين فرد وآخر، أو بين مجموعة وأخرى، أو بين فرد ومحك معين يحتكم إليه في تحديد النتيجة"[2].

وعرّفت بأنها: "نشاط موجه أو غير موجه، يكون على شكل حركة أو عمل، ويمارس فردياً أو جماعياً، ويستغل طاقة الجسم الحركية والذهنية، ويمتاز بالسرعة والخفة لارتباطه بالدوافع الداخلية، ولا يتعب صاحبه، وبه يتمثَّل المعلومات، ويصبح جزءاً من حياته وهدفه الاستمتاع[3].

وعرّفت بأنها: نوع من الأنشطة المحكمة الإطار، لها مجموعة من القوانين التي تنظم سير اللعب وعادة ما يشترك فيها اثنان أو أكثر للوصول إلى أهداف سبق تحديدها ويدخل في هذا التفاعل عنصر المنافسة وعنصر الصدفة وينتهي اللعب عادة بفوز أحد الفريقين[4].

نلحظ ممّا تقدم آنفًا اتفاق معظم التعريفات على أنَّ عملية توظيف اللعب بالتعليم تتضمن: أنشطة تحتوي على المتعة والتسلية، وتكون موجهة، ترمي إلى تحقيق أهداف معرفية أو مهارية أو وجدانية.

(1) إبراهيم، خليل وآخرون، أساسيات التدريس، دار المناهج عمان– الأردن 2005م، ص181.
(2) عطية، محسن علي، الاستراتيجيات الحديثة في التدريس الفعّال، دار صفاء للنشر والتوزيع، عمان، 2008م، ص182.
(3) بلقيس، أحمد، وتوفيق مرعي، سيكولوجية اللعب، عمان: دار الفرقان، 1987 م، ص3– 5.
(4) خليف، زهير، الالعاب التربوية المتكاملة– رياض الاطفال والمرحلة الأساسية العليا، شبكة الأوس التعليمية، 2009.

الفرق بين ألعاب العقل والألعاب التربوية والتعليمية:

قد تتداخل التعريفات بين أنواع الألعاب المختلفة (التربوية، والتعليمية، وألعاب العقل)، ولعل البعض لا يميز بينهن؛ بسبب الخلط في مصطلحاتهن بين الكُتّاب والباحثين، وتذبذبهم في اطلاق تسمية محددة وموحدة في كتابتهم، فترى بعضهم يُعبر عن عملية توظيف اللعب أو استعمال الألعاب في التدريس بالألعاب التربوية تارة، وبالألعاب التعليمية تارة اخرى، ولا يوجد في أدبياتهم ما يُعرف بألعاب العقل، لذا حددنا المقصود من ألعاب العقل، وسوف نبين الفرق بينها وبين الألعاب التعليمة، والألعاب التربوية، وكالآتي:

نعرّف ألعاب العقل بأنَّها: أنشطة تنافسية حركية أو ذهنية موجهة ضُمنت المتعة والتسلية، يؤديها المتعلمون بطريقة جماعية أو فردية، بإشراف المعلم وتوجيهه، غايتها تنمية المهارات والقدرات العقلية للمتعلمين، ويمكن استعمالها بدرس مستقل، أو دمجها ضمن المنهج والحصص الدراسية.

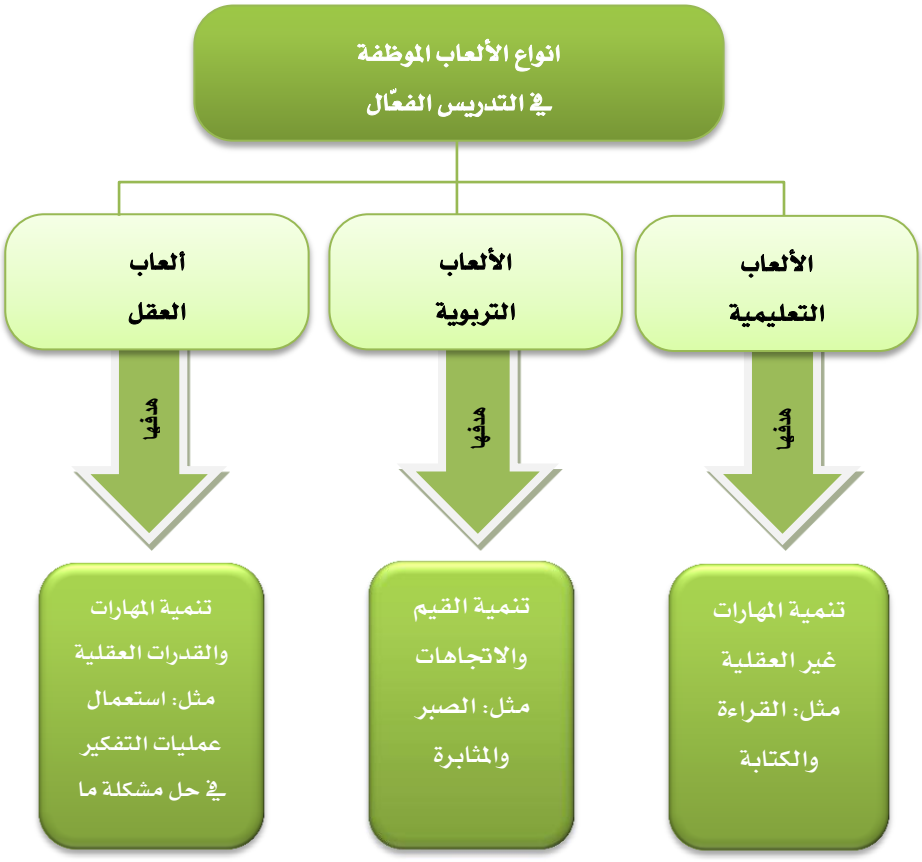
وتتميز من انواع الألعاب الاخرى بنوعية الهدف الذي ترمي إلى تحقيقه، والمتمثل بتنمية المهارات والقدرات العقلية للمتعلمين بوساطة تنشيط عمليات التفكير لديهم، كطرح مشكلة تتطلب حلاً، أو الربط بين الكلمات المتشابهة، أو إخراج الكلمات الغريبة، أو تركيب كلمات، وحل الالغاز.. وغيرها.

أما الألعاب التعليمية: فيقصد بها تعلم مهارة معينة غير المهارات العقلية، مثل مهارات الكتابة والقراءة... وغيرها.

أما الألعاب التربوية: فهي الألعاب التي تسهم في تنمية بعض الاتجاهات الايجابية، والقيم المرغوب فيها لدى المتعلمين، كالصبر، والمثابرة، والعمل الجماعي.

ويتضح ممّا تقدم آنفًا أنّ الفرق الرئيس بين انواع الألعاب الموظفة في التدريس يتمثل في نوعية الهدف الذي ترمي الى تحقيقه اللعبة، فإن كانت ترمي إلى تنمية قيم واتجاهات، فهي ألعاب تربوية، وإن كانت ترمي إلى تنمية المهارات غير العقلية، فهي ألعاب تعليمية، وإن كانت ترمي إلى تنمية المهارات والقدرات العقلية، فهي ألعاب عقل، وكما موضح في المخطط الآتي:

مخطط يوضح الفرق بين أنواع الألعاب الموظفة في التدريس الفعال:



نشأة ألعاب العقل ومراحل تطوّرها:

عند الحديث عن ألعاب العقل لا بُدَّ لنا من التعرف بالجذور التاريخية التي نشأ بها اللعب بنحوٍ عام، وبوضعه الفطريّ غير المقنن او المحدد بأهداف تربوية أو تعليمية، وحينما كانت غايته المتعة والتسلية فقط، على الرغم من أنّه يمثل ظاهرة معروفة في المجتمعات الإنسانية منذ أقدم العصور إلى اليوم.

إذ يعود استعمال الألعاب إلى (1500) سنة قبل الميلاد، عندما استعمل الهنود لعبة الشطرنج، وقد طورت هذه اللعبة في القرن التاسع عشر من (البروسيين)(*)، الذين استعملوا لعبة الشطرنج، واستبدلوا مواد هذه اللعبة بالجنود والضباط والدبابات... وغيرها، وأصبحت الخرائط وأرض المعارك تشكل لوحة اللعبة بدلاً من لوحة لعبة الشطرنج[1].

وسَجَّل تاريخ اللعب في العصور القديمة، أنّ أطفال قدماء المصريين هم أول من عرفوا اللعب بكرات صغيرة مأخوذة من الحجارة، فضلاً عن العاب متنوعة أخرى، وأنّ من لعب الأطفال التي كانت معروفة في كلِّ مكان وفي مختلف العصور، هي: الألعاب التي تصدر أصواتاً، تستثير متعة الطفل، مثل: (الخرخاشة) التي عرفت عند أطفال قدماء العراقيين، والمصريين والإغريق، وأشار ماسون (mason) إلى أنَّها عُرفت في دولتي الإغريق والرومان بأشكال وإحجام مختلفة، وعرفت لعبة الطبلة أيضًا منذ تلك العصور، ويضيف (ماسون) أنّ الأطفال كانوا يلعبون باللعب ذات الأشكال المختلفة، من بينها: اللُعب التي تحمل على العجلات أشكالًا للضفادع، والتماسيح، والجياد، والجاموس، والبقر، وأشار أيضا إلى وجود ألعاب أخرى انتشرت في تلك العصور مثل: اللعب بالأطواق وبالدوامة، وهي لعب تتيح للطفل فرصة الحركة واللعب مع الجماعة، وتُعدّ من أبرز لعب الأطفال

(*) البروسيين: . هم أصحاب مملكة نمت في برلين واعترفت الدول الأوربية بها بموجب معاهدة (انتريخت , 1713).

(1) الحيلة، محمد محمود، تصميم وإنتاج الوسائل التعليمية، التعلُّمية، ط1، دار المسيرة للنشر والتوزيع والطباعة، عمان، 2000م، ص364.

الماهرين، وقد نّوه إلى وجود صناعة حقيقية لهذه الأشكال من اللعب في العصرين اليونانيّ والرومانيّ[1].

مرحلة دخول اللعب في التعليم:

اعتنى الفلاسفة والمربون القدماء باللّعب عند الإنسان في مراحل طفولته، وأعطوه تعليلات وتفسيرات مختلفة، استندوا فيها إلى ملاحظاتهم، ودراساتهم لهذا النوع من السلوك البشريّ، ويُعدّ أفلاطون من أوائل المربين الذين لاحظوا العلاقة القريبة بين اللعب التعليميّ والعمل، إذ قال: " لا تدربوا الأطفال بالقوة أو الخشونة ولكن وجهوهم إلى العمل بما يسلي عقولهم، وبذلك تصبحون أكثر قدرة لأن تكتشفوا بدقة العبقرية الخاصة بكلٍّ واحد منهم"[2].

وقال أفلاطون أيضًا في حق اللعب بأنَّه:" يساعد الصغار على تعلم الحساب والتدريب على محاكاة الكبار في أعمالهم ومهاراتهم " وقيل انه وزع على الأطفال حبات من التفاح؛ لتدريبهم على العد وتعلم الحساب، أما أرسطو فقد شجع الأطفال على اللعب في المهارات التي ستكون حرفهم في المستقبل، وأكد كومينوس، وروسو، وبستالوزي، وفروبل أهمية اللعب في التعليم وعلى أن يطلق الطفل حراً لكي يمارس نشاطاته، ويعبر عن ميوله ورغباته بوساطة اللعب[3].

وقد نادى كثير من العلماء القدامى والمعاصرين بضرورة توظيف الألعاب كأسلوب تعليميّ، ومنهم الفيلسوف: الألمانيّ لازاروس، وشيلر، وهربت سبنسر،

(1) عبد الحميد، هبة محمد، العاب الأطفال الغنائية، ط1، دار صفاء للنشر والتوزيع، عمان– الأردن، 2006م، ص17.

(2) صباريني، محمد سعيد ومحمد ذياب غزوان، الألعاب التربوية وتطبيقاتها، في تدريس العلوم، مجلة رسالة الخليج، العدد (2)، الرياض، 1987م،ص5.

(3) الدليميّ، طه علي حسين، وسعاد عبد الكريم الوائليّ، اتجاهات حديثة في تدريس اللغة العربية، ط1، عالم الكتب الحديث، 2005م، ص372.

والأمريكيّ ستانلي هول وكارل جروس، وكار، وكونراد لانج، وبياجيه، وجانيه، وبرونر، كل هؤلاء نادوا بدور اللعب كأسلوب تعليميّ[1].

لذا شاع توظيف اللعب كوسيلة تعليمية في المدارس والمؤسسات التربوية منذ نشأتها، إذ كان المعلمون يتحينون الفرص لتلاميذهم للقيام باللعب الإيهاميّ، مثل: تمثيل الأدوار في مسرحية تاريخية أو تقمص شخصيات مختلفة ومتنوعة كالبائعين أو غيرها من المهن[2].

وبعد الحرب العالمية الثانية ومع تطور استعمال الحاسوب، أخذ الاقتصاديون ورجال الإدارة والأعمال باستعمال الألعاب في توضيح العمليات التي تحدث في هذه المجالات للعاملين الذين لديهم الرغبة في نقل الواقع إلى موقع التدريب؛ لإنجاز العمل بسرعة وبدقة متناهية، واتسع مجال استعمال الألعاب، وادخل التربويون في الدراسات الاجتماعية في نهاية الخمسينيات من القرن العشرين الألعاب في مساقات العلوم السياسية لطلبة الدراسات العليا، وفي مجال التدريب والتعليم المهنيّ، واستعمل المدربون ألعاباً لممارسة مهارات أدائية (نفسحركية) تشبه ما سوف يؤديه المدرب في الحياة العملية[3].

ويُعدُّ (فروبل) من أوائل من أكدوا دور اللعب في التعليم، إذ صمم أدوات ومستلزمات، واستعملها في إحدى الروضات، وسميت هدايا (فروبل)، وطوّرت مدام (منتسوري) أجهزتها التي كانت تستعملها في تعليم المعوقين، واستعملتها في مدارس الأطفال العاديين أيضًا[4].

---

(1) حسين، عبد المنعم محمد، دراسات وبحوث في تدريس العلوم والتربية العلمية، مكتبة النهضة المصرية- القاهرة، 1989م، ص95.

(2) فوشه، محمد محرز، ملامح في تاريخ النشرة التربوية للتعليم الابتدائي، العدد (10) تونس وزارة التربية القومية، 1984م، ص107.

(3) الحيلة، 2002، مصدر سبق ذكره، ص16.

(4) حمدي، نرجس، مدى وعي مدرسي ومؤسسات التعليم العالي في الأردن بمفهوم التقنيات التعليمية ودافع استخدامها في التدريس الفعلي، مجلة دراسات- مجلد (19)، 1992م، ص87.

وفي الستينيات من القرن العشرين شاع استعمال الألعاب التعليمية في المدارس الابتدائية ومؤسسات التعليم العالي، وفي مجالات أكاديمية مختلفة، وقد أجريت بحوث كثيرة عن دور الألعاب التعليمية وأثرها في تحقيق التلاميذ للتعلم[1].

وبعد بروز النظرية المعرفية وما وراء المعرفية في النصف الثاني من القرن العشرين بدأ المربون بتسخير اللعب كوسيلة؛ لتنمية التفكير والمهارات العقلية، فدخل اللعب في مرحلة جديدة هي مرحلة العاب العقل.

التأصيل الإسلاميّ للعب:

ذُكِرَ اللعب في تراثنا العربيّ والإسلاميّ، وورد مفهومه في القرآن الكريم، إذ قال تعالى في سورة يوسف: ﴿ قَالُواْ يَا أَبَانَا مَا لَكَ لاَ تَأْمَنَّا عَلَى يُوسُفَ وَإِنَّا لَهُ لَنَاصِحُون* أَرْسِلْهُ مَعَنَا غَدًا يَرْتَعْ وَيَلْعَبْ وَإِنَّا لَهُ لَحَافِظُونَ﴾[2] وفي تفسير هذه الآية كان سيدنا يوسف (عليه السلام) يستمتع بمراقبة إخوته في أثناء لعبهم، وهذا ما يقدر عليه من المشاركة في لعبهم، فهو ما يزال صغيراً، لا يقوى على لعب إخوته الذين يكبرونه، أما لعب إخوته، فهو التسابق:﴿قَالُواْ يَا أَبَانَا إِنَّا ذَهَبْنَا نَسْتَبِق﴾[3] وهذا ما يتناسب معهم، إذ تشير هذه الآية إلى نوع من الألعاب مثل المشاركة الجماعية وهي: (التسابق) والمشاركة الانفعالية في موقف سيدنا يوسف عليه السلام، وأنه يلعب فردياً، إذ تركه إخوته عند متاعهم.

وبجانب هذه الآية الكريمة نقرأ في سيرة النبي الكريم محمد (ﷺ) شواهد حافلة بالرعاية الصادقة للطفولة، وأكثر الناس فيها للوحي من

(1) العباديّ، حمزة حسين، أهمية اللعب عند الأطفال، مجلة التربية، عدد (8) أبو ظبي، الإدارة العامة للعلاقات، وزارة التربية- يناير، 1997م، ص96.

(2) سورة يوسف الآية (11 . 12).

(3) سورة يوسف من الآية (17).

أوحي إليه، وهو (ﷺ) لم يفرد خطبة أو توجيهاً مباشراً ومفصلاً عن شكل اللعب، ولكنه لم يترك حدثاً أو مناسبة أو فعلاً يقره في اللعب إلّا وسن فيه سنته الحسنة، فقد أمر (ﷺ) المسلمين أن يعلموا أبناءهم صنوفاً من الألعاب التي تقويهم، وتجلب لهم الخير، وتعدّهم الإعداد العقيديّ الربانيّ، فقال (ﷺ): "علموا أبناءكم الرماية وآمروهم فليثبوا على الخيل وثباً "، وفي المسجد النبويّ سمح (ﷺ) لوفد من الحبشة أن يلعبوا بالحراب والسلاح، ولا يتعرض لهم، بل يقرهم على هذا النوع من اللعب[1].

رأي علماء المسلمين في استعمال اللعب بالتعليم:

رأى عدد من المربين والعلماء المسلمين القدامى، أمثال أبو حامد (الغزاليّ) في اللعب نشاطاً، يساعد على ترويض جسم الصغير ويريحه من تعب الدروس، ويروّح عن نفسه التعب والملل، ووضع ابن سينا برنامجاً تربوياً مهماً، ومتطوراً وعصرياً؛ لتربية أطفال ما قبل المدرسة، يتضمن: (الاستيقاظ من النوم، والاستحمام، اللعب لوقت قصير، وتناول كمية بسيطة من الغذاء، وممارسة اللعب لمدة طويلة، والاستحمام، وتناول كمية مناسبة من الغذاء)، وفي هذا البرنامج تأكيد دور اللعب في العملية التعليمية التعلمية.

وأشار محمد بن عبد السلام (ابن سحنون) إلى أهمية الأعياد كفرصة للأطفال من اجل تعلم المناسك والآداب المرتبطة بالعقيدة الإسلامية، إذ إنَّ الأعياد تُعدُّ فرصة للأطفال من اجل ممارسة اللعب واللهو الباعث على الفرح والسرور، فمن المأمول أن يتعلم الأطفال بوساطة اللعب المناسك والآداب كالصلاة والصيام، وغيرها.

(1) زاير، سعد علي، اللعب ودوره في تحسين التعليم، مجلة ثقافتنا، العدد الثالث، وزارة الثقافة- جمهورية العراق، 2007م، ص87.

وأكد ابن قيم الجوزية دور اللعب في تشخيص استعداد الأطفال لتعلم الفروسية أو الدراسة الأكاديمية، ونبه الراغب الأصفهانيّ على وظيفة اللعب في إراحة النفس، إذ إنَّ مواصلة جهد الدراسة والتعلم من غير راحة قد يؤدي إلى الفشل، وشجع (ابن مسكويه) الاطفال على ممارسة اللعب، لكنه وضع مجموعة من الشروط والضوابط اليسيرة، وأكد فوائد اللعب للأطفال، وأشار برهان الإسلام (الزرنوجيّ) إلى أن اللعب احد عناصر التعلم، وركز في أهمية النشاط الممتع والمبهج، وفي هذا إشارة إلى اللعب[1].

أهمية اللعب:

يُعدُّ اللعب وسيلة تعليمية فعّالة تساعد المتعلمين على اختيار المعرفة واكتسابها، وتمثيلها على البنى العقلية والإدراكية، وتدفع تفكيرهم إلى آفاق جديدة من المعرفة، وهو اداة عالمية مشتركة بين البشر على الرغم من اختلاف ممارسته من جنس الى اخر، إذ يؤثر عامل البيئة والمكان على لعب الأطفال بنحوٍ كبير، وتختلف أنماط اللعب باختلاف بيئة الطفل: (ساحلية، صناعية، ريفية، صحراوية، غنية، فقيرة)، كما توجد فروق واضحة بين لعب الصبيان ولعب البنات، ففي لعب الصبيان هناك ميل أكبر نحو اللعب الذي يرمز إلى القوة والسيطرة، في حين يكون لعب البنات أقل حركة.

وأولت الدول المتقدمة اهتماماً واسعاً باللعب، لما يمتلكه من دورٍ فاعلٍ في الميدان التربويّ والتعليميّ، إذ حقق الشعب الياباني مثلًا: تقدماً كبيراً بوساطة إتاحة الفرصة أمام أطفاله للعب، والاهتمام بصناعة العاب الأطفال؛ كون مرحلة الطفولة لها دور مهم في تكوين شخصية الفرد من خلال الخبرات التي يمرُّ بها، ويتفاعل معها في أثناء لعبه[2].

(1) صوالحة، محمد احمد، علم نفس اللعب، ط2، دار المسيرة للنشر والتوزيع، 2007م، ص28.

(2) عبد الحميد، 2006، مصدر سبق ذكره، ص19-0 57.

ويسهم اللعب في نمو الطفل، فبوساطته يكتسب الطفل معظم مهاراته الحسية والحركية والانفعالية والذهنية، بنحوٍ خاص عند أطفال المرحلة الابتدائية وما قبلها، كونه مهنة الطفل المفضلة، فهو العامل البيئيّ الحاسم، بجانب عامل النضج في نمو الطفل وارتقاء شخصيته، لذا اهتمت التربية الحديثة بتوظيف اللعب في العملية التعليمية، وفي الإرشاد والعلاج النفسيّ[1].

ويشكل التعليم باللعب وسيطاً تعليمياً فعّالاً في تحقيق الأهداف التربوية ذات الصلة بتنمية شخصية المتعلم، ويوفر مناخاً يمتزج فيه التحصيل العلميّ، والتسلية، ويولد الإثارة والتشويق، فيحبب التعلم للمتعلم[2].

ويُعدُّ اللعب أحد روافد المعرفة عند الطفل، ويكتشف الطفل منه الكثير عن نفسه، وعن البيئة المحيطة به، وحتى عن العالم الذي يعيش فيه من حوله، وبه يتعلم كيف يسيطر على بيئته ويسخرها لمصلحته[3].

ويمثل اللعب نشاطاً مهماً يمارسه الفرد، إذ يسهم بدور حيويّ في تكوين شخصية الطفل بأبعادها، وسماتها كافة، وهو وسيطاً تربوياً مهماً يعمل على تعليمه، ونموه، ويشبع حاجاته[4].

واللعب يشكل مدخلاً أساسيًا لنمو الطفل معرفياً، واجتماعياً، وحركياً؛ لما يوفر للطفل من إمكانية تعرّف الأشياء، وفرزها، وتعلم مفاهيمها، وتنمية القدرة عند الطفل على الكلام، والتعبير الرمزيّ، وتنمية مهارات الاتصال، والعلاقات الاجتماعية، زيادة على أنَّ اللعب الجماعيّ ينمي في الطفل القدرة على الضبط الذاتيّ، والتنظيم الذاتيّ طبقاً لما تتطلّبه العلاقة مع الجماعة، فيساعده على تنظيم سلوكه؛ لمواءمة الأدوار المتبادلة بينه وبين الآخرين، فضلاً عن أنَّ الطفل

(1) العزاويّ، سامي مهدي، لعب الأطفال وسيلة للمتعة والتعليم والإرشاد، مجلة المرشد التربوي، نشرة ثقافية إرشادية تصدرها الوحدة الإرشادية في كلية التربية، العدد الأول، ذي الحجة، 1422هـ، شباط 2002م، ص15.

(2) عطية، 2008، مصدر سبق ذكره، ص181.

(3) صوالحة، 2007، مصدر سبق ذكره، ص21.

(4) الحيلة، 2002، مصدر سبق ذكره، ص11.

بوساطة النشاط الذي يشترك فيه مع الآخرين يدرك ذاته، وتتكون لديه صورة عن نفسه عند الآخرين[1].

ويُعدُّ اللعب عملية نشطة حيوية، ينظم فيها المتعلم بيئة اللعب على وفق استيعابه لمتغيراتها، ووفقاً لما تسمح به أبنيته المعرفية بهدف تحقيق التوازن، أي السيطرة المعرفية للأشياء من طريق المعالجة الحسية، وتقليب الأشياء، وتعديل الصورة المتكونة لديه عنها[2].

واللعب تمثيل للحياة الواقعية التي يعيشها الإنسان، إذ يصطنع عقل الطفل هذا الواقع ويشكله في خياله، فنراه لا يتقيد بشروط الموقف الحقيقيّ، ولا يتقيد بالزمن أو التسلسل المنطقيّ للإحداث وتعاقبها، ولكننا نراه يتخيل وهو يلعب انه يمارس دور الأب، أو الأم، أو المعلمة، أو أنَّه يسبح في بحر هائج، فيشعر بالفرح والسرور، ولاسيما أنَّ اللعب تمثيل للواقع ينبع من الداخل[3].

ويرى تايلور كاثرين(Tailor Katherine) أنَّ اللعب بمنزلة الحياة للطفل، وليس مجرد وسيلة لقضاء الوقت، وأنَّه يماثل عمليات التربية والتعبير والاستكشاف والتعبير عن الذات والترويح، وأنَّه يماثل العمل عند الكبار[4].

ويؤكد علماء النفس والتربية أنَّ اللعب يسهم على نحو فعّال في بناء الشخصية وتنميتها من جميع جوانبها، وقد ذكر بياجيه أنَّ اللعب يُعدُّ وسيلة للتعليم، وأنَّ ما يتوافر في البيئة يُعدُّ مصادر لتعليم الأطفال، ويوصي المربين على أن يعملوا على تنظيم الألعاب واستثمارها بما يؤدي إلى تعلم أفضل، وتوظيف اللعب في العملية التعليمية في مرحلة ما قبل المدرسة يُعدُّ شكلاً أساسياً ومهماً من

(1) عطية، 2008، مصدر سبق ذكره، ص181.

(2) البكريّ، أمل، وعفاف الكسوانيّ، أساليب تعليم العلوم والرياضيات، ط2 دار الفكر للطباعة والنشر والتوزيع، عمان، 2002م، ص86.

(3) صوالحة، 2007، مصدر سبق ذكره، ص22.

(4) عبد الحميد، 2006، مصدر سبق ذكره، ص29.

أشكال التنظيم في البرامج التعليمية التي تستند إلى نظرية جان بياجيه، ولاسيما أنّ الأطفال يتعلمون من ممارستهم سلوك اللعب[1].

دور اللعب في تنمية المجالات الشخصية للمتعلم:

- **تنمية جسم المتعلم وحركاته**: اللعب نشاط حركي يساعد على تقوية العضلات، ويقوي الجسم، ويصرف الطاقة الزائدة عن الجسم، لذا يرى العلماء أنَّ هبوط مستوى اللياقة البدنية وهزال الجسم وترهله، وتشوهاته، هي بعض نتائج عدم ممارسة اللعب عند الطفل، والجدير بالذكر أن اللعب يحقق للطفل حالة من التوازن والتكامل بين الوظائف الجسمية (الحركية والانفعالية والعقلية)[2].
- **تنمية انفعالات المتعلم**: يُسهم اللعب في النمو الانفعاليّ عند الطفل من خلال تفريغ انفعالاته المكبوتة ومشاعره، وإسقاط أشياء من الواقع، وإشباع حاجاتهم، والشعور بالرضا والراحة، وتقديم التجهيزات النفسية المناسبة للطفل حيال نموه العاطفيّ والانفعاليّ، وتطوير المظاهر الايجابية لديه، وانماء الحاجات الخاصة بالتمايز الانفعاليّ من الاستجابات الجسمية إلى الاستجابات اللفظية[3].
- **تنمية المهارات الاجتماعية**: يؤدي اللعب إلى إكساب الأطفال مهارات اجتماعية في حلِّ المشكلات بروح جماعية لاسيما اللعب الجماعي، الذي يتمثل في التواصل مع الآخرين، واختيار الأصدقاء، وتقدير جهود الآخرين وأدوارهم، وحسن الموازنة بين قدرات الأشخاص وتنسيق الجهود، وقبول النظام

(1) العنانيّ، حنان، اللعب عند الأطفال . الأسس النظرية والتطبيقية، دار الفكر للطباعة والنشر والتوزيع، عمان– الأردن، 2002م، ص43.

(2) مخول، مالك، علم نفس الطفولة والمراهقة، ط5، منشورات جامعة دمشق– سورية، 1998م، ص74.

(3) صوالحة، 2007، مصدر سبق ذكره، ص13.

والالتزام به، والانتماء للفريق وتبني أهدافه، والتكيف مع الدور وقبول الربح والخسارة، والانتصار والهزيمة، وادوار القيادة والتبعية، والطاعة وتنفيذ الأوامر، والالتزام، فضلاً عن معرفة مفاهيم أخلاقية اجتماعية، مثل: الحلال والحرام، والخطأ والصواب، والمقبول والمرفوض والدور، والقيادة والتبعية، والولاء والانتماء، وغير ذلك من دلالات اجتماعية تساعد الأطفال على التكيف في الوسط الاجتماعيّ الذي يعيشون فيه، فتسهل عليهم عملية التنشئة الاجتماعية وهم يمثلون معايير الجماعة دون ارتباط بهدف القبول والعيش بهدوء، والتماسك الاجتماعيّ داخل الحياة في المجتمع[1].

- **تنمية المعارف العقلية والابتكارية:** ينمي اللعب القوى العقلية المعرفية الابتكارية عند الأطفال، ففي أثناء ممارسة اللعب يؤدي الطفل عمليات معرفية على نطاق واسع، فهو يستطلع، ويستكشف الألعاب الجديدة التي يأتيه بها والداه، ولاسيما تلك التي تحتوي على أزرار ومحولات، وتحدث اصواتاً، أو تشعل أضواءً، أو تفتح أبوابًا، أو تحرك محركات..، وغيرها، فالطفل يكرر الأفعال التي تُحدث نتائج، ويستدعي الصور الذهنية التي تحدث أشياءً سبق أن مرت في خبرته السابقة، كتقليد أفعال الكبار وأنماط سلوكهم وتصرفاتهم، ففي مثل هذه الحالات يدرك ويتذكر، ويتصور، ويفكر، وهذا مؤشر على قيامه بنشاط عقليّ معرفيّ واضح[2].

ويكتسب الطفل من اللعب كثيراً من المعلومات والحقائق عن الأشياء والناس، ويتعرف من أنشطة الألعاب، والتفاعل مع أدواتها، ومشاركته فيها على الخصائص الحسية لكلٍّ ما يتصل به من أشياء وأشخاص، ويتعرف بالإشكال والألوان والأوزان والأحجام، ويقف على ما يميزها من خصائص مشتركة وما يجمع بينها من علاقات، وتسهم الألعاب أيضًا في النمو الابتكاريّ: فالتفكير

(1) الخوالدة، محمد محمود وآخرون، علم نفس اللعب عند الأطفال، قطاع التدريب والتأهيل، وزارة التربية والتعليم- اليمن، 1993م، ص53.

(2) إسماعيل، محمد، الأطفال مرآة المجتمع، سلسلة عالم المعرفة، رقم (99)، المجلس الوطني للثقافة والعلوم والآداب- الكويت، 1986م، ص66.

الإبداعيّ، والكلمات، واللهجات الحقيقية، جميعها تدفع الأطفال إلى إيجاد الجديد من تلك الألعاب، سواء كان ذلك في أساليب التعامل مع الأدوات، أم فيما تفعله الأدوات من تأثير في تفكيرهم، أم فيما يحدث من استعمالات جديدة لموضوعات قديمة، فكلُّ هذا وذاك يُعدُّ اكتشافاً ابتكارياً[1].

- **تنمية النسق الأخلاقي**: تؤدي الألعاب بأشكالها، وطرائقها، ومراحلها المختلفة، دوراً بارزاً في تكوين النظام أو النسق الأخلاقيّ والقيميّ عند الطفل، إذ إنّ النسق يستمد أصوله من ممارسة أنشطة اللعب في وسط اجتماعيّ، وبالتفاعل مع أطفال آخرين، وبوساطة توجيه الكبار، يكتسب الطفل معايير السلوك، ويتعلم مفهوم الصواب والخطأ، والحق والواجب. ولكن التدعيم الفعليّ لهذه المعايير يكوّن من الممارسة الفعلية لها في نطاق أنشطة اللعب، فالطفل يعرف أن يكون أميناً، ومتعاوناً، وموضع ثقة، وقادراً على التحكم بعواطفه عند الخسارة، وعند الكسب، أو الانتصار، إذا ما أراد أن يكون عضواً في جماعة، وهكذا يبدو أنَّ معايير السلوك الاجتماعيّ المرغوب فيها تتجسد بدرجة كبيرة في الدور الذي يؤديه الطفل في أثناء اللعب[2].

ويرتبط النمو الاجتماعيّ بالنمو الأخلاقي الذي يعتمد على عمليات الاتصال مع الآخرين من الكبار والأطفال، والذي يتطلب من الطفل إتباع آداب وأساليب معينة يرتاح لها الآخرون، ويستجيبون لها، ومشاركته في اللعب تسترعي منه المظاهر الأخلاقية التي يفترض وجودها في جو اللعب، والاهتمام نفسه بالقواعد والقوانين التي ينبغي له مراعاتها في اللعبة، ممّا يدفع الطفل إلى تفهم

(1) الحيلة، 2002، مصدر سبق ذكره، ص31- 33.

(2) صوالحة، 2006، مصدر سابق، ص206.

بدايات الحكم الأخلاقيّ، ويجعل النمو الأخلاقيّ عنده يعتمد على الاحترام، والانقياد إلى حقوق وحريات الآخرين[1].

- **تنمية القدرات اللغوية**: للعب أثر بارز في تنمية القدرات اللغوية، التي تتفتق مع بدء الطفل بممارسة اللعب، والتعرف بأجزاء الألعاب، والأشياء وتصنيفها، ومفاهيمها، والتعميم فيما بينها على أساس لغويّ، واكسابه مهارات الاتصال اللغويّ، واستمرار التأثير في نموه اللغويّ بمختلف مراحله النمائية، التي يمر بها في حياته[2].

وتبدأ تعبيرات الأطفال في بداية الأمر سواء كانت لرغبة في التقليد، أم لأي سبب آخر، بأسلوب حر تلقائي، ففي أثناء اللعب يغير الطفل صوته، وينغم كلماته، ويبني جمله، ويعبر عن أفكاره، لذا يُعدُّ اللعب أوضح شكل للتعبير الحر عند الأطفال[3].

ويشكل اللعب أداة تعبيرية تفوق اللغة والكلام، وتجعل التواصل بين الأطفال الذين ينتمون إلى جماعات ثقافية، أو قومية، أو لغوية مختلفة ممكناً وميسوراً، لذا هو خير وسيلة لفهم عالم الطفل والتعرف بميوله واهتماماته، وحاجاته، ومن ثم مساعدته على تنظيم تعلمه وتربيته وتوجيهه[4].

- **معالجة الاضطرابات اللغوية**: يمثل اللعب أحد الأساليب المهمة في معالجة الاضطرابات اللغوية لاسيما (اللجلجة)[*]، إذ يتم من طريق اللعب التمثيليّ مثلاً كشف كثيرٍ من دوافع الفرد، وصراعاته، وآليات الدفاع التي يستعملها،

---

(1) عبد الجبار، محمد ومحمد النبابته، سيكولوجية اللعب والترويح عند الطفل العادي والمعوق، دار العدويّ للنشر والتوزيع، اربد- الأردن، 1983م، ص77.

(2) الهنداويّ، علي، سيكولوجية اللعب، دار حنين للنشر والتوزيع، عمان- الأردن 2003م، ص38.

(3) عبد الحميد، 2006، مصدر سابق، ص38 -47.

(4) الحيلة، 2002، مصدر سابق، ص32.

(*) اللجلجة: احتباس في الكلام يعقبه انفجار الكلمة بين شفتي الطفل مضطربة بعد معاناة تتمثل في حركات إرتعاشية , وتعدّ طبيعية من عمر (2 . 5) سنوات , بعد ذلك تحتاج لبرنامج علاجي نفسي كلامي.

كالإسقاط والتبرير ومحاولة التخلص من الصراعات، والخبرات الماضية والمؤلمة، ويمكنه التعبير عن المخاوف ومشاعر الذنب، ويتخلص من الإحجام عن مواجهة مواقف الحياة، ولاسيما الهروب من التحدث مع الآخرين، وكلّ ذلك شأنه تخليصه من الاضطرابات اللغوية لديه وبنحوٍ خاص اللجلجة[1].

وإنّ جلسات العلاج باللعب مع الطفل يمكن أن تفيد في معالجة بعض الاضطرابات اللغوية عند الصغار، ويؤكد أيضًا الدراما النفسية التي تُعدُّ أحد الأساليب في علاج اللجلجة بهدف تعديل اتجاه الفرد نحو عملية الكلام عامة، وخفض درجة معاناته، وتوتره، وقلقه، وما يبذله في أثناء اللجلجة، ويتم في هذا الإجراء قيام مجموعة من الأفراد ممّن يعانون اضطرابات نفسية، أو كلامية، أو غير ذلك، بتمثيل مسرحية تتضمن أحداثا تعبر عمّا يعانونه، ممّا يتيح لهم فرصة التعبير عن انفعالاتهم، والتنفيس عمّا بداخلهم، ومن ثم التخلص من المشكلات الكلامية، والصراعات الكامنة خلف اضطراباتهم[2].

دور ألعاب العقل في التدريس الفعّال:

يتمثل التدريس الفعّال بالإجراءات والانشطة المخططة مسبقاً، التي ترمي إلى تحقيق أهداف الدرس، بوساطة تحويل البيئة الصفية إلى بيئة تعليمية نشطة، يتمتع المتعلمون فيها باكتساب المعارف والافكار والقيم والاتجاهات، ولا يتسلل إليهم الضجر أو الملل، وتسود أجواء المودة بينهم، وتمكن المعلم من احتواء رغباتهم، وميولهم، واتجاهاتهم، وتنمية تفكيرهم، وحثهم على ممارسة التفكير بدلاً من أن يكونوا مجرد وعاء يستقبل المعلومات، وتوطيد العلاقات الايجابية التي يكون أساسها الاحترام المتبادل فيما بينهم.

(1) صوالحة، 2007، مصدر سابق، ص142.

(2) الشخص، عبد العزيز، اضطرابات النطق والكلام خلفيتها- تشخيصها- أنواعها- علاجها، ط1، شركة الصفحات الذهبية، الرياض- السعودية 1997م، ص92.

ومن ابرز الطرائق والاستراتيجيات الحديثة في التدريس الفعّال هو التدريس بتوظيف ألعاب العقل، التي تُعدّ وتنفذ بطريقة علمية منظمة، تراعي سيكولوجية المتعلمين واهتماماتهم في أثناء التعلم، وتجعلهم عناصراً ايجابية ونشطة وفعّالة في ممارسة أنشطة اللعب التعليمية، واستقبال المعلومات والافكار، والتفاعل فيما بينهم ومع المعلم في أثناء العملية التعليمية.

وقد أيّد كثير من المتخصصين استعمال ألعاب العقل في التدريس؛ كونها تتفوق على الطريقة العادية من حيث النتائج في تحصيل المتعلمين في المواد الدراسية المختلفة، وتهيئتها للأجواء الديمقراطية داخل غرفة الصف، وعرض المعلومات في بيئة أقرب للواقع، فضلًا عن أنها تزيد من دافعية المتعلمين واهتماماتهم، بحيث يتم تنفيذ الأنشطة التربوية للعبة في جوٍّ يسوده المرح والتفاعل التام، ممّا يؤدي إلى زيادة فاعلية عملية التعلم، وتزويد المتعلم بخبرات أقرب إلى الواقع العمليّ من أية وسيلة تعليمية أخرى[1].

وعلى الرغم من أنَّ كلَّ لعبة تملي على لاعبها طبيعة الدور المطلوب القيام به، إلا أنّ اللاعب (المتعلم) في ألعاب العقل يؤدي أنشطة كثيرة، ويستعمل مصادر متنوعة لتحقيق الأهداف، أو حل المشكلات، سواء قام بذلك الدور وحده، أم تفاعل مع شخص أخر، أم مع فريق مقابل فريق آخر، لذا يمكن عدّ ألعاب العقل نشاطاً له أسسه، واستراتيجياته الخاصة، التي تمكن المعلم من استعماله في تدريس موضوعات مختلفة، بطريقة فاعلة ومشوقة، تضمن تحقيق الاهداف التعليمية المرسومة لبناء شخصية المتعلم[2].

وتُعدُّ ألعاب العقل من أفضل الوسائل التي تُخرج التعلم من الحياة النظرية اللفظية إلى عالم الحقائق الحسيّة ذات الأثر المباشر في حياة المتعلمين؛

(1) ابن فرج، عبد اللطيف بن حسين، طرق التدريس في القرن الواحد والعشرين، ط2، دار المسيرة للنشر والتوزيع، 2009م، ص56- 60.

(2) قطامي، يوسف وآخرون، تصميم التدريس، ط1، منشورات جامعة القدس المفتوحة، عمان، 1994م، ص533.

كونها ترمي إلى إيجاد مناخ تعليميّ، يمتزج فيه التحصيل العلميّ مع التسلية، وتُشيع فيه أجواء الإثارة والتشويق، وتساعد المتعلم على ممارسة التفكير والتعلم بنحوٍ فعّال[1].

وتمثل ألعاب العقل إحدى مظاهر التجديد التربويّ، التي تبنى فكرتها الأساسية على مبدأ جعل المتعلم فعالاً ومشاركاً في الموقف التعليميّ التعلّمي، بوساطة تحفيزها للتساؤل، وفرض الفروض الذكية، والعمل المنظم ضمن جماعته؛ لاتخاذ القرارات المناسبة في القضاء على عوامل الضجر والملل التي قد تصيب المتعلمين غالباً، والتي يمكن توظيفها في التدريس؛ لتنمية القيم والاتجاهات نحو مادة التعلم، فضلًا عن تقليلها الهوّة بين ما يجري في غرفة الصف وما يجري في الحياة الواقعية[2].

ويكمن الجوهر الحقيقيّ لألعاب العقل في زيادة دافعية المتعلمين نحو تنمية المهارات المختلفة، إذ يؤدي المتعلمون واجبات حقيقية؛ لمعالجة مشكلات فعلية قد تواجههم في المستقبل، فضلًا عن توافر عناصر أخرى، مثل المنافسة والإثارة في أثناء اللعب[3].

دمج ألعاب العقل في المناهج المدرسية:

نظراً لأهمية ألعاب العقل وما تمتلكه من أثر في بناء شخصية المتعلمين وتكوينها، نرى ضرورة إدخالها في المناهج التعليمية؛ كونها تشكل مادة تعليمية، أو وسطاً تعليمياً فعّالاً في تحقيق الأهداف التربوية المتعلقة بإنماء شخصية المتعلمين، لذا ينبغي لنا الاهتمام بألعاب العقل، والإعلاء من قيمتها المنهجية، وإدخالها في المنهج التربويّ داخل المدارس وتنظيمها؛ للإفادة منها في تربية

(1) العقيل، إبراهيم، الشامل في تدريب المعلمين، دار الوراق للنشر والتوزيع، الرياض، 2003م، ص58.
(2) سكران، محمد، أساليب تدريس الدراسات الاجتماعية، ط1، دار الشروق للنشر والتوزيع، عمان 2002م، ص183.
(3) البكريّ والكسوانيّ، 2002م، مصدر سابق، ص86.

الأطفال، وإنماء شخصياتهم؛ لأنّها تستحق أن تشغل مكانة منهجية في المناهج التعليمية داخل المدارس على اختلاف مستوياتها، من رياض الأطفال حتى المرحلة الثانوية؛ كي تسهم في بناء شخصية المتعلم[1].

وتتوافر في ألعاب العقل خصائص ومزايا تستثير دافعية المتعلم، وتحثه على التفاعل النشط مع المادة التعليمية بما تحتويه من حقائق ومفاهيم ومبادئ ومهارات في جوٍّ واقعيّ قريب من مداركه الحسِّية، تجعله ينجذب إليها، ويسعى إلى التعامل معها، بأسلوب مسلٍ وممتعٍ؛ لتحقيق أهداف معينة، لذا يجدّر بنا أن نتحدث عن كيفية بناء مفهوم حديث للمناهج، يستند إلى ألعاب العقل التعليمية، مثله في ذلك مثل المناهج الأخرى التي تستند إلى محاور رئيسة في بناء مفاهيمها، وتشييد عناصرها[2].

دور ألعاب العقل في تبصير المعلمين:

لم تقتصر أهمية ألعاب العقل على المتعلمين فقط، بل لها أهمية للمعلمين أيضاً، إذ تمكن المعلمين من تشخيص حالات خفيّة من مشكلات التعلم والمشكلات السلوكية اليسيرة؛ لأنَّ المتعلم في أثناء ممارسته اللعب يحكي بصورة رمزية قصة حياته والجو الانفعاليّ في الأسرة، وعلاقاته بالآخرين، ولاسيما الوالدين والإخوة والرفاق، فضلاً عن استثماره جو الحرية التي يوفرها اللعب للتعبير عن المتعلم نفسه، إذ يعدّ اللعب الوسيط الطبيعيّ للتعبير عن نفسه، فيمنح المتعلم الفرصة لإخراج مشاعره المتراكمة من التوتر، والإحباط، وعدم الأمن، والعدوان، والخوف والحيرة والارتباك، ممّا يساعد المعلم على كشف ميول المتعلمين واستعداداتهم، ومشكلاتهم[3].

---

(1) الخوالدة، محمد محمود، مقدمة في التربية، ط1، دار النشر والتوزيع والطباعة، عمان 2003م، ص218.

(2) مرعي، توفيق، والحيلة احمد محمود، المناهج التربوية الحديثة- مفاهيمها- وعناصرها- وأسسها- وعملياتها، ط3، دار المسيرة للنشر والتوزيع والطباعة، عمان، 2002م، ص323.

(3) صوالحة، 2007، مصدر سابق، ص182 -189.

وتمكّن ألعاب العقل المعلمين أيضاً من الحكم على قدرة المتعلمين في توظيف الحقائق والمفاهيم والمبادئ التي سبق أن تعلموها في مواقف تطبيقية[1].

ويحقق توظيف ألعاب العقل في العملية التعليمية التعلمية الأهداف التربوية التي تؤكدها المدرسة، وهي أهداف متنوعة ضمنت النواحي العقلية المعرفية، والحركية، والاجتماعية، والانفعالية، فيتوجب على المعلمين والمعلمات وإدارات المدارس العمل على توافر مساحات خارجية واسعة للعب في المدرسة، وتوافر أدوات اللعب المناسبة، مثل: الكرات، وأدوات التسلق والنجارة والدومينو، وآلات الموسيقى، وتخصيص الحصص الكافية لممارسة اللعب بأنواعه كافة، ومراعاة الفروق الفردية والفروق البينية، في اختيار أنشطة اللعب، وتطبيق مبدأ التشاور بين الأطفال في اختيار أنشطة اللعب، وإجراء المنافسات والمباريات التي يدعى إليها أولياء الأمور والمسؤولون في مجال التربية والتعليم، وضرورة توظيف اللعب بأشكاله وأنواعه كافة في تعليم الحقائق والمهارات، والمفاهيم، واللغة، والفنون، والتربية الدينية والاجتماعية والوطنية[2].

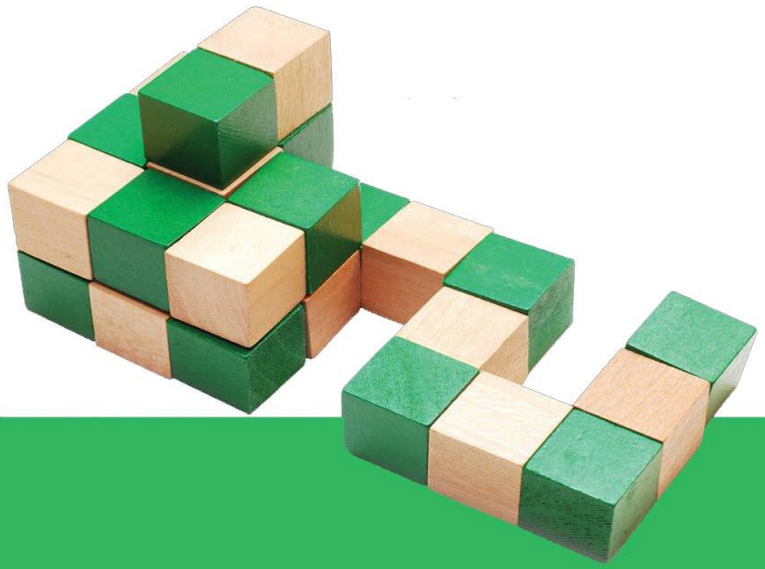
وممّا تقدم آنفًا يمكننا الاستنتاج أنّ هناك اهتماماً كبيراً وواضحاً من الباحثين والتربويين بألعاب العقل في جميع المراحل التعليمية لما لها من أهمية في تبسيط الموضوعات، وتحسين مستوى التفكير للمتعلمين، وتنمية حب الاستطلاع العقليّ الذي ينتج عنه تنمية ميول المتعلم إلى كل ما هو طريف وجديد وممتع، فضلاً عن إتاحة الفرصة للمتعلمين في التعبير عمّا يجول في خواطرهم من مشاعر وأحاسيس بنحوٍ واضح ومفهوم للآخرين، ومن دون خوف أو تردد أو خجل، وبطريقة ممتعة ومسلية.

(1) ميلر، سوزانا، سيكولوجية اللعب، مجلة عالم المعرفة، سلسلة كتب ثقافية شهرية، ترجمة عيسى حسين، الكويت، 1990م، ص164.

(2) العنانيّ، 2002، مصدر سابق، ص55.

الفصل الثاني

نظريات اللعب



الفصل الثاني
نظريات اللعب

اعتنى أصحاب نظريات اللعب بتكوين شخصيات الأطفال، وإمكانية استعمال اللعب في الطفولة كوسيط تربوي مهم، يعمل بدرجة كبيرة في تشكيل هذه المرحلة التكوينية الحاسمة من النمو الإنسانيّ، ونال موضوع اللعب اهتمام عددٍ من العلماء والباحثين، وقدموا وجهات نظر في تفسير اللعب، واختلفت وجهات نظرهم تبعاً لتباين منطلقاتهم النظرية، إذ اجمعوا على أنّ اللعب بمختلف مظاهره يعدّ من العوامل المهمة في تربية الإنسان، ولكنهم اختلفوا فيما بينهم حول تحديد ما يؤديه اللعب من وظائف وتفسيره، ونتيجة لهذا الاختلاف؛ تم إقرار عدّة نظريات للعب، تحاول كل نظرية منها تأكيد مظهر من مظاهر اللعب المختلفة[1]، وكالآتي:

1. نظرية التخلص من الطاقة الزائدة:

تُعدُّ نظرية التخلص من الطاقة الزائدة واحدة من النظريات القديمة التي حاولت تفسير اللعب، وترتبط بإسهام العالمين شيلر، وسبنسر عام (1875)، وترى هذه النظرية أنَّ اللعب يحدث نتيجة للطاقة الزائدة التي لا يحتاج إليها الفرد في بقائه، فمن اللعب يحاول الجسم التخلص من الطاقة الزائدة التي لا يحتاجها، لذا نرى أن الأطفال يلعبون أكثر من الكبار[2].

(1) ينظر: زاير، 2007، مصدر سابق، ص87.

(2) مردان، نجم الدين علي، سيكولوجية اللعب في مرحلة الطفولة المبكرة مرحلة الحضانة ورياض الأطفال، بغداد وزارة التعليم العالي، مطبعة جامعة الموصل، 1991م، ص53.

ويرى (زاير) أنَّ هذه النظرية لا تعطي كل الوقائع، وأنَّ الطفل قد يلعب بعد بذل مجهود نفسيّ مضني، استنفد طاقته، أو يلعب وهو متعب، ويرى في اللعب راحة له[1].

ونرى أنَّ بعض الألعاب مثل: ألعاب العقل، والألعاب اللغوية، لا تُسهم في تفريغ الطاقة الزائدة في البدن، لأنّ ممارستها لا يحتاج إلى جهد بدنيّ حتى نقول إنها ساعدت على تفريغ الطاقة الزائدة الموجودة في الجسم.

2. نظرية الاستجمام والراحة من عناء العمل:

يُعدّ العالم الألمانيّ – لازاروس – (1883) الأستاذ في جامعة برلين من ابرز مؤسسي هذه النظرية التي جعلت وسيلة اللعب الأساسية هي إراحة الجسم من التعب أو العناء، فالطفل الذي يشعر بالتعب يلعب ليريح نفسه، وبهذه تكون القدرة والفاعلية على مواصلة الحياة، ممّا يعني أنَّ اللعب ما هو إلّا وسيلة لتجديد القوى وتنشيطها[2].

وقد وجهت بعض الاعتراضات لهذه النظرية، أبرزها " أنَّ أحسن طريقة لإراحة الأعصاب المجهدة والعضلات المتعبة هي الاستلقاء في الفراش، والجلوس من دون القيام بأيِّ نشاط؛ لأنَّ ذلك يجلب الراحة للجسم في وقت مناسب، وأنَّ قيام الكبار بالعمل المتعب أكثر من الصغار يفرض عليهم القيام باللعب أكثر من الصغار، وهذا يخالف الواقع"[3].

ونرى أنَّ هناك ألعابًا لا تحتاج إلى مجهود بدني، إنما تحتاج إلى مجهود نفسي وعقلي، فترقب الفوز أو الهزيمة مجهود نفسي، وحل الالغاز وعمل خطط الدفاع والهجوم أو الإيقاع بالخصم أو دقة التصويب أو عمل خطة تضع بالحُسبان

(1) زاير، 2007، مصدر سابق، ص87.

(2) ينظر: وافيّ، علي عبد الواحد، اللعب والعمل، مطبعة دار الكتاب العربي، مصر – القاهرة، 1988م، ص16.

(3) مخول، 1998، مصدر سابق، ص49.

جميع الاحتمالات التي تتوقع من المنافس مجهود عقليّ ونفسيّ، فألعاب العقل لا تنسجم مع افتراضات هذه النظرية، بل على العكس من ذلك، قد تؤدي بعض العاب العقل إلى الارهاق النفسيّ، وحتى البدنيّ، مثل لاعبي الشطرنج الذين يستمرون أيامًا ولياليًا من السهر؛ للتفكير والتخطيط في تحريك خطوة واحدة من اللعبة، ممّا يعني تحملهم مزيداً من العناء والتعب.

3. النظرية التلخيصية أو نظرية إيجاز الأصول:

قدم هذه النظرية ستانلي هول متأثراً بأفكار (دارون) في نظرية التطوّر، إذ عدّ اللعب تلخيص للماضي، وإنّ الألعاب تمثل المراحل الحياتية التي مرّ بها الجنس كله بنحوٍ موجز وملخص، فالإنسان البدائيّ كان يعيش في الغابات، ويتعرض لأخطار الحيوانات، ويتوجّب عليه أن يصيد ويطارد فريسته، فيركض، ويتسلّق، ويختبئ عندما تطارده الحيوانات المفترسة، وقد مرّ الإنسان بمراحل متعدّدة حتى تطور وعاش في المجتمع المتمدّن، بمعنى أنَّ الإنسان قد مرّ بمراحل وأدوار حضارية متعددة حتى وصل إلى ما وصل إليه من التحضر والتمدّن، لذا يميل الإنسان من ميلاده إلى اكتمال نضجه إلى المرور بالأدوار التي مرّ بها تطوّر الحضارة البشريّة منذ ظهور الإنسان حتى الآن، ويمرّ بهذه الأدوار مروراً تلخيصياً وبنحوٍ عام[1].

ولم تسلم هذه النظرية من بعض الاعتراضات، إذ عدّها بعضهم " قاصرة عن تفسير ظاهرة اللعب؛ لأنّ الأطفال لا يمارسون ظاهرة اللعب التي تمثل تسلسل الإنسان في الماضي فقط، بل ألعاب الحاضر أيضًا كألعاب الفضاء، والكومبيوتر، والانترنيت واستعمال الأجهزة الحديثة كالهاتف والتلفاز، والألعاب الالكترونية،

(1) جبرين، عمر، دراسة العاب الأطفال في الأردن، دراسات، المجلد السابع، العدد (2)، الجامعة الأردنية، عمان– الأردن، 1980م، ص59.

فضلاً عن وجود بعض الألعاب الفردية والجماعية منتشرة بين الكبار والصغار على حدٍّ سواء"[1].

ونتفق مع الرأي آنفًا؛ لأنّه إذا كانت بعض الالعاب ترتبط بالزمن الماضي، مثل الربط بين حبّ الأطفال واللعب بالماء، واعتماد الإنسان البدائي على البحر كمصدر لطعامه، أو الربط بين حياة الإنسان البدائيّ في الغابات وبين حبّ الأطفال لتسلق الأشجار، والتأرجح على الأغصان، ونصب الخيم...وغيرها، فإنّ هناك العابًا لا يمكن ربطها بالحقب الماضية ولاسيما ألعاب العقل، فألعاب العقل الالكترونية مثلًا، التي تمارس بطريقة جماعية عبر مواقع التواصل الاجتماعيّ، وتربط عددًا من اللاعبين من اماكن ودول متعددة، تختلف بيئتهم الاجتماعية وعاداتهم، وتقاليدهم، واعرافهم، وميولهم، واتجاهاتهم، ومراحلهم العمرية وموروثهم التاريخيّ، ويمارسون لعبة لا علاقة لها بماضي أو تاريخ أيٍّ منهم، ولا تمت بصلة بالبيئة والاجواء التي عاشتها البشرية الاولى، انما هي العاب عقلية بحتة لها علاقة بذكاء اللاعب وقدراته العقلية، بل قد يكون في بعضها ربط بما سيجري في المستقبل، وليس بما جرى في الماضي، مثل: العاب الفضاء التي تفترض امكانية عيش البشرية هناك، وتهيئ الأطفال إلى التفكير بها بطريقة ابداعية بوساطة العاب العقل، فضلاً عن أنَّ علماء الوراثة يرون أنَّ المهارات والخبرات والصفات المكتسبة لا تورّث، وأنَّ الخبرات والمهارات التي تعلمها جيل من الأجيال لا يمكن أن يرثها الجيل الذي يليه، وإنما فقط يمكن أن يتعلمها؛ الأمر الذي يضعف تفسيرات هذه النظرية.

4. نظرية الإعداد للحياة المستقبلية وممارسة المهارات:

يرى جردس أنَّ اللعب عملية غريزية تسعى إلى إكساب صغار الإنسان المهارات والحركات التي تساعده على التكيف مع البيئة في الحاضر والمستقبل،

(1) صوالحة، 2007، مصدر سابق، ص35.

وهو أسلوب الطبيعة للتعلم، وأنّ الطبيعة قد زودت الأطفال بالميل إلى اللعب، والتدريب على المهارات والوظائف المختلفة التي يقوم بها الكبار[1].

وعلى الرغم من قوة هذه النظرية إلّا أنّها لم تسلم من بعض الهنات أيضًا، إذ يؤخذ عليها: "أنّ كثير من الألعاب التي يمارسها الأطفال، ويتقمصون فيها ادواراً مختلفة، لا يمكن أن تكون هي أدوارهم الحقيقية في حياتهم المستقبلية، إمّا بسبب تعدد هذه الأدوار، وإمّا لتضاربها مع الدور، أو لاشتقاقها من بيئات أو انتمائها إلى شرائح اجتماعية مغايرة للشريحة الاجتماعية التي ينتمي إليها الطفل وأسرته، وهذه النظرية لم تعنى بلعب الكبار لعدّه تدريب على المهارات، إذ إنَّ الكبار حين يلعبون، فإنهم يتدربون أيضًا على ممارسة المهارات"[2].

نرى أنَّ افتراضات هذه النظرية منطقية، وفيها كثيرٌ من الانسجام مع واقع نشاط اللعب الذي يمارسه الاطفال، ونلحظ أنَّ الاطفال عند مشاهدتهم للأفلام البوليسية، أو أفلام الكارتون التي فيها ابطال يحملون السلاح، ويستعملون فنون قتالية مختلفة، يبدأ الاطفال بتقليدهم عند ممارستهم اللعب لاسيما في اللعب الجماعي، ويشترون الألعاب الحربية، مثل: المسدسات – والسيوف...وغيرها من الالعاب التي تشبه الآلات الحربية التي يستعملها ابطال السينما وأفلام الكارتون، ونتيجة لتقليدهم حركات هؤلاء الابطال في أثناء اللعب قد يؤذون بعضهم، أو يجرحون بعضهم عند محاولتهم تقليد الحركات الانتقامية، كالضربة القاضية، وما شابهها، وهنا اكتسبوا مهارات وصفات سلبية، وهذا ما نلحظه أيضًا عند الطفلة التي تسعى لتقليد ملكات الجمال أو العرائس في أثنا اللعب مع دميتها، وفي بعض الاحيان يحاولون تقليد السلوك الجيد في التعاملات الاجتماعية في أثناء ممارسة نشاط اللعب، فبعضهم يقلد دور الطبيب، أو المهندس، أو المعلم، أو الأم والأب...وغيرها من الادوار التي يمكن أن تكسبهم بعض المهارات

(1) زاير، 2007، مصدر سابق، ص88.

(2) الهنداوي، 2003، مصدر سابق، ص44.

والدوافع الايجابية، والتي تشجعهم على تقمص هذه الشخصية أو تلك، بوساطة السعي في الوصول اليها مستقبلًا، وتحقيق الطموحات التي كانوا يمارسونها في لعبهم عند الصغر؛ الأمر الذي يؤيد تفسيرات هذه النظرية، ويعزز افتراضاتها تجاه ممارسة أنشطة اللعب.

5. نظرية التنفيس أو التخفيف من القلق:

وهي نظرية مدرسة التحليل النفسيّ لصاحبها (سيجموند فرويد)، والتي يؤكد فيها أنَّ اللعب ما هو إلّا تعبير رمزيّ، غالباً ما يعبر عن رغبات محبطة، أو مخاوف ملازمة، أو متاعب لا شعورية مكبوتة، فهو تعبير من شأنه خفض مستوى التوتر والقلق عند الطفل، ويقول: إنّ اللعب يؤدي دوراً وظيفياً مهماً في الحياة النفسية للطفل، ويساعده على التخفيف ممّا يعانيه من توترات نفسية، وصراعات داخلية، وقلق ملازم، وعدَّ اللعب أسلوب الطبيعة في الشفاء الذاتيّ، وبخاصة في السنوات الأولى من حياة الطفل، لذا اتخذَ لعب الأطفال وسيلة تشخيصية لمعاناة الأطفال النفسية[1].

فالطفل الصغير قد يعاقب بالضرب من الشخص الكبير، لكنه لا يستطيع أن ينفس عن غضبه بأن يضرب الكبير، ولكن عندما يجد فرصة لأنْ يضرب دميته، أو يدق مسماراً بشدّةٍ على لوح خشبيّ، فإنّه يمكنه بوساطة هذا اللعب تفريغ انفعالاته المكبوتة[2].

إنَّ تفسيرات هذه النظرية منطقية جداً، وفيها مقبولية عالية، إذ إنّها أعطت تصوّرًا جديدًا لعملية ممارسة نشاط اللعب، لكن لا نستطيع القول: إنَّ مسألة التنفيس والتفريغ عن رغبات محبطة، أو مخاوف ملازمة، أو متاعب لا شعورية مكبوتة، هي: السبب الوحيد لممارسة اللعب؛ لأنَّ ممارسة نشاط اللعب من

(1) مردان، 1991، مصدر سابق، ص 31.

(2) راجح، احمد عزّت، 1975م، أصول علم النفس، ط7، القاهرة، ص78.

الطفل قد يكون لقضاء الوقت فقط، أو لتحقيق المتعة والتسلية، دون أن تكون له أية معاناة أو كوابت نفسية، فضلًا عن أنّ ممارسة اللعب قد تكون لدوافع أخرى، مثل: ألعاب العقل والألعاب التربوية والتعليمية، التي ترمي إلى تنمية بعض المهارات العقلية أو الجسدية...وغيرها.

6. نظرية تعويض النقص وتحقيق التوازن:

يعلل (كونراد لانج) في تفسيره للعب أنَّ: " لكلِّ فردٍ في حياته العملية الجدّية أعمالًا خاصة، تغذي مجموعة من ميوله ورغباته، وقد زود الإنسان بالميل إلى اللعب لكي يتاح له تغذية ما لاتسع حاجته الجدّية لتغذيتها، وبذلك يتم الاستقرار ويحصل التوازن بين مختلف قوى النفس الفردية".

في حين فسر آخرون اللعب من حيث إنَّ وظيفته تكمن في تعويض النقص الموجود في حياته الواقعية، ويحدث ذلك من ممارسة سلوك اللعب، ممّا يهيئ المجال لإعادة التوازن أو الاتزان إلى حياة الطفل، فمثلاً يعطي الطفل الذي لا يجد رفيقاً له في اللعب، وليس لديه أخ يقاربه السنّ، أسماءً للدمى، والعُلب الفارغة، والزجاجات، وبعض الحيوانات الأليفة، وغير ذلك من الأدوات والأشياء التي يلعب بها، ويخاطبها، ويعاملها كما لو كانت رفاقاً حقيقيين يشاركونه اللعب[1].

وتُعدُّ هذه النظرية من النظريات المقبولة في تفسير واحدة من أسباب ممارسة نشاط اللعب، وهي متناغمة أو قريبة من تفسيرات نظرية فرويد، ومكملة لتصوراتها.

(1) جبرين، 1980، مصدر سابق، ص89.

7. النظرية المعرفية:

تُنسب هذه النظرية إلى (جان بياجيه)، الذي اعتنى بتفسير النمو المعرفيّ الذي يطرأ على الطفل السوي منذ مدة الولادة حتى مرحلة الرشد، إذ يرى بياجيه أنّ اللعب هو الوسيط الذي يتم من طريقه النمو المعرفيّ، أو العقليّ، والأخلاقيّ عند الأطفال، فاللعب ينطوي على خاصية فطرية، هي قدرته على التكيف مع البيئة الطبيعية والاجتماعية التي يعيش فيها، وأنّ الإنسان يحقق التكيّف مع البيئة في عمليتين، هما: (التمثّل، والمواءمة)، فمن التمثل يقوم بإدخال التغيرات الثقافية التي تحدث في البيئة الخارجية إلى البنى العقلية والوجدانية، ويكملها من خبراته السابقة، ومن المواءمة يقوم بإجراء سلسلة من التحولات على مكوناته الداخلية، من أجل أن يتلاءم مع الخارج، ويتكيف معه، فإن حصل التوازن بين التمثل والمواءمة، حصل تكيّف ذكي، وإنْ تغلبت عملية المواءمة على عملية التمثل، حصل ما يسمى بالتقليد والمحاكات، وإنَّ عملية التطابق بين التمثل والمواءمة، وحاجات الفرد النمائية هي ما يسمى عند (بياجيه) باللعب، إذ يرى أنَّ اللعب تمثيل خالص، يحوّل حاصل المعرفة إلى ما يتلاءم ومطالب الفرد للنمو؛ لهذا فاللعب عملية متكاملة مع النمو المعرفيّ عند لطفل[1].

ونرى أنَّ تفسيرات هذه النظرية تؤكد الاهداف التي تسعى إلى تحقيقها ألعاب العقل والالعاب التربوية والتعليمية في تنمية المجالات المعرفيّة والعقليّة والأخلاقيّة لدى المتعلمين.

8. نظرية النمو الجسميّ:

يرى العالم كارل الذي تنسب إليه هذه النظرية أنَّ اللعب يساعد على نمو الأعضاء، ولاسيما المخ والجهاز العصبيّ، فالطفل حينما يولد، لا يكون مخه في حالة متكاملة، أو استعداد تام للعمل؛ لأنّ معظم أليافه العصبية لا تكون

(1) صوالحة، 2007، مصدر سابق، ص41.

مكسوّة بالغشاء الدهنيّ الذي يفصل ألياف المخ العصبية بعضها عن بعض، وبما أنَّ اللعب يشتمل على حركات تسيطر على تنفيذها كثير من المراكز المخية، فمن شأن هذا أن يثير تلك المراكز إثارة يتكون بفضلها تدريجاً ما تحتاج إليه الألياف العصبية من هذه الأغشية الدهنية[1].

إذ أنَّ الألعاب بمختلف تصنيفاتها بحسب تفسيرات هذه النظرية تسهم في بناء وتنمية الجانب الفسيولوجيّ للعقل، وهذا ما ينسجم مع توجهاتنا في هذه الرحلة العلمية بالتركيز في ألعاب العقل؛ لتنمية الجوانب الفسيولوجية والقدرات العقلية لدى المتعلمين.

9. نظرية التعلّم الاجتماعيّ:

يرى أنصار هذه النظرية أنَّ معظم السلوك الإنسانيّ متعلم أو مكتسب من البيئة، ولا سيما (بندورا)، الذي يرى أنَّ الاستجابات المعرفية والانفعالية والاجتماعية تُكتسب من المحاكاة والتعلم بالملاحظة، ومنها: اللعب، إذ يمكن من عملية اللعب تطوير الاستجابات الانفعالية، سواء كانت سارة أم مؤلمة، أما (دولارد وميلر)، فقد بيّنا أنَّ في حياة الأطفال والبالغين تعلم المحاكاة كوسيلة لأنواع كثيرة من أنواع التعلم، مؤكدين أهمية اللعب بالمحاكاة عند الأطفال في السنوات المبكرة في حياتهم[2].

10. النظرية السلوكية:

يرى (سكنر) وهو أحد أعلام هذه النظرية أنَّ اللعب أنماط سلوكية تعلمية يمكن أن يكتسبها الطفل، ويترتب على استجابته لنشاط اللعب الحصول على معززات تشعره بالرضا والسرور، فالطفل يكرر السلوك الإجرائيّ، ويكتسبه

(1) عبد الحميد، 2006، مصدر سابق، ص84.

(2) زاير، 2007، مصدر سابق، ص89.

كأهداف تعليمية تعلمية مرغوب فيها، وهذا يؤكد أنَّ اللعب يشكل الأداة أو الوسيلة التي تمكن الطفل من تحقيق الهدف الذي يرومه[1].

وبما أنَّ سكنر قد أقرّ بأنَّ اللعب أنماط سلوكية تعلمية، إذًا نحتاج إلى خطوات تنظم عملية هذه الأنماط وتحقق أهدافها التعليمية، وتعزز الاستجابات التعلّمية الايجابية كما هو مضمون نظريته؛ لتشجيع المتعلم على تكرارها، واستعمال التعزيز السالب، أو العقاب السالب في أثنا ممارسة اللعب؛ لإزالة مثير غير مرغوب فيه، ومنع المتعلم من تكراره مرة أخرى، وهذا ما نسعى إلى تحقيقه في عملية التدريس الفعّال باستعمال ألعاب العقل والألعاب التربوية والتعليمية في عملية منظمة، تتضمن مجموعة من الإجراءات والخطوات المشوقة؛ لإكساب المتعلمين أنماطًا سلوكية مرغوب فيها.

11. نظرية اللعب جزء من فعالية الطفل:

يرى أصحاب هذه النظرية أنَّ الطفل يلعب ليجرب معطيات النمو وما طرأ على استعداداته من تقدم، كالقدرة على التصويب، والإمساك بالأشياء، والمراوغة من المنافس، وضبط حركة أعضائه، أو إعادة التوازن، فيحرك عضلات يديه أو قدميه، أو عنقه بعد مدة سكون طويلة[2].

12. نظرية التعبير الذاتيّ:

تُعدُّ نظرية التعبير الذاتيّ من أحدث نظريات اللعب، فهي تزعم أنَّ الإنسان كائن يتمتع بالنشاط، ومع ذلك، فتكوينه التشريحيّ والفسلجيّ يفرض بعض القيود على نشاطه، فضلاً عن أنَّ درجة لياقته البدنية تؤثر كثيراً في أنواع الانشطة والفعاليات التي يستطيع ممارستها، وأنّ ميوله السيكولوجية التي هي

(1) الخوالدة وآخرون، 1993، ص66.

(2) حنورة، أحمد حسن، وشفيقة إبراهيم عباس، ألعاب طفل ما قبل المدرسة، الكويت: مكتبة الفلاح، 1996، ص13.

نتيجة حاجاته الفسيولوجية وعاداته، واستجاباته، واتجاهاته تدفعه إلى أنماط معينة من اللعب، ويُعدُّ ميتشل وماسون من رواد هذه النظرية[1].

وفي ضوء ما تقدم نلحظ أنَّ كل نظرية تفسر جانباً من جوانب اللعب، ولا تقوى بمفردها على تفسير الظاهرة، إلّا أنّ غالبيتها ترى أنَّ اللعب يتضمن في طياته نوع من أنواع التعلم، وهذا ما نرمي إلى استثماره، وتوظيفه في العملية التربوية والتعليمية؛ للوصول إلى مستوى التدريس الفعّال، وتخريج منتجات ذات مهارات عقلية قادرة على حلِّ المشكلات العلمية باستعمال سليم للمهارات والقدرات العقلية، وبطريقة تفكيرٍ عالية الرتبة.

تجارب الباحثين في التدريس بألعاب العقل:

أجرى الباحثون تجارب متعددة في استعمال الألعاب بأنواعها المختلفة (التعليمية – والتربوية – والعقلية) في التدريس، والتعرّف بأثرها في إنجاح العملية التربوية وطرائق تدريسها، وتوافر قاعدة معلومات عريضة ودقيقة على طبيعتها، ومهماتها، وسبل نجاحها، والمقومات التي تعترضها.

وقد انتقيت التجارب التي استعملت الألعاب في تنمية القدرات العقلية ومهارات التفكير، التي تُعدُّ جزءًا من ألعاب العقل، على الرغم من أنَّ الباحثين لم يطلقوا عليها هذه التسمية، التي توصلنا إليها بعد البحث والتقصي، والتخصص في هذا المجال؛ لتصنيف الألعاب المستعملة في التدريس والتمييز بينها، بحسب الأهداف التي تسعى إلى تحقيقها.

ونرى أنَّ الاطلاع على تلك التجارب يمثل رافداً يعزز ما تم التوصل اليه، عن الأدوار التي يمكن أن تؤديها ألعاب العقل الموظفة في التدريس، ولاسيما أنَّ عددٍ من تلك التجارب اجريت من باحثين معروفين في الولايات المتحدة الامريكية

(1) السراج، فؤاد إبراهيم، المدخل إلى فلسفة التربية الرياضية، جامعة الموصل، دار الكتب للطباعة، 1986م، ص136.

ودول أخرى، وفي أزمان وأوقات ومراحل عمرية مختلفة، وقد اثبتت فعّاليتها في التدريس، وفي تنمية القدرات العقلية ومهارات التفكير عند المتعلمين، وسنعرض نماذج منها:

1) تجربة فنك (Fink) 1976 :

أجريت هذه التجربة في الولايات المتحدة الامريكية، رمى الباحث فيها إلى التعرّف بدور اللعب التخيليّ في النمو المعرفيّ (أثر اللعب التخيليّ في تنمية مفاهيم الحفظ ورسم المنظور، وفي زيادة التخيل)، تكونت عينة التجربة من (36) متعلمًا في رياض الأطفال، تم تقسيمهم عشوائيا على ثلاث مجموعات، بأعداد متساوية من الذكور والاناث، وتم تقسيم المجموعتين التجريبيتين على مجموعات ثانوية.

التقى الباحث بكلٍّ مجموعة ثانوية ضمن المجموعة التجريبية الاولى مرتين اسبوعيًا؛ ليعطيهم أدوارًا تخيلية يلعبونها بالمواد الموجودة أمامهم، مثل الطين والمكعبات، أما المجموعة التجريبية الثانية، فالتقى بها الباحث على الجدول نفسه بالغرفة نفسها بمواد اللعب ولكن بلعب حرٍّ.

اظهرت نتائج التجربة أنَّ المبحوثين الذين تلقوا تدريبًا على اللعب التخيلي، اظهروا قدرة أكبر على حفظ الدور الاجتماعيّ، وتحسن أكبر على مقياس أخذ المنظور (Perspctivism)، وتحسنًا في التخيل[1].

2) تجربة دانسكي (Dansky) 1980 :

أجريت هذه التجربة في الولايات المتحدة الأمريكية، رمى الباحث فيها إلى اختبار أثر اللعب الدرامي الاجتماعيّ على نطاقين من العمل الفكريّ:

(1)Robert -Fink. Rol of imaginative play in cognitive development , psychological report , (1976), vol. 30 P. 895-966.

(القدرة على الاستيعاب والتذكر، وتقديم المعلومات الشفهية المنتظمة)، و(البعد التخيليّ أو الإبداعيّ).

تكونت عينة التجربة من (36) طفلًا قبل سن المدرسة من عائلات ذات مكانة اجتماعية واقتصادية متدنية من اللذين يحضرون مركز الرعاية بـ (توليد في اوهايو)، نصفهم من الذكور والنصف الآخر من الإناث، قسم الأطفال عشوائيًا على وحدة من حالات المعالجة الثلاث:

أ. اللعب الدراميّ الاجتماعيّ.
ب. التدريب الاستكشافيّ.
ج. اللعب الحرّ.

تم الالتقاء بكلٍّ مجموعة من المجموعات ثلاث مرات كلُّ اسبوع، لمدة (3) اسابيع متعاقبة، استغرقت كلُّ جلسة من الجلسات (30) دقيقة تقريبًا.

استعمل اللعب الدراميّ الاجتماعيّ ثلاث افكار: -

الأولى: تذهب العائلة في نزهة.

الثانية: زيارة الطبيب.

الثالثة: متجر الخضراوات.

استعمل كلّ منها ثلاث مرات في تسع جلسات، تعرض الاطفال في جلسات اللعب الحر لمجسات اللعب الدرامي الاجتماعيّ نفسها وأُعطيت لهم حرية اللعب في هذه المواد من دون ان تقدم لهم فكرة اللعب، أما في جلسات اللعب الاستكشافيّ، فقد تضمنت مشاركة الأطفال في لعبة الحزر التي تتطلب استكشاف كلّ ما يستطيعون عمله إزاء أشياء مختلفة.

طبق كلّ المقاييس بعد اسبوع من التدخل، وسجلت مجموعة التدريب الاجتماعيّ الدراميّ أعلى من مجموعة اللعب الحر والاستكشاف في اختبارات الاستيعاب الشفهيّ، والذاكرة التتابعية، والاستيعاب اللفظيّ، واختبار الاستعلامات البديلة[1].

3) تجربة فايز 1991:

رمى الباحث في تجربته إلى التعرّف بأثر استعمال الألعاب التعليمية في تنمية بعض مهارات حلّ المسائل اللفظية في الرياضيات لدى تلاميذ الصفين الخامس والسادس من مرحلة التعليم الابتدائيّ، وأعدَّ الباحث اختبارًا لمهارات حلِّ المسائل اللفظية في الرياضيات (فهم المسألة – وضع خطة الحلّ– تنفيذ خطة الحلّ)، وأظهرت نتائج التجربة وجود تحسن في مهارات حلّ المسائل اللفظية في الرياضيات عند التلاميذ الذين تم تدريسهم بالألعاب التعليمية[2].

4) تجربة علي 1991:

رمى الباحث في تجربته إلى تصميم برامج لألعاب الكمبيوتر الرياضية، كأسلوب لتنمية الابتكار الرياضيّ لتلاميذ الصف الأول الابتدائيّ في مدارس القاهرة، تم تقسيم عينة التجربة على ثلاث مجموعات: الأولى استعملت ألعاب تربوية محوسبة في تحصيل بعض المفاهيم الرياضية، والثانية استعملت ألعاب الحاسوب الخاصة بالتسلية، والثالثة درست بالطريقة التقليدية، وتكونت كلّ مجموعة من (10) تلاميذ.

---

(1) Jeffrey- Dansky, cognitive consequences of socidramatic play and explanation training for economically disadvantaged preschooler , child psychology , 1980 ,vol. 20 P.47-57.

(2) فايز، محمد محمد، أثر استخدام الألعاب التعليمية الموجهة في تنمية بعض مهارات حل المسائل اللفظية في الرياضيات لدى تلاميذ الحلقة الأولى من التعليم الأساسي، رسالة ماجستير غير منشورة، معهد الدراسات والبحوث التربوية، جامعة القاهرة، ١٩٩١،ص142.

أظهرت النتائج وجود فروق ذات دلالة إحصائية في تنمية الابتكار الرياضي لصالح مجموعة ألعاب الحاسوب الرياضية، وتفوقها على المجموعة التي استعملت ألعاب الحاسوب الخاصة بالتسلية والمجموعة التي درست بالطريقة التقليدية، وعدم توافر فروق ذات دلالة إحصائية بين المجموعتين الثانية والثالثة[1].

5) تجربة اسيبوسيت(Esposit)، 1994:

أجريت هذه التجربة في الولايات المتحدة الأمريكية، ورمى الباحث فيها إلى معرفة أثر مجموعة مختارة من استراتيجيات الألعاب في حل المشكلات والقلق الرياضيّ وقياسها، واشتملت عينة البحث على مجموعة من الطلاب المسجلين في مقرر الرياضيات في إحدى الجامعات الأمريكية، وأظهرت نتائج التجربة وجود فروق ذات دلالة إحصائية لصالح المجموعة التجريبية التي دُرست باستراتيجية الألعاب، وأنَّ الألعاب ذات أثر فعّال في كلّ من حلّ المسائل والقدرة العقلية[2].

6) تجربة دولتيل (Doolittle) 1995 :

رمى الباحث في تجربته إلى التعرّف بكيفية استعمال ألعاب حل الألغاز التعليمية في تنمية مهارة التفكير الابتكاريّ الناقد، واستعمال ألعاب الكمبيوتر التفاعلية؛ لتعليم مهارة التصنيف والربط، واستعمال جداول الكلمات، والألعاب الإلكترونية، والألغاز في حلّ المشكلات، وقدم شرحًا في تنمية المرونة الإدراكية، وأثبتت تجربته أن عملية الاحتفاظ بالمرونة الإدراكية، والقدرة على إيجاد كثير من الحلول ممكنة، وهي من أهم العوامل التي تساعد على دعم مهارات التفكير الابتكاريّ وتقويتها، واظهرت وجود تحسن كبير في أداء الطلاب

(1) علي، محمود محمد، تصميم برامج لألعاب الكمبيوتر الرياضية كأسلوب لتنمية الإبتكار الرياضي لتلاميذ الحلقة الأولى من التعليم الأساسي، رسالة دكتوراه غير منشورة، كلية التربية، جامعة عين شم،1991م، ص236، وما بعدها.

(2) نقلاً عن: مصطفى، إسماعيل عبد آل حسو، اثر استخدام الألعاب التعليمية والرسوم التوضيحية في اكتساب بعض المفاهيم الرياضية لدى تلاميذ التربية الخاصة، رسالة ماجستير غير منشورة، كلية التربية الأساسية، جامعة الموصل، 2008م، ص56.

واتجاههم نحو اللعب، واقتراح حلول مبتكرة لكثير من المشكلات والمواقف الحياتية[1].

7) تجربة صابر 1997:

رمى الباحث في تجربته إلى التعرّف بفعّالية استعمال الألعاب التعليمية في تدريس مادة العلوم وتنمية التفكير العلميّ، وطبقها على عينة قوامها (140) طالبًا، من طلبة الصف الخامس الإعداديّ، واستعمل ألعاب تعليمية متنوعة، منها: (ألعاب المحاكاة – ألعاب اللوحات – وألعاب البطاقات – وألعاب حل الألغاز – وألعاب الاكتشاف – وألعاب البحث عن أنماط وقواعد – والمبادرة – وألعاب تعليمية ممثلة " تمثيل الدور")، وأظهرت النتائج تحسنًا لعينة التجربة في مهارات " تحديد المشكلة – اختبار صحة الفروض – التفسير– التعميم" وفي كلّ مستوى من مستويات الاختبار التحصيليّ (تذكر– فهم– تطبيق).

واثبتت التجربة أنّ الألعاب التعليمية ذات فعالية في تنمية كلّ مهارة من مهارات التفكير العلميّ، وهي منفردة، وفي تنمية المهارات ككلّ، وهي مجتمعة[2].

8) تجربة عبد الفتاح 1997:

أُجريت هذه التجربة في جامعة الموصل –كلية التربية، رمى الباحث فيها إلى التعرّف بأثر استعمال لعب الدور في دروس المحادثة، وتطوير قابليات التفكير الابتكاريّ لدى طلبة قسم اللغة الإنكليزية في كلية التربية، تكونت عينة الدراسة من (30) طالباً وطالبة من طلبة الصف الثاني/ قسم اللغة الإنكليزية في كلية التربية.

---

(1) John, Doolittle. " using Riddles and interactive computer Games to Teach problem – solving skills", journal of Teaching Of Psychology, California State University Sacramento, (1995): Vol. 22 (1A), 33 – 36.

(2) السيد، صابر محمد حسانين، فعالية استخدام الألعاب التعليمية لتدريس العلوم في تنمية التفكير العلمي، رسالة ماجستير، كلية التربية، جامعة الزقازيق، ١٩٩٧م، ص255.

اثبت نتائج التجربة تحسنًا ملحوظًا في التفكير الابتكاريّ لدى الطلبة الذين تم تدريسهم في لعبة (لعب الدور) عند اختبارهم بفقرات اختبار التفكير الابتكاري[1].

9) تجربة حسن 2001:

أُجريت هذه التجربة في كلية التربية (ابن رشد) جامعة بغداد، رمت فيها الباحثة إلى تعرف أثر برنامج اللعب التمثيليّ في العمليات الإدراكية لطفل الروضة في الصف التمهيدي تكونت عينة الدراسة من(45) طفلًا.

أكدت نتائج التجربة فعّالية الدور الذي يؤديه اللعب التمثيلي بالتأثير في العمليات الادراكية للطفل[2].

10) تجربة بيرسكي (Persky) 2007 :

رمى الباحث في تجربته إلى التعرّف بتصورات الطلاب نحو دمج الألعاب التعليمية في الفصول الدراسية وعلاقته ببعض المتغيرات (العمل التعاونيّ – والتفكير الناقد – إدراك المفاهيم التطبيقية)، واستعمل ثلاث ألعاب، منها: لعبة "مفتاح الحل" (وهى سلسلة من المفاتيح توصل الطالب إلى الحل الصحيح، وهو معرفة: مَنْ القاتل)، ولعبة "ألغاز الكلمات المتقاطعة"، ولعبة " ما اسم العقار المستخدم"، وقدم الباحث في تجربته التي استمرت مدة سنة معلومات مسبقة عن بعض العقاقير والجرعات المناسبة وتوصيلها بالوظيفة الملائمة؛ لتسهيل الاستجابات الاستدلالية للطلاب، واستعمل الباحث فنية الألعاب التعليمية، والتغذية المرتدة، واجرى دراسة مسحية للإجابة عن بعض التصورات،

(1) عبدالفتاح، شعيب سعيد، اثر لعب الدور في دروس المحادثة في اثراء التفكير الابتكاري لدى طلبة قسم اللغة الانكليزية / في كلية التربية، جامعة الموصل، كلية التربية، رسالة ماجستير غير منشورة، 1997م، ص188.

(2) حسن، ناهدة عيدان، اثر برنامج اللعب التمثيلي في العمليات الادراكية لطفل الروضة في الصف التمهيدي، رسالة دكتوراه غير منشورة، كلية التربية / ابن رشد، 2001، ص 26، ص33.

وكان من أهم النتائج ما يلي: معرفة الاتجاهات من خلال (20) سؤالاً– وجود فروق دالة بين المجموعات في التفكير الناقد، وفى العمل التعاونيّ.

وأظهرت نتائج المسح أنَّ الطلاب استمتعوا بالألعاب التعليمية، وأنَّ هناك فرقاً بين الطلاب في إدراك بعض المفاهيم التطبيقية، وأثبتت نتائج المسح أنَّ (58٪) من اتجاهات الطلاب نحو دمج الألعاب التعليمية في الفصول الدراسية كانت موجبة، و(21٪) كانت سالبة، و(20٪) كانت محايدة.

ووجد أنَّ هناك زيادة في نتائج الامتحانات التي عقدت في العام الذي تم فيه تطبيق التجربة مقارنة بامتحانات العام السابق؛ نتيجة لاستعمال استراتيجية دمج الألعاب التعليمية في الفصول الدراسية1.

11) تجربة الفرطوسيّ، 2009:

أجريت هذه التجربة في العراق، رمى الباحث فيها إلى التعرّف بفاعلية برنامج مبني على الألعاب التعليمية في الأداء التعبيريّ عند تلاميذ الصف الخامس الابتدائيّ، تكونت عينة التجربة من (64) تلميذاً، واستند البرنامج إلى أربع لعب تعليمية، وهي (لعبة طرح التساؤلات، ولعبة التمثيل المسرحيّ، ولعبة الإضافة المتواصلة، ولعبة تخيل الأشياء).

خلصت نتائج التجربة إلى أنَّ الألعاب التعليمية التي تم استعمالها في البرنامج أدت إلى تحسن ملحوظ في القدرات التعبيرية لتلاميذ عينة التجربة عن

(1) Persky, Adam; Zanation,pharmd.; Dupis, phurmd.:"Students perceptions of the incorporation of Games into classroom instruction for Basic and clinical pharmacokinetics", American Journal Of Pharmaceutical Education, (2007), Vol. 71 (2A) 1 – 21.

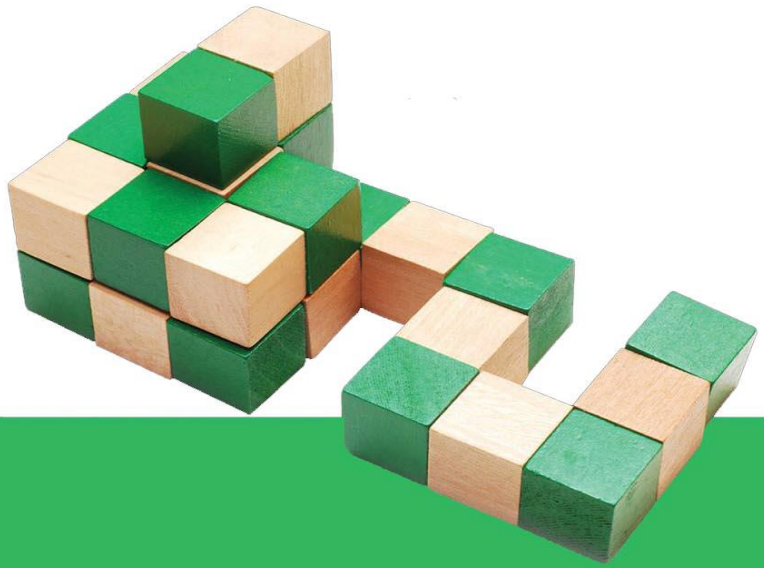
الاشياء التي يتخيلونها، وزيادة في قدرتهم على توليد أكبر عدد من الاسئلة والافكار[1].

من العرض السالف يتبيّن لنا اتفاق الباحثين على أهمية الوظيفة التي تؤديها ألعاب العقل في إنجاح أو تحسين العملية التعليمية، وتحقيق الأهداف المرجوّة، والحصول على نتائج أفضل في تحصيل المتعلمين، وتحفيز عمليات التفكير لديهم، وتعزيز قدراتهم المعرفية، على الرغم من تباين تجاربهم في الأهداف والإجراءات والأدوات والعينات والمواد والمراحل الدراسية التي بحثوا فيها، إلّا أنَّ النتائج التي توصلوا إليها اثبتت فعّالية ألعاب العقل بالتدريس والتعليم.

(1) الفرطوسيّ، منير راشد فيصل، فاعلية برنامج مبني على الالعاب التعليمية في الاداء التعبيري عند تلاميذ الصف الخامس الابتدائي، رسالة ماجستير غير منشورة، كلية تربية/ ابن رشد- جامعة بغداد، 2009، ص33- ص115.

الفصل الثالث

أنواع ألعاب العقل



الفصل الثالث
أنواع ألعاب العقل

ابتكر التربويون كثيراً من الألعاب التي توظف في التدريس الفعّال وفي العلاج النفسي، واختلفت تصنيفاتها بحسب الهدف الذي ترمي إلى تحقيقه، فمنها: التربوية، والتعليمية، والعقلية... وغيرها، فضلاً عن اختلاف تسمية كلّ لعبة بحسب مبتكرها، مثل: ألعاب فروبل الألمانيّ، ودكرولي البلجيكيّ، أو بحسب محتواها وما تنسجم معه من المصاديق الشائع فهمها من المتلقين، مثل: ألعاب الألوان، والأشكال، والقراءة، والحساب، وعلب الإنشاءات، والدومينوات التعليمية... وغيرها، وسنعرض بعض انواع الالعاب التي تصنف ضمن ألعاب العقل، مع العلم أنَّ عرضها هو لإبراز تنوعها، وليس حصرها؛ لأنَّه لا يمكن حصرها، فهي تختلف بحسب الهدف الذي تصمم له، وإليكم بعض أنواعها[1]:

1. ألعاب التفكير والمعارف العامة:

وهي الألعاب التي تستثير التفكير والتركيز والميل للبحث والتحليل، وتسمح باكتساب مفاهيم جديدة، وأفكار ومعارف في مختلف المجالات، وتساعد على تنمية التعبير الشفهيّ واكتساب المفردات، مثل: الألغاز، والحزورات، وألعاب المنطق والرياضيات.

2. ألعاب تمرين الحواس:

وهي كما يدَّل اسمها على ألعابٍ ترمي إلى تحفيز الحواس الخمس لدى المتعلم (السمع، والشم، والنظر، واللمس، والذوق)، وتُثير فضوله وتدرّبه على الأنشطة المختلفة من قبيل التقاط الاشياء، تفحصها، النقر عليها، هزها...

1 ينظر: حطيط، فاديا، أنواع اللعب وشروطه، بحث منشور على موقع الهيئة اللبنانية للعلوم التربوية في 1995/1/9.

وغيرها، ولها ارتباط مباشر بالعقل؛ كون الحواس تستلم ايعازاتها منه، ومن نماذج هذه الألعاب:

- الأشكال ذات الألوان.
- الألعاب ذات الملمس المختلف (أقمشة مختلفة).
- الألعاب ذات الأصوات(خشخشة، دف، آلات موسيقية).
- الأنشطة المتعلقة بالطعم (مالح، حامض، حلو، مر).
- الأنشطة المتعلقة بالرائحة (الروائح الجميلة، الروائح الكريهة، روائح الطعام).

3. ألعاب تنمية المهارات الحركية:

تعطي المتعلم القدرة على الاستكشاف والتعرّف بجسمه، واكتساب مهارات متنوعة، بواسطة تحريك أعضائه أو حركات جسمه (قفز، ركض، جر، رمي، التقاط...). إنّ تكرار الحركات نفسها يسمح للمتعلم بتنمية إمكانياته الجسمانية، مثل: التوازن والمرونة وتناسق العضلات، وتساعده على التوجه في المكان، وعلى امتلاك الثقة بالذات.

وتُعدُّ القدرات العقلية من المكونات الأساسية التي يحتاج إيها المتعلمون في الألعاب الحركية؛ كونها تعمل على تنمية وتطوير الأداء المهاريّ والخططيّ، وتساعد على ربط الحركات وتسلسلها وتركيز الانتباه والإدراك (الحسحركيّ) عندهم، بوساطة الاقتصاد بالجهد، وتقليل الحركات الزائدة والدقة في اتخاذ القرار، وإعداد برامج حركية متنوعة مخزونه في الذاكرة، ممّا يؤدي إلى استجابة حركية صحيحة، ومستوى انجاز أفضل[1].

(1) مجيد، سحر حر، علاقة بعض المهارات العقلية بدقة التصويب بكرة السلة، مجلة الفتح، العدد الثالث والخمسون، كلية التربية الأساسية جامعة ديالى، نيسان- 2013، ص263.

4. ألعاب تنمية الإدراك البصري:

وتشمل ألعاب ملاحظة الصور (اكتشاف الفوارق أو العلاقات بين الأشياء) وتسهم في تنمية عقل المتعلم بوساطة اكسابه القدرة على التمييز ما بين الأشكال والألوان والأبعاد، وعلى ترابط الأفكار، والمطابقة، والتجميع وتمييز التشابه، والتعرّف بمفاهيم المكان (شمال، يمين، فوق، تحت...)، وتنمية المفردات، مثل: ألعاب البطاقات... وغيرها.

5. اللعب الابداعي:

ويبدأ منذ لحظة امساك المتعلم بالقلم، وشأنه توسيع مخيلة المتعلم وقدراته الابداعية، مثل: اللعب بالألوان والرسوم، ممّا يساعد المتعلم على تنمية ذائقته الفنية، وتدعيم إحساسه بفرديته.

6. ألعاب التعبير:

وهي ألعاب يختبر فيها المتعلم عدة طرائق في التواصل مع جسمه، إما بوساطة الحركات، وإما بوساطة الإيماءات، وإما بوساطة الكلمة، مثل: اللعب المسرحيّ والرقص والموسيقى، ويتحرك المتعلم مع الايقاع وتبعاً للانفعالات ويمكن تدريب المتعلم على مثل هذه الألعاب في عمر مبكر جداً.

ويسهم هذا النوع من الألعاب في إطلاق طاقات الطفل، وفي تدعيم قدراته الشفهية والسردية، وإخراج أفكاره من حيّز الكمون إلى حيّز التصريح، والتأمل والتفكير الصامت، وتكوين مفاهيم جديدة يضيفها إلى مخزونه، وممارسة عمليات عقلية تسهم في تطوير بنائه المعرفيّ[1].

(1) Benjamin Lee Whorf.. "Languages and Logic," Technology Review (des.1941). 43: 250-252, 266, 268, 272.

7. ألعاب التركيب والتجميع:

تستند إلى التجميع والتركيب والربط بين عدة عناصر؛ من أجل انتاج تركيب واحد، وتساعد على التركيز والصبر والتنسيق ما بين العين واليد، والحركات والمهارات اليدوية، والتهيئة لاستيعاب مفاهيم الحجم، والعدد، والشكل، والوزن، كما تعطي المتعلم شعوراً بالإنجاز، وتتسم بخاصية اساسية، وهي: أنَّ عالم الظواهر المحيطة بنا يُظهره المتعلم في نواتج مادية، مثل: تشكيل آلة من أجزاء مختلفة، أو رسوم تعبيرية، وتنطوي على كثير من استثارة قدرات المتعلم العقلية والمعرفية، وعلى تكوين مهارات حركية لديه، كما يمكن ربط هذا النوع من اللعب بأشكال اللعب الأخرى[1].

8. ألعاب القواعد البسيطة:

وهي الشكل الأول من ألعاب المجتمع، مثل لعبة السلالم والحية... وغيرهما، وتُعدّ بمنزلة تمريناً للذاكرة البصرية وللمنطق والتركيز والصبر والمثابرة.

9. اللعب الرمزي:

ويستعمل هذا النوع من اللعب قبل دخول الطفل إلى المؤسسات التعليمية أو في مرحلة (الحضانة)؛ كون الطفل يمكن أن يمارسه في حوالي السنتين، إذ يصبح قادرًا على تمثل شيء بواسطة شيء آخر، ويستعمل قدرته على التظاهر من أجل استعادة تصرفات الكبار في الحياة اليومية، يقلد أشخاصاً معينين، حيوانات، افعال...وغيرها، ومع تقدمه في العمر تصبح ألعابه الرمزية أكثر اقتراباً من الواقع، ففي البدء يلعب بمفرده ومن دون حاجة إلى وجود فعليّ للأغراض، ثم تدريجياً نراه يحتاج إلى أن يلبس، مثل: الشخص الذي يقلده حتى يصبح أكثر

(1) الهنداوي 2003، مصدر سابق، ص123.

حقيقياً، لذا ينبغي توافر أدوات تساعد على هذا اللعب، مثل: الدمى، أو الأدوات المنزلية، أو الطبية، أو ادوات الزينة... وغيرها.

10. ألعاب البناء والتشييد:

تمثل هذه الألعاب تقليداً لنماذج واقعية، أو نماذج خيالية، تميل إلى الواقعية مع التطور في نمو المتعلم، وتشمل: ألعاب المكعبات الخشبية، وألعاب القص، والحفر على الخشب، والدهانات والمعاجين، وألعاب الخياطة والتطريز، والرمل والاحجار، والنحت... وغيرها، وفي هذه الالعاب يمارس المتعلم عمليات عقلية، كالفرز، والتصنيف، وعمل معارض لما تم بناؤه وتشييده[1].

11. الألعاب الإيهامية (التخيلية):

ويقصد بها الألعاب التي يتوهم فيها المتعلم بأنَّه يمارس عمل واقعيّ يستمده من الخيال، إذ تضفي على أشياء من الواقع ما يرغب في تحقيقه، أو التفاعل معه، تنفيذاً إيهامياً لأحاسيسه، وتمنياته، ورغباته، أو توحيداً لما يتوحد معه من مرئيات العالم الواقعيّ، وتدور حول صورة عقلية يحاول المتعلم ان ينفذها في عالمه الحقيقيّ، وتأتي بوساطة ما يتمثله من أحداث وممارسات بالمحاكاة أو التقليد؛ للتعبير عن شعوره، ورغباته الدفينة، وتؤدي إلى تكامل المفاهيم، والتساؤل، والتجريب، والاندهاش، وحفز جميع أبعاد النمو العقليّ كالتخيل، والتصور، والابداع، والوعي، والفهم، وتحليل المعلومات وتنظيمها، وتصنيفها، وجعل الدماغ في حالة نشاط دائم[2].

(1) ينظر: صوالحة، 2007، مصدر سابق، ص94- 97.

(2) ينظر: ميلر، 1990، مصدر سابق، ص75.

12. الألعاب الالكترونية:

هي الألعاب المتوافرة على هيئات الكترونية، التي تشمل ألعاب الحاسب، والإنترنت، والفيديو(Playstation)، والهواتف النقالة، والأجهزة الكفية المحمولة، وتمتاز غالباً باستعمال المؤثرات الصوتية والبصرية والتركيز في إحراز النقاط، أو إتمام المهمة والانتقال لمرحلة أخرى؛ تحقيقاً لأهداف تعليمية محددة[1].

تعتمد في الغالب على مبدأ المنافسة، ويتبارى فيها المتعلمون للحصول على بعض النقاط، ويسعون بوساطتها إلى حلّ مشكلة حسابية، أو منطقية، يقرأون ويفسرون بعض الإرشادات، أو يجيبون عن بعض الأسئلة حول موضوع ما، ممّا يضيف عنصر الإثارة، والحافز إلى العمل الدراسي.

وتسهم تلك الألعاب في تنمّية الذاكرة، وسرعة التفكير، كما تطوّر حسّ المبادرة والتخطيط والمنطق، وتمكن المتعلم من التآلف مع التقنيات الجديدة، إذ يستطيع بوساطتها تشغيل المقود، واستعمال عصا التوجيه، والتعامل مع أدواتها باحتراف، فضلًا عن أنَّها تحفّزهم على التركيز والانتباه، وتنشّط الذكاء، وتثير التأمل والتفكير، وتشجع الحلول الإبداعية، والتكيف أو التعايش، وتمكنهم من تطبيق الآراء والأفكار المهمة في وقائع وأحداث الحياة الحقيقة؛ لما تتضمنه من حلٍّ للأحاجي أو ابتكارٍ لعوالم من صنع المخيل[2].

(1)Salen ، K. & ZimmermanRules of play: Game design fundamentals. Cambridge , MA: MIT Press ، E. (2004).

(2) الهدلق، عبدالله بن عبدالعزيز، إيجابيات وسلبيات الألعاب الإلكترونية ودوافع ممارستها من وجهة نظر طلاب التعليم العام بمدينة الرياض، جامعة الملك سعود، الرياض، 2012، ص7.

تصميم ألعاب العقل:

إنَّ تصميم ألعاب العقل يختلف عن تصميم الالعاب الاخرى؛ كون تصميمها يرتبط بكيفية تحفيز التفكير، وتنمية مهاراته، وتحريك العمليات العقلية بمختلف مستوياتها، ممّا يتطلب تحضيرات وإعدادات مسبقة، يتم بوساطتها تحقيق أهداف اللعبة، وأهداف الدرس التعليميّ الذي توظف فيه، وينبغي أن تمرّ تلك التحضيرات بالمراحل الآتية:

1. مرحلة تحديد الأهداف:

ينبغي تحديد الأهداف العامة والأهداف السلوكية التي نرمي إلى تحقيها في أثناء توظيف العاب العقل بالتدريس وقبل البدء بتصميم اللعبة؛ كي يتم تصميمها أو تكييفها وفقاً للأهداف المرسومة، واختيار محتوى اللعبة وأدواتها، وأسلوب تقديمها بنحوٍ يلائم استعدادات المتعلم ودوافعه، وقدراته، فضلًا عن تحديد خطوات سير اللعبة، ممّا يمكن من بلوغ الأهداف المتوخاة بأقل جهدٍ، وفي أقصر وقتٍ[1].

2. تحديد عُمر الفئة المستهدفة:

ممّا لاشك فيه أنَّ لكلّ فئة عمرية العابًا تلائم مستواهم العمريّ والفكريّ، لذا ينبغي تحديد عمر الفئة التي سيتم تصميم اللعبة لها، كي يتم تصميمها بطريقة تنسجم مع ميولهم، واتجاهاتهم، ورغباتهم، ومستواهم العلميّ، وقدراتهم العقلية.

(1) ينظر: الحيلة، 2002، مصدر سابق، ص63.

3. تحديد جنس الفئة المستهدفة:

ينبغي قبل تصميم اللعبة تحديد جنس الفئة المستهدفة (بنين - بنات)؛ لأنَّ العاب البنات تختلف في كثير من الاحيان عن ألعاب البنين، فقد تنجذب البنات لألعابٍ لا ينجذب لها البنين والعكس صحيح، وهذا ما يمكن ملاحظته من المعايشة اليومية، فنحن نلحظ في المنزل أو في الأماكن العامة، أنَّ البنين يمارسون ألعابًا تختلف عن ألعاب البنات، مثل: (لعبة كرة القدم، والالعاب التي تحتاج إلى جهد عضليّ... وغيرهما)، في حين أنَّ البنات يميلن إلى اللعب مع الدمى والأدوات البسيطة التي لا تحتاج إلى جهدٍ عضليّ، وتقليد دور الأم والمعلمة... وغيرها، ممّا يتطلب مراعاة جنس المتعلمين عند تصميم اللعبة.

4. تحديد المحتوى التعليمي وتحليله:

قبل تصميم اللعبة يتم تحديد المحتوى التعليمي، الذي سيتم تدريسه بألعاب العقل؛ ليتم تحليل الحقائق والمفاهيم والافكار والقيم والمهارات المتضمنة فيه، وتصميم اللعبة في ضوئها؛ بغية تحقيق أهداف المحتوى التعليمي.

5. تحديد عدد الفئة المستهدفة:

في مرحلة الاستحضارات لإعداد اللعبة، يؤخذ بالحسبان عدد المتعلمين، الذين سَيُدرَّسون بها؛ لمعرفة مدى ملائمتها لأعدادهم، وامكانية توظيفها في تدريسهم؛ بغية تصميمها بطريقة تنسجم مع عددهم، وتغطي حصتهم التدريسية.

6. التعرّف بالبيئة الصفية:

قبل تصميم اللعبة ينبغي أن يطّلع المعلم على البيئة الصفية التي سيتم توظيف ألعاب العقل بها؛ للوقوف على مساحتها، ومدى ملائمة ألوان جدرانها، وارضيتها، ونوعية مقاعدها، ومن ثم تصميم اللعبة في ضوئها.

7. التعرّف بالوقت:

من أساسيات تصميم اللعبة هو معرفة الوقت المخصص في تنفيذها داخل الحصة الدراسية؛ لتصميمها بطريقة تنسجم معه، وتحاشي استمرار اللعبة خارج الوقت المقرر، ومن ثم ضياع أهداف الدرس وأهداف اللعبة المصممة لأجله.

8. صياغة سيناريو اللعبة:

بعد الانتهاء من التحضيرات والاستعدادات السابقة، يبدأ المعلم بتهيئة أدوات اللعبة، وصياغة سيناريوهاتها، وتحديد دور كلّ من المعلم والمتعلمين، وإعداد خطة الدرس بنحوٍ تفصيليّ.

9. الممارسة والتجريب:

يُفضل قبل تنفيذ اللعبة إجراء ممارسات تجريبية عليها، وتنفيذها على غير العينة المستهدفة؛ للتعرف بنتائجها، ومدى فاعليتها، وامكانية تطبيقها، والحصول على تغذية راجعة فورية تفيد في تعديل قوانين اللعبة إن وجد فيها خللًا، وتحديد التكلفة الزمنية بدقة، فضلًا عن اتقانها من المعلم قبل توظيفها في حصته الدراسية، ممّا يُسهم في الابتعاد عن العفوية والارتجال في أثناء تنفيذ اللعبة داخل الدرس.

10. الترويج الإعلاميّ للعبة:

تهيئة أذهان المتعلمين ونفوسهم للعبة، وتشويقهم إليها قبل تنفيذها، بوساطة الترويج لها، والحديث عن أهميتها، ووسائل التسلية، والمتعة المضمنة فيها؛ بغية خلق جوٍّ من التفاعل الصفيّ معها، وانجاحها في تحقيق أهدافها.

11. مرحلة تنفيذ اللعبة:

بعد الانتهاء من المراحل السابقة، يتم تنفيذ اللعبة وتوظيفها في الدرس المخصص لها.

12. مرحلة التقويم:

بعد توظيف اللعبة في الحصة الدراسية، يتم التعرّف بالنتائج التي حققتها بوساطة تطبيق الاختبارات المخصصة لها؛ لفحص نتائجها، ومدى قدرتها على تحقيق الاهداف المرسومة لها.

معايير جودة ألعاب العقل:

تطوّرت حركة معايير الجودة ودخلت مختلف ميادين الحياة، وأصبحت أداة مهمة في رقي أداء المؤسسات التربوية والتعليمية، ودخلت في أدق تفاصيلها، وبوساطة تطبيقها على طرائق التدريس وأساليبه، وأدواته، سنتمكن من تحقيق التدريس الفعّال، لذا ينبغي أن نُخضع ألعاب العقل إلى معايير الجودة عند توظيفها في التدريس؛ كي تحقق المرامي التي تصبوا إليها.

وتتضمن جودة ألعاب العقل ثلاثة جوانب، هي: جودة التصميم: وتعني تحديد المواصفات والخصائص التي ينبغي أن تراعى عند التخطيط لتصميم اللعبة وتوظيفها، وجودة الأداء: يعني التدريس بألعاب العقل على وفق المعايير المحددة، وجودة المخرج: وتعني الحصول على منتج تعليمي وخدمات تعليمية وفق الخصائص والمواصفات المتوقعة، والتي سيتم التأكد من تحقيقها بوساطة اختبارات العاب العقل.

وتتمثل المعايير والخطوط العامة لجودة العاب العقل بالآتي:

1. ينبغي أن تكون ألعاب العقل واضحة في تعليماتها، وقوانينها.
2. أن تكون جاذبة ومشوقة، وتستثير ميول واهتمامات المتعلمين، وتبعث في نفوسهم البهجة والسرور.
3. ملائمة لعمر المتعلمين وثقافتهم، وخصائصهم النفسية والعقلية والجسمية.
4. أن تهيئ للمتعلمين الفرص للابتكار والتعبير التلقائي والتخيل.
5. توافر المواد التي يمكن تصنيعها منها.
6. ان تكون متناسقة في الحجم والاجزاء.
7. مشتقة من بيئة المتعلمين.
8. سهولة التعامل معها.
9. أن تكون اقتصادية في التكاليف قدر الإمكان لاسيما في حالة وجود بدائل ملائمة لها.
10. سهلة الحفظ.
11. أن تراعى عوامل الأمن والسلامة من المتعلمين في أثناء تأديتهم اللعب.
12. تحتوي على بطاقة تقييم ذاتي[1].
13. أن ترمي إلى تحقيق أهداف تعليمية وتربوية محددة لجوانب النمو المختلفة عند المتعلم.
14. أن تكون صالحة للتطبيق الجماعيّ أو لأكبر عدد ممكن من المتعلمين.
15. أن تمنح نوعًا من الحرية والاستقلالية للمتعلمين.

(1) خليف، زهير، الالعاب التربوية المتكاملة، مديرية التربية والتعليم- قليقلة، 2008، بحث منشور على شبكة الأوس التعليمية، الالكترونية.

مواصفات البيئة الصفية التي تُنفذ فيها ألعاب العقل:

إنَّ التدريس الفعّال المستند إلى ألعاب العقل يتطلب وجود غرفة صفية تتلاءم محتوياتها وحجم المتعلم، وتسمح بعرض سيناريوهات اللعب فيها بسهولة، ومن الأفضل أن تكون مساحتها مقطعة إلى أجزاء مختلفة من أجل تنويع تجارب المتعلمين وانشطتهم، وفيها إمكانية لعب المتعلم بمفرده أو مع الآخرين. ولكي نتثبت من مدى ملاءمة قاعة اللعب ينبغي مراعاة الآتي:

1. أن تكون مساحتها ملائمة لعدد المتعلمين وللعبة؛ لضمان سعة كافية تسمح للمتعلمين التحرك فيها بحرية وراحة[1].
2. تطل على الخارج، أي مضاءة طبيعياً بنحوٍ جيد.
3. تحتوي على مفروشات ملائمة مع حجم المتعلم، وتكون آمنة ونظيفة، فضلًا عن عدم وجود زوايا حادة... وغيرها.
4. تتضمن مختلف المواد التي يحتاجها المتعلم في عملية الاستكشاف: الرمل، الماء، الحبوب، الأقمشة، الأوراق... وغيرها.
5. تتصف بتزيين جميل ومتنوع، ومن الملائم أن تستند إلى عددٍ من أعمال المتعلمين.
6. فيها ألعاب متنوعة: خيالية، يدوية، كتب، أدوات موسيقية، أدوات زينة، أدوات، دمى، حواسيب... وغيرها.
7. أن تؤمن القاعة نوعاً من الهدوء والسكينة للمتعلمين.
8. ان تحتوي على مقاعد دوارة؛ لممارسة عمليات التفكير بالتخيل والاسترخاء... وغيرها.
9. أن تكون الوان الجدران ملائمة لبيئة التفكير، وغير مشتتة لأذهان المتعلمين، ومنسجمة مع مرحلتهم العمرية.

(1) حطيط، فاديا، مصدر سابق.

مواصفات متعلمي ألعاب العقل:

اختلف المربون في نوعية ومواصفات المتعلمين الذين يمكن تدريسهم بألعاب العقل، إذ يعتقد بعضهم أن الألعاب عموماً (التربوية، والتعليمية) وألعاب العقل خصوصاً، تستعمل في مجال تدريب المتعلمين ذوي القدرات المنخفضة على بعض المهارات، ومحاولة تطبيقها في ضوء ممارسة تلك الألعاب.

فيما يشير بعضهم الاخر إلى أنَّه يمكن استعمالها في مجال تدريس المواد العملية للمتعلمين ذوي القدرات العليا فقط، في حين ترى مجموعة ثالثة من المربين أنَّ استعمال الألعاب بعد عملية التدريس يساعد المتعلمين على إتقان الاهداف التعليمية المتوخاة[1].

وقد أثبتت الدراسات الميدانية الحديثة أنَّ الألعاب الموظفة في التدريس عموماً، وألعاب العقل خصوصًا، يمكن أن تساعد جميع المتعلمين بدون استثناء على تعلم المهارات بكفاية وفعالية، وأنَّ تلك الألعاب من الممكن أن تكون ذات فعالية قبل إجراء عملية التعليم وخلالها وبعدها[2].

وهذا ما لمسناه من تجربتنا الميدانية، في طبيعة استجابة المتعلمين بمختلف فئاتهم العمرية مع ألعاب العقل، على الرغم من تفاوتهم في القدرات العقلية والمهارية، فضلًا عن مستوياتهم التعليمية، ممّا يعزز الرأي الذي ينادي بتوظيف الألعاب بمختلف أنواعها في تدريس جميع المستهدفين في العملية التعليمية والتربوية؛ كونها تتلاءم ورغباتهم، وتطلعاتهم، وتجعل الدرس فاعلًا، ومنسجمًا مع استراتيجيات التدريس الحديثة، التي ترمي إلى تعليم المتعلم، وليس تلقينه، ومن ثم جعله المحور في عملية التعليم والتعلم.

(1) ينظر: مرعي والحيلة، مصدر سابق، ص323.

(2) عفانة، عزو، تخطيط المناهج وتقويمها، ط 3، غزة، مطبعة مقداد للنشر والتوزيع، 1996م، ص123.

طرائق استعمال ألعاب العقل في التدريس الفعّال:

إنَّ الطريقة التي تُعرض فيها ألعاب العقل داخل غرفة الصف تؤثر في موقف المتعلم من اللعبة ومن الطريقة التي يتم تدريسه بها؛ لأنَّ طريقة عرضها تحتوي على قيمة معينة، إما ترفع من أهميتها وتجعل الدرس فاعلًا، وإمّا بالعكس تخفض منها، وتجعل الدرس غير فاعل، ممّا يتطلب التعرّف بكيفية عرضها؛ كي تكون مؤثرة وفاعلة في تحقيق الاهداف التربوية والتعليمية المرسومة لها.

ويمكن عرض ألعاب العقل بوساطة الآتي:

1. عرضها بدرس مستقل:

وهذا يعني تدريس ألعاب العقل كموضوعٍ مستقل بذاته، والدروس المستقلة تكون أكثر فاعلية في تنمية القدرات العقلية، وتنشيط عمليات التفكير لدى المتعلمين؛ كون تدريسها بطريقة نظامية يجعل كلّ لعبة من ألعاب العقل مكملة لسابقتها، فضلًا عن أنَّ هذه الألعاب تكون قد استعملت في كثيرٍ من المواقف التعليمية – التعلمية، ممّا يؤدي إلى تحقيقها الفائدة المرجوة منها، بوساطة عمليات الصقل والتطوير، التي جرت عليها في أثناء التطبيق الفعلي لها[1].

وإنّ استعمال ألعاب العقل كمقرر دراسيّ مستقل من بين الموضوعات المدرسية المقررة على الطلبة، يُعدُّ استثمارًا واعدًا في المجال التربويّ والتعليميّ؛ كونه يُسهم في تطوير أداء الأفراد بالمهمات التعليمية المختلفة، ويمكنهم من مواجهة التحديات المتنوعة، التي تُفرض عليهم في عالم سريع التغير، تشتد فيه

(1) ينظر Sternberg, Robet J. Cognitive psychology. Wadwortth a division of Thomson Learning, Inc, 2003

المنافسة، ممّا يشعرهم بالصحة النفسية الجيدة، التي تعمل على تكيّفهم مع المحيط الذي يتعاملون معه، ومن ثم اطلاق العنان للطاقات الابداعية[1].

وقد لجأت بعض الدول إلى استعمال ألعاب العقل كدرس مستقل، إذ أدخلت دولة تركيا مثلًا في الأعوام الاخيرة، لعبة الشطرنج كدرسٍ مستقل ضمن المقررات المدرسية؛ لتنمية مهارات التفكير عند المتعلمين، ممّا أدى إلى تشويق الطلبة في الاقبال على المدرسة واخرجهم من الروتين المتبع في عرض المقررات الدراسية، ومن ثم الاسهام في تنشيط عمليات التفكير ومهاراته لدى المتعلمين.

2. دمجها ضمن محتوى المنهاج الدراسيّ المقرر:

يتم عرض ألعاب العقل ضمن المنهاج المدرسيّ المقرر، وتنفع هذه الطريقة في جعل العلاقة تكاملية بين محتوى المادة التعليمة وألعاب العقل الموظفة فيها؛ كونها تمكن المتعلم من الربط بين العمليات العقلية التي يمارسها بألعاب العقل، ومجال تطبيقاتها في مختلف أنشطته اليومية، فضلًا عن أنَّ تدريس ألعاب العقل بدرس مستقل دون ربطه بالمنهاج المقرر قد يؤدي إلى شعور المتعلمين بالغربة عن الطريقة التعليمية، التي اعتادوا عليها بالمواد الدراسية التقليدية، في حين أنَّ استعمالها من خلال المواد الدراسية، يعزز العمليات العقلية في المواد الدراسية المقررة، وتؤدي إلى الانطلاق من مفاهيم المواد الدراسية[2].

3. المزاوجة بين الطريقتين:

تُعدُّ هذه الطريقة فاعلة في التدريس لكنها تحتاج إلى جهد كبير في التخطيط والتدّرب عليها من المعلمين أولًا، ثم توظيفها في الدرس التعليميّ، وتستند إلى الجمع بين الطريقتين السابقتين، أي يتم عرض ألعاب العقل بدرس

(1) ينظر De Bono Thinking Course: Powerful Tools to Transform Your Thinking, London، British Broadcasting Corporation.2009

(2) ينظر: أبو جادو، محمد علي ونوفل، محمد بكر: تعليم التفكير النظرية والتطبيق، دار المسيرة، عمّان، 2007م، ص46.

مستقل قبل أن تطبق في محتوى المواد الدراسية، ثم يتم توظيف أساليب التفكير والعمليات العقلية التي استعملت فيها؛ لحلِّ المشكلات، وتعلم المحتوى التعليميّ بطريقة إبداعية فاعلة داخل الحصة الدراسية المقررة، ويكون للمعلم دورًا واضحًا فيها.

وتمكن هذه الطريقة المتعلمين من استبصار العلاقة بين الخطوات المختلفة في عمليات التفكير، وتحمل مسؤولية دمجها في ممارساتهم اليومية، وليس فقط في الحصص الصفية المعتادة في المدرسة، وإنما في مختلف أوجه النشاط التي يؤدونها في حياتهم اليومية[1].

مميزات التدريس بألعاب العقل:

اتفق عدد من التربويين على أنَّ لألعاب العقل ميزات متعددة تتلخص فيما يأتي:

1. تعمل على إشراك المتعلم إيجاباً في عملية التعلم؛ لأنّ المتعلم يستعمل قدراته المختلفة في أثناء اللعب، وهذا ما يتفق مع الاتجاهات الحديثة في التدريس[2].
2. تنشّط العلاقة وتنظّمها بين المتعلمين أنفسهم، وبينهم وبين المعلم.
3. تمكن المعلم من الحكم على المتعلمين بوساطة مستواهم الفهميّ.
4. تكشف للمتعلم الجوانب المهمة في الدرس وطرائق حلِّها.
5. تزيد من دافعية المتعلمين للتعلم؛ لأنهم يؤدون ادوار حقيقية لمعالجة مشكلات واقعية.

(1)Cotton, Stress and Student Job Design: Satisfaction, Well-Being, and Performance in University Students Sarah, International Journal of Stress Management, Vol. 9, No. 3, July 2002 (2002) J. Cotton,1 Maureen F. Dollard,1,3 and Jan de Jonge2

(2) روميو فسكي، اختيار الوسائل التعليمية واستخدامها وفق مدخل النظم، ط2، ترجمة صلاح عبد الحميد، المنظمة العربية للتربية والثقافة والعلوم– الكويت، 1976م، ص374.

6. تمكن المتعلم من تطبيق الحقائق والمفاهيم التي سبق أن تعلمها في مواقف حياتية، ومن ثم تبيّن قدرته على توظيف المعلومات[1].
7. توفر السلامة والأمن للمتعلم، إذ يتدرب بوساطتها على استعمال المواد والأدوات دون أن تشكل خطورة على سلامته.
8. تصلح لأغراض البحث العلميّ؛ لأنها تُظهر ما يجري في الحياة العملية، وتنمي مهارات البحث والتقصي عند المتعلمين.
9. تمثل أداة فعّالة في تفريد التعليم وتنظيمه لمواجهة الفروق الفردية وتعليم التلاميذ وفقاً لإمكاناتهم، وقدراتهم.
10. تُعدُّ وسيلة مرنة يمكن أن توفر فرصًا أو مداخل لإحداث النمو والتوازن عند المتعلمين، فضلاً عن أنَّها تشبع ميولهم وتلبي رغباتهم.
11. اللعب أداة ترويض لتطوير جسم المتعلم وإنمائه، وتشكيل أعضائه وإنضاجها، وإكسابها المهارات الحركية المختلفة التي تنطوي على أهداف تربوية وتعليمية.
12. تدريب الحواس المختلفة لدى المتعلم، وتنمية العضلات الدقيقة والكبيرة لديه من خلال قيامه بممارسة بعض المهارات اليدوية والجسمية في هذه الألعاب.
13. تُعدُّ ألعاب العقل أداة للتواصل بين المتعلمين بغض النظر عن الاختلافات اللغوية والثقافية فيما بينهم، فضلاً عن كونها أداة تواصل بين الكبار والصغار.
14. تنتج تحسناً في الأداء العقليّ، وتنشط العمليات العقلية.
15. تزويد المتعلم بخبرات أقرب إلى الواقع العمليّ.
16. يسود جو من المرح والاسترخاء والتفاعل في أثناء التعليم بألعاب العقل، ممّا يؤدي إلى زيادة التعلم.
17. تحقيق المتعة والتسلية والنشاط عند المتعلم.

(1) ميلر، 1990، مصدر سابق، ص164.

18. تتيح ألعاب العقل الفرصة لنمو التخيل والتفكير الابتكاريّ، إشباع دافع الفضول، وحبّ الاستطلاع عند المتعلم؛ لإثراء معلوماته، وخبراته.
19. تنمية القدرة على الاتصال والتفاعل مع الآخرين.
20. تقوي ملاحظة المتعلمين وانتباههم، وتعودهم سرعة التفكير في حلّ الصعوبات.
21. تعطي الفرصة لتنوع المواقف التعليمية التي يمر بها المتعلمين، فضلاً عن فرصة استعمال التعزيز الفوريّ المستمر.
22. انتقال أثر التعلم، وإعطاء معنى لما يتعلمه المتعلم[1].
23. إيجاد حالة الإتزان النفسيّ لدى المتعلم، بوساطة التنفيس عن مواقف القلق والإحباط والكبت المؤلمة التي قد يتعرض لها في البيت أو المدرسة، وكذلك تخفيف التوتر النفسيّ الناشئ عن الشعور بالذنب عند ارتكابه للأخطاء وتعديل ميول العدوان والأنانية، وغيرها، وتوجيهها إلى مواقف التعاون، والتوافق النفسيّ والاجتماعيّ السليم.
24. تحقيق ذاتية المتعلم كفرد يستطيع أداء أعمال قيمة ومفيدة، وتعويده على تقدير قيمة الأشياء، ومعرفة طرائق العناية بها وحفظها.
25. تعليم المتعلم بعض المهارات الحسابية ومهارات القراءة والكتابة وإكسابه بعض الحقائق والمعلومات الهامة والاتجاهات الاجتماعية الملائمة.

نصائح للمعلمين عند التدريس بألعاب العقل:

مع ما تمتلكه العاب العقل من أهمية في تنمية القدرات العقلية للمتعلمين وتحفيزهم على التعلم وتشويقهم الى الدرس التعليمي وتحبيّب المدرسة اليهم، إلّا أنه ينبغي أن يلتفت المعلم للنصائح والملاحظات الآتية عند التدريس بألعاب العقل، وهي:

(1) ابن فرج، 2009، مصدر سابق، ص59.

1. قد تتصف بعض ألعاب العقل بالآلية، والرتابة، والتكرار، لذا ينبغي للمعلم التخطيط لمعالجتها؛ كونها ستفقد المثيرات التي تُنشط العمليات العقلية وتُحفزها[1].
2. الابتعاد عن الألعاب التي تشجع قيماً غير مرغوب فيها، مثل: الفوز عبر الغش والخداع، أو تخلق حالة من عدم التعاون، أو تؤدي إلى المنافسة الضارة[2].
3. تجنب الألعاب التي تحتاج إلى وقت إضافيٍّ، مبالغ فيه للإعداد والتحضير والتهيئة من المعلم.
4. الابتعاد عن الألعاب التي تحتاج إلى أماكن مخصصة وواسعة، واللجوء إلى الألعاب التي تتلاءم والغرفة الصفية المتاحة للمعلم والتلاميذ.
5. قد لا يأخذ المتعلم المواقف التعليمية موقف الجد، وإنما لمجرد الاستمتاع والتسلية، لذا ينبغي أن ينتبه المعلم على كيفية توظيف اللعبة وربطها بالمواد الدراسية المقررة، وتوجيه بعض الأسئلة التي لها علاقة بالأهداف المراد تحقيقها الى المتعلمين في أثناء اللعب، وإجراء بعض الاختبارات؛ للتثبت من تحقيق اللعبة للأهداف المرسومة لها.
6. ضرورة ابتعاد المعلم عن طريقة التدريب عند توظيف العاب العقل في الحصة الدراسية، واللجوء إلى أسلوب التعلم[3].
7. قد لا تتفق ألعاب العقل المختارة مع اهتمامات عدد من المتعلمين، ورغباتهم، وقابليتهم، أو مرحلتهم العمرية عمومًا، ممّا يبعدهم عن الفائدة المتوخاة من اللعبة، لذا ينبغي التثبت من ملاءمتها بوساطة تطبيقها على عينة

(1) جروسمان، جان شك وايد اليشان، كيف يلعب الأطفال للمتعة والتعلم، ط2، ترجمة محمد عبد الحميد أبو العزم، مكتبة النهضة المصرية– القاهرة، ب.ت، ص119.

(2) مخلوف، لطفي عمارة، اثر استخدام الألعاب في تدريس الرياضيات، سلطنة عمان، مجلة رسالة التربية، 1988م، ص119.

(3) Lee,W.R:Langauge Teaching games and contests:Oxford University,press ,1975 , p 33.

استطلاعية، أو التعرّف باستجابة الطلبة وردود افعالهم قبل توظيفها في تدريسهم[1].

8. قد تكون بعض الألعاب مصدراً لبعث مشاعر القلق والانفعّال بدل السرور والبهجة، ممّا يتطلب الانتباه عليها قبل تنفيذها أو في أثنائه[2].

المواصفات العالمية لإعداد معلمي ألعاب العقل:

في ظلّ المتغيرات العالمية لم يعد تطوير نظام إعداد المعلمين مجرد ترف علميّ وإداريّ، بل ضرورة تفرضها طبيعة المتغيرات في النظام العالميّ ولا سيما في النظام الاقتصاديّ، الذي قلل من فرص العمل أمام الفرد المتعلم تعلمًا أقل جودة، ومن هنا نجد معظم الشركات والمصانع تضع شروطًا ومواصفات للراغبين في العمل فيها، وليس مستبعدًا في المستقبل القريب أن تشترط المدارس على المستوى المحليّ، شروطًا ومعايير يجب توافرها فيمن يعمل بمهنة التدريس، وعلى مستوى سوق العمل الخارجيّ نجد أنَّ بعض الدول تضع مواصفات ومعايير يجب توافرها فيمن يريد العمل في هذه الدول، وهذا يلقي عبئًا كبيرًا على نظام إعداد المعلمين في المؤسسات التعليمية المختصة، حتى تستطيع إشباع تطلعات سوق العمل الداخليّ والخارجيّ ورغباتهما[3].

وأصبحت قضايا إعداد المعلم، وتمهين عمله – ومنذ العقد الماضي – هي الشغل الشاغل لصانعي السياسة داخل مهنة التدريس وخارجها في أنحاء العالم جميعها، وهذا ما يتطلب تدريب معلمي ألعاب العقل؛ كي ينسجموا مع مواصفات السوق العالمية، ويحققوا المهنية في تنفيذ الدروس الملقاة على عاتقهم.

---

(1) ديوي، جون، وأيفلين ديوي، مدارس المستقبل، ترجمة عبد الفتاح المنياوي، مكتبة النهضة المصرية– القاهرة، ب.ت، ص127.

(2) العزاويّ، سامي مهدي، لعب الأطفال وسيلة للمتعة والتعليم والإرشاد، مجلة المرشد التربوي، نشرة ثقافية إرشادية تصدرها الوحدة الإرشادية في كلية التربية، العدد الأول، ذي الحجة، 1422هـ، شباط 2002م، ص16.

(3) ينظر: إبراهيم، محمد عبد الرزاق، منظومة تكوين المعلم في ضوء معايير الجودة الشاملة، ط2، دار الفكر، عمان 2007م، ص51.

إذ يدعو التربويون إلى تسليط الضوء على الحاجة إلى مزيد من التدريب النوعي والرعاية للنمو الشخصيّ لكلّ من يعمل في المؤسسة التربوية، ولا سيما هناك رغبة متنامية لتحسين الأداء والإبداع الفرديّ، وتحفيز الجهود المشتركة بحيث يصل كلّ مَنْ يعمل في المؤسسة التربوية والطلبة أيضاً إلى تحقيق ـ تعلم كيف نتعلم[1].

لذا ينبغي تزويد المعلمين عموماً، ومعلمي ألعاب العقل خصوصًا بالأفكار والمهارات المهنية والأكاديمية اللازمة لفن التدريس بشقيه النظريّ والعمليّ؛ لأخذ دورهم في القيادة التعليمية، وبناء الشخصية الإنسانية السوية، والتعامل مع عوامل التغيير الداخلية والخارجية، سواء كانت تربوية أم علمية وتقنية، أم نفسية، أم أخلاقية، أم اجتماعية.

وقد يواجه معلمو ألعاب العقل صعوبة في توظيف اللعبة داخل الدرس إن لم يأخذوا كفايتهم من التدريب عليها، لذا ينبغي تزويدهم فضلاً عن المهارات الاساسية للتدريس بأساليب وطرائق التدريس بألعاب العقل، وهذا يتم بوساطة التدريب الآتي:

1) التدريب النظريّ، ويشمل:

أ. البُعد النفسيّ:

ويقصد به فهم الأسس النفسية للتعلم وتطبيقها في عملية التدريس: إذ ينبغي للمعلم أن يكون فاهماً للأسس النفسية للتعلم، وهذه الأسس تشمل: أسس التعلم الجيد، ونظريات التعلم المختلفة و(نظريات اللعب) وتطبيقاتها في مجال التدريس، والخصائص الجسمية والعقلية للمتعلمين، ولا سيما متعلمي المرحلة

(1) ينظر: أبو رياش , حسين محمد، التدريب المعرفي للمعلمين , دار صفاء للنشر والتوزيع 2010م، ص141.

التي يدرسهم فيها، ثم الإفادة من إلمامه بهذه الجوانب وتطبيقها في تدريس ألعاب العقل.

ب. البُعد المهاريّ:

تدريب معلم ألعاب العقل على المهارات اللازمة في مهنة التدريس؛ لتمكينه من تطبيقها على أرض الواقع، ومن أبرز المهارات التي ينبغي أن يتدرب عليها، هي: مهارات تخطيط التدريس، مثل: (صياغة الأهداف، وتحديد الإجراءات، والأنشطة وطرائق التدريس، ونوعية الالعاب الملائمة، وأسلوب توظيفها، ووسائل التقويم...) ومهارات تنفيذ التدريس، مثل: (مهارة الإدارة الصفية، ومهارة التعزيز، ومهارة الحوار والمناقشة، مهارة بدء الحصة وغلقها...) وغيرها[1].

2) التدريب العمليّ:

ويقصد به حقل التجريب العمليّ في دروس ألعاب العقل وتطبيقها للمعلمين في أثناء مرحلة التدريب بمشاهدة مدربين متخصصين في مجال إعداد المعلمين وبإشرافهم، على أن يتم المزاوجة بين الجانب النظريّ والعمليّ في مرحلة التدريب، وفي ضوئه يُعدُّ المعلم ليكون عضواً له من الكفاءة الفنية، والالتزام بالقيم المهنية ما يؤهله للتدريس بألعاب العقل، وهذا البُعد حتمي للمعلم، لتتوافر له مقومات المهنة وأخلاقياتها، وأصولها العلمية والفنية، فإذا كان الجانب النظريّ أساسًا في برنامج إعداد معلم العاب العقل، فإنَّ التدريب العمليّ يُعدّ أساساً يمكنه من توظيف ألعاب العقل بطريقة توجه المعرفة وتكييفها بما يحقق وظيفتها عند الفرد والمجتمع المتطور الذي يعيش فيه[2].

---

(1) ينظر: سلامة، عادل أبو العز، وسمير عبد سالم الخريسات، ووليد عبد الكريم صوافطه، وغسان يوسف قطيط، طرائق التدريس العامة، دار الثقافة للنشر التوزيع، 2009م، ص36.

(2) ينظر: عبد القادر، محمد، فلسفة إعداد معلم اللغة العربية، مكتبة النهضة المصرية، 2000م، ص 158.

بطاقة تقويم أداء المعلمين في دروس ألعاب العقل:

للتثبت من أنَّ المعلمين اجتازوا التدريب على التدريس بألعاب العقل بنجاحٍ، ينبغي اختبارهم بوساطة المشاهدة العملية، وبالاحتكام إلى بطاقة التقويم المخصصة لقياس أداء معلمي ألعاب العقل؛ كونها تسهم في التحقق من مستوى كفاية وفعالية تدريسهم بألعاب العقل، وتحديد نقاط القوة والضعف، والتعرّف بالمهارات التي يحتاجون إليها، كي يتم مراجعتها، وأدناه أنموذج لهذه البطاقة:

المعلومات الأساسية

المادة:	
الموضوع:	
الصف:	
اسم لعبة العقل الموظفة في الدرس:	
هدف اللعبة:	
الوقت المخصص:	
عدد المشاركين:	

تقويم الأداء

	المعيار	تحقق	لم يتحقق	إلى حدٍ ما
1.	ملائمة لعبة العقل للموضوع المختار			
2.	ملائمة اللعبة للبيئة الصفية			
3.	ملائمة اللعبة للوقت المخصص			
4.	تحديد أدوار المشاركين في اللعبة			
5.	تحديد قائد للمجموعة			
6.	إعطاء الجميع تعليمات معينة وواجبات محددة			
7.	شرح قوانين وأنظمة اللعبة			

	المعيار	تحقق	لم يتحقق	إلى حدٍ ما
.8	شرح العلاقة بين اللعبة والمفهوم أو المهارة التي نسعى إلى غرسها			
.9	مراقبة التغذية الراجعة بين الطرفين بدقة			
.10	إعطاء فرصة للعب؛ للوصول إلى الهدف المنشود			
.11	مراعاة الفروق الفردية بين المشاركين			
.12	تقبل الحركة والصخب المصاحبان للعبة وحسن التعامل معهما			
.13	سهولة تعامل المتعلمين مع اللعبة			
.14	إعطاء تغذية راجعة للمجموعات			
.15	تدوين الإفادة من اللعبة			
.16	ملائمة اللعبة لمستوى المتعلمين			
.17	انجذاب المتعلمين وتشوقهم؛ لممارسة اللعبة			
.18	خلق جو للمنافسة بين المتعلمين			
.19	ممارسة نشاطات عقلية في اثناء اللعب			
.20	سير اللعبة تجاه تحقيق اهداف المنهج والدرس			
.21	تمنح المتعلمين فرصة؛ للابتكار والتعبير التلقائي والتخيل			
.22	مشتقة من بيئة المتعلمين			
.23	اللعبة اقتصادية في تكاليفها			
.24	تراعي عوامل السلامة والامن في اثناء تأدية اللعب			
.25	صالحة للتطبيق الجماعي			
.26	تمنح نوعًا من الحرية والاستقلالية للمتعلمين			

- ملاحظات أخرى:

.....

.....

.....

يملي المشرف أو المدرب المختص بألعاب العقل المعلومات الأساسية في البطاقة، ثم يضع إشارة (√) في العمود الملائم الذي يؤشر إلى أداء المعلم في اختيار نوع لعبة العقل، والظروف المحيطة، والمصاحبة لها، وطريقة التدريس بها أمام كلِّ فقرة، وإذا كان لديه ملاحظات أخرى خاصة بكلِّ معيار من المعايير الواردة في البطاقة، فيمكن تدوين ملاحظاته في قائمة الملاحظات، وإذا كان لديه ملاحظات أخرى عن الأداء الكليّ، فعليه تسجيلها في قائمة ملاحظات أخرى.

الفصل الرابع

نماذج من ألعاب العقل

الفصل الرابع
نماذج من ألعاب العقل

سنعرض في هذا الفصل نماذج من ألعاب العقل؛ كي يتمكن المعلمون من الإفادة منها في تدريس المواد المختلفة، أو تصميم ألعاب مشابه لها، شرط أن يتم إعدادها بحسب المواصفات والمعايير التي تم عرضها في الفصول السابقة.

وقد اعتمدنا في تصميم هذه الألعاب على خبراتنا في مجال تدريب المعلمين، وتدريس المتعلمين بتوظيف الألعاب بأنواعها المختلفة، واقتباس بعضها وتطوّيرها بما يتلاءم وألعاب العقل من رسائل واطاريح الباحثين، والمصادر والدراسات المتخصصة، فضلًا عن الاستناد إلى بعض المواقع الالكترونية التعليمية المتخصصة في إعداد الألعاب التي تسهم في تنمية القدرات العقلية، والذكاء، ومهارات التفكير، والتي سيتم ذكرها في قائمة المصادر؛ لأنّ الأمانة العلمية تقتضي حفظ حقوق الباحثين والمصممين.

وقد راعينا في اختيار تلك الألعاب سهولة تصميمها، وقلة تكلفتها، وامكانية توظيفها في أكثر من مادة تدريسية، فضلًا عن تنوعها، وملائمتها لفئات عمرية مختلفة، تبدأ من متعلمي رياض الأطفال فصاعدًا؛ لتقديم خدمة لأكبر شريحة ممكنة من المعلمين، والاسهام معهم في تربية الأجيال القادمة؛ كي يتم إعداد المتعلمين بطريقة تنمي قدراتهم العقلية، وتجعلهم منسجمين مع التطورات التكنلوجية والعلمية الحاصلة في العالم.

ومن أبرز تلك الألعاب الآتي:

1) لعبة فوانيس الأفكار:

- **هدف اللعبة**

تنمية مهارتي الاستماع والفهم، وابتكار سلسلة من الأفكار انطلاقا من (كلمة).

- **المواد:**

لا تحتاج إلى مواد.

- **خطوات اللعبة:**

- يجلس المتعلمون على شكل دائرة.
- يبدأ المعلم بالتعبير عن فكرةٍ ما، مثلًا: "أفكر في البحر" فيتناول المتعلم الأول الفكرة ليعبر عن أخرى جديدة: "يذكرني البحر باللون الأزرق (مثلًا)، فيتابع الثاني: "الأزرق يذكرني بلون السماء"... وهكذا، وبحسب الدور، يبلور كل متعلم فكرة انطلاقًا من آخر كلمة نطق بها المتعلم الذي سبقه؛ ليعبر عنها.
- عند توقف اللعبة، يمكن اللجوء إلى استذكار الأفكار التي تم التعبير عنها من طرف المتعلمين، ويمكن الرفع من درجة الصعوبة عندما نطلب منهم الرجوع؛ للبدء من آخر فكرة ثم التي قبلها وهكذا إلى أول فكرة تم التعبير عنها، فنحصل في بعض الأحيان على تجميع غريب للأفكار، ممّا يسهم في تنشيط عمليات تفكيرهم.

2) لعبة المقعد الدوار:

- هدف اللعبة:

– تنمية قدرة المتعلمين على التخيّل والتفكير.

- المواد:

– مقاعد دوارة.

- خطوات اللعبة:

– يجلس المتعلمون على شكل حلقة دائرية في المقاعد الدوارة.
– يقف المعلم وسط الدائرة، ويطلب من المتعلمين اغماض أعينهم، والتحرك في المقعد الدوار بحركة دائرية هادئة في أثناء التفكير بإجابة السؤال الذي سيتم طرحه عليهم.
– يبدأ المعلم بطرح اسئلة غير مألوفة، مثل:

ماذا لو تكلمت السبورة؟

ماذا لو رأيت شجرة تطير؟

ماذا لو فهمت لغة الطيور؟

ماذا لو كان لديك جناحين تطير بهما؟

– يطلق المعلم العنان لأفكار المتعلمين، ويبدأ بتسجيل افكارهم على السبورة.
– بعد انتهاء المتعلمين من الاجابة على الاسئلة، يبدأ المعلم بمناقشة أفكارهم التي ثبتها على السبور، مع تقديم كلمات التشجيع والتحفيز

على الافكار التي طرحوها مهما يكن مستوى تلك الافكار، من دون الاستهزاء باي فكرة او التقليل من شانها.

3) لعبة الحمامة تطير:

- **هدف اللعبة:**

- تمكين المتعلمين من تجسيد المفاهيم والتصورات الذهنية، بحركات جسدية تعبر عن مصداقها الواقعيّ.
- الانتباه والتركيز.
- زيادة حصيلة المفردات اللغوية.

- **المواد**

50 قرصًا صغيرًا.

- **خطوات اللعبة:**

- يجلس المتعلمون على شكل دائرة، ويتسلم كل منهم ثلاثة أقراص.
- يُعيين المعلم قائدًا للمجموعة.
- يبدأ القائد اللعبة بالقول: "الحمامة تطير": فيتعين على باقي المتعلمين أن يرفعوا أذرعهم ويؤدوا حركة الأجنحة لأن الجملة صحيحة، ولكن إذا صاح القائد مثلًا: "الطاولة تطير" فيتعين على المتعلمين أن لا يستجيبوا.
- كلما أخطأ أحد المتعلمين، ينبغي له إرجاع قرص للقائد.
- الفائزون هم المتعلمون الذين حافظوا على أكبر عدد من الأقراص.
- يستثمر المعلم الفرصة؛ لإعادة استعمال رصيد المفردات التي من المفروض أن يكونوا قد اكتسبوها.

4) لعبة جدول المربعات اللفظية:

- **هدف اللعبة:**

– تنمية تفكير المتعلمين وزيادة معلوماتهم وحصيلتهم اللغوية.

- **المواد:**

– لا تحتاج إلى مواد خارجية، إنما تكتفي بالمواد الموجودة في غرفة الصف (سبورة - اقلام ملونة).

- **خطوات اللعبة:**

– يرسم المعلم جدولًا على السبورة مكونًا من خمسة حقول مقسمة على شكل مربعات ملونة.

– تقسم الحقول على أحرف – اسماء– حيوانات– فواكه– بلدان.

– يضع المعلم حرفًا في مربع الحقل الاول، ثم يطلب من المتعلمين ملء مربعات الحقول الأخرى بكلمات تبدأ بالحرف نفسه، كما في الشكل ادناه:

الأحرف	الاسماء	الحيوانات	الفواكه	البلدان
ب				
ع				
س				
ش				

5) لعبة الأضداد:

- **هدف اللعبة:**

تنمية مهارة الانصات، وزيادة الثروة اللغوية، واستعمال المفردات في تراكيب مقبولة، والتعبير عن الافكار بأكثر من كلمة.

- **المواد**

50 قرصًا صغيرًا.

- **خطوات اللعبة**

- يجلس المتعلمون على شكل دائرة، ويتلقى كلّ واحد منهم 5 أقراص.
- يطلب المعلم من المتعلمين وبالتناوب، أن يذكروا المضاد لكلّ كلمة أو جملة ينطقها، وفي حالة عدم الجواب، يفقد المتعلم المعني قرصًا واحدًا، والفائزون هم المتعلمون الذين احتفظوا بأكبر عدد من الأقراص.

- **مثال**

أربح ⟷ أخسر

أصعد ⟷ أهبط

أبكي ⟷ أضحك

أشعر بالحر ⟷ أشعر بالبرد

أنا فرحة ⟷ أنا حزينة

أنا الأخيرة ⟷ أنا الأولى

أنا بطيء ⟷ أنا سريع

أنا متهور ⟷ أنا حكيم

أنا مريض ⟷ أنا سليم

أعمل جيدا ⟷ لا أعمل جيدا

أعرف القراءة ⟷ لا أعرف القراءة.

6) لعبة الأجزاء الناقصة:

- **هدف اللعبة:**

– تنمية مهارات التركيز والفهم، والربط بين الاشياء عند المتعلمين.

- **المواد:**

– الاكتفاء بمواد الغرفة الصفية.

- **خطوات اللعبة:**

– يرسم المعلم أشياء مألوفة عند المتعلمين على السبورة، فيها نقص لأحد أجزائها التي لا يمكن الاستغناء عنها.

– يطلب المعلم من المتعلمين أن يكملوا رسم الجزء الناقص من الاشياء المرسومة على السبورة، أو يذكروا اسم الجزء الناقص، ثم يتم رسمه من المعلم، مثل رسم:

ساعة بلا عقارب.

مظلة من غير عصا.

سيارة بدون اطارات.

باب من غير مقبض.

7) لعبة الصندوق السحريّ:

- هدف اللعبة:

- تنمية خيال المتعلمين.
- تنمية الطلاقة اللفظية والتعبير.

- المواد:

- صندوق ملون.
- صور لأشياء مختلفة يختارها المعلم على أن تنسجم مع عمر المتعلمين ومستواهم.

- خطوات اللعبة:

- يجلس المتعلمون على شكل حرف (U)، ويتم تقسيمهم على فريقين، ويُعطى لكلٍّ فريق تسمية، مثل: فريق (الابطال)، وفريق الفرسان.
- يضع المعلم صورًا، تُعبّر عن أفعال وأحداث مختلفة داخل الصندوق.
- يحرك المعلم الصندوق حتى تختلط الصور بعضها ببعض.
- يطلب المعلم من أحد متعلمي الفريق الأول ادخال يده في الصندوق واختيار صورة.

- بعد سحب الصورة، يتم اختيار متعلم من الفريق الثاني؛ ليسرد قصة أو يعلق بجمل واضحة ومفيدة على فكرة الصورة، ومن الممكن أن يكمل زملاؤه في الفريق نفسه باقي الأحداث.
- بعد الانتهاء من التعبير عن الصورة، يتم تبادل الادوار بين الفريقين، فيسحب الفريق الثاني صورة من داخل الصندوق السحريّ، ويتم التعبير عنها من قبل الفريق الاول.
- يسعى المعلم إلى خلق حالة من التنافس بين الفريقين بوساطة إعطاء نقاط مرتفعة للفريق، الذي يعطي افكار أكثر عن الصورة، وتحديد الفائز منهما وتكريمه.

8) لعبة الافكار المقلوبة:

- **هدف اللعبة:**

- تنشيط التفكير عند المتعلمين.
- التمكن من إعطاء الأمثلة، وصياغة الجمل.

- **المواد: الاكتفاء بمواد غرفة الصف.**
- **خطوات اللعبة:**

- يسجل المعلم مفردات وكلمات لأشياء مختلفة على السبورة، على أن تكون مألوفة عند المتعلمين.
- يطلب المعلم من المتعلمين ادخال تلك الكلمات بجملٍ وامثلةٍ خاطئةٍ أو معكوسة، مثل:

غواصة... في الجو.

المشي... على الماء.

طائرة... في البحر.

بطريق... في الصحراء.

وهكذا.....

9) لعبة معالجة الأفكار:

- **هدف اللعبة:**

- تدريب المتعلمين على النظرة الشمولية قبل الحكم على الاشياء.
- تحديد الافكار الايجابية (المفيدة).
- تحديد الافكار السلبية (غير المفيدة).

- **المواد: لا تحتاج إلى مواد.**
- **خطوات اللعبة:**

- يجلس المتعلمون على شكل حرف (U).
- يروي المعلم قصة للمتعلمين تحتوي على موقفٍ أو مجموعة من المواقف التي تحتاج إلى إصدار حكم، أو بيان وجهة نظر المتعلمين فيها، مثل القصة الآتية:

التقى أفراد الأسرة كعادتهم في اجتماع الشهر، وأخذوا يناقشون مشكلاتهم الأسرية، فقالت الأم: لقد تعبت كثيرًا في هذا الشهر، إذ وجدت كثيرًا من الكتابات والرسومات على الجدران، ممّا شوه شكلها، وجعلني أبذل جهودًا كبيرة في تنظيفها، فما هو الحل؟ قال ولدها الكبير زيد: أنا لم أفعل ذلك، وقال زياد: أنا كنت ألعب ولم أقصد تشويه الجدران، وأخيرًا قالت اسماء: عندي حل

جميل، ما رأيكم أن ندهن جدران البيت باللون الأسود؟ وهنا سكت الجميع، ولم يستطيعوا الرد على اقتراحها، فما هو رأيكم بهذا الاقتراح؟

- هنا ينبغي للمعلم أن يترك فرصة للمتعلمين؛ كي يعبروا عن وجهات نظرهم.
- سيجد المعلم أنَّ بعض المتعلمين سيرفض الفكرة، وبعضهم يضحك، والآخر يسكت... وهكذا.
- ثم يسألهم المعلم كيف أحكم على أيِّ فكرة أنَّها جيدة أو غير جيدة ؟ لعبة اليوم ستعلمنا كيف نحكم على الافكار.

10) لعبة الألغاز:

- هدف اللعبة: تنشيط عملية التفكير لدى المتعلمين، وتنمية خيالهم، وتفكيرهم الإبداعيّ.
- المواد: لا تحتاج إلى مواد.
- خطوات اللعبة:

- يرتب المعلم مقاعد غرفة الصف على شكل دائرة كبيرة.
- يقف المعلم وسط الدائرة، ويبدأ بطرح الالغاز على مسامع المتعلمين.
- في اثناء تقديم المتعلمين إجاباتهم عن الغز ينبغي للمعلم أن يتجول في وسط الدائرة، ويقترب من المتعلم الذي يطرح إجابته، ثم بعد الإجابة يبتعد عنه، ويقترب من المتعلم الآخر الذي لديه إجابة... وهكذا.
- ينبغي للمعلم أن يحترم إجابات المتعلمين الخاطئة، وعدم تسفيهها، بل يجب أن يستعمل عبارات التشجيع والتحفيز(نعم احسنتم قد اقتربتم من الإجابة.. هذا صحيح ولكن...).
- ضرورة أن تكون الألغاز غير مألوفة، تحتاج إلى تفكير، مع مراعاة مستوى المتعلمين.

- امثلة على بعض الألغاز:

- ألوانها جميلة تطير من زهرة إلى زهرة...هل تعرفونها ؟
- جميلة الشكل زكية الرائحة متعددة الألوان منها الأحمر والأصفر...
- كبير الحجم، وله أذنان كبيرتان، ونابان طويلان، وخرطوم طويل... هل تعرفونه؟
- في الصوف ملفوف ويأكل الحشيش...

11) لعبة المواقف الصعبة:

- هدف اللعبة: تنشيط عملية التفكير لدى المتعلمين، وتنمية خيالهم وتفكيرهم الإبداعيّ.
- المواد: لا تحتاج إلى مواد.
- خطوات اللعبة:

- يجلس المتعلمون على شكل حلقة دائرية.
- يقدم المعلم موقفًا صعبًا به تحدٍ معين، ويطالب المتعلمين باقتراح عدد من الحلول له، ويفضل أن تكون الحلول غير تقليدية (إن أمكن)، ومتنوعة في كلّ الاتجاهات، ممكنة التنفيذ، ولا مانع أن تكون صعبة التنفيذ إلّا أنَّها غير مستحيلة.
- يفضل أن يقدم الموقف بأسلوب القصة أو الرواية، مثل الآتي:
- سافر زيد بالباخرة، وفي الطريق هبت عاصفة في البحر، فغرق الجميع ماعدا زيد وجد نفسه مرمياً في جزيرة لا يسكنها أحد من البشر، ووجد في الجزيرة النخيل وأشجار جوز الهند وبعض الزجاجات الفارغة... وغيرها.
- بعد أن يتم المعلم تلك القصة يسألهم: لو كنتم مكان زيدٍ ما هي الأفكار التي تقترحونها؟ لمعالجة هذا الموقف، والرجوع إلى بلدكم.

- من الحلول التي يمكن اقتراحها لمعالجة الموقف هي:

يصنع زيد من سعف النخل سفينة على شكل بيت.

يقطع من ساق الأشجار، ثم ينحته، ويصنع منه قارباً.

يحرق الأشجار؛ كي تراه الطائرات.

يكسر الزجاج ويجعله مسحوقًا، ثم يُجوّف جوز الهند، ويضع فيه الزجاج؛ لترى بريقه طائرة الإنقاذ.

يعلق ثوبه على شجرة جوز الهند؛ كي تراه الطائرات.. وهكذا.

12) لعبة التقمص والتقليد:

- هدف اللعبة:

- تنشيط عملية التفكير لدى المتعلمين، وتنمية خيالهم.
- تجسيد تصوراتهم الذهنية بممارسات تقليد واقعية.
- تقمص الشخصيات وتخيلها، والانفعال معها وجدانيًا.
- تدريبهم على طريقة إدارة الاجتماعات، ومجموعات الأنشطة فيما بعد.

- المواد: لا تحتاج إلى مواد.
- خطوات اللعبة:

- يتم تقسيم المتعلمين على مجموعتين، يجلسون بشكل متقابل.
- المجموعة الأولى تقلد دور مجلس الوزراء، فيوزعون الأدوار بينهم، يتقمص أحدهم دور رئيس الوزراء، والآخر دور وزير المالية، والثالث دور وزير الخارجية... وهكذا يتقمص كلّ واحد منهم دور الوزير الذي يختاره.

- المجموعة الثانية تقلد دور مجلس النواب، فتتوزع ادوارهم بين تقمص شخصية رئيس مجلس النواب، ونائبه والاعضاء الآخرون... وهكذا.
- تبدأ المجموعة الاولى بتقليد اجتماع مجلس الوزراء واتخاذ قرارات ومواقف داخل المجلس، وفي هذه الأثناء تراقب المجموعة الثانية (مجلس النواب) أدائهم، وبعد انتهاء مجلسهم، يبدأ اجتماع المجموعة الثانية لمناقشة قرارات المجموعة الاولى (مجلس الوزراء).
- يتم توزيع الأدوار، ووضع السناريوهات من المعلم، ثم يراقب كيفية تقمصهم للشخصيات، وتقليد أدوارهم، ويساعدهم على انجاح الدور الذي يتقمصوه.

13) لعبة الأحلام الابداعية

- هدف اللعبة: تنمية خيال المتعلمين وتفكيرهم الإبداعيّ.
- المواد: لا تحتاج إلى مواد.
- خطوات اللعبة:

- يجلس المتعلمون على شكل حرف (U).
- يتم إطفاء إنارة غرفة الصف، ويفضل أن يجلس المتعلمون على مقاعد دوارة (ان أمكن).
- يعرض المعلم أمورًا وأحداثًا غير موجودة في الواقع، ثم يطلب من المتعلمين التنبؤ ببعض الأمور التي ربما تحدث عند وقوع الحدث، مثل:

ما الذي يمكن أن يحدث لو وجدت حياة ورحلات إلى سطح القمر؟

ما الذي يمكن أن يحدث لو وجدت ممحاة سحرية تقوم بمحو الأشياء؟

ما الذي يحدث لو استطعت الطيران بالسيارة؟

تخيل أنّ الرئيس الأمريكيّ دخل الإسلام وطلب منك أن تصبح وزيراً للأوقاف في أمريكا، ماذا تصنع؟

تخيل أنك في بطن حوت، كيف ستتعايش مع هذه الحياة الجديدة؟

تصور أنك في عرصات يوم القيامة، كيف سيكون شعورك وموقفك؟

تخيل أنك حصلت على مليار دولار ماذا تصنع به؟

تخيل إنك طفل صغير. كيف ستفكر؟

ماذا يحدث لو أنَّ الإنسان تعلم لغة الحيوان؟

ماذا يحدث لو أنَّ الجمادات تتكلم؟

- يستمع المعلم إلى جميع الأجوبة، ويعززها، ويثبت الإجابات الإبداعية على السبورة، ثم يسعى إلى مناقشتها مع المتعلمين بطريقة علمية، ويُعدُّ المتعلم الذي يقدم حلولاً إبداعية أكثر، هو المتعلم الفائز، الذي يستحق جائزة الأحلام الإبداعية.

14) لعبة قل ثم تذوق:

- **هدف اللعبة:**

- تنشيط عمليات التفكير بوساطة لغة الوصف.
- تقوية حاسة الشم.

- **المواد:**

- أكواب عدد (5)، أو صحون.

- مشروبات أو مأكولات مختلفة.
- مائدة متوسطة الحجم.

- خطوات اللعبة:

- يجلس المتعلمون على شكل حرف (U)، وتوضع المائدة امامهم، أي في الضلع المفتوح.
- توضع الأكواب الخمسة على المائدة، ويوضع بداخلها مشروبات مختلفة، مثل: شاي، ليمون، قهوة، نسكافية، حليب.
- أو توضع الصحون وبداخلها آكلات مختلفة، مثل: بصل، نعناع، شوكولاتة، جبنة، تفاح.
- نطلب من كلّ متعلم بعد ربط عينيه أن يشم السائل الموجود في الكوب، أو الأكل الموجود في الصحن، ويخمن ما هو؟ ويصفه من خلال شرح علاماته التي يستدل عليها من رائحته.

15) لعبة لماذا؟ ولعله

- هدف اللعبة: تنمية مهارتي الفهم والتحليل.
- المواد: لا تحتاج إلى مواد، وتكتفي بمواد غرفة الصف.
- خطوات اللعبة:

- يجلس المتعلمون على شكل حرف (U).
- يكتب المعلم على السبورة سؤالًا محددًا، أو يرسم، او يلصق صورة معينة، أو موقفًا، ثم يطلب من المتعلمين ذكر الأسباب والاحتمالات المتعلقة به، مثل:

- سميت الحيوانات البرمائية بهذا الاسم؛

لأنها قبيحة المنظر.

لأنها تعيش فوق الأشجار.

لأنها تعيش في الماء والبر.

لأنها جميلة المنظر.

- يكون دور المعلم مساعداً وموجهًا للمتعلمين؛ للوصول إلى الأسباب والاحتمالات الصحيحة أو القريبة من الصحيحة.

16) لعبة المصباح السحريّ:

- هدف اللعبة:

- إتاحة الفرصة أمام المتعلمين؛ للكشف عن أفكارهم.
- تشجيعهم على استعمال اللغة المسموعة بدلاً من الإشارات الصامتة.

- المواد:

- مائدة متوسطة الحجم.
- خرقة بيضاء.
- مصباح.
- ستائر، او قاطع.
- ملابس للمارد.

- **خطوات اللعبة:**

- يجلس المتعلمون على شكل حرف (U)، وتوضع امامهم مائدة، عليها مصباح مغطى بخرقة بيضاء، وخلف المائدة ستائر أو قاطع يختبئ به أحد المتعلمين الأذكياء، يرتدي زي السحرة أو الشخصيات الكارتونية؛ ليمثل دور المارد.
- يشرح المعلم مقدمة قصيرة عن موضوع الدرس لمدة (5) دقائق، ثم يقول للمتعلمين: حضَّرتُ لكم مفاجأة.
- سيبدأ المتعلمون بالسؤال: ماهي المفاجأة؟ فيجيبهم المعلم بأنَّها تحت هذه الخرقة البيضاء، فمن يتبرع منكم لرفع الخرقة والتعرف بما تحتها؟ فيتم اختيار أحدهم لرفعها.
- بعد رفع الخرقة، يذكر لهم المعلم بأنَّ هذا هو المصباح السحريّ الذي تشاهدونه في أفلام الكارتون، فإذا مسحتم عليه سيخرج لكم مارد يُجيب عن جميع أسئلتكم.
- يتم اختيار متعلم اخر كي يمسح على المصباح، فيخرج لهم المارد من خلف الساتر، ويقول لهم: شبيك لبيك عبدكم بين ايديكم، كيف حالكم يا حلوين؟ أنا صاحب الأذكياء والمتفوقين ومستعد للإجابة عن جميع اسئلتكم.
- المعلم: صفقوا للمارد، وقولوا له: اهلًا وسهلًا.. أيها المارد صاحب الاذكياء والمتفوقين.
- يخفض المعلم صوته، بحيث لا يسمعه المارد، ويقول للمتعلمين: هو لا يستطيع الإجابة عن أسئلتكم، ولا يعرف شيئًا، تعالوا نلعب معه قليلاً ونضحك.
- المتعلمون: ماذا نفعل معه... وكيف؟
- المعلم: كلَّ واحد منكم يفكر في سؤال غريب وصعب يوجهه للمارد، وبالتأكيد فإنَّه لا يستطيع الإجابة، أو يُجيب إجابة خاطئة، هيا احبائي

أنا أعرف بأنَّكم تفكرون عن حاجات كثيرة وغريبة (عن موضوع الدرس)(*)، مَنْ منكم فكر بسؤال؟

- يستمع المعلم إلى المتعلمين؛ للتعرف بأفكارهم عن قرب، ويُظهر تحمسه في الاستماع لها، ويسجل إبداعات كلّ واحد منهم؛ ليشعرهم بأنَّ أفكارهم مهمة، ولها قيمة.

17) لعبة ماذا تحب أن تكون؟

- هدف اللعبة: تنمية قدرة المتعلمين على التخيّل وتوليد الافكار.
- المواد: لا تحتاج إلى مواد.
- خطوات اللعبة:

- يتم توزيع مقاعد غرفة الصف على نحو مجموعات صغيرة، كلٌّ مجموعة على شكل مستطيل ناقص ضلع.
- يقدم المعلم تمهيداً مختصراً عن المهن، ويذكر للمتعلمين عدداً من المهن المعروفة والشائعة في المجتمع، مثل (الطبيب، والمهندس، والمعلم، والنجار، والضابط، والخباز، وغيرها).
- ثم يقول للمتعلمين: سنلعب قليلًا ونغني، مَنْ منكم يحب تقليد دور الطبيب؟ ومَنْ يحبُّ أن يكون المهندس؟ ومَنْ يحبُّ أن يكون الضابط؟ ومَنْ يحبُّ أن يكون النجار؟ ومَنْ يحبُّ؟ وهكذا.
- كلّ واحد من المتعلمين يتخيل نفسه الشخصية التي يحبها، ويمثل دورها، ويجلسون على شكل مجموعات كل مجموعة تمثل مهنة معينة، تتكلم عن نفسها، وعن شكلها، وعن أدواتها، وعن طبيعة عملها، وعن أهميتها، وعن لعبها.. وهكذا، مثل:

(*) تكون الأسئلة حول الموضوع الذي تحدث عنه المعلم في مقدمة الدرس.

- ❖ مجموعة الطبيب.
- ❖ مجموعة المهندس.
- ❖ مجموعة النجار.

- المعلم: ممكن أن نمثل الحركات التي تعبّر عن كلّ مهنة، وممكن أن نغني أغنية عن المهن... وأشياء كثيرة ممكن أن تؤدوها، وسنحدد أفضل مجموعة أدت دور المهن، ورقصت، وغنت، وتكلمت على نفسها، وفكرت بأفكار لم يفكر بها أحد من أعضاء المجموعات الأخرى..
- بعد تمثيل الادوار، يحدد المعلم المجموعة المتميزة، التي ولّدت افكاراً جديدة؛ ليتم التصفيق لها، بعدّها المجموعة الفائزة، وان تمكن المعلم من تقديم هدية لهم أو كاس، أو أي محفزات، ومعززات اخرى.

18) لعبة حفلة التنكر:

- هدف اللعبة:

- تمكين المتعلمين من الابانة والافصاح عمّا يجول في خاطرهم من أفكار ومشاعر.
- تنمية قدرتهم على التعبير.
- كسر حاجز الخوف والخجل لديهم.

- المواد: صندوق مفاجآت يحتوي على: مجموعة ملابس– ماسكات لحيوانات – نباتات– أشخاص لمهن مختلفة... وغير ذلك.
- خطوات اللعبة:

- يدعو المعلم المتعلمين إلى حفلة ميلاد تنكرية، ويطلب من كل متعلم ارتداء ملابس غريبة لشخصية ما يحبها، يتم سحبها من صندوق المفاجآت.
- يجلس المتعلمون على شكل مستطيل ناقص ضلع.

- يطلب المعلم من كلّ متعلم أن يقدم نفسه داخل الزي الجديد، ويعبر عمّا يشعر به من سعادة أو خجل أو غير ذلك، ويطلب أيضاً من المتعلمين الآخرين التعبير عن شكل المتعلم ووصفه من وجهة نظرهم.
- المعلم: كيف ترون زيد في شخصيته الجديدة؟ ثم يبدأ المتعلمون بوصفة...وهكذا.

19) لعبة توقع الأحداث:

- هدف اللعبة:

- تنمية مهارة التحليل العقلي عند المتعلمين.
- تدريبهم على توليّد أكبر عدد من الافكار.

- المواد: لا تحتاج إلى مواد.
- خطوات اللعبة:

- يضع المعلم سيناريو لقصة، ثم يروي القصة على المتعلمين، ويطلب منهم توقع ما حدث في أثناء سرد أحداث القصة – ويكمل المعلم بقية السرد بعد أن ينتهي المتعلمون من عرض توقعاتهم في الحدث الذي تم التوقف عليه... وهكذا في بقية أحداث القصة، حتى يتم الانتهاء منها.
- مثلًا: المعلم: كان يا مكان ولد أسمه مصطفى، وهو في طريقه إلى المدرسة حدث له موقفاً غريبًا جدًا، تخيلوا معي ماذا حدث له.
- هنا يستمع المعلم إلى توقعات المتعلمين، ويسمح لهم بعرض أكبر عدد من التوقعات، مثلًا:

متعلم (1): وقع في الشارع.

متعلم (2): أُغمي عليه؛ لأنه لم يأكل وجبة الافطار.

متعلم (3): قميصه تمزق.

متعلم (4): تذكر أنه لم يجلب الطعام والمصروف معه.

متعلم (5): ضل الطريق.

متعلم (6): ضاعت حقيبته.

- بعد أن يُكمل المتعلمين توقعاتهم، يقول المعلم: فعلًا كلها مواقف غريبة، والتوقع صحيح هو ضياع حقيبته.
- ثم يسعى المعلم إلى جعلهم يطرحون أكبر عدد من الأفكار عن توقعهم الصائب، فيقول مثلًا: توقعكم، كيف ضاعت منه حقيبته؟

متعلم (1): وقعت منه من غير أن يشعر بها.

متعلم (2): لم يجلبها معه من البيت أصلاً.

متعلم (3): تم سرقتها منه.

متعلم (4): وقف يشتري حاجة ونسي الحقيبة.

- المعلم: نعم صحيح تذكرت.. هو وقف يشتري بسكويت في الطريق، ونسي ان يحمل حقيبته معه.. إذن ماذا تتوقعون سيعمل الآن؟

متعلم (1): يذهب إلى البيت ويحكي لأمه وأبيه.

متعلم (2): يفضل البكاء ويخشى الذهاب إلى المنزل، كي لا تزعل أمه منه.

متعلم (3): يبلغ الشرطة كي يتصرفوا هم.

متعلم (4): يرجع الى محل بيع البسكويت ويبحث عن الحقيبة.

- المعلم: نعم فعلًا ذهب إلى محل بيع البسكويت وبحث عنها، فوجدها عند بائع البسكويت، الذي حمل الحقيبة واودعها عنده، ثم شكره مصطفى ورجع الى مدرسته سعيداً؛ كونه وجد حقيبته.

20) لعبة سلال البيض:

- **هدف اللعبة:**

- شد ذهن المتعلمين وتنمية مداركهم.
- تنمية مهارتي التحليل والتركيب بمواد محسوسة ومتنوعة من بيئة بسيطة.
- إذكاء روح الحماسة.

- **المواد:**

- كرات تنس عدد (100) كرة.
- وعاء.
- ثلاثة اطباق فارغة.
- سلتان صغيرتان.
- بطاقات تكتب فيها عمليات حسابية (جمع – طرح) بدون الناتج.

- **خطوات اللعبة:**

- قبل بدء اللعبة يتم ترقيم الكرات من عدد (1– 100)، بوساطة اللصقات او الكتابة عليها مباشرة.
- تُجمع الكرات في الوعاء.

- يجلس المتعلمون على شكل مستطيل ناقص ضلع، ويُقسمون على مجموعات صغيرة من (3– 5) عدد كلّ مجموعة.
- يتم استدعاء المجموعة الاولى، وتُعطى بطاقة لكلّ فرد من أفراد المجموعة.
- يستخرج كلّ متعلم من أفراد المجموعة حل مسألة بطاقته باختيار الكرة الملائمة، التي تحل نتائجها.
- يُعدُّ المتعلم الذي ينتهي أولًا هو الفائز، ويكلف بقراءة المسألة أمام جميع المتعلمين داخل غرفة الصف.

21) لعبة خط الأعداد:

- **هدف اللعبة:**

- تنمية مهاراتي الفهم والتطبيق.

- **المواد:**

- ورق ملون من الكارتون المقوى.
- تغليف حراري.
- لاصق شفاف.

- **خطوات اللعبة:**

- قبل بدء اللعبة يرسم المعلم على ورقة من الكارتون المقوى خطًا للأعداد، يظهر على جزء منه مضاعفات العدد (10)، ثم مضاعفات العدد (100)، ومضاعفات العدد (1000)، وتغلف حرارياً.
- يقص المعلم عددًا من الأسهم على ورق الكارتون المقوى، ويُدوّن عليه مجموعة من الأعداد المؤلفة من: (مرتبة، مرتبتين، ثلاث مراتب)، وتغلف حراريًا، ثم تثبت جانبًا على اللوحة باستعمال الأسهم.

- يُطلب من المتعلمين اختيار أحد الأسهم وتثبيته في موقعه الصحيح على خط الأعداد، ثم تقريب العدد المدون على السهم إلى أقرب مضاعف من مضاعفات العشرة أو المائة أو الالف.
- تثبت الإجابة الصحيحة في بطاقة التقويم الذاتيّ باللاصق خلف اللعبة؛ كي يطلع عليها المتعلم بعد الانتهاء؛ لتدقيق إجابته.

22) لعبة المساحة والمحيط:

- **هدف اللعبة:**

- تنمية مهارات الفهم والتطبيق والتركيب.

- **المواد:**

- ورق من الكارتون المقوى، أو (فلين).
- تغليف حراري.
- لاصق شفاف.

- **خطوات اللعبة:**

- يكتب المعلم نص سؤالٍ على ورقة من الكارتون المقوى كقاعدة، وتغلف حراريًا.
- يقص مجموعة من المربعات المتطابقة على ورق من الكارتون المقوى، مغلف حراريًا.
- يرصف المربعات على القاعدة باستعمال اللاصق، وبالشكل الذي يختاره المتعلمون؛ لمطابقة ضلعي كلّ مربعين متجاورين.
- يطلب من المتعلمين حساب مساحة الشكل ومحيطه، على عدّ أنَّ وحدة المساحة هي مساحة المربع المعطى، ووحدة الطول هي طول ضلع المربع.

- يطلب من المتعلمين إعادة رصف نفس العدد من المربعات؛ لتكوين شكل آخر، وحساب مساحة الشكل الجديد ومحيطه ومقارنته بالحالة السابقة .
- يُغير المعلم عدد المربعات ويطلب من المتعلمين إعادة رصفها ؛ لتكوين شكل ثالث، يكون له المحيط نفسه في إحدى الحالتين السابقتين، ومقارنة مساحته بمساحة الشكلين السابقين، وهكذا يمكن للمتعلم أن يستنتج أنَّ الشكلين الهندسيين يمكن أن يكون لهما المساحة نفسها مع اختلاف المحيط، أو يكون لهما المحيط نفسه مع اختلاف المساحة.
- تثبت الإجابة الصحيحة في بطاقة التقويم الذاتي باللاصق خلف اللعبة؛ كي يطلع عليها المتعلمون بعد الانتهاء من الإجابة؛ للتثبت من صحتها.

23) لعبة أوراق الشجرة:

- **هدف اللعبة:**

- تنمية مهاراتي الفهم والتطبيق.

- **المواد:**

- طبقة فلين.
- ورق مقوى.
- صندوق أو وعاء زجاجيّ.

- **خطوات اللعبة:**

- يرسم المعلم على طبقة الفلين شجرة تحتوي على أغصان بدون أوراق، ويدوّن داخل كلّ غصن مسألة من مسائل الضرب، تحتاج الى استخراج ناتجها .

- يقص المعلم الورق المقوى على شكل أوراق الشجر، ويكتب داخل كلّ ورقة ناتج أحدى المسائل المدوّنة على أغصان الشجرة المرسومة على طبقة الفلين.
- يضع المعلم تلك الاوراق داخل الصندوق، ويطلب من المتعلمين، حلّ مسائل الضرب المثبتة على أغصان الشجرة، من خلال البحث في الصندوق، وسحب الأوراق ولصق كلّ واحدة منهن أمام الغصن، بحيث تمثل النتيجة المدوّنة عليها حلًّا للمسألة المكتوبة داخل الغصن، الذي تُلصق عليه.

24) لعبة القط والفأر (توم وجيري):

- **هدف اللعبة:**

- ربط المفاهيم والتصورات الذهنية بمصداقها الواقعيّ.
- تنمية الادراك البصري (وهو احد وظائف العقل).

- **المواد:**

- ورق من الكارتون المقوى، أو مجسمات من الألعاب.

- **خطوات اللعبة:**

- قبل بدء اللعبة يصنع المعلم من الورق المقوى مجموعة من القطط والفئران مشابه لشكل (توم وجيري) الكارتونية، أو جلب مجسمات جاهزة وصغيرة في الحجم مشابهة لهما، فضلًا عن صنع علامات: الجمع، والطرح، والأكبر، والأصغر وغيرها، من العلامات الرياضية، التي يحتاج إليها الدرس.

- يوضح المعلم للمتعلمين بأنَّ القط (توم) تمثل الجمع، والعدد الأكبر، وكلّ زيادة في المسائل الرياضية، في حين تعني الفأر (جيري) الطرح، والعدد الأصغر، وكلّ نقص في المسائل الرياضية.
- عند تعليم المتعلمين عمليات الطرح مثل (5–2)، يعرض المعلم خمسة فئران، ويقول لهم بان القط ستأكل ثلاثة منهن كم فأرة ستبقى؟ وفي هذه الحال يخفي الفئران الثلاثة او يرفعهن من المائدة؛ كي تكون صورة العدد واضحة امام المتعلمين، ويضع علامة الطرح (–) عند هجوم القط على الفئران؛ ليصوّر لهم بان الطرح يعني نقصان شيءٍ أو فقدانه.
- أما إذا أراد تعليمهم الجمع، مثل: (1 + 4)؛ فيقول لهم: إنَّ هذه القطة (توم) ستنادي على زميلاتها القطط؛ ليذهبوا معها في صيد الفئران، فيجلب اربع قطط امام القطة (توم)، فيقول لهم: كم أصبح عددها؟ فيبدأ المتعلمون بحسابهن؛ لإخراج العدد، ويضع علامة الجمع (+)؛ ليُبين لهم أنَّ إضافة شيءٍ إلى آخر تعني الزيادة.
- وإذا أراد تعليمهم الأكبر والأصغر، مثل: (3 اكبر من 2) وتوضع علامة الاكبر (>)، يضع ثلاث قطط قبل علامة الأكبر، وفأرتين بعد العلامة؛ كي يميزون بأنَّ القطط تعني العدد الأكبر والفأر تمثل العدد الأصغر... وهكذا.

25) لعبة سلة كرات الاحرف

- **هدف اللعبة:**

- تنمية مهارة التركيب.
- تدّريب المتعلمين على تكوين كلمات، لها معانٍ من حروف مبعثرة.

- **المواد:**

- كرات صغيرة.

- كيس شفاف.
- سلة.

- **خطوات اللعبة:**

- يتم تقسيم المتعلمين على مجموعات صغيرة، عدد كلّ مجموعة من (3– 5)، وتعطى تسمية لكلّ مجموعة.
- يعطي المعلم إلى كلّ مجموعة كيسًا من الكرات، كلّ كرة مكتوب عليها حرفًا واحدًا.
- يرمي لاعبو كلّ مجموعة عددًا من الكرات من مكان قريب، وكلّ كرة تدخل السلة توضع جانبًا.
- بعد الانتهاء من رمي الكرات تعمل كلّ مجموعة على تكوين أكبر عدد من الكلمات من هذه الحروف.
- تُعدُّ المجموعة التي تُكوِّن أكبر عدد من الكلمات هي المجموعة الفائزة.
- يمكن استعمال الكرات نفسها في تدريس مادة الرياضيات، مكتوب عليها أرقامًا بدلًا من الحروف، ترتبها كلّ مجموعة تصاعديًا وتنازليًا.

26) لعبة لغز بدون نقاط:

- **هدف اللعبة:**

- تنمية الادراك البصري، وهو احد وظائف العقل.
- تدريب المتعلمين على التمييز بين الحروف المتشابهة.
- تمكينهم من تكوين أكثر من كلمة ذات معنى بحذف، أو إضافة نقطة، أو نقاط من احرفها فقط.

- المواد:

- بطاقات.

- خطوات اللعبة:

- يتم توزيع المتعلمين على شكل مجموعات، تتكون كلّ مجموعة من (3– 5) متعلمين.
- يكتب المعلم على السبورة كلمة بدون نقاط، مثل: كلمة (حبر).
- يوزع على كلّ مجموعة بطاقات تشتمل على الغاز، لكلّ مجموعة لغز، مثل: البطاقة الأولى: يكتب عليها: (سائل لونه أزرق أو أسود أو أحمر نملأ به القلم لنكتب).

البطاقة الثانية: (شيء مصنوع من الطحين نأكله مع كل وجبة طعام).

البطاقة الثالثة: (شيء نسمعه أو نقرأه في الصحف).

- كلّ مجموعة تكتشف الإجابة عن اللغز بوساطة إضافة النقط الملائمة للكلمة... وهكذا مع كلمات أخرى.

27) لعبة جني الثمار:

- هدف اللعبة:

- تنشيط عملية التفكير في البحث عن إجابات صحيحة للأسئلة.
- اشاعة روح المنافسة العلمية.

- المواد:

- بطاقات لاصقة.

- خطوات اللعبة:

- يتم توزيع المتعلمين على شكل مجموعات، تتكون كلّ مجموعة من (3–5) متعلمين.
- يرسم المعلم شجرة على السبورة.
- يقص البطاقات اللاصقة على شكل ثمار أو فواكه، ويكتب عليها أسئلة أو كلمات مختلفة، ثم يلصقها على الشجرة.
- يطلب من قائد كلّ مجموعة جني الثمرة؛ للإجابة عن السؤال، أو لإنجاز العمل المطلوب، ثم يجني ثمرة أخرى بمجرد انتهائه من إجابة الثمرة السابقة... وهكذا.
- تُعدُّ المجموعة التي تجني أكبر عدد ممكن من الثمار هي المجموعة الفائزة.

28) لعبة سُلَّم التفكير:

- هدف اللعبة:

- تنشيط عملية التفكير في البحث عن إجابات صحيحة للأسئلة.
- اشاعة روح المنافسة العلمية بين المتعلمين.

- المواد: لا تحتاج إلى مواد.
- خطوات اللعبة:

- يتم توزيع المتعلمين على شكل مجموعات، تتكون كلّ مجموعة من (3–5) متعلمين، ويتم إعطاء اسم لكلّ مجموعة.
- يرسم المعلم شكل السّلّم على السبورة.
- يطرح المعلم عددًا من الأسئلة أو الأنشطة التي تحتوي على مشكلة.

- يطلب من المجموعة التي أنجزت نشاطها أن تكتب اسمها على درج في السلم... والفائز من يصل إلى أعلى درج ممكن في السلم.

29) لعبة صيد الأسماك:

- **هدف اللعبة:**

- تمكين المتعلمين من التعرّف بالأحرف والارقام، بوساطة رسوم تجسدها.

- **المواد:**

- حوض زجاجي.
- ورق مقوى.
- قطع من مشبكات الحديد.
- سنارة مغناطيسية.

- **خطوات اللعبة:**

- يصنع المعلم اسماك من الورق المقوى، ويضع في كلّ سمكة قطعة من مشبك الحديد.
- يكتب على كلّ سمكة رقمًا أو حرفًا (بحسب المادة التي يدرسها)، ثم يضعها داخل الحوض الزجاجيّ.
- يطلب من كلّ متعلم سحب الحرف أو الرقم الذي يسميه له، بوساطة السنارة المغناطيسية؛ لتمكينه من التعرف به.

30) حرّاس الملوك:

- **هدف اللعبة:**

- تنمية قدرة المتعلمين على التمييز.

- تنمية قدرتهم على الربط بين الاشياء.

- المواد:

- ورق مقوى.
- بطاقات.

- خطوات اللعبة:

- يصنع المعلم ثلاثة تيجان من الورق المقوى، ويضعها على رؤوس ثلاثة من المتعلمين، يمثلون دور الملوك.
- فإذا أراد أن يعلمهم مثلًا التمييز بين حروف المد، يكتب على التاج الأول (المد بالألف) وعلى الثاني (المد بالواو) وعلى الثالث (المد بالياء).
- يحمل عدد من المتعلمين بطاقات مكتوب عليها كلمات متضمنة لأحرف المد المذكورة، ويمثلون دور حراس للملوك.
- ينادي كلّ ملك (حراسه) ممن يحملون الكلمات المطابقة لما كتب على تاجه، ومن يجمع حراسه أولًا، يكون هو الفائز.

31) لعبة المتشابهات:

- هدف اللعبة:

- تنمية قدرات المتعلمين على تمييز المتشابهات والمختلفات.
- تدّريبهم على النطق السليم.

- المواد:

- بطاقات.

- خطوات اللعبة:

- يتم تقسيم المتعلمين على مجموعتين.
- يضع المعلم في البطاقات صورًا وكلمات متشابهة في الأحرف الأولى، أو في الأحرف الأخيرة، ومختلفة في المعنى، مثل: (بطة – قطة، نحلة – نخلة، بطريق – طريق.
- يتم توزيع البطاقات على المجموعتين بحيث تتوزع عليهما الكلمات المتشابه والمختلفة بنحوٍ متقابل.
- يطلب من المتعلم الأول أن يذكر بطاقته (بطة)، وينبغي للمتعلم من المجموعة الثانية أن يجيب (قطة)... وهكذا، والمتعلم الذي يخطئ يخرج من اللعبة.

32) لعبة انفعال الملامح:

- هدف اللعبة:

- تمكين المتعلمين من التعبير عن مشاعرهم.
- التعرف بمشاعر الآخرين وأفكارهم بوساطة قراءة ملامح وجههم.
- تدّريبهم على النطق السليم.

- المواد:

- مرآة.

- خطوات اللعبة:

- يجلس المتعلمون على شكل مستطيل ناقص ضلع.
- يطلب المعلم من أحد المتعلمين أن يقف أمام المرآة؛ ليعبّر عن مشاعره من خلال الوجه، بما يشابه الانفعال الذي يذكره له المعلم مثل:

التعبير عن السرور الذي يشعر به عندما يصفق له الجميع، بعد قيامه بعمل ناجح.

أن يعبر عن مرحه حين عوده أمه من السفر.

أن يعبر عن حزنه عند كسر لعبته المفضلة.

أن يعبر عن الفخر حين الفوز في لعبة مسابقة.

أن يعبر عن حالة الغضب حين يعمل صديقه عملاً غير محبب إليه.

- يطلب المعلم من المتعلمين الآخرين الذين لم يقفوا أمام المرآة، تقويم أداء زملائهم، ومدى إجادتهم في التعبير عن مشاعرهم، وهل تعبيرهم كان مشابهاً للانفعال، الذي ظهر على ملامح وجوههم؟... وهكذا.

33) لعبة الصورة الجوالة:

- **هدف اللعبة:**

- تنمية التفكير المنطقي عند المتعلمين.

- **المواد:**

- بطاقات مصورة.

- **خطوات اللعبة:**

- يتم توزيع مقاعد المتعلمين على مجموعات تجلس على شكل مستقيم، بحيث تتجاور المجموعات.

- يختار المعلم احد المتعلمين ويعلق على ظهره صورة لنبات، أو حيوان، أو آلة، دون تعريفه بها.
- يطلب المعلم منه التجوّل بين المتعلمين، ثم يوجه زملائه أسئلة توصله إلى معرفة ماهية الشيء المعلق خلف ظهره، مثل:

ينزل من السماء.

ينزل في فصل الشتاء.

ضروري للحيوان والنبات والإنسان.

يوجد في البحار والمحيطات والأنهار.

- من خلال أسئلة المتعلمين يتعرف بالشيء المعلق خلف ظهره.
- مَنْ يتعرف على الشيء بسرعة يكون هو الفائز.

34) لعبة تذكر الصور:

- **هدف اللعبة:**

- تنشيط ذاكرة المتعلمين.

- **المواد:**

- لوحة كارتونية.
- صور لأشياء مختلفة.

- **خطوات اللعبة:**

- يتم تقسيم المتعلمين على فريقين.

- يعلق المعلم (10) صور، لحيوانات، ونباتات، واشياء معروفة عند المتعلمين على اللوحة الكارتونية.
- يعرض اللوحة على الفريق الأول لمدة ثواني، ثم يخفيها من أمامهم بسرعة، ثم يمنحهم دقيقتين؛ لذكر الصور التي كانت معلقة على اللوحة.
- ثم يستبدل الصور التي على اللوحة بصور أخرى، ويعرضها على الفريق الثاني، بالطريقة نفسها.
- الفريق الذي يتذكر أكثر عدد من الصور، وبأقصر مدة من الوقت يكون هو الفريق الفائز.

35) لعبة أرض – ماء– هواء:

- **هدف اللعبة:**

- تنمية مهارة التمييز عند المتعلمين.
- زيادة حصيلتهم بأسماء الحيوانات.
- تعريفهم بالحيوانات البرية والمائية والجوية.

- **المواد:**

- عصا أو جريدة.

- **خطوات اللعبة:**

- يجلس المتعلمون على شكل دائرة.
- يُرشحون قائدًا لهم، أو يتم اختياره من المعلم.
- يقف القائد داخل الدائرة، ممسكاً بيده العصا، أو جريدة مطوية على شكل عصا.

- تبدأ اللعبة بان يُشير القائد إلى أحد اللاعبين هاتفًا بإحدى الكلمات الآتية: أرض - ماء - هواء.
- على اللاعب المشار إليه أن يذكر اسم حيوان يمشي على الأرض، إذا كان الهاتف أرضًا، أو حيوانًا بحريًا إذا كان الهاتف ماءً، او طير، إذا كان الهاتف هواءً، وذلك قبل أن يتم القائد عد عشرة، وينبغي عدم تكرار الاسماء.
- كلّ لاعب يخطئ ذكر الاسم، أو يذكر اسمًا مكررًا، او لا يستطيع ذكر اسم قبل الانتهاء من عد العشرة، يستبعد من اللعب، ويفوز آخر لاعب يبقى في الدائرة.

- الى هنا تنتهي اللعبة، ويمكن أن تؤدى بطريقة اخرى كالآتي:

- يتم تقسيم المتعلمين على فريقين.
- بقذف أحد أفراد الفريق الأول منديلًا معقودًا أو ما شابه إلى أيٍّ متعلم من الفريق الثاني هاتفًا بإحدى الكلمات الثلاث.
- فإن أجاب المتعلم إجابة صحيحة يقذف هو بالمنديل إلى أيٍّ متعلم في الفريق الأول.
- أما إذا أخطأ بالاسم يستعبد من اللعب، ويتناول المنديل زميله المجاور له، ويقذفه لأيٍّ متعلم في الفريق الأول.
- وهكذا يستمر تبادل قذف المناديل لمدة معينة، والفريق الفائز الذي يبقى من أفراده أكثر من الفريق الثاني.

36) لعبة الرقم المضمر:

- هدف اللعبة:

- تنمية التفكير المنطقي عند المتعلمين.

- مساعدتهم على استعمال العمليات الرياضية (الضرب– والجمع– والطرح).

- **المواد:**

- لا تحتاج إلى مواد.

- **خطوات اللعبة:**

- يتم تقسيم المتعلمين على فريقين.
- يختار المعلم متعلمًا من الفريق الاول؛ ليضمر رقمًا في قلبه دون ان يفصح عنه.
- يطلب المعلم من الفريق الثاني ان يوجهوا بعض الاسئلة للمتعلم الذي يضمر الحرف؛ بغية التوصل الى معرفته، مثل:

هل الرقم موجود بين (1– 50)؟

هل هو فرديّ أو زوجي؟

هل يقبل القسمة على (2).

- وهكذا حتى يتم التعرف بالرقم الذي يضمره متعلم الفريق الأول، أو انتهاء الوقت المحدد دون التعرّف به، ثم يتم اختيار متعلمٍ من الفريق الثاني؛ ليضمر هو الرقم، ويُحاول الفريق الأول التعرّف به.
- الفريق الذي لم يتوصل إلى الرقم المضمر، أو يستغرق وقتًا أكثر في التعرف به، يُعدُّ هو الفريق الخاسر.

37) لعبة أحب ولا أحب:

- **هدف اللعبة:**

- تنشيط قدرة المتعلمين على التفكير السريع.
- تمكينهم من التعبير عمّا بداخلهم.
- تنشيط مهارة الاستماع إلى الآخرين.

- **المواد:**

- لا تحتاج إلى مواد.

- **خطوات اللعبة:**

- يتم تقسيم المتعلمين على فريقين.
- يُمنح كلّ متعلم من كلّ فريق مدة (30) ثانية؛ كي يذكر الاشياء التي يحبها، والاشياء التي لا يحبها.
- يمكن أن تكون هذه الأشياء: مأكولات– ألوان– ملابس– أفعال– أشياء، وغيرها، مثل:
- أحب الآيس كريم، لا أحب الدواء.

أحب الدواء، لا احب البصل.

أحب الرياضة، لا أحب السفر.

- يُعدُّ الفريق الذي يذكر متعلموه أكثر عدد من الأشياء في المدة المحددة لهم، هو الفريق الفائز.

38) لعبة الرؤوس المرقمة:

- **هدف اللعبة:**

- تدرّيب المتعلمين على التفكير بطريقة جماعية.
- تنمية قيم التحاور وتبادل الآراء عندهم.

- **المواد:**

- لا تحتاج إلى مواد.

- **خطوات اللعبة:**

- يتم تقسيم المتعلمين على مجموعات رباعية، أي كلّ مجموعة تضم (4) متعلمين.
- يُعطى المتعلمين أرقامًا من (1– 4) داخل كلّ مجموعة.
- يطرح المعلم سؤالًا، وعندما تسمع المجموعات السؤال يضعون رؤوسهم سوية، ويتحدثون مع بعضهم الآخر، ويتفقون على الإجابة عن السؤال، بشرط أن يعرفه كلّ أفراد المجموعة.
- ينادي المعلم على رقمٍ عشوائيّ، ويرفع أصحاب هذا الرقم أيديهم عاليًا، ثم يختار المدرس أحد المتعلمين من المجموعات.
- إذا تمكن المتعلم من الإجابة، يطلب المعلم من مجموعته التوسع في الإجابة، أما إذا لم يتمكن من الإجابة يعيد المعلم طرح السؤال على متعلم آخر، وهكذا يستمر في طرح الأسئلة وتلقي الإجابات من المتعلمين على وفق أرقامهم.
- تُعدُّ المجموعة التي تجيب عن أكثر عدد من الأسئلة، وتتوسع فيها، هي المجموعة الفائزة.

39) لعبة الطاولة المستديرة:

- **هدف اللعبة:**

- تدرّيب المتعلمين على التعبير عن أفكارهم بطريقة مكتوبة.
- تنمية قدرتهم على التفكير بطريقة مستقلة دون التأثر بآراء الآخرين.

- **المواد:**

- مائدة مستديرة عدد (2)، أو أكثر بحسب مساحة غرفة الصف وعدد المتعلمين.
- قرطاسية.

- **خطوات اللعبة:**

- يتم تقسيم المتعلمين على مجموعات، تجلس كلّ مجموعة في طاولة مستديرة، ويُعطيهم المعلم ورقةً واحدةً، وقلمًا واحدًا.
- يطرح المعلم سؤالًا، يستدعي إجابات متعددة.
- يُدوّن الطالب الأول من كلِّ مجموعة إجابة واحدة على ورقة، ويُمررها بعكس اتجاه عقارب الساعة للمتعلم الذي بجواره.
- الفريق ذو الإجابات الأكثر يحظى بنوع من التقدير، ويُعدّ هو الفريق الفائز.

مثال ذلك: يمكن أن يُطلب من المتعلمين كتابة أكبر قدر ممكن من أسماء الزواحف والمجموعة ذات الإجابات الأكثر هي التي تكافئ.

40) لعبة المبعوث الخاص:

- **هدف اللعبة:**

- تدرّيب المتعلمين على تبادل الأفكار وتلاقحها فيما بينهم.
- انضاج افكارهم وتقديمها بإيجاز إلى الآخرين.

- **المواد:**

- مائدة مستديرة عدد (2)، أو أكثر بحسب مساحة غرفة الصف وعدد المتعلمين.
- كارتون مقوى وملون، يحتوي على نصوص وأسئلة.

- **خطوات اللعبة:**

- تقسيم المتعلمين على مجموعات، تجلس على شكل دائري.
- توزيع نصوص أو أسئلة مختلفة على المجموعات، يبحثون عن أفكار وإجابات ملائمة لها.
- قراءة النصّ، وكتابة الإجابة في ورقة العمل.
- تحديد مبعوث خاص من كلّ فريق يشرح ما تم التوصل إليه من حلٍّ إلى الفرق الأخرى، ونقل الناتج التعليميّ إليهم، وتعريفهم بالأسئلة والإجابات التي تم الاتفاق عليها.
- مناقشة جميع الفرق فيما تم نقله بين المجموعات.
- يحدد المعلم الفريق الفائز، ويحدد أفضل مبعوث استطاع نقل الأفكار وايجازها إلى المجموعات الأُخرى، ويعدّه هو الفائز الأول على المبعوثين الآخرين.

41) لعبة مكعب الأسئلة:

- **هدف اللعبة:**

  - تحفيز المتعلمين على التفكير بوساطة التنافس.
  - تدريبهم على البديهية في الإجابة عن الأسئلة.

- **المواد:**

  - مكعب كارتوني أو خشبي.
  - شاشة عرض، او كارتون مقوى.

- **خطوات اللعبة:**

  - تقسيم المتعلمين على فريقين.
  - عرض مادة تحفز على التفكير، بوساطة شريط مرئي، أو قصة أو نص مكتوبة على الكارتون المقوى.
  - كتابة أو لصق كلمات مفتاحية، أو أسئلة لها علاقة بالنص المعروض، على مكعب الأسئلة.
  - تحديد أدوار متعلمي كلّ فريق كالآتي:

رقم "1" يرمي المكعب.

رقم "2" يطرح السؤال مبتدئاً بالكلمة الموجودة على المكعب.

رقم "3" يجيب عن السؤال.

رقم "4" يؤكد أو يصحح الإجابة.

بقية المتعلمين يحكمون على صحة الإجابة بمعاونة المعلم.

- يتم إعادة الأدوار وتبادلها بين أعضاء الفريق الواحد مع متعلمين آخرين.
- يحدد المعلم الفريق الفائز الذي استطاع أن يجيب عن أكثر عدد من الأسئلة.

42) لعبة البطاقات المخفيّة:

- **هدف اللعبة:**

- تدريب المتعلمين على تنظيم أفكارهم، وربط بعضها ببعض.

- **المواد:**

- بطاقات كارتونية.

- **خطوات اللعبة:**

- تقسيم المتعلمين على مجموعات أو فرق.
- يوزع المعلم بطاقات تحتوي على (ظاهرة معينة، وحقيقة ما، وصورة لشيء ما) على كلّ فريق.
- يخفي كلّ عضو بطاقته عن بقية أعضاء الفريق، ويصف لهم ما تعبّر عنه بطاقته.
- ترتب كلّ بطاقة على وفق التصور الذي يراه الفريق لتسلسلها.
- كشف البطاقات؛ للتثبت من تصورات كل فريق.
- يعدّ الفريق الذي كانت تصوراته صائبة في ترتيب الافكار وتسلسل البطاقات، هو الفريق الفائز.

43) لعبة نفكر معًا:

- **هدف اللعبة:**

- تدريب المتعلمين على التفكير بطريقة جماعية.
- تنظيم الافكار وتلخيصها.

- **المواد:**

- أوراق كبيرة أو اوراق شفافيات (ممكن الاستغناء عنها).

- **خطوات اللعبة:**

- يعرض المعلم موضوع النشاط، وغاياته، وأهدافه، وذلك بكتابته على السبورة، ثم يمنح المتعلمين خمس دقائق للتفكير الذاتيّ والشخصيّ في الموضوع.
- يوجه كلّ متعلم؛ للعمل مع جاره وزميله، أي يعملون في هذه المرحلة الأولى مثنى مثنى مع صياغة كلّ اثنين إجابتهما في إجابة واحدة في ثماني دقائق.
- يجتمع كلّ متعلمين مع اثنين آخرين؛ لتشكيل مجموعة رباعية تُصيغ إجابتها من الإجابتين السابقتين في عشر دقائق، مع العلم أنَّ الإجابة يمكن أن تتسع وتنقح.. وغيرها.
- تجتمع كل مجموعة رباعية مع أخرى؛ لتشكيل مجموعة ثمانية تُصيغ إجابتها من الإجابتين السابقتين للمجموعتين الرباعيتين في خمس عشرة دقيقة.
- تُدوّن كلّ المجموعات الثمانية (أو الرباعية أو الست عشرية، بحسب قرار المعلم)، نتائج إنجازها على السبورة؛ لصياغة نتيجة نهائية من نتائجها في عشر دقائق، ويعمل المعلم على تنقيحها، وتطعيمها بمناقشة المتعلمين،

وقد تكون هذه المرحلة طويلة تستغرق وقتًا أكثر، لذا يُنصح بتوزيع أوراق كبيرة للمجموعات، أو أوراق شفافيات؛ لعرضها اختصارًا للوقت.

- يُطلب من المتعلمين تدوين النتيجة النهائية لديهم، وتُعدُّ هذه عمل فرديّ لكلِّ متعلم.
- المجموعة التي يكون انجازها متميزًا بحسب تقدير المعلم، تُعدُّ هي المجموعة الفائزة التي تستحق الجائزة.

44) لعبة قبعات التفكير الملونة:

- **هدف اللعبة:**

- تنمية مهارات التفكير عند المتعلمين.
- تدريبهم على حلّ المشكلات.
- زيادة قدرتهم على النقد والتحليل.

- **المواد:**

- قبعات كارتونية أو من القماش، لكلّ متعلم ست قبعات مختلفة الألوان.
- ورق لاصق.

- **خطوات اللعبة:**

- يلصق المعلم ورقة على كلّ قبعة بيضاء، يكتب عليها كلمة محايد، وعلى الحمراء يكتب كلمة مشاعر، والسوداء نقد، والصفراء إيجابيّ، والخضراء إبداعيّ، والزرقاء تحكم.
- يتم تقسيم المتعلمين على فريقين.
- يطلب المعلم من الفريقين لبس القبعة البيضاء، ثم يعرض معلومات عن بعض جونب الموضوع على السبورة بمشاركتهم، والإجابة عن أسئلتهم،

واستفساراتهم حول الموضوع، أي توجيه انتباههم إلى المعلومات المتوافرة وغير المتوافرة، وكيف يتعاملون معها بطريقة محايدة.

- بعد الإنتهاء من عرض المعلومات يطلب المعلم من الفريقين خلع القبعة البيضاء، ولبس القبعة الحمراء، لينتقلوا إلى حالة التفكير بعد توجيه أسئلة تُثير تفكيرهم، والتعبير عن مشاعرهم تُجاه الموضوع.
- ثم يلبس المتعلمون القبعة السوداء، ويطلب منهم المعلم إصدار أحكامًا تتعلق بعيوب الحوادث والأحداث الموجودة في الموضوع وسلبياتها، ثم خلع القبعة السوداء ولبس القبعة الصفراء
- في مرحلة القبعة الصفراء يطلب منهم إيجاد منافع الموضوع، وأبرز النتائج المترتبة عليه.
- ثم خلع القبعة الصفراء، ولبس الخضراء، ويطلب فيها المعلم من الفريقين تقديم أفكار، ومقترحات، واستنتاجات، وذلك باستثارة أفكارهم بوساطة مجموعة أسئلة، ثم يطلب منهم خلع القبعة الخضراء، ولبس القبعة الزرقاء.
- في مرحلة القبعة الزرقاء يطلب المعلم من المتعلمين وضع خطة تساعد الزملاء على نجاحهم في الصف، وبعدها يعطيهم أسئلة تتضمن مهارات تفكير خاصة بالدرس.
- خلال مرحلة اللعب بالقبعات يقسم المعلم السبورة على نصفين ويُسجل مقترحات كلّ فريق والأحكام التي اصدروها، والخطط التي وضعوها، والمنافع التي عرضوها، بحسب كلّ قبعة يرتدونها، ثم يقيّم الفريق الفائز، وتهدى القبعات لهم، وتسحب قبعات الفريق الخاسر.
- يفضل أن يكون لبس القبعات وخلعها، مصحوباً بكلمات تحفيزية (من المعلم) تُشيع جوّ المرح، مثل: هيا احبائي سنخلع القبعة البيضاء، ونرتدي القبعة الحمراء، ويكون فيها تصفيق وصراخ بسيط من المتعلمين بما لا يخل بسير الدرس.

45) لعبة الدفاع عن وجهات النظر:

- **هدف اللعبة:**

- تنمية مهارات التفكير عند المتعلمين.
- زيادة قدرتهم على النقد والتحليل.
- تنمية قدرتهم اللغوية.

- **المواد:**

- لا تحتاج إلى مواد.

- **خطوات اللعبة:**

- يعرض المعلم موضوعًا أو مشكلة مثيرة للجدل.
- يتم تقسيم المتعلمين على مجموعتين كلّ مجموعة تتبنى وجهات نظر، وتبدأ بالدفاع عنها.
- يطلب المعلم من المتعلمين اقتراح وجهات نظر متعددة وممكنة، فلو حددنا مثلاً الموضوع على النحو الآتي: هل كان للكفار أن يسلموا قبل فتح مكة؟
- يقترح المتعلمون وجهات نظر متعددة وممكنة، مثل تبني وجهة نظر المسلمين من الفريق الاول، ويتبنى الفريق الثاني وجهة نظر الكفار.
- يبدأ كلّ فريق الدفاع عن وجهة نظره، وتقديم الادلة والبراهين التي تسوّغها، مثل الفريق الثاني الذين اختاروا وجهة نظر الكفار، نعتقد عدم دخول الكافرين في الإسلام عن قناعة في فتح مكة، إنما كان ذلك بقوة السيف، أي يشككون بقوة المنطق الإسلاميّ وقدرته على اقناع الآخرين.
- ثم يرد الفريق الأول على هذه الاشكالات، مثل أنَّ كثيرًا من الكفار كانوا مقتنعين في الدخول بالإسلام، لكنهم كانوا يخشون أن يُقتلوا من

قادتهم، وفي فتح مكة حينما شعروا بالأمان دخلوا في دين الله افواجا... وهكذا يستمر النقاش، ويكون بإشراف المعلم.

- ضرورة تقييم كلِّ سبب في ضوء دقته، واختيار الكلمات المحددة التي تُظهر بنحوٍ جدي وجهة نظر المتعلمين تلك.
- يرتب المتعلمون عبارات متعددة ومنظمة، تقودهم إلى أكثرها اقناعًا وقدرة على الدفاع عن وجهة النظر تلك، اختيار وجهة نظر أخرى من جانب المتعلمين، تدور في القضية نفسها في مدة زمنية تتراوح بين (10 - 15) دقيقة، ثم يطورون بنحوٍ فراديّ البراهين المعقولة التي تدعم وجهة النظر المختارة.
- الفريق الذي استطاع أن يدافع عن وجهات نظره ويقنع الآخرين يعد هو الفريق الفائز.

46) لعبة انظر ماذا ترى؟

- **هدف اللعبة:**

- تنمية قدرة المتعلمين على طرح أفكارهم بصور متعددة، وأشكال مختلفة ومعان متنوعة.
- تدريبهم على الحوار والانفتاح الفكريّ المتبادل، وقبول أفكار الآخرين.
- تعليمهم على إدارة النقاشات الفكرية.

- **المواد:**

- صورة ورقية أو كارتونية.

- **خطوات اللعبة:**

- اختيار صورة معبرة عن الموضوع المراد تدريسه.

- تقسيم الصف على ثلاث مجموعات مصغرة، ويخصص لكلِّ مجموعةٍ متعلم؛ لتدوين الأفكار التي سوف يتوصلون لها.
- تعرض (الصورة) على المجموعة الأولى فقط، وتحجب عن المجموعتين الثانية والثالثة.
- يطلب المعلم من المجموعة الأولى النظر إلى الصورة والتركيز فيها، ثم تحليلها، ووصفها.
- يبدؤون تحليلها عبر مناقشات جماعيّة إلى أن يتفقوا على بعض الأفكار والمقترحات، ثم يتم أرسالها إلى المجموعة الثانية.
- تتبنى المجموعة الثانية افكارًا ومقترحات أخرى، بناءً على ما موجود في ورقة المجموعة الأولى بعد المناقشة والاتفاق، ثم يتم كتابتها على ورقة ثانية، وتُرسل إلى المجموعة الثالثة.
- تقرأ المجموعة الثالثة الورقتين، ثم تكمل بناء الموضوع عبر النقاش والحوار؛ لتنتهي إلى كتابة أفكار جديدة عن الموضوع، ثم تعيد الورقة إلى المجموعة الأولى، وتتواصل العملية إلى أنْ ينتهي بناء الموضوع بالكامل.
- بعد ذلك تعرض (الصورة) على كلّ المجموعات؛ ليتم مناقشتها، ومناقشة الأفكار التي نتجت عنها بإشراف المعلم.
- يسعى المعلم إلى خلق حالة من التنافس بين المجموعات؛ لتشجيعهم على التفكير بنحو معمق؛ بغية تحقيق الفوز.
- تُعدُّ المجموعة التي تقدم أكثر عدد من الأفكار المرتبطة في الموضوع هي المجموعة الفائزة.

47) لعبة المقابلة الصحفية:

- **هدف اللعبة:**

- تنمية تفكير المتعلمين الابتكاريّ.
- تدريبهم على حلّ المشكلات.

- تنمية قدرتهم على التعبير.

- **المواد:**

- لا تحتاج إلى مواد.

- **خطوات اللعبة:**

- يتم تقسيم المتعلمين على فريقين، الأول: فريق الصحفيين، والثاني: فريق الضيوف، ويجلسون على شكل حلقة دائرية.
- يعطي المعلم مقدمة لمدة (5 - 10) دقائق عن كيفية إجراء المقابلات الصحفية، وما هي الأسئلة التي يطرحها الصحفيّ على ضيفه، أو ما هي أدوات الاستفهام التي يستعملها والتي تسمى بالأسئلة الستة الصحفية (لماذا، أين، متى، كيف، ما، من)، وكيف يُجيب الضيف عنها وغير ذلك.
- يتم ترشيح صحفي من فريق الصحفيين؛ لإجراء مقابلة مع ضيف يتم ترشيحه من فريق الضيوف، ويكون المسؤول عن الترشيح المعلم، أو الفريق هو يختار من ينوب عنه.
- يجلس المتعلمان (الصحفيّ والضيف) على مقعدين في وسط الدائرة؛ ويبتدئان الحوار بمشكلة يعطيها المعلم الى المتعلم (الصحفيّ)؛ ليولد اسئلة عنها.
- يطرح المتعلم (الصحفيّ) أسئلته بالنحو الآتي:
- لماذا فعلت هذا؟ لماذا كان دافعك هذا؟ لماذا لم تتخذ هذا الطريق؟ لماذا وصلت إلى هذه النتيجة؟

أين أنت الآن من النتيجة؟ إلى أن يصل إلى إجابات وافية عن المشكلة.

متى ستكون النتيجة هذه؟

كيف لنا أن نتفحص النتيجة من المشكلة؟

ما المقصود من هذا الحل؟

من أكثر الأفكار ابتكارًا؟

- بعد انتهاء اللقاء الصحفيّ يتم اختيار لاعبين آخرّين من كلا الفريقين؛ ليجريا مقابلة أُخرى... وهكذا حتى نهاية الدرس.
- يتم تحديد أفضل مقابلة، وأفضل صحفيّ، وأفضل ضيف؛ ليكونوا هم الفائزين.

48) لعبة مفردات الأفكار:

- **هدف اللعبة:**

- تنمية مهارة الاصالة عند المتعلمين.
- تنمية قدرتهم على التعبير.

- **المواد:**

- لا تحتاج إلى مواد.

- **خطوات اللعبة:**

- يتم تقسيم المتعلمين على فريقين.
- وضع قائمة من الكلمات المفردة مثل: (حساء، حب، صيف، حرب... وسواها).

- تُقرأ كلمات القائمة واحدة تلو الأخرى على المجموعة الاولى، ويطلب منهم الاستجابة لكلٍّ منها بأول كلمة تخطر على البال حال انتهاء المعلم من نطقها.
- تعاد قراءة القائمة نفسها على المجموعة الاولى ست مرات، ويطلب منهم في كلِّ مرة أن يستجيبوا لكلمات أخرى غير التي ذكرت في المرات السابقة؛ للوصول إلى إجابات جديدة ذات أصالة، على الرغم من صعوبة الموقف فيما يخصُّ عدد من المتعلمين، لكن الاستجابات الأصيلة، تتزايد باضطراد ابتداءً، من المحاولة الثانية لتصل ذروتها عند المحاولة الأخيرة.
- يتم عرض قائمة مفردات أخرى على المجموعة الثانية بالطريقة نفسها.
- يُعزز المعلم الاستجابة النادرة بالإثابة الفورية، إذ إنّ التشجيع وحده يؤدي إلى زيادة هذه الاستجابات وسلوك الفرد، ويأخذ التشجيع هنا شكل تهنئة الشخص أو المجموعة على أفكارهم الجديدة، وتعريفهم بين الحين والآخر بأنَّ استجاباتهم ملائمة ونادرة، وقد تشكل صعوبة الموقف تدعيمًا ذاتيًا للفرد.
- المجموعة التي تقدم أكثر عدد من الأفكار الجديدة تُعدُّ هي المجموعة الفائزة.

49) لعبة اعصف واكتب:

- **هدف اللعبة:**

- تنمية مهارات التفكير الابداعيّ عند المتعلمين.
- تنمية قدرتهم على تلخيص الافكار.
- الحوار والمناقشة وتبادل الآراء بينهم.
- تدريبهم على حل المشكلات.

- **المواد:**

- اوراق اعتيادية مقسمة على شكل اعمدة.

- **خطوات اللعبة:**

- يتم تحديد مشكلة تخص موضوع الدرس وإخبار المتعلمين بها؛ ليتم مناقشتها في لعبة اعصف واكتب.
- يُقسم المتعلمون على مجموعات (من ثلاث إلى ست) يطلق على كل مجموعة اسم، أو رمز تشجيعيّ.
- يتم توزيع ورقة تسمى بورقة (عصف الافكار) مقسمة على عدد المجموعات، يتم ملؤها بالأفكار من المتعلمين.
- يُطلب من كلِّ متعلم كتابة فكرة واحدة في العمود المخصص لمجموعته، وبعد انتهائه يضع الورقة أمامه بشكل مقلوب.
- بعد انتهاء الجميع من كتابة الأفكار تدور الأوراق على أفراد المجموعة، بحيث يطلع كلّ مشارك على أفكار مجموعته.
- يجمع المعلم الأوراق لاستخراج الإجابات الصحيحة والقريبة منها، واستبعاد الخاطئة والمكررة لغرض التقويم والمناقشة.
- يعلن المعلم عن النتائج على السبورة بعد تقسيمها على عدد المجموعات، ويمكن إعطاء درجات رمزية (1– 10) لتقويم الأفكار المكتوبة للحصول على أفضل فكرة وأفضل مجموعة.

50) لعبة كرسي الملك:

- **هدف اللعبة:**

- اثارة تفكير المتعلمين.
- مساعدتهم على التفكير في الموضوع من عدة جوانب.

- الاستماع لوجهات النظر المختلفة.
- بناء الاسئلة وتبادل الافكار.

- **المواد:**

- كرسي رئاسي أو كرسي مدير.

- **خطوات اللعبة:**

- يقسم المعلم المتعلمين إلى مجموعات صغيرة (5 – 6) متعلمين بعد قراءة الدرس، أو يقسم الدرس على فقرات بحيث يختص كل متعلم بفقرة معينة.
- يجلس أولاً متعلم متطوع من كل مجموعة في كرسي الملك في المنتصف والبقية يحيطون به.
- يستعمل المعلم أسئلة مفتوحة بعد إعطاء مقدمة... ثم ماذا؟
- يبدأ المتعلمون بتوجيه أسئلة مفتوحة، إما عن الدرس وإما عن الفقرة التي يختصّ بها الجالس في كرسي الملك.
- يتبادلون الأدوار فيما بينهم بعد تشجيع المعلم.
- المعلم مراقب و موجه لهم.
- ينبغي إخبار المتعلم عندما يجلس في كرسي الملك بأنه سوف يُسأل ثلاثة أسئلة، ومن حقه الإجابة أو التمرير بعد ذلك ينتقل ويأتي متعلم آخر.
- يفضل أن يجلس المعلم في كرسي الملك عند بدء اللعبة؛ بهدف تشجيع المتعلمين على تكوين الأسئلة، وتعليمهم على كيفية ممارسة اللعبة.
- ينبغي تنبيه المتعلمين على أنْ لا تكون الإجابات عن الأسئلة بكلمة واحدة.
- يحدد المعلم المجموعة الفائزة باللعبة؛ لتكريمها.

51) لعبة العبث بالقلم:

- **هدف اللعبة:**

- تمكين المتعلمين من التعبير عن افكارهم بوساطة الرموز، والكشف عن معان جديدة.
- السماح للعقل الباطن أن يظهر على السطح بدون التحليل أو الانتقاد العقلي.

- **المواد:**

- اوراق واقلام اعتيادية.

- **خطوات اللعبة:**

تعتمد هذه اللعبة على مسك المتعلمين للقلم وكتابة خطوط طولية وعرضية أو على شكل دوائر متداخلة على ورقة بيضاء، ثم التركيز على تلك الخطوط أو الدوائر لمدة من الزمن، بعدها سنجد أن كثيراً من الرسوم التي لها معالم، تكوّن شكلاً أو رسماً مجسماً، وهذه كلها من بنى الأفكار التي تتولد من طريق العشوائية والعبث، وحتى المتعلم الذي يكّون عددًا من الأفكار ويكتبها أو الكلمات أو الجمل نجده يمكن يبتكر من العشوائية، ويمكن تنفيذ هذه اللعبة داخل غرفة الصف باتباع الآتي:

- يرفع المعلم الصور واللوحات التي تشتت انتباه المتعلمين داخل غرفة الصف.
- يطلب من المتعلمين وضع الاقلام في ايديهم، والورقة أمامهم.
- ثم يقول لهم أعبثوا، أكتبوا، ضعوا خطوط متداخلة، دوائر متعددة متداخلة بطريقة عشوائية.

- بعدها يطلب منهم رفع القلم من الورقة والتأمل لدقائق بما وضعوا على الورقة.
- ثم يقول لهم استخرجوا، وتمثل هذه الخطوة لحظة إبعاد الجمل أو الكلمات أو الخطوط أو الدوائر، وفرزها، وإبعاد المتباعد وتقريب المتقارب.
- يطلب من كل متعلم مناقشة الرسم او الشكل او الفكرة مع زميله.
- بعدها يطلب منهم جمع الأفكار الجديدة التي توصلوا إليها.
- ثم يحدد المعلم أفضل فكرة منسجم تفسيرها مع ما موجود او مرسوم على احدى الاوراق، ويعد صاحبها هو المتعلم الفائز بأحسن تفسير للخطوط والاشكال الموجودة[1].

52) لعبة أصابع اليد:

- **هدف اللعبة:**

- مساعدة المتعلمين على تنظيم افكارهم.
- ذكر التفاصيل الخاصة بموضوع او مفهوم الدرس.

- **المواد:**

- اوراق واقلام رسم.

- **خطوات اللعبة:**

- تقسيم المتعلمين على مجموعات أنشطة تعاونية.
- توجيه المتعلمين بوضع أيديهم على الورقة ورسمها.
- يُملي المتعلمون المعلومات الخاصة بالمفهوم أو الموضوع، والتركيز في القضايا الرئيسة في الموضوع.

(1) البلالي، عبد الحميد جاسم، الابتكار طعم أخر للحياة، دار أقرأ للنشر والتوزيع، الكويت، 2009م.

مثلًا: في مادة الرياضيات يمكن كتابة المسألة على الإبهام، وإملاء باقي الأصابع بخطوات حل المسألة.

- او كتابة مصطلح التعليم في راحة اليد، وكتابة الأسئلة عند الأصابع.
- في نهاية الدرس يتم تحديد المجموعة والمتعلم الفائز باللعبة.

رسم يوضح لعبة اصابع اليد

53) لعبة قلب الأفكار:

- **هدف اللعبة:**

- تنشيط تفكير المتعلمين، والحصول على منتجات فكرية غير تقليدية.

- **المواد:**

- لا تحتاج إلى مواد.

- **خطوات اللعبة:**

- يتم تقسيم المتعلمين على مجموعات صغيرة، كلّ مجموعة تتكون من (3– 5) متعلمين.
- يسعى المعلم الى وضع المتعلمين أمام موقف، يجعلهم في حالة من عدم التوازن، وجذب انتباههم عليه، وملاحظته بدقة، ثم حثهم على تخيل عكس الموقف أو الصورة، وتصور ما يحصل لو حدث العكس، على سبيل المثال، ومن المعروف: أنَّ الناس يتسوقون من سوق البقالة، ماذا يحصل لو قلبنا الصورة، وتصورنا أنَّ أسواق البقالة هي التي تذهب إلى البيوت؟ أو ماذا يحصل لو أنَّ المدارس هي التي تأتي إلى المتعلمين، ولا يذهب المتعلمون إلى المدرسة؟ وماذا يحصل لو أنَّ الطالب صار هو المعلم، والمعلم صار هو الطالب؟ وهكذا...
- تبدأ كلّ مجموعة بالتفكير الدقيق في خصائص الفكرة المطروحة، وما يتصل بكيفية حدوثها، والبدائل الممكنة لحدوثها، وتدوين ملخص؛ لتصوراتهم عن الفكرة المقلوبة أو المعكوسة.
- ثم تبدأ المنافسة بين المجموعات في عرض تصوراتهم عن الموضوع، وتجميع الأفكار التي تولدت من عمليات التفكير المقلوب ومناقشتها مناقشة جماعية بين المتعلمين والمعلم وصولاً إلى الاستنتاجات والمسوغات التي تتعلق بالظاهرة المطروحة وأسبابها.
- يحدد المعلم تصورات وافكار أفضل مجموعة، وتعد هي المجموعة الفائزة باللعبة.

54) لعبة دودة الأفكار:

- **هدف اللعبة:**

- تنشيط تفكير المتعلمين، وتشجيعهم على تكوين الافكار.
- مساعدتهم على تكوين الكلمات وصياغة الجمل والعبارات.

- **المواد:**

- اقلام سبورة.

- **خطوات اللعبة:**

- يتم تقسم المتعلمين على مجموعات تتكون كل مجموعة من (4– 7) متعلمين.
- يرسم المعلم على السبورة عدة دوائر، تمثل دودة منفصلة الأجزاء، وفي الأمام يرسم وجهاً حزيناً.
- يكتب المعلم داخل الدوائر كلمات أو حروفاً أو أرقاماً مبعثرة، و يطلب من المتعلمين ترتيبها؛ لتكوين كلمات او جمل تعبّر عن فكرة معينة.
- عند تكوين كلمات او جمل تحتوي فكرة ما، يغير المعلم ملامح الحزن على وجه الدودة لتبدو مبتسمة.
- تُعدُّ أول مجموعة استطاعت أن تكون فكرة من الاحرف المبعثرة، وحولت وجه الدودة من الحزن إلى الابتسامة، قبل غيرها من المجاميع هي: المجموعة الفائزة في اللعبة.
- في نهاية اللعبة يلخص المعلم الافكار التي تم تكوينها؛ ليتم مناقشتها، وتحفيز المتعلمين على تكوين افكار جديدة في اللعبة القادمة.

55) لعبة الرجل الخائف والمنطاد:

- **هدف اللعبة:**

- تمكين المتعلمين من الاستدلال على الأفكار بكلمات معبّرة ومطابقة.
- تنمية قدرتهم على تكوين الكلمات المترادفة والمضادة للفكرة التي يتم الاستدلال عليها.

- **المواد:**

- اقلام سبورة.

- **خطوات اللعبة:**

- يتم تقسم المتعلمين على مجموعات تتكون كلّ مجموعة من (3– 6) متعلمين.
- يبدأ المعلم برسم رجل خائف متعلق بمنطاد ذي خيوط متعددة (حوالي 8 أو10) على موج مرتفع، ويرسم في البحر قرشاً مفترساً، يميل شكله إلى الظرافة.
- يسأل المعلم المتعلمين عن حيوان مثلاً يعدّ إنموذجاً للصبر والتحمل يعيش في الصحراء ويرسم خطوطاً بعدد حروف الكلمة المرادة، ويطلب منهم اقتراح حروف أو كلمة.
- كلما اقترح المتعلمون حرفا سليما يكتبه المعلم على الخط المناسب وإذا كانت المحاولة خاطئة فإنه يمسح خطاً من خطوط المنطاد التي يتعلق بها الرجل الخائف.
- إذا اقترح المتعلمون كلمة وكانت صحيحة فإنه يمسح أسنان القرش، وإذا كانت الكلمة خاطئة يرسم ملامح مضحكة على وجه الرجل الخائف، ويمسح جميع الخيوط؛ ليقع الرجل فريسة للقرش.

- تُعدُّ المجموعة التي تقترح الاحرف أو الكلمات الصحية أولاً، هي المجموعة الفائزة.

56) لعبة اشرب بطرق مختلفة:

- **هدف اللعبة:**

- تنمية الخيال الابداعيّ عند المتعلمين.
- تشجيعهم على التفكير بطريقة غير تقليدية.

- **المواد:**

- لا تحتاج إلى مواد.

- **خطوات اللعبة:**

- يجلس المتعلمون على شكل نصف دائرة.
- المعلم: تخيلوا أنَّ أمامكم عصيراً على المنضدة، وأنتم تحبون أن تشربونه، ولكنكم في مسابقة، وأيديكم مقيدة من الخلف بحبل، ماذا تفعلون كي تشربوا كوب العصير كله وبسرعة؟.
- المتعلمون: يحاول كلّ متعلم شرب العصير بطريقته الخاصة، وتمتزج الحركة بالفكاهة والمرح، مع تأكيد المتعلمين بضرورة أن يكون الحل شيئاً غريباً، وغير تقليديّ.
- يُعدّ المتعلم الذي يأتي بحل ابداعي وغير تقليدي، هو المتعلم الفائز باللعبة.

57) لعبة صندوق المثلثات:

- **هدف اللعبة:**

- مساعدة المتعلمين على تطوير أفكارهم، وربطها بطرائق مختلفة.
- الوصول إلى أفكار أخرى جديدة.

- **المواد:**

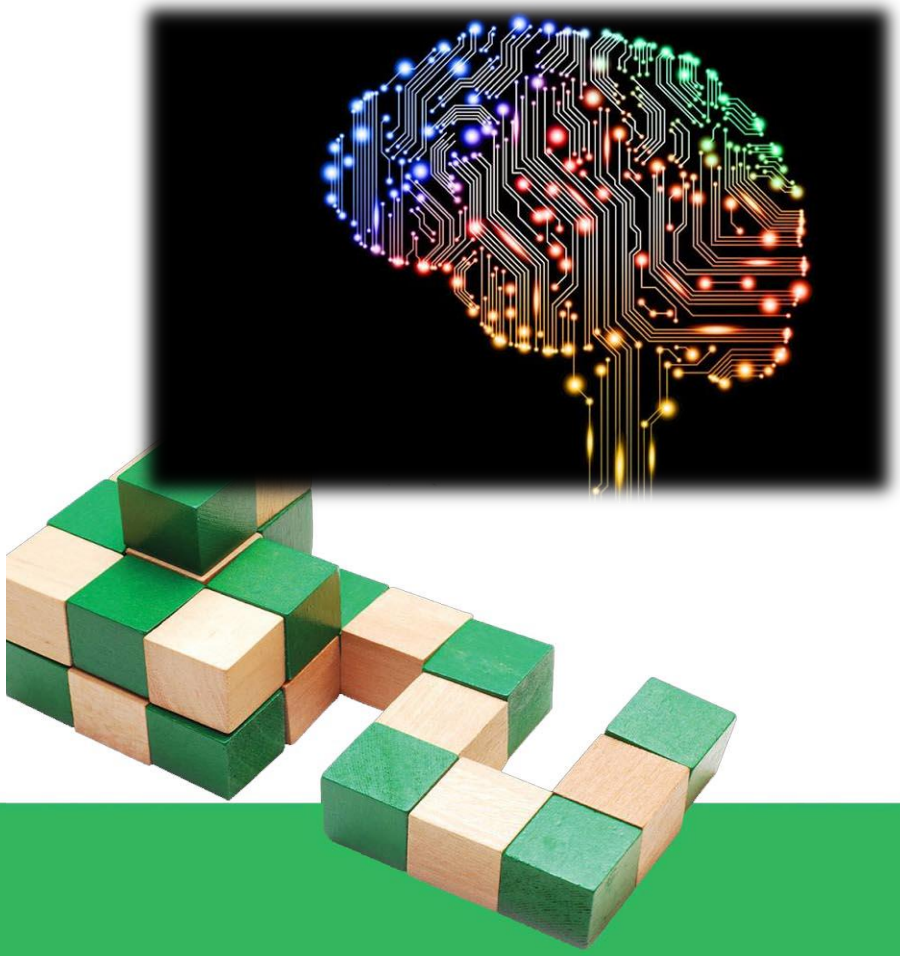
- صندوق.
- قطع مثلثات كارتونية، أو خشبية.

- **خطوات اللعبة:**

- يتم تقسيم المتعلمين على مجموعات من (3– 5) متعلمين في كلّ مجموعة.
- يُحضر المعلم صندوقاً، به عدد من المثلثات المتنوعة الألوان والأشكال.
- يطلب المعلم من المتعلمين إفراغ محتويات الصندوق، ومحاولة اكتشاف أشكال هندسية جديدة؛ كون المتعلم حينما يتفاعل مع الأشكال الهندسية تفاعلاً حسياً نجده يسعى إلى تركيبها وحلها، وإعادة تركيبها في أشكال جديدة.
- المجموعة التي تُكوّن شكلاً هندسياً ابداعياً، تُعدُّ هي المجموعة الفائزة.

الفصل الخامس

اختبارات ألعاب العقل



الفصل الخامس
اختبارات ألعاب العقل

قبل الحديث عن كيفية بناء اختبارات ألعاب العقل أو تصميمها، لا بُدَّ من بيان اهميتها وفوائدها، التي تُعدّ وسيلة لقياس المعرفة، أو المهارة، أو الشعور، أو الذكاء، أو الاستعداد عند فردٍ ما، أو جماعة ما، وينتج عنها درجات رقمية، يمكن أنْ تُستعمل في تعريب، أو تصنيف، أو تقييم، أو تقويم المُخْتَبرين، وتمثل طريقة مُنظَّمة تحدد مستوى تحصيل المتعلم لمعلومات ومهارات كان قد تعلَّمها، أو درسها مُسبقاً، وذلك من إجابات المتعلم عن عيّنة من الأسئلة أو الفقرات التي تتلاءم وما تعلمه"[1].

ويتفق التربويون على أهمية الاختبار، كأسلوب من أساليب تقويم العملية التعليمية المتمثلة في جميع الأعمال التي يقوم بها المعلمون من أجل الحكم على مستوى المتعلمين، واستيعابهم للموضوعات التي درسوها، والتي ينبغي أن يخصص لها الوقت الكافي، ويدرك المعلم وهو يهم بإعدادها أنه أمام إعداد أداة، يحكم بوساطتها على المتعلمين، وأنَّ لها تأثيرات نفسية ومعرفية، وأبعاد تربوية تسهم في تشكيل شخصية المتعلم، وتدفعه إلى النجاح المستمر، أو الفشل المتكرر.

ولا يخفى على المتابعين للشأن التربويّ مدى تأثر الاختبارات بواقع المناهج والكتب الدراسية المقررة بالتعليم العام في العالم العربيّ، التي بُنيت على وفق افتراضٍ سائدٍ مفاده: أنَّ عملية تراكم كم هائل من المعلومات، والحقائق ضرورية، وكافية لتنمية المهارات العقلية عند المتعلمين، وهو ما انعكس على حشو عقولهم بالمعلومات، والقوانين، والنظريات بوساطة التلقين، وبرز أثره في بناء الاختبارات المدرسية، والتدريبات المعرفية الصفية والبيتية التي تثقل الذاكرة، ولا تنمي مستويات التفكير العليا من تحليل ونقد و تقويم.

(1) ينظر: غنايم، مهنى محمد: مناهج البحث في التربية وعلم النفس، الدار العالمية للنشر، بيروت،2004م، ص171.

إنَّ تبني مؤسساتنا التربوية لأهداف تطوير القدرات العقلية للمتعلمين، يتطلب منها أن تطوّر آليات متنوعة لتقويم مدى تنميتها، وهو ما يحتاج إلى تحولٍ جزئيٍّ في مفاهيمنا وفلسفتنا حول أساليب التقويم، وهو أمر لا بُدَّ منه؛ لإنجاح أيِّ برنامج تربويّ تعلميّ، محوره تنمية القدرات العقلية للمتعلمين.

وتكمن أهمية اختبارات ألعاب العقل في الآتي:

1. تقويم مدى تقدم المتعلمين فيما تحقق من الاهداف التربوية.
2. تشخيص أبرز النقاط التي تؤشر مكامن القوة والضعف لدى المتعلمين في الجوانب العقلية واكتشافها؛ لتوجيههم وتعزيز قدراتهم، فضلاً عن ايجاد الطرائق العلاجية لنقاط ضعفهم.
3. اكتشاف العناصر الكفوءة والموهوبة في القدرات العقلية، ممّا يسهل توجيههم إلى الانشطة الملائمة لقدراتهم، ومهاراتهم العقلية.
4. معرفة مستويات نمو المهارات والقدرات العقلية، مع اتاحة الفرصة في إجراء المقارنات في هذه المستويات، وبما يساعد على عملية الاستثارة والتشويق لديهم في تحقيق المستويات المطلوبة.
5. تقويم كلّ من المعلم والمفاهيم التدريسية والتعليمية، مع تعديل اوجه الضعف فيها ومعالجتها.
6. تلقي الضوء على مدى نجاح التدريس باستعمال العاب العقل، وتأشير مكامن القوة أو الضعف فيها.
7. تفيد في تقسيم وتصنيف المتعلمين على مجموعات متجانسة.

مواصفات اختبارات ألعاب العقل:

إنَّ الاختبارات عموماً تتصف بمجموعة من المواصفات التي ينبغي أن تتوافر فيها، مثل: قياس الهدف الذي وضعت لأجله، والصدق، والثبات، وتعليمات الاختبار، وغيرها، ممّا تم تحديده في كيفية إعداد الاختبار الجيد(*)، وفضلاً عن الشروط الاعتيادية للاختبارات، ينبغي أن تتوافر في اختبارات ألعاب العقل عند إعدادها الشروط الآتية:

1. أن تركز في الأهداف التربوية المعرفية والمهارية.
2. أن تتناول المستويات العقلية المختلفة من: الحفظ، والتذكّر، والفهم، والاستيعاب، والتطبيق، والتحليل، والتركيب، والتقويم.
3. أن تكون متوازنة من حيث السهولة والصعوبة، فيكون فيها قليل من الأسئلة السهلة، وقليل من الأسئلة الصعبة، وأكثرها من الأسئلة المتوسطة؛ لإظهار الفروق الفردية بين المتعلمين.
4. أن تنشط مهارات التفكير.

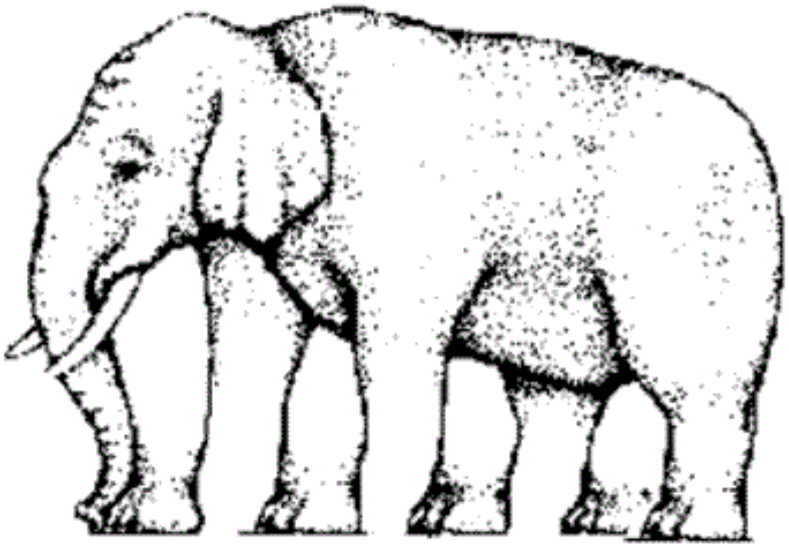
أنموذج من اختبارات ألعاب العقل:

سيتم عرض اختبارٍ لألعاب العقل يلائم المتعلمين في عمر رياض الأطفال (4 – 5) سنوات، يتم بوساطته تقييم استجابات المتعلمين، وقياس بعض مهارات عملية التفكير، التي يتم تنميتها لديهم بالتدريس بألعاب العقل، وهو أنموذج يعطي فكرة للمعلمين في كيفية إعداد اختبارات ألعاب العقل، وكالآتي:

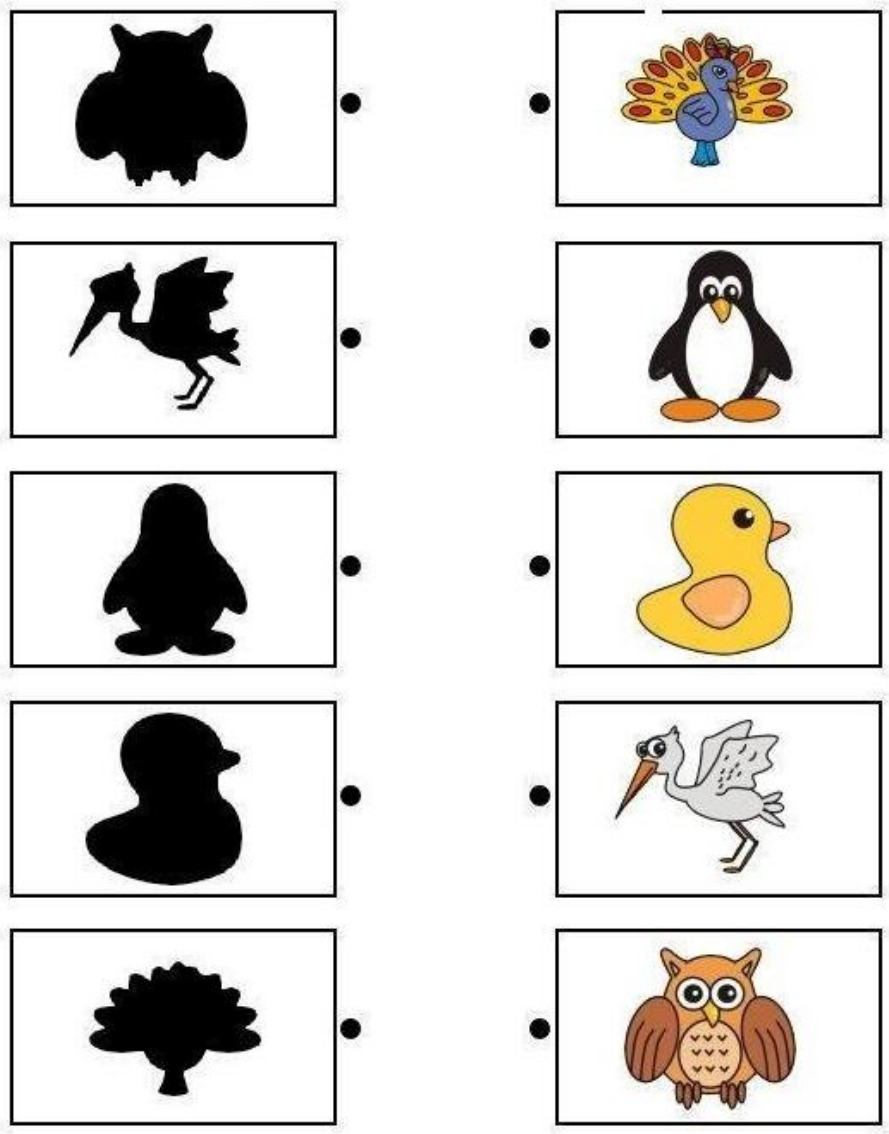
(*) للمزيد يمكن مراجعة الكتب المختصة في اعداد الاختبارات.

1) مهارة الملاحظة:

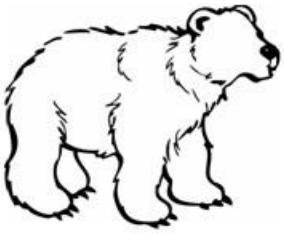
كم رِجْلٍ لهذا الفيل؟



صل الشكل بظله:



صل بين كل حيوان ومسكنه



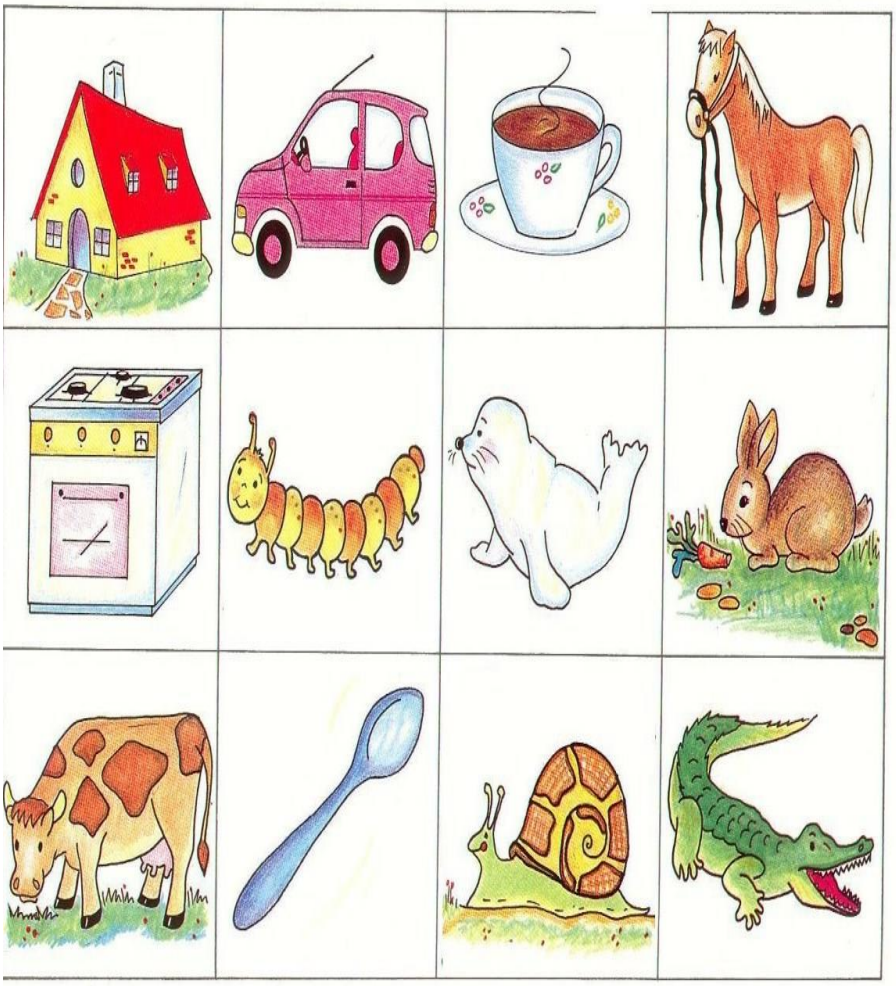
صل الملابس المناسبه لكل فصل من فصول السنة

ما الفرق بين الصورتين:

2) مهارة التصنيف:

ضع دائرة على الصورة التي تدل على التنظيف:

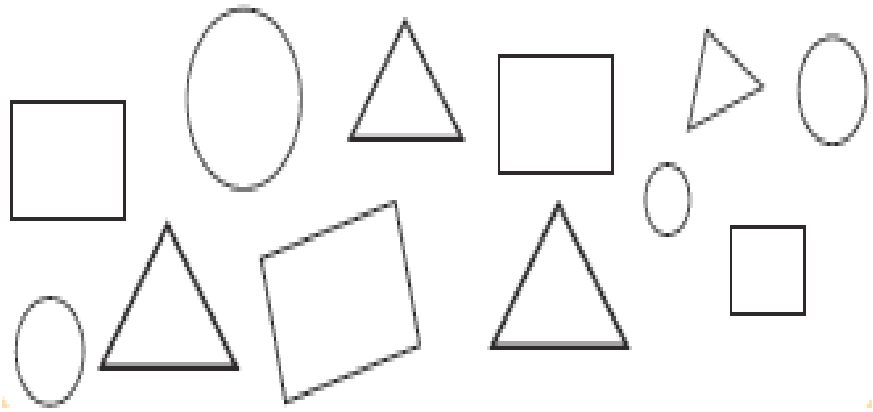
ضع دائرة حول الكائنات الحية:



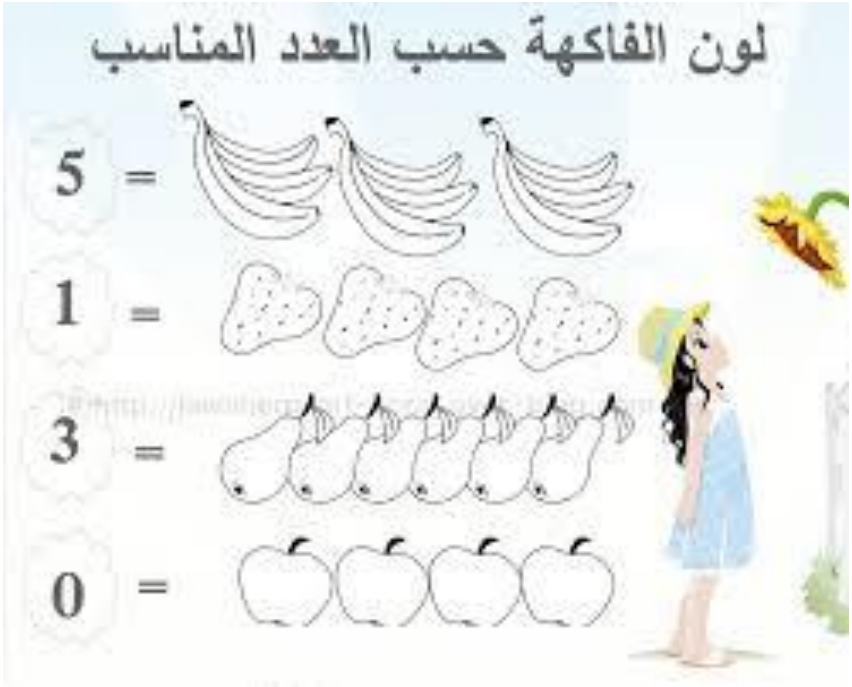
حوط الكرات الصغيرة فقط:

حدد الأشياء التي لها نفس الاستعمال

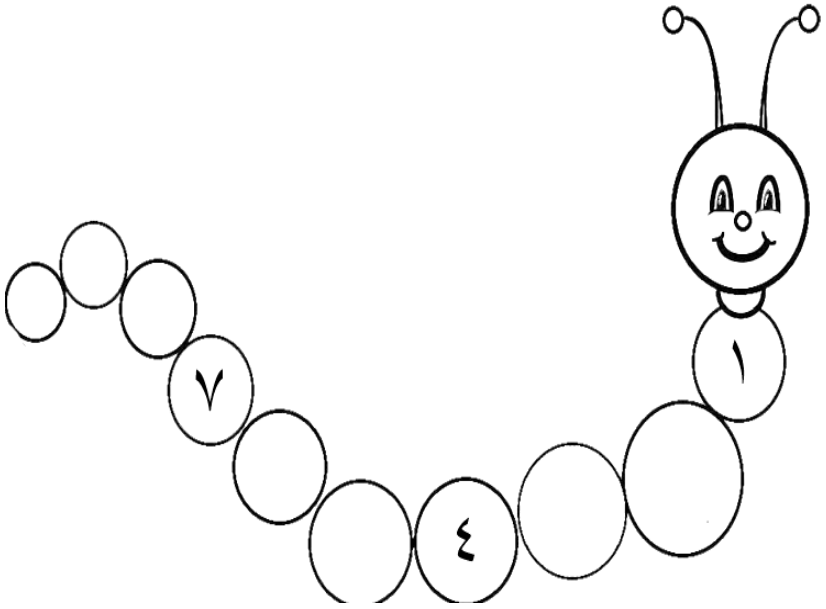
لون الأشكال المتشابهة:



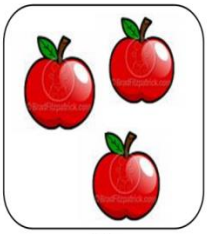
3) مهارة استعمال الأرقام:



أتمم كتابة تسلسل الأرقام على الدودة



عد واكتب العدد



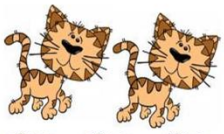
وصل

5

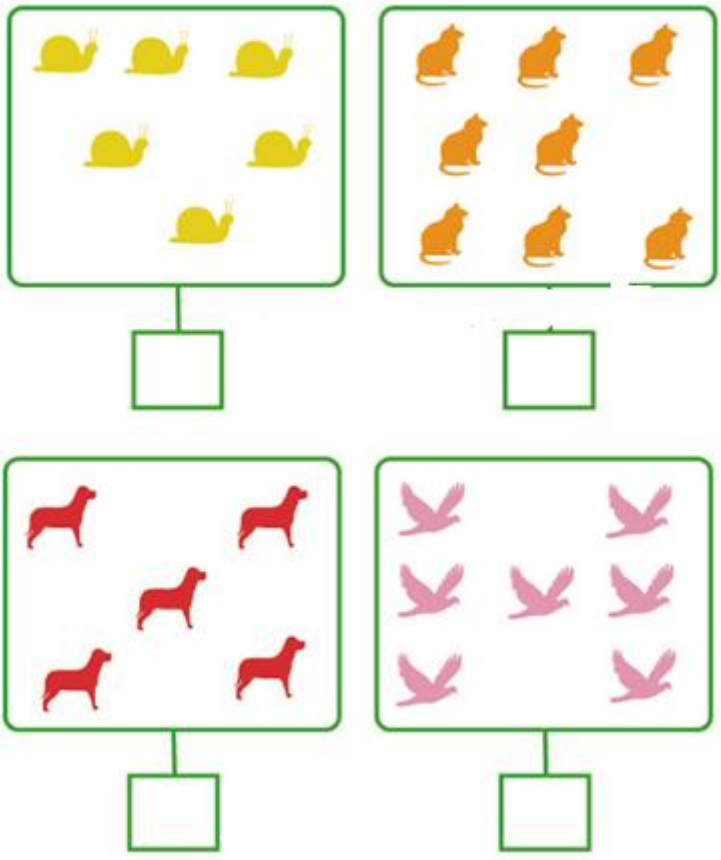
4

3

2



احسب المجاميع



تقييم نتائج استجابات المتعلمين:

م	عمليات التفكير	التقييم	
		1	صفر

أولًا: مهارة الملاحظة

1	كم رجلٍ لهذا الفيل		
2	صل الشكل بظله		
3	صل بين كل حيوان ومسكنه		
4	صل الملابس الملائمة لكل فصل من فصول السنة		
5	ما الفرق بين الصورتين		

ثانيًا: مهارة التنصيف

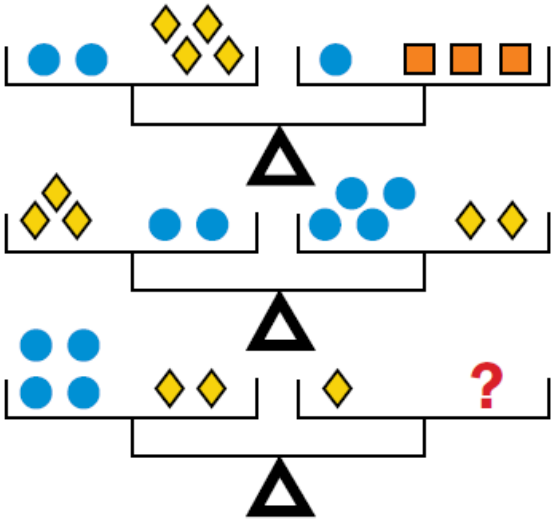
1	ضع دائرة على الصورة التي تدل على التنظيف		
2	ضع دائرة حول الكائنات الحية		
3	حوط الكرات الصغيرة فقط		
4	حدد الأشياء التي لها نفس الاستعمال		
5	لون الأشكال المتشابهة		

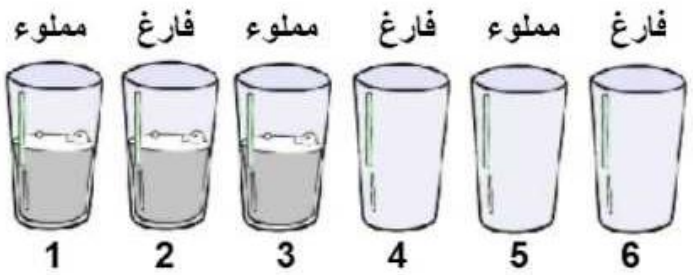
ثالثًا: مهارة استعمال الأرقام

1	لون الفاكهة حسب العدد الملائم		
2	اتمم كتابة تسلل الأرقام على الدودة		
3	عد وكتب العدد		
4	وصل		
5	احسب المجاميع		

يمكن للمعلمين الإفادة من الاختبار اعلاه في إعداد وتطوير اختبارات بحسب المرحلة العمرية، ونوع الألعاب، التي يتم استعمالها داخل الدرس، او في برامج التدريس، وتبقى للمعلم الحرية في اختيار الفقرات وكيفية صياغتها، وسأعرض بعض الصور الاختبارية، التي يمكن توظيفها في اختبارات لمرحلة عمرية أعلى؛ كي يستفيد منها المعلم، وتتكون له فكرة أوسع عن كيفية إعداد اختبارات ألعاب العقل للمراحل العمرية المختلفة، وبحسب الهدف الذي يسعى إلى تحقيقه، وكالآتي:

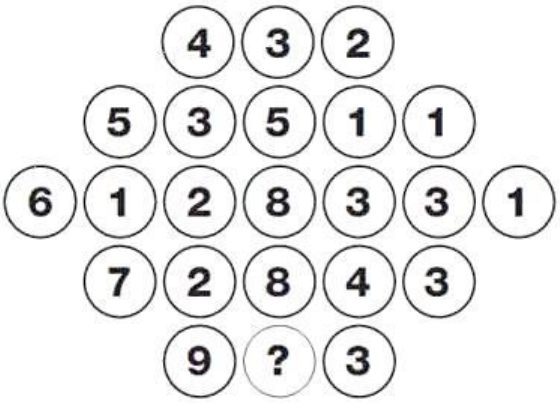
كم مربع ينبغي وضعه كي تتعادل الكفتان في الحالة الثالثة؟





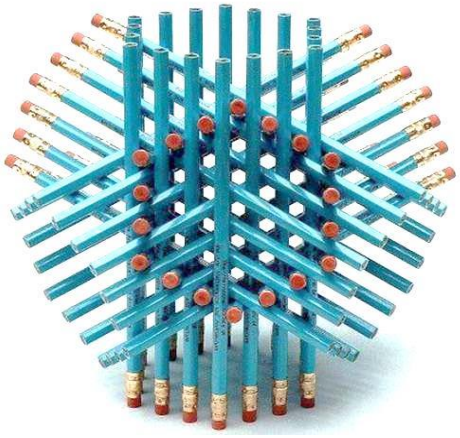
هل تستطيع ترتيب الاكواب بشكل متناوب؟

ما هو الرقم المفقود في الدائرة؟



1 2 3 4 5 6 7 8

كم قلم رصاص أستخدم لصنع هذا الشكل الرائع ؟؟؟



هل عددهم :

52

62

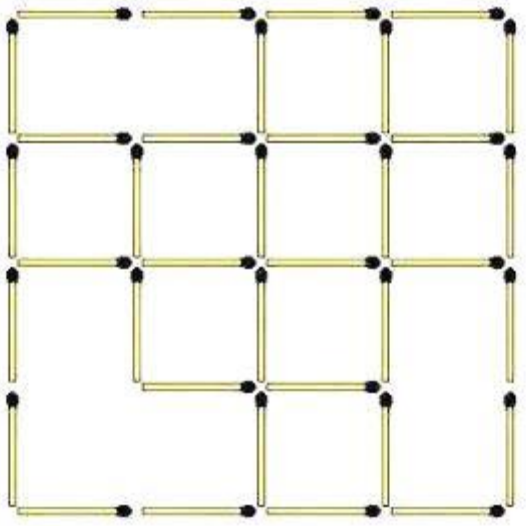
72

82

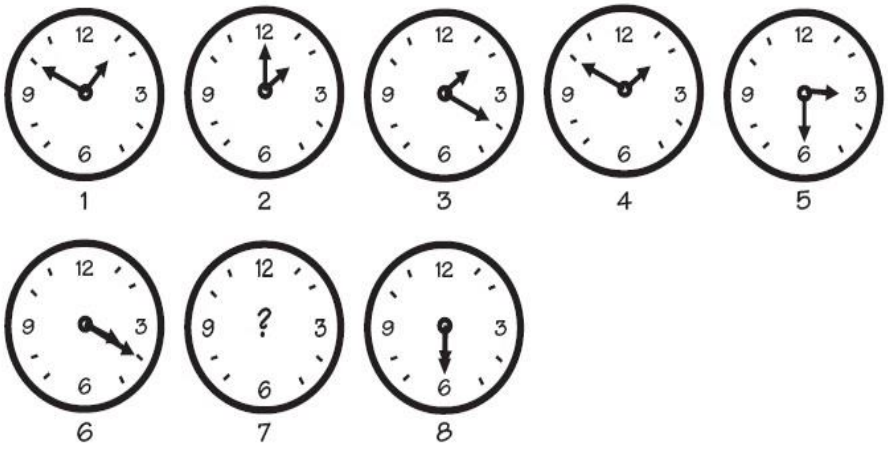
92

أكثر من ذلك

كم من مربع فى الشكل ؟؟



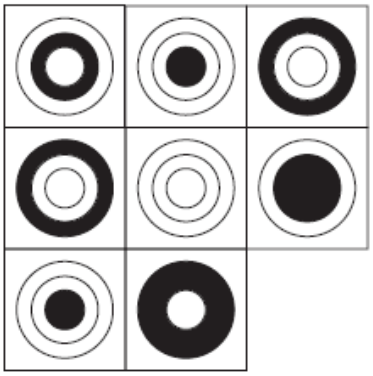
كم يجب ان يكون الوقت في الساعة السابعة اذا علمت ان هنالك تسلسل منطقي من في توزيع الوقت من الساعة الاولى الى الساعة الثامنة



عندنـــا 6 نســـــاء

- الأولى أخت الرابعة
- الثانية صديقة الخامسة
- الخامسة بنت الأولى
- الثالثة بنت الرابعة
- الثانية أخت الثالثة
- السادسة أم الرابعة

السؤال : مادا تقرب الخامسة للسادسة



ما هو الشكل الذي يكمل المجموعة ؟

غالبية هذه الصورة الاختبارية تم استخراجها من المواقع الالكترونية المتخصصة في الألعاب التعليمية عموماً، والتي يمكن للمعلمين الرجوع إليها؛ للاستزادة وأخذ الأفكار؛ بغية تطويرها فضلًا عن أخذ ما يتلاءم مع الألعاب، التي يصمموها، وأهداف الاختبارات، التي يعدّوها.

المصادر والمراجع

المراجع العربية:

- **القران الكريم.**
- إبـراهيم، خليـل وآخـرون، **أساسـيات التـدريس**، دار المنـاهج عمـان– الأردن 2005م.
- إبـراهيم، محمد عبد الرزاق، **منظومة تكوين المعلم في ضوء معايير الجودة الشاملة**، ط2، دار الفكر، عمان 2007م.
- ابن فرج، عبد اللطيف بن حسين، **طرق التدريس في القرن الواحد والعشرين**، ط2، دار المسيرة للنشر والتوزيع، 2009م.
- أبـو ريـاش , حسـين محمـد، **التـدريب المعـرفي للمعلمـين**، دار صـفاء للنشـر والتوزيع 2010م.
- إسماعيل، محمد، الأطفال مرآة المجتمع، **سلسلة عالم المعرفة**، رقم (99)، المجلس الوطني للثقافة والعلوم والآداب– الكويت، 1986م.
- البكريّ، أمل، وعفاف الكسوانيّ، **أساليب تعليم العلوم والرياضيات**، ط2 دار الفكر للطباعة والنشر والتوزيع، عمان، 2002م.
- البلالي، عبد الحميد جاسم، **الابتكار طعم أخر للحياة**، دار أقرأ للنشر والتوزيع، الكويت، 2009م.
- بلقيس، أحمد، وتوفيق مرعي، **سيكولوجية اللعب**، عمان: دار الفرقان، 1987م.
- بيل، فريدريك، **طرق تدريس الرياضيات**، ترجمة محمد أمين المفتي وممدوح محمد سليمان، الدار العربية للنشر والتوزيع، القاهرة، 1986م.

- جبرين، عمر، دراسة العاب الأطفال في الأردن، **مجلة دراسات**، المجلد السابع، العدد (2)، الجامعة الأردنية، عمان– الأردن، 1980م.
- جروسمان، جان شك وايد اليشان، **كيف يلعب الأطفال للمتعة والتعلم**، ط2، ترجمة محمد عبد الحميد أبو العزم، مكتبة النهضة المصرية– القاهرة، ب.ت.
- حسن، ناهدة عيدان، **اثر برنامج اللعب التمثيلي في العمليات الادراكية لطفل الروضة في الصف التمهيدي**، رسالة دكتوراه غير منشورة، كلية التربية / ابن رشد، 2001.
- حسين، عبد المنعم محمد، **دراسات وبحوث في تدريس العلوم والتربية العلمية**، مكتبة النهضة المصرية– القاهرة، 1989م.
- حطيط، فاديا، **أنواع اللعب وشروطه**، بحث منشور على موقع الهيئة اللبنانية للعلوم التربوية في 1995/1/9.
- حمدي، نرجس، مدى وعي مدرسي ومؤسسات التعليم العالي في الأردن بمفهوم التقنيات التعليمية ودافع استخدامها في التدريس الفعلي، **مجلة دراسات** – مجلد (19)، 1992م.
- ـــــــــــــــ، وآخرون، **تكنولوجيا التربية**، ط1، مطبوعات جامعة القدس المفتوحة، عمان، 1993م.
- حنورة، أحمد حسن، وشفيقة إبراهيم عباس، **ألعاب طفل ما قبل المدرسة**، الكويت: مكتبة الفلاح، 1996.
- الحيلة، محمد محمود، **الألعاب التربوية وتقنيات إنتاجها سيكولوجيا وتعليمياً وعملياً**، ط1، دار المسيرة للنشر والتوزيع، 2002م.
- ـــــــــــــــ، **تصميم وإنتاج الوسائل التعليمية التعلُّمية**، ط1، دار المسيرة للنشر والتوزيع والطباعة، عمان، 2000م.
- خليف، زهير، **الألعاب التربوية المتكاملة**– رياض الاطفال والمرحلة الأساسية العليا، شبكة الأوس التعليمية، 2009.

- الخوالدة، محمد محمود وآخرون، **علم نفس اللعب عند الأطفال**، قطاع التدريب والتأهيل، وزارة التربية والتعليم– اليمن، 1993م.
- ـــــــــــــــــــــ، **مقدمة في التربية**، ط1، دار النشر والتوزيع والطباعة، عمان 2003م، ص218.
- الدليميّ، طه علي حسين، وسعاد عبد الكريم الوائليّ، **اتجاهات حديثة في تدريس اللغة العربية**، ط1، عالم الكتب الحديث، 2005م.
- ديوي، جون، وأيفلين ديوي، **مدارس المستقبل**، ترجمة عبد الفتاح المنياوي، مكتبة النهضة المصرية– القاهرة، ب.ت.
- راجح، احمد عزّت، 1975م، **أصول علم النفس**، ط7، القاهرة.
- روميو فسكي، **اختيار الوسائل التعليمية واستخدامها وفق مدخل النظم**، ط2، ترجمة صلاح عبد الحميد، المنظمة العربية للتربية والثقافة والعلوم– الكويت، 1976م.
- زاير، سعد علي، اللعب ودوره في تحسين التعليم، **مجلة ثقافتنا**، العدد الثالث، وزارة الثقافة– جمهورية العراق، 2007م.
- السراج، فؤاد إبراهيم، **المدخل إلى فلسفة التربية الرياضية**، جامعة الموصل، دار الكتب للطباعة، 1986م.
- سكران، محمد، **أساليب تدريس الدراسات الاجتماعية**، ط1، دار الشروق للنشر والتوزيع، عمان 2002م.
- سلامة، عادل أبو العز، وسمير عبد سالم الخريسات، ووليد عبد الكريم صوافطه، وغسان يوسف قطيط، **طرائق التدريس العامة**، دار الثقافة للنشر التوزيع، 2009م.
- السيد، صابر محمد حسانين، **فعالية استخدام الألعاب التعليمية لتدريس العلوم في تنمية التفكير العلمي**، رسالة ماجستير، كلية التربية، جامعة الزقازيق، ١٩٩٧م.

- الشخص، عبد العزيز، **اضطرابات النطق والكلام خلفيتها– تشخيصها– أنواعها– علاجها**، ط1، شركة الصفحات الذهبية، الرياض– السعودية 1997م.
- صباريني، محمد سعيد ومحمد ذياب غزوان، الألعاب التربوية وتطبيقاتها، في تدريس العلوم، **مجلة رسالة الخليج**، العدد (2)، الرياض، 1987م.
- صوالحة، محمد احمد، **علم نفس اللعب**، ط2، دار المسيرة للنشر والتوزيع، 2007م.
- الطائي، فخرية جميل، **اللعب في دور الحضانة ورياض الأطفال أنواعه ومستلزماته وكيفية توجيهه**، مطبعة أديب، بغداد، 1981م.
- العباديّ، حمزة حسين، أهمية اللعب عند الأطفال، **مجلة التربية**، عدد (8) أبو ظبي، الإدارة العامة للعلاقات، وزارة التربية– يناير، 1997م.
- عبد الجبار، محمد ومحمد النبابته، **سيكولوجية اللعب والترويح عند الطفل العادي والمعوق**، دار العدويّ للنشر والتوزيع، اربد– الأردن، 1983م.
- عبد الحميد، هبة محمد، **العاب الأطفال الغنائية**، ط1، دار صفاء للنشر والتوزيع، عمان– الأردن، 2006م.
- عبد القادر، محمد، **فلسفة إعداد معلم اللغة العربية**، مكتبة النهضة المصرية، 2000م، ص 158.
- عبدالفتاح، شعيب سعيد، **اثر لعب الدور في دروس المحادثة في اثراء التفكير الابتكاري لدى طلبة قسم اللغة الانكليزية / في كلية التربية**، جامعة الموصل، كلية التربية، رسالة ماجستير غير منشورة، 1997م.
- العزاويّ، سامي مهدي، لعب الأطفال وسيلة للمتعة والتعليم والإرشاد، **مجلة المرشد التربوي**، نشرة ثقافية إرشادية تصدرها الوحدة الإرشادية في كلية التربية، العدد الأول، ذي الحجة، 1422هـ، شباط 2002م.
- عطية، محسن علي، **الاستراتيجيات الحديثة في التدريس الفعّال**، دار صفاء للنشر والتوزيع، عمان، 2008م.

- عفانة، عزو، **تخطيط المناهج وتقويمها**، ط3، غزة، مطبعة مقداد للنشر والتوزيع، 1996م.
- العقيل، إبراهيم، **الشامل في تدريب المعلمين**، دار الوراق للنشر والتوزيع، الرياض، 2003م.
- علي، محمود محمد، **تصميم برامج لألعاب الكمبيوتر الرياضية كأسلوب لتنمية الإبتكار الرياضي لتلاميذ الحلقة الأولى من التعليم الأساسي**، رسالة دكتوراه غير منشورة، كلية التربية، جامعة عين شم،1991م، ص236، وما بعدها.
- العنانيّ، حنان، **اللعب عند الأطفال – الأسس النظرية والتطبيقية**، دار الفكر للطباعة والنشر والتوزيع، عمان– الأردن، 2002م.
- غنايم، مهنى محمد: **مناهج البحث في التربية وعلم النفس**، الدار العالمية للنشر، بيروت،2004م، ص171.
- فايز، محمد محمد، **أثر استخدام الألعاب التعليمية الموجهة في تنمية بعض مهارات حل المسائل اللفظية في الرياضيات لدى تلاميذ الحلقة الأولى من التعليم الأساسي**، رسالة ماجستير غير منشورة، معهد الدراسات والبحوث التربوية، جامعة القاهرة، 1991.
- الفرطوسيّ، منير راشد فيصل، **فاعلية برنامج مبني على الالعاب التعليمية في الاداء التعبيري عند تلاميذ الصف الخامس الابتدائي**، رسالة ماجستير غير منشورة، كلية تربية/ ابن رشد– جامعة بغداد، 2009م.
- فوشه، محمد محرز، **ملامح في تاريخ النشرة التربوية للتعليم الابتدائي**، العدد (10) تونس وزارة التربية القومية، 1984م.
- قطامي، يوسف وآخرون، **تصميم التدريس**، ط1، منشورات جامعة القدس المفتوحة، عمان، 1994م.
- مجيد، سحر حر، علاقة بعض المهارات العقلية بدقة التصويب بكرة السلة، **مجلة الفتح**، العدد الثالث والخمسون، كلية التربية الأساسية جامعة ديالى، نيسان– 2013.

- مخلوف، لطفي عمارة، اثر استخدام الألعاب في تدريس الرياضيات، سلطنة عمان، **مجلة رسالة التربية**، 1988م.
- مخول، مالك، **علم نفس الطفولة والمراهقة**، ط5، منشورات جامعة دمشق– سورية، 1998م.
- مردان، نجم الدين علي، **سيكولوجية اللعب في مرحلة الطفولة المبكرة ومرحلة الحضانة ورياض الأطفال**، بغداد وزارة التعليم العالي، مطبعة جامعة الموصل، 1991م.
- مرعي، توفيق، والحيلة احمد محمود، **المناهج التربوية الحديثة– مفاهيمها– وعناصرها– وأسسها– وعملياتها**، ط3، دار المسيرة للنشر والتوزيع والطباعة، عمان، 2002م.
- مصطفى، إسماعيل عبد آل حسو، **اثر استخدام الألعاب التعليمية والرسوم التوضيحية في اكتساب بعض المفاهيم الرياضية لدى تلاميذ التربية الخاصة**، رسالة ماجستير غير منشورة، كلية التربية الأساسية، جامعة الموصل، 2008م.
- ميلر، سوزانا، سيكولوجية اللعب، **مجلة عالم المعرفة**، سلسلة كتب ثقافية شهرية، ترجمة عيسى حسين، الكويت، 1990م.
- النوريّ، ابتسام سعدون محمد، **اثر بعض الألعاب التعليمية في تنمية الثقة بالنفس وعلاقتها بالتحصيل الدراسي لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية**، رسالة ماجستير غير منشورة، الجامعة المستنصرية– كلية التربية، 1999م.
- الهدلق، عبدالله بن عبدالعزيز، **إيجابيات وسلبيات الألعاب الإلكترونية ودوافع ممارستها من وجهة نظر طلاب التعليم العام بمدينة الرياض**، جامعة الملك سعود، الرياض، 2012م.
- الهنداويّ، علي، **سيكولوجية اللعب**، دار حنين للنشر والتوزيع، عمان – الأردن 2003م.
- واليّ، علي عبد الواحد، **اللعب والعمل**، مطبعة دار الكتاب العربي، مصر – القاهرة، 1988م.

المراجع الإنجليزية:

- Benjamin Lee Whorf.. "Languages and Logic," Technology Review (des.1941). 43: 250– 252, 266, 268, 272
- Cotton Stress and Student Job Design: Satisfaction, Well–Being, and Performance in University Students Sarah, International Journal of Stress Management, Vol. 9, No. 3, July 2002 (2002) J.,1 Maureen F. Dollard,1,3 and Jan de Jonge2
- De Bono Thinking Course: Powerful Tools to Transform Your Thinking, London، British Broadcasting Corporation.2009
- Good,Garter V:**Dictionary of Education 3rd ,newyork**,MC grow hill book compasonglne 1973
- Jeffrey– Dansky, , cognitive consequences of socidramatic play and explanation training for economically disadvantaged preschooler , child psychology , 1980 ,vol. 20.
- John, Doolittle. " using Riddles and interactive computer Games to Teach problem – solving skills", journal of Teaching Of Psychology, California State University Sacramento, (1995): Vol. 22 (1A).

- Lee,W.R:Langauge Teaching games and contests:Oxford University,press ,1975.

- Page, g,tevry,international dictionary of education, "London,j0b0thomes,1977
- Persky, Adam; Zanation,pharmd.; Dupis, phurmd.:"Students perceptions of the incorporation of Games into classroom instruction for Basic and clinical pharmacokinetics", American Journal Of Pharmaceutical Education, (2007).

- Robert – Fink ,). Rol of imaginative play in cognitive development , psychological report , (1976, vol. 30
- Salen ، K. & ZimmermanRules of play: Game design fundamentals. Cambridge , MA: MIT Press ، E. (2004).
- Sternberg, Robet J. Cognitive psychology. Wadwortth a division of Thomson Learning, Inc, 2003

مراجع الانترنت:

- http://alaws.3oloum.org
- http://cfijdida.over–blog.com/article–100–113513816.html
- http://encyschool.blogspot.com/2015/09/blog–post_29.html
- http://www.edutrapedia.illaf.net/arabic/show_article_page.thtml?id=768&pg=2
- http://www.ibooks.ae/?p=976
- http://www.ld.sa/vb/showthread.php?t=3754&page=3
- http://www.profvb.com/vb/t110934.html
- http://www.ykuwait.net/vb/showthread.php?t=43528#.VlnJ0NIrLIU
- http://ykuwait.dzbatna.com