التعلم باللعب

إعداد : ثريا بنت قاسم الذهلي

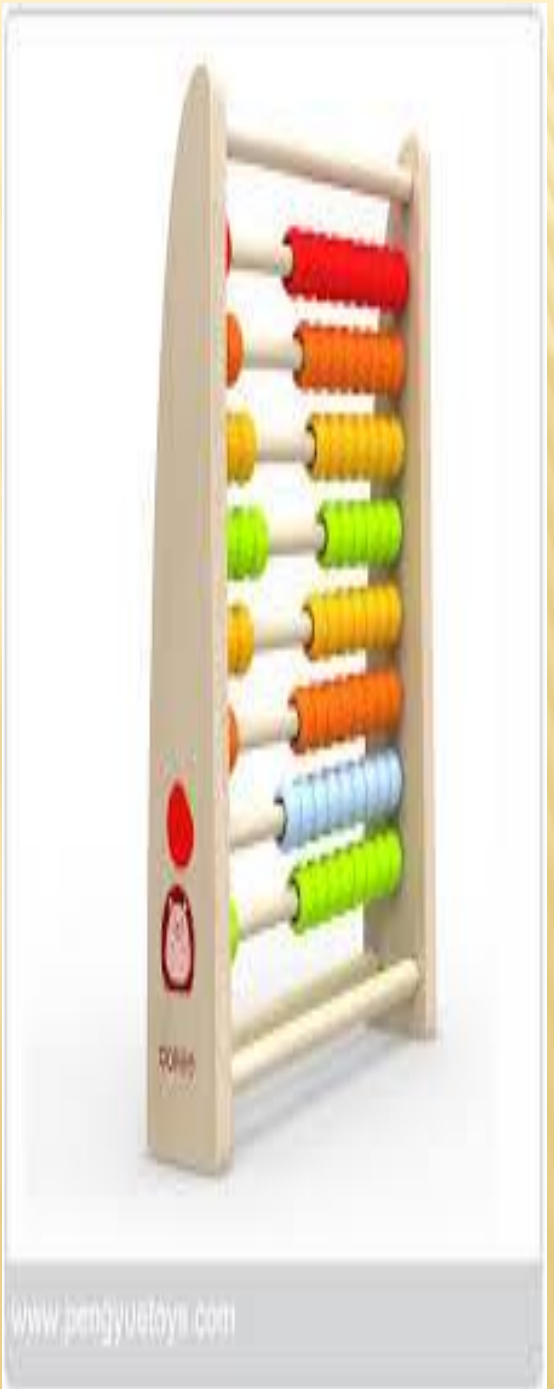
تعريف الألعاب التربوية :

" يعرف اللعب بأنه نشاط موجه يقوم به الأطفال لتنمية سلوكهم وقدراتهم العقلية والجسمية والوجدانية ويحقق في نفس الوقت المتعة والتسلية وأسلوب التعلم باللعب هو استغلال أنشطة اللعب في آتساب المعرفة وتقريب مبادئ العلم للأطفال وتوسيع آفاقهم المعرفية "

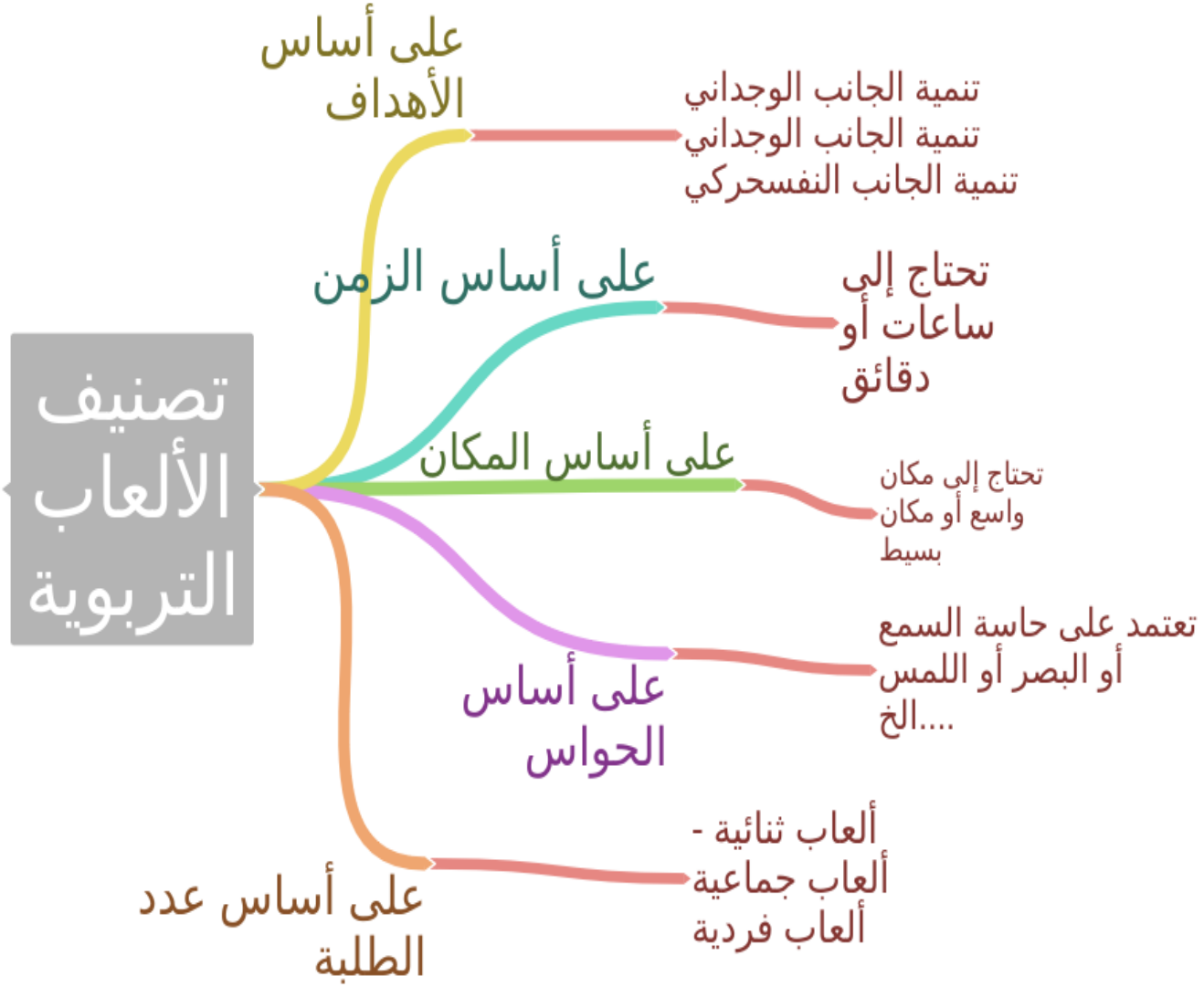
’’نشاط هادف يتضمن أفعالا يقوم بها المعلم أو مجموعة الطلاب لتحقيق الأهداف المرغوبة في مجالاتها المختلفة والنفسحركية والوجدانية ‘‘

’’موقف تعليمي يحتوي على عناصر التنافس أو التعاون .‘‘

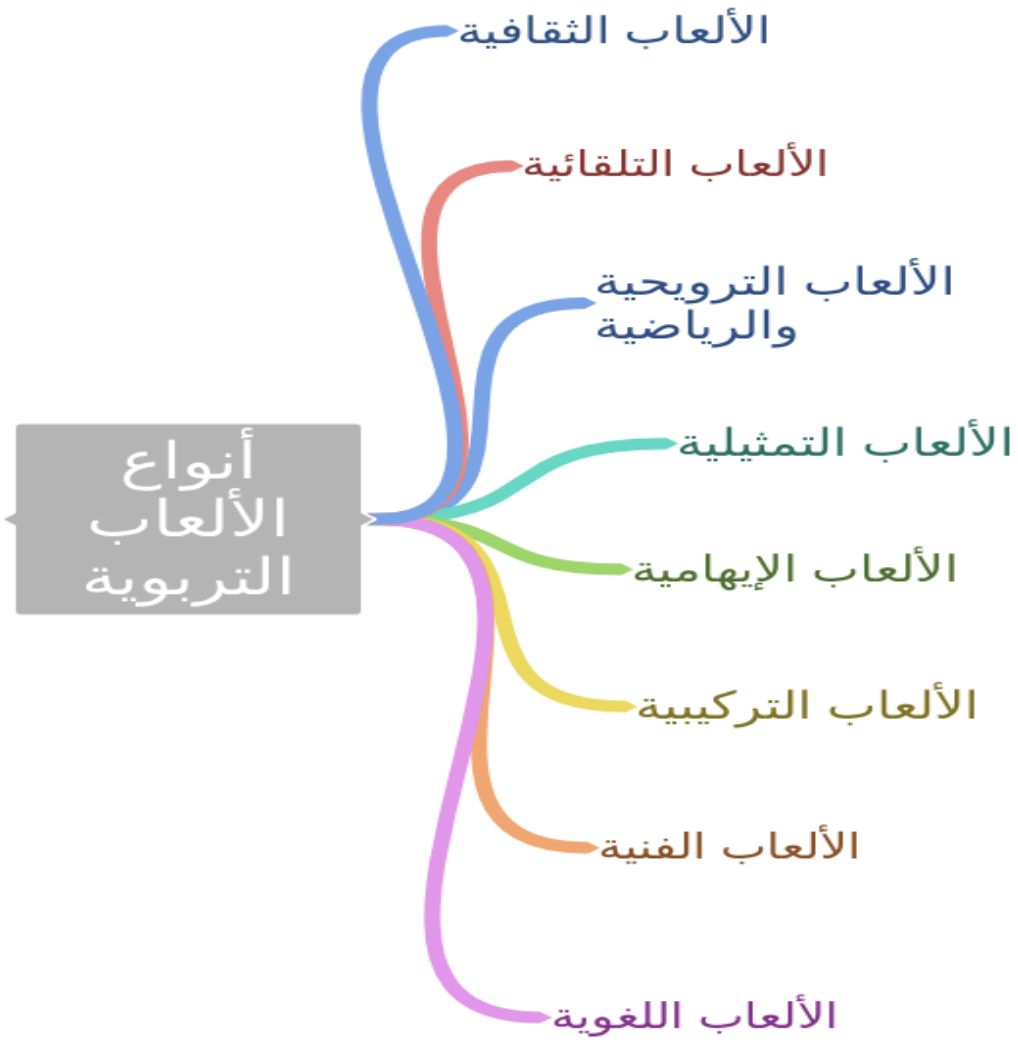
’’ نشاط يبذل فية اللاعبون جهودا كبيرة لتحقيق هدف ما في ضوء قواعد معينة لتنفيذ اللعبة .‘‘



coggle


تصنيف الألعاب التربوية
على أساس الأهداف
تنمية الجانب الوجداني
تنمية الجانب الوجداني
تنمية الجانب النفسحركي
على أساس الزمن
تحتاج إلى ساعات أو دقائق
على أساس المكان
تحتاج إلى مكان واسع أو مكان بسيط
على أساس الحواس
تعتمد على حاسة السمع أو البصر أو اللمس الخ....
على أساس عدد الطلبة
ألعاب ثنائية -
ألعاب جماعية
ألعاب فردية

coggle


أنواع الألعاب التربوية
الألعاب الثقافية
الألعاب التلقائية
الألعاب الترويحية والرياضية
الألعاب التمثيلية
الألعاب الإيهامية
الألعاب التركيبية
الألعاب الفنية
الألعاب اللغوية

أهداف وفوائد استخدام الألعاب التربوية :

1- تنمي لدى الأطفال عددا من الذكاءات منها الذكاء اللغوي والذكاء المنطقي الرياضي والذكاء الإجتماعي والذكاء الحركي والذكاء الموسيقي .

2- نتمي لدى الطلبة العديد من عمليات العلم كالتصنيف والتنبؤ والملاحظة والإستنتاج

3- تزود الطلبة بمجموعة غنية من الخبرات

4- تزيد من دافعية الطلبة للتعلم .

5- تعمل على إشراك المتعلم بشكل إيجابي في عملية التعلم

6- تكسب التلاميذ بعض القيم العلمية كاتخاذ القرار والتنافس المشروع واحترام آراء الآخرين والتحلي بالصبر

7- تنمي لدى التلاميذ مهارات حل المشكلات والتفكير الإبداعي والناقد .

8- تضيف جو من المتعة والتسلية داخل حصص

9-تتيح للمعلم الفرصة لمراقبة الطلبة وتقييمهم في بعض النواحي كالتعاون واحترام الآخرين .

10- تعلم الطلبة احترام القواعد والقوانين .

11- إتاحة الفرصة أمام الفرد للتعرف على قدراته الطبيعية

12- بعض الألعاب تعطي تغذية راجعة مباشرة للطلبة .

خطوات استخدام الألعاب التربوية في الغرفة الصفية :

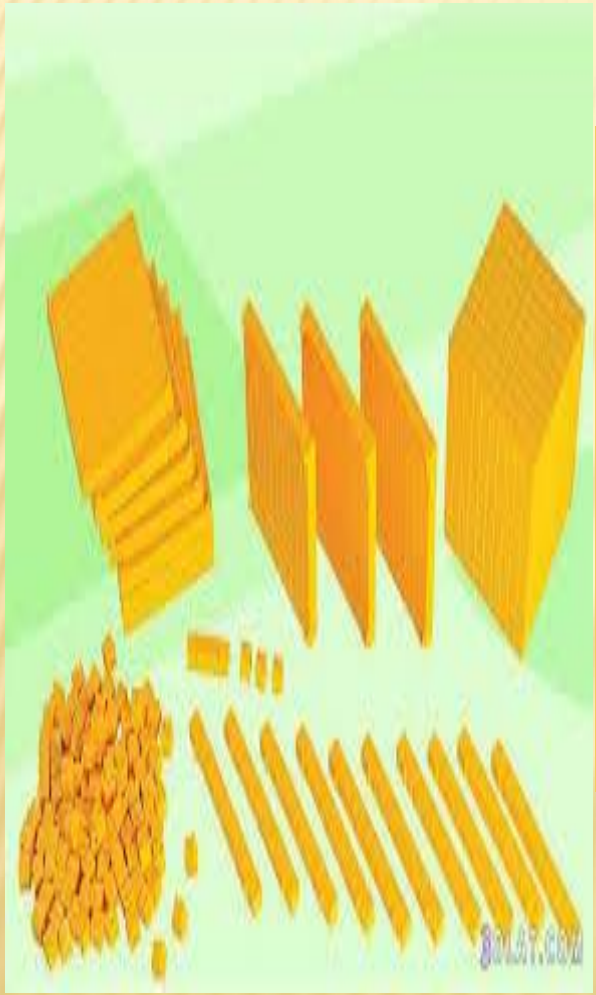
المرحلة الأولى : ما قبل اللعب (الإعداد)

* تحديد الأهداف المراد تحقيها من اللعبة .
* اختيار اللعبة التعليمية المناسبة .
* تجريب اللعبة قبل استخدامها .
* معرفة القوانين التي تحكم اللعبة .
* توفير الأدوات والمواد اللازمة للعبة .
* التأكد من أن اللعبة المختارة لا تشكل خطر على الطلبة .

المرحلة الثانية : أثناء اللعب

* إثارة انتباه الطلبة للعبة قبل البدء فيها .
* توضيح لية السير في اللعبة والقوانين التي تحكمها .
* تقسيم الطلبة حسب ما تقتضية اللعبة .
* توزيع الأدوار على الطلبة .
* توزيع الأدوار على الطلبة .
* الإجابة عن استفسارات الطلبة قبل البدء باللعبة .

المرحلة الثالثة : ما بعداللعب



* مناقشة الطلبة في اللعب .
* معرفة مدى الأهداف المرتبطة باللعبة .
* توضيح المفاهيم العلمية المرتبطة باللعبة .
* إعادة تهيئة المكان الذي تم استخدامه للعبة .