المحاضرة التاسعة: أهداف الألعاب التربوية + خطوات الاعداد للعبة

1 أهداف الألعاب التربوية:

تعددت أهداف الألعاب التربوية على النحو التالي:

1-1- الأهداف المعرفية: يساهم اللعب التربوي في تنمية الجانب المعرفي عند الفرد وذلك من خلال:

- تنمية القدرة على الاستكشاف والابتكار.
- تنمية القدرة على التفكير المنظم.
- تنمية التخيل والإبداع، والكشف عن القدرات والمواهب الكامنة لدى الأطفال.
- اكتساب مهارت التركيب والتكوين والتشكيل.

1-2- أهداف اللعب التربوي كأداة تعلم: فيها يتعرف الطفل على الأدوات التي يستخدمها من حيث الوزن والحجم واللون والحجم، كما يتعرف الطفل على قواعد اللعبة وأنظمتها، كما يمكنه التعرف على بعض الحقائق والخصائص والصفات للأشياء والناس الذين هم علاقة بتلك اللعبة. ومن أهداف اللعب التربوي كأداة تعلم فيما يلي:

- تنمية الدافعية للعمل وتقبل الفشل.
- التعبير عن الفشل.
- تلبية رغبات المتعلم و احتياجاته.
-تكوين الشخصية المتزنة والتخلص من الكبت.

كما يمكن إضافة النقاط التالية:

- أن يكون الأطفال أكثر مرونة في التفكير في التغلب على العوائق المختلفة في المواقف الحقيقية في الحياة وذلك من خلال اللعب التربوي.
- تنمية الأطفال على إنتاج أفكار جديدة تتسم بالجدة والأصالة من خلال اللعب التربوي.
- تنمية مهارة ربط المحسوس بالمجرد لدى المتعلم.
- تنمية مهارات حل المشكلات لدى المتعلم.

1-3- الأهداف الاجتماعية: تتطلب بعض الألعاب، التعاون مع أفراد المجموعة، كما تعوده الألعاب على الاتصال مع الآخرين، لذلك فإن الألعاب التربوية تنمي مهارة العمل الجماعي ومهارة الاتصال مع الآخرين كما تنمي الناحية الانفعالية وتبعده عن الانفعال الشديد مثل تقبل الفشل أو الخسارة في اللعبة وعدم الانفعال والمشاجرة، وتتمثل الأهداف الاجتماعية للألعاب التربوية في التالي:

- المساهمة في تعليم الطفل المهارات الاجتماعية.
- مساعدة الطفل على فهم ذاته و تقبل الآخرين ومعرفة العالم المحيط به.

– ممارسة الأدوار الاجتماعية المتوقع من الطفل ممارستها في مستقبل حياته، وتمثل أنماط سلوك الكبار، مما يساعد على نشأة اجتماعية صحيحة.

– التواصل والتعاون مع الغير، وتعلم العديد من عادات وتقاليد وقوانين المجتمع وأنظمته.

– توفير مواقف حية، يتعرف من خلالها الطفل على كيفية التصرف في المواقف المختلفة.

– تساعد الأطفال على اكتساب صداقات جديدة وزيادة النضج الاجتماعي.

– تساعد الأطفال على تشكيل اتجاهات سليمة تجاه الأعمال الشريرة مثل السرقة وتشكيل اتجاهات ايجابية تجاه المحافظة على أشياء الآخرين.

1-4- تنمية التفكير الإبداعي: يكون ذلك في الحث على إيجاد الجديد في الألعاب، فقد يكون ذلك في تطوير أساليب التعامل مع الأدوات، أو في ما تفعله الأدوات من تأثير على تفكير الفرد، أو في ما يحدث من استخدامات جديدة لموضوعات قديمة، فكل هذه يمكن أن تكون بمثابة ابتكارات جديدة، و تتمثل الأهداف الإبداعية للألعاب التربوية في النقاط التالية:

– تنمية السرعة والدقة والإتقان لدى المتعلم.

– تنمية مهارات ربط المحسوس بالمجرد لدى المتعلم.

– تنمية مهارات حل المشكلات لدى المتعلم.

– تنمية القدرة على إنتاج العديد من الألعاب التربوية تجاه البيئة غير المكلفة.

2- أدوات اللعب التربوي:

تتمثل أدوات اللعب في المواد و الوسائل التي يستخدمها الطفل أثناء قيامه بنشاط اللعب وتباع هذه الأدوات في الأسواق مثل: الطائرت والسيارات والقطارات التي تتحرك يدويا أو بواسطة الكهرباء، وتقوم الدولة بتسخير بعض أدوات اللعب التربوي المتواجدة في المدارس كالحلقات البلاستيكية، الأحبال... وقد تقوم الأم أو الطفل أو المعلمة بتصنيعها من الموارد الخام الموجودة في البيئة، ومن هذه الأدوات أيضا تلك التي لا تحتاج للتصنيع ويعالجها الطفل يدويا مثل: الصلصال، الرمل، الماء والعجين.

3-خطوات إعداد اللعبة:

يمكن تحديد هذه الخطوات والمراحل كما يلي:

1-الإعداد للعبة: يتوجب على المعلم أن يراعى الأطفال كأفراد أو مجموعات صغيرة اختاروا لأنفسهم لعبة ما، حيث أن معظمهم وخاصة أولئك الأطفال ممن هم من الفترة العمرية ما بين 7-6 سنوات، لا يفتقرون إلى القدرة على ابتكار أفكار للعب ينبهر لها غيرهم الأطفال، ويستطيعون بذلك أن يكسبوا الأطفال الآخرين للعب معهم، ولكن هناك بعض الأطفال الذين يجعلون من أنفسهم فقط مشاركين في أفكار غيرهم للعب، حيث ينبغي أن تتم مراقبتهم لأنهم يكونون أقل نشاطا، كما يلزم أن تقدم إليهم

بعض المقترحات لإثراء محتوى وأفكار ألعابهم ومساعدتهم ومتابعتهم بحرص، مع ضرورة مناقشة تلك المقترحات معهم، ويتوجب أن لا تكون أدوات اللعب ومواده هي الحافز الأساسي الذي يدفع الأطفال نحو اللعب، لأن ذلك لا يؤدي حتما إلى ظهور فكرة ما، كل الذي يمكن ملاحظته هو الاستمتاع باللعب بتلك الأشياء التي شكلت مثيرا لهم. وبهذا فإن نشاط اللعب يتفق تماما مع قواهم الذهنية، والحسية، والوجدانية، والحركية، وإشباع حاجاتهم. وهو الهدف التربوي من تنظيم اللعب، وفي ضوء ما تقدم يقوم المعلم باختيار اللعبة أو الألعاب المناسبة للأطفال بالتشاور معهم، و في ضوء ما يتوافر في المدرسة أو المؤسسة التربوية من دمى والعاب، ومواد، ولعب ويرصد الهدف أو مجموعة الأهداف المراد تحقيقها. ومن تم يدون مجموعة الأنشطة التي لابد من القيام بها من قبل الأطفال لتحقيق هذه الأهداف، ويكون ذلك مدونا في كراسة خاصة بالإعداد اليومي لحصة اللعب.

2- تنظيم البيئة الصفية (مكان اللعب) وتنفيذ اللعب: بعد أن تم صناعة اللعبة وتجربتها وتعديلها وتحضير جميع المواد والأدوات اللازمة لسير عملية اللعب، لابد من تجهيز مكان اللعب وتنظيمه. وقد يشمل ذلك تنظيم المقاعد والطاولات بطريقة ما (حسب إستراتيجية اللعب). وتوزيع الألعاب على الطاولات وعدد المشاركين في كل لعبة وكيفية تنظيمهم وتوزيعهم على المقاعد. وبعد ذلك تتم عملية اللعب حيث يشتمل ذلك على تطبيق إجراءات اللعب، وممارسة القوانين والقواعد والأنظمة التي تحدد خط سير اللعبة، وكذلك استخدام المواد والأدوات الخاصة باللعبة بصورة فعالة، مع مراعاة زمن التنفيذ والممارسة. وفي أثناء ذلك يقوم المعلم بالإشراف المستمر على سير عملية اللعب دون التدخل المباشر في ألعاب تلاميذه، ولكن يقدم لهم المساعدة حين يطلب منه ذلك، وبعد الانتهاء من اللعب لابد من ترتيب الألعاب في صناديقها ووضعها في الأماكن الخاصة بها، ولابد للتلاميذ من تفقد الأدوات والمواد المرافقة للعبة مع مراعاة عدم فقدان أي شيء منها، وفي حالة فقدان أي شيء لابد من إخبار المعلم بذلك.

3- تقويم اللعبة: إن الخطوتين السابقتين متداخلتين بشكل محكم، ومن المهم تقويم جميع هذه الخطوات، ولزيادة فعالية عملية التعلم بالألعاب التربوية ينبغي تقويم كل خطوة من الخطوات السابقة بعد انتهائها مباشرة إضافة إلى التقويم العام. إن التقويم المتكامل جزء مكمل ورئيسي لعملية متكاملة لها عدة تشعبات، ويكفي القول بأن هناك عددا من الأهداف المعتمد على الموقف التعليمي وعلى من سيقوم بعملية التقويم.

وهناك طرق متنوعة يمكن أن تستخدم في عملية تقويم الجوانب المختلفة للتعلم من خلال اللعب. وعليه؛ فإن عملية التقويم والمتابعة تشمل المناقشة الودية والاستنتاج السليم للمضامين المستفادة من اللعبة. واقتراح بدائل لبعض الإجراءات المعوقة في اللعبة المختارة سواء أكان في قواعدها أم في الزمن اللازم لتنفيذها أم في نوعية الأهداف ومستوياتها التي تسعى اللعبة إلى تحقيقها أم في عدد

اللاعبين وخصائصهم. وهذا من شأنه تحسين المردود للعبة في حال استخدامها في مرات قادمة مع اللاعبين أنفسهم أو غيرهم

4-الملاحظات والتغذية الراجعة: أنه بعد الانتهاء من تنفيذ اللعبة حسب الخطة الموضوعة، يتوجب أن يتم التحقق من صلاحيتها بشكل مناسب للأطفال الذين يمارسونها، ويتم اتخاذ القرار بشأن اللعبة في ضوء مجموعة من المحكات، وهي :

- تكلفة اللعبة.
- الزمن الذي يستغرقه اللاعبون في ممارستها.
- القيمة التربوية للعبة ومدى مساهمتها في النمو النفسي المتكامل للطفل،
- سهولة استخدام اللعبة وتنفيذها، وفي ضوء هذه المحكات يمكن التغذية الراجعة المناسبة والمتعلقة بإمكانية تنفيذ هذه اللعبة من قبل اللاعبين في مرات لاحقة، وكيفية تطويرها لتكون في مستوى أفضل مما كان عليه الوضع في المرات السابقة.