المحاضرة العاشرة: دور الألعاب التربوية في الأنماط التعليمية المختلفة

1- تعريف الأنماط التعليمية:

إن التفاعل بين التعليم والتعلم في أوضاع تعليمية مدروسة يجب ألا تحكمه علاقات عشوائية، أو غير منظمة، إذ لا بد من خضوع هذا النوع من التفاعل إلى مجموعة إجراءات مضبوطة، يستطيع المعلم من خلالها استثمار مفاهيم التعلم ومبادئه ونظرياته على نحو منهجي، بحيث يتمكن من تخطيط نشاطاته التعليمية وتنفيذها في مناخ صفي ملائم يكفل تعلما فعالا. وانطلاقا من هذا المنظور ظهرت انماط التعليم والتي تعتمد على أصول نفسية ذات علاقة وثيقة بعملية التعلم.

والنمط التعليمي تطبيق لنظرية تعلم، ويختلف عنها من حيث الأهداف والمضمون، حيث يسعى النمط التعليمي فيما وراء الطابع الوصفي والتفسيري لنظرية التعلم، وذلك بتحديد مجموعة منظمة من الإجراءات التي يكن تطبيقها في غرفة الصف، مع الأخذ في الحسبان كل مناهج الدراسة الفعلية والسياقات الاجتماعية الواقعية التي يحدث التعليم فيها.

يتسم النمط التعليمي، مثله في ذلك مثل أية نظرية علمية منهجية بمجموعة من الخصائص منها: أنه يبنى على مجموعة من المسلمات، وينطوي على مجموعة تعريفات للمصطلحات والمفاهيم التي تندرج فيه، ويتضمن مجموعة قواعد ومبادئ تحكم العلاقات القائمة بين مفاهيمه المختلفة، والنمط التعليمي المناسب تحكمه مجموعة من المحكات هي: الدقة والوضوح، وأهميته وجدواه في تذليل صعوبات التعلم. وبساطته وشموليته. ولتنفيذ انماط التعليم وتكييفها مع البيئة الصفية لا بد من الحاجة الملحة إلى التقنيات التعليمية المختلفة ومن بينها الألعاب التربوية كأدوات تبسط التعليم وتيسره، وتثير تفكير الطلبة ودافعيتهم للتعلم وتزيد من احتفاظهم بالمادة التعليمية وتساعدهم على نقل أثرها.

2- التعلم الاستقصائي لسكمان و دور الألعاب التربوية فيه:

يقوم نمط التعليم طبقا لاعتقاد سكمان على وجود دافعية تساؤل طبيعية لدى الأفراد يتعرض فيها الفرد لوضع مشكل ومحير يثير دهشته ورغبته في المعرفة. إن اي شيء، أو حدث غامض، أو غير متوقع، أو غير مألوف، يمكن أن يكون مادة للتعليم الاستقصائي ومن بينها الألعاب التربوية المعقدة، طالما ان الهدف الأقصى لبذا التعليم هو تمكين الافراد (الطلبة) من خبرة اكتشاف معارف جديدة.

وبعد تعرض الطلبة للوضع المشكل بشكل مباشر أو غير مباشر، يجري حوار مفتوح بينهم وبين المعلم، حول طبيعة الظاهرة موضوع البحث، ويتخذ هذا الحوار عادة شكل اسئلة محددة يطرحها الطلبة على المعلم، وإجابات محددة يدلي بها المعلم ذاته وتوضع الفرضيات لم تفحص حتى يتم التوصل إلى مواقف جديدة، لذا ينبغي على المعلم أن بوجه الحوار والأسئلة على نحو يسهل على الطلبة إنتاج الحقائق والمفاهيم والعلاقات والمبادئ والنظريات.

و يؤمن سكمان بالتعلم التعاوني، ويتم هذا التعلم من خلال الالعاب التربوية وغيرها من الوسائل التي يمكن توفيرها للطلبة، ويرى" ان الأطفال تواقون بطبيعتهم إلى التطور، مدفوعون في معظم نشاطاتهم بحبهم للاستطلاع ورغبتهم في الاكتشاف وهذا أيضأ توفره لهم العاب التربوية إذا أحسن توظيفها.

كما يعتقد سكمان بإمكانية تطوير حب الاستطلاع والتساؤل لدى الطلبة بطريقة مباشرة، ويمكن أن يتم ذلك باستخدام الالعاب التربوية.

3- نمط التطور المعرفي التعليمي لـ "بياجيه" وموقع الالعاب التربوية فيه:

تمخضت دراسات التطور العقلي عموما ودراسات "بياجي بشكل خاص عن مجموعة من التطبيقات التربوية التي أخذت اشكالا متعددة ومتنوعة، وتناولت البنية التعليمية وأهمية إغنائها بالوسائل التعليمية والألعاب التربوية، وتخطيط مضمون المنهاج المدرسي على نحو تسلسلي يتفق ومراحل التطور العقلي وطرائق التعليم وأساليب القياس والتقويم.

يمثل التعليم في ضوء فلسفة بياجيه" التربوية التطورية"، عملية إيجاد أو تطوير بيئات تعلمية تعمل على تزويد التعلم بخبرات تعلمية، تمكنه من ممارسة عمليات معرفية (عقلية) معينة، وتسهل ظهور بناه المعرفية وتطورها. ويعتقد بياجيه أن البنى المعرفية لا تنمو إلا إذا باشر المتعلم خبراته التعلمية بنفسه، وهذا يعني أن التعلم يجب أن يكون تلقائيا، بيد أن تلقائية التعلم أو مباشرة المتعلم لخبراته بنفسه تتطلب أساسا وجود بيئة تعلمية تنطوي على نشاطات تتفق مع البنى المعرفية للمتعلم موضوع الاهتمام، من هنا تبرز أهمية الألعاب التربوية في هذا النمط وأثرها في عملية التعلم. والتعلم لا يحدث إلا إذا كان المتعلم مستعدا نفسيا لعملية التعلم وقد تساعد الالعاب التربوية على ذلك، وبتعبير آخر إن التعلم عملية تكيفية يمارسها المتعلم لتحقيق حالة من التوازن بين قدراته المعرفية ومتغيرات البيئة.

يجب ان يكون المتعلم نشطا فعالا وان يكون التعلم استكشافيا او استقرائيا، وان تكون البيئة غنية بالمثيرات الحسية وان يحتل اللعب والالعاب التربوية دورا أساسيا فيها ويظهر دور المعلم من خلال قدرته على تنظيم خبرات تعلمية، ونشاطات تعليمية تمكن المتعلم من ممارسة عمليات الاكتشاف الذاتي وتسهل تطور بناه المعرفية.

4- نمط المنظمات المتقدمة لـ "ديفيد أوزوبل" وموقع الألعاب التربوية فيه:

يعد اوزوبل من علماء الدراسة المعرفية، اهتم بدراسة البنية المعرفية للفرد، والعمليات المعرفية العقلية للوصول إلى تعلم ذي معنى لزيادة فاعلية عملية معالجة المعلومات وتذكرها، وقد اقترح اوزوبل المنظم المتقدم لتحقيق التعلم ذي المعنى، والذي يعني ما يزود به المعلم طلبته من مقدمة أو مادة تمهيدية مختصرة، تقدم في بداية الموقف التعليمي، حول بنية الموضوع والمعلومات المراد معالجتها بهدف تيسير عملية تعلم المفاهيم المتصلة بالموضوع، من خلال ربط المسافة وردمها بين ما يعرفه المتعلم من قبل، وما يحتاج إلى معرفته. اي أن المنظم المتقدم، يعمل عمل الإسقالة بالنسبة للبناء حين يصل بين شيئين ويردم المسافة بينها، وعندما اقترح اوزوبل" المنظم المتقدم أفترض ان عقل المتعلم يخزن المعلومات بطريقة هرمية متسلسلة، من العام إلى الخاص، وحتى يسهل تعلمها بفاعلية، واسترجاعها بسهولة ويسر، لا بد من تقديمها بطريقة مناسبة على هيئة ملخص مجرد، ومعمم، وشامل (في البداية)، ويشتمل على ركائز فكرية تثبت المعلومات الجديدة في بنى المتعلم العقلية.

يحدث التعلم من وجهة نظر أوزوبل" بالاستقبال والاكتشاف. ويعتقد أن المعلم يستطيع إدخال المعلومات الجديدة إلى بناء المتعلم المعرفي، بأسلوب المعنى وبأسلوب الحفظ.

وتشتمل عملية التعليم، من وجهة نظر "اوزوبل"، على ثلاث مراحل هي:

– تقديم المنظم المتقدم بعد توضيح الأهداف، وقد يكون هذا المتقدم على شكل لعبة تربوية او اي وسيلة اخرى، او على شكل رسومات (شجرة)، ثم تحديد السمات المميزة مع إعطاء الأمثلة.

– تقديم الموضوع الجديد من خلال ترتيب الأفكار، وتوضيحها في أثناء التقديم وهنا قد تدخل الألعاب التربوية أيضا كوسائل تعليمية تعلمية، مع المحافظة على استمرارية انتباه الطلبة.

– تقوية النسق، أو النظام المعرفي من خلال ربط المادة الجديدة بالمادة السابقة لدى المتعلم، وهنا ايضا قد يستخدم المعلم الوسائل التعليمية التعلمية المختلفة بما فيها الألعاب التربوية.

5– النمط التدريبي د. سكنر وأخرون وموقع الالعاب التربوية فيه:

ان الناس يمكن أن يوصفوا بما يقومون به من سلوك، وهذا السوك يمكن تغييره بل وتعديله.

حيث يركز على عرض نمط حي أو نمط رمزي للسلوك موضوع التدريب امام المتدرب (وهنا يأتي دور ألعاب المحاكاة التعليمية او الدمى للصفوف الدنيا) ثم يقوم المتدرب بالتدرب على هذا السلوك في ظل توجيهات المدرب.

أما خطوات تطبيق مبادئ أنظمة المعرفة فتتلخص في خطوات خمس هي :

– تحديد الأهداف وتحليل المهمات.

– تحديد الحالة المبدئية للمهمة موضوع التدريب

– عرض الأداء الصحيح للمهمة.

– ممارسة المتدرب للمهمة وتوفير التغذية الراجعة

– انتقال اثر التدريب إلى ظروف واقعية.

إذا اردنا تطبيق مبادئ "سكنر" في مجال تعليم أي مادة دراسة، ولأي طالب فهناك عدة خطوات يمكن اتباعها:

ا– حدد بتعبير موضوعي السلوك النهائي الذي ترغب أن يقوم به الطالب بعد مروره بخبرة التعلم والتعليم.

2– تعرف إلى المعلومات السابقة (القبلية) ذات العلاقة بالسلوك النهائي، اي إبدا بالطالب من حيث هو.

3– صغ المادة الدراسية في تتابع منتظم على أساس الترتيب الخاص بنظام المعرفة الذي تنتمي إليه تلك المادة، وهنا على المعلم ان يعزز ذلك بالوسائل التعليمية التعلمية والألعاب التعليمية ذات الارتباط المباشر بالمادة وبخاصة لطلبة صفوف المرحلة الدنيا أو لطلبة ما قبل المدرسة.

4– من المادة الدراسية الثي قمت بترتيبها وإثرائها بالألعاب التربوية والوسائل التعليمية، ابدأ مع الطالب بذلك الجزء من المادة التعليمية الذي يمكنه الإجابة عنه بشكل صحيح.

5– نظم مرتبات التعزيز الشرطية الاحتمالية بحيث تصل بالطالب إلى السلوك النهائي. وتعمل على ان تصبح في المادة معززات شرطية داخلية، وينبغي الاشارة ان الألعاب التربوية نتضمن في ثناياها التعزيزات الشرطية.

6– احتفظ بسجلات سلوك الطالب. لتعتمدها كأساس لتعديل الواد التدريسية وإجراءات التعليم.

يجب على المدرب أن يوفر للمتدرب نموذجا يعرض عليه الوضع المثالي وقد يكون ذلك من خلال العاب المحاكاة التعليمية ومن ثم يقوم المتدرب بالأداء، وعلى المدرب توفير التغذية الراجعة الفورية للمتدرب.

6– نمط التعلم غير الموجه لـ "كارل روجرز وأخرون وموقع الالعاب التربوية فيه:

يميز روجرز بين نوعين من التعلم، الأول التعلم عديم المعنى أو الآلي المتمثل في حفظ مقاطع، أو معلومات عديمة المعنى بالنسبة للمتعلم، والثاني التعلم الذي يحدث في الحياة اليومية، ويسميه "روجرز" (التعليم الخبراتي) ولهذا النوع من التعلم معنى، ويعده تعلما سريعا، ولكي نحقق التعلم من النوع الثاني فلا بد أن يقل التعليم إلى أدنى حد ممكن، وهكذا يرفض روجرز" أن يقوم المعلم بالتعليم، ويقترح تصميم بيئة تعليمية غنية بالمواد التعليمية والألعاب التربوية المتعددة الأشكال وبالوسائل التعليمية لتسهيل عملية التعلم.

إن التعلم الجيد من وجهة نظر روجرز هو التعلم الموجه ذاتيا، والمكتشف ذاتيا، ودور المعلم فيه هو دور الميسر والمسهل للتعلم، ويستطيع تحقيق ذلك ضمن شروط ثلاثة هي

1 – السجية: يتيسر تعلم الطلبة عندما يكون المعلم على سجيته.

2– التقدير والقبول والثقة؛ على المعلم احترام الطالب وتقبل مشاعره وآرائه دون شروط مسبقة

3– المشاركة الوجدانية؛ على المعلم وضع نفسه مكان الطالب، لفهم ردود فعله من الداخل.

أما بالنسبة لتخطيط التعلم وتنفيذه، فيقترح روجرز الصف المفتوح المقسم إلى مراكز انشطة غنية بالمواد والأدوات التعليمية والألعاب التربوية والوسائل التعليمية المختلفة، ويتعلم الطالب تعلما ذاتيا ضمن عقد يبرمه مع معلمه.

7– نمط التفكير الإبداعي لـ "وليم جوردون ورفاقه" وموقع الالعاب التربوية فيه:

اهتم العلماء والمربون أمثال وليم جوردون ورفاقه" بتطوير نمط او نموذج تعليمي يرتكز على حل المشكلات بالطرق الإبداعية أو الابتكارية، وقد استحدثوا هذا النمط في التعليم الصفي، وطوروا له عددا من المواد التعليمية المناسبة بما فيها المستنبطات العلمية والعاب المحاكاة التعليمية والوسائل التعليمية التعلمية المختلفة.

يقوم هذا النمط على عدد من المبادئ هي:

– الإبداع او الابتكار سمة وقدرة هامة، وضرورية لنا في انشطنا اليومية.

– العملية الإبداعية او الابتكارية ليست أمرأ غامضا، أو خفيا، بل يمكن وصفها وتحديد سماتها، وتدريب الناس على ممارستها بشكل مباشر بهدف زيادة قدراتهم الإبداعية.

– المبتكرات والاختراعات الإبداعية كنتاجات للعملية الإبداعية، تتشابه في العمليات العقلية التي تتطلبها.

– التفكير الإبداعي المنتج فرديا أو جماعيا متشابه إلى حد كبير.

هناك استراتيجيات يمكن استخدامها في إطار هذا النمط لتحقيق الإبداع، هي:

1 – استراتيجية **جعل المألوف يبدو غريبا** وتسمى باستراتيجية (الإبداع) وينطلق الطلبة فيها من أنواع المجاز دون أية قيود منطقية، ويعتمد المعلم في ذلك على زيادة المسافة المفاهيمية، وانطلاق خيال الطلبة في كل اتجاه.

2– استراتيجية جعل **الغريب يبدو مألوفا** وتسمى باستراتيجية (الارتياد والاكتشاف)، ويحاول الطلبة فيها الربط بين فكرتين معينتين وتحديد اوجه الشبه بينهما واستكشاف جوانب محددة فيهما، أو في إحداهما.

وفي هذا النمط يمكن تطبيق الأعمال الكتابية الإبداعية. وحل المشكلات الاجتماعية، وحل المشكلات العامة، والتوصل إلى ابتكارات جديدة، والبحث في المفاهيم المجردة، وهنا يمكن توظيف الالعاب التربوية بجميع اشكالها وكذلك المستنبطات العلمية والوسائل التعليمية التعلمية.

8- نمط شروط التعلم لـ "جانييه وموقع الالعاب التربوية فيه:

يرى جانييه أن التخطيط للتعلم في نمطه يتم بثلاث خطوات هي:

1- وصف الأهداف والمهمات التعليمية.

2- تحليل التعلم، أو تحليل المهمات التعليمية آنفة الذكر

3- اشتقاق وتحديد الظروف أو الشروط الخارجية للتعلم.

اما خطوات تنفيذ التعليم الذي تم تخطيطه فهي تسع خطوات أطلق عليها جانييه اسم الأحداث او الوقائع التعليمية وهي:

1- استثارة الدافعية للتعلم بإثارة حب الاستطلاع والرغبة في التحصيل.

2- إعلام المتعلم بالأهداف التعليمية بوضوح وبشكل يثير الاهتمام.

3- توجيه الانتباه.

4— تنشط عملية تذكر المتطلبات الأساسية القبلية المنتمية.

5- تقديم الإرشاد والتوجيه للمتعلم.

6- تعزيز عملية الاستبقاء أو الاحتفاظ بالمعلومات.

7- تعزيز عملية انتقال التعلم.

8- إشهار الأداء المنشود.

9- التزويد بالتغذية الراجعة الهادفة.

ويعد "جانييه من خلال نمطه من أشهر العلماء، الذين حولوا المشكلات النظرية إلى مشكلات عملية وخاصة في مجال التدريب لذلك اهتم بألعاب المحاكاة وركز عليها من خلال اعتماده على نظرية باندورا للتعلم بالملاحظة والاقتداء، و يعلم جانييه الاتجاهات باستخدام أسلوب التعلم بالمحاكاة وذلك من خلال اختيار النموذج الملائم للطلبة، و التقييم الذاتي للمتعلم، و جذب انتباه المتعلم للنموذج.