وزارة التربية
الإدارة العامة لمنطقة العاصمة التعليمية
مدرسة عبد العزيز حسين المتوسطة بنين

عضو منتسب لليونسكو

التعلم بالمرح
((نظرية منتسوري))

إعداد : أ. خالد ملك

مدرسة عبد العزيز حسين المتوسطة بنين

منتسوري أو التعليم بالمرح (١٨٦٠م١٩٥٢م)

منتسوري شخصية قوية تمتاز بسعة وعمق الفكر إلى جانب حركة نشطة مؤثرة وصلت بصماتها شرق وغرب العالم في أقل من نصف قرن. تأثرت ماريا بأفكار روسو الذي طالب بعودة الطفل إلى أحضان الطبيعة فناصرت فكرة تربية الطفل وفق ميوله وقامت بعمل إبداعي إجرائي لتنمية الطفل روحياً وفكرياً وحركياً عبر مجموعة أنشطة تلبي حاجاته وتنمي إمكانياته داخل مؤسسات متخصصة طبقاً لمواصفات وأهداف تعليمية معينة .(Parkay & Stanford, 2001, P. 109) آلاف من مؤسسات رياض الأطفال إلى اليوم وفي دول كثيرة تنتمي فكرياً وعملياً لفلسفة ماريا في طرق التعليم الخاصة بتنمية الأطفال وآلاف الجامعات تدرس فكرها التربوي الخصب.

ولدت ماريا منتسوري في إيطاليا مدينة شيارافال Chiaravalle لأسرة محافظة ولكنها دخلت كلية الطب بجامعة روما University of Rome وخالفت التقاليد وتخصصت فيما بعد في دراسة أمراض الأطفال ومشاكل ضعاف العقول. تخرجت عام ١٨٩٤م وعملت في التدريس في جامعة روما فاهتمت بالأنثروبولوجيا anthropologyوطرائق التعليم pedagogy كما عملت طبيبة مساعدة في مستشفى الأمراض العقلية مما جذبها إلى دراسة الأطفال أصحاب المصاعب العقلية ونجحت في تأسيس مدرسة ترعى ضعاف العقول واكتشفت أن لهم قابلية للتعلم الجيد. لاحظت لاحقاً **أن الطرق التقليدية في التدريس من أهم أسباب ظهور التأخر الدراسي.**

بثت ماريا منهجها وعصارة تجاربها في مجموعة من كتبها مثل:

منهج منتسوري .(The Montessori Method, 1912)

طريقة منتسوري المتقدمة

(Method 1917-18 The Advanced Montessori).

سر الطفولة .(The Secret of Childhood 1936)

التربية لعالم جديد

(Education for a New World 1946).

من أجل تربية القدرات الإنسانية

(To Educate the Human Potential 1948).

اكتشاف الطفل.(The Discovery of the child)

العقل المستوعب.(The Absorbent Mind, 1949)

تتابعت قصص نجاح مدارس منتسوري فقامت في أربعين سنة بنشر خبراتها في العديد من الدول وأشرفت على تأسيس برامج إعداد وتدريب المعلمين وخلال هذه الفترة ترجمت كتبها إلى جميع اللغات العالمية الهامة. . كانت محاضراتها في دول فقيرة وغنية فحاضرت في أوربا وأمريكا وفي الهند وسريلانكا وأسبانيا ثم استقرت ماريا في هولندا حيث توفيت سنة ١٩٥٢ م.

فلسفة تعليم المونتيسوري تؤمن بان التعليم يجب أن يكون فعال و داعم وموجه لطبيعة الطفل.

كما إن طبيعة الطفل ليست بناء نظري , بل قام على أساس ملاحظة مونتيسوري لتفاصيل الطفل:

بان الطفل فضولي ديناميكي ، لديه الميول لمعرفة العالم من حوله ، لذا تجد إن فصول المونتيسوري تحوي أدوات معدة خصيصا لملائمة احتياجات الطفل. يتعرف الطفل على العالم من حوله من خلال حواسه: ، لذا نجد أن منهج الركن الحسي في فصول المونتيسوري مزود بأدوات تساعد الطفل على تنمية وصقل حواسه كذلك تساعده في دفع عملية التعلم والاكتشاف لديه.

يتعلم الطفل ذاتيا : يبني الطفل معرفته من خلال الاحتكاك والتفاعل الجسدي مع البيئة وبذلك يكون الصور الذهنية لديه التي تكون الأساس لمراحل التعليم المجرد لاحقا.

حرية الاختيار : تؤمن فصول المونتيسوري حرية اختيار الأدوات للطفل من خلال توفير أدوات متنوعة وجذابة تلائم ميولهم يكتشف من خلالها الأطفال اهتماماتهم الشخصية

التكرار: يكرر الطفل النشاط أو التمرين الواحد عدة مرات حتى يتمكن من إتقانه.
الطفل منظم: فصول المونتيسوري هادئة وآمنة ومنظمة لكي تؤمن للطفل بيئة هادئة تدعم حاجته للتركيز و التنظيم.

كما أكدت مونتيسوري بناء على ملاحظاتها أن دور المعلمة داخل الفصول يتمثل فيما يلي:

ملاحظة الطفل لتحديد اهتماماته.

إعداد البيئة الملائمة لتقابل احتياجات الطفل بناء على الملاحظات.

وفي ذلك كله نجد أن كل ما يحيط بالطفل يجب أن يكون لخدمته وملائم لاحتياجاته.

وقد أثبتت طريقة المونتيسوري نجاحها من خلال استمراريتها على مدى ١٠٠ عام حول العالم.

أسست ماري منتسوري أول مدارسها سنة ١٩٠٧ والتي كانت في بداية عهدها عملت كطبيبة لأمراض الأطفال وتخصصت بعدها في مشاكل الأطفال وخصوصا ضعاف العقول ومن ثم توجهت إلى مسار التربية ووضعت عدة آراء فيها اهتمت بتعليم الأطفال بعدما استفادت من آراء علماء النفس والطفولة والتي تبنت مبدأ الحرية في التربية،وانشات بعد هذه المدرسة عدة مدارس لتضع بصمة خاصة

على المدارس التي كانت موجودة آنذاك لتتميز بمدارس منتسوري نسبت إليها فيما بعدالتي تستقبل الأطفال منهم في عمر يتراوح بين سن الثالثة والسابعة ،و كانت لمدارسها طابع مميز وتصاميم خاصة طبقت وفقا لمنهجها في التربية فتميزت فصولها بالحجر الواسعة التي زينت جدرانها بالألوان الزاهية التي يفضلها الأطفال لتتعكس أيضا على نفسيات الأطفال وأخذت بالاعتبار الى المدة التي يقضيها الطفل داخل الحجر التعليمية وقامت بوضع صور تحاكي حياة الأطفال إضافة إلى الأثاث الذي يتناسب مع أحجام الأطفال وأعمارهم وتسهل حركتها مع الأطفال عندما يتنقلوا داخل الفصل وألحقت بها حجرة أيضا تابعة للفصل للأكل وأخرى للأشغال الفنية والأعمال اليدوية ويلتحق الأطفال بها باكرا عند الساعة ٨ أو ٩ صباحا إلى ما بعد منتصف النهار حوالي الساعة ٤ عصرا لكي يؤمن للطف لبيئة غنية بالمؤثرات لتتناسب مع مراحل ومتطلبات النمو الذي يولد ببيئة فقيرة، واليوم الدراسي عند منتسوري يبدأ عند دخول الطفل للمدرسة وعليهم إن يقوموا بارتداء مرايلهم وتقوم المرشدة التي تشرف على الأطفال بمساعدة الطفل الذي لايستطع ارتداء مريلته بنفسه ، والمرشدة عند منتسوري يقتصر دورها على الأشراف والتوجيه وإرشاد الطفل فقط ولا تتدخل في شؤونه،ولها إن تقوم بتشجيع الطفل وتعزيزه ولا تقوم بفرض الأوامر على الأطفال إنما تترك للطفل بان يتعلم بنفسه ويقوم هو بتصحيح أخطاءه بنفسه، يجتمع الأطفال في حلقة ويتحدثون عن ما دار بالأمس من قصص وحكايات حدثت معهم وعن ما سيفعلونه خلال النهار تقوم المرشدة بداية بتدريب حواس الأطفال بتمارين عقلية لاستشارة قدرات التفكير عند الأطفال وإثناء التدريب لابد أن يأخذ الأطفال قسط من الراحة ،أيضا يتخلل النشاط اليومي أداء العاب رياضية كالمشي بالهواء الطلق والرقص أحيانا والعاب أخرى جماعية التي يرمز بحركات خاصة للطيور والحيوانات الأخرى والتي حرصت أن تتم تلك الأنشطة في الهواء الطلق ، أيضا وضعت جوا من الحب والسلام والتعاطف والتعاون كأساس يعيش فيه الأطفال في جو من اللعب الموجه والأخذ بالاعتبار لاحترام حقوق الآخرين والعمل في جو من الحرية التامة بشرط أن لا تتعدى حريات الآخرين ووضحت بان الهدف من حرية الأطفال تؤمن للطفل استقلالية تامة لشخصيته وتعتبر كتشجيع للاعتماد

على النفس دون فوضى ومصطلح الطفل الحر عند ماريا منتسوري " هو الطفل الذي يعتمد على نفسه ولا يلجأ إلى معونة الغير مادام قادر على أداء أعماله بنفسه.

التعلم بالمرح.. التعلم بالترفيه

من أهم مسؤوليات المهتم بالشأن التربوي والتدريبي محاولة فهم أفراده واستكشاف مكنوناتهم وطاقاتهم، وتلمس جوانب الضعف والقوة في شخصياتهم، والتعرف على جوانب الخلل في ذواتهم التي بحاجة إلى إصلاح، والألعاب التربوية تتيح له فرصًا كثيرة لمراقبة سلوك أفراده في مواقف تحاكي الواقع وتقترب منه، والشواهد في الحياة كثيرة تؤيد ما وصل إليه «بلاتو» من **أن «ساعة لعب تعرفك بالشخص أكثر من سنة محادثة."**

إن استخدامي الشخصي للألعاب في دوراتي التدريبية خلال السنوات العشر الماضية، وما خلصت إليه تجربتي في أكاديمية الإبداع الأمريكية، و«مركز العلوم المرحة»، وما لاحظته في مؤتمرات تربوية، وعايشته في ورش عملية كثيرة، ولامسته من تشجيع ومؤازرة واهتمام من الإخوة المربين والمدربين أثناء تقديمي للألعاب التربوية في منتدياتهم، كرست لدي قناعة بأهمية هذه الأداة التربوية التي من الممكن أن تضفي إضافة جديدة إلى تجربتنا التربوية، وتحديثها بما يتلاءم مع متطلبات البيئة الحاضرة، وحاجة العمل التربوي إلى تحديث في وسائله وأدواته. والحكمة دائمًا ضالة المؤمن، أنّا وجدها فهو أحق الناس بها، جاءته من غرب أو شرق .

لا أدعي أن ما أعرضه هنا بدعة جديدة، فالألعاب التربوية ممارسة في وسائلنا التربوية، لكنها اجتهادات فردية تفتقر إلى التأصيل، فالألعاب طريقة تربوية لها تأصيلاتها النظرية في جامعات عالمية عريقة، وتطبيقاتها العملية المشاهدة في الدورات التدريبية، والفصول التعليمية في المدارس الغربية، تستند إلى ثروة من الأبحاث والدراسات الأكاديمية، تقدم تحت مسمى «التعلم من خلال الممارسة» تارة، أو «التعليم الترفيهي«Edutainment، أو «التعليم بالمرح»، وما العمل التربوي في محصلته النهائية إلا عملية تعلم هدفها إكساب الفرد معلومة جديدة، وغرس

سلوك حميد وتنقيته من آخر مشين، وتغيير اتجاهات وقناعات. فالدراسات تؤكد أن الأفراد يتعلمون بصورة أفضل عندما تكون عملية التعلم ممتعة، فالألعاب طريقة جذابة وطبيعية، فنحن مفطورون على حب المرح الذي أحد مصادره اللعب، فـ«في داخل كل منا طفل يتوق للعب» كما يقول «نيتشه.« الألعاب التربوية تتبنى مبدأ التعلم من خلال الممارسة، فهي ألعاب تحكم بقوانين، وتحدد سلوك المشاركين المطلوب منهم القيام به، كما تحدد النتائج (الأهداف) المراد تحقيقها، والجزاءات التي تحدد نتيجة للأداء. كما تشير إلى مجموعة من الأنشطة المطلوب القيام بها لإنجاز مهة ما، و يتم ذلك في جو مصطنع يحاكي الواقع. وأغلب الألعاب تحمل طابعًا تنافسيًا في إطار تفاعل اجتماعي بين المشاركين، تنتهي «بفائز» و«خاسر». و هي بطبيعتها تتطلب من الأفراد المشاركة الجسدية (نشاط عضلي كالحركة)، أو العقلية (نشاط عقلي كحل مشكلة)، أو كليهما، كما تستثير الجانب الانفعالي لدى المشارك (كالحماس والمتعة والإثارة والترقب .)

تختلف الألعاب عن طرق التعلم الأخرى في كون المقدم ليس هو مصدر المعلومة أو التوجيه، بل هو إحداها، ويتوقع من المشاركين أن يساهموا في إثراء الخبرة التعليمية بتجربتهم ورؤيتهم الخاصة، أي أن الكل يتعلم من الكل ، وليس من المقدم فقط. كما أن أهم ما يميزها عن طرق التعلم الأخرى هو عنصر المتعة و التشويق.

الألعاب التربوية هي إحدى أهم وسائل نقل واستيعاب المعلومة، وغرس السلوك المطلوب، وتغيير الاتجاهات، والسبب في ذلك هو تميزها بعدة خصائص مقارنة بالوسائل الأخرى، والتي منها:

-مخاطبتها لأكثر من حاسة لدى الإنسان، ففي حين تعتمد المحاضرات التقليدية على حاسة السمع لنقل المعلومة، فإن الألعاب التربوية تستخدم، بالإضافة للسمع: البصر، واللمس، وفي أحيان أخرى، الشم والتذوق، وكلما تم مخاطبة أكثر من حاسة خلال عملية التعلم، كلما كانت المعلومة، أو السلوك، أكثر ثباتًا و فهمًا لدى المشارك.

-في حين أن المحاضرات التقليدية تصلح لنقل الجانب النظري من المعلومات، فإن الألعاب تصلح أيضًا لغرس السلوكيات الإيجابية، وتغيير اتجاهات الأفراد .

-الألعاب عملية ممتعة للأفراد، تثير مرحهم، وتكسر الملل الذي يصاحب المحاضرات التقليدية عادة.

-الألعاب مناسبة في تأكيد المعاني التربوية التي تم تلقيها سماعًا.

-الألعاب هي أقرب أسلوب تعلم يحاكي الواقع، فالسلوك الصادر من الفرد خلال اللعب يعكس السلوك الأكثر احتمالًا بأن يقوم به الفرد في الواقع الميداني.

-الألعاب من أكثر الوسائل جذبًا لانتباه الأفراد.

-الألعاب أكثر وسائل التعلم التي يتفاعل من خلالها الأفراد فيما بينهم .

-معظم الألعاب تعتمد على مواد رخيصة ممكن الحصول عليها، أو تصنيعها محليًا.

-الألعاب تقوي العلاقات الاجتماعية بين أفراد المجموعة.

-الألعاب تزيد وتعزز ثقة الفرد بنفسه.

-الألعاب تعكس جدية وتحضير المقدم واجتهاده في توصيل المعلومة وغرس السلوك المطلوب بشتى الوسائل.

-الألعاب تكسب المقدم حب المشاركين.

-الألعاب تستثير انتباه ودافعية الفرد.

المراجع

حسن محمد إبراهيم حسان (١٩٨٩)، إدراك الآباء والمربين لأهمية اللعب في تربية الطفل، مجلة كلية التربية، جامعة المنصورة، يونيو، ع ١٠، ج ٣.

هدى محمود الناشف (٢٠٠٣)، تصميم البرامج التعليمية لأطفال مرحلة ما قبل المدرسة، القاهرة : دار الكتاب الحديث

التعليم بالترفيه : الضحك في بيئة المدرسة ضرورة لا رفاهية

لاشك أنها مهمة صعبة ومعادلة معقدة تلك التي تهدف إلى تحقيق حب المدرسة والتعلم لدى الطلبة والطالبات في ضوء وجوب تأديتهم للعديد من الواجبات وتقيدهم بالعديد من الضوابط والأنظمة ودخولهم في اختبارات وقياسات عديدة للأداء. تضع المجتمعات الواعية عبئًا على التربويين لخلق توازن فعال ووسطية مبدعة تجمع في الطلبة والطالبات بين الجد والمثابرة والحرص، مع حب التعلم وعدم كراهية المدرسة، وبين عدم الشعور بالقلق والخوف والرهبة وفي الوقت نفسه عدم الشعور بأن الدراسة ترفيه وسياحة وملء لوقت الفراغ.

بيئة المدرسة المحفزة

مع أن الحوافز والدعم الإيجابي له دوره البالغ في رفع الروح المعنوية للطلبة والطالبات وتوجيه سلوكياتهم وأدائهم نحو ما يحسن ويطور من مستواهم العلمي والأخلاقي، إلا أن العديد من المهتمين يرى أن أفضل حافز هو تصميم بيئة المدرسة لكي تكون هي نفسها محفزة. يرى العديد أن تأثير الحوافز سيكون محدودًا ولن يؤدي إلى النتائج المرجوة منه في حالة عدم توفر بيئة تعليمية تتسم بتجنبها للروتين الباعث على الملل، وبابتعادها عن الاتصال من جانبين وبعدم قبولها للضحك والمرح. دون مثل تلك البيئة، سيظل شعار العديد من طلبتنا وطلابنا هو «ذهبت إلى المدرسة، وجئت من المدرسة، ولكني لم أعمل شيئًا في المدرسة».

من أهم العناصر المؤدية إلى خلق بيئة مدرسية محفزة هو الخروج عن المعتاد.

يتطلب حفز الطلبة الخروج عن نمط الإنسان الآلي الذي يعمل دون تفكير. لا بد من دفع الطلبة على المبادرة والمشاركة والشعور بالحماس وذلك من خلال العديد من الأساليب منها؛ الاستماع لطلباتهم وإشراكهم في القرارات، تشجيع التفاعل الجماعي، إعطاؤهم مزيدًا من الاختيارات ومزيدًا من الحرية في اختيار ما يناسبهم، احترامهم وتقدير جهودهم، وأخيرًا وليس آخرًا جعل المدرسة أكثر متعة.

الترفيه في المدرسة

إذا رغبنا أن يعيش الطلبة معنا في حيوية دائمة، فيجب عدم منعهم عن الضحك والمرح. نحن في أمس الحاجة لا إلى التغاضي عن السلوكيات التي تعبر عن المرح فقط، بل نحن في حاجة إلى اللجوء إلى كل حيلة ممكنة للخروج من المألوف الذي تصطبغ به معظم مدارسنا. المرح في المدرسة ليس هدفًا بحد ذاته، بل هو مدخل يفضي إلى كسر حالة العزلة بين بيئة المدرسة المصطنعة وحياتنا الطبيعية التي تتسم بالرغبة في الضحك والفرح. هذا يعني أن الضحك في بيئة المدرسة ضرورة لا رفاهية. نشر المرح وإشاعة البهجة لا تتعارض مع الجدية والتركيز. مفهوم خاطئ ذلك الذي يعتقده الناس أن المرح يتعارض مع الجدية. كما أن ما ذكر لا يعني أن يتحول المرح والضحك إلى سخف ودعابات سطحية، تتحول مع الوقت إلى استهتار وعدم التزام. المطلوب هو بناء بيئة مدرسية بعيدة عن الروتين وقريبة من التفاعل ومفعمة بالمتعة والفرح.

المعلمون أولاً

لا يتوقع أن يمنح المعلم خدمة للطالب مغلفة بابتسامة إذا لم تمنحه الإدارة ما يستحق الابتسام. عندما تدعم بيئة المدرسة المعلمين على الاحتفاء بنجاحاتهم، وعندما يلقى المرح الاستحسان والتقدير، يتغلغل في المدرسة روح الاعتزاز والثقة بالنفس والذي بدوره ينتقل تلقائيًا إلى الطلبة. إذا وجد المعلمون متعة حقيقية في أداء أعمالهم، فإن الأعراض تبدو واضحة :حماس في الأداء من جهتهم، وإقبال من الطلاب على الحضور والتعلم. د

غرس المرح في بيئة المدرسة

على كل معلم أن يتعرف على نوعية الطلاب الذين يقوم بتدريسهم، وعلى لون المرح الذي يفضلونه. ومن ثم يقوم بمفاجأتهم بلفتات وأفكار طريفة من حين لآخر، لا بد أن يفكر المعلم في الطلبة كبشر، لا كآلات لا يرى فيهم سوى فهمهم وحلولهم الواجبات .يتطلب اللجوء إلى المرح الخروج من قالب الجدية ومظاهر الوقار والتزمت. وهذا يحتاج إلى التفكير والمعاناة لتحديد وتنفيذ حيل كثيرة. الإنسان بطبيعته يقاوم الخروج عن المألوف ويخاف من التجديد، لا سيما في السلوكيات

والعلاقات، ومن ثم لا بد من عمل حيلة أسبوعية لإيقاع الطلبة في مهرجان المرح. يمكن هنا تأليف قائمة مستمدة من المعلمين والطلبة ببرنامج يحتوي على مجموعة من الأفكار التي يتم تنفيذها على مدار العام الدراسي.

أفكار للمرح والخروج عن المألوف

فيما يلي بعض الأساليب والحيل لبث روح المرح وإشاعة البهجة في نفوس الطلبة:

* تغيير موقع المحاضرة كأن تكون في الحديقة أو قاعة الاجتماعات بين فترة وأخرى.

* استخدام البروجكتر وعمل عروض إلكترونية مشوقة باستخدام البرامج المناسبة كالباور بوينت.

* يعرض ضمن شرائح العرض المناسب من النكت، كاريكاتيرات، ألغاز، تهنئة، قوانين نجاح وغيره.

* عرض أشرطة فيديو ذات علاقة بموضوع المحاضرة في حال توفرها.

* استعراض برامج جاهزة ذات علاقة بالمحاضرة في حال توفرها.

* تبني بعض التكتيكات كالتحرك داخل الفصل واستخدام الإيماءات كتحريك اليدين.

* طرح أسئلة تتطلب التفكير.

* التنسيق مع نادي المسرح لترتيب مشهد تمثيلي له علاقة بموضوع المحاضرة.

* استخدام المحاكاة حيث يتحاور اثنان أو أكثر من الطلاب بعضهم مع بعض أو مع أستاذ المادة بخصوص موضوع المحاضرة.

* التنسيق بحيث يقوم واحد أو أكثر من الطلبة بالحديث عن أحد محاور المحاضرة* .

التنسيق بحيث يقوم أحد الطلبة بقراءة مقال في صحيفة أو مجلة له علاقة بموضوع المحاضرة.

* يدخل ضمن متطلبات المقرر تقديم الطلبة لمشاريع (مشروع على طول الفصل أو مجموعة من المشاريع المستقلة)، ويطلب من الطلبة الحديث عنها وإلقاءها.

* مشاركة الطلبة في قراءة مقالات معينة ذات علاقة والقيام بالحديث عنها.

* الطلب من الطلبة إبداء آرائهم حول موضوع ذي علاقة بالمحاضرة، ويقوم أحد الطلبة بكتابة مرئيات الطلبة على السبورة.

* مسابقة بين مجموعتين من الطلاب عن دروس سابقة ضمن المقرر.

* رحلة علمية لمنشأة ما للتعرف على ممارساتها ذات العلاقة بالمقرر.

* دعوة أحد المختصين للحديث عن رؤيته وتجربته لما له علاقة بموضوع المحاضرة.

* توجيه سؤال معين على الطلاب وإحاطتهم بحصول من يجيبه على هدية رمزية، يتم جلبها وعرضها في المحاضرة .

*عرض هدية رمزية على الطلاب، وذكر أن من يسأل أفضل سؤال يحصل على الهدية.

* دعوة مسؤول في المدرسة أو أحد المعلمين المتميزين لتكريم الطالب الذي يحصل على أعلى درجة في الاختبار الدوري.

* دعوة أحد المعلمين والمتخصصين في أحد محاور المحاضرة للحديث عنها. * طرح أمثلة من البيئة المحيطة بالتلاميذ، واستخدام الحالات العلمية.

* توزيع مرطبات على الطلاب كإهداء، أو دعوتهم لإحضار مرطبات لمن له الرغبة في إحدى المحاضرات.

* مباراة قصيرة في ذروة العمل.

* تعليق لوحة إعلانية لبعض الكاريكاتيرات والتعليقات على المحاضرة.

التكامل

جهد معلم واحد في هذا المجال لا يكفي لأنه لن يؤدي إلى التأثير المطلوب في الطلاب وهو شعورهم بالحماس في المدرسة. لا بد من تكامل الجهود لتحقيق أفضل النتائج. عندما تتكامل المحاولات السابقة مع اجتهادات أخرى لبقية المعلمين، وكذلك عندما تتكامل مع أنشطة ممتعة تعمل على مستوى المدرسة ضمن النشاط المدرسي المتمثل في الرحلات والحفلات والألعاب الرياضية وغيره فسينتج من ذلك بيئة مدرسية تتسم بالفرح والمتعة وارتفاع الروح المعنوية.

* الدكتور عبدالمحسن بن حسين العرفج؛ أستاذ مشارك بكلية العلوم الإدارية والتخطيط بجامعة الملك فيصل.

الألعاب في المنهاج الأمريكي تبدأ منذ اليوم الدراسي الأول . إيمان الكورد- الدمام

(**الآيس بريكر**:Ice Breaker)

تطبق «بام كولبي» وهي معلمة مرحلة ابتدائية في إحدى المدارس الأمريكية فكرة رائعة لتدريس الأطفال الجراثيم وكيف تنتقل من شخص إلى آخر .فهي تملأ قنينة بماء وذرات اللماع، تلك التي تستخدم في الأعمال الفنية، وتقوم برشها حول غرفة الصف. وتسمى هذه العملية «الرشح». وعندما تتوقف عن «الرشح» يرى الأطفال ذرات اللماع في كل مكان فتخبرهم المعلمة أن ذرات اللماع هي الجراثيم وأننا عندما لا نغطي الفم والأنف عندما نعطس أو نسعل فإننا ننشر الجراثيم. وهي أحيانًا تضع بعض ذرات اللماع على يدها وتدعي أنها تسعل أو تعطس في يدها وبدل من أن

تغسل يدها تلمس طفلًا أو لعبة وتنشر ذرات اللماع عليهم وهكذا يتعرف الأطفال على الطريقة التي تنتشر فيها الجراثيم بطريقة عملية غير تلك الطرق الإلقائية المملة التي اعتدناها في مدارسنا.

أما معلمة الصف الرابع الابتدائي «كارين موتش» فهي تستخدم طريقة «جنون الرياضيات» لجذب طلابها لهذه المادة. فعندما يعود الطلاب إلى المدرسة يوم الاثنين يجدون أرقامًا ملصقة على كل الجدران. هذه الأرقام هي أجوبة لمسائل رياضية سيقوم الطلاب بحلها في هذا اليوم. وعندما ينتهي الطلاب من حل كل مسألة يأخذون الرقم من الجدار .

و«بام كولبي» و«كارين موتش» ليستا إلا مثالين حيين على العديد من المعلمات والمعلمين الذين يتبنون التعليم عن طريق الألعاب والمرح. وهي طريقة أضحت شائعة في الولايات المتحدة، حيث تشن حملة وطنية لرفع مستوى التعليم بعد أن تبين ضعفه وتجرى محاولات حثيثة لاجتذاب الطلاب الذين بدؤوا يفرون من المدارس. .

ومما لاشك فيه أن الحمل على المعلمين في الوقت الحالي أضحى أكبر بكثير مما كان عليه في السابق. فإغراءات الحياة اليومية وما وفرته التكنولوجيا اليوم سرق الطالب من الدرس .ووجد المعلمون أنفسهم أمام خيارين لا ثالث لهما: إما أن يجتهدوا ويرتقوا بتدريسهم وذلك بأن يجعلوا الحصة أكثر مرحًا وإثارة وجاذبية أو أن يفقدوا الطلاب إلى الأبد .وهذا ما يجعل المعلمين في أمريكا يولون الألعاب والتجارب والأنشطة الحركية أهمية كبيرة .

ففضلاً عن كونها من أهم الطرق التي تجذب الطالب إلى الدرس، تتدرج أهمية الألعاب تحت عدد آخر من الأمور. فهي تربي في الطلاب روح الفريق وتخلق روح المنافسة وتستفز فيهم العديد من المهارات التي قد تكون كامنة فتأتي الألعاب فتحفزها. ولكن تظل قدرة الألعاب على تشجيع الخجولين من الطلاب ومساعدتهم على كسر حاجز الخجل، ولا سيما قد خرجوا من دائرة الصح والخطأ والثواب والعقاب التي تمنع الكثير من الطلاب من المشاركة، أهم ما يميزها .

والاهتمام بالتجديد في التعليم الأمريكي في الحقيقة ليس بالجديد، وهو يتراوح بين المتطرف والمتوسط. فمن مدارس سمت نفسها بالمدارس الحرة، حيث ألغي المنهج تمامًا واستعيض بدلاً عنه بالتجارب والرحلات والألعاب التي يديرها الطالب نفسه. وتشبه هذه المدارس أحيانًا المدارس المنزلية حيث يأخذ الوالدان بزمام التعليم تعبيرًا عن عدم رضاهما بالمناهج الحالية التي تقتل (كما يعتقد كثيرون) الإبداع. إذ هناك نظريات في التعليم تعتقد أن إلزام الطالب بأي نوع من التعليم هو في الحقيقة ليس أكثر من قتل للإبداع في داخله وأن الطفل يتعلم عن طريق اللعب والتجربة والاختلاط بالناس ما لا يتعلمه من سنوات طويلة من التعليم الإجباري الممل. وهكذا يلجأ الوالدان إلى تعليم أبنائهما عن طريق برامج التلفاز المفيدةوالقراءة والاشتراك في النوادي الرياضية والتطوع في المراكز المختلفة. أما في المدارس العادية (حيث يظل للمنهج الدراسي اليد العليا) فقد بدأ المعلمون بتولية الألعاب أهمية أكبر حيث أصبحت تدخل في المنهج الدراسي بكثرة. وهي تظهر في جميع المواد على الإطلاق. إذ لا تختص بمادة دون أخرى .

والألعاب في المنهج الأمريكي تبدأ منذ اليوم الأول من المدرسة وهي ما تسمى بالآيس بريكر Ice Breaker وتلعب أدوارًا مختلفة مثل تلك التي تقدم للدرس أو تقرب فكرة معينة أو تستخدم لمراجعة الدرس أو لاستغلال وقت الحصة الباقي بما ينفع أو لتدخل شيئًا من الاسترخاء على جو الحصة.

العلوم والقراءة والكتابة معاً:

وبعد قانون "لا طفل يخفق دراسياً" الذي أطلقته الإدارة الأمريكية أصبح التركيز على تعلم الرياضيات والعلوم والقراءة والكتابة كبيراً. وتظهر في الوقت الحالي محاولات جادة للدمج بين كل هذه المهارات وذلك عن طريق الأنشطة العملية والتجارب، وهكذا يحقق المعلمون أكثر من هدف تعليمي إضافة إلى المرح والتسلية . فإحدى معلمات العلوم في الصف السابع لم ترض بتدريس طلابها الحقائق العلمية الجافة فقط، فمثلاً عندما بدأت تدرس طلابها عن الحمض النووي «DNA» أرادت أن يفهم طلابها آثاره على المجتمع. فبدأت درسها بعرض أحد أفلام الخيال العلمي

عن رجل مصاب بخلل في الجينات الوراثية. ثم بعد ذلك قرأ الطلاب قصة عن صبي أنجب لمحاربة الأخطار من أجل حماية الجنس البشري. ثم ناقش طلابها مقالات عن الاستنساخ وبحوث الخلايا الجذعية. وقاموا بإجراء خمس عشرة تجربة في المعمل. وقاموا بعمل خلية من الجيلاتين والحلوى وفحصوا خلايا الخميرة تحت المجهر وحقنوا «DNA» بكتيري في إحدى الخلايا وجعلوها تتلألأ. ثم بعد ذلك انغمس الطلاب في كتابة قصصهم الخيالية العلمية. وهكذا استطاعت المعلمة أن تدمج أكثر من مهارة في درسها.

الحياة في التاريخ:

وإذا كانت مادة التاريخ ترتبط دائمًا عندنا بالأسلوب الإلقائي المقيت، حيث لا يتجاوز دور الطالب فيها عادة دور المستمع فإنها في أمريكا تحولت إلى مادة حيوية بفضل الألعاب التي تدخل عليها فلم تعد بالمادة الجامدة التي لا تجلب إلى الذهن سوى شخصيات علاها الغبار حتى لم تعد تتحرك ولكن أدخلت عليها الكثير من الألعاب المرحة التي بثت الحياة في شخصياتها.

فهناك في أمريكا حيث تظل الحرب الأهلية هي الحدث الأبرز في تاريخ هذا البلد القصير نسبيًا تقدم هذه الحرب بطريقة عصرية مرحة مسلية تجعل من الحدث متعة في حد ذاته. ولنطلع معًا على بعض هذه الألعاب:

"لو كان الميت يستطيع الحديث:"

في هذه اللعبة يتقمص الطالب شخصية مواطن أمريكي بين الأعوام ٨٦١+ ١٨٦٥م وهي شخصيات يجدها في الكتب والأفلام ومواقع الإنترنت فيختار أحد هذه الأدوار مثلاً:

-أمريكي من أصل أفريقي.

-قائد جيش.

-طبيب في الجيش.

-ممرضة في الجيش.

-جنرال في الجيش الكونفدرالي.

-سجين حرب.

وبعد أن يختار الطلاب أدوارهم يقومون بعمل بحث شامل عن الشخصية التي وقع اختيارهم عليها في شبكة الإنترنت ثم بعد ذلك يكتبون تحليلاً شاملاً للشخصية.

تاريخ و...طبخ:

إذا لم يكن من المستغرب أن تدخل الألعاب في حصة التاريخ فإننا لن نواري دهشتنا عندما نعلم أن الطبخ أيضًا قد يدخل في حصة التاريخ. فتحت مسمى "وصفات الحرب الأهلية" يقوم الطلاب بإعداد الأطعمة التي كان يأكلها الجنود أيام الحرب الأهلية. من بينها مثلاً "الهاردتاك "hardtack وهو نوع من البسكويت الجاف الذي كان أحد الأطعمة الأساسية للجنود الأمريكيين. ومن الممكن أن يمارس هذا النشاط الطلاب من مختلف الأعمار بدءًا من مرحلة الروضة إلى المرحلة الثانوية. ويتميز هذا النشاط (عدا كونه يلقي الضوء على الأطعمة التي كانوا يتناولونها في الماضي) بأنه يدمج أكثر من ثلاث مواد، وهي : التاريخ، والصحة، والرياضيات.

شفرات مورس:

ما أجمل التاريخ عندما تدخل فيه الإثارة، ولعبة تفكيك شفرات "مورس" هي إحدى الألعاب التي يجد فيها الطلاب الكثير من الإثارة. ففيها يقوم الطلاب بكتابة وتفكيك شفرة «مورس» كما كان يفعل الجنود أيام الحرب الأهلية. وكل ما على الطلاب أن يقوموا به هو أن يحصلوا على أبجدية رموز» مورس» التي يجدونها على الإنترنت. ويعمل الطلاب في فرق مكونة من اثنين حيث يقوم أحدهم بكتابة الشفرة ويعمل الآخر على تفكيكها.

من الذي قتل أبراهام لينكون؟

وفي هذا النشاط يقرأ الطلاب المسودة الأصلية في التحقيق عن اغتيال» أبراهام لينكون» التي يجدونها متوفرة على شبكة الإنترنت، ثم بعد ذلك يعملون في جماعات لكتابة وتمثيل مسرحية تقوم على أحداث القصة.

العب مع اللغة:

أما بالنسبة لتعليم اللغات سواء اللغة الأم أو اللغات الأجنبية فإن الألعاب لها دور مهم، إذ يكفي أنها تكسر حاجز الخجل وتعين على الممارسة والتدريب. والألعاب التي تستخدم في التدريب اللغوي كثيرة. فمنها مثلاً ألعاب الكلمات المتقاطعة والبحث عن الكلمات والألغاز اللغوية .وهي لا تحتاج إلى أي تحضير مسبق أو مواد محضرة!

كلمة السر:

وهي مقتبسة من برنامج تلفزيوني بنفس هذا الاسم. حيث يختار المعلم طالبين ليقفا في مقدمة الصف. يكتب المعلم الكلمة ويعرضها على بقية الصف، ما عدا الطالبين اللذين في المقدمة. يحاول باقي طلاب الصف أن يقربوا الكلمة للطالبين بحيث يذكر كل طالبة كلمة تقريبية واحدة. الطالب الفائز هو طبعًا الذي يستطيع تخمين الكلمة بسرعة .

خداع القاموس:

إذ يقدم المعلم للطلاب كلمة جديدة لا يعرفها الطلاب. يكتب المعلم تعريف هذه الكلمة على بطاقة صغيرة. ويطلب من كل طالب كتابة تعريف هذه الكلمة على بطاقات صغيرة. ثم بعد ذلك يقرأ تعريفات الطلاب مع التعريف الصحيح ويصوت الطلاب على التعريف الذي يعتقدون أنه الأصح، حيث يفوز الطالب الذي يختار التعريف الصحيح.

ابدأ من آخر حرف:

في هذه اللعبة يقسم المعلم السبورة إلى قسمين ويكتب في كل قسم كلمة. يقوم كل طالب من الفريقين بكتابة كلمة تبدأ بالحرف الأخير من الكلمة التي تسبقها، ثم يسلم

قلم السبورة للطالب الذي يليه الذي يكتب هو الآخر كلمة مستخدمًا الحرف الأخير من الكلمة التي استخدمها صاحبه .وهكذا يتدرب الطلبة على الهجاء.

الصحف والمنهج الدراسي :

بعد حملة الناشرين لإدخال الصحف في التعليم أصبحت الصحف اليوم تحتل قيمة كبيرة في التعليم. وعلى خلاف ما قد يعتقده البعض من أن الصحف قد تفيد فقط في تعليم القراءة والكتابة والمفردات اللغوية، تمارس الصحف دورًا مهمًا في تدريس العلوم والرياضيات وقراءة الخرائط والأحداث المعاصرة. وفي السابق كانت الصحف تستخدم فقط في المرحلة الثانوية في تدريس مادة الدراسات الاجتماعية ولكنها اليوم أضحت تستخدم في جميع المناهج الدراسية وفي جميع المراحل المدرسية .

ويسوق مؤيدي استخدام الصحف العديد من الأسباب لاستخدامها فهي:

-تجعل من التعلم متعة.

-تتعامل مع ما يحدث في الوقت الحاضر.

-من الممكن قصها ولصقها ووضعها في ملف وإعادة تدويرها.

-تتميز بالمرونة ويمكن استخدامها مع جميع المناهج الدراسية.

-تلغي الفجوة بين الفصل والعالم الحقيقي.

-تنشئ عادات قراءة متميزة .

-رخيصة الثمن.

-تحتوي على مفردات عملية .

وهكذا يستطيع المعلم بقليل من الجهد أن يستخدم هذه الصحف في إثراء المنهج الدراسي وإضافة الكثير من التجديد في الحصة. وفي السطور التالية أضع بين يدي القارئ بعض النشاطات التي تؤدي فيها الصحف دورًا مهمًا.

ابحث عن العنوان الرئيسي:

أزل العناوين الرئيسية من عدد من الأخبار. ضع القصص الإخبارية بدون العناوين على لوحة. زود الطلاب بالعناوين واطلب منهم أن يضعوا العنوان المناسب للقصة الخبرية المناسبة.

استمع للتفاصيل:

اطلب من التلاميذ أن يستمعوا لك جيدًا بينما أنت تقرأ الخبر. ثم بعد ذلك وزع على التلاميذ ورقة تحمل أسئلة عن التفاصيل التي في الخبر. والفائز هو الذي استطاع أن يستوعب أكبر كم من التفاصيل.

البحث في الأخبار:

زود الطلاب بقائمة بالأشياء التي عليهم أن يجدوها في الصفحة الأولى من جريدة ذلك اليوم. قد تتضمن هذه القائمة كلمات تتعلق بالرياضيات مثل نسبة أو سعر أو قياس لمسافة أو كسر. أو كلمات مرتبطة بقواعد اللغة مثل فعل ماض أو حاضر أو اسم أو صفة. وما على الطلاب سوى أن يعثروا بسرعة على الكلمات التي في هذه القائمة .

ترتيب الأحداث:

اختر خبرًا صحفيًا يشتمل على تسلل أحداث واضح. اكتب كل حقيقة من حقائق القصة في قصاصة من الورق. اطلب من الطلاب أن يرتبوا قصاصات الورق ليرووا القصة بالترتيب الصحيح .

الرياضيات في الصحافة

احسب الراتب

في صفحة الإعلانات عن الوظائف دائمًا ما يذكر في الإعلان الراتب السنوي للوظيفة. يطلب المعلم من الطلاب حساب الراتب الشهري والأسبوعي واليومي.

أثث منزلاً

اجعل الطلاب يستخدمون إعلانات المتاجر لتخمين تكلفة تأثيث منزل .

تخمين عدد الكلمات في الخبر

زود كل طالب بنسخة من خبر صحفي. واطلب من الطلاب أن يحسبوا عدد الكلمات في كل سطر من السطور الخمسة الأولى. واعتمادًا على ذلك يخمنوا عدد الكلمات في الخبر .

استخدم العلوم لحفظ الأخبار

ضع حليب المغنيسيوم في ربع جالون ماء. واتركه ليلة كاملة. اسكب الخليط في وعاء يكفي لغمس قصاصات الجرائد التي تريد حفظها بحيث تصبح مغمورة تمامًا بالماء. اترك هذه القصاصات مغموسة لمدة ساعة كاملة. ثم أخرجها حتى تجف. ستحتفظ بقوامها لمدة طويلة .

ألعاب الطاولة في الفصل

تستخدم اليوم وبكثرة ألعاب الطاولة في الفصل حيث تباع الكثير من هذه الألعاب في المحلات التعليمية ولكن من الممكن أن يقوم المعلم بتصميم إحدى هذه الألعاب مع طلابه وهو ما سيزيد من قيمة هذه الألعاب في نظر الطلاب .

منجم الإنترنت

في السنوات الأخيرة أصبح الاعتماد على الإنترنت يتزايد يومًا بعد يوم بعد أن صارت الشبكة العنكبوتية تعج بعدد كبير من المواقع الرائعة التي تفيد المعلمين والطلاب على حد سواء. حيث تجمع هذه المواقع بين التعليم والتسلية. إذ تقدم المعلومات بطريقة شيقة تجذب الطالب وترفد هذه المعلومات بألعاب يلعبها الطالب وهو على الشبكة أو يمكن للمعلم أن يحملها على قرص ليلعبها الطلاب في الفصل .

الثقافة الصحية لم تعد مملة:

وإذا كنا اعتدنا أن نتلقى دروس الثقافة الصحية إما من خلال دروس العلوم المملة أو من خلال محاضرات جامدة لا تناسب مستوى الطلاب ولا يخرج منها الطلاب بأي شيء فإنها اليوم في أمريكا تلقى بطريقة أكثر من رائعة لا سيما وقد أضحت مواقع

الإنترنت ذات فائدة لا تنكر. حيث تقوم العديد من هذه المواقع بتقديم دروس كاملة للمعلمين تتخللها الألعاب التفاعلية والأنشطة التي تقدم الثقافة الصحية في طبق شهي.

أحد هذه المواقع على سبيل المثال هو موقع:

«Learntobehealthy.org»

وهو أحد أهم المواقع المفيدة للمعلمين، حيث يزخر هذا الموقع بالكثير من الألعاب وخطط الدروس الموضوعات مهمة جدًا للطلاب مثل: المراهقة والطعام الصحي، والأسنان. وكلها تقدم بطريقة أكثر من رائعة .

ألعاب الكمبيوتر بين مؤيد ومعارض:

ولكن إذا كان الإنترنت قد تفوق في مجال التعليم حيث يزخر بالكثير من المواقع التي تفيد المعلمين إلا أن ألعاب الكمبيوتر التجارية مازالت إلى اليوم محط خلاف . إذ يكثر الحديث هذه الأيام عن ألعاب الكمبيوتر فمن مؤيد لها منافح لمعارض لها مشاحن.

فبينما يعتقد البعض أن ألعاب الكمبيوتر تقوي في الطلاب الكثير من المهارات مثل مهارات حل المشكلات وتحسن قدراتهم في استخدام الكمبيوتر وتجذبهم وتحفزهم وتطور مهارات التفكير الاستراتيجي يرى البعض الآخر أنها مضيعة للوقت، خاصة أن الكثير من المعلمين الكسولين يكلون طلابهم لشاشات الكمبيوتر دون أي رقابة أو يكتفون بالمراقبة من بعيد، وهذا هو أكبر خطأ يرتكبه المعلمون. إذ لابد من وجود رقابة حتى يستطيع الطالب أن يؤدي اللعبة جيدًا. صحيح أنه ظهرت بعض الألعاب الجيدة إلا أنها مازالت تحتاج إلى مزيد من التطوير.

ومما لاشك فيه أننا لو استطعنا تطويع ألعاب الكمبيوتر بحيث تخدم أهداف التعليم فسيرتقي التعليم كثيرًا. فأطفالنا اليوم يقضون الساعات الطوال أمام شاشة الكمبيوتر بلا كلل أو ملل أفلا يمكن استغلال الجاذبية التي يفرضها عليهم الكمبيوتر في التعلم؟

ما أكثر الألعاب التي يستطيع المعلم أن يدخلها في المنهج الدراسي. وهي كما رأينا لا تعتمد على نوع واحد من الألعاب. فمن تجارب وتمثيل وألعاب حركية إلى إنترنت وألعاب كمبيوتر. وكل المطلوب أن يعمل المعلم خياله ويجيل النظر في الخيارات الكثيرة المطروحة أمامه ليختار من بينها ما يناسبه ويناسب المنهج الذي يدرسه.

إغراءات الحياة اليومية وما وفرته التكنولوجيا اليوم سرق الطالب من الدرس. ووجد المعلمون أنفسهم أمام خيارين لا ثالث لهما: إما أن يجتهدوا ويرتقوا بتدريسهم وذلك بأن يجعلوا الحصة أكثر مرحًا وإثارة وجاذبية أو أن يفقدوا الطلاب

تظل قدرة الألعاب على تشجيع الخجولين من الطلاب ومساعدتهم على كسر حاجز الخجل، ولا سيما قد خرجوا من دائرة الصح والخطأ والثواب والعقاب التي تمنع الكثير من الطلاب من المشاركة، أهم ما يميزها

نظريات تفسير اللعب (يسري عبدالهادي – الرياض)

لم تكن الألعاب فكرة جديدة، بل على العكس من ذلك، فإن جذورها تضرب في عمق التاريخ الإنساني، إلا أن النظرة إلى اللعب تختلف بحسب تفسيراتها .

لقد لفت موضوع اللعب أنظار الباحثين في مختلف العصور، فتأملوا لعب الحيوان ولعب الإنسان وحاولوا التوصل إلى ما قد يكون له من فوائد، ويفسروا الأغراض التي يمكن أن يؤدي إليها، ووضعوا عدة نظريات حول تفسيره نذكر منها:

* النظرية الفطرية للعب:

وهذه النظرية تُفسر اللعب على أنه غريزة فطرية، حيث إن الكائن الحي (الإنسان، الحيوان) عندما يلعب فإنه يُعبر عن غرائزه، وقد أطلق على هذه النظرية «النظرية التلخيصية» لاعتقاد أصحابها بأن الإنسان يُلخص في حياته كل الأدوار التي مر بها تطور الحضارة البشرية منذ ظهور الإنسان إلى الآن .

ومن هنا فإن النظرية تقول إن هناك مراحل للعب تشبه المراحل التي مر بها الإنسان خلال تطوره الحضاري.

* نظرية الإعداد للحياة:

وتفسر هذه النظرية اللعب على أنه ألوان من النشاط الغريزي الذي يلجأ الإنسان إليه ليتدرب على مهارات الحياة ويتقنها استعدادًا للصراع من أجل البقاء، ومن أهم مبادئ هذه النظرية هو أن اللعب ممارسة هادفة، حيث يرتبط هدف اللعب بالتعلم، وكأنه (أي اللعب) هو الأسلوب الفطري للتعلم.

* نظرية الطاقة الفائضة:

وتشير هذه النظرية بأبسط عباراتها إلى أن صغار الأطفال والحيوان تلعب لتتخلص من فائض الطاقة لديها.

* نظرية "جان بياجيه «النمائية:

يشير بياجيه في نظريته إلى أن اللعب يرتبط بمراحل النمو عند الأطفال، ولكل مرحلة نمائية ألعاب وأنماط لعب خاصة بها، كما أن اللعب عند الأطفال كالتفكير عندهم، فهناك مراحل تفكير ولكل مرحلة تفكير أنماط من اللعب خاصة بها، ويشكل نمط اللعب في كل مرحلة أساس التطور المعرفي أو العقلي، ووسيلة للتعلم والتفاعل مع البيئة واكتشافها، وبالتالي يمكن النظر إلى اللعب على أنه مقياس تطور العقل نفسه.

ومن خلال هذه النظرية يمكن القول إن اللعب عبارة عن عملية كبرى تتكون من عمليتين رئيسيتين هما التمثل «Assimilation» والملاءمة

«Accommodationوتشير عملية التمثيل إلى النشاط الذي يقوم به الطفل لتحويل ما يتلقاه من أشياء أو معلومات إلى بُنى خاصة به وتشكل جزءًا من ذاته، أما عملية الملاءمة فهي النشاط الذي يقوم به الطفل ليتكيف مع ما يحيط به لتيسير عملية التمثيل.

لذا فإن «بياجيه «يعزو عملية النمو العقلي عند الأطفال إلى النشاط المستمر للعمليتين وبشكل متكامل نشيط، وفي هذه الحالة يصبح لدى الطفل حالة توافق ذكي وانسجام بين التعلم الجديد والخبرات السابقة في نطاق حاجته، وإذا تحقق هذا فإن «بياجيه» يطلق عليه «اللعب «الذي يعتبره وسيلة تعلم بالدرجة الأولى.

إن حركة تفريد التعليم التي تنادي بها التربية اليوم تجد في اللعب طريقة هامة ومجالاً خصبًا للتفريد من خلال ما يوفر للأطفال من ألعاب تعليمية فردية أو جماعية، فاللعب يكسب الأطفال أنماط السلوك المختلفة العقلية والنفسية والاجتماعية والحركية ويطورون هذه الأنماط باستمرار، ومن خلال اللعب يتم نمو الذاكرة والتفكير والإدراك، والتخيل والكلام والانفعالات والإرادة والخصال الخلقية .

وهذا يفسر اهتمام المدارس والمؤسسات التربوية المختلفة وبخاصة رياض الأطفال بتنظيم اللعب وبرمجته وتيسير سبله وتوفير فرصته للأطفال كطريقة من طرائق التعلم .

ومن هنا فإن الألعاب التعليمية متى أحسن تخطيطها وتنظيمها والإشراف عليها تؤدي دورًا فعالاً في تنظيم التعلم وتوفير فرص النمو المتكامل السوي للأطفال، ويجد الأطفال متعة كبيرة في ممارستها لأنها تنسجم مع ميلهم الطبيعي إلى اللعب، فهم يلعبون فيتعلمون الكثير من المعلومات، ويكتشفون الكثير من الحقائق والعلاقات

ويكتسبون الكثير من المفاهيم والمهارات والقيم التي تتصل بحياتهم اليومية والبيئة المحيطة بهم.

ومن هنا فقد تنبه علماء التربية والتعليم إلى أهمية اللعب في ميدان التربية، فمؤسس رياض الأطفال «فروبل» قد جعل من اللعب أساسًا حيويًا لتربية الأطفال الذين انتموا إلى روضته، ووضع نظامًا متدرجًا من السهل إلى الصعب أطلق عليه اسم «هدية».. واستغل أبسط الخامات التي يتشكل فيها اللعب مبتدئًا بكرات الصوف ثم القطع الخشبية المتنوعة، ثم الورق والخيوط والصلصال، إضافة إلى الألعاب الرياضية التي تقوي جسم الطفل مع العناية بالنواحي العملية لكل ما يحتاج إليه الطفل في حياته الاجتماعية مع اهتمام بالنواحي الصحية والتربية الخلقية.

ثم جاءت الدكتورة «ماريا منتسوري» فأدخلت تعديلات كثيرة على طريقة» فروبل» في بيت الأطفال الذي أسسته بروما فابتكرت عدة أجهزة تعليمية لتمرين الحواس وتربية الجسم وتعليم القراءة والكتابة، واهتمت بالتربية الصحية والجسمية والعقلية واضعة نصب عينيها حرية الطفل في اكتساب التعليم بنفسه تحت إشراف وتوجيه سليمين من جانب مربيات خبيرات بشؤون تربية الأطفال .

وبعد ذلك جاء العالم التربوي» دكرولي» الذي أسس مدرسة لتعليم الأطفال عن طريق اللعب متخذًا من الطبيعة الحية طريقة للوصول إلى تحقيق هدفه التربوي «إعداد الأطفال للحياة عن طريق الحياة.«

وفي معهد «جان جاك روسو» للطفولة الذي أسس في جنيف عام ١٩١٤م بوساطة بعض المربين، كان تعليم الأطفال عن طريق اللعب الحر الذي هيئ لهم في حديقة كبيرة دون أن تكون هناك قيود تحد من نشاطهم.

ثم جاءت المدارس الحديثة التي تراعي في تعليمها ميول الأطفال الغريزية وذلك من

خلال إيجاد دوافع تحمل الأطفال على التعلم بنفس الحماسة التي يفيض بها لعبهم التلقائي، وهو ما يطلق عليه «التعلم من خلال اللعب»، فاللعب وسيلة الفهم والمهارة عندما يتصل الطفل بالعالم المادي والاجتماعي، وما المهارات المتعددة من لغوية وحركية وجسمية إلا منتج من نتاجه وثمرة طيبة من ثماره

بعض الألعاب التعليمية

لعبة فريق القدم:

-تتكون هذه اللعبة من فريق لكرة القدم معد من ورق الكرتون أو مجسمات من الألعاب.

-تستخدم هذه اللعبة في تعليم الجمع والطرح في الرياضيات.

-تطلب المعلمة من التلميذ أن يغمض عينيه ثم تخفي بعض اللاعبين إذا أرادت تعليم الطرح أو تضيف لاعبين إذا أرادت تعليم الجمع.

لعبة ابحث مع فلان أو علان:

-تستخدم هذه اللعبة للصف الأول في تعليم الأعداد ، حيث تطلب المعلمة من التلاميذ البحث عن عدد معين من الأشياء.

-تلجأ المعلمة لطرح اللعبة على هيئة مشكلة تعرض لها حمد ويحتاج للمساعدة بالبحث عن الأشياء التي يريدها.

-قد تكون مكعبات أو أدوات أو قطع نقدية ، أو صور أو أي شيء آخر.

لعبة اقرأ وابحث:

-تستخدم هذه اللعبة في تعليم القراءة ومفهوم الأعداد.

-تعطي المعلمة التلميذ أو المجموعة قائمة بالأشياء المراد البحث عنها وعددها ، ثم يضعها في كيس مخصص لذلك.

-تكافيء المعلمة من يجد كل شيء في القائمة.

-قد تستخدم هذه اللعبة أيضا في تعليم الحروف بأن يبحث التلميذ عن الأشياء التي تبدأ بحرف معين.

لعبة قصة وحرف:

-تستخدم هذه اللعبة في تعليم الحروف وتقوية الذاكرة في نفس الوقت.

-تسرد المعلمة قصة قصيرة أو موقف قصير ، تتكرر فيه كلمات تبدأ بحرف معين أو أسماء حيوانات وردت في القصة وتبدأ بحرف معين .

لعبة كرة السلة:

-تهدف هذه اللعبة إلى تركيب كلمات لها معان من من الحروف .

-يعطى كل طالب كيسا من الكرات كل كرة مكتوب عليها حرف واحد.

-يرمي كل لاعب عددا من الكرات من مكان قريب والكرة التي تدخل السلة توضع جانبا.

-بعد الانتهاء من رمي الكرات يقوم الطالب بتكوين أكبر عدد من الكلمات التي يمكن أن تتكون من هذه الحروف.

-يمكن استخدام نفس الكرات في الرياضيات مكتوب عليها أرقام بدلا من الحروف ، ويقوم الطالب بترتيبها تصاعديا وتنازليا.

لعبة لغز بدون نقط:

-تهدف اللعبة إلى التمييز بين الحروف المتشابهة.

-يكتب المعلم كلمة على السبورة بدون نقط مثل (حبر) بدون نقطة الباء ، يوزع على التلاميذ أو المجموعات بطاقات تشتمل على ألغاز، كل مجموعة لغز.

-1البطاقة الأولى : كتب عليها (سائل لونه أزرق أو أسود أو أحمر نملأ به القلم لنكتب).

-2البطاقة الثانية : (شيء مصنوع من الطحين نأكله مع كل وجبة طعام)

-3البطاقة الثالثة (شيء نسمعه أو نقرأه في الصحف).

كل مجموعة تكتشف الإجابة على اللغز من خلال إضافة النقط المناسبة للكلمة . وهكذا مع كلمات أخرى.

لعبة سباق الحروف:

-تهدف هذه اللعبة إلى:

-إثراء معجم التلميذ.

-التدريب على التحليل والتركيب.

يشترك في اللعبة طالبان اثنان ، يكتب الأول كلمة (كتاب) مثلا ، فيكمل زميله بآخر حرف انتهت به الكلمة (باب) وهكذا.....

لعبة (التطابق:)

-تهدف هذه اللعبة إلى تنمية قدرات التلاميذ على الملاحظة والربط بين الكلمة ومعناها.

-يعد المعلم بعض الكلمات من الدرس أو الدروس السابقة ، وبعض الصور الدالة عليها في بطاقات.

-يوزع البطاقات على المجموعات ويطلب من كل مجموعة مطابقة الكلمة بالصورة .

-يختار المجموعة الفائزة ويكرمها.

مراجع البحث :-

- مجلة المعرفة .
- أصول التربية . د. بدر ملك
- موقع منتدى والتعليم .
- موقع التعليم والمدارس .
- كتاب الألعاب التربوية .