الفصل الرابع عشر
التدريس باستخدام مدخل اللعب

المحاضرة الثانية عشر

مدخل اللعب Play Approach

لاحظ علماء النفس والتربية أن الأطفال الصغار يؤدون بصورة تلقائية عملًا دراميًّا أطلقوا عليه "التمثيل الدرامى" Dramatic Play الذى يظهر بصورة واضحة عندما يتنحى الطفل جانبًا فى حجرته ليمسك بعروسته ويجعلها تقوم بدور طفل صغير بينما يتقمص هو دور الأب أو الأم، ويُجرى معها حوارًا طويلًا، يسقط من خلاله كل ما يجول بخاطره من مشاعر وأحاسيس.

وعندما أدرك علماء النفس والتربية أهمية أنشطة اللعب لدى الصغار والكبار على حد سواء، دفعهم ذلك إلى توظيف اللعب التمثيلى فى تعليم الأطفال، فاللعب بالنسبة للطفل هو الحياة، وفى هذا الصدد يقول (بيتر سليد) أحد رواد النشاط التمثيلى فى بريطانيا: " إن لعب الطفل هو طريقته فى التفكير والتجربة والاسترخاء والعمل والتذكر والإقدام والإبداع والانهماك" ويقول (شيللر): "يكون الإنسان إنسانًا حين يلعب" وعلى ذلك فعندما يلعب الطفل فإنه يعبر عن شخصيته الحقيقية دون أية أقنعه، كما يعبر عن العالم من حوله من منظوره هو، بعيدًا عن منظور وتسلط الكبار.

ويُعد التدريس باستخدام الألعاب التعليمية من أبرز الطرق التى تتناسب مع طبيعة التلاميذ المعاقين، فمن خلالها يصبح للمتعلم دورًا إيجابيًّا نشطًا، ويتم تعليمه الكثير من المعلومات والمهارات والقيم من خلال اللعبة بصورة تلقائية ومحببة إلى نفسه.

ولكى يحقق تدريب الطفل المعاق الفائدة المرجوة منه فإنه يبدأ باللعب، فاللعب بين الأب والطفل هو نوع من التدريب على ممارسة أدوار الكبار فى المستقبل للطفل السوى

والطفل المعاق على حد سواء، واللعب يُعد خبرة مثمرة لكل من الوالدين والمعلمين والأطفال فى أى عمر، معوقين كانوا أم أسوياء، فعادة ما يقوم الوالدين بإظهار الحب والعطف من خلال عملية اللعب، واللعب يعبر عن علاقة نشطة وفعالة بين اثنين أو أكثر من الناس، كما يُعد طريقة مهمة للمشاهدة والملاحظة.

مميزات الألعاب التعليمية:

١. تزويد المتعلم بخبرات أقرب إلى الواقع العملى.

٢. زيادة إيجابية التلاميذ المعاقين من خلال التفاعل الاجتماعى أثناء ممارسة اللعب.

٣. تُكسب المتعلمين العديد من المهارات والمعلومات والاتجاهات.

٤. تساعد على تحقيق وظيفية المعلومات التى تتمثل فى تطبيق ما تم تعلمه على مواقف الحياة المختلفة.

٥. تحقيق المتعة والتسلية أثناء عملية التدريس.

٦. تنمية القدرة على الاتصال والتفاعل مع الآخرين من خلال الألعاب الجماعية ذات الأهداف المشتركة.

٧. زيادة تشويق المتعلمين لعملية التعلم.

٨. مساعدة المتعلمين السلبيين على التخلص من سلبيتهم.

معايير اختيار الألعاب التعليمية:

١. أن تكون متصلة بالأهداف التعليمية والتربوية.

٢. أن تتناسب مع طبيعة ذوى الاحتياجات الخاصة.

٣. أن تخلو من التعقيد، وتنفذ طبقًا للقواعد الموضوعة.

٤. أن تخلو من الأخطار التى قد تؤذى الأطفال المعاقين.

٥. أن تتناسب اللعبة مع عدد المتعلمين؛ بحيث لا يكون هناك تلميذ لا يشارك فى اللعبة.

خطوات تنفيذ الألعاب التعليمية:

أولًا: مرحلة الإعداد والتنفيذ

١. صياغة الأهداف التعليمية التى تتناسب مع طبيعة الخبرة التعليمية.

٢. تحديد المفهوم الرئيس الذى تدور حوله اللعبة.

٣. تحديد مجال اللعبة ومحتواها.

٤. وضع قائمة بالمواد والأدوات المستخدمة فى اللعبة.

٥. تحديد الوقت المستغرق للتنفيذ ومكان التنفيذ.

٦. تحديد خطوات التنفيذ بحيث يتم تحديد كيف تبدأ وكيف تنتهى؟

٧. تحديد الأدوار ووضع القواعد.

٨. تهيئة أذهان المتعلمين وتشويقهم للعبة.

٩. توزيع الأدوار على المتعلمين بما يتناسب مع قدراتهم؛ حتى لا تكون اللعبة سببًا فى زيادة إحباطهم.

١٠. عدم المقارنة بين أداء التلاميذ فى اللعبة، بل يجب تعزيز نقاط القوة وبث الحماس فيهم.

١١. مشاركة المعلم فى اللعبة فى بعض الأحيان لتكون فرصة لتحقيق الموقف الودود مع التلاميذ المعاقين.

ثانيًا: مرحلة التقويم:

١. على المعلم تدوين مقترحاته لتقويم اللعبة بعد تنفيذها بما يتناسب مع طبيعة التلاميذ المعاقين.

٢. على المعلم تقدير جهود جميع المشاركين بصرف النظر عن دقة الأداء.

وهناك مجموعة من التساؤلات يمكن أن تعطى خطوطًا إرشادية لتقويم طريقة الألعاب منها ما يلى:

- هل كانت قواعد اللعبة واضحة للتلاميذ؟

- هل احتاج تعلم القواعد وقتًا طويلًا؟
- هل كانت القواعد معقدة بدرجة أبطأت من تقدم اللعبة؟
- هل صممت اللعبة بحيث تسمح بمشاركة معظم التلاميذ؟
- هل استمتع الفصل باللعبة؟
- هل تسببت اللعبة فى مشكلات لعملية الانضباط داخل الفصل؟
- هل كان أداء التلاميذ فى التقويم البعدى جيدًا؟

اللعب التخيلى

يساعد اللعب التخيلى الطفل على ممارسة:

١-ما تعلمه عن الأشياء، كالتظاهر بتسريح الشعر.

٢-مهارات اجتماعية، مثل: اللعب بالدمى، ولعبة التسوق... إلخ.

٣-مهارات لغوية، من خلال التحدث إلى الدمية وإلى نفسه، وإلى الآخرين.

٤-تعلم استخدام الرموز التى تحل محل بعض الأشياء الحقيقية مثل: استخدام العلبة محل السيارة، والقلم محل المسدس.. إلخ.

٥-التعبير عن بعض الهواجس والمخاوف، كلعب دور الطبيب إذا كان قلقًا من زيارة الطبيب.

الألعاب التعليمية وعلاقتها بتنمية مهارات العضلات الكبيرة:

من المناسب معرفة الفرق بين المهارات الحركية العامة، والمهارات الحركية الدقيقة، المهارات الحركية العامة لا تتطلب الكثير من الدقة فى أدائها مثل: الحبو والوقوف والجلوس والمشى وتسلق الدرج والقفز والجرى.. إلخ.

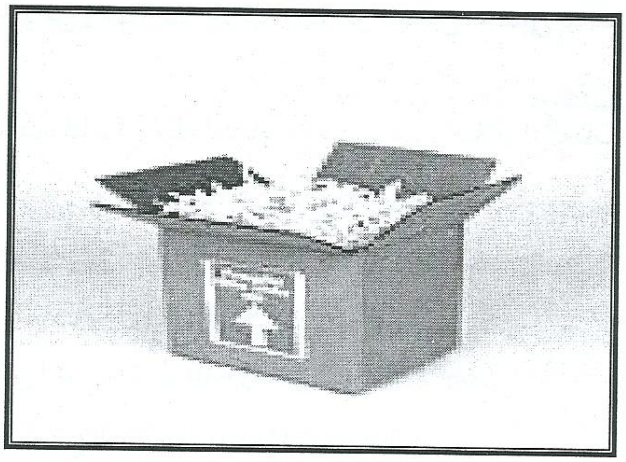
أما المهارات الحركية الدقيقة فهى التى تتطلب نوعًا من الدقة فى الأداء، والتى يمكن أن تشتق من المهارات العامة، فعلى سبيل المثال: هناك بعض المهارات الحركية الدقيقة المشتقة من المهارات الحركية العامة كمهارات آداب المائدة، واستخدام أدوات المائدة، كمهارات استعمال الأطراف التى تظهر فى التقاط ومسك المعلقة، وتوجيهها بطريقة صحيحة أثناء تناول الطعام.

يهدف تدريس المهارات الحركية الكبيرة إلى تحقيق ما يلى:

- ممارسة التلميذ للحركات الأولية مثل: المشى بأنواعه والجرى برشاقة وقامة معتدلة.
- إتقان أداء المهارات الأساسية للألعاب الطبيعية مثل: المشى والجرى والوثب والزحف والحبو.
- تنمية الحواس والمهارات الحركية والتوافق العضلى العصبى باستخدام الحواس كلها.
- إشباع رغبة التلميذ وميله للنشاط والحركة من خلال الألعاب والنشاطات الهادفة.
- تعرف قواعد الأمن والسلامة أثناء الأداء الحركى.
- مساعدة التلميذ على التفاعل مع الجماعة.
- أداء بعض التمرينات الوقائية والتعويضية والعلاجية.
- اكتساب الروح الرياضية والاتجاهات السلوكية.

نماذج من الألعاب التعليمية

لعبة (ألمس وأخبر)



الأهداف:

١. أن يصف التلميذ بعض الأشياء من خلال حاسة اللمس.

٢. أن يميز التلميذ باستخدام حاسة اللمس بين بعض الأشياء المجسمة.

الأدوات:

- صندوق مزخرف من الخشب أو الورق المقوى به فتحة تكفى لأن يدخل التلميذ يده فيها.
- أشياء مختلفة الأشكال والأنواع توضع داخل الصندوق.

الإجراءات:

١. على المعلم مراجعة طبيعة الأشكال من دوائر ومربعات.. وطبيعة الملمس من خشن وناعم.. إلخ مع التلاميذ.

٢. أن يضع أشياء معروفة داخل الصندوق مثل: كرة، مربع، مثلث، فرشة أسنان.. إلخ.

٣. أن يطلب من كل تلميذ حسب دوره أن يلمس ما بداخل الصندوق ويصف ما لمسه.

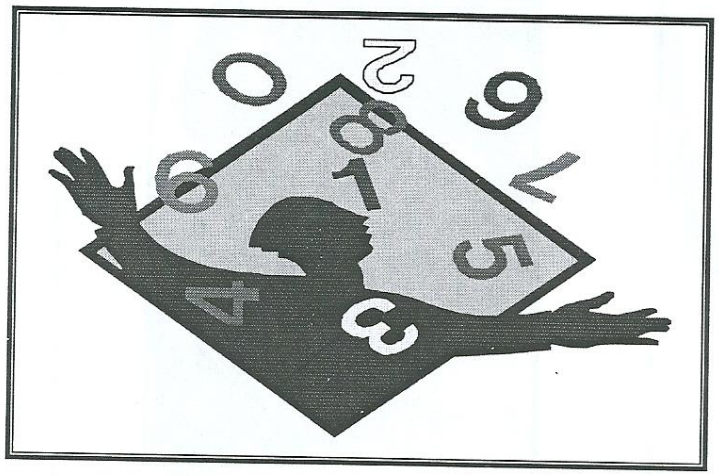
٤. يسمح المعلم لأحد التلاميذ الذين رفعوا أيديهم أن يهمس فى أذن المعلم باسم هذا الشىء.

٥. امتدح التلميذ ذا الاستجابة الصحيحة، استمر فى اللعبة حتى ينجح كل التلاميذ فى معرفة هذا الشىء.

٦. اكشف عن هذا الشىء ودع التلاميذ يشاهدونه مع لمسه لتدعيم ما تم تعلمه.

التقويم: كرر اللعبة بأشياء أخرى ذات شكل وملمس مختلف.

لعبة (الرقم الخطأ)



الأهداف:

١. أن يسلسل التلميذ الأرقام بطريقة صحيحة.

٢. أن يتدرب التلميذ على قوة الملاحظة البصرية.

الأدوات:

- بطاقات كبيرة بأرقام مسلسلة بعدد التلاميذ.

الإجراءات:

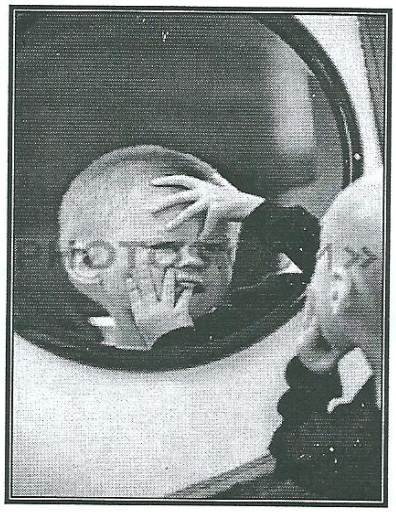
١. اطلب من التلاميذ تكوين دائرة بتسلسل الأرقام التى معهم فيما عدا واحد منهم، اطلب منه الوقوف بمنتصف الدائرة، ودعه يلاحظ تسلسل الأرقام.

٢. ضع عصابة على عينه، وغير ترتيب التلاميذ.

٣. انزع العصابة، ودعه يتعرف التلميذ الذى خرج عن نطاق التسلسل.

٤. استمر فى النشاط حتى يحصل كل تلميذ على دوره فى الوقوف فى منتصف الدائرة.

لعبة (انظر إلى المرآة)



الأهداف:

١. أن يتعرف التلميذ أهمية الحفاظ على المظهر العام.

٢. أن يميز التلميذ بين المظهر المناسب، وغير المناسب.

الأدوات:

- مرآة كبيرة بحجم طول التلميذ.
- لوح ورق يقسم إلى أقسام يوضع فيه أسماء التلاميذ، وأجزاء الجسم التى تعبر عن المظهر العام (الشعر، الملابس، الأظافر).. إلخ.

الإجراءات:

١. ثبت المرآة، واللوحة الورقية بحيث تكون فى مستوى أقصر التلاميذ.

٢. اطلب من كل تلميذ النظر إلى المرآة ثم يقوم بتسجيل نتيجة ملاحظته أمام اسمه على اللوحة، وذلك بوضع علامة (صح) أو علامة (خطأ) أمام كل جزء.

التقويم: ناقش التلاميذ فى مدى أهمية الحفاظ على المظهر.