

اللعب البيداغوجي كأسلوب تعلم وتعليم بين التنظير والممارسة في المنظومة التربوية

- قراءة مفاهيمية -

Pedagogical play as a learning and teaching method between theory and practice in the educational system.

-Conceptual reading-

أسامة هرادة^{1*}، رمضان خطوط²

¹ جامعة محمد بوضياف المسيلة مخبر المهارات الحياتية (الجزائر).

² جامعة محمد بوضياف المسيلة مخبر المهارات الحياتية (الجزائر).

تاريخ الاستلام : 10 فيفري 2022 : تاريخ المراجعة : 17 أفريل 2022 : تاريخ القبول : 26 ماي 2022

ملخص:

تهدف الدراسة الحالية إلى التعرف على أحد استراتيجيات التعلم النشط وهي اللعب البيداغوجي، حيث تعد الألعاب البيداغوجية بمثابة مشكلات معقدة تحتاج لمجموعة من الحلول وذلك بشكل مرح ومسلي وفي نفس الوقت تبعث للتحدي، وباعتبار أن هاته الألعاب البيداغوجية ذات التصميم الجيد، ماهي إلا مواقف لإعداد المتعلمين لمواجهة المشاكل الواقعية من خلال إكسابه مجموعة من المعارف والمهارات، وهذا هو جوهر عملية التعليم والتعلم، ولتحقيق ذلك تم استخدام المنهج الوصفي التحليلي وذلك باستقراء الأدب التربوي المتعلق باللعب البيداغوجي من كل جوانبه للإلمام بماهيته وشروط تطبيقه والعوائق التي تحول دون التطبيق الجيد له في المؤسسات التربوية، وقد خلصت الدراسة في نهايتها إلى مجموعة من التوصيات قصد تحقيق تعلم فعال باستعمال اللعب البيداغوجي.

الكلمات المفتاحية: اللعب؛ اللعب البيداغوجي؛ أساليب التعليم والتعلم.

Abstract:

The current study seeks to identify one of the active learning strategies, which is the pedagogical play, as they are complex problems that need a set of solutions, in a fun and entertaining way, and at the same time, they give rise to challenge.

In addition, considering that these well-designed pedagogical games are only stances to prepare learners to face real problems by providing them with a set of knowledge and skills, and this is the essence of the teaching and learning process.

To achieve this, the descriptive-analytical method was used by extrapolating the educational literature related to pedagogical play from all its aspects to become familiar with what it is, the conditions for its application, and the obstacles that prevent its good application in educational institutions. The study concluded with a set of recommendations to achieve effective learning by using pedagogic play.

Keywords: Play; pedagogical play; teaching and learning methods

*Corresponding author: e-mail: oussama.herrada@univ-msila.dz.

1- مقدمة:

إن الاهتمام بالمراحل الأولى من نمو الطفل هو اهتمام بالحاضر والمستقبل معا، فهي مرحلة إعداد اللبنة الأولى من شخصية الفرد، ولهذا حرص العديد من العلماء والمربين وكل من لهم علاقة بالشأن التربوي على الاهتمام بهذه المرحلة كونها مرحلة حساسة ولها تأثير على حياة الطفل مستقبلا والمجتمع بصفة عامة.

وقد أكد الاتحاد العالمي لتربية الطفولة **Association for Childhood Education International (ACEI)** على أهمية السنوات التي تسبق المدرسة مباشرة أو التي يقضيها الأطفال في الروضة بشكل خاص في نموهم بمظاهره المختلفة (الجسمية والعقلية والاجتماعية والانفعالية والروحية). وأعرب عن ذلك بالقول: "يدرك الاتحاد العالمي لتربية الطفولة أهمية التربية في الروضة، ويشدد على البرامج ذات الجودة العالية التي توفر خبرات مناسبة للأطفال لغويا وثقافيا ونمائيا. (حسن العدوان، 2018، ص. 565)

وهذا ما يؤكد (يوسف الخطيب) في نفس السياق حيث يرى: "بأن سنوات هذه المرحلة تشكل مرحلة جوهرية، وتأسيسية تبنى عليها مراحل النمو التي تليها، وأن الاستثارة الاجتماعية، والحسية، والحركية واللغوية السليمة في هذه المرحلة لها آثار إيجابية على تكوين شخصية الطفل، واستمرار نموه السوي في حياته المستقبلية سواء في سنوات تعلمه المختلفة، أو في مواجهة شؤون الحياة المتعددة فيما بعد". (حشمان، 2021، ص. 376).

ويشكل اللعب في حياة الطفل أهمية بالغة خاصة في كونه ينمي عدة مجالات متعددة، كاللعب الإيهامي الذي يؤدي إلى زيادة الخيال القائم على زيادة مستوى التفكير، كما أن للعب أهمية في زيادة مستوى الاكتشاف، كما يعد مظهرا من مظاهر النمو العقلي، بالإضافة إلى ذلك يؤدي إلى تشكيل الأنظمة والقوانين لدى الأطفال. (عبد الهادي نبيل، 2004، ص. 204)

لذا فإن مؤسس رياض الأطفال (فروبل) جعل اللعب من أهم الوسائل التي يحافظ بها الطفل على كل خبراته، وأنه أكثر أنشطة الطفل فائدة في تربية جسمه وتدريب حواسه، واكتساب خبراته العقلية، والمعرفية، ومهاراته الحركية وقيمه الأخلاقية. (الحافي سميرة، 2013، ص. 4).

إلا أنه في العديد من الدول كالولايات المتحدة وإنجلترا وأستراليا، يتم دفع المنهج المحدد للتعليم الرسمي إلى سياقات التعلم المبكر بدلا من اللعب. وفي الوقت نفسه، تسعى العديد من أنظمة التعليم في جنوب وشرق آسيا إلى المزيد من الممارسات التربوية التي تركز على الأطفال لتعزيز التعلم الشامل، فهي تعمل على توسيع نتائج التعلم لتشمل مهارات التفكير الاجتماعي والعاطفي والبدني ومهارات التفكير العليا، وإدراك أن التعلم الشامل يتطلب أساليب تربوية متكاملة مثل بيداغوجيا المشروع أو التعلم القائم على الاستكشاف، ما جعل من المناهج الدراسية أكثر اكتظاظا وأصبحت أدوار المعلمين أكثر إلحاحا من أي وقت مضى وهذا ما دفع الأنظمة إلى اعتماد

مناهج تربوية متكاملة كطريقة أكثر فعالية وكفاءة لتعزيز المهارات الشاملة من جهة ونقل محتوى المناهج من جهة أخرى، فالمناهج المتكاملة للتعليم والتعلم هي تلك التي تجمع بين تنمية مجموعة واسعة من المهارات وبين نقل المعرفة، مثل التعلم من خلال اللعب. (Rachel, Bo Stjerne, 2019)

وهذا ما أكدته كل من (Jennifer, M. Zoch Emily, et al, 2017, P. 6) في إشارتهم إلى أنه في التجارب المرحية يستفيد الأطفال من مجموعة من المهارات في أي وقت، وعند اللعب معا لا يستمتع الأطفال فحسب، بل يبنون مهارات التواصل والتعاون، بالإضافة للاستمتاع فإن التجارب المرحية لديها القدرة على تزويد الأطفال بالمهارات التي يحتاجونها في المستقبل والتي تتجاوز الحقائق، فالتجارب المرحية هي آلية قوية تساعد الأطفال ليس فقط على أن يكونوا سعداء وصحيين في حياتهم اليوم، ولكن أيضا تطوير المهارات ليكونوا مبدعين ومشاركين ومتعلمين مدى الحياة في المستقبل. (بالتصرف)

وهذا ما يجعلنا نتكلم عن اللعب البيداغوجي كآلية هامة لتدريس مهارات القرن الواحد والعشرين، والاهتمام بالنظريات المفسرة للعب البيداغوجي كأسلوب تعلم وهذا ما اهتمت به دراسة Katrin, Becker, 2005 والتي شرحت كيف يتطابق تصميم اللعبة الحالي مع اثنتين من أبرز نظريات التعلم التي ظهرت في الجيل الأخير والمتماثلة في شروط Gagné للتعلم، ونظرية Gardner عن الذكاءات المتعددة، إلا أن استخدام هذا النوع من الأساليب في التعليم يستلزم أن يكون لدى المعلمين مجموعة من الكفاءات، فيما يخص استخدام تقنيات هاته الألعاب وشروط تطبيقها كما جاء في دراسة De Freitas & Oliver, 2006، وكذلك التعامل مع مختلف المشاكل التي تقف دون التطبيق الجيد للعبة التعليمية، وهذا ما اهتمت به دراسة Thorkild Hanghøj, 2010، حول كيفية تدريس أشياء جديدة من خلال تصميم الألعاب البيداغوجية، بالإضافة إلى دراسة كل من De Freitas Sara & Oliver Martin (2006) التي سعت إلى تقديم إطار عمل لمساعدة المعلمين حول إمكانية استخدام التعلم القائم على الألعاب والمحاكاة في ممارستهم وتقييمها. وبالتالي، إذا كان لأبحاث الألعاب التعليمية أن تنضج أكثر كمجال، فمن المهم للغاية أن يتم وصف المنهجية والممارسات البحثية لدراسة التعلم القائم على الألعاب ومناقشتها وتقييمها. (Hanghøj, Meyer, 2010, p.8). وهذا ما سنسعى إليه من خلال ورقتنا البحثية هذه وذلك من خلال الإجابة عن التساؤل التالي:

- ما المقصود باللعب البيداغوجي كأسلوب تعليم وتعلم من خلال الجوانب النظرية والممارسات الميدانية في المؤسسات التربوية؟

1.1- الهدف من الدراسة: تهدف الدراسة الحالية في المقام الأول إلى التعرّيج على أهم الجوانب النظرية المتعلقة باللعب البيداغوجي من كمفهومه، وأهميته، وأهدافه، بالإضافة إلى ذكر أهم الجوانب المتعلقة بممارسة هذا النوع من أساليب التدريس النشطة من خلال ذكر أهم شروط استخدامه، إلى جانب دور المعلم والكفايات اللازم توفرها في المعلم لاستخدام هذا النوع من الأساليب، وفي الأخير التعرّيج على أهم العوائق التي

تحول دون التطبيق الجيد للعب البيداغوجي في المؤسسات التعليمية، وصولاً إلى اقتراح مجموعة من التوصيات والحلول.

2 - الطريقة والأدوات: اعتمدنا في هاته الدراسة على المنهج الوصفي التحليلي، وذلك باستقراء الأدب التربوي المتعلق باللعب البيداغوجي من الناحية النظرية والممارسات الميدانية من كل جوانبها، للإلمام بماهيته وشروط تطبيقه والعوائق التي تحول دون التطبيق الجيد له في المؤسسات التربوية.

3- أدبيات الدراسة:

1- ماهية اللعب البيداغوجي (أهميته وأهدافه):

قبل التعريف باللعب البيداغوجي، لابد لنا من التعريف بمفهوم اللعب بصفة عامة، وذلك قصد التفريق بين المفهومين فاللعب في اللغة يعني: "لَعِبَ، لَعْبًا، لَعِبًا، وهي ضد كلمة جد، أي فعل فعلا يقصد اللذة والتنزه. أما القاموس الفرنسي "HACHETTE" فيعرف اللعب على أنه (نشاط جسدي أو ذهني يهدف إلى تسلية الفرد الذي يقوم به)". (علوان رفيق، 2014، ص. 233)، أما من الناحية الاصطلاحية، فيعرف اللعب على أنه "النشاط الحر الذي يمارس لذاته، وهو استغلال الطاقة الحركية والذهنية في آن واحد عبر نشاط ما قد يكون موجهاً أو غير موجّه، يقوم به الأطفال عادة لتحقيق المتعة والتسلية والتعلم بطريقة غير مباشرة". (مشاط نور الدين، 2019، ص. 19). في حين تعرف كل من سحر توفيق نسيم وجيهان لطفي محمد (2013) اللعب على أنه: "نشاط يمارسه الطفل دون أية ضغوط عليه من البيئة المحيطة به والمتمثلة في البيئة العائلية والاجتماعية والبيئة الطبيعية، وهو كل نشاط يقوم به الفرد لمجرد النشاط دون أدنى اعتبار للنتائج التي قد تنتج عنه بحيث يمكن الكف عنه أو الاسترسال فيه بمحض إرادته". (علي فارس، 2019، ص. 12)

ويعرف الطالب الباحث اللعب على أنه كل نشاط حر موجه أو غير موجه والذي يقوم به الفرد سواء صغيراً كان أو كبيراً قصد المتعة أو التسلية سواء كان فردياً أو جماعياً، إلا أنه لا يمكن لنا تقديم تعريف موحد وشامل للعب وذلك نظراً للعديد من النظريات المفسرة له والتي اختلفت في تفسيراتها للعب كسلوك، إلا أنها تشترك في العديد من النقاط كون الهدف منه تحقيق اللذة والمتعة والراحة النفسية.

ويقصد باللعب البيداغوجي كما عرفه المنير (2011) بأنه: استراتيجية تعليم وتعلم قائمة على اللعب الموجه وتتضمن قيام الأطفال فردياً أو في ثنائيات أو مجموعات متعاونين داخل المجموعة الواحدة ومتنافسين كمجموعات باللعب في إطار مجموعة من القواعد التي تنظم سير اللعب ولا تحدم حرية الأطفال. (الحافي سميرة، 2013، ص. 22)

ويعرف كذلك بأنه نشاط تعليمي منظم يتم اللعب فيه بين طالبين أو أكثر يتفاعلون معاً للوصول إلى أهداف تعليمية محددة، وتعتبر المنافسة من عوامل التفاعل بينهما، ويتم ذلك تحت إشراف المعلم وتوجيهه، ويقوم فيها

المعلم بدور المرشد أو المنسق أو المعدل ويقدم لهم المساعدة عندما يتطلب الموقف ذلك. (علي معروف، 2008، ص. 11)

وهو نشاط تعليمي منظم يعتمد على نشاط المتعلم وفاعليته. وقد تعددت تعريفاته حسب التوجهات الخاصة للعلماء فمنهم من تناول اللعب كنشاط تعليمي، ومنهم من قال إنه قيمة اجتماعية أو عنصر في التربية الاجتماعية. (العايب نورة، 2018، ص. 613).

ومن خلال التعاريف السابقة نجد أن اللعب البيداغوجي هو عبارة عن نشاط هادف وموجه يعتمد على نشاط المتعلم قصد تحقيق أهداف محددة ومُمنهجة، حيث يكون المعلم مجرد موجه ومؤطر ومساعد، ويختلف اللعب البيداغوجي عن اللعب العادي كونه يسعى لتحقيق أهداف تربوية على عكس اللعب الذي يهدف لتحقيق المتعة والتسلية، بالإضافة إلى كون اللعب البيداغوجي هو نشاط منظم يحدث داخل بيئة منظمة على عكس اللعب العادي وكذلك تستغرق زمنا محددا على عكس اللعب العادي الذي يكون غير مقيد بزمان محدد، في حين يشتركان في العديد من المواصفات كونهم يمارسان بطريقة فردية أو جماعية، وكلاهما يشتركان في روح المنافسة والمثابرة.

وقد أشارت (نادية بوشلاق، 2019)، لمفهوم جديد يتداخل مع مصطلح الألعاب البيداغوجية وهو مصطلح التلعيب (gamification)، إذ يمكن استخدام ألعاب في الوحدة، أو من الممكن إنشاء وحدة تلعيبية (gamefield) في الفصول الدراسية، ومعنى ذلك أنه يمكن أن يكون التعليم القائم على الألعاب أحد مكونات عملية التعلم أو موضحا للنموذج البيداغوجي بأكمله، ويشير التلعيب من ناحية أخرى إلى تغيير نموذج التعليم بأكمله ليكون لعبة أو شبه لعبة، وفي حقيقة الأمر يعد الهدف الرئيسي في كلتا الحالتين هو نفسه، وهي مشاركة التلاميذ في بناء تعلماتهم وتغيير أدوار المعلمين من حكييم على المسرح التعليمي إلى مرشد وميسر للعملية التعليمية.

كما أن للعب أهمية كبيرة في تعليم الطفل وإنماء شخصيته من جميع جوانبها المعرفية والسلوكية والنفسية والاجتماعية من خلال احتكاكه مع أقرانه.

والعديد من الكتب والمصادر التربوية، والتي تبحث في العلاقة بين اللعب والتعلم تشدد على عظمة اللعب كميسر للتعلم، كما يعتبر النظام التربوي للولايات المتحدة الأمريكية اللعب في المراحل التعليمية الأولى مفتاحا لنجاح المدرسة بشكل عام، وتعد البرامج القائمة على اللعب جزءا من صنع السياسات إضافة إلى الغرض التعليمي الذي يهدف إلى زيادة تعلم الأطفال وبناء الكفاءات. (D. Cecchin, 2007)

إضافة إلى ذلك تعد الألعاب وسيلة بيداغوجية في غاية الأهمية، حيث أنها تنشط موضوعات التدريس، وقد أظهرت بعض الأبحاث أن الألعاب لها دور خاص في بناء الثقة بالنفس لدى الأطفال، كما أنها تقلص الفجوة الموجودة بين المتعلمين سريعين وبطيئين التعلم. (نادية بوشلاق، 2019)

كما أن الألعاب التعليمية أو الجادة لم تتوقف عن كونها صنعت للعب والترفيه، ولكنها تغلبت على التناقض بين الجدية واللعب والجمع بينهما، كما أنها ليست مجرد ألعاب مرتبطة بالتعليم فحسب بل تعدت ذلك وصولاً إلى معالجة شؤون مختلفة في المجتمع والحياة، وتجعل من المتعلمين قادرين على تكوين تفكيرهم الخاص بهم وإعادة النظر في الكثير من الأشياء التي كان يعتقد عندهم أنها صحيحة وذلك من خلال ألعاب تتسم بطابع التسلية والمرح والجدية كذلك والتي عادة وفي الكثير من الأحيان ما يعتقد أنه يحدث بينهم تداخل، فالألعاب التعليمية ليست أنشطة مسلية فحسب بل أداة فعالة لمساعدة الطفل على التعلم في مواقف يكون فيها المتعلم أكثر إيجابية، كما تساعد على تحقيق أهداف تربوية محددة تسهم في تنمية شخصيتهم بأبعادها المختلفة الجسمية، والعقلية، والوجدانية وذلك في بيئة تربوية توفر له الشعور بالمتعة والمرح والفائدة. (على الغوالي، 2012)

وقد ذكرت (نادية بوشلاق، 2019)، أن بعض الأبحاث قد بينت أن الألعاب التعليمية تسهم في عملية تحفيز وتشويق التلميذ في المواقف التعليمية، إما بشكل جماعي أو فردي، ذلك أنها تحتوي على القطع اللازمة لإشراك التلاميذ ومساعدتهم على الدخول في حالة اندماج، حيث يتم غمرهم بالكامل في البيئة التعليمية مركزين على النشاط الذي يشاركون فيه، فعندما تحظى اللعبة بالاهتمام الكامل من طرف هؤلاء التلاميذ فإنهم لا يشعرون بمرور الوقت أثناء الدرس بسبب شدة تركيزهم على اللعبة وهو ما يعرف بالغمر (Flow). هذا الاندماج في اللعبة والتركيز عليها قد ينعكس إيجابياً على تحصيل التلاميذ وبالتالي تحقيق الأهداف المرجوة بالنسبة للمؤسسة التعليمية.

ومن خلال أهمية اللعب البيداغوجي، يجدر بالذكر أن هناك مجموعة من الأهداف التي يسعى إلى تحقيقها ألا وهي:

أ- الأهداف المعرفية: اللعب التربوي يساهم في تنمية الجانب المعرفي عند الفرد وذلك من خلال قراءتها وأنظمتها، والطفل الذي يمارس اللعب لا بد من أن يستخدم في تلك القواعد قدرته على التحليل، والتركيب والابتكار وذلك كي يلعبها بنجاح. وتلخص هذه الأهداف فيما يأتي:

- تنمية القدرة على الاستكشاف والابتكار.

- تنمية القدرة على التفكير المنظم.

- تنمية التخيل والإبداع، والكشف عن القدرات والمواهب الكامنة لدى الأطفال.

- اكتساب مهارات التركيب والتكوين والتشكيل. (فارس على، 2019، ص.86).

ب- أداة تعويض: تسهم الألعاب في خفض التوتر الذي يتولد نتيجة القيود والضغوط المختلفة، الموجودة في البيئة والتي تشكل وسيلة من أحسن الوسائل للتخلص من الكبت، وبذلك تساعد المتعلم في استعادة التوازن عن طريق اللعب، وتكون الألعاب في هذه الحالة أداة تعويض يمارسها المتعلم للقيام بما لا يمكن القيام به. (الحافي سميرة، 2013، ص.25).

ج- أهداف اللعب التربوي كأداة تعلم: حيث يتعرف الطفل على الأدوات التي يستخدمها من حيث الوزن، والحجم واللون، كما يتعرف الطفل على قواعد اللعبة وأنظمتها، كما يمكنه التعرف على بعض الحقائق، والخصائص والصفات للأشياء والناس الذين لهم علاقة بتلك اللعبة. ونذكر بعض هذه الأهداف فيما يلي:

- تنمية الدافعية للعمل وتقبل الفشل.

- التعبير عن الفشل.

- تلبية رغبات المتعلم واحتياجاته.

- تكوين الشخصية المتزنة، والتخلص من الكبت.

- 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 مهارة حل المشكلات لدى المتعلم. (فارس علي، 2019، ص.87).

4- شروط اللعب البيداغوجي:

ولكي يحقق اللعب البيداغوجي أو اللعبة البيداغوجية الأهداف المسطرة التي تسعى لإكسابها للمتعلمين لابد من توفر العديد من الشروط، والتي حددتها (العناني عبد الحميد، 2014، ص. 134) في النقاط التالية:

- أن يكون مستقرا ومتوازنا في بنائه للفكرة أو الموضوع، ولتحقيق ذلك لابد أن يدرك الأطفال فحوى قاعدة اللعب لكي يعرفوا ما يطلب منهم ولكي يستجيبوا بشكل مناسب.

- أن تكون الرغبة في اللعب موجودة لدى الأطفال وإلا أصبح قليل الفائدة.

- أن تكون العلاقة بين اللعب والعمل واضحة بحيث يستطيع المشاهد معرفة نوع التعلم الذي سيحصل عليه الأطفال خلال اللعب، ويقوم الأطفال بعملهم وهم يلعبون غير شاعرين بالتعب أو الملل ولا بالقسر والإجبار فيتعلمون وهم مسرورون.

- أن يكون المضمون التعليمي في اللعبة مناسباً لمستوى سن الأطفال.

وذكر محمد أحمد صوالحة نقلاً عن (علي فارس، 2019، ص. 89) بأن من شروط اللعب التربوي نجد:

- مراعاة مبدأ الفروق الفردية وذلك من خلال إعطاء الفرصة لكل طفل لممارسة النشاط الذي يستطيع، أو يرغب في القيام به، حتى أن الأطفال ذوي الحاجات الخاصة يمكن أن يسند المعلم لهم بعض المهام. مثل دور الحكم... وغير ذلك من الأدوار

- ضرورة الإعداد المسبق للعب وتحضير أدواته وعدته اللازمة، قبل التنفيذ بفترة مناسبة وذلك كي لا تقع مفاجآت ليست في الحسبان.

- مراعاة مبدأ تكافؤ الفرص في تطبيق الألعاب، وذلك من خلال إعطاء الفرصة لكل طفل من أجل المشاركة في اللعبة المناسبة لعمره وقدراته الجسمية والعقلية. ويتوجب على المعلم أن يتجنب التركيز على مجموعة من أطفال القسم بدعوى أنهم هم الأكثر قدرة أو كفاءة أو لأنه بهذه الحالة يثير الغيرة والضغينة لدى الأطفال ويشعرهم بالنقص والدونية والظلم.

وعليه ومن خلال ما تم عرضه، فإن عملية تطبيق اللعب البيداغوجي كأسلوب في التعلم تجعل من مسؤولية المعلم أن يكون ملماً بمجموعة من الشروط لتحقيق الأهداف المرجوة ولا يتأتى ذلك إلا من خلال امتلاكه مجموعة من الكفايات اللازمة والتي تسمح له باستخدام هذا النوع من الأساليب، بهدف التحكم في ردود فعل التلاميذ وتجنب الفوضى داخل الغرفة الصفية، فهو أسلوب يتطلب الممارسة والخبرة.

5- الكفايات اللازمة للمعلم لاستخدام أسلوب اللعب البيداغوجي:

فينبغي على المعلم أن يمتلك مجموعة من الكفايات التي تسمح له باستخدام أسلوب اللعب البيداغوجي بكفاءة وفعالية داخل الصف الدراسي، وذلك لضمان السير الحسن للعبة التعليمية عند تطبيقها، والتي نذكرها فيما يلي:

1-5. كفايات اختيار اللعبة وتتضمن:

- اختيار المعلم للعبة على أساس أنها جزء من البرنامج التعليمي.

- تحديد المعلم للعبة في ضوء حاجات الطلبة واهتماماتهم وقدراتهم.

- قدرة المعلم على اختيار أنواع مختلفة من الألعاب.

- قدرة المعلم على اختبار نمط الاستراتيجية التي تتضمنها اللعبة. (العجومي، 2016 ص. 23)

واختيار الألعاب والأنشطة المناسبة للوضع والصغار يمكن أن يشكل تحدياً حتى لأكثر المعلمين خبرة. وبإمكان المدرسين، من خلال إدراكهم للمبادئ الأساسية لنماء الطفل ودور اللعب، أن يختاروا عن قصد اللعب لتلبية الاحتياجات والمصالح الفريدة للأطفال الصغار، مع دعم التعلم. ومن المهم أيضاً إدراك الدور الأساسي للتفاعلات بين المعلم والطفل. (Guyton, 2011, p 1)

2-5. كفايات تصميم اللعبة وتتضمن:

- قدرة المعلم على تحديد الأهداف الخاصة للعبة.

- قدرة المعلم على تحديد هوية اللاعبين ومستوياتهم وعدد اللاعبين المشاركين في اللعبة.

- قدرة المعلم على تحديد الزمن اللازم لأنشطة اللعبة من خلال التعرف على هيكل اللعبة وعناصرها. (العجومي، 2016 ص. 23)

3-5. كفايات تطوير اللعبة:

وهي أن يكون باستطاعة المعلم إعادة صياغة سيناريو اللعبة التي اختارها بأسلوب واضح ومحدد، وصف التعليمات أو الإرشادات اللازمة لأفراد اللعبة وتوقعه لها، ويستطيع تعديل قواعد اللعبة التي يريد استخدامها فقد يستعين المعلم بألعاب تجارية لها قواعد خاصة، وأن يكون بمقدور المعلم تحسين أدوات اللعبة طبقاً لخصائص اللاعبين ومستوياتهم وطبيعة الأهداف المراد تحقيقها من اللعبة. (عمر يونس، 2015، ص. 21)

4-5. كفايات تنفيذ اللعبة:

وتتمثل هاته الكفايات في: أن يكون بمقدور المعلم تنظيم البيئة الصفية بصورة تكفل تنفيذ اللعبة التي تم تصميمها، أن يستطيع المعلم مراجعة أدوات اللعبة أثناء عملية التنفيذ ومدى ملائمتها للبيئة الصفية، وسهولة استعمالها وإمكانية المحافظة عليها عند الانتهاء من اللعبة، وتأثيرها في الأهداف المنشودة، وأن يكون بمقدور المعلم توجيه تحركات اللاعبين طبقاً للتعليمات والإرشادات التي تم تحديدها مسبقاً. (نفس المرجع السابق، ص. 22)

ويؤكد (Guyton, 2011, p1) أنه عندما يعمل المدرسون مع الأطفال وهم يلعبون، يساعد المدرسون الأطفال على فهم تجاربهم ويشجعون على مواصلة استكشاف الأطفال.

فاللعبة هو الآلية التي يتعلم بها الأطفال -كيف يجربون عالمهم، ويمارسون مهارات جديدة، ويدخلون الأفكار الجديدة- وبالتالي فهو "عمل الأطفال" الأساسي. (Guyton, 2011, p2)

5-5. كفايات تقويم اللعبة وتتضمن:

- قدرة لمعلم على مناقشة اللاعبين في استراتيجية وعناصر اللعبة بعد تنفيذها.
- قدرة المعلم على مراجعة قوانين اللعبة بعد تنفيذها والتعرف على ملائمة تلك القوانين والقواعد لمستويات الطلبة وخصائصهم.
- قدرة المعلم على مراجعة الأهداف المحددة للعبة التي تم تنفيذها.
- قدرة المعلم على إعادة تصميم اللعبة مرة أخرى بعد تنفيذها والحكم على ضرورة إعادة تصميمها لتحقيق الأهداف المنشودة بشكل أفضل. (العجومي، 2016ص. 23)

وتتفق هاته الكفايات مع ما جاءت به أحد أبرز نظريات التعلم باللعب في هذا القرن (نظرية Gagné) في العديد من النقاط من حيث إعداد وتصميم اللعبة وتنفيذها ثم تقييمها وتعميم نتائجها.

حيث تنص هاته النظرية على وجود عدة أنواع أو مستويات مختلفة من التعلم، مما يعني أن كل نوع يتطلب نهجا مختلفا للتعليم، ولذلك يستخدم مصممو الألعاب أساليب متعددة لمساعدة المتعلمين وتحديثهم، وتتلخص الفئات الخمسة من التعلم في الأحداث التسع للتعليم كما يسميها Gagné والتي تتشابه مع التقنيات التعليمية الأخرى مثل التعلم القائم على الهدف ورواية القصص وغيرها والمتمثلة فيما يلي:

- 1- جذب الانتباه: وذلك من خلال عرض عناصر من اللعبة وتهدف إلى حث اللاعبين على اللعب.
- 2- إعلام المتعلمين بالهدف: وهذا عادة ما يكون وصفا لكيفية الفوز باللعبة.
- 3- استدعاء الخبرات أو التعلّمات السابقة: حيث توفر الخلفية المرتبطة بمقدمة اللعبة الإطار المرجعي للأشياء التي تم تعلمها في المستويات والإصدارات السابقة...، بحيث يتطلب كل مستوى البناء على المعرفة والمهارات المكتسبة في المستوى السابق. (Katrin, 2005)
- 4- تقديم الحافز: وذلك من خلال توفير التشجيع والتحدى داخل اللعبة، حيث أن اللعبة التي تفشل في تحفيز المتعلم وجذب انتباهه لا يمكن اعتبارها لعبة جيدة.
- 5- توفير إرشادات التعلم: بحيث يتم تعلم كيفية اللعب داخل اللعبة نفسها، ومعنى هذا أن تكون سهلة الفهم دون الحاجة لأن يستخدم اللاعبون ميسرا لفهم اللعبة.

6- استخراج الأداء أو الاستجابة: وهذا يعد عنصر أساسي للتفاعل والذي بدوره لا يمكن أن يكون أهمية لوجود اللعبة أساسا.

7- تقديم التغذية الراجعة: حيث يتم تقديم الملاحظات بعدة طرق، كتقديم درجات حول التقدم في اللعبة، وعرض استفسارات وردود الفعل اللفظية، فبدون ردود فعل مناسبة وفي الوقت المناسب، لن يكون لدى اللاعب أي وسيلة لمعرفة ما إذا كان يتقدم نحو هدفه أم لا.

8- تقييم الأداء (الاسترجاع): فعادة ما تقتزن الملاحظات والتقييم داخل الألعاب، فالألعاب التي لا تحتوي على أهداف واضحة ومحددة لا تكون شائعة، فالتقييم هو جزء لا يتجزأ من اللعبة ويدرك مصممو الألعاب أنه عندما يتلقى اللاعبون ردود فعل غير كافية على التقدم فإنهم يميلون إلى فقدان الاهتمام باللعبة، فلا يجب أن يكون الإنجاز أو الهدف سهلا، ولكن يجب أن يكون التقييم مرتبطا بشكل واضح بهذا الإنجاز.

9- تعزيز الاحتفاظ بالمعارف وتعميمها: وذلك من خلال تعليم المهارات والاستراتيجيات في اللعبة الواحدة واستخدامها في ألعاب أخرى مشابهة. (Katrin, 2005)

وعليه فيرى الطالب الباحث أنه لا بد من اكتساب المعلم لهاته الكفايات لضمان تحقيق الأهداف المرجوة من اللعب البيداغوجي بعيدا عن الفوضى والتحكم في سير الحصة وفق الزمن المخصص لها، ولا يتأتى ذلك إلا من خلال تكوين الأستاذة في علم النفس وعلوم التربية، والتي تهتم باستراتيجيات التعليم والتعلم بصفة عامة وبأسلوب اللعب البيداغوجي بصفة خاصة والنظريات المفسرة له كجزء من استراتيجيات التعلم النشط، والتي يكون المتعلم فيها هو محور العملية التعليمية ويكون فيها المعلم مجرد مستثير وموجه ومؤطر للتعلم فقط.

6- دور المعلم أثناء تعلم الأطفال من خلال اللعب البيداغوجي:

يشكل المعلم أثناء اللعب البيداغوجي عنصرا أساسيا من خلال الدور الذي يلعبه من توجيه وإرشاد وتأطير لمسار تعلم الطفل واللعبة البيداغوجية على حد سواء، من خلال التحكم في مدة اللعبة وطريقة تنفيذها وغيرها من المهام، بالإضافة لكونه المسؤول الأول في الهرم التربوي داخل المدرسة عن نواتج التعلم ومخرجاته، وهذا ما أكد عليه Bruner والذي يعد من أكثر المفكرين والمنظرين المعاصرين المؤيدين للتعلم بالاستكشاف كبديل للتعلم التقليدي القائم على التلقين والحفظ.

ولتأكيد دور المعلمة في توجيه وملاحظة لعب الأطفال فإنها تقع عليها العديد من المسؤوليات والتي نوردتها فيما يلي:

- ملاحظة الأطفال أثناء اللعب للتعرف على طريقتهم في اللعب، وعلى نوعية الألعاب التي يلعبونها، ومستوى نموهم، وذلك من أجل التخطيط الجيد لأنشطة لعب إضافية مستقبلا. (الحري، 2014، ص. 151)

ويؤكد (Guyton, 2011, p2)، أن نمو الطفل يحدث في عدة مجالات، بما في ذلك اللغة، والمحركات الدقيقة، والحركات الإجمالية، الاجتماعية العاطفية، والنمو الإدراكي. وعند اختيار المواد وتخطيط أنشطة التعلم للأطفال، ويمكن للمعلمين أن ينظروا في كيفية دعم الألعاب والتجارب للتنمية داخل المجالات وفيما بينها. وتعزز بعض الألعاب السلوكيات التي تشجع على التنمية في مجالات معينة.

وتتفق هاته النظرة مع أحد أهم النظريات في مجال التعلم حسب الكثيرين، ويتعلق الأمر بنظرية GARDNER للذكاء المتعدد. أساس هذه النظرية هو أننا جميعا نستخدم استراتيجيات مختلفة للتعلم، وأن هذه الاستراتيجيات تتعلق بالقوى الداخلية والقدرات التي يمكن تصنيفها إلى ثماني فئات، والتي أسماها GARDNER "ذكاء". ويقترح GARDNER ثمانية أشكال أولية من الذكاء: اللغوي، والموسيقي، المنطقي الرياضي، المكاني، جسماني، الذكاء الشخصي (على سبيل المثال المهارات الاجتماعية)، والذكاء الطبيعي (كالحساسية للظواهر، ومهارات التصنيف)، والمغزى من هذه النظرية هو أن التعلم يمكن أن يصبح أكثر فعالية إذا ركزنا على تطوير هذا الذكاء، وبوجه عام، ينبغي أن يشمل التقييم أكثر من "ذكاء" واحد، لأن كل منها أكثر من مجرد مجال محتوى؛ كما أنها طريقة للتعلم. كما أن للاختلافات الثقافية دورا رئيسيا في تنمية أحد هاته الذكاءات، لأن كل ثقافة تميل إلى تقدير وتأكيد ذكاء خاص لصالح الآخرين. (Katrin, 2005)

وعلى هذا الأساس فإن دور المعلم في التخطيط لأنشطة لعب الأطفال تستوجب عليه الإلمام بهاته النظرية للتعرف على أنماط ذكاء الأطفال والتي تساعد في اختيار الألعاب حسب نمط كل طفل.

فعلى سبيل المثال أصحاب الذكاء اللغوي تتضمن ألعابهم التعبير الكتابي والشفوي للتعامل مع اللعبة. (نادية بوشلاق، 2019). أما أصحاب الذكاء الموسيقي فألعابهم تشتمل على الصوت، فضلا عن الموسيقى لوضع المزاج أو توفير ردود الفعل حول حالات اللعبة، وتستخدم الأصوات كرد فعل وتعزيز وكذلك للتأثير والتمتع. في حين أن ألعاب الألغاز تعتمد على الذكاء المنطقي والرياضيات للفوز. (Katrin, 2005)، أما أصحاب الذكاء المكاني فنجد أنهم بحاجة إلى صور ذهنية لفهم المعلومات الجديدة ومعالجة الخرائط واللوحات وتعجبهم ألعاب المتاهات. (نادية بوشلاق، 2019)

- حرية التعبير: وتعني إعطاء الفرصة لكل طفل للتعبير عن ذاته، ورغباته وميوله، وأحاسيسه، والتنفيس عما يجول في خاطره بكل حرية، ومن خلال التعبير اللفظي وغير اللفظي. (الحري، 2014، ص. 151)

وتذكر (كحول شفيقة، 2014، ص. 105)، أن من أدوار المعلم داخل الغرفة الصفية أثناء وقبل وبعد تنفيذ اللعبة البيداغوجية، ما يلي:

- توضيح قواعد اللعبة للتلاميذ.

- ترتيب المجموعات وتحديد الأدوار لكل تلميذ.

- تقديم المساعدة والتدخل في الوقت المناسب.

بالإضافة إلى ذلك فإن من مهام وأدوار المعلم والتي ذكرها (الغوالي، 2012)، عند استخدام اللعب البيداغوجي نذكر:

- الإعداد للعبة بغية تنفيذها: وذلك من خلال التأكد من إمكانية تنفيذها وتوفير اللوازم التي نحتاجها لذلك.

- تقييم اللعبة: من خلال مناقشة التلاميذ عن اللعبة بعد الانتهاء منها، حول مميزات كل مجموعة شاركت في اللعب، وتشخيص الأخطاء التي وقعت أثناء تنفيذ اللعبة وكيفية تفاديها، وكذلك معرفة مدى النمو المحقق لدى المتعلم عند استخدام اللعبة التعليمية، والتعرف على نقاط ضعفه ومعالجتها.

- تقويم اللعبة: وذلك من خلال إعطاء الجوائز إن أمكن ذلك للمتفوقين، وكذلك إعطاء مجموعة من التمارين المباشرة كتطبيق على ما تم شرحه.

وتؤكد (نادية بوشلاق، 2019)، هذا الطرح من خلال عرضها للمكونات الأساسية التي يجب أن تكون في الألعاب التربوية الإلكترونية والتي تتوافق مع أدوار المعلم من حيث الإعداد للعبة وتقييمها وتقويمها، حيث أشارت إلى أربع مكونات أساسية وهي الهدف من اللعبة، ومعناه أنه يجب من اللعبة أن تحقق النتيجة المرجوة منها، والقواعد، بحيث يجب أن تكون هناك بعض المعايير التي تسهل تحقيق الهدف، وهناك التغذية الراجعة، بحيث يتعرف المتعلم من خلالها على مدى تحقيقه للأهداف، وأخيرا نجد المشاركة. وهذا يعني أن كل واحد مشارك في اللعبة يفهم القواعد ولديه إحساس واضح بالهدف، وكيفية تلقي التغذية الراجعة. فإذا أدرك المعلمون أن أي لعبة معينة يمكن أن تحفز التلاميذ على التعلم يصبح من السهل جدا تنفيذها، وبالتالي يمكن تحقيق الأهداف التعليمية منها، وعند إذ تصبح اللعبة أداة تربوية يمكن استخدامها فعليا في الفصل الدراسي.

وعليه وبناء على ما سبق، يتضح لنا أن أدوار المعلم لا تقتصر فقط على تنفيذ اللعبة، وأنه قبل ذلك مطالب بالإعداد الجيد للعبة وتوفير شروط تطبيقها قبل تنفيذها، للتأكد من سلامتها وسلاسة تنفيذها طبقا للوقت والجهد وعدد المجموعة داخل القسم، توفر أدواتها، ثم تنفيذها، وليس هذا فقط، بل تتعدى مهامه ذلك وصولا إلى تقييم اللعبة وتقويمها، بالنظر لمدى تحقق الأهداف المسطرة، وتشخيص الأخطاء الموجودة لتجنبها في المستقبل وكذلك تقديم تعزيزات مادية أو معنوية لتحفيز التلاميذ ورفع مستوى التنافس لديهم عند تنفيذ ألعاب بيداغوجية أخرى مستقبلا.

7- عوائق استخدام أسلوب اللعب البيداغوجي:

إن الاهتمام المتزايد باللعب البيداغوجي نظرا لأهميته الكبيرة في تنمية شخصية الطفل، جعل من الدول التي تولي أهمية كبيرة للرأس المال البشري كخزان معرفي وفكري للبلد من أجل تطويره في جميع المجالات، بالاهتمام بمناهج وأساليب التدريس بصفة عامة وبأسلوب اللعب البيداغوجي بصفة خاصة من خلال تعديل مناهج وخصائص المؤسسات التربوية بما يتلاءم مع الأسلوب الجديد، إلا أنه وفي البلدان النامية أو بصريح العبارة بلدان العالم الثالث بما فهم المدرسة الجزائرية، وبالرغم من وجود تعليمات أو قوانين تدعو لاستخدام اللعب البيداغوجي في اكتساب المعارف والقيم للتلاميذ إلا أن التطبيق الفعلي في الميدان محتشم إذا ما قورن بالبلدان المتطورة، وذلك نظرا للعديد من العوائق التي تحول دون ذلك والتي ذكرها (العامري، 2008) من خلال المقابلات والتقارير التي أجراها مع عدد من المعلمات ونذكرها فيما يلي:

أ- متطلبات المنهج الحكومي: الذي يؤكد على أهمية أنشطة التعلم الرسمية والأنشطة التي تديرها المعلمة داخل الصف مع ضرورة وجود أهداف تعليمية محددة بوضوح. وبالرغم من أن المنهج الحكومي ليس إجباريا في الفصول التحضيرية التي تعد بمثابة مرحلة تمهيدية للمنهج الدراسي الخاص بالسنة الأولى من التعليم الابتدائي، إلا أن المعلمات يجدون أنفسهن ملزمن بتحمل المسؤولية أمام الأولياء فيما يتعلق بتقديم الدليل على تغطية البرنامج، ومستويات تحصيل الأطفال للعلم، وهذا ليس بالأمر السهل من خلال أنشطة اللعب، نظرا لضيق الوقت للتدخل أو التعامل مع أنشطة اللعب كما هو الحال في عملية تمثيل الأدوار.

وهذا ما لم يمنع (Gee, 2003) من استخدام دراساته للألعاب كأساس للدعوة إلى كيفية تغيير النظام التعليمي بحيث يكون التعلم في البيئات الرسمية أكثر شبيها باللعبة. (Freitas, Oliver, 2006)

ب- انخفاض نسبة المعلمات مقارنة بعدد الطلاب الكثيف داخل القسم الواحد وما ينجر عن ذلك من تعقيد وصعوبة التوفيق بين الأنشطة والأدوار المتعلمين التي يقوم بها الطلاب وبين الأنشطة التي تديرها المعلمة بنفسها في مثل تلك الظروف.

ج- مشكلة توفير الموارد الملائمة والوسائل البيداغوجية اللازمة لاستخدام اللعب البيداغوجي، بالإضافة إلى ضيق مساحة الفصل الدراسي، وغيرها من القيود التي تفرضها البيئة المحيطة.

د- مشاكل متعلقة بتقييم اللعب البيداغوجي، من خلال تمييز المعلمات بين أنشطة اللعب وأنشطة العمل المدرسي، واعتقاد المعلمات باختلاف الفوائد التي يمكن جنبها من كلا نوعي الأنشطة فيما يتعلق بتعلم الطلاب.

وهذا ما أكدته (Freitas, Oliver, 2006) في قولها أنه تم إجراء العديد من الدراسات التي أوضحت أنواع التعلم التي تحدث من خلال اللعب، ولكن هذه الدراسات تشير إلى أن مثل هذا التعلم قد يكون قليل الأهمية نظرا لأنواع النتائج التي يتم تقييمها في التعليم الرسمي.

وقد ذكرت (Freitas , & all , 2012) أنه من بين المشكلات الرئيسية في مجال الألعاب التعليمية، هي التكامل الناجح بين مبادئ تصميم اللعبة والتعليم، وعليه يحتاج الخبراء التربويون ومصممي الألعاب إلى فهم مشترك لوجهات نظرهم المختلفة، وتتمثل إحدى طرق التعامل مع هذه المشكلة في اعتماد أنماط تصميم الألعاب التي تتناول وتسלט الضوء على البعد التربوي لتصميم اللعبة، وذلك من خلال تطوير مكتبة لأنماط تصميم الألعاب المصممة خصيصاً لتلبية هذه الحاجة.

ويرى الطالب الباحث أنه من غير المعقول أن تروج لفكرة دون معالجة المشاكل التي تحول دون تنفيذها في الواقع، لذا لابد من إصلاح شامل للمنظومة التعليمية بدءاً بالمناهج، وتوفير الظروف والوسائل لضمان السير الحسن لعملية التعليم والتعلم باستخدام اللعب البيداغوجي، بالإضافة إلى تكوين الأساتذة في مجال علم النفس التربوي، الذي يهتم بهذا النوع من الأساليب التعليمية لزيادة الوعي لدى المعلمين حول أهمية اللعب في حياة الطفل وكذلك لأهميته كأسلوب تدريس، بالإضافة إلى إيجاد وسائل تقويم مناسبة لمثل هاته الأنشطة والألعاب لتجنب الوقوع في الفوضى وضياح الوقت والجهد، ولضمان مخرجات تعليمية ذات جودة عالية.

4- الخلاصة:

إن وظيفة المدرسة في حقيقة الأمر، هو إعداد الفرد للحياة من خلال مواجهة المواقف التي تواجهه وإيجاد حلول لها، وذلك من خلال إنتاج وضعيات تربوية تستثير انتباه المتعلم وتثير دافعيته، ويمثل اللعب البيداغوجي ذلك الجسر بين المواقف الحياتية وحاجيات المتعلم النفسية من متعة وتشويق وإحساس بالراحة والحرية، والذي يجعل الطفل المتعلم حين يغادر المدرسة يشقّق للعودة لها، ويحمل معه مختلف الخبرات والمعارف التي اكتسبها ليحسدها في بيئته ومع أفراد أسرته وأقاربه وفي المجتمع ككل من خلال ممارسات وسلوكات، فمن خلال اللعب البيداغوجي يتعلم الطفل الحياة داخل المدرسة، ويشبع رغباته من خلال تفريغ الطاقة أو إعادة شحنها وبالتالي تحقيق الذات، ونتخلص من الأسلوب المنفر الذي يجعل من المدرسة بالنسبة للطفل ذلك السجن الذي يكبح فضوله وخياله ويقتل كل شيء جميل بالنسبة له ألا وهو اللعب، ومن خلال ما تم تناوله في هاته الدراسة توصلنا إلى النتائج التالية:

- لتطبيق اللعب البيداغوجي لا بد من وجود مجموعة من الشروط، سواء من ناحية إعداد اللعبة، من خلال التصميم الجيد لها وتوفير أدواتها، أو من خلال التنفيذ من خلال مراعاة مبدأ تكافؤ الفرص، وإعطاء الفرصة للجميع للمشاركة في اللعبة دون إقصاء، بالإضافة إلى التحكم الجيد في سير اللعبة بعيداً عن الفوضى.

- لاستخدام اللعب البيداغوجي لا بد من توفر مجموعة من الكفايات لدى المعلم من ناحية اختيار اللعبة، أو تصميمها وتطويرها، أو تنفيذها وتقويمها.

- أن أدوار المعلم أثناء استخدام اللعب البيداغوجي تكون قبل وأثناء وبعد تنفيذ اللعبة.

- وجود عوائق لا تسمح باستخدام هذا النوع من أساليب التدريس متعلقة بالمتهاج وظروف التدريس من جهة، ونقص الموارد والوسائل البيداغوجية اللازمة، ومشاكل متعلقة بالتقويم من جهة أخرى. وعليه وخلال عرضنا لنتائج الدراسة، ارتأينا لتقديم مجموعة من التوصيات التي يرى أصحاب البحث أنها مهمة لتحقيق تعلم فعال في إطار اللعب البيداغوجي وذلك من خلال:

- 1- إدراج موضوع اللعب البيداغوجي واستراتيجيات التعلم الحديثة في ملف تكوين الأساتذة الجدد لتعميق فهمهم أكثر حول هذا الموضوع وجوانبه المختلفة والاطلاع على أهم النظريات المتعلقة بالتعليم من خلال اللعب.
- 2- تحسيس الأولياء وتنويرهم بأهمية اللعب عند الطفل وفي تنمية شخصيته والتعبير عن أحاسيسه، وأن اللعب ليس مضيعة للوقت كما يظن الكثيرون، وذلك من خلال عرض برامج تلفزيونية أو لقاءات دورية بالأولياء وغير ذلك.
- 3- التفكير جدياً في تغيير شكل المدرسة التقليدية لكي تتناسب مع أساليب التعلم الحديثة، وتوفير الوسائل والأدوات اللازمة التي يحتاجها المعلم للقيام بنشاطات اللعب البيداغوجي لتسهيل مهمته.
- 4- إنشاء ورشات هدفها إنتاج وضعيات تربوية بيداغوجية موحدة تعتمد في الأساس على اللعب البيداغوجي، لتوفير الوقت والجهد الذي يقوم به الأستاذ في إعداد الألعاب التعليمية، واستغلاله في مواقف أخرى.

- المراجع:

- 1- الحافي، سميرة سليمان عبد الحميد. (2013). أثر توظيف الألعاب التعليمية في تنمية التفاعل الاجتماعي لدى أطفال الرياض بعمر 5-6 سنوات في محافظات غزة. أطروحة ماجستير في المناهج وطرق التدريس، الجامعة الإسلامية بغزة، فلسطين.
- 2- الحريري، رافده. (2012). الألعاب التربوية وانعكاساتها على تعلم الأطفال. عمان. دار اليازوري العلمية للنشر والتوزيع.
- 3- العناني، عبد الحميد. (2014). اللعب عند الأطفال-الأسس النظرية والتطبيقية-(ط9). عمان. دار الفكر ناشرون وموزعون.
- 4- العامري، خالد. (2008). التعليم من خلال اللعب (ط1). القاهرة. دار الفاروق للنشر والتوزيع.
- 5- العجرمي، عبير عطية سليمان. (2016). فاعلية برنامج تدريبي لتنمية مهارات تصميم الألعاب التربوية في العلوم والرياضيات لدى الطالبات الملمات تخصص تعليم أساسي بجامعة الأزهر-غزة. رسالة ماجستير في المناهج وأساليب التدريس، جامعة الأزهر بغزة.

- 6- العايب، نورة. (2018). دور اللعب التربوي في تنمية قدرة الإبداع لدى تلاميذ المرحلة التحضيرية -دراسة ميدانية بالمدراس الابتدائية لولاية ميله-. مجلة العلوم الإنسانية لجامعة أم لبواقي، (العدد 9)، 4-613. ISSN1112-9255.
- 7- بوشلاق، نادية. (2019). التعلم القائم على الألعاب التربوية الإلكترونية. مجلة اتحاد الجامعات العربية، 39(1)، 1-12. 281-292.
- 8- حسن العدوان، أحلام. (2018). أثر استخدام أنشطة اللعب في تنمية التفكير العلمي لدى أطفال ما قبل المدرسة (5-6) سنوات، مجلة دراسات العلوم التربوية، 45 (4)، 1-565.
- 9- حشمان، عبد النور. (2021). اللعب التربوي ومدى انعكاسه على التوافق النفسي الاجتماعي لطفل ما قبل المدرسة (3-5) سنوات بالجزائر العاصمة. مجلة العلوم الإنسانية، 32(3)، 2-376.
- 10- كحول، شفيقة. (2014). واقع استثمار اللعب التربوي في المدرسة الابتدائية الجزائرية. مجلة العلوم الإنسانية والاجتماعية، العدد 16، 3-105.
- 11- مشاط، نورالدين. (2019). اللعب البيداغوجي. مجلة النداء التربوي، (العدد 23-24)، 2-19.
- 12- عبد الهادي، نبيل. (2004). سيكولوجية اللعب وأثرها في تعلم الأطفال (ط1). عمان. دار وائل للنشر والتوزيع.
- 13- علي، فارس. (2019). سيكولوجية اللعب (ط1). الجزائر. مؤسسة نور للنشر والتوزيع والطباعة.
- 14- عمر يونس، بشرى، (2015). أثر استخدام الألعاب التربوية في تنمية بعض مهارات التفكير في الرياضيات والميول نحوها لدى تلامذة الصف الثالث الأساسي. رسالة ماجستير في المناهج وطرق التدريس، الجامعة الإسلامية بغزة، فلسطين.
- 15- علي معروف سهير، محمد، (2008). فعالية الألعاب التعليمية في تحسين الانتباه لدى الأطفال المتأخرين دراسيا. رسالة دكتوراه في التربية تخصص صحة نفسية، جامعة الزقازيق.
- 16- علي الغوالي، نشوى عبد الحميد، (2012). فاعلية استخدام برنامج من الألعاب التعليمية في تنمية ميل تلاميذ الصف الرابع الابتدائي (البنين) نحو مادة الاقتصاد المنزلي. (العدد 11)، 1-52/675-726.
- 17- علوان، رفيق. (2014). إدراك أهمية اللعب التربوي في بناء التوافق النفسي الاجتماعي لدى أطفال الروضة. مجلة معارف، (العدد 14)، 5-233.

- 18- DeFreitas, S. & Oliver, M. (2006). How can exploratory learning with games and simulations within the curriculum be most effectively evaluated? *Computers & Education*, 46, 249–264.
- 19- DeFreitas, S, Kiili, K, Ney, M, Ott, M, Popescu, M. (2012). GEL: Exploring Game Enhanced Learning, 15, 289–292.
- 20- Cecchin, Daniela. (2013). *Pedagogical Perspectives on play*. Springer Science+Business Media Dordrecht. DOI 10.1007/978-94-007-6579-5_4.
- 21- Guyton, Gabriel. (2011). "Using Toys to Support Infant-Toddler Learning and Development" (PDF). *Young Children*. National Association for the Education of Young Children: 50-54, 56.
- 22- Hanghøj, T, Meyer, B. (2010). How to study something that does not (yet) exist? Making design interventions with learning games (Proceedings of ECGBL 2010, 4th European Conference on Game-Based Learning), 21-22 October, Copenhagen.
- 23- Jennifer, M Zoch, Emily J, Hopkins, Jensen, H. (2017 November). Learning through play: A review of the evidence. *Researchgate*. <https://www.researchgate.net/publication/325171106>.
- 24- Katrin, Becker. (2005). How Are Games Educational? *Learning Theories Embodied in Games*. *Research gate*. <https://www.researchgate.net/publication/221217423>.
- 25- Rachel, P. Stjerne, T. (2019, March). A study of playful integrated pedagogies that foster children's holistic skills development in the primary school classroom. *Research gate*. <https://www.researchgate.net/project/Learning-through-Play-at-School>

كيفية الاستشهاد بهذا المقال حسب أسلوب APA :

هراة أسامة، خطوط رمضان، (2022) اللعب البيداغوجي كأسلوب تعلم وتعليم بين التنظير والممارسة في المنظومة التربوية - قراءة مفاهيمية -، مجلة أنسنة للبحوث والدراسات، المجلد 13 (العدد 1)، الجزائر: جامعة زيان عاشور الحلفة، ص.ص، 95-78.