المملكة العربية السعودية

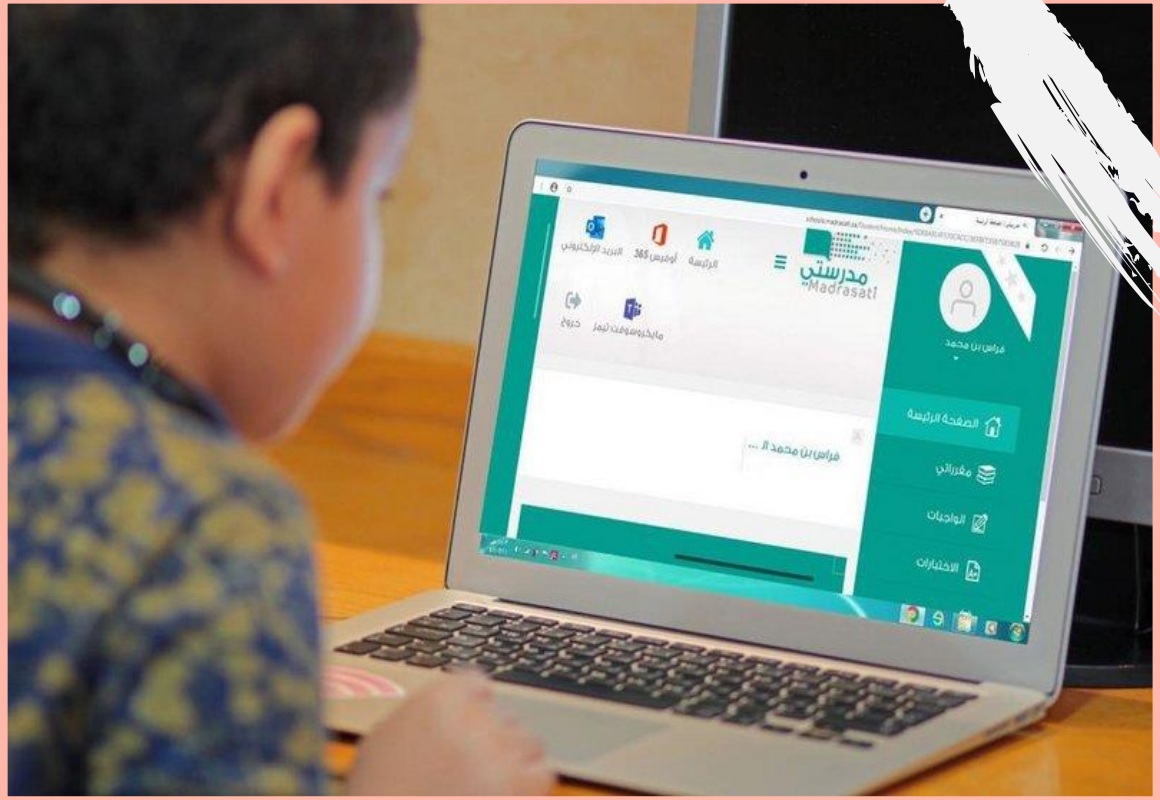
وزارة التعليم

إدارة تعليم شرورة

الابتدائية الأولى

٦ ألعاب تفاعلية

يمكن تضمينها في العروض التقديمة



اعداد المعلمة / قروشة هادي الشعبي

الابتدائية الأولى بشرورة

قائدة المدرسة / هيفاء العتيبي

مقدمة

يعتبر استخدام الألعاب في التعليم من أكثر الوسائل التي تشد انتباه المتعلمين، وتؤكد النظريات التعليمية أن شد الانتباه أكثر أهمية من التشجيع في عملية التعلم، ولذلك فإن الألعاب التعليمية تساعد على تركيز المعلومة وثباتها في أذهان التلاميذ لما تمتاز به من شد انتباه الطلاب أثناء استخدامها.

تؤكّد النظريات التربوية أن شد الانتباه أكثر أهمية من التشجيع في عملية التعلّم .

العناصر الأساسية للألعاب التعليمية

١ الهدف: أن يكون لها هدف تعليمي واضح ومحدد يتطابق مع الهدف الذي يريد اللاعب الوصول إليه.

٢ القواعد : أن يكون لكل لعبة قواعد تحدد كيفية اللعب.

٣ التحدي: أن تتضمن اللعبة قدراً من التحدي الملائم الذي يستنفر قدرات الفرد في حدود ممكنة.

٤ الخيال: أن تثير اللعبة خيال الفرد، وهذا ما يحقق الدافعية والرغبة لدى الفرد في التعلم.

٥ المنافسة: أن تعتمد في تحقيقها للأهداف على عنصر المنافسة، وقد يكون ذلك بين متعلم وآخر أو بين المتعلم والجهاز.

٦ الترفيه: أن تحقق اللعبة عنصر التسلية والمتعة، على أن لا يكون ذلك هو هدف اللعبة، بل يجب مراعاة التوازن بين المتعة والمحتوى التعليمي.

مدرستي
Madrasati

أكد المعلمون و المعلمات و الطلاب و الطالبات ، و أولياء الأمور أن جهود وزارة التعليم جبارة و استثنائية ، أثمرت عن العديد من المكتسبات و المنجزات.

حيث كشفت الفصول الافتراضية عن قدرات الطلاب والمعلمين بشكل مباشر، سواء في تلقي المعلومة، أو في اتخاذ عدد من المعلمين والمعلمات أساليب مختلفة ومتنوّعة من طرق التدريس داخلها، بما يحقق التفاعل التشاركي في المواد والمقرّرات التي تتطلّب فتح مجالات واسعة للتفكير والإبداع.

- عند فتح الملف ستجد المربعات مرقمة ، يمكن تغييرها إلى أسئلة / عبارات / أو حتى كلمات حتى يشير الطالب إلى مربع اللعب .
- قسم الطلاب الى مجموعتين (o) و (x)
- مجموعة (o) يلعب أولًا ،عندما يجب على سؤال المربع المشار اليه ، يستطيع و ضع علامته الخاصة (ضغطة واحدة لإظهار رمز الفريق) ، فريق (x) هو التالي ، إذا أجاب على محتوى المربع المشار إليه يستطيع وضع علامته (ضغط المربع مرتين)
- وهكذا ، الفريق الذي يكمل ثلاث علامات على نفس الخط هو الفائز.

تحميل اللعبة

من خلال اللعب..

يتخلص المتعلم من الضغوط النفسية التي تقع عليه من الممارسات التربوية أو التنشئة الاجتماعية.

- عند فتح الملف ستجد رقعة مكونة من ٢٠ مربع ، أسفل كل مربع توجد نقاط (١ـ٥)
- يحصل الطالب على النقاط عندما ينفذ محتوى المربع المنشود ، على سبيل المثال : الإجابة على سؤال ، أو يوظف كلمة في جملة إلخ..
- الطالب لا يعرف مكان النقاط الأعلى ، مما لا يجعل الفوز باللعبة محسوم منذ البداية .

ملاحظات

- يمكنك تغيير مكان النقاط ، لكن يجب أن تقوم بتغيير الحدث المرتبط بالكائنات.
- كذلك يمكنك تغيير استخدام النقاط ، إلى (صورة جائزة / أو صورة حرف كرتوني)

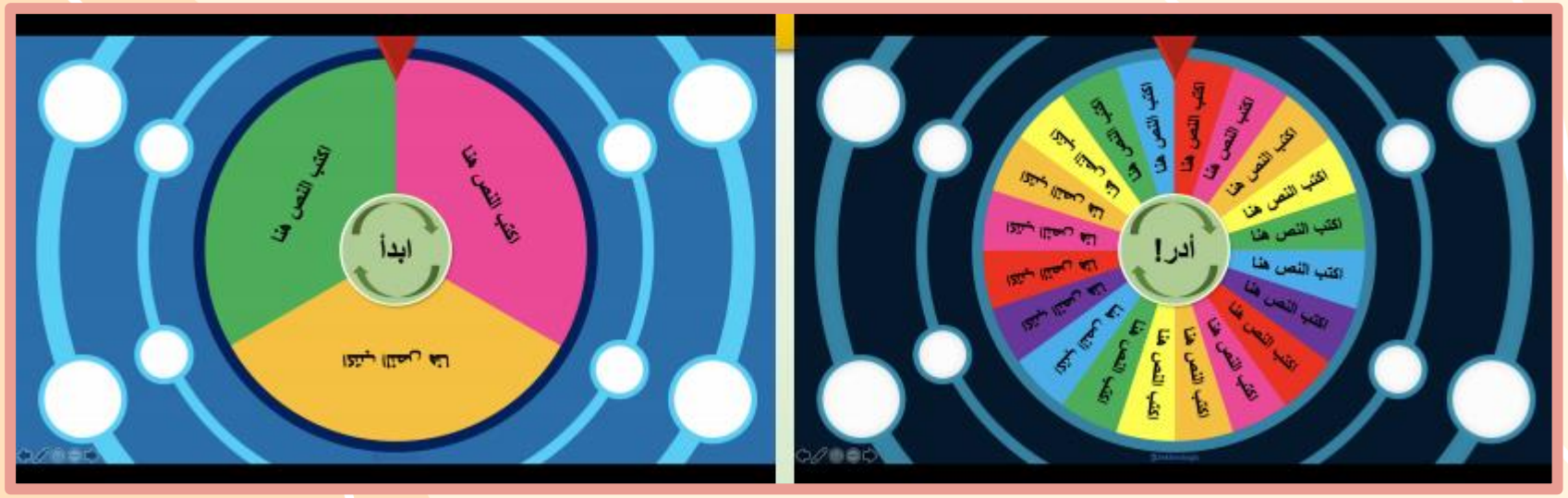
تحميل اللعبة

- عند فتح الملف ستجد مربع (السؤال) ويحيط به ٨ مربعات .
- يمكنك تحديد أكثر من إجابة صحيحة (تنطبق مع السؤال) .
- يمكن استخدام هذه اللعبة لمطابقة عناصر مرتبطة .
- يمكن استخدام هذه اللعبة للأسئلة المتعددة الإجابات .
- يتم تغيير تحديد الإجابة الصحيحة في تغيير لون الحدث الخاص بالمربع .

تحميل اللعبة

- عند فتح الملف ستجد ثلاثة أبواب ، خلف كل باب يمكنك كتابة موضوع أو سؤال .
- عند الضغط على أحد الأبواب ، يظهر النص من خلفه ، على سبيل المثال : موضوع يتم مناقشته أو سؤال .
- كما يمكن الانتقال إلى أبواب أخرى ، و الإلتزام بمحتوها ، مع حق عدم الرجوع للباب الذي تم فتحه مسبقًا.
- يمكن استخدام اللعبة لإخفاء المحفزات (الجوائز) .

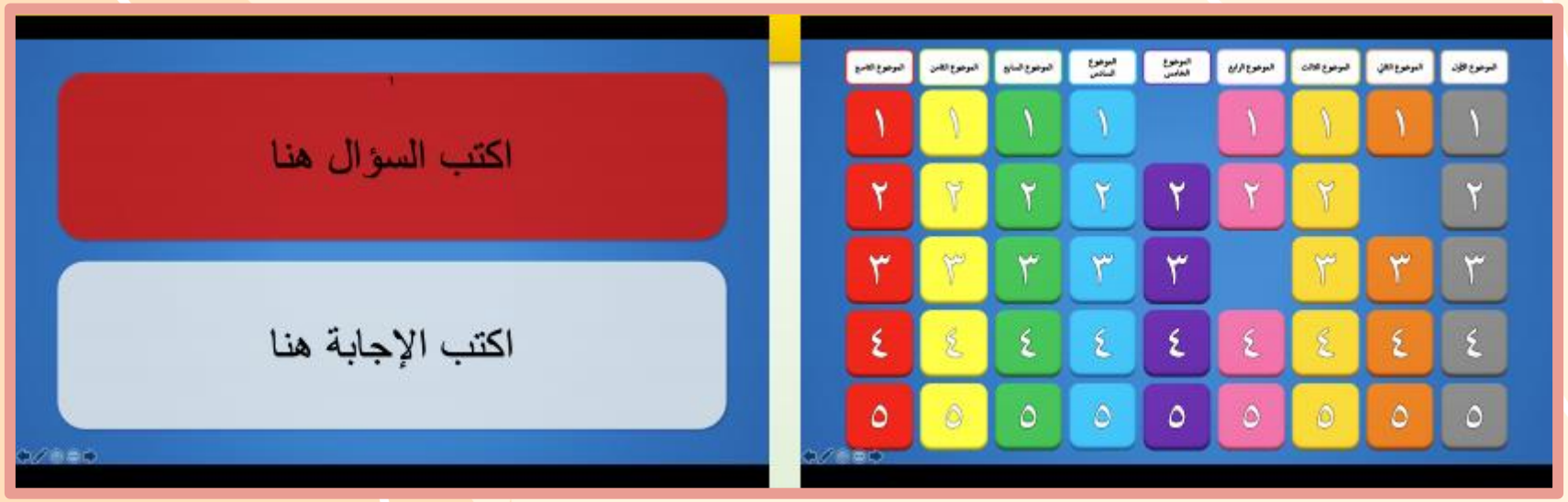
تحميل اللعبة



- لعبة الدوار العشوائي ، متوفرة بشرائح بعدد عناصر متنوع من ٣ إلى ٢٠ .
- يمكن استبدال النص المكتوب بأسماء الطلاب ، أو المجموعات ..إلخ .
- يتم الضغط على زر (أدر) لبدء إدارة القرص .
- يتم الضغط مرة أخرى على زر (أدر) لإيقاف القرص ، و تحديد أحد عناصر القرص .
- يمكن تكرار العملية .

تحميل اللعبة

الألعاب الإلكترونية ممتعة ومن أكثر الوسائل التعليمية تشويقاً وجذباً.



- من الممكن لعبها بمجموعة واحدة، أو عدة مجموعات .
- يحتوي العرض على تسعة مواضيع ، و أسفل كل موضوع ٥ أسئلة بنقاط من ١ إلى ٥ ، حسب مستوى الصعوبة .
- كل رقم مرتبط بشريحة السؤال مرفق بالإجابة .
- عند الإجابة الصحيحة ، تحصل المجموعة على النقاط .
- عند الإجابة الخاطئة ، تفقد المجموعة نفس عدد النقاط .
- المجموعة الحاصلة على عدد نقاط أكبر، هي المجموعة الفائزة .

تحميل اللعبة

مميزات هذه الألعاب

- مفتوحة المصدر
- لاحاجة للإتصال بالإنترنت
- جاهزة للتحميل

الخاتمة

إن الإنسان بطبيعته مفطور على حب المرح الذي يعد اللعب أحد مصادره ، لأن " بداخل كل منا طفل يتوق للعب "كما يقول " نيتشه " و رغم أنه نشاط لا يرجى من ورائه سوى تحقيق المتعة إلا أن التاريخ ، يؤكد لنا و أن الألعاب و لأكثر من مرة ، قادت البشرية الى اكتشاف تقنية و عملية مدهشة .

أما في النسق التعليمي ، فأنه الصيغة المثلى لتلقين المعارف و المهارات ، و إكساب المتعلم معرفة ، لا تضاهيها المعرفة المجردة التي يحصل عليها عن طريق السرد و الإلقاء.

للمزيد من الألعاب
يمكنك زيارة الموقع
Tekhnologic

المعلمة / قروشة هادي الشعبي