مركز الدعم التعليمي ماتيا
شرقي القدس

كراسة ألعاب وفعاليات تربوية

إعداد: مي الترهي _ مركزة المراكز التعليمية

مفتش التربية الخاصة:الأستاذ وحيد موسى

مدير ماتيا:الأستاذ وليد قادرية

أيار ٢٠٠٤

المقـــــــــدمة

التعليم موضوع سير حياة، فالتعليم يدور مع عجلة الحياة التي نعيشها، و لطالما كان موضوع التعليم موضوعاً مملاً وغير شيق لكثير من طلابنا، إضافة إلى مرافقته لكثير من الصعوبات، بوجه الخصوص لطلابنا ذوي الاحتياجات الخاصة، كان من واجبنا التفكير في إنتاج هذه الكراسة، التي تخصصت في الألعاب التعليمية والتربوية المتنوعة.

يعمل مركز الدعم التعليمي _ ماتيا ، مع مختلف فئات ذوي الاحتياجات الخاصة، و من هذه الحاجة الخاصة استطعنا أن نتبنى أسلوباً مرافقاً للعملية التعليمية التقليدية، فطلابنا بحاجة إلى طرق خاصة في التعليم، ليساعدهم في تقبل العملية التعليمية بصورة أفضل .

كانت أول مواضيع هذه الكراسة موضوع الألعاب التربوية بحيث تم عرض مجموعة بسيطة من هذه الألعاب، و التي يمكن استغلال الوسيلة الواحدة منها في عشرات المواضيع التعليمية، فالموضوع التعليمي قادر على أن يكون لعبة مسلية للطالب تخلق الشوق لإنجازها و إحراز الربح و التنافس مع أصدقائه.

إيماناً بأهمية خلق جو مريح في العملية التعليمية، تم تحضير مجموعة ألعاب وفعاليات تعارف للطلاب، يمكن تطبيقها في الأيام الأولى من التعليم، سوف تخلق جو ألفة ما ببن الطلاب والمعلم.

طالبنا يحب الحركة، يحب التغيير ، يمل الجلوس وراء المقاعد الدراسية بشكل مستمر، من هذا المنطلق كان لنا توجه في طرح بعض الألعاب الحركية التي من الممكن جعلها لعبة حركية تعليمية بذات الوقت، فحاولوا أعزائي المعلمين تنفيذها وتطويرها بالطرق التي تلائم احتياجات طلابكم.

طالبنا يعاني من ضعف في الذاكرة.. ينسى كثيراً.. بناءً على هذه الاحتياجات التي لها الدور الأساسي في العملية التعليمية، تم عرض ألعاب لتطوير الذاكرة السمعية و البصرية.

طالبنا يحمل مشاعر يحب التعبير عنها، نحن بحاجة لسماعه وخلق جو نفسي مريح له، الألعاب قادرة على الوصول لهذا الجانب لدى طالبنا، فقد تم طرح ألعاب لها دور فعال في تغطية هذا الجانب و بطريقة شيقة ومسلية.

تم طرح موضوع الألعاب المحوسبة في التعليم، فاليوم طالبنا قادر على الجلوس أمام جهاز الحاسوب، و الإلمام بما تعمل به البلدان من ناحية تعليمية وتربوية، فالطالب الجالس في السعودية قادر اليوم على أن يلعب نفس اللعبة التي يلعبها طالبنا و هو جالس أمام الحاسوب، ومن هنا تم عرض مواقع تعليمية مختلفة، من شأنها أن تساعد الطالب في عملية تعلم ذاتية، إضافة إلى إعطاء أفكار وفعاليات للمعلم.

أخيراً أتمنى أن يدرك المعلم أهمية اللعبة للطالب بكافة أشكالها سواء التعليمية، الحركية، أو غيرها للطالب، فان أنت آمنت عزيزي المعلم بدورها فقد استطعت أن تصل إلى طالبك بطريقة أسرع، و استطعت أن تحقق أهداف درسك بطريقة لن ينساها طالبك أبداً ☺

أنا أحبُّ اللعب... فدعوني أتعلم
بطريقة شيقة من خلال اللعبة التي أحبّها

ألعاب تعليمية

١. لعبة اللوتو

هدف اللعبة: يتم ملائمة الهدف التعليمي حسب الموضوع المراد تعليمه.
المواد المطلوبة: لوح من (الكافا ,الكرتون البيتسوع، .....)، وبطاقات من نفس المادة المستعملة للوح بأحجام تلائم تقسي اللوح.

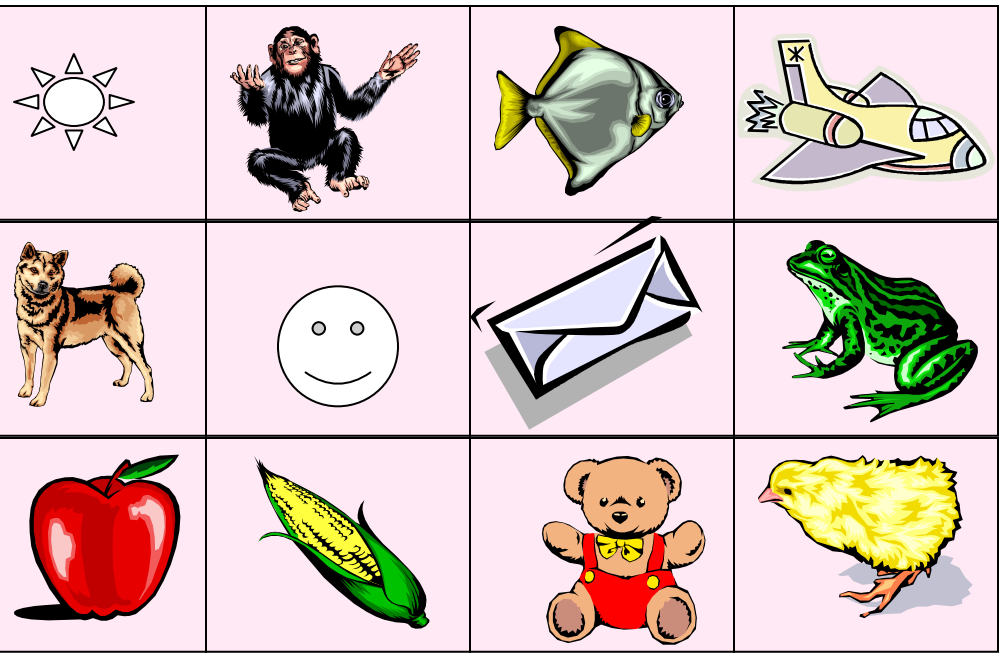
المهارات التي تعززها هذه اللعبة: إدراك و ملاءمة بصرية، الانتباه والتركيز، التواجد المكاني، إضافة إلى مهارات أخرى يمكن تفعيلها حسب موضوع اللعبة.

طريقة اللعب:
١.يتم توزيع الألواح على الطلاب ووضع البطاقات في علبة أمام الطلاب.
٢.يتم سحب بطاقات من العلبة بشكل دوري و البطاقة التي تلائم لوح الطالب يضعها فوق اللوح وإذا لم تكن مناسبة يتم إعادة البطاقة إلى أسفل البطاقات الموجودة في العلبة.
٣.الطالب الأول الذي ينهي تغطية اللوح يكون هو الطالب الرابح.

المواضيع التعليمية المقترحة التي يمكن تفعيل اللعبة من خلالها:
١.ملاءمة كلمات وصور/ ملائمة حروف وكلمات. (إضافة إلى إمكانية التركيز على الحروف المتشابهة سمعيا وبصريا) /ملائمة الحرف الأول من الكلمة لصورة الكلمة. (وعي صوتي)/ ملائمة مقاطع مفككة لكلمات.....
٢. ملاءمة كلمات في المفرد والمثنى والجمع/ ملاءمة أفعال مضارعة وماضية وأمر.....
٣. ملاءمة أعداد وكميات/ ملائمة مسائل وإجابات كلامية أو حسابية.....
٤. ملاءمة ألوان/ اتجاهات/ صور و ظلها.....
ملاحظة: من الممكن رفع مستوى اللعبة عن طريق حجم اللوح و عدد البطاقات، أو من الممكن تخفيض المستوى عن طريق ملاءمة الأشكال المتشابهة تماما، ملاءمة أشكال متساوية.....

شكل اللعبة :

	ق	ص	س

ك	ت	ظ	

ط	ض	ذ	د

٢. البطاقة المنحوسة

هدف اللعبة: يتم ملاءمة الهدف التعليمي حسب الموضوع المراد تعليمه و حسب احتياجات الطلاب.

المهارات التي تعززها هذه اللعبة: إدراك و ملاءمة بصرية، الانتباه والتركيز، عضلات دقيقة.

طريقة اللعب:

يتم تحضير عدد من البطاقات إما أن تكون البطاقات متشابهة، أو يتم تحضير بطاقتين ذات علاقة، و يتم وضع البطاقة المنحوسة بين البطاقات، ثم توزع البطاقات على جميع الطلاب بالتساوي، على كل طالب مشترك أن يسحب بطاقة من يد الطالب الجالس على جانبه اليمين، و عندما يحصل على بطاقة تلائم بطاقته التي يحملها يضع البطاقات على الطاولة، و الطالب الذي تبقى معه البطاقة المنحوسة هو الطالب الخاسر.

المواضيع التعليمية المقترحة التي يمكن تفعيل اللعبة من خلالها:

١. ملاءمة كلمات وصور/ ملائمة حروف وكلمات.
٢. ملاءمة كلمات في المفرد والمثنى والجمع/ ملاءمة أفعال مضارعة وماضية وأمر.....
٣. ملاءمة أعداد وكميات/ ملائمة مسائل وإجابات كلامية أو حسابية.....
٤. ملاءمة ألوان/ اتجاهات/ صور و ظلها/ مفاهيم فوق تحت..... .مع صور.....

ملاحظة: إذا رغبت عزيزي المعلم في رفع مستوى اللعبة يمكنك التحكم بعـــدد البطاقـــات، و رفـــع مستوى العلاقة بين كل بطاقتين.

شكل اللعبة : أمامكم مثال على لعبة البطاقة المنحوسة، و هذا المثال في موضوع الحساب وهي مسائل في الجمع بحدود العدد (٩) و على الطالب ملاءمة الإجابة الصحية للسؤال.

=٢+٢	=١+٣	=٢+١	=١+١	=٠ +١
=٢+٥	=٣+٤	=١+٦	=٢+٣	=١+٤
=٣+٥	=٤+٤	=١+٥	=٢+٤	=٣+٣
=١+٨	=٢+٧	=٣+٦	=٤+٥	=٢+٦
٤	٤	٣	٢	١
٧	٧	٧	٥	٥
٨	٨	٦	٦	٦
٩	٩	٩	٩	٨

البطاقة المنحوسة

٣. لعبة الدومينو

هدف اللعبة: يتم ملائمة الهدف التعليمي حسب الموضوع المراد تعليمه و حسب احتياجات الطلاب.

المهارات التي تعززها هذه اللعبة: إدراك و ملاءمة بصرية، الانتباه والتركيز، مفهوم الاتجاهات، التواجد في الفراغ.

طريقة اللعب:

يتم تحضير بطاقات كل بطاقة مقسمة إلى قسمين، بحيث طرف البطاقة الأولى يلائم طرف البطاقة الثانية في الموضوع المراد تعليمه، و نحضر عدد من البطاقات حسب عدد المجموعة المراد العمل معها، تبدأ اللعبة عندما يوزع المعلم البطاقات على الطلاب بالتساوي ، إضافة إلى عدد من البطاقات يبقى مقلوباً على الطاولة و نسميه بنك اللعبة، و يبدأ الطالب الأول بوضع بطاقته على الطاولة، والطالب الذي يليه يلائم البطاقة المناسبة، وإذا لم يكن معه يتوجه إلى البنك، و هكذا .... و الطالب الخاسر هو الطالب الذي تبقى معه أخر بطاقة في اللعبة بعد أن ينزل الطلاب جميع بطاقتهم.

المواضيع التعليمية المقترحة التي يمكن تفعيل اللعبة من خلالها:

١. ملاءمة كلمات وصور/ ملائمة حروف وكلمات.
٢. ملاءمة كلمات في المفرد والمثنى والجمع/ ملاءمة أفعال مضارعة وماضية وأمر.....
٣. ملاءمة أعداد وكميات/ ملائمة مسائل وإجابات كلامية أو حسابية.....
٤. ملاءمة ألوان/ اتجاهات/ صور و ظلها/مفاهيم و صور.....

شكل اللعبة : أمامكم مثال مبسط على لعبة الدومينو، بِعَدَد قليل من البطاقات، و هذا المثال في موضوع القراءة وفهم المقروء، و المطلوب في هذه اللعبة ملاءمة الجمل للصور و الأحداث الملائمة.

البداية	شادي يلعبُ مع القطة.		محمد ينظفُ الأرض.
النهاية			
			هاشم يأكلُ موزة.
باسم يتسلقُ الشجرة.		رامي ونوال يتناولان وجبة الفُطور.	

ملاحظة: ممكن تفعيل هذه الوسيلة في موضع الأفعال المضارعة، فقد احتوت هذه الجمل أفعال مضارعة مختلفة، و هذا يؤكد لنا أن الوسيلة الواحدة قادرة على خدمة أكثر من هدف في ذات الوقت.

٤. لعبة الملائمة

هدف اللعبة: يتم ملائمة الهدف التعليمي حسب الموضوع المراد تعليمه و حسب احتياجات الطلاب.

المهارات التي تعززها هذه اللعبة: إدراك و ملاءمة بصرية، الانتباه والتركيز، مفهوم الاتجاهات، التواجد في الفراغ.

طريقة اللعب: يقوم المعلم بتحضير بطاقات ملائمة مكملة موضوعها للآخر، يلائم المعلم موضوع الملائمة حسب احتياجات الطلاب، وقدراتهم، بعدها يطلب من الطلاب ملائمة كل زوج ملائم لبعضه، أو عن طريق إعطاء إحدى البطاقات للطلاب أو وضع جميع البطاقات أمام الطالب وإعطاءه الحرية في تركيب جميع البطاقات.

المواضيع التعليمية المقترحة التي يمكن تفعيل اللعبة من خلالها:

١. ملاءمة كلمات وصور/ ملائمة حروف وكلمات/ ملائمة صور وحروف.
٢. ملاءمة كلمات في المفرد والمثنى والجمع/ ملاءمة أفعال مضارعة وماضية وأمر/ ملائمة الأحرف الشمسية و القمرية/ الكلمة و معناها/ الكلمة وعكسها .....
٣. ملاءمة أعداد وكميات/ملائمة مفاهيم حسابية مثل التالي و السابق، أكبر أصغر.../ ملائمة مسائل وإجابات كلامية أو حسابية.....
٤. ملاءمة ألوان/ اتجاهات/ صور و ظلها/مفاهيم و صور.....

شكل اللعبة : أمامكم مثال مبسط على لعبة الملائمة ، لمواضيع تعليمية مختلفة، بأشكال مختلفة للملائمة.

٥. لعبة رَكِب و اربح

هدف اللعبة: يتم ملاءمة الهدف التعليمي حسب الموضوع المراد تعليمه و حسب احتياجات الطلاب.

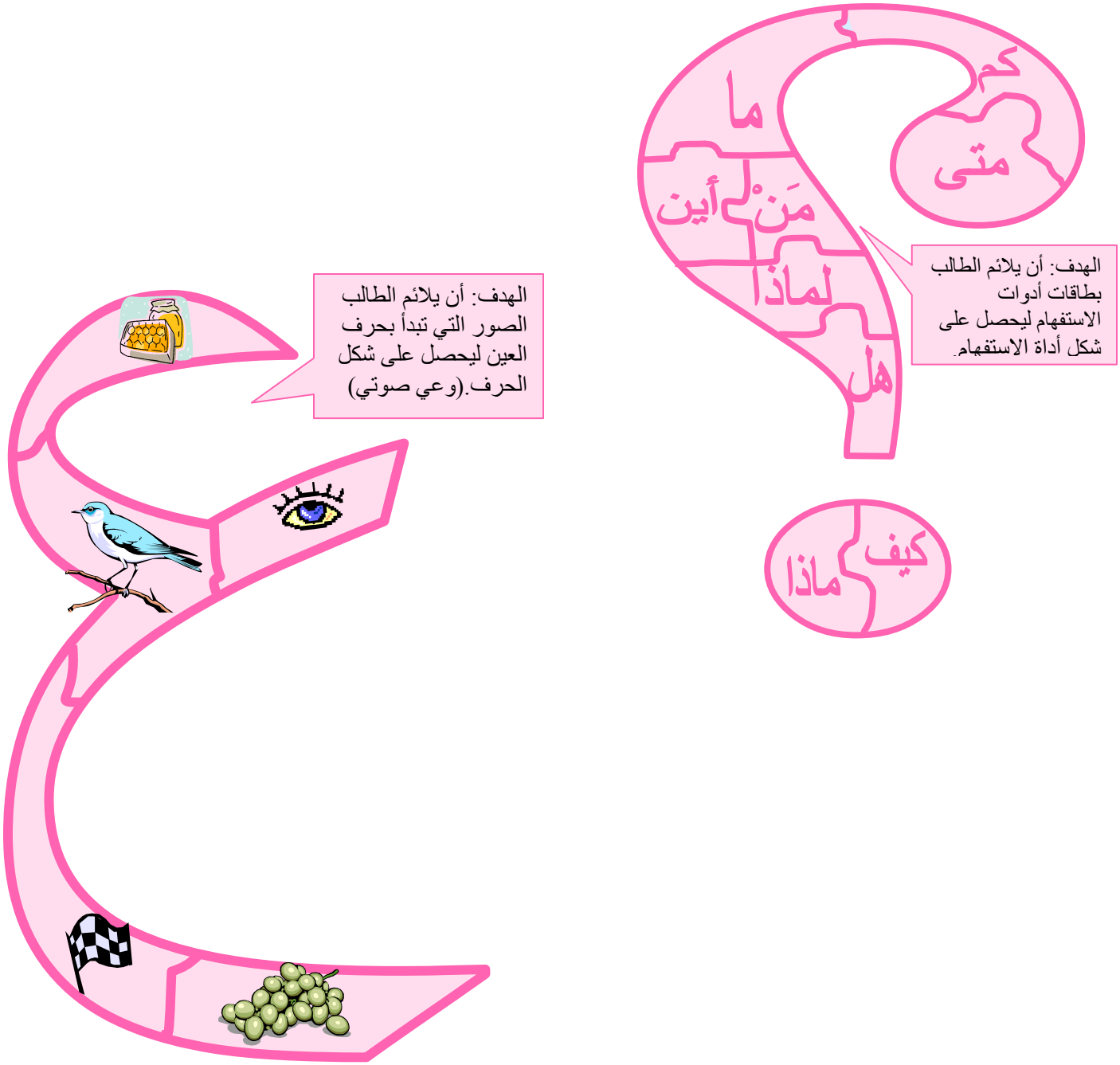
المهارات التي تعززها هذه اللعبة: إدراك و ملاءمة بصرية، الانتباه والتركيز، إدراك كلي و جزئي للأشكال.

طريقة اللعب: يقوم المعلم برسم شكل الموضوع المراد تعليمه و الأسئلة المطروحة للوصول إلى هذا الموضوع، مثال توضيحي على ذلك تعليم الوعي الصوتي لحرف العين (ع)، يقوم المعلم بتحضير شكل الحرف و تقسيمه إلى قطع و كل قطعة يضع فيها صورة تبدأ في حرف العين، إضافة إلى خلط بطاقات فيها صور لا تبدأ بالحرف، ثم يطلب المعلم من الطالب فقط تجميع البطاقات التي تخص حرف العين، و بعدها يوم الطالب بتسمية الكلمات، ثم بعد أن يجمع البطاقات يركبها ليحصل على شكل الحرف، و هكذا ممكن تشغيل الكثير من المواضيع من خلال تركيب شكل متكامل للوصول للهدف المراد تعليمه، و المثال اللاحق يوضح شكل اللعبة، إضافة إلى مواضيع أخرى يمكن إضافتها.

المواضيع التعليمية المقترحة التي يمكن تفعيل اللعبة من خلالها:

١. تركيب كلمات تبدأ بحرف معين للحصول على شكل الحرف/ تركيب صور تبدأ بحرف معين للحصول على شكل الحرف...
٢. تركيب أدوات الاستفهام للحصول على شكل علامة الاستفهام/ تركيب حروف الجر للحصول على عربة يجرها حصان/ تركيب كلمات مفردة للحصول على شكل يد ترفع صورة إصبع واحد، و المثنى إصبعين، الجمع عدة أصابع و هكذا...
٣. تركيب صور كميات لعدد معين والحصول في النهاية على شكل العدد/ تركيب مسائل حسابية في (الجمع/الطرح/الضرب/القسمة) في حدود التسعة للحصول في النهاية على شكل الرقم والذي هو إجابة لكل التمارين.

شكل اللعبة : أمامكم مثال لعدة ألعاب من الممكن تطويرها وإضافة مواضيع أخرى.



ألعاب تعارف تربوية

١. لعبة دحرجة الكرة

المواد المطلوبة: كرة خفيفة

طريقة اللعب: يجلس جميع طلاب المجموعة على شكل دائرة، يقوم المعلم بدحرجة الطابة، و الطالب الذي تصتدم فيه الكرة عليه أن يقوم و يعرف نفسه الى المجموعة، ويذكر بعض المعلومات الضروري معرفتها لافراد المجموعة وهكذا....

٢. لعبة الاسماء و الذاكرة

طريقة اللعب:يجلس طلاب المجموعة على شكل دائرة، يعرف الطالب(أ) نفسه على طلاب المجموعة، و بعدها الطالب(ب) يعرف نفسه و يكرر اسم الطالب(أ)، وبعدها الطالب(ج) يعرف نفسه ويعرف على اسماء الطلاب (أ،ب)... و هكذا.

٣. لعبة القنينة

المواد المطلوبة:قنينة

طريقة اللعب: تجلس مجموعة الطلاب بشكل دائري، و يقوم المعلم بادارة القنينة على الارض في وسط الدائرة، و من تتجه نحوه فوهة القنينة ، يعرف عن نفسه، وبعد انتهاءه يلف القنينة ومن تتجه نحوه الفوهة يعرف عن نفسه.... و هكذا

٤. لعبة التصفيق

طريقة اللعب: يجلس طلاب المجموعة بشكل دائري، يصفق الطلاب عبى ركبهم مرتين ثم يصفقون مرتين اضافيتين في الهواء، يصفق احد الطلاب صفقة على اليمين مع التعريف بنفسه و من ثم صفقة على اليسار مع ذكر اسم الطالب الذي يجلس بجانبه.... وهكذا.

٥. لعبة البطاقات

المواد المطلوبة: بطاقات ملونة مربعة الشكل، و أقلام للكتابة.

طريقة اللعب: يقوم المعلم بتوزيع البطاقات و الاقلام على الطلاب، ثم يطلب المعلم من كل طالب أن يدون اسمه على البطاقة، وبعدها يقوم المعلم بجمع البطاقات و يوزعها على الطلاب بشكل عشوائي، ثم يطلب المعلم من أحد الطلاب أن يقرأ الاسم الموجود على بطاقته، فيحضر الطالب المذكور اسمه و يبدأ بتعريف الطلاب على اسمه.

٦. لعبة كفات الايدي

المواد المطلوبة: برستولة بحجم كبير، أقلام ملونة.

طريقة اللعب: يجلس الطلاب جلسة دائرية، و يضع المعلم البرستولة في الوسط، ثم يوزع الاقلام على الطلاب ويطل من كل طالب أن يرسم كفة يده على البرستولة، ويكتب في داخله مثلاً أكثر لون يفضله.... و هكذا وبعدها يقوم كل طالب بايصال خط الى اليد اللتي تحمل نفس لونه المفضل، وبعدها يتم الحديث بالدور والتعريف بالاسم واللون المفضل و من الطالب الذي لاءم و شاتبهه في هذا الاختيار، وبهذه الفعالية يتعرف الطلاب على بعضهم اضافة الى أنه يجب مراعاة اختيار موضوع مشترك.

٧. لعبة الاشياء المحببة

المواد المطلوبة: مجموعة أغراض مختلفة مثل. طاقية .. لعبة.. صورة.. قصة.. أدوات ..

طريقة اللعب: يجلس الطلاب بشكل دائري، و يقوم المعلم بوضع أغراض مختلفة و يطلب من كل طالب أن يأخذ غرض معين يحبه من بين الاغراض ويفضله، و بعدها يعود الطلاب الى الجلوس و يبدأ كل طالب بذكر اسمه و ذكر سبب اختياره للغرض الذي معه.. وهكذا

٨. لعبة الحلقات الدائرية

المواد المطلوبة: حلقات بلاستيكية بعدد نصف مجموع الطلاب/ مسجل.

طريقة اللعب: يقوم المعلم بوضع الحلقات البلاستيكية بطريقة عشوائية داخل الغرفة أو في الساحة، ثم يقوم باشعال الموسيقى ويطلب من جميع الطلاب الرقص على أنغام الموسيقى، وعندما يوقف الموسيقى

على كل طالبان أن يقفا داخل احدى الدوائر، وتوضع موسيقى هادئة ويتعرف كل شخص على الاخر، وبعدها يعودون الى الجلسة الدائرية ويبدأ كل طالب بتعريف زميله الذي كان معه بالدائرة.. وهكذا

٩. لعبة دائرة التعارف

طريقة اللعب: تقف المجموعة في دائرة يبدأ الأول بذكر اسمه للذي يقف بجانبه وعلى الثاني نقل نفس الاسم للثالث وهكذا حتى يتم نقله وبأسرع ما يمكن من واحد لواحد حتى نهاية الدائرة. وبعد انتهاء تمرير الاسم الأول يتم تمرير الاسم الثاني لتكون كل المجموعة قد كررت جميع أسماء الطلاب المشاركين بالنشاط، وهنا ينتهي النشاط.

ملاحظة– يمكن تطبيق هذا النشاط يوميا مع المجموعة التي سنعمل معها، خاصة في الأيام الأولى ليتعرف أعضاء المجموعة على أسماء بعضهم بسرعة.

١٠. المرآة السحرية

المرآة – تبدأ اللعبة عندما يعرف كل طالب على اسمه أمام المجموعة، و بعدها يقسم المعلم المجموع إلى فريقين يقفان أمام بعضعهما، كل طالب يقوم بأداء حركة معينة والطالب الذي يقف أمامه من الفريق الثاني هو مرآته وبالتالي عليه القيام بتأدية نفس الحركات وكأنه مرآة رفيقه، ثم تتبادل المجموعات الأدوار فيما بينها بعد مدة من الزمن.

ألعاب حركية ترفيهية تعليمية

١. كرة القوس

طريقة اللعب: يقسم الطلاب الى قسمين متساويين، يقف الفريقين في صفين متواجهين بينهما حوالي ثلاثة امتار، يقف الطلاب في وضع الوقوف مع فتح الرجلين و في يد كل طالب كرة تنس.
بعد أن يعطي المعلم الاشارة تبدأ اللعبة بأن يحاول طالب تمرير كرته بين ساقي الطالب الذي أمامه، ولكل طالب الحق في ثلاث محاولات تمنح نقطة لكل اصابة ناجحة و يجمع عدد النقاط، و في النهاية يربح الفريق الذي جمع نقاط أكثر.

٢. الحاجز البشري

طريقة اللعب: ترسم دائرة على حسب عدد طلاب الفريق بحيث يحيطون بها إحاطة تامة ويقف في منتصف هذه الدائرة طالب معه الكرة ويحاول إخراجها من هذا الحاجز البشري بركلها من منتصف الدائرة خلال زمن معين وإلا خسر ويشترط أن يبدل الفريق أماكنه بعد كل محاولة من اللاعب مستغلين انشغاله بإعادة الكرة.

٣. خطوة السير خطوة

طريقة اللعب: يوضع خط بداية وخط نهاية على بعد ٢٠ متر منه ويعطى كل ٰطالب قطعتين من الورق المقوى مربعة الشكل بحيث يحمل الاولى ويضع الثانية ثم يقفز إليها ثم يجلس ويضع الأولى ثم يقف ويقفز إليها ثم يلتفت ويجلس ليأخذ الورقة الثانية ويقف ثم يضعها على الأرض ويقفز إليها وهكذا حتى يصل خط النهاية.

٤. لعبة المقاطع و الجري (ام/ سي/كو/ ني)

طريقة اللعب: يقسم الطلاب الى مجموعتين متساويتين في العدد و الحجم، و يوضع مقابل كل طالب من الفريق الأول طالب يوازيه الحجم والطول، يطلب المعلم من أحد الطلاب ليقوم في اللعب فيبدأ بالقول **(ام/ سي/كو/ ني)** يقول هذه الكلمة بمقاطع وهو يلمس ايدي الفريق الثاني التي تكون ممدودة، و على الخصم الذي تلمس يده مع نهاية كلمة امسكوني، عند المقطع **(ني)** عليه ان يلحق به لياخذه عند فريقه اسير، اذا امسك يكون اسيرا واذا لم يستطع امساكه يكون الذي لم يتمكن الامساك بخصمه اسير عند الخصوم، و هكذا يمكن الاستمرارفي اللعب و تبادل الاسرى عند الضرورة لاطالة اللعبة.

٥. لعبة الحركات

طريقة اللعب: يجلس جميع الطلاب في دائرة، ثم يقوم كل طالب بعمل حركة، وان يكررها ثم يغيرها، بحيث يقوم بقية الطلاب بتقليد حركات ذلك الطالب، ومن الممكن أن تنفذ هذه اللعبة مع مرافقة الالحان الموسيقية، وفي هذه الحالة يطلب من الطلاب أن يلائموا الحركات للايقاع الموسيقي.
من الممكن استغلال هذه اللعبة في تعليم بعض المفاهيم، مثل الاتجاهات، فوق..تحت... من خلال الحركات المختلفة التي يقوم بها الطلاب.

٦. لعبة اتبعني

طريقة اللعب: يطلب المعلم من الطلاب أن ينتظموا في صف الواحد تلو الاخر، و يقوم المعلم بتعيين رئيس للمجموعة، يقودهم بطرق مختلفة في الصف او في الساحة، عند اعطاء اشارة معينة يتحول الطالب الأول ليصبح الأخير في الصف، و الذي كان خلفه يصبح الاول.

من الممكن اضافة حركات جسمانية متنوعة مرافقة، و المطلوب من الطالب التركيز في تحركات رئيس المجموعة، مما يزيد نسبة انتباهه تركيزه، و من الممكن استغلال هذه اللعبة في توضيح مفهوم أول و أخر ووسط، و الذي يمكن تطبيقه في مرحلة تعليم الحروف، وكذلك الامر في تسلسل الاعداد.

٧. لعبة بحر – بر

طريقة اللعب: يقوم المعلم برسم دائرة كبيرة في وسط الصف أو الساحة، و يقف الطلاب حول الدائرة وعندما يقول المعلم (بحر) يقفز الطلاب الى داخل الدائرة و عندما يقول المعلم (بر) يقفز الطلاب الى الخارج.

و هنا من الممكن الانتباه الى أن الطالب قد بحاجة الى تركيز سمعي وحركي بذات الوقت، فكلمة بر وبحر تبدآن بذات الحرف و عند مد الحرف يتطلب زيادة جهد في التركيز و الحيوية في اللعبة. بالاضافة الى تذويت مفهوم الحدود وداخل وخارج.

٨. لعبة الارقام والحروف.

طريقة اللعب: يقوم المعلم بتوزيع بطاقات للطلاب كل بطاقة عليها رقم معين يلصقها الطالب على صدره، و يتحرك الطلاب على موسيقى او ايقاعات معينة، ثم يرفع المعلم عدد معين ببطاقة كبيرة، وعلى الطلاب الذين يحملون أرقام العدد أن يكونوالعدد حسب ترتيب المنازل أمام المعلم، و بهذا يتم تذويت

موضوع المنازل العشرية، ومن الممكن تبسيط المستوى الى أرقام فقط... اضافة الى أنه من الممكن استخدامه في تكوين كلمات في اللغة العربية من خلال رفع المعلم لكلمة معينة يقوم الاطفال الذين يحملون أحرف الكلمة بالالتصاق في بعض لتكوين الكلمة بالطريقة الصحيحة.

٩. لعبة أصوات الحروف و الحركات الايقاعية

طريقة اللعب: يحضر المعلم دف أو أي اداة موسيقية تصدر أصوات وايقاعات، وبعدها يجلس مع مجموعة الطلاب، ويطلب المعلم مثلاً من الطالب الذي يبدأ بالحرف (أ) بالقيام بحركات ملائمة للايقاع الموسيقي الذي يضربه المعلم، و هكذا يعمل المعلم على الوعي الصوتي لاصوات الحروف.

١٠. لعبة الارجل الملونة

طريقة اللعب: بهذه اللعبة المعلم قادر على تعليم أو تذويت مفهوم الألوان لمرحلة الروضات من خلال الألعاب واستعمال الأرجل، و على المعلم تحضير خطوات القدم بالألوان المراد تحضيرها باستعمال التبيت اللاصق، ثم يلصقها على الأرض بمسافات متقاربة ليتمكن الطلاب من التنقل على الخطوات بطريقة سهلة، و بعدها يطلب المعلم من طالب معين التنقل حسب الألوان التي يطلبها منه.
إضافة إلى إمكانية استعمال مفاهيم ومختلفة في هذه الفعالية، مثل الرجل الكبيرة والصغيرة، الرجل التي تحوي الحرف أو العدد .....

ألعاب لتطوير الذاكرة البصرية والسمعية

١. العنصر المفقود

طريقة اللعب: يقوم المعلم بتحضير مجموعة من الأغراض والبطاقات والتي يمكن أن يتم دمج بطاقات وأغراض تعليمية محسوسة كالحروف أو الأرقام أو كلمات، حسب احتياجات و قدرات الطلاب، يتم الجلوس حول الأشياء بشكل دائري و إعطاء الطلاب أغطية مطاطية للإغلاق عيونهم، يطلب المعلم من الطلاب أن يزيلوا الأغطية عن عيونهم و ينظرون إلى مجموعة الأشياء الموضوعة لوقت يحدد حسب قدرات الطلاب، و بعدها نطلب منهم إغلاق أعينهم و نخفي غرض من مجموعة الأشياء، و بعدها نطلب منهم إزالة الأغطية عن عيونهم، ثم نطلب من أحد الطلاب أن يذكر العرض الناقص وهكذا.....

ملاحظة: من الممكن أن نزيد و نرفع من مستوى اللعبة عن طريق وضع الأغراض المتشابهة، أو الحروف و الأرقام المتشابهة، أو صور متشابهة.

٢. أنا انظر وتذكر

طريقة اللعب:تعتمد هذه اللعبة على الذاكرة البصرية بشكل خاص، بحيث يقوم المعلم بتحضير مجموعة بطاقات متشابهة لكل طالب مُشتَرِك، و من الممكن أن تكون حروف متشابهة، أرقام وأعداد، كلمات..... حسب احتياجات الطلاب من الممكن تغيير الموضوع، مع ملائمة حجم و عدد البطاقات حسب عدد المجموعة، طريقة اللعب تتم عندما يقوم طالب معين بترتيب البطاقات التي معه بطريقة معينة أمام الجميع ثم يزيل البطاقات، وبعدها على جميع الطلاب ترتيب البطاقات بنفس الطريقة التي رتبها هذا الطالب.

٣. أنا أسمع و أتذكر

طريقة اللعب: تعتمد هذه اللعبة على الذاكرة السمعية بشكل خاص، يقوم المعلم بهذه اللعبة في طلب عدة مهمات متسلسلة، و يتم ذلك مثلاً عن طريق رواية قصة قصيرة يكون الطالب المشترك بطل هذه القصة، و على الطالب البدء بتنفيذ الفعاليات بعد انتهاء المعلم من رواية القصة، من الممكن جعل هذه التعليمات تعليمية حركية: مثل (قام محمد عن الكرسي و كتب حرف الحاء على اللوح, ثم كتب كلمة حبل إلى جانب حرف الحاء، ثم وضع الكتاب تحت الطاولة، و بعدها رسم دائرتين على اللوح.....) من الممكن من خلال هذه الفعالية تعليم مواضيع ومفاهيم تعليمية مختلفة، مثل هذه القصة تم فيها التركيز على حرف الحاء، و التركيز على مفاهيم فوق وتحت.... اضافة الى تنشيط الذاكرة السمعية بشكل أساسي.

٤. الكلمة المتكررة

طريقة اللعب:تعتمد هذه اللعبة على تطوير الذاكرة السمعية بشكل خاص، وفي هذه اللعبة يحضر المعلم مجموعة بطاقات على كل بطاقة مجموعة كلمات ، على أن تكون كلمة مكررة بين هذه الكلمات، و يعتمد تشابه الكلمات على مستوى الطلاب الذين يتم تطبيق اللعبة معهم، بحيث يصغي الطلاب للمعلم و يحاولون اكتشاف الكلمة المتكررة.

ملاحظة: المعلم قادر على تحديد عدد ونوعية الكلمات التي يستعملها في هذه الفعالية، هذا وبالإضافة إلى إمكانية استعمال حروف الجر حروف العطف.... بالإضافة إلى أنه يمكن أن يذكر المعلم عدة جمل ومن بين اثنتين منها يكرر نفس الكلمة، و هذا يتطلب ذاكرة وإصغاء أكبر.

٥. الكلمات المتشابهة

يقوم المعلم بتحضير مجموعة من البطاقات بنفس الحجم التي فيها كلمات متشابهة بالأحرف والإيقاعات، و على الطالب أن يميز الكلمة المشابهة تماما للكلمة الموجودة على البطاقة التي يعرضها المعلم في البداية ثم

يخفيها ويعرض باقي البطاقات، و هذه اللعبة تعمل بذات الوقت على الذاكرة البصرية بحيث تتطلب تذكر شكل الكلمة بتفاصيلها، إضافة إلى تنشيط الذاكرة السمعية عن طريق تذكر إيقاعات و أصوات حروف الكلمة.

ألعاب نفسية تربوية

١.لعبة مواقف ومشاعر

تهدف هذه اللعبة إلى دعم الطلاب والتعبير عن مشاعرهم، بالصور أو بالكلمات، إضافة إلى العمل على تحفيز الطالب على قراءة كلمات في حال استخدام الكلمات، يقوم المعلم في هذه اللعبة بتحضير مجموعة من الصور التي تمثل مشاعر معينة مثل(موقف عنيف.. موقف حزين.. موقف غاضب.....) و بالمقابل نعطي لكل طالب مجموعة من الصور التي تمثل وجوه المشاعر المناسبة للمواقف، أو من الممكن استعمال كلمات المشاعر نفسها مثل (فرح/حزن/غضب..)، يقوم المعلم بعرض الموقف أمام الطلاب و من ثم يطلب من الجميع رفع بطاقة ملائمة للشعور الذي سوف يشعره الطالب في هذا الموقف... من المحبذ إعطاء الوقت الكافي للطلاب الذين يستصعبون القراءة، لقراءة الشعور جيداً وعدم الحل بطريقة عشوائية، إضافة إلى إمكانية تقطيع الكلمات لتسهيل عملية القراءة المستقلة للطالب.

٢. أنا ارسم نفسي

تعمل هذه الفعالية على تطوير مفهوم الوعي الذاتي لدى الطلاب بشكل خاص، يقوم المعلم بتوزيع لوحات برستول بيضاء كبيرة، و أقلام للطلاب، ثم يطلب المعلم من الطلاب طي البرستولة إلى نصفين، و يبدأ

الطالب بالرسم على النصف الأول نفسه و يرسم من خلال هذه الصورة أكثر شيء يحبه في شكله أو يستطيع رسم شيء يحبه إلى جانب صورته، و بعد ذلك يقلب الطالب البرستولة بالاتجاه الأخر ثم يقوم برسم نفسه مع إبراز شيء لا يحبه في نفسه، أو شيء معين لا يحبه إلى جانب صورته.

ملاحظة: قد يجد الطالب صعوبة في الرسم يجب إشعاره بالراحة في أنه غير ملزم برسم تفاصيل دقيقة، إضافة إلى إن الطالب قد يجد صعوبة في إبراز الجانب السلبي من شخصيته أو شكله فدور المعلم هنا ضروري في تشجيع الطالب على ذلك.

٣. نحن نؤلف قصة

هذه الفعالية تخلق الترابط و التعاون ما بين الطلاب، إضافة إلى أن هناك قدرة على الابتكار والإبداع من خلال هذه الفعالية، و هذه الفعالية تتطلب التركيز والمتابعة، فالفعالية عبارة عن رواية أحداث قصصية متسلسلة، بحيث يقوم المعلم بإجلاس الطلاب بشكل دائري، ثم يبدأ المعلم بتحفيز الطلاب وتشجيعهم على التنافس في القدرة على اختيار الحدث الملائم والشيق، فالقصة تبدأ عندما يروي المعلم الحدث الأول في القصة بجملة قصيرة، ومع نهاية جملة المعلم على الطالب الذي يليه أن يكمل قصة المعلم بجملة أخرى مترابطة، ثم الطالب الذي يليه بجملة قصصية أخرى من تأليفه. وهكذا، و من المفروض أن تكون القصة غير حقيقية حتى تخلق نوع من الإبداع في إكمال أحداثها.

٤. الكرة الخيالية

تنمي هذه اللعبة الخيال لدى الطلاب، إضافة إلى محاولة التعامل مع الأمور بطريقة غير ملموسة، و التي نحن بحاجة لها في كثير من المواقف التعليمية.

تبدأ اللعبة عندما يقف الطلاب بشكل دائرة، فيبدأ أول طالب بتخيل الكرة و كأنه يحملها بين يديه، ,ثم يقوم برميها لطالب آخر يقف أمامه في الدائرة.خلال رميه الكرة للطالب الآخر، عليه أن ينظر بعينيه في إتجاه الطالب الآخر حتى يعرف بأن الكرة ترمى في اتجاهه,عندها عليه أن يمسكها بمخيلته أيضا,ثم يقوم برميها باتجاه طالب آخر وبنفس الطريقة.هكذا تستمر اللعبة حتى يحصل كل طالب على فرصة رمي الكرة ومن ثم إمساكها.

٥. غرفة الصف

تهدف هذه الفعالية إلى التعرف على مشاعر الطالب اتجاه العملية التعليمية (المعلم/ طلاب الصف/ الموضوع المتعلم....) ، فالطالب بهذه الفعالية قادر على أن يعكس مشاعره بصورة إما تكون مقصودة أو غير مقصودة.

تبدأ اللعبة عندما يمثل أحد الطلاب دور المعلم، و الباقي يجلسون طلاب، ثم يتم تحديد موضوع الحصة فيما بينهم، و يترك المعلم العنان للطلاب لإكمال التخيل والنظر إلى الأدوار التي يتقمصها كل طالب، إضافة إلى تغيير دور المعلم ما بين الطلاب.

ألعاب تعليمية و ترفيهية على الانترنت

أصبحت شبكة الانترنت من الوسائل التعليمية الهامة، و الشيقة بذات الوقت، فالمعلم و الطالب قادر اليوم على التعلم عن طريق الانترنت و ذلك من خلال العديد من المواقع التي تمكن التعلم بالطريقة المحوسبة بالرسومات المتحركة والأصوات والأفلام الشيقة، و لتسهيل هذه العملية سنعرض في هذه الكراسة مواقع تعليمية و ترفيهية بذات الوقت للطلاب و التي سوف تساعدهم في مختلف المجالات.

١. http://www.shoolarabia.net

الموقع موقع تعليمي لكافة المراحل الدراسية، بحيث يحتوي هذا الموقع على الكثير من الفعاليات التعليمية، إضافة إلى أوراق العمل المتنوعة و التي تطبق فكرة التعلم الذاتي، و المقصود أن الطالب قادر على أن يتعلم وحده عن طريق هذا الموقع.

٢. http://www. Shamsschool.com

موقع مدارس الشمس الأهلية، هو موقع يتحدث عن هذه المدارس بشكل عام و لكن من احد مضامين هذا الموقع برامج تعليمية محوسبة، في مواضيع تعليمية مختلفة و التي من الممكن تخزينها على جهاز الحاسوب والعمل فيها مع الطالب في أي وقت.

٣. http://atfal.itgo.com

مجلة الكترونية ثقافية عربية للأطفال، و تحتوي على مجموعات فعاليات تعليمية وترفيهية، إضافة إلى أنها تسمح للطلاب بالمشاركة في المواضيع التعليمية و القصص القصيرة و الألعاب التربوية.

٤. http://www.fayez.net/abudi/

مجلة العبودي مجلة متنوعة تناسب جميع الأعمار، و تتناول مواضيع دينية، تربوية، ثقافية وعلمية، منها ما هو باللغة العربية مثل زوايا القرآن و زاوية الأسرة و الطفل، و منها ما هو باللغة الإنجليزية مثل مواضيع التربية الإسلامية وزاوية BBC التي تحتوي على زوايا عديدة منها الألعاب التربوية و التي تناسب مرحلة الروضات.

٥. http://www.qatar.net

موقع مخصص للأطفال في مرحلة الطفولة المبكرة، يتضمن زوايا متنوعة تحت عنوان (فنجان قهوة) و هناك زاوية للمغامرين و التي تتضمن العديد من المواضيع و الفعاليات التربوية المفيدة للطفل مثل القصص المصورة و المواضيع العلمية وفعاليات الرسم.

٦. http://www.rafed.net/child/

موقع باللغة العربية فيه زوايا متنوعة يمكن للطفل الاستفادة منها مثل زاوية الطفل و الشريعة التي تتناول مواضيع دينية عديدة، و فيه أيضاً مجموعة من القصص الدينية و الأحاديث النبوية الشريفة، و هناك زاوية الكتب التربوية، بالإضافة إلى زاوية (أحسن قصة) و تعرض مجموعة من القصص المصورة و الشيقة.

٧. http:// www.arabian-child.net/ACNET/acnet.html

موقع عربي متخصص في تثقيف الطفل العربي من خلال تشجيعه على التفكير، و التعبير عن نفسه ، تشجيع الطفل على اكتشاف نفسه و تنمية مواهبه، خلق روح التنافس والإبداع في الطفل عبر المسابقات و المشاركات، تيسير الحصول على المعلومة للطفل في شتى المجالات.

٨. http:// web.fares.net/w/.ee٧e١١d

موقع أطفال فارس نت، موقع جميل للأطفال يحتوي على الكثير من الألعاب و الصور والقصص المفيدة.

٩. http:// www.khayma.com/arabkids/

موقع موجه للأطفال و به ثلاث أقسم رئيسية ممتعة وهي : حديقتي، منزلي، مدرستي.

١٠. http://www.bara٣m.com

ركن البراعم يتميز بتصميمه الجميل و سهولة الاستخدام كما ويحتوي على الكثير من الزوايا الثابتة وهي تعلم معنا، صور، أناشيد، ألعاب.

١١. http://www.adabatfal.com

موقع متخصص لأدب الأطفال، و يحوي الموقع الكثير من قصص الأطفال، الحكايات، الأناشيد إضافة إلى مواد ومقالات في أدب الأطفال و أحدث المستجدات في هذا الموضوع.

١٢. http://www.geocities.com

موقع للأطفال فيه الكثير من الألعاب والقصص.

١٣. http://www.iwebu.com/٤kids/write_٤kids.html

موقع تعليمي للأطفال، فيه فعاليات لتعليم الكتابة والقراءة للأطفال من خلال الصور.

١٤. http://www.salma.٨k.com

موقع تعليمي مميز للأطفال ، فيه الكثير من المعلومات، إضافة إلى إمكانية تعليم الحروف العربية والإنجليزية، الأرقام، الأشكال الهندسية، الألوان ... يحوي هذا الموقع أيضاً قصص و حكايات متنوعة.

١٥. http://library.unesco-iicba.org/Arabic/Maths

موقع متخصص للرياضيات، للمراحل المدرسية المختلفة ويعرض المواضيع وتعليمها بطريقة فعاليات ممتعة جداً ومشوقة، إضافة إلى مقالات متخصصة وهادفة.