



## اللعب البيداغوجي

## مفاهيم تربوية

ذ. نور الدين مشاط<sup>1</sup>

اللعب أداة الطفل المفضلة لجلب المتعة والإحساس باللذة، فهو عالمه وملأه المليء بالألوان والأذواق والشوق والحركة..

ومن هنا تأتي أهمية استثمار اللعب في العملية التربوية تيسيراً لتمرير التعليمات مضمنة ومغلقة وبطريقة

"يأتي الأطفال إلى العالم شغوفين بالتعلم وقادرين عليه، ومؤهلين له جينياً ونفسياً بما يكتنونه من قدرات للتعليم استثنائية وعجيبة.. وخلال السنوات الأربع الأولى من أعمارهم يستوعبون قدرًا هائلاً من المعلومات، ويكتسبون العديد من المهارات دون إرشاد مباشر. يتعلمون المشي والجري والقفز والتسلق. يتعلمون فهم ثقافة مجتمعهم والتحدث بلغته، كما يتعلمون كيف يدافعون عن رغباتهم، ويجادلون، ويتسلون، ويزعجون، ينشئون صداقات مع الآخرين، وكيف يطرحون أسئلتهم.. يدفعهم إلى كل هذا فضولهم التلقائي، ودوافعهم الفطرية. إلا أن هذه الرغبة الجامحة والقدرة الهائلة على التعلم، تتوقف أو تنحرف عن مسارها الفطري وعن طبيعتها، عندما يبلغ الأطفال الخامسة أو السادسة من العمر، بفعل نظم التعليم الإلزامي (الإلزامي). فالدرس الأضخم والأصعب الذي يتعلمونه في المدارس هو أن التعلم عمل (يخلو من المتع والبساطة والتلقائية)، ولذا من الأفضل تجنبه أو التحايل عليه كلما كان ذلك ممكناً". (ترجمة خاصة للكاتب)

Peter Gray, Free to Learn, (Prologue), P: x

انسيابية من خلال الحفز والتحدي والمراقبي والمنعرجات وتغيير المشاهد والاستراتيجيات.. نحن مפתورون على حب المرح<sup>2</sup>، واللعب أحد أدواته. يلعبه الكبار والصغار على حد سواء، فيقنن زمنه الكبار لارتباطاتهم الاجتماعية ومسؤولياتهم ويستمر فيه الصغار لأن زمن الطفل، بكل بساطة، هو زمن نفسي والواجب عنده يتحقق

من خلال اللذة<sup>3</sup>. ومن ثم حينما يلتقي عالماً اليافع والطفل في عملية تواصلية تربوية، ينبغي لإنجاحها مراعاة خصائص عالم الأخير عبر نقل المعرفة ديداكتيكياً من خلال قنوات المتعة التي تتحقق في جانب منها عبر الحركة في الفضاء والتشويق والخيال والإبداع والتبسيط والتدرج في الأداء، فيصبح هو مركز العملية ومنطلقها واللاعب الرئيسي فيها.

<sup>1</sup> عضو المجلس الأعلى للتربية والتكوين والبحث العلمي، مفتش تربوي بمكناس، الرئيس السابق لشبكة الأساتذة المجددين المغاربة

<sup>2</sup> - د عثمان حمود الخضر، الألعاب التربوية، ص 6

<sup>3</sup> - ماهر الملاح، المفاتيح السبعة لفهم عالم الطفل، ضمن: [ar.islamway.net/article/1716](http://ar.islamway.net/article/1716)

## 1. مفهوم اللعب واللعب البيداغوجي

### 1.1. مفهوم اللعب:

يُعرف اللعب على أنه "النشاط الحر الذي يمارس لذاته"، وهو "استغلال الطاقة الحركية والذهنية في آنٍ واحد عبر نشاطٍ ما ، قد يكون موجهاً أو غير موجه ، يقوم به الأطفال عادةً لتحقيق المتعة والتسلية والتعلم بطريق غير مباشرة ، ويستغله الكبار كي يساهم في تنمية سلوكهم وشخصياتهم بأبعادها العقلية والجسمية والوجدانية".<sup>4</sup> وهو "غريزة إنسانية تنشأ مع الإنسان منذ لحظات ولادته الأولى ، (..) يكتسب من خلاله أنماطاً سلوكية تنعكس على المواقف التي تواجه الأطفال في مراحل مقبلة من العمر. كما أن اللعب قد يكون على شكل حركة أو عمل يمارس فردياً أو جماعياً، (..) ويمتاز بالسرعة والخفة، ولا يُتعب صاحبه، ولا يهدف إلا إلى الاستمتاع".<sup>5</sup>

### 2.1. مفهوم اللعب البيداغوجي:

اللعب البيداغوجي هو كل لعب يستحضر البعد التربوي مستضمرًا تعلمات عدة ليمررها للمتعلمين، إنه استغلال أنشطة اللعب في اكتساب المعرفة وتقريب مبادئ العلم للأطفال عبر نشاط جدي أو عقلي يُستخدم كمتعة بهدف معرفي يؤدي إلى الكسب والتطور والاكتشاف<sup>6</sup>، وقد يؤدي فرداً أو جماعة تبعاً للأهداف المتوخاة منه.



<sup>4</sup> - سارة محمد عبدالله المعصوب القحطاني، دور ممارسة الألعاب في خفض القلق لذوي الإعاقات الجسدية الحركية..، ص 32

<sup>5</sup> - <http://facail.site-forums.com/t184-topic>

<sup>6</sup> - <http://www.new-educ.com/pedagogie-du-jeu>

## 2. أهداف اللعب البيداغوجي:

في عمق ممارساتنا الدفينة، نحن المدرسين والمدرسات، نمنع اللعب في القسم لأننا ننظر إلى قاعة الدرس بجدية بالغة تطبعها صرامة في التحرك، حتى إن المجال ليضيق بالمتعلم ليقبع فوق كرسيه. قد تكون الصورة نوعاً ما كاريكاتورية، لكنها سمة بارزة تتجلى في وضع الطاولة والكراسي والصفوف، وضع يسطر مربعات التحرك وخذقه. وهو وضع يكبل الطفل،

لقد أدركت من خلال الزيارات الصفية وملاحظات الميدانية، وانغماسي مع الأطفال في لعبة هنا أو هناك، وفي مواد مختلفة عمق أثر اللعب البيداغوجي. كنت زائراً، لكن الأطفال كانوا ينسجمون معي بسرعة، ويعطون أفضل ما لديهم، ويكشفون ثغرات تعلماتهم، ويتقاسمون ما لديهم فرحين، حتى إذا ما اختتمت الزيارة بنشيد مطبوع بالحركة صدحت النغمة من كل الأركان وانغrustت الكلمات كالأوتاد. وصارت كلمة الوداع أحزاناً على أحزان.

ويقتل حركيته وعفويته ودفاعيته للتعبير والتفتح والمشاركة من جهة، ويعصف بآمالنا في بلوغ الجودة المرجوة والمتعة المفقودة.

وإن مما يستغرب منه، أن يمتد ذلك إلى ما يصطلح عليه بالتعليم الأولي أو ما قبل المدرسي بشكل أصح، فتطبعه هو الآخر جدية كبيرة، فتدخل الحروف وتراقص اللغات وتفتش التمارين أرض الأطفال وتغطي سماءهم وتقيد السلاسل أرجلهم ليقبعوا فوق كراسي صغيرة صممت خصيصاً لقتل حركتهم ودفن خيالهم وخيولهم. وهو ما يؤشر بقوة على الحاجة العميقة إلى إعادة النظر في ممارساتنا التربوية لنجعل الحياة المدرسية تنبض بالأنشطة ولنعيد من خلال ذلك دافعية المتعلمين للتعلم.

لماذا اللعب البيداغوجي؟ هل يمثل وصفاً سحرية لخلق المتعة؟ ما العناصر التي يحتويها ليرسم لنا عالماً متموجاً بالألوان والأذواق الحلوة؟ كيف ينبغي أن نمارسه وبأية قواعد؟

إن اللعب البيداغوجي أهدافاً عدة كما أن له فوائد جمة، ولن نفصل هنا بين الفوائد والأهداف نظراً لارتباط نواتج التعلم بأهدافه من جهة، ولعدم رغبتنا في فصل ما هو سيكولوجي عما هو معرفي من جهة أخرى، نذكر منها ما يلي:

- يخلق الدافعية للتعلم ويحفز المتعلمين للانخراط في العملية التربوية.
- يخلق التنافسية من خلال تحد للعوائق ببعد تطويري للذات متسامح مع الآخر وغير مقص له.
- يلقي ظلالاً من الفرح ومسحة من الحبور على الأطفال، ذلك أنه يخلصهم ولو مؤقتاً من الصراعات التي يعانونها في محيطهم الاجتماعي فيتخففون من حدة التوتر والإحباط.

- يذيب الحواجز بين المتعلمين من جهة حيث يخرج كل متعلم من قوقعته حول نفسه، ويذيب الجليد بينهم وبين المدرس فيعم الدفء، ويغيب الخوف من الخطأ لتحل محله الثقة والطمأنينة والعفوية والتشاركية. فاللعب "يبني الثقة ويؤسس الألفة وييسر قنوات اتصال فائقة الجودة يمكن من خلالها تحقيق نتائج مذهلة"<sup>7</sup>.
- يشجع المتعلمين على التعبير عن مواقفهم وآرائهم. وينمي خبرتهم وتفاعلهم الاجتماعي، "ففي سياق اللعب يكون لدى الطفل الفرصة للعب الأدوار، وفي اللعب الإيهامي يقوم الطفل بأدوار التسلط وأدوار الخضوع كدور الوالد ودور الرضيع مثلاً، وغير ذلك كدور الأسد ودور الفريسة، وهم في ذلك كله يجربون ويختبرون ويتعلمون أنواع السلوك الاجتماعي التي تلائم كل موقف"<sup>8</sup>: إنهم يتعلمون الحياة.
- تنمية التفكير الإبداعي لدى المتعلمين، فاللعب يحتاج تشغيل الخيال بعيد خلاق، ذلك أن المتعلم يحتاج إلى خلق الوضعيات بأشخاصها وأحداثها وتخيلها وتأثيرها فضاءها بما هو موجود وغير موجود والعيش فيها والإبداع في مسارات اللعبة، وتقمص الأدوار. يقول بيتر كراي في فقرة مهمة من كتابه "حر لأتلعلم" عنوانها ب "اللعب تخيل": "هناك مفارقة ظاهرة أخرى للعب وهي أنه جدي وغير جدي، حقيقي وغير حقيقي. فأثناء اللعب يدخل الفرد مملكة تقع من حيث التواجد الفعلي في العالم الواقعي، ويستخدم أسناد ودعائم من العالم الواقعي، وهو غالبا يدور حول العالم الواقعي، ويقول اللاعبون بأنه حقيقي، لكنه ذهنيا وعقلياً وبطريقة وعلى نحو ما مفصول عن العالم الحقيقي"<sup>9</sup>.
- تنمية التفكير النقدي الإيجابي لدى المتعلمين، وتوظيفهم التأمل وقوة الملاحظة والفضول المعرفي، فيلج بهم لجة اكتشاف ما حولهم من المادة والأشياء، كما ينمي فهم التساؤل للتقصي وتعويدهم طرح الأسئلة لاستخلاص إجابات ممكنة أو بناء فرضياتها.
- تعويدهم احترام القواعد والقوانين والقيم والتعاقدات، لكن في إطار متسامح لين ينطلق من الذات، فلا يحس بأنه التزامات مملاة.
- تنمية القيم والسلوكيات الإيجابية والمهارات والمعارف والذكاءات. إنه ببساطة يبني جوانب مهمة من شخصيتهم.
- استثمار "أكثر من حاسة لدى الإنسان، ففي حين تعتمد المحاضرات التقليدية على حاسة السمع لنقل المعلومة، فإن الألعاب التربوية تستخدم، بالإضافة للسمع: البصر، واللمس،

7 - د. مسلم تسابجي، "أبنائنا جواهر، لكننا حدادون"، ص 44

8 - سارة محمد عبدالله المعصوب القحطاني، المصدر السابق، ص 33

9 - Peter Gray, *Free to learn*, Basic books, New york, 2013, P:149 (ترجمة خاصة)

وفي أحيان أخرى، الشم والتذوق، وكلما تم مخاطبة أكثر من حاسة خلال عملية التعلم، كلما كانت المعلومة، أو السلوك، أكثر ثباتاً وفهماً لدى المشارك<sup>10</sup>.

### 3. أنواع اللعب البيداغوجي:

#### 1.3. تصنيف الألعاب:

تصنف الألعاب<sup>11</sup> تبعاً لمتطلباتها من حيث الزمن والمكان والمواد، أو أهدافها، أو طبيعتها، فهي:

- فردية أو جماعية (تنافسية أو تشاركية أو هما معا).
- عقلية أو عضلية، تستهدف معارف أو مهارات أو قيم.
- تنجز داخل القاعة (قاعة الدرس أو غيرها) أو خارجها (في الهواء الطلق).
- تمارس في بدء الحصة مفصولة أو أثناء الحصة مدمجة.
- ذات طابع تنافسي أو عقلي، أو حركي، أو بها محاكاة ولعب أدوار.
- تحتاج مواد ووسائل أم لا.
- تختص بمادة تعليمية (مكون) واحدة أو بمجموعة مواد مدمجة.
- تستثمر التكنولوجيات التربوية<sup>12</sup> أم لا.

وقد صنف مختصون في التربية<sup>13</sup> الألعاب تبعاً للهدف من ممارستها حيث نجد الألعاب التلقائية، والترويحية، والإيهامية، والفنية، والاستكشافية، واللغوية، والثقافية، والعلاجية، والتركيبية، والحركية، والفكرية، وألعاب محاكاة الصوت والحركة، ولعب الأدوار<sup>14</sup>.

#### 2.3. أمثلة للألعاب التربوية:

ما فتى حقل الألعاب يتسع بكثرة، ففي كل يوم تظهر لعبة لتغطي حقلاً جديداً أو لتستخدم خاصية أو وسائل<sup>15</sup> لم تستخدمها الأخريات كالعالم الرقمي والافتراضي مثلاً. لقد باتت تُعلم اللغات وتنمي التركيز وتختبر الذكاء وتنمي العلاقات وتربي المتعلم على ترتيب الأولويات واتخاذ القرارات. وسنكتفي بالإشارة إلى بعض منها، كنماذج للاستثمار البيداغوجي ليس إلا، ليرجع القارئ إلى كتب استهدفها بالشرح والتحليل.

<sup>10</sup> - د عثمان حمود الخضر، المصدر السابق، ص 12

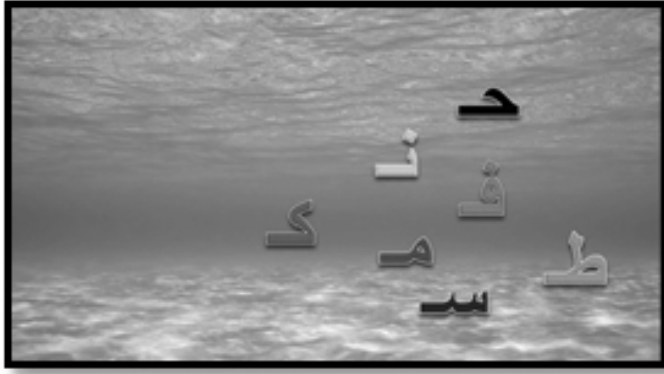
<sup>11</sup> - المصدر نفسه، ص ص 16 - 20

<sup>12</sup> - للمزيد يرجى الاطلاع على فصل "التكنولوجيات التربوية ومساحات الإبداع"، باب الإبداعية.

<sup>13</sup> - انظر للتوسع في التصنيفات: الباحثة دينا جمال المصري، أثر استخدام لعب الأدوار في اكتساب القيم الاجتماعية..، ص ص 13 - 15

<sup>14</sup> - أنظر المصدر السابق، ص ص 16 - 17

<sup>15</sup> - يراجع استخدام بيداغوجيا اللعب باستثمار الموارد الرقمية، نورالدين مشاط، التوظيف البيداغوجي للموارد الرقمية، ضمن مجلة علوم التربية، ص ص 120 - 140، يونيو 2012، العدد 52



### 1.2.3. الألعاب القرائية:

القراءة خيوط نور تفك طلاسم عالم خارجي مغمور، فهي تحليل وتركيب، تفكيك وتجميع تغلفها لذة الاكتشاف وشغف فضول المعرفة وحب الارتقاء عبر الفهم الجيد للعلاقات المختلفة بين مربعات الفعل في الوجود. فالمعرفة الحقة والفهم

الجيد ليكانيزمات الحياة يولد التصرف الأنسب، ومن هنا شكلت المعرفة دوما قوة لمتملكها.

لا رقي ولا تنمية بدون انغماس في القراءة، فهي من يرسم سلم الصعود للأفراد (تطوير الرأسمال البشري) والجماعات. ومع ضمور فعل القراءة فينا إلى حد أننا بتنا نصنف في ذيل الركب على الصعيد العالمي، حيث نُصنّف أمةً لا تقرأ، يحق لنا أن نقف مليا عند الأسباب العديدة لذلك والمتشابكة والتي منها: عدم جاذبية ما تقدمه مناهجنا للمتعلمين من نصوص قرائية من جهة، وعدم التمكين لمعرفة الحرف وحركاته من جهة أخرى. فلا قدرة لمتعلمينا على التركيب والربط لإنشاء الكلمات والجمل والنصوص، والتحليل لفهم المكتوب أمواجه وشطآنه، وسطحه وأغواره.

إن القراءة مفتاح تطوير الذات ورفي المجتمعات، ومن ثم لا بد من إعادة النظر في طريقة التعامل معها، وذلك من خلال تدريب إبداعي عبر مثيرات وحوافز تخلق الدافعية وتجعل فعلها نزهة بنكهة المغامرة والإثارة والمتعة عبر الحكاية والقصص وبلذة الاشتغال والبناء والاكتشاف من خلال الألعاب القرائية. وسأضع بين يدي القارئ أمثلة لألعاب قرائية، يمكن تطويرها لتخدم في كل مرة هدفا أو أهدافا مختلفة، مقتصرين على عدد محدود منها، تاركين تشعباتها وتفصيلها وبطاقات الاشتغال عليها لكتابات لاحقة بحول الله باعتبارها موضوعا ضخما شكل بمفرده حقل عطاء وإثراء من قبل عدد كبير من التربويين ولا يزال.

### 1.1.2.3. حروف تبحث عن وظيفة:

هي الحروف وحدها في تشكيلها الخطي كتابة من لغة إلى أخرى، لا تعدو أن تكون رموزا لأصوات مشتركة بين اللغات، ولا تكسب قوتها إلا حينما توضع جنبا إلى جنب وتلتصق مع بعضها البعض لترسم معنى ما في ذهن القارئ، أنذاك تصبح لها وظيفة. فحروف من قبيل: (ب)، و(ح)، و(ر)، في لغتنا العربية، لا تكسب قوتها إلا حينما تجتمع، وتضاف إليها حركاتها رسما أو نطقا، فتعطي معنى في لغة الضاد: بَحْرٌ، رَحْبٌ، حَرْبٌ، رَيْحٌ، حَبْرٌ، حَبْرٌ، وهكذا.

إن لعبة تجميع الحروف تخدم أهدافا عدة، منها:

- ضبط المعرفة بالحروف في أوضاع مختلفة وربط الصوت المنطوق بالرمز المكتوب،
- النبش في الرصيد اللغوي من خلال لعبة تجميع الاحتمالات ذات المعنى،
- تقوية بنك الكلمات لدى المتعلمين من خلال التشارك فيما لديهم من رصيد،
- التنافس في تقديم أكبر عدد ممكن من الكلمات، وهو ما سيدشجعهم على توسيع رصيدهم اللغوي.
- التركيز على الكلمات وتحويلها إلى كتلة موحدة في الذاكرة لتصبح ضمن ما يطلق عليه بـ "الكلمات البصرية" من خلال تدريب للمتعلمين على السرعة في التقاطها من بين لائحة من الكلمات.
- توسيع المدى البصري، بحيث يتعود المتعلم على النظر إلى حقل واسع من الكلمات ليلتقطه ويخزنه ويتعامل مع تفاصيله بأريحية، وهو ما يكسبه تجاوز مشكلة التهجّي.



ولنأخذ المثال الوارد في الصورة،

لنفككه بشكل عملي:

(أ) نقدم للمتعلمين عددا من الحروف ونطلب منهم تشكيل كلمات مما هو معروض عليهم عبر تجميع ما يختارونه منها،

(ب) قد نترك العمل حرا أو نقيده عبر إضافة محددات حسب المستوى الدراسي وما نسطره من أهداف، فقد نطلب منهم مثلا أسماء أو أفعال وقد نوغل شيئا ما بتحديد نوعها (أفعال صحيحة أو معتلة، مجردة أو مزيدة..) أو حقلها (أسماء حيوانات أو مهن..).

(ج) تقدم المجموعات ما لديها من كلمات، عبر تنافس للسبق والإثراء، فنضعها مرصوفة على شكل لائحة نوسعها تدريجيا (8. 12. 16. 20) مع تنامي الرصيد اللغوي وتوسع المدى البصري (الرؤية المحيطية)<sup>16</sup>.

(د) ننتدب متعلمين، حسب ما نلاحظه من تعثرات، فنطلب منهم التعرف على الحروف التي نملها عليهم (نبدأ بحرف فحرفين)، فيكون هدفنا التمكين للحروف وتجاوز التعثرات المرصودة بحيث يتعرف المتعلم الحرف بنفسه أو يلتقطه من زميله ثقافا ومن ملاحظة ذاتية تعتمد البناء لا التلقين.

<sup>16</sup> - <http://www.ideo-gene.net/lecture-rapide/vision-peripherique-et-lecture-rapide/>



ه) ننتدب متعلمين متقدمين، فيقفون على مسافة تسمح لهم بأن تلتقط أعينهم لائحة الكلمات بكاملها، ثم نقدم لهم التعليمات التالية: "سأمل كلمة موجودة في اللائحة، وسأعد لعشر (عبر المدة ومن خلال التدريب المتواصل ننقص إلى خمس)، وعليك العثور عليها". (مثال من اللائحة: طفح، نفط..)

و) نستثمر استراتيجيات الفهم القرائي<sup>17</sup> (الارتباطات، خريطة المفاهيم، استنتاجات) لإغناء تعابير المتعلمين، فعند الإتيان بكلمة "سمك"، نسألهم عن مكان عيشها، وطريقة تنقلها، ومن يحب أكلها. هكذا تتوالد كلمات الرصيد ونغرس المتعلم في لجة الارتباطات حيث نذيب الحواجز بين الحقول المعرفية والمواد التعليمية بحيث يمكننا الانتقال من القراءة إلى أنشطة التفتح العلمي: "السلسلة الغذائية".

### 2.1.2.3. صورة وكلمة وصوت

يقدم المدرس /أو المدرسة صورة، وفي صمت يركب المتعلمون مما لديهم من الحروف اسم الشيء الموجود في الصورة، ثم يقرؤون الكلمة التي حصلوا عليها. إن الهدف من هذه اللعبة هو ربط الدال بالمدلول والصوت المعبر عن ذلك.

### 3.1.2.3. ألعاب للتركيز والتثبيت



كثيرا ما نجد عند بعض المتعلمين ضعف تركيز وتثبيت للكلمات، وهو ما تعكسه أخطاء في قراءة حروف منها أو إضافة مدود في غير موضعها. وفي هذه الحالة نحتاج إلى ألعاب تقوي التركيز عند المتعلم في قالب تحد لكفاياته. نقدم للمتعلمين لوحة قرائية تبعا لتيّمات (الغابة، المنزل، المدينة، البادية، السوق، المهن..). نختارها بعناية

تبعا للوحدات الدراسية التي نحن بصدد تدريسها أو فقط انسجاما وتوجهاتنا الاستراتيجية في دعم الرصيد اللغوي. نضع الكلمات مترابطة على الجهة اليمنى المخفية من السبورة ونضع مثيلات لها على الجزء الأيسر المخفي من السبورة مع اعتماد تغيير كلمة واحدة في الجزء الثاني مع كل دور. سنجلي لهم محتوى السبورة

<sup>17</sup> - <http://www.readingrockets.org/strategies>



الأولى، ونطلب منهم التركيز عليه لهنية، ثم نخفيه ونفتح دهليز السبورة الثانية ونطلب منهم اكتشاف الكلمات التي اختفت وعوضتها أخرى. وقد نرفع التحدي ونغير مواضع تواجد الكلمات سابقا. وإذا توفر العتاد المعلوماتي، فيمكن تقديم اللعبة بيسر باعتماد شرائح البوربوينت، بحيث تحمل الشريحة الأولى جدول الكلمات، وتحمل الشريحة الثانية الجدول مع المتغيرات، وهكذا.

### 2.2.3. ألعاب الاستكشاف والتقصي



إن من بين ما ينبغي أن تنميه الألعاب البيداغوجية في المتعلمين، التفكير الإبداعي، ومن أسس هذا التفكير ومركزاته "التساؤل" المستكشف المستقصي. لقد دأبنا على توجيه الأسئلة للمتعلمين، ودأبوا هم، من فرط حشرنا الدائم لهم في زاوية تلقي السؤال، على انتظاره في استكانة. فقتلنا بذلك فيهم الجرأة على مساءلة الأشياء واستنطاقها والنفاذ إلى دواليها والكشف عن أسرارها.

الاستكشاف نهج، ويمكننا بلورة سيناريوهات ألعاب عديدة لنقلب الأدوار داخل قاعة الدرس أو خارجها، فيأخذ المتعلمون زمام المبادرة لي طرحوا الأسئلة.

### 1.2.2.3. لعبة "في بيتي حيوان"

نقدم للمتعلمين صوراً لحيوانات ونطلب منهم أن يخبئوها عن زملائهم، نطلب من أحدهم أن يقف أمامهم ليسألوه عن الحيوان الموجود عنده في بيته. نقدم للمتعلمين التعليمات التالية: لا تسألوا زميلكم عن اسم الحيوان، ولكن اسألوه عن مكان تواجده، وصيغة تنقله، وأكلته المفضلة، ولونه، وأعدائه، وهلم جرا. إذا جمع المتعلمون معلومات كافية عن الحيوان وتشكلت لديهم صورته، نطقوا بها. إذا كان الجواب صحيحاً أظهر الصورة، وإذا لم يكن كذلك خسر المتنطعون المتسرعون!

### 4. المدرس واستراتيجية بناء الألعاب

لو أطلقنا العنان لمخيلتنا الإبداعية لنجعل اللعب في قلب العملية التربوية باعتباره محركاً للتعلّمات وميسراً لها وليس مجرد عنصر تنشيط، لحولنا عدداً كبيراً من التعلّمات إلى ألعاب انطلاقاً من هندسة سيناريوهات ترسم مسارات الفعل التعليمي باعتماد عناصر للإثارة وخلق الدافعية للتعلّم نذكر منها:

- اعتماد التنافسية بين المتعلمين من خلال صياغة التعلّمات في قوالب ألعاب ووفق سيناريوهات تعتمد المواجهة بين مجموعات أو أفراد (من سيستخرج الكنز؟). من يصل إلى

القمة؟. أنتم تبدوون ونحن نتمم أو العكس. أنت تسأل ونحن نجيب أو العكس) مع تحديد شروط الفوز والارتقاء من مستوى إلى آخر أو الإقصاء.



- الاتكاء على العمل التعاوني التشاركي الذي ينمي كفاياتهم عبر العطاء والأخذ والارتقاء بالمجموعة، وبلورة طرق لذلك مع توزيع للمهام داخل المجموعات.
- وضع عوائق إبستمولوجية داخل اللعبة لخلق الحافزية والدافعية للتعلم عبر حل المشكلات،
- استئارة فضول المتعلم وخلق بؤر تعليمية للاستكشاف والتقصي،
- اعتماد الألعاب لحرية الحركة والاختيار واتخاذ القرار،
- ارتكاز عدد منها على لعب الأدوار وتقمص الشخصيات،
- هندستها وفق منطق لا تتم فيه إلا باعتماد التواصل بين المتعلمين مع توجيههم إلى التزام أدب الحوار ومناقشة الآراء عبر الأخذ والرد في احترام.
- البناء الذاتي للحلول،
- اعتماد "الواقعية" عبر نسج وضعيات حياتية تعطي معنى للتعلمات،
- إطلاق العنان لخيال المتعلم ونفخ الحياة في الأشياء (كأن تتكلم الجمادات والحيوانات)،
- مراعاة التنوع والتغيير المستمر قصد تجنب الملل من خلال: بهجة ألوان الأشياء وتعدددها، وأشكال العمل، ووسائله (استخدام السبورة، أو أوراق، أو أشياء، أو الحواسيب..)،
- ونوعية المشاركين، ومحددات زمنية (تغيير في الزمن المرصود لإنجاز عمل ما)، وترتيبات مكانية (تغيير شكل الجلسة أو الديكور أو فضاء العمل ككل)،
- رصد جائزة للتعلم (جوازات للارتقاء تحمل ألوانا تميز الأفراد أو المجموعات المتبارية، قصص وكتب، أشياء أخرى رمزية ولها علاقة بالطفل)،
- التدرج والصعود عبر مراقبي اللعبة من مرحلة إلى مرحلة، أو التنقل في بيئة عبر تضاريسها (كأن تقتضي اللعبة الإجابة عن أسئلة لينتقل المتبارون من مكان إلى مكان).

إن غمس مدرسينا في ورشات وضمن مجموعات للإبداع يكون هدفها الأساس إنتاج وضعيات تربوية ليعتبر بحق تمرينا مهمنا. وضعيات تعتمد اللعب في ظاهرها وتوظف في باطنها ومختلف مساراتها كفايات المتعلم المختلفة حيث تضعه في لجة من المشاكل ليحلها ومن القرارات ليتخذها ومن الحالات ليناقش مع زملائه فرضيات لمعالجتها، فيعيش المتعلم في المدرسة الحياة بكل تموجاتها فيبتسم ويقلق ويتحرك ويقفز وينفعل ويرسم ويحسب ويستعمل كمأ هائلا من الأدوات والوسائل حسب ما تقتضيه الألعاب والوضعيات والفئة العمرية والتعلمات. وحينما يغادر المدرسة يشترك للرجوع إليه وغالبا ما يحمل معه بعض المهام ليوطنها في منزله أو يجسدها في حياته ومع الأفراد أو في المجتمع عبر قيم وممارسات. إننا باعتماد اللعب البيداغوجي سنرأب الصدع الحاصل بين المدرسة ومحيطها ونزيح مسحة البؤس التي طبعتها وطبعت بها متعلميها.