

الألعاب التعليمية

تعتبر الألعاب التعليمية من وسائل التعليم التي تجذب المتعلم لأنها في أساسها قائمة على مبادئ نفسية وتربوية فنجد أن الألعاب تتوافق مع النظرية السلوكية التي تقوم على الإثارة والاستجابة فالبحت عن الفوز في اللعبة يعتبر بحد ذاته استجابة بل انها تدفع المتعلم لإعادة اللعبة وذلك للحصول تكرار الاستجابة ومع التكرار تترسخ المعلومة أكثر لدى المتعلم وليست الألعاب تتوقف مع النظرية السلوكية فقط فهي ايضاً تتماشى تمامًا مع النظرية البنائية فالنظرية ترى أن المتعلم يجب أن يربط خبراته السابقة مع الجديدة وأن يبحث عن المعلومة بنفسه " تعلم ذاتي " وهنا تلعب الألعاب دورها بشكل فعال فهي لا تعطي المعلومة مباشرة ولكنها تحث المتعلم على بناء مسار له حتى يصل الى المعلومة وترسم في ذهنه مسار اشبه بالخريطة الذهنية يستطيع تطبيقها في مواقف أخرى للحصول المعلومة الصحيحة.

مثال محتوى تعليمي

أثناء عملية التعلم عن بعد في منصة مدرستي كان موقع [Near Pod](#) الشهير من أفضل المواقع التي تقوم بإعداد الدروس بشكل العاب تعليمية

المحتوى التعليمي كان عن درس دورة الماء وباختصار فدورة الماء تقوم بعدة خطوات هي:

تبخر الماء من البحار والمحيطات – ثم تكثف الماء – الهطول – جريان الماء – عودته الى البحار مرة أخرى

لكي يكون هذا الدرس على هيئة العاب تم تصميمه على شكل لعبة مكون من جبل يتم تسلقه على خمس مراحل (عدد مراحل دورة الماء) وتم وضع إجابات في كل مرحلة أمام الطالب واحدة منها صحيحة وعندما يخطئ الطالب فإن اللعبة تعيده الى مستوى اقل اما عندما يكتشف الطالب الإجابة الصحيحة في اللعبة فإنها تنقله الى مستوى آخر من تسلق الجبل حتى يصل إلى قمة الجبل وبإمكان الطالب إعادة اللعبة أكثر من مرة وكلما زادت سرعة الطالب زادت معها قيمة الدرجة حتى يصل الى أعلى درجة يرى انها ترضيه.

مقدم للدكتور: باسم رافع الشهري

اعداد: علي عبدالله الجابري

الرقم الجامعي : ٢٣٠٣٤١١