المحاضرة 12

الألعاب الجماعية (التعريف/المبادئ/القواعد)

ماذا يقصد بلعبة جماعية ولعبة فردية؟

1 .اللعبة الجماعية: هي تلك اللعبة التي تحتوي على عدد كبير من اللاعبين ويتشاركون اللعب سوياً. كما لا يستطيع الشخص أدائها بمفرده لاحتياجها إلى فريقين، والكثير من الأشخاص. ومن أهم الألعاب الجماعية: لعبة كرة اليد، كرة القدم، كرة التنس، كرة الطائرة، كرة السلة. وأيضاً كرة الماء، كرة الهوكي، الكريكت، وغيرهم من الألعاب الأخرى الجماعية.

2 .اللعبة الفردية: هي تلك اللعبة التي لا تحتاج إلى الكثير من الأشخاص كي يلعبوها معاً، بل يكتفي الفرد ممارستها مع نفسه وبمفرده. مثل رياضة السباحة، والمشي، وركوب الخيل، وغيرهم من الألعاب الأخرى.

3.مزايا الألعاب الفردية والألعاب الجماعية:

1.3 مزايا الألعاب الفردية:

تعمل على مرونة العضلات وزيادة قوتها بشكل كبير، وتمنح الجسم قوام رشيق ومثالي. كما إنها تساعد الجسم في التخلص من الدهون الزائدة في أسرع وقت.

ممارستها بانتظام تعمل كوقاية للجسم، من الإصابة بأمراض القلب والضغط والسكر وآلام خشونة العظام والمفاصل وغيرهم من الأمراض المزمنة. ينصح بها الكثير من الأطباء النفسيين، للتخلص من التوتر النفسي والقلق والاكتئاب. حيث إنها تعمل على تخليص الجسم من الطاقة السلبية الموجودة به. تعمل على تقوية الجهاز

المناعي لدى الأشخاص. لأنها ترفع من إنتاج كرات الدم الحمراء المسؤولة عن وقاية الجسم من إصابته بالفيروسات والبكتريا المناعية. تجعل الجسم في حالة نشاط دائم وتحفز الدورة الدموية لديه، وتجعله يقوم بمهماته اليومية بكل أريحية ونشاط دون الشعور بالإرهاق.

2.3 مزايا الألعاب الجماعية:

تعمل الألعاب الجماعية على بناء الثقة بين الأشخاص، واحترام الذات وتك وين صداقات وعلاقات يمكن الوثوق بها والاعتماد عليها. سواء داخل اللعب أو خارجه.

وتعمل على بناء الاحترام، مثل احترام السلطة وهو مدرب الفريق والسماع لآرائه وتنفيذها. وهو أمر ضروري يعلم الإنسان النظام، واتباع التعليمات خاصةً لو كان اللاعب طفلاً. تعمل أيضاً على تنمية المهارات الاجتماعية وتوطيد العلاقات بين الأشخاص. خاصةً لدى الأشخاص، والذين لا يحبون الاختلاط كثيرًا وتكوين علاقات. الحفاظ على الصحة وعلى اللياقة البدنية، فهي وسيلة من وسائل التحرك البدني الذي يحفز الدورة الدموية في الجسم. وأيضاً يقيه من الإصابة بالأمراض الخطيرة. زيادة الوعي الثقافي بين الأشخاص، فكل عضو من الفريق يمتلك مهارة خاصة به غير اللعب. وأثناء اللعب يتشاركان الحديث، ويتبادلان المعلومات فتتوسع دائرة معرفتهم عن بعض الأشياء. زيادة التشجيع والرفع من الروح المعنوية عندما ينالوا التشجيع من بعضهم ومن قائد الفريق، ذلك الأمر الذي يجعل النصر هدفهم. اللعب الجماعي يقوي الترابط بين الفريق، ويجعلهم كالعائلة الواحدة يساندوا بعضهم في الكثير من الأشياء مع تقديم كامل الدعم لغيرهم. الرياضة عموماً تمنحك روح السعادة على المدى الطويل، وتكسب جسمك اللياقة والرشاقة الدائمة.

4.المحفزات التعليمية Gamification نقلة نوعية في نفسية الطلاب

قد تصاب العملية التعليمية بقدر كبير من الملل أو النمطية، مما يكون له بالغ الأثر في نفوس المعلمين والمتعلمين، لذا فمن الضروري أن يكون هناك نوع من الإثارة والتشويق لخلق حالة من الديناميكية والتفاعل داخل العملية التعليمية، وتحديداً في نفوس المتعلمين، فمن الطبيعي أن يكون العائد مرتفعا، بل وممتعا بالنسبة للمتعلمين إذا وُجدت محفزات وأهداف ودوافع تُنشط المتعلم في سياق إجراءات العملية التعليمية.

و يُعد نمط وبيروقراطية التعليم، واستراتيجياته التي تسير بخطوات لا تتناسب مع متطلبات واحتياجات طالب القرن ال 21 من أهم أسباب التسرب من التعليم، ولهذا فنحن نسعى من خلال هذه التقنية التحفيزية الجديدة إلى خلق نوع من الإثارة، وحالة من النشاط داخل نفوس أبناءنا الطلاب، وذلك لرفع المستويات المعرفية لديهم

والمهارات التي هم بحاجة إلى تعلمها، وتحفيزهم على إنجاز المهام الموكلة إليهم، وايجاد حالة من التنافس الشريف بين الطلاب لتجويد ما يتعلمونه بكل مرحلة تعليمية. تحفيز الطلاب وتنافسهم في سياق التعليم يجعل من تعلمهم أسلوبا ممتعا وشيقا، يجعلهم ينجزون أعمالهم، ويحققون الأهداف التعليمية المطلوبة في وقت قصير وبجودة عالية، لذا سوف نستعرض في هذا المقال ماذا تعني تلك المحفزات التعليمية القائمة على الألعاب التعليمية، لكي يتمكن كل معلم من استخدامها في مجال تخصصه لتحسين نفسية الطلاب تجاه العملية التعليمية.

1.4– مفهوم المحفزات التعليمية Gamification

تُعرف المحفزات التعليمية على أنها عملية إدماج الألعاب أو عناصر الألعاب ومبادئها في نشاط تربوي أو وضعيات ديداكتيكية من أجل الوصول إلى هدف تعلمي أو تحقيق كفاية خاصة أو مستعرضة.

ويمكن النظر إليها على أنها اتجاه تعليمي ومنحى تطبيقي جديد، يهتم بتحفيز الطلاب. يمكن تعريف المحفزات التعليمية كذلك بأنها أخذ عناصر الألعاب ومبادئها الحيوية واضفائها على مختلف مناحي الحياة من أجل الوصول إلى هدف أو مغزى قد يكون شخصيا أو عاما.

أو يمكن النظر إليها على أنها اتجاه تعليمي ومنحى تطبيقي جديد، يهتم بتحفيز الطلاب على التعلم باستخدام عناصر الألعاب في بيئات التعلم، وذلك بهدف تحقيق أقصى قدر من المتعة والمشاركة من خلال جذب اهتمام المتعلمين لمواصلة التعلم. وفي السياق التعليمي يمكن للمحفزات التعليمية أن تؤثر على سلوك الطالب من خلال تحفيزه على حضور الفصل برغبة وشوق أكبر، مع التركيز على المهام التعليمية والمعرفية المفيدة وأخذ المبادرة في عملية التعلم.

هذا ونذكر بعض التعريفات لل (Gamification) كالآتي:

–تمثل إطارًا، أو فلسفة ترويجية أو تحفيزية، تُسخر عناصر اللعبة التقليدية وتقنيات تصميم الألعاب في سياقات لا علاقة لها باللعب كما نعرفه في عوالم الألعاب التنافسية. ويتم تطبيق فنون اللعب لأجل تحقيق أهداف تتجاوز ما تخدمه اللعبة بحد ذاتها. عموما، نحن البشر نلعب لنلهو، أو لنشبع غريزة المنافسة في دواخلنا، أو لنقضي الوقت في شيء مُسل، هكذا جرت العادة .لكن تخيَّل أن تجعل الآخرين ينخرطون فيما يشبه اللعبة كي يؤدي نشاطهم إلى الترويج لمنتجك وزيادة أرباح شركتك، أو كي تحصل في النهاية على وظيفة مثلاً.

بينما يوجد هناك العديد من التعريفات التي تمت ترجمتها إلى اللغة العربية وهي كالآتي

–هي استخدام الميكانيكية القائمة على اللعب والجماليات وأسلوب التفكير باللعب لإشراك الأفراد وتحفيز العمل وتشجيع التعلم وحل المشكلات.

–هي استخدام ميكانيكية الألعاب في أنشطة غير الألعاب بهدف التأثير على سلوك الأفراد.

–هي مفهوم تطبيق ميكانيكية الألعاب وتقنيات تصميم الألعاب لإشراك وتحفيز الأفراد على تحقيق أهدافهم.

–هي استخدام عناصر تصميم الألعاب في سياقات غير الألعاب.

2.4- عناصر المحفزات التعليمية Gamification

هناك ثلاث فئات لعناصر الألعاب المتعلقة بالمحفزات التعليمية وهي: (الديناميكية والميكانيكية والمكونات)، وهذه العناصر منظمة في ترتيب تنازلي من حيث التجريد، حيث أن كل ميكانيكية تنطوي تحت واحدة أو أكثر من الديناميكيات، وكل مكون ينطوي تحت واحد أو أكثر من العناصر ذات المستوى الأعلى ونذكرها مفصلة كالآتي:

أولا : الديناميكيات

تقع الديناميكيات في المستوى الأعلى من التجريد، بينما تعد ديناميكيات المحفزات التعليمية الأكثر أهمية كالآتي:

1 -القيود (الحدود الملزمة)

2 -المشاعر (حب الاستطلاع – التنافس – الإحباط – السعادة)

3 -الرواية (الثبات – القصة المستمرة).

4 -التقدم (نمو وتطور اللاعب.)

5 -العلاقات (التفاعلات الاجتماعية وتولد مشاعر من الصداقة الشديدة والمكانة والايثار.)

فالديناميكيات هي جوانب الصورة الكبيرة للنظام الملعب التي لابد أن نأخذها بعين الاعتبار ونديرها.

ثانيا: الميكانيكيات

وهي العمليات الأساسية التي تقود الأفعال وتولد مشاركة اللاعب، ويمكن تعريف 10 ميكانيكيات هامة للمحفزات التعليمية كالآتي:

1 -التحديات (الألغاز أو أي مهمات تتطلب مجهودا لحلها.)

2 -الحظ (عناصر العشوائية.)

3 -المنافسة (لاعب واحد أو مجموعة تفوز بينما يخسر الآخر أو المجموعة الأخرى.)

4 -التعاون (يجب على اللاعبين أن يعملوا سوياً لتحقيق أهدافهم المشتركة.)

5 -التغذية الراجعة (المعلومات حول كيفية عمل اللاعب.)

6 -كسب الموارد (الحصول على الفائدة أو العناصر القابلة للتجميع.)

7 -المكافآت (فوائد عمل أو إنجاز ما.)

8 -المعاملات (التجارة بين اللاعبين مباشرة أو من خلال وسطاء.)

9- التحولات (المشاركة المتعاقبة بواسطة تبادل اللاعبين).

10- حالة الفوز (الأشياء التي تدفع اللاعب أو المجموعة للفوز.)

وتدخل كل ميكانيكية في تحقيق واحدة أو أكثر من الديناميكيات كحدث عشوائي، فالجائزة التي تظهر بدون أي تنبيه قد تحفز شعور المرح وحب الاستطلاع لدى اللاعبين، ويمكن أيضا أن تكون طريقة للحصول على مشتركين جدد أو لإبقاء اللاعبين ذوي الخبرة مشتركين.

ثالثا: المكونات:

وهي نماذج أكثر تحديداً يمكن للديناميكية أو الميكانيكية أخذها والإعتماد عليها، وهناك 15 مكونا هاما للمحفزات التعليمية:

1 -الإنجازات (الأهداف المحددة.)

2 -الصور الرمزية (تمثيل بصري لشخصية اللاعب.)

3 -الشارات (تمثيل بصري للإنجازات.)

4 -المعارك الرئيسية (خاصة التحديات الصعبة في ذروة المستوى.)

5 -المجموعات (مجموعات من العناصر أو الشارات لتجميعها.)

6 -الصراع (معركة محددة، عادة قضية الأجل.)

7 -فتح المحتوى (مكونات متاحة فقط عندما يصل اللاعب للأهداف.)

8 -الهدايا (فرص لمشاركة الموارد مع الآخرين.)

9 -لوحة المتصدرين (عرض بصري لتقدم اللاعب وانجازاته.)

10 -المستويات (خطوات محددة في تقدم اللاعب.)

11 -النقاط (تمثيل رقمي للتقدم في اللعبة.)

12 -المهام (تحديات محددة مسبقا بالأهداف والمكافآت.)

13 -الرسوم الاجتماعية (تمثيل للشبكة الاجتماعية للاعبين داخل اللعبة.)

14 -الفرق (مجموعات محددة من اللاعبين تعمل سويا لأهداف مشتركة.)

15 -المنافع الافتراضية (أصول اللعبة والقيمة الحقيقية والتخيلية للنقود).

وكما أن كل ميكانيكية تنطوي تحت واحدة أو أكثر من الديناميكيات، فكل مكون ينطوي تحت واحد أو أكثر من العناصر الأعلى مستوى، ويوضح الشكل التالي هذه المكونات.

3.4– أهداف المحفزات التعليمية يفضل المدرسون المهتمون بالمحفزات التعليمية إدماج عناصر اللعب في أنشطتهم من أجل:

-جعل دروسهم أكثر إثارة وجاذبية.

-تحسين مردودية التلاميذ.

-تفريد التعليم/التعلم.

4.4– فوائد تقنيات المحفزات التعليمية المحفزات التعليمية لديها تأثير إيجابي على الأفراد وتتجلى في:

1 –مستويات تحفيز عالية.

2 –مستويات إنتاج أكبر.

3 –زيادة إدراك الأهداف المشتركة.

4 –تزايد لقبول التكرار، ومهام صريحة أقل.

5 –إنجازات فردية وجماعية أكبر.

6 –توفير فهم آني لأداء الفريق.

7 –جمع البيانات التي يمكن أن تساعد مدراء العمل في فهم قاعدة المهارات من خلال فريق العمل.

8 –التزام قوي بالعمل والمؤسسة.

9 –شفافية أكثر.

10 –محاسبة أكثر وضوحاً.

11 –معدلات احتفاظ أعلى بفريق العمل.

12 –تغذية راجعة فورية ومستمرة.

5.طرق المعالجة الديداكتيكية للخطأ: سبق لنا في مدونة تعليم جديد أن خصصنا موضوعا كاملا للحديث عن الخطأ البيداغوجي و عن بيداغوجيا الخطأ) والتي تهتم بالدرجة الأولى بالأصول الإبستمولوجية والبيداغوجية للخطأ، وبصياغة الفرضيات حول العوامل المؤدية إلى ارتكابه(، موضوعٌ حاولنا فيه الإحاطة بجميع جوانب هذا

الموضوع من تحديد المفهوم وبيان أهميته وكيفية رصد الأخطاء في ظل بيداغوجيا الخطأ وغير ذلك... ونظرا لِما لهذا الموضوع من أهمية، وجَرْياً على عادتنا في محاولة تقديم بعض الحلول العملية والتطبيقية، سنسعى في هذا الموضوع إلى تناول طريقة المعالجة الديداكتيكية للخطأ وخطواتها الإجرائية عمليا.

لكن قبل ذلك توجد إشارة غاية في الأهمية، وهي ضرورة الاعتراف بحق المتعلم في ارتكاب الخطأ، واعتباره –أي الخطأ– نقطةَ انطلاق المعرفة العلمية، لا مجرد مُعطىً ينبغي إقصاؤه وحسبُ.

1 – افتراض الخطأ تبدأ المعالجة الديداكتيكية للخطأ قبل إنجاز الدرس، حيث ينبغي على المعلم أن يصوغ مجموعة من الفرضيات أثناء إعداده للدرس، بما في ذلك توقع الأجوبة الخاطئة وتمثلات المتعلمين حول موضوع معين، بِغضّ النظر عن أصلها ومرجعيتها (اجتماعية أو بيداغوجية أو معرفية....).

2 – مواجهة الخطأ هي خطوة ثابتة وحاسمة وضرورية ضمن السيرورة التعليمية التعلمية. خلال هذه المرحلة يذهب المدرس بالمتعلمِ إلى اعتبار الخطأ حالة عابرة يمر بها جميع الناس.

3 – تحليل الخطأ من الأفضل أن يتم هذا التحليل من طرف المتعلم، فإن تعذر عليه ذلك، على المدرس أن يساعده أو يُشْرِك باقي زملائه في محاولة التحليل.

4– معالجة الخطأ وتتم بطرق متنوعة أهمها:

-المعالجة بالتغذية الراجعة: التصحيح و المقارنة.

-المعالجة بالتكرار، أو بأعمال تكميلية: إعادة شرح موضوع الدرس أو الاشتغال على عمل تكميلي بهدف ترسيخ التعلّمات السابقة ودعمها.

– المعالجة باعتماد استراتيجية تعلمية جديدة: تغيير طرق وتقنيات التدريس لتتناسب مع خصوصية المادة والمتعلمين.

الخاتمة

– وخلاصة القول، إذا كانت البيداغوجيا عملا تربويا نظريا عاما، يهدف إلى تهذيب المتعلم وتثقيفه وتنويره وتربيته، فإن الديداكتيك عمل إجرائي خاص، يتعلق بطرائق التدريس، وكيفية عرض درس معين، في مادة معينة، ضمن فضاء تربوي معين.

– هذا، وتنبني العملية الديداكتيكية أو العملية التعليمية– التعلمية على أربع محطات أساسية هي: المدخلات، والعمليات، والمخرجات، والتغذية الراجعة، أو ما يسمى أيضا **Feed Back**

– اذا كانت المداخل التربوية تتكون من أهداف أو كفايات حسب الفلسفة المطبقة في مجال التعليم، فإن العمليات أساسها اختيار المحتويات المناسبة، واستعمال الطرائق البيداغوجية الملائمة، والاستعانة بالوسائل الديداكتيكية الهادفة، وتنظيم الفضاء الصفي بشكل جيد ومحكم، وتدبير الإيقاعات الزمنية بشكل دقيق ومتزن ومضبوط، واختيار التواصل الفعال، سواء أكان لفظيا أم بصريا أم رقميا. أما المخرجات، فتعنى بالتقويم في مختلف مستوياته. أما التغذية الراجعة، فوظيفتها الأساسية هي تصحيح السلوك وتعديله وتوجيهه، ومعالجة إنتاج المتعلم ديداكتيكيا ونفسيا واجتماعيا، في ضوء مختلف النتائج التي تحصل عليها، بعد إنجاز الاختبار المعطى.

– وتعد الدوسيمولوجيا علم الامتحانات والاختبارات والروائز. لذا، فلابد من اختيار الفروض والامتحانات، سواء أكانت محلية أم جهوية أم وطنية، وفق المعايير المرجعية. أضف إلى ذلك، لابد من تنويع أسئلة الامتحانات رغبة في قياس كل جوانب المتعلم ومناحيه النمائية والذهنية والوجدانية والحسية– الحركية.