**الجامعة المستنصرية**

**كلية التربية الأساسية**

**قسم طرائق تدريس التربية البدنية وعلوم الرياضة**

**إستراتيجية كورت للتعلم المبنية على التفكير,**

**التعلم التعاوني,التعلم بالإقران**

**(الألعاب التعليمية,طريقة التعلم باللعب)**

**جزء من متطلبات نيل شهادة الماجستير**

**تقرير مقدم من قبل الطالب**

**علي عيسى حسين**

**الى**

**ا.م ميادة خالد جاسم**

2019

**استراتيجيه كورت للتعليم المبنية على التفكير**

يرتبط موضوع التفكير بالعديد من المصطلحات ومن تلك المصطلحات المتفوقين والمبتكرين والموهوبين والإبداع

**التفكير** : يعرف التفكير بأنه العملية الذهنية التي يتفاعل فيها الإدراك الحسي مع الخبرة والذكاء لتحقيق هدف معين ويحصل بدوافع وفي غياب الموانع ويقصد به أيضا تجربة عقلية ذهنية تتضمن كل الفعاليات العقلية التي تستخدم رموزاً كالصورة الذهنية والمعاني والألفاظ والأرقام والذكريات والإشارات والتعبيرات والأبحاث التي تحل محل الأشياء والأشخاص والمواقف والإحداث المختلفة التي يفكر فيها الفرد من اجل فهم موقف محدد

**المتفوقين** : وهي العبقرية والموهبة والتفوق العقلي ورجح الأخذ بمفهوم التفوق العقلي في دراسته إذ يشير إلى أنها مفهوم ثقافي يقصد به ارتفاع في مستوى الأداء في مجال من المجالات العقلية .

**الموهوبين** : يقصد به الفرد المتميز في ذكاءه أو تحصيله الدراسي ومصطلح الموهوب يصف الفرد الذي يظهر أداء أو استعداد متميز في المجالات التي تحتاج إلى قدرات خاصة كالمجالات العلمية أو النفية او العملية وقد يكون متوسط الذكاء كما لا يشترط إن يتميز في تحصيله الدراسي .

**الابتكار** : ظاهرة إنسانية معقدة متعددة الجوانب ينتج عنها ناتج جديد إذا الإنتاج ألابتكاري نتاج لهذه العملية والاتجاه يكون ملازما لهذه العملية والعملية الابتكارية هي ما يحدث إثناء هذا النشاط الإنساني .

**الإبداع** : هو المبادرة التي يبذلها المرء بقدراته على الخروج والانشقاق من التسلسل العادي في التفكير بتفكير مخالف كليا وأيضا يعتبر ثمرة جهد عقلية بارزة تتسم بالجد والابتكار والبعد عن المألوف وينتهي في الغالب بتحقيق النفع الشامل في جمهور الناس وغالباً ما يكون متسما في المغامرة في الإنتاج .

**أساليب الكشف عن المبتكرين**

تنوعت أساليب الكشف عن المبتكرين واشتملت بعض الدراسات على العديد منها وقد يجملها آخرون في بضع خصائص وبناءاً عليه فان تلك الدراسات كانت بين النقيضين بين الإسهاب أو الاختصار وبعد تحليل محتواها يمكن ترتيب أهميتها تبعا للتسلسل التالي :

**أولا: الذكاء**

تعد اختبارات الذكاء احد المؤشرات الهامة للتعرف على الموهوبين ويعد إن يحصل على (130) أو أكثر في اختبارات الذكاء يعدونه من المتفوقين إلا إن العديد من الدراسات كما أشار الأمير خان لا تشير إلى تأكيد وجود العلاقة بين الذكاء والابتكار أو قد تكون منخفضة وأثبتت ذلك بعض الدراسات ونفتها أخرى حيث إن الذكاء يتعمد على مدى الاحتفاظ بالمعلومات إما الابتكار فانه يعتمد على مدى القدرة على التوصل إلى حلول تتسم بالجدية والأصالة ومن اختبارات الذكاء ما أشارت إليه السرور (1422 هـ ) ص 126 إلى 129 وتتمثل فيما يلي :-

أ **– الاختبارات الفردية** : ومن أشهرها اختبار ( ستام فورد ) بينيه الكون من ثلاثين فقرة تقيس الاستيعاب والتفكير الاستدلالي ومدى تطبيه الساعة والنصف والاختبار الأخر اختبار ( وكسار ) والذي يقيس القدرات اللفظية المتمثلة في المعلومات المتشابهة وتذكر الأرقام والحساب والاستيعاب إما الاختبارات الأدائية فتشمل ترتيب الصور والمكعبات والترميز والمتاهات ومدته في حدود الساعة .

ب – **اختبارات الذكاء** **الجمعية** ومن أشهرها اختبار ( رينفين ) للمصفوفات ويتكون من 60 فقرة مقسمة على خمس مجموعات تعتمد على الإشكال وخالية من العبارات اللفظية .

ثانياً **: الاستعداد الأكاديمي أو التفوق الدراسي** يستشعر الاستعداد الاكاديمي من خلال تميز الطالب في مجال من المجالات الدراسية او اكثر وذلك من خلال متابعته الجادة لما يناقش او يعرض داخل القاعة الدراسية وقد ينعكس تفوقه الدراسي في اختباراته التحصيلية التي قد تكون مقننة او لا تكون الا انه بكل الاحوال يبرز تميزه في اجتيازها ويتحصل على معدلات اعلى من اقرانه

**تقديرات المعلمين**

يعد المعلم من اوثق المصادر التي يعتمد عليها في التعرف على الطلاب الموهوبين وذلك لاتصاله المباشر بتلاميذه خلال الانشطة الصفية او الا صفية هو ما يزيد من مصداقية تقدير المعلم مقارنةً بغيره تمكنه من مقارنتهم لاقرانهم .

وتعد هذه الطريقة كما اوضحت السرور ( 1422 هـ ) صــ 132ــــ انها كانت الطريقة الوحيدة في التعرف على الطلاب الموهوبين في الولايات المتحدة الامريكية وما زالت تعد من اهم الوسائل حتى الوقت الحاضر وتزداد اهمية هذه الطريقة ومصداقيتها بقدر تدريب المعملين عليها .

**تقديرات الوالدين** يعتبر الاباء والامهات ومتابعتهم القريبة لابناءهم منذ الطفولة من اقوى واصدق المرشحين لابناءهم على تميزهم من عدمه وذلك لقضاءهم اكثر وقت معهم مقرنة بغيرهم ممن يصدرون ترشحيهم كالمعلمين او المشرفين في المؤسسات الاجتماعية الاخرى .

وتزداد مصداقية ذلك الترشيح من عدمه على مدى معرفتهم للمراد بمفهوم الوهبة والتميز علاوة على دورهم السابق في تربية الطفل وعنايته بنماء موهبته وقدراته الابتكاري .

**المواهب الخاصة**

ظهور الاستعدادات الفنية التشكيلية او الادائية على اختلاف اشكالها تعد مؤشراً لامتلاك موهبة ما ويتاكد ذلك بعاملين جودة التعبير الفني او اصالته وكم ذلك التعبير .

**القدرة القيادية**

هي القدرة على تحمل المسؤولية والثقة بالنفس والتأقلم مع الرفاق وتوجيههم توجيه مناسب بموجهة المستجدات باتزان انفعالي والتكيف معها من المؤشرات الدالة على تميز الطالب على اقرانه .

**الانتاجية**

تعد الانتاجية المحك الحقيقي للموهبة اما المعايير الاخرى فانها مؤشرات غير مؤكدة لتحقيق التمييز مستقبلا ويتوقف الانتاج على المجال الذي يتميز فيه الموهوب وقد يكون في احدى المجالات او اكثر وقد اشار الامير خان ان الجوائز العالمية للابداع هي الترجمة الحقيقية للمبتكرين ومن تلك الجوائز جائزة نوبل التي تقدم بناءاً على ابداع اعمال تتسم بجدتها واصالتها وتحقيقها لمقومات العمل الابداعي .

**القدرة الابتكارية**

ان المقدرة على التفكير الابتكاري تعد الخطوة العملية للوصول الى نتائج ابتكارية ومع اهمية الذكاء في هذا الجانب قد لا يحتاج التفكير الابتكاري الى مستويات مرتفعة في الذكاء ولقد اشارت السرور ص 129 الى اختبارات التفكير الابتكاري المتشعب ومنه

1. اختبار تورنس للتفكير الابداعي ويقيس قدرة المرونة والطلاقة والاسهاب ويتكون من صورتين اختبار لفظي واخر شكلي .
2. اختبار جيلفورد ويتعمد على ان العقل الانساني يتكون من تفاعل ثلاثة ابعاد هي العمليات والمحتوى والنواتج ويهدف الاختبار الى قياس 120 قدرة .
3. تمارين التفكير المتشعب لفرانك ويليامز وتشمل على 12 شكل غير تام يطلب اكماله وذكر عنوان له ويشير الى درجة الطلاقة والمرونة والاسهاب عند المطبق عليه .

**الدافعية**

هي الاصرار على استكمال الواجبات والاعمال والمعانات من اجل الوصول الى مستوى افضل ويؤكد التويجري وزميله ( 1421هـ ) ص107 على اهمية الدافعية للطالب الموهوب وان المراد بها تحفيز الافراد الى الفعل والعمل وهناك نوعين من الدافعية :

1. الدافعية الداخلية : وتتبع من داخل الفرد نفسه .
2. الدافعية الخارجية : هنا يكون دور المعلمين والاباء في التقدير والثناء لاستمرارية السلوك الايجابي .

**ترشيح الزملاء**

ان من الطرائق التي تسهم في الكشف عن المبتكرين الزملاء وذلك لمكوثهم معا فترات طويلة ولما للاقران من قدرة على الملاحظة الواقعية وبعدها عن التصنع الذي يبديه الملاحظ من غير اقرانه وتشير الدراسات التي اثبتت فاعلية ترشيح الزملاء اذ اعتمد ذلك على قوائم واستبيانات مقننة ودقيقة .

**ترشيح الذاتي**

يعد الترشيح الذاتي احد الأساليب الفعالة للكشف عن المبتكرين خاصة في المراحل الدراسية المتقدمة كالمرحلة الثانوية والجامعية وذلك لما يأنس الطالب من نفسه عند استعراض بعض المواضيع المتطلب فيها قدرا من التفكير ألابتكاري علاوة على إخفاق المدرس في الكشف عن ذلك نظراً للأعداد المتزايدة من الطلاب في هاتين المرحلتين .

**أساليب تنمية التفكير ألابتكاري**

ركزت العديد من الأدبيات على الأساليب الجماعية في تنمية التفكير ألابتكاري وصنف ( درويش حسن معمار 1424هـ ص164 ) ما أورده الباحثين إلى مجالين الأول الابتكار من خلال التفكير الذاتي والأخر الابتكار من خلال التفكير الجماعي ويمكن إيجازهما بالاتي :

أولا : الأساليب الذاتية

أ – لغة التفكير وتشمل اللغة البصرية وتعتمد على الصور .

ب – اللغة اللفظية وتعتمد على الكلمات .

ج – اللغة العددية وتعتمد على المقام .

د- اللغة التسلسلية وتعتمد على الزمان والأحداث .

هـ - اللغة العاطفية وتعتمد على المشاعر .

و – اللغة المنطقية وتعتمد على التحليل والاستقراء والاستنتاج .

ي – اللغة الفكرية وتعتمد على الفلسفات والنظريات والاساليب البيانية .

ثانياً : البحث عن البدائل المتشابهة والمضادة والمالوفة والغير مالوفة .

ثالثاً : إعادة النظر في الموضوع من خلال الاجابة على السؤال ماذا (لو؟) (كيف يمكن؟)

رابعأ : الاعتماد على طريقة ( تشجيع الابداع ) والتي ابتكرها   
( بوب ابتل ) وتكون من خلال الاجابة على اسئلة مطلعها :

أ – ( بدل ) الفكرة او الشكل او الصورة .

ب – ( اضف ) افكار الوان اشكال .

ج – ( عدل ) الفكرة او الشكل .

ح – ( كبر ) الشكل او الوحدة .

خ - ( صغر ) الحجم او الشكل .

د – ( شكل ) صورة اخرى .

هـ – ( احذف ) الجملة او الصورة .

و – ( اقلب ) الصورة او الفكرة .

ي – اعد الترتيب .

خامسا : الاعتماد على التفكير التباعدي ويراد به احتمالية اكثر من اجابة للسؤال الواحد .

سادساً : المصفوفة ذات المتغير الواحد وفي هذا الاسلوب يتم اختيار المتغيرين لموضوع واحد .

سابعاً : المصفوفة ذات المتغيرات المتعددة وتعتمد على المبدأ السابق الا انها تختلف عن عدد المتغيرات .

ثامنا : وتتمثل بالاجابة عن السؤال ما هي الاحتمالات المتوقعة .

**ثانياً : الاساليب الجماعية**

**أمثلة لتطبيق إستراتيجية كورت للتفكير**

أشارت العديد من الأدبيات إلى تطبيق برنامج كورت للتفكير في العديد من الدول واثبت البرنامج نجاحه ومن الدول التي طبق فيها الولايات المتحدة الأمريكية عام 1983 وطبقه مقرر العلوم في السنة الأولى ثانوي واثبت البرنامج نجاحه وأثره على تحصيل الطلاب في نهاية المقرر الدراسي

وطبق أيضا من قبل وزارة التربية والتعليم بمملكة البحرين في مجال التعليم العام والفني ولم يحدد الموقع رسمياً وتفصيلياً عن كيفية تطبيق البرنامج ونتائجه.

التعلم التعاوني

هو أحد الأستراتيجيات التعليمية والتي يتم فيها تقسيم الطلبة إلى مجموعات صغيرة غير متجانسة ( تضم مستويات معرفية مختلفة القدرات ) ، يتراوح عدد أفراد كل مجموعة ما بين ( 4 – 6 ) أفراد ، ويتعاون طلبة المجموعة الواحدة في تحقيق هدف أو أهداف مشتركة ويجعل هذا الاسلوب الطلاب أفراداً منتجين في مجموعاتهم ، فيتفاعلون مع المدرس من جهة ، ومع زملائهم من جهة أخرى تفاعلاً مثمراً ومؤثراً مما يؤدي إلى التقليل من الشعور بالإحراج بين الطلبة ويخلق اتجاهات تعاونية إيجابية لديهم .

وتوجد أنواع عدة للتعلم التعاوني هي:

1- الإستراتيجية التكاملية .

2- استراتيجية فوق التعلم .

3- الاستراتيجية البنيوية .

4- استراتيجية تعليم المجموعة الصغيرة .

5- استراتيجية التعلم معاً.

العناصر الأساسية للتعلم التعاوني:

1. الاعتماد المتبادل الإيجابي.

2. المسؤولية الفردية والمسؤولية الزمرية.

3. التفاعل المباشر المشجع.

4. المهارات الخاصة بالعلاقات بين الأشخاص وبالمجموعات الصغيرة.

5. المعالجة الجمعية (معالجة عمل المجموعة)

خطوات التعلم التعاوني:

لتحقيق تعلم تعاوني فعال لا بد من اتباع الآتي:

1. اختيار وحدة الموضوع.

2. عمل المدرس ورقة منظمة للوحدة التعليمية.

3. تنظيم فقرات التعلم وفقرات الاختبار.

4. تقسيم الطلبة الى مجموعات تعاونية.

5. يقوم كل عضو بالقاء ما اكتسبه امام مجموعة الاصلية، وعلى كل مجموعة ضمان ان كل عضو يتقن ويستوعب المعلومات والمفاهيم والقرارات المتضمنة في جميع فصول الوحدة

6 - خضوع جميع الطلبة لاختبار فردي وتدون الدرجة في الاختبار لكل فرد على حدة ثم تجمع درجات تحصيل الطلبة للحصول على اجمالي درجات المجموعة

7 - حساب درجات المجموعات ثم تقديم المكافآت الجماعية للمجموعة المتفوقة.

مراحل التعلم التعاوني:

1. المرحلة الأولى (مرحلة التعرف):

وفيها يتم تفهم المشكلة او المهمة المطروحة وتحديد معطياتها والمطلوب عمله إزاءها والوقت المخصص للعمل المشترك لحلها.

2. المرحلة الثانية (مرحلة بلورة معايير العمل الجماعي):

ويتم في هذه المرحلة الاتفاق على توزيع الأدوار وكيفية التعاون وتحديد المسؤوليات الجماعية وكيفية اتخاذ القرار المشترك، وكيفية الاستجابة لأراء أفراد المجموعة والمهارات اللازمة لحل المشكلة المطروحة.

3. المرحلة الثالثة (الإنتاجية):

في هذه المرحلة يتم الانخراط بالعمل من قبل أفراد المجموعة والتعاون في إنجاز المطلوب بحسب الأسس والمعايير المتفق عليها.

4. المرحلة الرابعة (الإنهاء):

يتم فيها كتابة التقرير ان كانت المهمة تتطلب ذلك والتوقف عن العمل وعرض ما توصلت أليه المجموعة في جلسة الحوار العامة.

5. المرحلة الخامسة (التقويم):

يتم في هذه المرحلة تقويم العمل لكل مجموعة تعاونية وصحة ما توصلوا أليه من معلومات ومن ثم تعزيز المجموعات المتقدمة

استخدامات التعلم التعاوني.

اثبتت البحوث والدراسات ان هناك استخدامات وفوائد كثيرة للتعلم التعاوني لكل من الطلبة والمدرسين ويمكن تلخيصها بالآتي :

1. يساعد على فهم المفاهيم والاسس العامة وإتقانها .

2. يستخدم على تنمية القدرة على تطبيق مواقف جيدة .

3. ينمي القدرة على حل المشكلات .

4. ينمي القدرة الابداعية لدى الطلبة .

5. يحسن المهارات اللغوية والقدرة على التعبير .

6. يؤدي إلى زيادة القدرة على تقبل وجهات النظر المختلفة .

7. يرفع من مستوى اعتزاز الفرد بذاته وثقته بنفسه .

8. يؤدي إلى تزايد حب المادة الدراسية والمدرس الذي يدرسها .

إيجابيات التعلم التعاوني:

أثبتت الدراسات والأبحاث النظرية والعملية فاعلية التعلم التعاوني، وأشارت تلك الدراسات الى ان التعلم التعاوني يساعد على:

1. رفع التحصيل الأكاديمي.

2. التذكر لفترة أطول.

3. استعمال اكثر لعمليات التفكير العلمي.

4. زيادة الأخذ بوجهات نظر الآخرين.

5. زيادة الدافعية الداخلية.

6. زيادة العلاقات الإيجابية بين الفئات غير المتجانسة.

7. تكوين مواقف افضل اتجاه المدرسة.

8. تكوين مواقف افضل اتجاه المدرسين والمعلمين.

9. احترام أعلى للذات.

10. مساندة اجتماعية اكبر.

11. زيادة التوافق النفسي الإيجابي.

12. زيادة السلوكيات التي تركز على العمل.

13. اكتساب مهارات تعاونية اكثر

سلبيات التعلم التعاوني:

1. الخوف من السيطرة او إمكانية استبداد بعض الطلبة في المجموعة التي يمنع الطالب الذي يريد ان يعمل بمفرده لمدة معينة، كذلك التقسيم الذي يعتمد علية التعاون يسمح للأفراد بالعمل بمفردهم لمدة قبل الاتصال بالمجموعة.

2. تقدم المعلومات في هذا الاسلوب لمنخفض التحصيل (غذاءاً سهلاً) ويظهر ذلك في التحصيل الدراسي، ولكن الاستجابة التعاونية في الجماعة تظهر في تماسك المجموعة وتجانسها في الجهود المأخوذة والمقدمة.

3. الطلبة غير المشتركين في العمل الجماعي سوف يعاملون ويعاقبون بوحشية في حين ان الاتصال بين أفراد المجموعة والتعاون فيما بينهم بقدراتهم المختلفة وتبادل الأدوار يبين أن الطالب الضعيف في مهمة قد يكون مميزاً في مهمة أخرى وان إنجاز الطلبة الضعاف لا يؤدي الى حبهم للتعاون في الجماعة.

4. عمل الطلبة سوية للقيام بتنفيذ المهمة فقط وليس لأجل مهارة أدائهم وبذا يصبح العمل مجرد رتابة يؤدي بصورة إلية مما يؤدي الى حجب الإبداع والابتكار والمرح الذي يصاحب النشاط.

5. عمل الطلبة سوية يؤدي الى فقدان تأكيدهم لذاتهم او إثبات لشخصيتهم لان الجماعة ستوجه في بناء مستوياتهم في حين ان إثبات الشخصية وتقدير الذات يتم خلال التعلم التعاوني ومن خلال المنافسة والحوار المطلوب

مميزات التعلم التعاوني :

1- يذكر الطلاب بالمهارة مدة أطول .

2- زيادة العلاقة الإيجابية مع الفئات غير المتجانسة .

3- له مساندة اجتماعية اكبر فضلاً عن تقديم التغذية الراجعة للآخرين .

4- زيادة التوافق النفسي الإيجابي

**التعلم بالإقران**

التعلم بالإقران: هو نظام للتدريس يساعد فيه المتعلمون بعضهم ‏البعض يبني علي أساس ان التعليم موجه ومتمركز حول ‏المتعلم مع الاخذ في الاعتبار بيئة التعلم الفعالة التي تركز ‏علي اندماج الطالب بشكل كامل في عملية التعلم التعاوني ، ‏يعتمد علي قيام المتعلمين بتعليم بعضهم بعضا تحت إشراف ‏المعلم.‏

توجد أنماط كثيرة من تعلم الاقران وذلك لان إستراتيجية ‏تدريس او تعليم الاقران عادة لمقابلة حاجات محددة للطلاب ‏في مواقف محددة ، والتميز الأساسي في تلك البرامج هو ‏العمر او المستوي الصفي للأقران المشاركين معه ، هذه‏ الأنماط:‏

النمط الأول:‏

هو تدريس الاقران من العمر نفسه عبر الفصول او بين ‏الفصول او مايسمي بالتقسيم الافقي حيث يقوم الطلاب ‏بمساعدة زملاء اخرين خارج فصلهم الاصلي ؛ بحيث يكونوا ‏في المستوي العمر ينفسه وتوجد أشكال مختلفة للتفاعلات ‏الممكنة بين الاقران في هذا‏

النمط كالتالي:‏

‏–‏ توزيع المتعلمين واقرانهم في أزواج توزيعا عشوائيا ‏او في مجموعات توزيعا عشوائيا.‏

‏–‏ اختيار المتعلم لقرنيه او المجموعة لقرنائها من الفصل ‏الاخر.‏

‏–‏ توزيع المتعلم والقرين في ازواج وفقا لمعايير محددة‏مثل : الجنس- الشخصية – التحصيل ........... حيث ‏تتم المزاوجة علي أساس تلك المتغيرات سواء علي ‏مستوي المجموعات شريطة أن يكون هناك فروق في ‏المستوي بينها حيث يتم مزاوجة المتعلمين ذوي ‏الصعوبة في التعلم مع مرتفعي التحصيل وهكذا.‏

النمط الثاني:‏

هو تدريس الأقران وفق السن أو ما يسمي بالتنظيم الرأسي ‏وفيها يكون "الطالب المعلم" واقرين مختلفين في المستوي ‏الصفي حيث يتراوح الفرق بين "الطالب المعلم"والقرين ‏بين سنه الي سنوات عديدة.‏

النمط الثالث:‏

وهو اندماج الإقران وفق السن في برامج غير رسمية ، ‏وفيه يقوم الطالب المعلم الأكبر سنا بالإشراف أو المساعدة ‏لمتعلم أصغر منه سنا او مجموعة اعلي مستوي عمريا ، ‏تساعد مجموعة مقابلة أقل مستوي عمريا في أنشطة خارج ‏نطاق برنامج الدراسة.‏

مزايا تعلم الإقران:‏

‏–‏ يساعد علي تحمل المسئولية.‏

‏–‏ يتيح الفرص لتقويم الإفراد والجماعات.‏

‏–‏ يساعد على تطوير مهارات الإدارة والتنظيم.‏

المرجع:المركز القومي للامتحانات والتقويم التربوي ، المادة التدريبية.

تخطيط واستخدام التعلم بالأقران …

أشار كثير من المعلمين إلي أن هذا النوع من التعليم يحدث عادة بطريقة طبيعية غير مخططة ، وفي هذه الحالة نطلق عليه " التعلم بالأقران العابر " ،وقد وجد هؤلاء المعلمين أن هناك استخدامات مختلفة لتعلم الأقران يمكن أن تتم ف بالفصول بطريقة عابرة على الوجه التالي :

1.تدريب تلميذ لزميله

2.مساعدة زميله في تنمية المهارة التي تجيدها

3.بناء الثقة والاعتداد بالنفس للقائم بالتعليم

4.تقليد الأقران في بعض المهارات ، خصوصا في التمرينات الرياضية والغناء

5.عند الطلب من تلميذ شرح مفهوم ما بلغته إلي زميل له ، فإن التلاميذ يفهموا لغة بعضهم أسرع.

التعلم بالأقران المنظم :

معأن التعلم بالأقران يحدث بطريقة طبيعية وعابرة أو بشكل غير مخطط لهمن جانب التلاميذ ، إلا أن المعلمين وجدوا من خلال الخبرة بعض النظم التي يمكنها أن تساعد المعلمين الجدد في تطبيق استراتيجيات التعلم بالأقران وفق خطة مدروسة تتكون الفائدة أكبر.

والتعلم بالأقران يفيد كل من الطرفين : الدارس المعلم والدارس المتعلم . فالدارس الذي يقوم بتعليم الأقران يتفوق على أقرانه في المواد التي يعلمها . كما أنهم يبدون اتجاهات أكثر إيجابية نحو المادة . كذلك يكتسب الدارس المتعلم اتجاهات أكثر إيجابية نحو المادة ويتعمق فهمه للمحتوى.

ويمكن تلخيص التأثيرات العامة لتعلم الأقران على التلاميذ في الآتي :

1.تحسّن من التحصيل

2.تحسّن الدافعية

3.تحسّن استخدام وقت التدريس

4.تحسّن من التوجه الذاتي والاستقلالية

5.تحسّن الاتجاه نحو المواد التي تدرّس

6.تحسّن من الثقة بالنفس .

ومن خطوات التطبيق الناجح لتعلم الأقران ، أن يقوم المعلم/ة بعمل الآتي :

1.البدء بأهداف واضحة يمكن تحقيقها

2.عد الفصل بشرح طبيعة والغرض من تعلم الأقران

3.اختر المدخل الأبسط والمباشر ليستخدمه الدارس المعلم مع أقرانا فيحدد المادة الدراسية المطلوب تناولها

4.مراجعة الأهداف والمواد والطرق مع الدارس المعلم ، قبل عملية التدريس

5.تابع وعزز العمل الجيد للدارس المعلم

6.تابع وتعرف على ما اكتسبه التلاميذ

7.أعطى اهتمام تام عند اختيار الدارس المعلم ، مؤكداً على العلاقة الإيجابية بين الدارس المعلم والدارس المتعلم.

**مزايا تدريس الأقران :**

-تعليم الأقران يتيح فرص لتحقيق التفاعل الايجابي بين المعلم والطالب القرين .

-يتيح وقتًا كافيًا لإجراء الأنشطة المرتبطة بمحتوي التعلم .

-يتيح فرص لتنمية مهارات الاتصال ومهارات اللغة وذلك من خلال أنشطة التفاعل الثنائي بين القرناء .

-يزيد من دافعية المتعلم ويقوي مفهوم الذات وتوجيه الذات ويقلل من الإحباط .

-يتيح الفرص لتقويم الأفراد والجماعات .

-يصلح لمختلف المواد الدراسية ويمكن تطبيقه في كل المستويات من المراحل التعليمية .

-تؤدي الإستراتيجية إلي زيادة التحصيل الدراسي .

فرصة لتكوين علاقات اجتماعية جيدة بين الطلاب

التعلم باللعب

أكدت البحوث التربوية أن الأطفال كثيراً ما يخبروننا بما يفكرون فيه وما يشعرون به من خلال لعبهم التمثيلي الحر واستعمالهم للدمى والمكعبات والألوان والصلصال وغيرها ، ويعتبر اللعب وسيطاً تربويا يعمل بدرجة كبيرة على تشكيل شخصية الطفل بأبعادها المختلفة ؛ وهكذا فإن الألعاب التعليمية متى أحسن تخطيطها وتنظيمها والإشراف عليها تؤدي دوراً فعالا في تنظيم التعلم ، وقد أثبتت الدراسات التربوية القيمة الكبيرة للعب في اكتساب المعرفة ومهارات التوصل إليها إذا ما أحسن استغلاله وتنظيمه .

تعريف أسلوب التعلم باللعب :

يُعرّف اللعب بأنه نشاط موجه يقوم به الأطفال لتنمية سلوكهم وقدراتهم العقلية والجسمية والوجدانية ، ويحقق في نفس الوقت المتعة والتسلية ؛ وأسلوب التعلم باللعب هو استغلال أنشطة اللعب في اكتساب المعرفة وتقريب مبادئ العلم للأطفال وتوسيع آفاقهم المعرفية .

أهمية اللعب في التعلم :

1-    إن اللعب أداة تربوية تساعد في إحداث تفاعل الفرد مع عناصر البيئة لغرض التعلم وإنماء الشخصية والسلوك

2-      يمثل اللعب وسيلة تعليمية تقرب المفاهيم وتساعد في إدراك معاني الأشياء .

3-    يعتبر أداة فعالة في تفريد التعلم وتنظيمه لمواجهة الفروق الفردية وتعليم الأطفال وفقاً لإمكاناتهم وقدراتهم .

4-    يعتبر اللعب طريقة علاجية يلجأ إليها المربون لمساعدتهم في حل بعض المشكلات والاضطرابات التي يعاني منها بعض الأطفال .

5-   يشكل اللعب أداة تعبير وتواصل بين الأطفال .

6-    تعمل الألعاب على تنشيط القدرات العقلية وتحسن الموهبة الإبداعية لدى الأطفال .

**فوائد أسلوب التعلم باللعب** :

*يجني الطفل عدة فوائد منها :*

1-             يؤكد ذاته من خلال التفوق على الآخرين فردياً وجماعيا

2-             يتعلم التعاون واحترام حقوق الآخرين .

3-             يتعلم احترام القوانين والقواعد ويلتزم بها .

4-             يعزز انتمائه للجماعة .

5-             يساعد في نمو الذاكرة والتفكير والإدراك والتخيل .

6-             يكتسب الثقة بالنفس والاعتماد عليها ويسهل اكتشاف قدراته واختبارها .

***أنواع الألعاب التربوية*** *:*

1-***الدمى :*** مثل أدوات الصيد ، السيارات والقطارات ، العرايس ، أشكال الحيوانات ، الآلات ، أدوات الزينة .... الخ .

2**-    *الألعاب الحركية*** *:* مثل ألعاب الرمي والقذف ، التركيب ، السباق ، القفز ، المصارعة ، التوازن والتأرجح ، الجري ، ألعاب الكرة .

3**-             *ألعاب الذكاء*** *:* مثل الفوازير ، حل المشكلات ، الكلمات المتقاطعة ... الخ .

4- ***الألعاب التمثيلية*** *:* مثل التمثيل المسرحي ، لعب الأدوار .

**5-             *ألعاب الحظ*** *:* الدومينو ، الثعابين والسلالم ، ألعاب التخمين .

6**-             *القصص والألعاب الثقافية*** *:* المسابقات الشعرية ، بطاقات التعبير .

**دور المعلم في أسلوب التعلم باللعب** *:*

1-             إجراء دراسة للألعاب والدمى المتوفرة في بيئة التلميذ .

2-    التخطيط السليم لاستغلال هذه الألعاب والنشاطات لخدمة أهداف تربوية تتناسب وقدرات واحتياجات الطفل .

3-             توضيح قواعد اللعبة للتلاميذ .

4-             ترتيب المجموعات وتحديد الأدوار لكل تلميذ .

5-             تقديم المساعدة والتدخل في الوقت المناسب .

6-             تقويم مدى فعالية اللعب في تحقيق الأهداف التي رسمها .

***شروط اللعبة :***

1-     اختيار ألعاب لها أهداف تربوية محددة وفي نفس الوقت مثيرة وممتعة.

2-       أن تكون قواعد اللعبة سهلة وواضحة وغير معقدة.

3-      أن تكون اللعبة مناسبة لخبرات وقدرات وميول التلاميذ .

4-    أن يكون دور التلميذ واضحا ومحددا في اللعبة.

5-    أن تكون اللعبة من بيئة التلميذ .

6-    أن يشعر التلميذ بالحرية والاستقلالية في اللعب .

**نماذج من الألعاب التربوية :**

1)   **لعبة الأعداد بالمكعبات** على هيئة أحجار النرد ، يلقيها التلميذ ويحاول التعرف على العدد الذي يظهر ويمكن استغلالها أيضاً في الجمع والطرح .

2)   **لعبة قطع الدومينو ،** ويمكن استغلالها في مكونات الأعداد ، بتقسيم التلاميذ إلى مجموعات ثم تعطى كل مجموعة قطعاً من الدومينو ويطلب من كل مجموعة اختيار مكونات العدد وتفوز المجموعة الأسرع .

3)   **لعبة ( البحث عن الكلمة الضائعة )** وتنفذ من خلال لوحة بها مجموعة من الحروف ، يحدد المعلم الكلمات ويقوم التلاميذ بالبحث عن الكلمة بين الحروف كلمات رأسية وأفقية .

4)    **لعبة صيد الأسماك :** عن طريق إعداد مجسم لحوض به أسماك تصنع من الورق المقوى ويوضع بها مشبك من حديد ويكتب عليها بعض الأرقام أو الحروف   وتستخدم في التعرف على الأعداد أو الحروف الهجائية بأن يقوم التلاميذ بصيدها بواسطة سنارة مغناطيسية .

5)    **لعبة ( من أنــا ) :** وتستخدم لتمييز حرف من الحروف متصلاً ومنفصلاً نطقاً وكتابة حسب موقعه .

**الألعاب التربوية التعليمية**

الألعاب التربوية هي نوع من الأنشطة المحكمة الإطار، لها مجموعة من القوانين التي تنظم سير اللعب وعادة ما يشترك فيها اثنان أو أكثر للوصول إلى أهداف سبق تحديدها ويدخل في هذا التفاعل عنصر المنافسة وعنصر الصدفة وينتهي اللعب عادة بفوز أحد الفريقين.

تعريف آخر: وهي الأنشطة التي يؤديها الطالب وقد يبذل فيها جهوداً ، وذلك من خلال قوانين معينة تكون موضحة سلفاً ، وعلى علاقة بموضوع الدرس. فهو أداة عندما يهدف إلى تنمية القدرات الذاتية والعقلية للطفل من خلال أنشطة تتضمن أنواعا  متنوعة وهادفة وهو موقف تربوي عندما يمكن الطفل من الفعل والتفاعل مع الأشياء، الشيء الذي يساعده على ممارسة ذكاءه والتعبير عن رأيه والشعور بلذة التعلم

الأهداف العامة التي يحققها اللعب للطفل :-

جاء في كتاب الأستاذة - العناني -حنان2002، ص22

* تشويق الطفل وتنمية الاستعداد لديه للتعلم وإكساب المهارات الجديدة
* مساعدة الطفل على فهم ذاته وتقبل الآخرين واكتشاف البيئة التي يعيش فيها
* مساعدة الطفل على الإلمام بالمواد الدراسية وفهمها
* تهيئة الطفل للتكيف مع المستقبل من خلال الاستجابات الجديدة التي يقوم بها في لعبة
* تفريغ الطاقة الزائدة الناجمة عن تناول الغذاء والتخلص من التوتر والانفعالات الضارة
* بناء شخصية الطفل وتحقيق التكامل بيم وظائفه الاجتماعية , العقلية , الانفعالية
* ترويض الجسم وتمرين عضلاته وجهازه العصبي
* إشباع حاجات الطفل الأساسية بطريقة مقبولة اجتماعيا
* إشعار الطفل بالمتعة والبهجة والسرور

فوائد الألعاب التربوية:

* تزود المتعلم بخبرات أقرب للواقع العلمي من أي وسيلة تعليمية أخرى.
* تكشف للمتعلم بعض الجوانب الهامة من المواقف الحياتية التي يجب أن يكرس أكبر جهد لها أو يتخصص فيها في المستقبل.
* توفر السلامة والأمن للمتعلم.
* تزيد من دافعية الطلبة للتعلم.
* يستطيع الطلبة أن يتعلموا جميع أنواع التعلم : المعرفي و النفسي  و الانفعالي.
* تمكن المربين والآباء من الحكم على قدرة المتعلمين على تطبيق الحقائق والمفاهيم والمبادئ والمهارات التي درسوها على المواقف الحياتية المختلفة.
* تعمل على اشتراك المتعلم إيجابيا في عملية التعلم اكثر من أي وسيلة أخرى مشابهه
* يختلف دور كل من المعلم والمتعلم في حالة استعمال الألعاب التربوية فالمعلم لم يصبح الحكم الوحيد على فعالية سلوك الطالب ولم يصبح مصدر المعلومات بل اللعبة ذاتها.
* تصلح لأغراض البحث العلمي**.**

عناصر اللعبة التعليمية:

تتألف عناصر اللعبة التعليمية من الآتي : ـ

مجموعة من اللاعبين

بعد مكاني

بعد زماني  ـ  زمن محدد للعبة

أنظمة  وقوانين تحكم اللعبة

فالألعاب ليست أنشطة استجمامية تهدف إلى الترفية والتسلية فقط بل هي أنشطة صممت لتحقيق أهداف تعليمية تعلمية حيث يتم توظيف الميل الفطري للعب عند المتعلمين والمقرون بالمتعة في إحداث تعلم فاعل معزز بالرغبة والحماس والاهتمام

خصائص الألعاب التعليمية:

* على المتعلم أن يعرف دوره بوضوح للمشاركة في اللعبة وأن يعرف الهدف من اللعبة .
* ينبغي أن يكون البرنامج قوة حفز لإثارة حماس المتعلم للعمل أطول فترة وأن يستخدم الرسوم المتحركة والألوان كأساس لعناصر اللعبة .
* يجب أن يتضح الهدف النهائي من اللعبة في ذهن المتعلم ليعمل على تحقيقه بوضوح ويستخدم في ذلك المعلومات والإرشادات التي توضح الطريق الذي عليه أن يسلكه

**عيوب الألعاب التعليمية:**

إن تعدد مزايا الألعاب التعليمية لا يعني خلوها من بعض العيوب، والتي يمكن تفاديها أحياناً ومن هذه العيوب:

* صعوبة فهم التعليمات اللازمة لتنفيذ اللعبة خصوصاً إذا كانت طويلة.
* صعوبة تنفيذ اللعبة مع الفصول الكبيرة العدد.
* ارتفاع تكاليف الألعاب التعليمية خصوصاً التي يتم شراؤها مصنعة.
* عدم وضوح المفاهيم التي تتضمنها الألعاب التعليمية بسهولة، أو انشغال الطلاب باللعبة وعدم التركيز على المفاهيم.
* الحركة والصخب الذي قد يصاحب هذا النوع من التعليم، وينبغي للمعلم أن يتقبل ذلك حتى لا يفسد متعة اللعب على الطلاب**.**

أنواع الألعاب التعليمية:

* من حيث عدد المشاركين: فردية و جماعية.
* من حيث المكان المناسب: داخلية و خارجية.
* من حيث الجانب الإنساني المستخدم: عضلية وذهنية**.**
* **المراجع**
* كتاب طرق التدريس في القرن الواحد والعشرين / الدكتور عبد اللطيف بن حسين بن فرج استاذ مشارك في المناهج والتعليم – كلية التربية جامعة ام القرى / المملكة العربية السعودية .
* الألعاب اللغوية ودورها في تنمية مهارات اللغة للدكتور محمد علي حسن الصويركي (2006): لكل لعبة مستوى دراسي تخدمه. أ.د.محمد محمود الحيلة – الأردن.

أبو جلالة، حمدان(2001م )الأساليب المناهج الميسرة،الكويت مكتبة الفلاح