

# اللعب والمرح في التعليم والتعلم

ليراتو نداييزيثا

الفصل الرابع

ترجمة بتصريف

أ.د. مضر خليل عمر

## مقدمة

لماذا التركيز على اللعب والمرح في التعليم والتعلم؟ قد يتبادر إلى ذهنك أن اللعب شيء خاص بالأطفال، بعيد كل البعد عن التعليم والتعلم. يوضح هذا الفصل أن المرح يُسهم في خلق بيئة مُواتية للتعليم (ينظر الفصل الثاني). كما يُبين أن التعليم الذي يُوظف اللعب بشكل هادف ينطوي على مشاركة فعّالة (معرفية) للمتعلمين، ويُركز على المعنى، والتفاعل الاجتماعي، والتكرار، والمتعة. تتوافق هذه الجوانب مع أدبيات علم التعلم حول السمات التي تُشكل بيئات التعلم المثلى (زوش وآخرون، 2017) وهي قابلة للتطبيق على المتعلمين من جميع الأعمار (باركر، تومسن وبيري، 2022). يُمكن استخدام اللعب بنجاح في التعلم والتعليم، بغض النظر عن عمر المتعلمين. يبدأ هذا الفصل بتعريف اللعب، والمرح، والتعلم المرح. بعد ذلك، يناقش مفهوم المرح في التعليم، ثم يتناول مفهوم اللعب كطيف، والخصائص المتأصلة فيه. كما يناقش فوائد وأنواع اللعب الموصوفة في الأدبيات، وأخيرًا، ينتقل التركيز إلى اللعب الموجه وممارساته.

## 4.1 اللعب، والمرح، والتعلم المرح في مجال

### التعليم

لطالما كان مفهوم اللعب موضوعًا ذا أهمية لباحثي التعليم لعقود (وايت هيد وآخرون، 2017؛ يوجمان وآخرون، 2018). وقد طُرحت تعريفات وخصائص مختلفة للعب، وتم التنازع عليها. في هذا القسم، يتم توضيح مفاهيم اللعب، والمرح، والتعلم المرح، وعلاقتها بمجال التعليم. يدرك الجميع اللعب عندما يرونه في الشوارع، والقرى، والملاعب، وفي الفصول الدراسية. وذلك لأن الناس من جميع الثقافات والخلفيات الاقتصادية يشاركون في اللعب. ومع ذلك، فإن مفهوم اللعب معقد، ولا يوجد تعريف موحد له (وايتبريد وآخرون، 2017؛ وايتبريد وآخرون، 2012؛ وود، 2014). في أدبيات اللعب، توجد العديد من التعريفات والخصائص والفئات للعب، مما يجعل من الصعب التوصل إلى تعريف واضح ومحدد. فيما يلي جوانب مشتركة بين العديد من التعريفات الموجودة في الأدبيات. وهي أن اللعب نشاط ممتع وعفوي وغير موجه نحو هدف محدد، ويمكن أن يشمل التوقع والتدفق والمفاجأة (بارنيت وأوينز، 2015؛ إيبيرلي، 2014؛ غراي، 2015؛ هيرش-باسيك وآخرون، 2009). يُقَرَّر الكثيرون بأن المرح هو جوهر اللعب أو روحه، على الرغم من أنه ليس كذلك دائمًا (ويتون وموزلي، 2019) كما هو موضح أدناه. التعلم المرح مصطلح شامل يتضمن اللعب الحر واللعب الموجه (هيرش-باسيك وآخرون، 2020). مارديل وآخرون. (2016) يعدون البهجة والدهشة والاختيار مؤشرات على التعلم المرح.

### 4.1.1 توظيف المرح في التدريس

يُعدّ التمييز بين المرح واللعب ، كما ذكره ويتون وموزلي (2019، ص 14) ، مفيداً للغاية :اللعب نشاط يصعب تعريفه بدقة... ولكنه يُوصف عموماً بأنه نشاط طوعي ، مفتوح النهايات ، يُمارس لذاته ، حيث يكون السبب الرئيسي للعب هو الاستمتاع بنشاط اللعب نفسه . من ناحية أخرى ، المرح حالة ذهنية أو موقف ؛ استعداد لتقبّل قيود نشاط اللعب ، أو أي نشاط آخر؛ لتجربة شيء جديد ؛ لمحاولة شيء صعب حيث لا يكون النجاح مضموناً . المرح نهج يحتضن النزوة ، وروح الكرنفال ، والإبداع ، والفكاهة ، والمفاجأة ، والخيال . بينما تُمارس أنشطة اللعب عادةً بروح مرحّة ، إلا أن هذا ليس هو الحال دائماً ؛ خذ ، على سبيل المثال ، الجدية والطقوس في الشطرنج عالي المستوى.

وبالمثل ، لا يقتصر المرح على لعب ألعابنا ، بل هو حالة ذهنية يمكن للشخص تطبيقها على أي نشاط . ببساطة ، الفرق بين اللعب والمرح هو أن المرح هو موقف - حالة ذهنية تشمل الفرح والمشاعر الإيجابية الأخرى تجاه نشاط ما . أما اللعب فهو نشاط طوعي يهدف إلى الاستمتاع بالنشاط نفسه . ينطبق المرح على المتعلمين الصغار والكبار والمعلمين (برونو وآخرون، 2013). ربط جيمس وبروكفيلد (2014) المرح في التدريس بـ "الفكاهة ، خفة الروح ، وانفتاح الباحث الفضولي . إذن ، ما علاقة المرح بالتعليم والتعلم ؟ يكمن الجواب في ترابط الإدراك والعاطفة . **فالتعلم ليس نشاطاً معرفياً بحتاً ، بل يشمل العاطفة أيضاً** (تاينج وآخرون، 2017). على سبيل المثال ، تقل احتمالية انخراطك في التعلم إذا شعرت بمشاعر سلبية ، مثل الخوف من المعلم وعدم الشعور بالأمان . أما إذا شعرت بمشاعر إيجابية ، فمن المرجح أن تتخبط وتتعلم ، لأن المشاعر الإيجابية ترتبط عادةً بالاهتمام والتحفيز (ينظر الفصل 2).

المتعلمون الذين يشعرون بمشاعر إيجابية يُلهمون لطرح الأسئلة واستكشاف الاحتمالات . وهذا مهم لهم لتحقيق كامل إمكاناتهم (زوش وآخرون، 2017) . تذكر أيام دراستك في المرحلة الابتدائية أو الإعدادية . كيف كان شعورك وأنت في فصل دراسي تخاف فيه من المعلم ؟ هل كنت قادراً على التعلم جيداً ؟ من ناحية أخرى ، كيف تأثر تعلمك عندما شعرت بالراحة لأن المعلم هيا بيئة شعرت فيها بالاهتمام والمتعة ؟ يمكن لبيئة التعلم المرحّة أن تُسهّم بشكل كبير في دعم التعلم (فينسنت-سنو وتونغ، 2019) لأنها بيئة جاذبة . فهي تدعو إلى تفاعلات صافية ممتعة ومرنة ، واستكشاف ، وإبداع (بينشوفير، 2017). إن استخدام المرح في التدريس ليس ذا قيمة للمتعلمين فحسب ، بل هو طريق ذو اتجاهين . كما ذكر أعلاه، يستفيد المتعلمون ، ويستفيد المعلم أيضاً من استخدام المرح في التدريس . قد تتساءل : ما هي القيمة بالنسبة للمعلم؟ إن تبني المرح يدعم رفاهية المعلمين لأنه يعزز السعادة والرضا الوظيفي والإبداع (بروير، 2017). باختصار، يوفر المرح في التدريس للمعلم والمتعلمين فرصة لتجربة بيئة تعلم إيجابية (والش وآخرون، 2017). هذا النوع من الإيجابية يشجع الفصل الدراسي ويعزز العلاقات الصحية والقوية بين المعلم والمتعلم.

### 4.2 تعريف اللعب كطيف

وفقاً لزوش وآخرون (2018)، فإن تعريف اللعب على أنه طيف يُقر بأشكال اللعب المختلفة. الشكل 4.1 أدناه هو نسخة معدلة من طيف اللعب الذي طرحه زوش وآخرون (2018). وهو يوضح أشكال اللعب المختلفة من خلال المشاركة المتباينة للاعبين الرئيسيين في أنشطة اللعب . خلال اللعب الحر في اللعب الحر، يكون الطفل مُوجَّهاً ذاتياً بالكامل ، بينما في اللعب الموجه ، يتوازن التوجيه الذاتي للطفل / المتعلم مع توجيه شخص بالغ / أكثر خبرة . في الألعاب والتعليم المباشر، يقوم الشخص البالغ / الأكثر خبرة بتصميم النشاط ووضع قواعده وقيوده . وقد وضع زوش وآخرون (2018) التعليم المباشر خارج نطاق التعلم المرح . ومع

ذلك ، أرى أن التعليم المباشر قد يُحفز روح المرح ويُدمجها. ينصب التركيز الرئيسي لهذا الفصل على اللعب الموجه كشكل من أشكال التعلم المرح.



الشكل 4.1: طيف اللعب (مقتبس من زوش وآخرون، 2018)

#### 4.2.1 خصائص اللعب وعلاقته بالتعلم

يتناول هذا الفصل خصائص اللعب كما طرحها زوش وآخرون (2017) ، حيث تتوافق هذه الخصائص مع أبحاث علم التعلم التي نوقشت في الفصل الأول . ويؤكد أنصار اللعب ، مثل زوش وآخرون (2018)، أن اللعب الموجه يستغل بشكل خاص التفكير النشط والواعي (وليس السلبي)، والمشاركة ، وبناء المعنى ، والمتعة ، والتكرار أكثر من أشكال اللعب الأخرى ، مما يساعد على تحقيق أقصى افادة من التعلم. سيتم تسليط الضوء على بعض خصائص اللعب وعلاقتها بكيفية تعلم الإنسان. عند الاقتضاء ، سيتم التطرق إلى آثار اللعب الموجه ، مع العلم أن اللعب الموجه يُستكشف بمزيد من التفصيل في القسم 4.4.

##### 4.2.1.1 المشاركة الفعّالة

تشير المشاركة الفعّالة هنا إلى النشاط الذهني أو التفكير النشط . وهي تعني التركيز الذهني . وهذا يعني أن مهام التعلم المستخدمة في اللعب الموجه يجب أن تُحفز المتعلمين على الاستكشاف والتفكير والبحث بنشاط عن حلول للمشكلات أو الأسئلة المتأصلة في مهمة التعلم . قد تشمل المشاركة الفعّالة أيضًا المشاركة البدنية ، ولكن إذا لم يكن المتعلمون منخرطين ذهنيًا أيضًا ، فقد يتعلمون القليل جدًا . يكمن التحدي في إبقاء المتعلمين في حالة تركيز ذهني ، لأن ذلك أمر بالغ الأهمية للتعلم . ولتحقيق النجاح في ذلك ، يُعد استثارة فضول المتعلمين وتسخييره أمرًا حيويًا . أظهرت الدراسات ، أن المتعلمين عندما يشعرون بالفضول تجاه مفهوم ما ، يكونون أكثر عرضة لتذكر ما تعلموه (يقدم الفصل الثاني مزيدًا من التفاصيل حول الفضول و التعلم). في نهاية المطاف ، ستؤدي المشاركة الفعّالة إلى فهم أعمق وأكثر شمولية للمعرفة والخبرة.

##### 4.2.1.2 التعلم ذو المعنى

لكي يكون التعلم ذا معنى ، ينبغي أن يتجاوز مجرد سرد الحقائق ويؤدي إلى تفكير أعمق يمكن تطبيقه على مواقف جديدة . على سبيل المثال ، ثمة فرق بين حفظ أن الدائرة ليس لها أضلاع ، وبين فهم أن عجلة الدراجة والعملة المعدنية في العالم الحقيقي تشبهان الدوائر . يتمثل أحد الجوانب الأساسية للتعلم ذي المعنى في إيجاد معنى للتجربة . وهذا يعني **أن تجارب التعلم يجب أن تكون ذات صلة بحياة المتعلمين**. كما أن إيجاد معنى للتجربة يتعلق بربطها بشيء تعرفه مسبقًا . عادةً ما ترتبط أنشطة اللعب بمواضيع وأهداف ذات صلة بحياة المتعلمين . وبهذه الطريقة ، تتيح تجارب التعلم المرححة للمتعلمين تجربة التعلم ذي المعنى. ... **من خلال**

تجارب التعلم المرحلة المناسبة ، يستفيد المتعلمون من معارفهم الحالية ، ويتم إلهامهم لإقامة روابط ، ورؤية العلاقات ، وفهم عالمهم المعقد.

### 4.2.1.3 التفاعل الاجتماعي

يُعدّ التفاعل الاجتماعي سياقًا قويًا لكلّ من التعلّم واللعب . فمن خلال مشاركة أفكارهم وفهمهم مع الآخرين ، والتواصل معهم ، يستطيع المتعلمون الاستمتاع بصحبتهم وبناء فهم أعمق وعلاقات متينة . كما يضيف اللعب مع الآخرين بُعدًا اجتماعيًا على النشاط ، مما يجعله ممتعًا ، وقد يُسهم في تقدير التنوّع (زوش وآخرون، 2017؛ زوش وآخرون، 2018).

### 4.2.1.4 التكرار

تُشير مجموعة متنامية من الدراسات إلى أن المتعلمين يُولّدون الفرضيات ويختبرونها ويُراجعونها أثناء تفاعلهم مع بيئتهم ، مما يُوسّع معارفهم ويُعمّق فهمهم للمفاهيم (هيرش-باسيك وآخرون، 2020). ويُعبّر عن اللعب كفرصة للاستكشاف والتكرار . فاللعب يُوفّر للمتعلمين مساحة آمنة للبحث والتجريب ، وهو أمر ضروري لتنمية قدراتهم الذاتية . يشجع التكرار على التأمل الذي يساهم في مراجعة التعلم . **من خلال التجربة والخطأ أثناء اللعب ، يتعلم المتعلمون أن الفشل جزء من التعلم** ، وأنه لا ينبغي عليهم الخوف من خوض المخاطر (زوش وآخرون، 2017؛ زوش وآخرون، 2018).

### 4.2.1.5 المتعة

يشير باحثو اللعب إلى أن المتعة والمشاعر الإيجابية عناصر أساسية في اللعب (زوش وآخرون، 2018) . المتعة شرط أساسي لاعتبار النشاط لعبًا . تُعرّف المتعة بأنها "الدافع والإثارة والمشاعر الإيجابية" (زوش وآخرون، 2017، ص 18). هذا لا يعني أن الانخراط في اللعب لن ينطوي أحيانًا على مشاعر سلبية قد يكون اللعب محببًا في بعض الأحيان ، على سبيل المثال عند تركيب أحجية بقطع صغيرة . قد يكون الأمر محببًا للغاية عندما لا تستطيع رؤية أو العثور على قطعة معينة من الأحجية . عند حل اللغز أخيرًا ، يشعر المرء بفرحة وإثارة . والنقطة المهمة التي يجب التأكيد عليها هنا هي أن الانخراط في اللعب عادةً ما يؤدي إلى الفرح ، سواء أثناء اللعب نفسه أو بعد الانتهاء منه.

تتبادل الخصائص الخمس المذكورة أعلاه مكانتها عندما يتعلم المتعلمون من خلال اللعب (زوش وآخرون، 2017). وهذا يعني أنه ليس بالضرورة أن تكون جميع الخصائص الخمس حاضرة في وقت واحد أو في كل درس . ومع ذلك ، فإن التعلم من خلال اللعب ينطوي على أن يختبر المتعلمون لحظات من الفرح والمفاجأة بمرور الوقت ، وإقامة روابط ذات مغزى ، وأن يكونوا نشطين ، وأن يكرروا ما تعلموه ، وأن يتفاعلوا مع الآخرين . (هيرش) كما أكد باسيك وآخرون (2020) أن هذه الخصائص تتوافق مع التعلم عبر مختلف أشكال اللعب . ومع ذلك ، فإن أنواع اللعب المختلفة تجسد هذه الخصائص بدرجات متفاوتة.

## 4.3 أنواع اللعب المختلفة

كما ذكر سابقًا ، يُعد تعريف اللعب أمرًا صعبًا بشكل عام نظرًا لتعقيده . لذلك ، ليس من المستغرب وجود محاولات عديدة لتصنيف اللعب (وايتبريد وآخرون، ٢٠١٧). هنا ، أعتمد على تصنيف وايتبريد وآخرون (٢٠١٧)، الذين أشاروا إلى أن الأدبيات النفسية تقسم اللعب إلى خمسة أنواع مختلفة بناءً على الغرض التنموي وكيف يدعم التعلم . يوضح الشكل 4.2 هذا التصنيف.

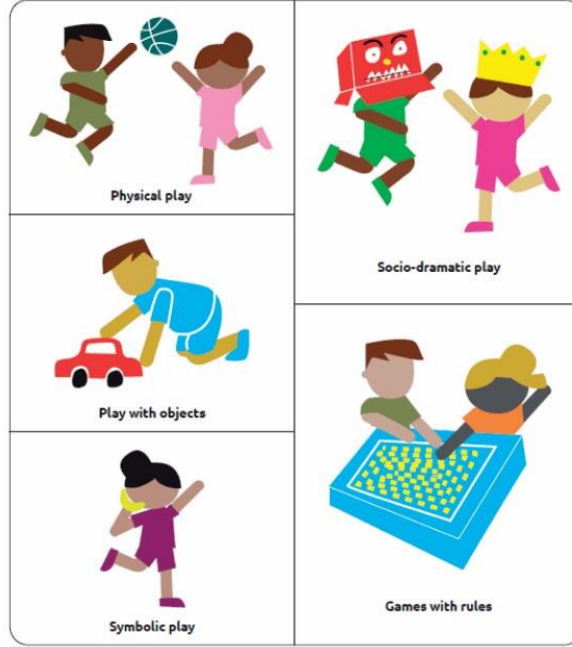


Figure 4.2: Five types of play (adapted from Whitebread et al., 2017)

تُعرف هذه الأنواع من اللعب باللعب البدني، واللعب بالأشياء، واللعب الرمزي، واللعب التمثيلي / الاجتماعي الدرامي، والألعاب ذات القواعد. على الرغم من أن لكل نوع من أنواع اللعب قيمة نمائية وتعليمية محددة، إلا أنها جميعاً تدعم جوانب النمو البدني والفكري والاجتماعي العاطفي لدى الأطفال. بالإضافة إلى ذلك، فإن هذه الأنواع من اللعب أكثر شيوعاً بين المتعلمين الصغار، ولكنها قد تكون مفيدة أيضاً للمتعلمين الأكبر سناً. تكمن الأهمية في تحقيق التوازن بين هذه الأنواع من اللعب لدعم التعلم والتطور. سيصف القسم الآتي هذه الأنواع من اللعب وبعض فوائدها للتعلم والتطور.

### اللعب البدني

يشمل اللعب البدني، المعروف أيضاً باللعب الحركي، التمارين النشطة (مثل القفز، والتسلق، والرقص، والوثب، وركوب الدراجات، ولعب الكرة)، واللعب العنيف (مع الأصدقاء، أو الأشقاء، أو الوالدين / الأوصياء)، وتنمية المهارات الحركية الدقيقة (مثل الخياطة، والتلوين، والقص، وإعادة تدوير الأشياء، والتعامل مع ألعاب الحركة والبناء) (وايتبريد وآخرون، 2017؛ وايتبريد، 2012). يُمكن أن يُساهم اللعب البدني في تنمية مهارات التنظيم الذاتي والتعبير عنها، وهي مهارات مهمة للتعلم لأن الأطفال يتعلمون اتباع التعليمات والتكيف عند تغيير القواعد. على سبيل المثال، عندما يلعب الأطفال لعبة الغميضة، يكونون في حالة استئثار عالية، ولكن عندما تنتهي اللعبة، يحتاجون إلى التحكم في سلوكهم للتوقف عن اللعب والهدوء. إن التحكم في سلوكهم يرتبط ارتباطاً وثيقاً بتطوير الوظائف التنفيذية والتنظيم الذاتي. يخلق اللعب فرصاً للأطفال الصغار لتحقيق أهدافهم وتجاهل المشتتات، وهو أمر مهم أيضاً لتطوير الوظائف التنفيذية والتنظيم الذاتي (هويزينغا وآخرون، 2018).

يمكن أيضاً ممارسة اللعب البدني مع المتعلمين الأكبر سناً، مثل طلاب المدارس الثانوية وطلاب الجامعات. على سبيل المثال، لخلق بيئة تعليمية آمنة، يمكن للمعلم تشغيل أغنية ترحيب أو وداع تتضمن

حركات (ينظر الرابط/ <https://www.youtube.com/watch?v=gghDRJVxFxU> ) من خلال القيام بذلك ، يمكن للمعلمين مساعدة المتعلمين على التعارف ، ويساهم ذلك في خلق بيئة تعليمية محفزة وممتعة.

### اللعب بالأشياء

يُمكن وصف اللعب بالأشياء ، المعروف أيضًا باللعب الحسي الحركي ، بأنه تفاعل نشط ومرح بالأشياء (وايتبريد، ٢٠١٧) . تشمل أمثلة اللعب بالأشياء رمي الكرة أو بناء مضمار سباق من المكعبات . يبدأ اللعب بالأشياء بمجرد أن يتمكن الرضع من الإمساك بالأشياء . وهذا يُمكن الأطفال من الانخراط في سلوكيات استكشافية مثل العض ، والتدوير أثناء النظر، والفرك / اللمس، والضرب ، والإسقاط . وبحلول سن الرابعة ، تظهر سلوكيات البناء والصنع والتشييد (وايتبريد، ٢٠١٢).

يُمكن أن يُفيد اللعب بالأشياء في تنمية القدرات المعرفية للأطفال (وايتبريد وآخرون، ٢٠١٧). يُقدّم اللعب بأشياء مختلفة معلومات عن العالم . يُتيح هذا النوع من اللعب للأطفال الإبداع والتعبير عن أنفسهم من خلال صنع أشياء جديدة ، ويشجع على حل المشكلات بطرق إبداعية ، ويبني أساسًا متينًا لتعلم الرياضيات والعلوم (وينبرغ وآخرون، 2022). بالإضافة إلى ذلك ، عندما يبني الأطفال أو يصنعون شيئًا ما باستخدام الأشياء ، فإنهم يطورون قصة. يُنمي استخدام الأشياء وتأليف قصة مهارات التفكير وحل المشكلات (هولمز وآخرون، 2019).

### اللعب الرمزي

يحدث اللعب الرمزي عندما يستخدم الأطفال الأشياء لتمثيل أشياء أخرى . على سبيل المثال ، يمكن أن يُمثل الحذاء هاتفًا محمولًا . تتمثل الفائدة الأولى للعب الرمزي في أنه يُشكل أساسًا لمهارات القراءة والكتابة والحساب (وايتبريد، 2017) . فعندما نكتب الحروف والأرقام ، فإنها تُعد رموزًا لما نعبر عنه . أما الفائدة الثانية فهي تنمية الإبداع والخيال . عندما يستخدم الأطفال قدرًا عاديًا ، فهذا ليس إبداعًا كبيرًا ، لكن عندما يستخدمون قطعة خشب وعلبة معدنية لشرب الشاي، فهذا يُظهر خيالهم ويُبرهن على إبداعهم . وهذا مهم لأن الأطفال يتحفزون للتعلم من خلال الإبداع، لارتباطه بالدافعية الذاتية (كروجر، 2021) .

### اللعب التخيلي/اللعب الاجتماعي الدرامي

يتضمن اللعب التخيلي خلق عوالم بديلة للعالم الحقيقي (وايتبريد وآخرون، 2017). يتعلم الأطفال عن ميولهم ، وما يكرهونه ، واهتماماتهم ، وقدراتهم من خلال اللعب التخيلي . ويتعلمون ذلك من خلال لعب الأدوار وفهم ما لاحظوه من الآخرين (ليلارد وآخرون، 2013). على سبيل المثال ، عندما يلعب الأطفال بالدمى ، وغالبًا ما تصبح الدمية نسخةً منهم ، وعندما تتحدث الدمية ، على سبيل المثال ، أو "تمثل" ، فإنها تُعد وسيلةً آمنةً لهم للتعبير عن أفكارهم ومشاعرهم الجديدة.

كما يستخدم الأطفال اللعب التخيلي لحلّ مواقف الحياة الجديدة والمربكة . فعلى سبيل المثال ، قد يتظاهر الطفل بأنه يزور طبيبًا . يصبح الأطفال أكثر راحةً واستعدادًا لأحداث الحياة من خلال هذه الأدوار. يساعد اللعب التخيلي الأطفال الصغار على التأقلم والتعبير عن أنفسهم والتعرف على بيئتهم . كما يتيح لهم ممارسة المهارات الاجتماعية والذكاء العاطفي . يتعلمون تنظيم عواطفهم ، وانتظار دورهم ، والتفاوض . هذه الفوائد طويلة الأمد لأنها ضرورية في الحياة (وايتبريد وآخرون، 2017).

يُعدّ اللعب التخيلي مفيدًا في التعليم لأنه ثبت أنه يُحسّن الحماس ، والثقة بالنفس ، والتعاطف ، والتفكير النقدي (التون، 2015). عندما يستخدم المعلم أسلوب لعب الأدوار في الفصل ، فإنه يتيح للمتعلمين تجربة أنواع مختلفة من المواقف الواقعية من خلال المحاكاة . مثال على ذلك ، عند تدريس الرياضيات ، يمكن للمعلم أن يطلب من المتعلمين التظاهر بأنهم يعملون في مخبز كبير، وأن عليهم خبز كعكة للرئيس . يريد مدير المخبز منهم أن يكونوا دقيقين للغاية ، لذا فهو يريد منهم أن يوضحوا له كيفية قياس المكونات . من خلال التظاهر بأنهم خبّازون ، يمارس المتعلمون ما تعلموه عن القياس بطريقة مرحية.

### الألعاب ذات القواعد

الألعاب ذات القواعد هي نوع من اللعب يمكّن الأطفال من ممارسة ضبط النفس ، وذلك بفضل قواعد اللعبة التي يجب اتباعها . (DeVries، 2021) الألعاب التي تتضمن قواعد تتضمن المنطق والنظام ، ومع نمو الأطفال ، يطورون استراتيجية للتخطيط لألعابهم (وايتبريد وآخرون، 2017؛ ديفريز، 2021). عندما يشارك الأطفال في لعبة ذات قواعد مع الآخرين ، تتاح لهم الفرصة لتطوير مهارات اجتماعية مثل التعاون وكيفية التعامل مع المنافسة . بالإضافة إلى ذلك ، يتعلمون تبادل الأدوار، وكيفية اتباع القواعد والإجراءات لإكمال اللعبة . إذا لم تُتبع القواعد أثناء اللعب ، تُطبق بعض العقوبات .

ناقش هذا القسم خمسة أنواع مختلفة من اللعب وقيمتها المحتملة لـ التعلم والتطور. هذه الأنواع من اللعب أكثر شيوعًا بين الأطفال الصغار ينطبق هذا على الأطفال الصغار، ولكنه ينطبق أيضًا على الأطفال الأكبر سنًا . يعتمد الأمر على المعلم في تحديد نوع اللعب الذي يرغب في استخدامه ، والغرض منه . ضع في الحسبان أن هذه مجرد طريقة واحدة لتصنيف اللعب . تُستخدم تصنيفات أخرى تُشير إلى الأنواع بطرق أخرى . على سبيل المثال ، صنّف هيوز (2013) أنواع اللعب للبالغين الذين يدرسون اللعب ويؤسّرونه.

### 4.4 اللعب الموجّه

عندما نستخدم كلمة "اللعب" ، فإننا عادةً ما نفكر في الأطفال الذين يلعبون بمفردهم . إنهم يُصممون ويوجهون أنشطة لعبهم بأنفسهم . يُسمى هذا النوع من اللعب باللعب الحر . للعب الحر قيمة كبيرة للأطفال . أظهرت الأبحاث أن اللعب الحر يُمكن أن يُساعد في جوانب مُختلفة من النمو (فيشر وآخرون، 2011؛ هاتزيجياني وآخرون، 2018) . يكتسب الأطفال الذين يمارسون اللعب الحر مهارات اجتماعية أفضل (جارفيز وآخرون، 2014 ) ويطورون مهارات ضبط النفس (وايت هيد وآخرون، 2017)، كما يتطور لديهم التفكير الإبداعي (ميشالوبولو، 2014) .

مع ذلك، غالبًا ما يكون اللعب الحر غير مفيد لتحقيق أهداف المناهج الدراسية في البيئة المدرسية (فيشر وآخرون، 2011) . ما السبب في ذلك ؟ وفقًا لـ وايزبرغ وآخرون . (2015، ص 15) "على الرغم من أن الأطفال المنخرطين في استكشاف غير مقيد قد يعثرون بالصدفة على المعلومات التي يحاول المعلم إيصالها ، إلا أن ذلك سيؤدي في أحسن الأحوال إلى نجاح عشوائي" . عندما يضطر الأطفال إلى اكتشاف ما يريد المعلم إيصاله من خلال اللعب بأنفسهم ، دون توجيه ، فقد ينتج عن ذلك تعلم سطحي أو عدم تعلم أي شيء فيما يتعلق بهدف المنهج . يُعد اللعب الموجه أفضل نهج لتحقيق هدف المنهج مع احترام حرية الطفل . ما الفرق بين اللعب الحر واللعب الموجه ؟ لتوضيح هذا الفرق ، يوضح الجدول 4.1، وهو نسخة معدلة من جدول أنشأه وايزبرغ وآخرون (2015) ، هذا الفرق . في اللعب الحر، يبدأ المتعلم اللعب ويوجهه ، يقرر المتعلم ما يلعبه وكيف يلعبه . عندما يقوم الميسر / الشخص الأكثر خبرة بتوجيه اللعب وبدئه ، عادةً ما يكون معلمًا في سياق الفصل الدراسي ، قد يتخذ الأمر شكل التعليم المباشر . في هذه الحالة ، يقوم الميسر / الشخص

الأكثر خبرة بتوجيه اللعب فيما يتعلق بما يجب لعبه وكيفية لعبه . عندما يبدأ المتعلم اللعب ، ويقوم الميسر/ الشخص الأكثر خبرة بتوجيهه ، يُشار إلى ذلك باللعب المُستغل . اللعب الموجه هو مزيج من بدء اللعب من قِبَل الميسر/ الشخص الأكثر خبرة والتوجيه الذاتي للمتعلم (وايزبرغ، هيرش-باسيك، وغولينكوف، 2013). نتناول اللعب الموجه وعلاقته بالتعليم المدرسي ، لذا، سيتم استخدام مصطلحي "المتعلم" و"المعلم" لتوضيح مفهوم اللعب الموجه . في اللعب الموجه ، تُحافظ على الجوانب الممتعة للعب الحر والتوجيه الذاتي ، مع إضافة بُعد التركيز على أهداف التعلم من خلال التوجيه، والدعم (دارلينج-هاموند وآخرون، 2020؛ وايزبرج وآخرون، 2016).

الجدول 4.1: أشكال اللعب (مقتبس من وايزبرغ وآخرون، 2015)

اللعب بمبادرة من المتعلم	اللعب بمبادرة من الميسر	أشكال اللعب
اللعب المُستغل	التعليم	اللعب الموجه من قبل الميسر
اللعب الحر	اللعب الموجه	اللعب الموجه من قبل المتعلم

يتكون اللعب الموجه من عنصرين (وايزبرج وآخرون، 2013) . العنصر الأول هو الفاعلية ، مما يعني أن التوجيه الذاتي للمتعلم بارز (زوش وآخرون، 2018). هذا يعني أن المعلم يُقرّ بمعارف المتعلمين وقدراتهم الحالية ويستفيد منها ، بدلاً من عدهم صفحة بيضاء (دانيلز وشوموف، 2003). عندما يكون دور المتعلم فاعلاً ، يصبح الاستقصاء مهماً لإتاحة الحرية له للاستكشاف والبحث والاكتشاف . أما العنصر الثاني فهو توجيه المعلم . يضمن المعلم توفير بيئة مناسبة للعب المتعلمين . يستخدم المعلم أسئلة مفتوحة واقتراحات لتوجيه المتعلمين نحو هدف تعليمي ، مع إتاحة الفرصة لهم في الوقت نفسه للاستكشاف (وايزبرغ وآخرون، 2013؛ يو وآخرون، 2018). يسود شعور قوي بالتعاون بين المعلم والمتعلمين في اللعب الموجه . **تُستثار اهتمامات المتعلمين، ويقوم المعلم بتوجيههم.**

وقد ذكر وايزبرغ وآخرون (2016، ص 10) أن "اللعب الموجه يمثل نهجاً متطوراً للتعلم قائماً على الاكتشاف ، يزيد من معارف الأطفال من خلال فرص تلقي تغذية راجعة فورية وهادفة من الكبار" . وبالتالي ، فإن اللعب الموجه لا يختلف كثيراً عما أشار إليه ماير (2004، ص 15) باسم "الاكتشاف الموجه" ، والذي يتضمن انخراط المتعلمين بشكل مستقل إلى حد ما في مهام التعلم ، بينما يقدم المعلم تلميحات وتوجيهات وملاحظات ونماذج للحفاظ على تقدم المتعلمين نحو هدف التعلم . ويكمن الفرق بين الاكتشاف الموجه واللعب الموجه في أن الأخير يتضمن أنشطة لعب أو روحاً مرحية . لذلك، ينبغي أن يشكل اللعب الموجه المصمم والمنفذ جيداً جزءاً من أدوات التدريس الخاصة بالمعلم . ويستند اللعب الموجه إلى دمج ثُوقر خصائص اللعب في سياقات التعلّم (هيرش-باسيك وآخرون، 2015) فرصاً تعليمية مُصممة لإشراك المتعلمين بفاعلية. يختبر المتعلمون المتعة ، ويتعلمون بشكل أعمق من خلال التكرار والتفاعل مع متعلمين آخرين . ومن الفوائد الإضافية أن المتعلمين الذين يتعرّضون للعب الموجه يُنمّون حباً ودافعيةً للمدرسة (والش، 2017).

#### 4.5 ممارسات اللعب الموجه

ناقش القسم 4.4 ماهية اللعب الموجه وسبب فائدته في تحقيق هدف من أهداف المنهج . يناقش هذا القسم كيفية تخطيط نشاط لعب موجه . بالإضافة إلى ذلك ، سيتم استكشاف بعض ممارسات اللعب الموجه

التي يمكن للمعلمين استخدامها عند إشراك المتعلمين في اللعب الموجّه . عند تصميم نشاط لعب موجّه ، فإن أول ما يجب مراعاته هو صياغة هدف و/أو أهداف لنشاط اللعب فيما يتعلق بموضوع المنهج الذي ترغب في تناوله . من المهم أن تحدد هذا لأنه يساعدك على تحديد نوع اللعب الذي ترغب في أن يشارك فيه المتعلمون ، ولماذا . بالإضافة إلى ذلك ، يساعدك على تحديد ما إذا كنت قد حققت هدفك وأهدافك في نهاية نشاط اللعب. النقطة الثانية التي يجب مراعاتها هي هوية المتعلمين – أعمارهم ، وخلفياتهم ، ومعرفتهم السابقة ذات الصلة . من المهم مراعاة ذلك لأنه يساعدك على تصميم نشاط لعب موجه مناسب لأعمارهم ، ويرتبط بسياقهم حتى يتمكنوا من فهمه . إن مراعاة سياق المتعلمين سيؤثر على كيفية تعلمهم ، وما إذا كانوا سيتمكنون من نقل المعرفة المكتسبة إلى مواقف مختلفة .

من المهم أيضاً الا فادة من خصائص اللعب ، كما نوقش في القسم 5. هذا لا يعني أن نشاط اللعب الموجه يجب أن يتضمن جميع خصائص اللعب . بل يعتمد ذلك على نشاط اللعب الذي صمّمته . مع ذلك ، من المهم أن يتيح اللعب الموجه للمتعلمين تجربة المتعة ، وإيجاد معنى للنشاط ، والتعلم من أقرانهم . لقد رأينا أن اللعب الموجه في الفصل الدراسي عادةً ما يتضمن قيام المعلم (أو أحياناً زميل أكثر خبرة) بتوجيه المتعلمين نحو تحقيق هدف منهجي . ومع ذلك ، لا يستطيع المعلمون توجيه المتعلمين إذا كانوا غير مدرّكين لما يحدث أثناء انخراطهم في اللعب الموجه . لذلك ، فإن أول ممارسة للعب الموجه يحتاج المعلمون إلى تبنيها عند إشراك المتعلمين فيه هي مراقبتهم.

**لماذا يُعدّ هذا الأمر أساسياً؟** يكمن الغرض من الملاحظة أثناء اللعب في مساعدة المعلم على إيجاد مؤشرات حول كيفية دعم التعلم وتعزيزه . فعندما يلاحظ المعلمون المتعلمين أثناء اللعب ، فإنهم يحصلون على فرصة لفهم ما يثير اهتمامهم ، وكيف يتقدمون نحو تحقيق هدف التعلم (لويس، 2018). بعبارة أخرى ، يصبح المعلم "مشاركاً مراقباً" لاتخاذ قرارات مدروسة حول أفضل السبل لتوسيع أو تكييف فرصة التعلم للمتعلمين في لحظة محددة . وهذا مهم لأن المتعلمين سيكونون حريصين على المشاركة في تجارب تلبية احتياجاتهم واهتماماتهم (ماكدونالد، ماكدونالد، وأونيس، 2018).

أما الممارسة الثانية للعب الموجه فهي طرح أسئلة مفتوحة . يُعدّ استخدام الأسئلة أثناء اللعب الموجه أمراً حيويّاً لأنه يساعد على قياس فهم المتعلمين وتوجيههم نحو هدف التعلم دون إعطاء تعليمات مباشرة . لا توجد إجابة صحيحة واحدة للأسئلة المفتوحة ، لذا فإن طرحها على المتعلمين يتيح لهم الاستكشاف . كما أنها تساعد في تنشيط تفكيرهم (جرافيت، 2022) . قد يساعد طرح الأسئلة المفتوحة أثناء اللعب الموجه المتعلمين على التفكير في أفكار جديدة وطرق مبتكرة لإنجاز الأمور، مما يدفعهم إلى استكشاف المزيد حول ما يتعلمونه . ووفقاً لجرافيت (2022، ص 42)، إذا استُخدمت الأسئلة المفتوحة بشكل مناسب ، فإنها قد "تعزز حب الاستطلاع وروح الاستقصاء" . بالإضافة إلى ذلك ، يتيح استخدام الأسئلة المفتوحة أثناء اللعب للمتعلمين فرصة التأمل . وهذا مهم لأنه يمكّنهم من تجربة ما قد يجدونه مربكاً ، ويساعدهم على تجاوز هذا الارتباك من خلال التفاعل مع الأسئلة المفتوحة التي يطرحها المعلم (شولز، 2021).

أما الممارسة الثالثة في اللعب الموجه فهي تقديم تغذية راجعة مفيدة للمتعلمين . التغذية الراجعة هي معلومات يقدمها المعلم للمتعلمين بشأن أدائهم أو فهمهم . ووفقاً لويليام (2011، ص 14)، ينبغي أن تركز التغذية الراجعة على الخصائص المحددة للمهمة ، وأن تقدم اقتراحات حول كيفية التحسين ، بدلاً من التركيز على المتعلم نفسه ؛ وينبغي أن تركز على "ماذا ، وكيف ، ولماذا" المشكلة ، بدلاً من مجرد الإشارة إلى ما إذا كانت إجابات الطلاب صحيحة أم لا . والهدف من تزويد المتعلمين بتغذية راجعة محددة أثناء اللعب هو مساعدتهم على التفكير بشكل أعمق في أفكارهم ، ومساعدتهم على تقييم تقدمهم.

آخر ممارسات اللعب الموجه هي الدعم التدريجي . يُستخدم الدعم التدريجي لتوجيه المتعلمين في كيفية حل المشكلات من خلال دعمهم عند الحاجة (كامبمان ، 2022) وهذا يعني أن المعلم يُبسّط ما يتعين على المتعلم فعله لتمكينه من إكمال النشاط . يتضمن الدعم التدريجي سماح المعلم للمتعلمين بمحاولة النشاط بمفردهم ومساعدتهم عندما يواجهون صعوبة . من خلال السماح للمتعلمين بمحاولة المهمة بمفردهم ، يحصل المعلم على فرصة لمراقبة تقدمهم والتدخل عند الحاجة (بوسانكيه وآخرون، 2021) . وقد نشأ مصطلح "الدعم التدريجي" من فكرة منطقة النمو القريب التي وضعها ليف فيجوتسكي في عام 1930 (كامبمان، 2022؛ بييروتشي، 2016) . منطقة النمو القريب هي الجسر الفاصل بين ما يستطيع المتعلمون فعله بمفردهم وما يستطيعون فعله بمساعدة شخص بالغ . في هذه الحالة ، يكون الشخص البالغ هو المعلم . قد ينحرف المتعلمون عن نشاط اللعب الموجه الذي صممه المعلم . قد يحدث هذا لأنهم يغمسون في اللعب نفسه ويفقدون التركيز على المطلوب منهم (هدف التعلم) .

على سبيل المثال ، يُعلم المعلم مفهومًا رياضيًا للأشكال ثنائية الأبعاد ، وتحديدًا المثلث . يُعطي المعلم المتعلمين صورة منزل عليهم تلوينها . يحتاج المتعلمون إلى تحديد جميع السمات التي تُمثل مثلثًا من خلال تلوين هذه السمات . قد يتحمس المتعلم للتلوين نفسه ، وبالتالي لا يُركز على المهمة الموكلة إليه . قد يُلوّن المتعلم الصورة كاملة أو يُلوّن شكلًا خاطئًا . لإعادة تركيز المتعلم ، يمكن للمعلم القيام بالاتي . أولاً، ذكّر المتعلم بمحور المهمة ، ثم اطرح سؤالاً مفتوحًا لمساعدته على إعادة التركيز . بناءً على إجابة المتعلم ، قد يكون من الممكن قياس فهمه للمهمة ومتطلباتها . عندها ، قد يقرر المعلم تقديم المزيد من الدعم ، إذا لزم الأمر، كأن يشرح للمتعلم أحد جوانب المهمة.

### ملخص

في هذا الفصل ، نوقشت تعريفات مختلفة للعب ، ومن خلال ذلك ، أوضحت الفرق بين اللعب ، والمرح ، والتعلم المرح في سياق التعليم . كما ركزت على أهمية استحضار المرح في التدريس . وقد بينت أن المرح يستثير مشاعر إيجابية ، وهي ضرورية للتعلم ، وأن المرح مفيد للتعلم والمعلم على حد سواء . بالإضافة إلى ذلك ، تم تسليط الضوء على أنواع اللعب المختلفة وخصائصه . لأنها تُساعد المعلمين على التخطيط لنهج اللعب الموجه . استكشف القسم الأخير ماهية اللعب الموجه وأهميته في تحقيق أهداف المنهج الدراسي . وأخيرًا ، تم استعراض ممارسات اللعب الموجه التي يُمكن استخدامها عند الانخراط في اللعب الموجه . وتشمل ممارسات اللعب الموجه الموصى بها ، والتي نوقشت في هذا الفصل ، الاتي : مراقبة المتعلمين ، وطرح أسئلة مفتوحة ، وتقديم تغذية راجعة محددة ، وتوفير الدعم اللازم . تُعد هذه الممارسات أساسية لأنها تُساعد المعلم على تحقيق أهداف المنهج الدراسي وتُساعد المتعلم على التعلم.

### أسئلة للتفكير

- بعد قراءة الفصل، هل تغيرت وجهة نظرك حول اللعب وعلاقته بالتعليم والتعلم ؟ إذا كان الأمر كذلك ، فكيف؟
- ما الذي يُحدث ، برأيك، الفرق بين المعلم الذي يتفاعل بشكل مناسب في اللعب الموجه لتوسيع نطاق التعلم ، وبين المعلم الذي لا يفعل ذلك؟
- كيف ، برأيك ، يستطيع المعلم تعزيز ثقة المتعلمين للمشاركة في بيئة تعليمية مريحة؟
- ما الأفكار الرئيسية التي لفتت انتباهك في هذا الفصل، ولماذا؟