|  |
| --- |
|  |
| مقدمــــــــــــــة  الحمد لله و الصلاة و السلام على سيدنا رسول الله و على آله و صحبه و من والاه وبعد ،،، يعد التدريس باستخدام الألعاب التربوية من ابرز الطرق والاستراتيجيات التدريسية التي تراعى سيكولوجية المتعلمين فمن خلالها يصبح للمتعلم دور ايجابي يتميز بكونه عنصر نشط وفعال داخل الصف لما يتسم به هذا الأسلوب التدريسي من التفاعل بين المعلم والمتعلمين خلال العملية التعليمية وذلك من خلال أنشطة وألعاب تربوية يتم إعدادها بطريقة عملية منظمة. وتعتبر الألعاب التربوية إحدى مداخل التدريس الرئيسية التي تهتم بنشاط التعلم وايجابيته وبتنمية شخصية تنمية شاملة في مختلف الجوانب لأنها تعنى بتجسيد المفاهيم المجردة،وبإغراء المتعلم على التفاعل مع المواقف التعليمية بما تتضمنه من مواد تعليمية جيدة وأنشطة تربوية هادفة.     وانطلاقا من هذه الأهمية يسرني أن أضع بين أيديكم هذه الأفكار التي قمت بتجربتها في منهاج الصف التاسع ورأيت أن لها قبولا واسعاً لدى الطالبات . راجية من الله أن ينفع بها كل من يطلع عليها .                   ☼ أفكار في التمهيد :  ☼ الفكرة الأولى : الرسوم الكاريكاتيرية . - يقوم المعلم بالرسم بنفسه أو البحث عما يريده من شبكة المعلومات العالمية على حسب الدرس . - نموذج مقترح : (درس الزكاة في التشريع الإسلامي ) .    ☼ الفكرة الثالثة : ( لعبة التخيل )  ≅ نموذج مقترح : درس ( رعاية الإسلام للفرد والمجتمع ). ≅ شرح اللعبة : تقوم المعلمة بتكليف الطالبات بإغماض أعينهن ثم تطرح عليهن السؤال التالي : تصوري أن حياتنا بدون دين ماذا سيحدث ؟؟ ، وتترك لهن فرصة للتخيل ، ثم يتم مناقشة ما تخيلنه   ☼ الفكرة الرابعة : لعبة ( حروف ورموز )  ≅ نموذج مقترح : درس ( نزول القرآن منجما ) . ≅ شرح اللعبة : عبارة عن رموز يتم اختيارها من قائمة إدراج في برنامج ال word  ويتم وضع مفتاح لهذه الرموز ، ثم تقوم الطالبات باستبدال هذه الرموز بالحروف لتصل إلى عنوان الدرس    ☼ الفكرة الخامسة : لعبة ( فك الشفرات ) .  ≅ نموذج مقترح :درس ( أسباب النزول ). ≅ شرح اللعبة : عبارة عن دائرة كبيرة مقسمة من الداخل إلى مثلثات ، يتم ترقيمها من الخارج وبداخلها أشكال هندسية بداخلها حروف ، تقوم الطالبات باستبدال الأشكال الهندسية بالحروف التي بداخلها للحصول على عنوان الدرس ، حيث يشير الرقم إلى المثلث الكبير بمعنى أن تأخذ الشكل الهندسي الذي يوجد في المثلث الذي يشير إليه الرقم .  ☼ الفكرة السادسة : العناوين المتكررة   ≅ نموذج مقترح : درس ( خصائص الشريعة الإسلامية ) . ≅ شرح اللعبة : عبارة عن جدول مقسم إلى مربعات مكتوب بداخلها عناوين لدروس سابقة ، تكرر هذه العناوين ماعدا عنوان الدرس المقصود ، تقوم الطالبات بحذف العناوين المتكررة ليتبقى عنوان الدرس .  القرآن الكريم السنة النبوية الإجماع السنة النبوية خصائص الشريعة الإسلامية القياس الإجماع القياس القرآن الكريم  التدرج في التشريع الأحكام الشرعية الأحكام الشرعية التدرج في التشريع    ☼ الفكرة السابعة : لعبة ( هيا نصل إلى الكنز ) .  ≅ نموذج مقترح : درس تدوين القرآن الكريم وجمعه . ≅ شرح اللعبة : عبارة عن طريق في نهايته كنز ، وللوصول إلى هذا الكنز على الطالبات الإجابة على الأسئلة التي تواجهها في الطريق ، ومن كل إجابة نأخذ أول حرف لنحصل على كلمة لها علاقة بالدرس .    ☼ الفكرة الثامنة : لعبة ( الهرم ) .  ≅ نموذج مقترح : درس ( سيدنا ابراهيم وابنه اسماعيل عليهما السلام ). ≅ شرح اللعبة : عبارة عن هرم ، يتم وضع الإجابات داخله ، ثم يتم أخذ أول حرف من كل إجابة للحصول على المهنة التي عمل بها جميع الرسل .  ☼ الفكرة التاسعة : لعبة ( ماذا يوجد على ظهري ؟؟ ) ≅ نموذج مقترح : درس (قصة موسى عليه السلام ) ≅ شرح اللعبة : عبارة عن وضع أي شي له علاقة بالدرس على بطاقة ووضع هذه البطاقة على ظهر طالبة بدون أن تراها، والمطلوب من طالبات الصف مساعدتها بإعطائها بعض المعلومات .. وتقوم هي أيضا بتوجيه بعض الأسئلة لزميلاتها للتعرف على ما في ظهرها..   ☼ الفكرة العاشرة : استخدام العينات .  ≅ نموذج مقترح : درس ( خلق الحياء ) ≅ شرح الفكرة : عبارة عن احضار باقة ورد ، وتطلب المعلمة من الطالبات إيجاد أوجه الشبه بينها وبين صاحبة الأخلاق الحسنة .   ☼ أفكار في عرض الدرس :  ☼ الفكرة الأولى : لعبة ( الشبكة )  ≅ نموذج مقترح : درس ( شروط الزكاة ). ≅ شرح اللعبة : عبارة عن جدول بداخله مجموعة من الحروف ، تقوم الطالبات بحذف الحروف المتكررة ، والحروف المتبقية تشكل منها شرطاً من شروط المال المزكى .  ≅ نموذج آخر : درس ( اليوم العاشر من ذي الحجة ) . ≅ شرح اللعبة : تبحث الطالبات عن أوائل حروف الكلمات الموجودة في السؤال وتظللها من الجدول ثم تكون منها المطلوب ، والمطلوب ما يذبحه الحاج في يوم النحر .  ☼ الفكرة الثانية : لعبة ( المتاهة ) .  ≅ نموذج مقترح : درس ( قصة سليمان عليه السلام ) - شرح اللعبة : من خلال المتاهة ستتوصل الطالبات إلى بعض الأمثلة على ملك سليمان عليه السلام .      ☼ الفكرة الثالثة : الحروف المتكررة   ≅ نموذج مقترح : درس (الأنبياء والرسل ودعوة التوحيد ). ≅ شرح اللعبة : عبارة عن شكل من الأشكال التلقائية وبداخله مجموع من الحروف ، تقوم الطالبات بحذف الحروف المتكررة لتحصل على جنس الأنبياء والرسل أنهم من البشر    ☼ الفكرة الرابعة : لعبة ( تركيب البازل )  ≅ شرح اللعبة : عبارة عن أشكال بازل مختلفة ، يتم وضع عبارة أو صورة معينة عليها، ثم قصها على حسب الشكل ، وتكليف المجموعات بترتيبها .  ≅ نموذج مقترح : درس ( مكانة السنة النبوية ) . - من خلال تركيب الصورة تتعرف الطالبات على واجبها تجاه الرسول وسنته .   ملاحظة :  يمكن استخدام الفكرة نفسها في التمهيد وفي التقويم الختامي . ☼ الفكرة الخامسة : لعبة ( السلم والثعبان )  ≅ قمنا بتصميم بوستر لهذه اللعبة ، وشراء حجر النرد .  ≅ شرح اللعبة : يتم تقسيم الصف إلى فريقين ، وفي خلال سير الدرس يتم توجيه أسئلة الحوار والمناقشة إلى الفريقين.    ملاحظة : يمكن استخدام هذه الفكرة في التقويم الختامي    ☼ أفكار في التقويم الختامي :   ☼ الفكرة الأولى : لعبة ( الدومينو ) .  ≅ تعتمد على أساس لعبة الدومينو المعروفة . - نموذج مقترح : درس ( المد اللازم : تعريفه ، حكمه ) - شرح اللعبة : عبارة عن بطاقات صغيرة مستطيلة مقسمة قسمين ، القسم الأول مكتوب عليه مثال على المد والقسم الآخر نوع المد . شكل توضيحي : - القسم الأول : جواب محاط بدائرة ( لمثال موجود في بطاقة أخرى ) - القسم الثاني : سؤال أو مثال جوابه في بطاقة أخرى     - تقوم المعلمة بوضع أول بطاقة على السبورة ، ثم تقوم باختيار طالبة لتبدأ اللعبة بهذا الشكل .   ☼ االفكرة الثانية : ( قطرات النجاح ) . ≅ شرح اللعبة : تتم هذه اللعبة من خلال رسم سحابة على السبورة أو على ورقة ، و بها قطرات مائية تسمى قطرات النجاح ،وكل قطرة تحمل سؤال ، فتقوم المعلمة باختيار طالبة لتخرج على السبورة وتختار قطرة وتجيب على السؤال .    ☼ الفكرة الثالثة : ( شجرة المعرفة ). ≅ شرح اللعبة : يتم احضار مجسم لشجرة ، تقوم المعلمة بكتابة الأسئلة على بطاقات، ثم تقوم بتدبيس البطاقات على الشجرة ومعها هدية تشجيعية بسيطة ، تختار المعلمة طالبة لتأخذ أحد البطاقات وتجيب على السؤال فإذا أجابت بشكل صحيح تأخذ الهدية التي بجوار البطاقة ... وهكذا.    ☼ الفكرة الرابعة : لعبة ( القفز بنعم أو لا ) . ≅ شرح اللعبة : اللعبة تعتمد على فريق أو فريقين.. عبارة عن أسئلة إجابتها بنعم أو لا .. يصطف كل فريق على شكل قاطرة ، فإذا كان الإجابة بنعم يتحرك الفريق جهة اليمين وإذا كانت بلا يتحرك الفريق جهة اليسار ، ومن تخالف تخرج خارج اللعبة .. ومن تبقى في النهاية تأخذ مكافأة ..    ☼ الفكرة الخامسة : ( خطوات النجاح ) .  ≅ شرح اللعبة : تقوم مجموعة من الطالبات بالوقوف على مربعات السيراميك الموجودة بالصف ، يتم طرح أسئلة مختلفة على الطالبات ،و من تجيب تتقدم خطوة والتي هي مربعه من السيراميك حتى نصل إلى النهاية ، وفي حالة عدم الإجابة تظل الطالبة في مكانها ... وهكذا .  ☼ الفكرة السادسة : لعبة ( رمي حجر النرد ) . ≅ شرح اللعبة : تقوم المعلمة بإعداد بطاقات عليها أسئلة على حسب الدرس ، ثم يتم وضعها على الأوجه الستة لحجر النرد ، تختار المعلمة طالبة لترمي حجر النرد ثم تجيب على السؤال الذي يظهر على وجه حجر النرد .     ☼ الفكرة السابعة : ( لعبة كفى ) .  ≅ شرح اللعبة : تعد المعلمة أسئلة على بطاقات ، تقوم الطالبات بتمرير هذه البطاقات بينهن ، وعندما تقول المعلمة كفى يتوقفن عن التمرير، ومن تتوقف عندها البطاقة تجيب على السؤال ... وهكذا حتى تنتهي الأسئلة .     ☼ الفكرة الثامنة : لعبة (البولينج )  ☼ شرح اللعبة : تقوم اللعبة على أساس لعبة البولينج المعروفة ، تقوم المعلمة بكتابة الأسئلة ووضعها على الأشكال ..تختار المعلمة طالبة لترمي الكرة فالشكل الذي يسقط تجيب على السؤال الذي عليه وهكذا ..      ☼ الفكرة التاسعة : لعبة (النحل والخلية )  ☼ شرح اللعبة : توضع الإجابات على الخلايا ، ثم تلصق على السبورة .. تكتب الإجابات على أشكال النحل ثم تعطى للطالبات ويُطلب منهن التوجه للخلية المناسبة على حسب إجابة السؤال ..  ☼ ملاحظة : هذه اللعبة خاصة بالأسئلة ذات الإجابات القصيرة .     ☼ الفكرة العاشرة : لعبة (البطاقات الملونة )  ¬ شرح اللعبة : عبارة عن أشكال مربعات ترسم على ورقة A3 أو A4 تلون إطاراتها بألوان مختلفة ، توضع داخلها الأسئلة .. ثم تعطى الطالبات بطاقات ملونة على حسب ألوان إطارات المربعات .. تتوجه الطالبة إلى المربع الذي يكون لون إطاره بنفس لون البطاقة التي لديها وتجيب على السؤال الذي بداخله .. |