**دور التعلم باللعب في تحقيق نتاجات التعلم**

أثناء درس الرياضيات في الحصة الثانية وذلك ضمن الخبرة المدرسية الثانية قررت تضمين نشاطًا تعليميًا باللعب لجعل المفاهيم أكثر إدراكًا للطلاب. قمت بتقديم لعبة تعليمية بسيطة باستخدام ألوان وأرقام. لكن اللحظة المؤثرة جاءت عندما أدركت أحد الطلاب الصعوبات التي واجهها زميله في الفهم، فتطوع بمساعدته وقاد اللعبة بطريقة تفاعلية، مما أسهم في تعزيز التفاعل والتعاون بين الطلاب وتحسين فهمهم للموضوع ، هذا التجربة أظهرت لي بوضوح كيف يمكن للألعاب أن تكون أداة فعالة في تحقيق أهداف التعلم.

كنت سعيدة وملهمة لرؤية كيف أثرت اللعبة في تحفيز التعاون وتبادل المعرفة بين الطلاب. شعرت بالفخر لأنني شهدت لحظة تعلم فعّالة، وكنت متحمسة للاستمرار في توجيه الدروس بطرق تفاعلية ومبتكرة.

تجربتي كانت إيجابية بشكل كبير، حيث أظهرت الجوانب الإيجابية في استخدام الألعاب كوسيلة تعليمية. من النقاط القوة كانت التحفيز المتزايد للتعاون والتفاعل بين الطلاب، وكذلك تحسين الفهم للمواضيع بشكل أفضل. ومع ذلك، كانت النقطة الضعيفة في الاعتماد الكامل على اللعبة، حيث يمكن أن يكون التوازن بين التسلية والتعلم تحديًا، ويحتاج الأمر إلى تنويع الأساليب لضمان التعلم الفعّال.

من هذا الموقف، يمكن فهم أن استخدام الألعاب في التعليم يسهم في تعزيز التفاعل والتعاون بين الطلاب، ويعزز فهمهم للمفاهيم الصعبة. ومع ذلك، يظهر أهمية الحفاظ على توازن مناسب بين التسلية والتعلم لضمان فعالية عملية التعلم ، تأكيد الأهمية البالغة لتنويع الأساليب التعليمية لتلبية احتياجات جميع الطلاب، حيث قد يكون بعضهم يستفيدون أكثر من الأساليب التقليدية، في حين يجد آخرون الفهم الأفضل من خلال اللعب والتفاعل. يبرز هذا الموقف أيضًا أهمية دور المعلم في مراقبة التفاعل والاستجابة لاحتياجات الطلاب لضمان تحقيق أقصى استفادة من العملية التعليمية ، يرى عباسي (٢٠٢١) أن استخدام الألعاب في العملية التعليمية يمكن أن يكون له تأثير إيجابي كبير. يمكن أن تسهم الألعاب في جعل عملية التعلم أكثر إثارة وتفاعلًا، مما يزيد من مستوى الاهتمام والمشاركة لدى الطلاب. بالإضافة إلى ذلك، يمكن أن تساعد الألعاب في تحسين فهم المفاهيم الصعبة وتعزيز التعلم الشامل بشكل فعّال ، وهذا يتفق مع معايير المعلمين المعيار (٢.١.٢) والذي ينص على ضرورة معرفة المعلم باستراتيجيات التدريس واختيار الاستراتيجية المناسبة .

كمعلمة، يمكنني تصميم أنشطة تفاعلية وألعاب تعليمية لجعل عملية التعلم أكثر إثارة وفاعلية. يمكنني أيضًا توجيه الطلاب بشكل فردي لفهم احتياجاتهم التعليمية وضمان تحقيق أقصى استفادة. كما يمكنني توفير استراتيجيات تعليمية متنوعة لتلبية احتياجات الفرد وتحفيز فهمهم بشكل أفضل.

إذا تم إثارة الموضوع مرة أخرى، يمكنني تقديم مزيد من الأمثلة العملية عن كيفية دمج الألعاب في التعليم وتقديم نصائح حول كيفية تصميم أنشطة تعليمية تعتمد على اللعب. أيضًا، يمكنني مناقشة التحديات المحتملة وكيفية التغلب عليها لضمان تحقيق الفعالية التعليمية المرجوة ، بالإضافة إلى ذلك، يمكنني تقديم معلومات حول الأبحاث الحديثة والاتجاهات في مجال استخدام الألعاب في التعليم، مما يساعد في توجيه النقاش نحو فهم أعمق للفوائد والتحديات المتعلقة بهذا النهج. كما يمكنني توفير نصائح حول استخدام التكنولوجيا والألعاب بطريقة متوازنة لضمان تحقيق أقصى استفادة للطلاب في عملية التعلم.

**المراجع**

عباسي، سعاد. (2021). دور اللعب في تعلم القراءة: دراسة تحليلية نقدية لأنشطة 'ألعب وأقرأ' في كتاب السنة الأولى من التعليم، 507 – 524

معايير المعلمين. (٢٠٢٢).الدبلوم العالي لإعداد وتدريب المعلمين.