**الألعاب التعليمية**

 "اللعب ميل فطري يحصل من خلاله الطفل على المتعة والسرور والتسلية والترفيه وأيضا للتعبير عن ذاته والكشف عن قدراته وميوله ومواهبه وهو أيضا رمزا لصحة الطفل النفسية والعقلية والجسمية. فضلا عن أهميته في عملية النمو والتطور عند الطفل."
 مرت الألعاب التعليمية بثلاث مراحل أساسية وهي:
**- ساحات المعارك القديمة:** حيث استخدمت لتدريب الجنود على الاستراتيجيات العسكرية فالشطرنج مثلا هي إحدى بقايا التدريبات العسكرية القديمة.
**- الألعاب الإدارية:** من خلال استخدامها لتدريب الموظفين على اتخاذ القرارات ورسم السياسات، هذا بالإضافة إلى تدريسها في كليات الإدارة في الجامعات.
**- ألعاب المحاكاة الصفية:** من خلال استراتيجيات التعلم بالاكتشاف، لتنشيط مشاركة التلاميذ من حيث الفهم العميق للمشكلة، واختبار الفرضيات، وصولا إلى حلها.
 أما اليوم فالحاسوب والانترنت من أهم الوسائل التي تتوافر في برمجياتها الألعاب التعليمية والتي تستعمل في عدة مجالات.
**1- عناصر الألعاب التعليمية:** تتكون عناصر اللعبة التعليمية من الآتي:
- مجموعة من اللاعبين.
- بعد مكاني.
- بعد زماني (زمن محدد للعبة).
- أنظمة، وقوانين، تحكم اللعبة.
 فالألعاب ليست أنشطة استجمامية تسعى للترفيه والتسلية فقط، بل صممت لأهداف تعليمية/ تعلمية، حيث يتم توظيف الميل الفطري للعب عند المتعلمين، والمقرون بالمتعة، في إحداث تعلم فاعل معزز بالرغبة، والدافعية، والحماس والاهتمام.
**2- أنواع الألعاب التعليمية**: وهي على ثلاثة أنواع:
**\* ألعاب المتعة والإثارة:** يتميز هذا النوع من الألعاب باستخدامه للصور والأصوات القريبة للواقع وتستخدم فيه أدوات إلكترونية تابعة تمكن اللاعب من رؤية البعد الثلاثي، وتمكنه من استعمال حواس أخرى غير السمع كاللمس، كسباق السيارات.
\* **ألعاب الذكاء**: تعتمد على المحاكمات المنطقية لاتخاذ القرارات الصحيحة، وتعد لعبة الشطرنج من أشهر ألعاب الذكاء، كما أنها تحتاج إلى بذل جهد ذهني كبير، وكذا إعمال العقل.
\* **الألعاب التربوية والتعليمية**: فهي تنقل المعلومة بطريقة مسلية، وقد صممت هذه الألعاب التعليمية، بحيث يشعر المتعلم انه يلعب ، ومنها الألعاب التي تعلمه تركيب الكلمات والجمل والتعامل مع المواد العلمية والحسابية، فالألعاب الإلكترونية هي نوع من الألعاب التي تعرض على شاشة التلفاز(ألعاب الفيديو)، أو شاشة الحاسوب( ألعاب الحاسوب)، كما يمكن أن تلعب بشكل فردي، أو ضد أشخاص.
**3- الأسس النفسية للألعاب التعليمية:** من بين الأسس النفسية للعبة التعليمية نذكر:
• اللعب ميل فطري يحصل به الطفل على المتعة والتسلية والترفيه، وهو ضرورة بيولوجية به تتم عملية النمو والتطور لدى الطفل.
" •اللعب وسيلة للتعبير عن الذات، والكشف عن قدراتها، ومواهبها وإمكاناتها وهو يعكس العقلية والنفسية الجيدة للمتعلم".
• اللعب وسيلة من وسائل الطفل لاستكشاف نفسه، واستكشاف المحيط الخارجي الذي حوله.
" •من خلاله يتخلص المتعلم من الضغوط النفسية التي تقع عليه من الممارسات التربوية، أو التنشئة الاجتماعية".

1. **أهداف الألعاب التعليمية (التربوية):** إن من أبرز الخطوط العريضة التي تسعى الألعاب التعليمية من تحقيقها، أو بالأحرى الأهداف التي وضعها مصمم هذه الألعاب ما يلي:
- تدريب الحواس وتنمية الملاحظة.
- تمكن الطفل من اكتشاف المحيط وتنظيم الفضاء.
- اكتساب الخبرات.
- تنمية معظم إمكانات الطفل سواء من الناحية الجسمية أو العقلية.
- تلبية احتياجات الطفل وميوله إلى اللعب والحركة.
- تساعده على التكيف الاجتماعي.
- تسهيل اكتساب المعارف عن طريق الممارسة.
- استغلال الألعاب في تنظيم الحوار بهدف تصحيح المكتسبات اللغوية واثرائها.
- تساعد الطفل على الانتقال التدريجي من البيت إلى المدرسة.
- تعرف الطفل ببيئته المدرسية.
- تساعده على تقبل فكرة مشاركة الأطفال في لعبهم وتعاونه معهم.
- تساعده على تكوين علاقات اجتماعية سرية مع زملائه.

**تطبيقات عمليه لاستخدام الوسائل التعليمية في تعلم المهارات الرياضية**

    ُيعد درس التربية الرياضية أصغر وحدة في البرنامج التعليمي إلا أنه يحمل في طياته هدف التربية الرياضية كاملا بأغراضه المتعددة، ويقع على عاتقه تحقيق هذه الأغراض من خلال الوقت المتاح لكل درس ويتحقق هدف التربية الرياضية ألا وهو التربية الشاملة المتزنة باكتمال المنهاج، ومن ثم فانه ليس هناك سبيل لتحقيق هدف الدرس إلا بالاستعانة بالوسائل التعليمية الحديثة التي تختصر الوقت والجهد لإتمام هذا الهدف الكبير. ومثال ذلك (عرض الشرائح)  ومن استخداماته الآتي:

* استخدام جهاز عرض الشرائح في توضيح التسلسل الحركي للمهارة، مثل مهارة التصويب أو الخداع في كرة اليد أو عرض كاتا في الكاراتيه ...الخ.
* استخدام جهاز عرض الشرائح  لعمل مقارنات بين المهارات أو الملاعب المختلفة فمثلا يمكن استخدامه في المقارنة بين التصويب من القفز والتصويب من السقوط في كرة اليد .
* يمكن استخدام الجهاز في عرض نماذج في رياضات مختلفة لمجموعة من اللاعبين الدوليين، فمثلا يمكن استخدامه في نموذج لضربة أو ركلة من ركلات الكاراتيه أو الشكل التشريحي للجسم أثناء الطيران أو الوثب .