المحاضرة الثالثة

الالعاب التعليمية الإلكترونية

بِسۡمِ ٱللَّهِ ٱلرَّحۡمَٰنِ ٱلرَّحِيمِ

عناصر المحاضرة

- تعريف الألعاب التعليمية
- تعريف الالعاب التعليمية الالكترونية
- العناصر الأساسية للألعاب التعليمية
- مميزات الالعاب التعليمية
- انماط برامج الالعاب التعليمية

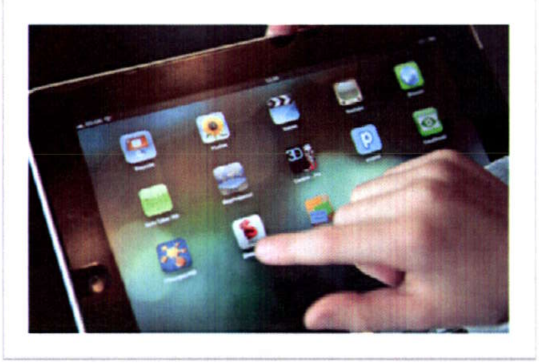
المقدمة

يُعد التعلم النشط من أهم الطرق الحديثة في تركيز انتباه المتعلمين ونقلهم من دور التلقي إلى دور المشاركة والتفاعل، والألعاب التعليمية هي من أبرز الوسائل التعليمية التي تحقق للمتعلم هذا الدور الإيجابي بما تتضمنه من مواد تعليمية جيدة وأنشطة تربوية هادفة.

انواع الالعاب التعليمية

الألعاب التعليمية التقليدية: كألعاب التركيب الخشبية والبطاقات وغيرها.

الألعاب التعليمية الإلكترونية : الباوربوينت والبرمجيات و التطبيقات في الاجهزة الذكية



تعريف الألعاب التعليمية

تعريف هينيش

- نشاط يبذل فيه اللاعبون جهوداً كبيرة لتحقيق هدف ما، في ضوء قوانين (قواعد) معينة موصوفة.

تعريف براون

- نشاط منظم منطقياً في ضوء مجموعة قوانين اللعب، حيث يتفاعل طالبان أو أكثر لتحقيق أهداف محددة وواضحة.

التعريف

- نشاط تعليمي يتضمن تفاعلاً بين المتعلمين (متعاونين أو متنافسين) أفراداً أو مجموعات في محاولة تحقيق أهداف تعليمية محددة في إطار القواعد الموضوعية المحددة.

الالعاب التعليمية الالكترونية

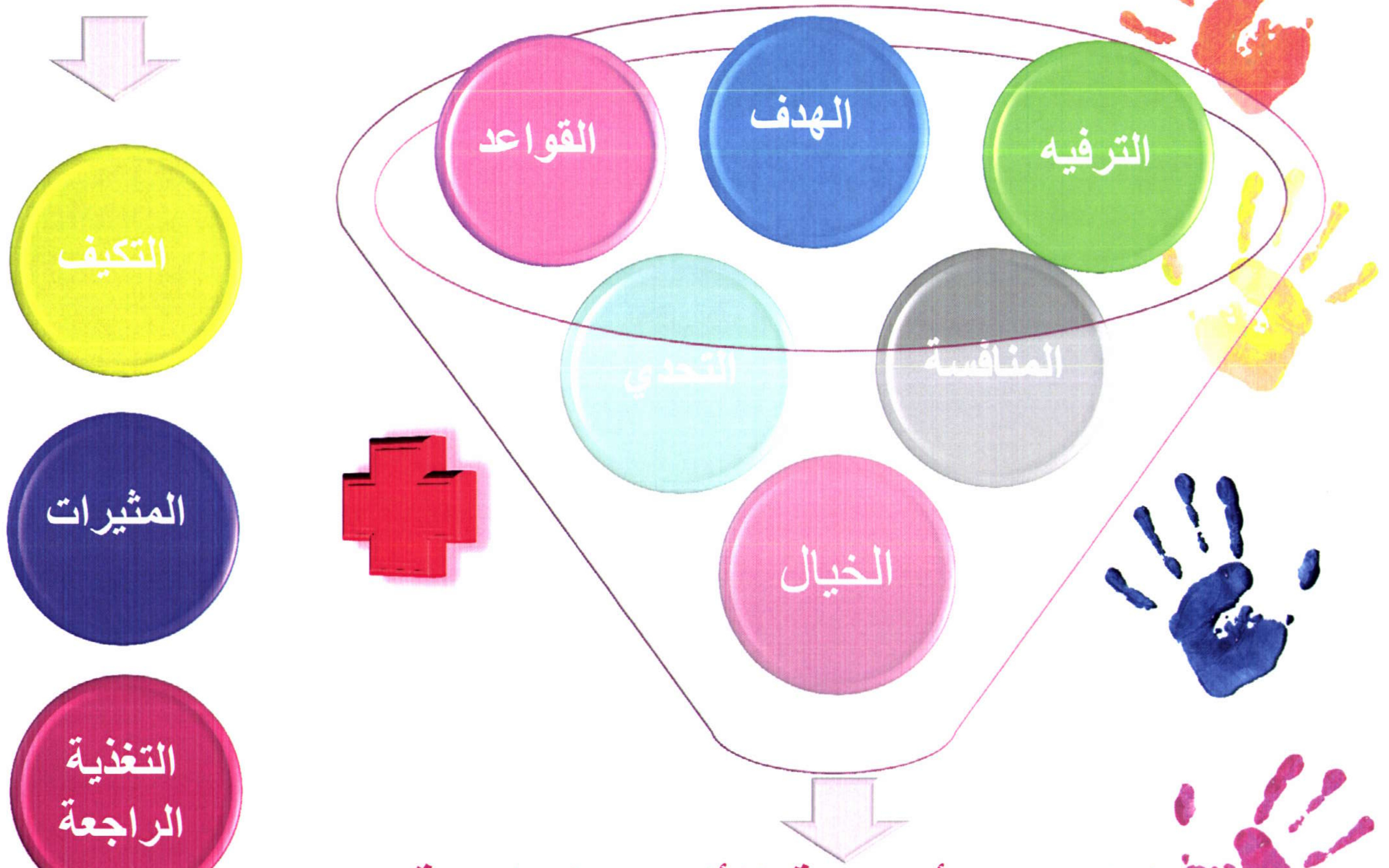
مع الثورة التكنولوجية التي نعيشها وانتشار الحواسيب المكتبية والمحمولة وأجهزة الألعاب المختلفة مثل PlayStation , Xbox, GameBoy, Wii والأجهزة اللوحية والكفية مثل Galaxy Tab, IPad, IPod والهواتف الذكية مثل IPhone,BlackBerry,Galaxy أصبحت الألعاب الإلكترونية أكثر تواجداً في حياة الصغار والكبار على حدٍ سواء، لذا كان من الضروري أن يتم توظيف هذه الألعاب في التعليم وتكييفها مع الأهداف التعليمية التعلُّمية.

الالعاب التعليمية الالكترونية

تعريف الالعاب التعليمية الالكترونية

لعبة تعليمية يتم اللعب فيها عن طريق جهاز إلكتروني، وتمتاز غالباً باستخدام المؤثرات الصوتية والبصرية والتركيز على إحراز النقاط أو إتمام المهمة والانتقال لمرحلة أخرى تحقيقاً لأهداف تعليمية محددة.

للألعاب التعليمية الالكترونية



العناصر الأساسية للألعاب التعليمية

العناصر الأساسية للألعاب التعليمية

١- الهدف :

أن يكون لها هدف تعليمي واضح ومحدد يتطابق مع الهدف الذي يريد اللاعب الوصول إليه.

تابع العناصر الأساسية للألعاب التعليمية

٢- القواعد :

أن يكون لكل لعبة قواعد تحدد كيفية اللعب .

تابع العناصر الأساسية للألعاب التعليمية

٣- المنافسة :

أن تعتمد في تحقيقها للأهداف على عنصر المنافسة وقد يكون ذلك بين متعلم وآخر أو بين المتعلم والجهاز، أو بين المتعلم ومحك أو معيار، وذلك لإتقان مهارة ما، أو تحقيق أهداف محددة.

تابع العناصر الأساسية للألعاب التعليمية

٤- التحدي :

أن تتضمن اللعبة قدرا من التحدي الملائم

الذي يستنفر قدرات الفرد في حدود ممكنة.

تابع العناصر الأساسية للألعاب التعليمية

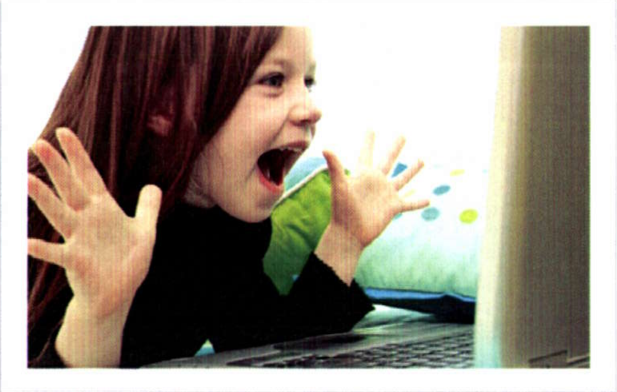
٥- الخيال :

أن تثير اللعبة خيال الفرد وهذا ما يحقق الدافعية والرغبة لدى الفرد في التعلم.

تابع العناصر الأساسية للألعاب التعليمية

٦- الترفيه :

أن تحقق اللعبة عنصر التسلية والمتعة، على أن لا يكون ذلك هو هدف اللعبة، بل يجب مراعاة التوازن بين المتعة والمحتوى التعليمي.



تابع العناصر الأساسية للألعاب التعليمية

وإضــافةً إلــى العناصـر الســابقة التــي تشـترك فيهـا الألعــاب التعليميــة التقليديــة والإلكترونيــة فــإن هنــاك عناصـر خاصــة يجـب توافرهـا فــي الألعـاب التعليميـة الالكترونية نظراً لاستغنائها عن دور المعلم في الغالب .

تابع العناصر الأساسية للألعاب التعليمية

٧- التكيف :

يجب أن تراعي أنماط التعلم المختلفة للطلاب، واختلاف معلوماتهم السابقة، واختلاف توقعاتهم وأهدافهم.

تابع العناصر الأساسية للألعاب التعليمية

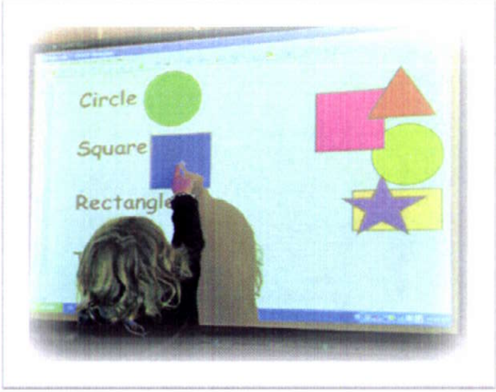
٨- المثيرات :

وهو أن الموقف التعليمي في اللعبة الإلكترونية التي تُعرض على المتعلم يُعد مثيراً ويتطلب استجابة إيجابية حتى ينتقل إلى خطوة جديدة.

تابع العناصر الأساسية للألعاب التعليمية

٩- التغذية الراجعة :

بما أن المتعلم يكون قد استجاب للمثير، لذلك فإن اللعبة التعليمية تعرض له النتيجة الفورية وتكون بمثابة التعزيز للمتعلم الذي يدفعه لمواصلة اللعب.



مميزات الألعاب التعليمية الالكترونية

١- ابقى اثر للتعلم وأكثر تأثيرا .

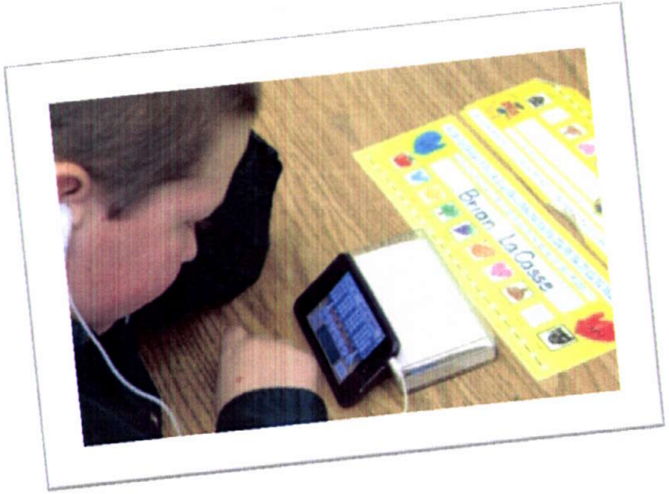
٢- تزيد دافعية التعلم لدى التلاميذ .

٣- التحرر من الخصومة والنزاع .

٤- إثبات الذات من خلال اللعب وتحقيق الهدف بدون مساعدة.

٥- اكثر متعة و تشويق .

٦- تثير التفكير لدى المتعلم .



تابع مميزات الألعاب التعليمية الالكترونية

٧- غير مرتبطة بزمن محدد (أي وقت، وأي مدة).

٨- التركيز على الهدف التعليمي يدفع لمواصلة التعلم.

٩- يتخلص المتعلم من الضغوط النفسية .

١٠- تراعي الفروق الفردية وتعليم المتعلمين وفقاً لإمكاناتهم وقدراتهم.

١١- تكرار البرنامج تضمن الوصول لمرحلة التمكن والإتقان .

تابع مميزات الألعاب التعليمية الالكترونية

كمـا ان للألعـاب التعليميـة الالكترونيـة مميـزات فإن كثرة استخدامها بدون ترشيد وضبط له مخاطر صحية وسلوكية على المتعلمين .

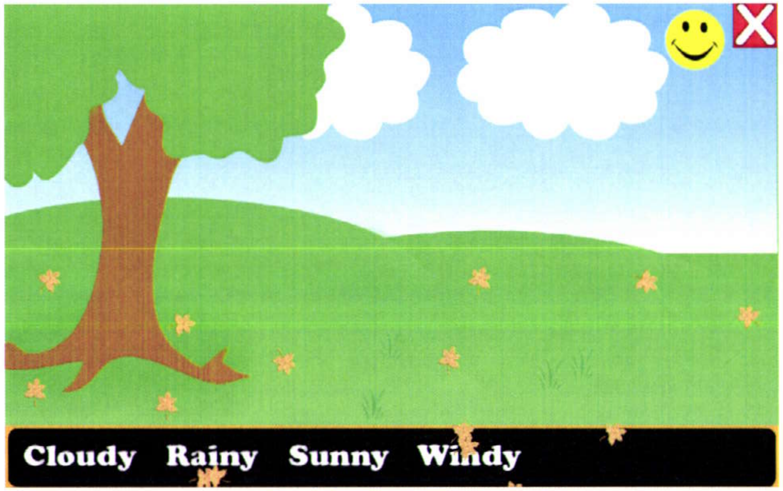
انماط برامج الالعاب التعليمية

النمط التنافسي

من خلال المسابقات والمباريات التعليمية
هناك **فائز أو خاسر**
سواء كان بين متعلم واخر
او بين متعلم وجهاز تعليمي

النمط العلمي الاستكشافي

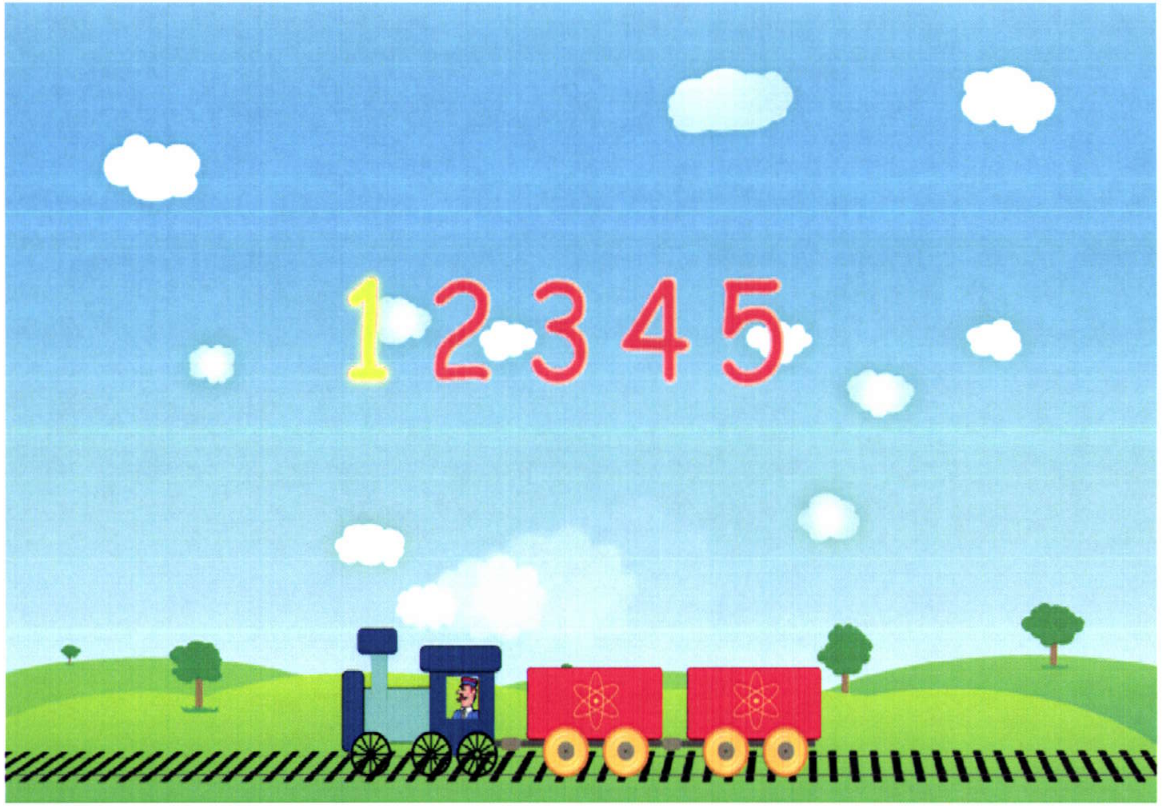
تهدف الى تنمية **الابتكار والابداع والتفكير**


Cloudy Rainy Sunny Windy

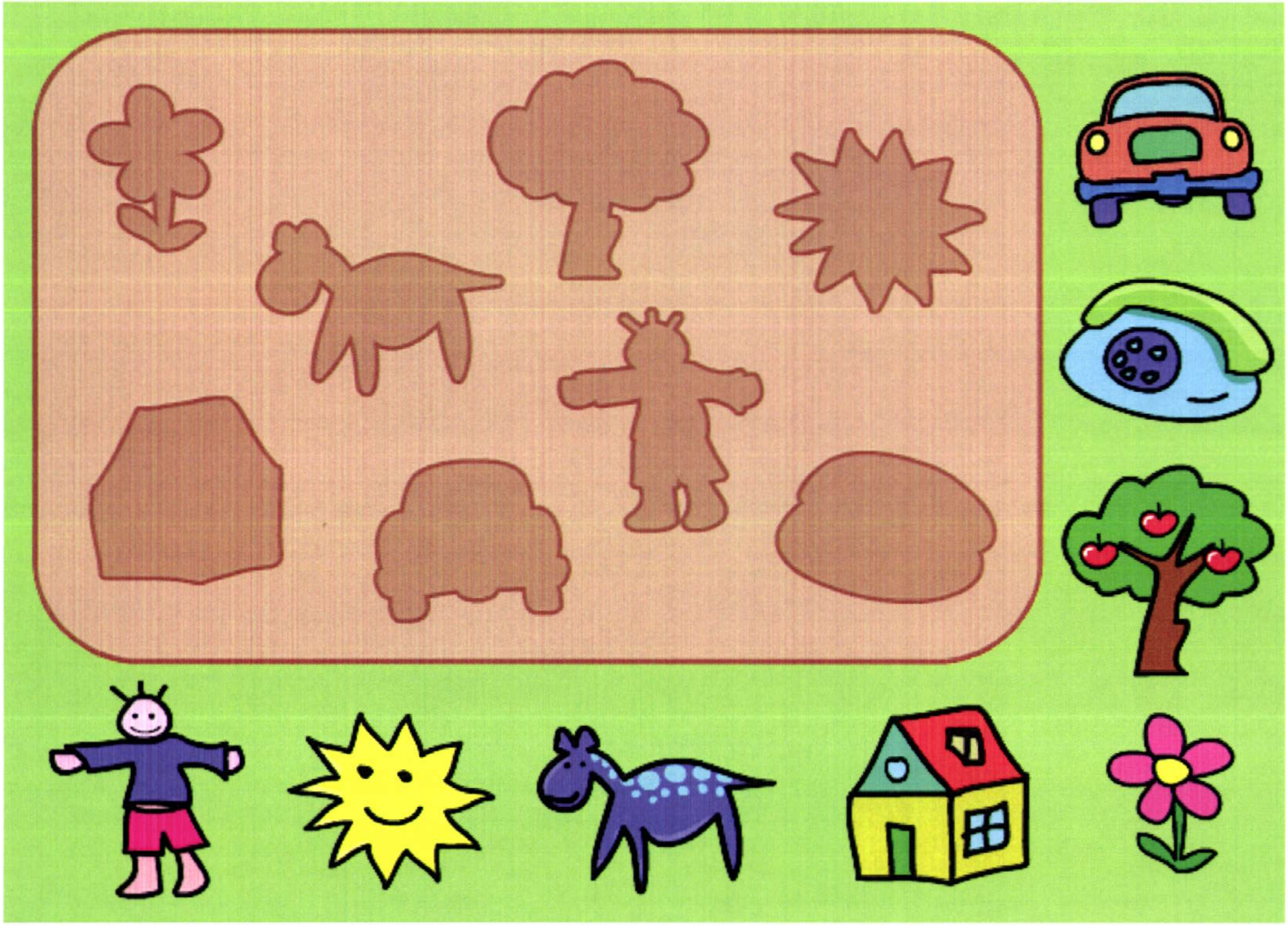
COMIX
Cartoon Maker!
Try our one of a kind coloring book!
Bubble Letters
ABC

1 2 3 4 5

لعبة تعليمية الكترونيه
بواسطة الباوربوينت



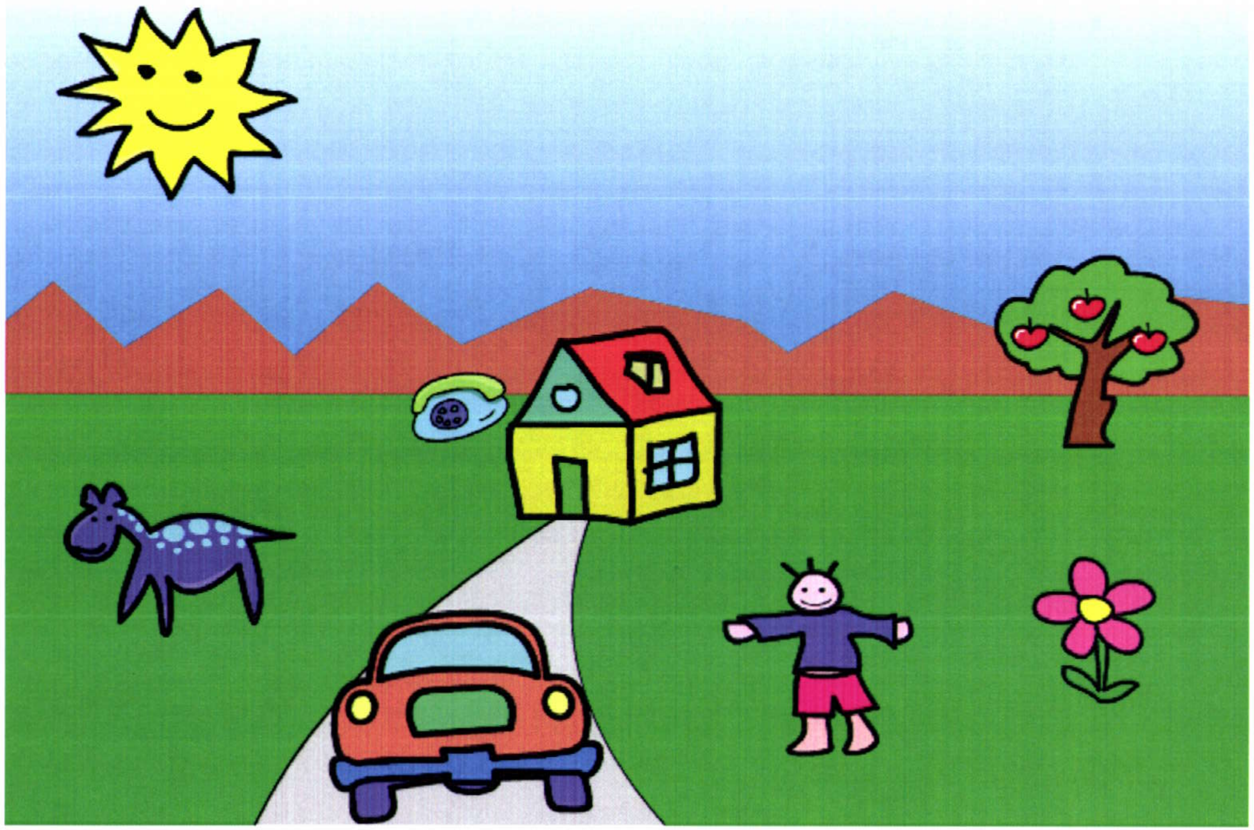
لعبة تعليمية الكترونيه



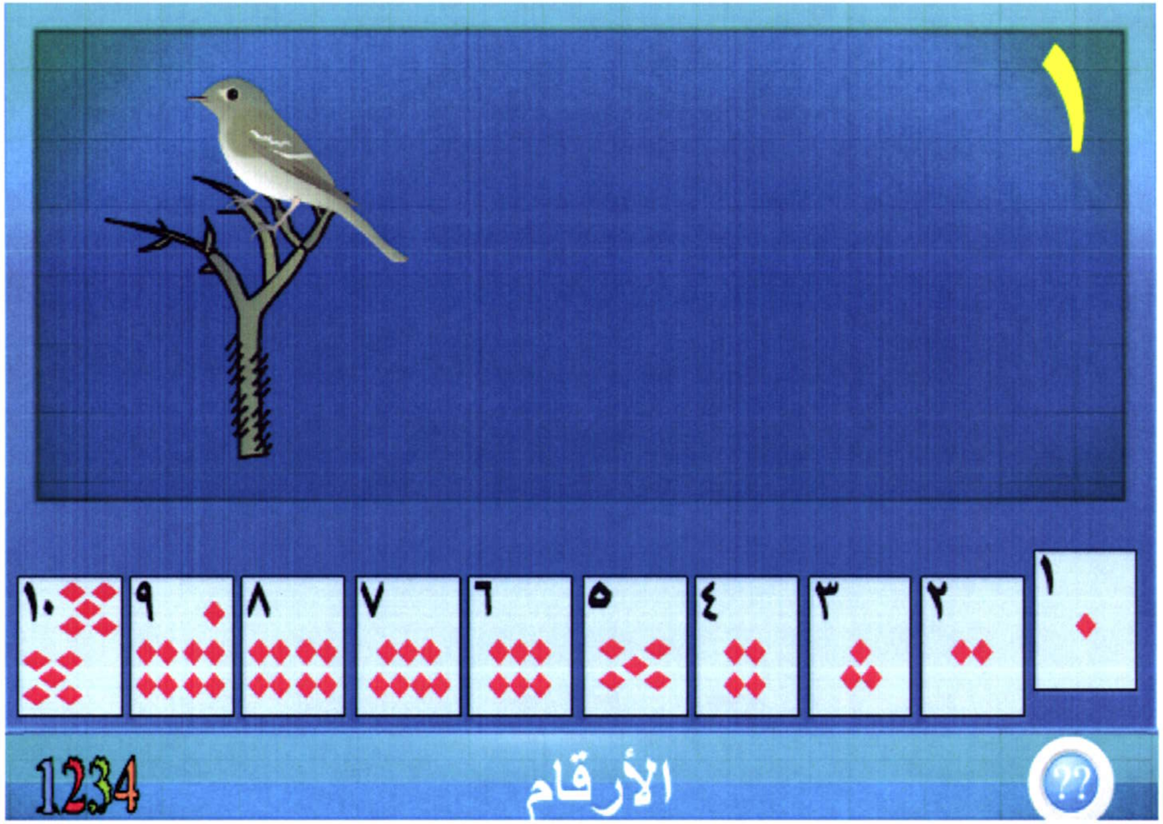
لعبة تعليمية الكترونيه

قوم اللعبة على وضع الصوره المناسبه في المكان المناسب لتعليم الطفل اشكال الصور وتعليمة كيفية الترتيب وتعليمة اسماء الاشـ
لموجودة بالصور

انتظر قليلا جاري تحميل اللعبة لعبة ترتيب الصور بعد الاعلان



لعبة تعليمية الكترونيه



مناقشة الواجب القادم

أسماء الطالبات في المجموعة: الرقم التسلسلي		الأسبوع الخامس ١٣/ ١١/ ١٤٣٣هـ
.... [ ] .... [ ] .... [ ] .... [ ]	إنتاج واستخدام الوسائل التعليمية ٢٥٠ وسل	اليوم .... الشعبة .... الزمن ....

تقييم عرض لعبة تعليمية إلكترونية جاهزة

المعيار	التوزيع	الدرجة المستحقة	ملاحظات
١- اختيار لعبة إلكترونية ذات هدف تعليمي أو تربوي	١		
٢- تحديد الفئة المستهدفة للعبة الإلكترونية	١		
٣- شرح طريقة استخدام اللعبة أمام زميلاتك	١		
٤- عرض صور توضيحية للعبة أو تشغيل اللعبة نفسها	١		
٥- ابداء ملاحظات المجموعة حول اللعبة (مميزات أو عيوب)	١		
المجموع	٥		

* تم التأكد من نظافة منطقة العمل وإعادة المقاعد إلى أماكنها: نعم [ ] لا [ ]
إذا كانت الإجابة "لا" تنقص المجموعة درجة واحدة من درجة العمل.

اختيار لعبة تعليمية الكترونيه

- اجلسي مع مجموعتك .
- ناقشي مع المجموعه عدد من الالعاب التي وقع عليها الاختيار لعرضعها الاسبوع المقبل ان شاء الله .
- اختاري مع مجموعتك اللعبة الالكترونية المناسبة .
- تبادلي معلومات التواصل ان لم تكوني قد حصلتي عليها مسبقاً وذلك لإكمال المشروع

حكمة الأسبوع

" الكلمة الطيبة جواز مرور إلى كل القلوب .. "

عزيزاتي وحبيباتي

شكراً لحسن إتصالكن الفعال

ويسعدني تلقي إستفساراتكن