مجمع اللغة العربية
المؤتمر السنوي السادس
لغة الطفل والواقع المعاصر
دمشق 5-2007/11/7

الألعاب التعليمية

الواقع والتطلعات

مروان البواب
marwanbawab@gmail.com

ملخص البحث:

جاء في مجمع الأمثال للميداني: ربَّ جِدٍّ جرَّه اللعب. وقد ضمَّن الشعراء هذا المثَل أشعارهم؛ من ذلك مثلاً قول أبي نُواس:

ما هَوَى إلاّ له سبَبُ يَبتَدي منه ويَنشعبُ
صارَ جِدًّا ما مَزَحتُ به رُبَّ جِدٍّ جَرَّهُ اللعبُ

ولكن المستقر في أذهان الناس والمطمئنَّ في نفوسهم، أن اللعب والجِدَّ على طرفي نقيض؛ يؤيد ذلك ما جاء في مادة (لعب) في لسان العرب: "اللعب ضدُّ الجِدّ". وهذا أبو تمام يقول:

السيفُ أصدَقُ أنباء من الكتب في حَدِّه الحَدُّ بين الجِدِّ واللَّعبِ

فما حقيقة اللعب؟ وهل هو حقًّا نقيض الجِدّ؟ وهل صحيح أن للألعاب أثرًا إيجابيًا في حياة الأطفال وسلوكهم؟ وهل تساعد الألعاب على تقريب مبادئ العلم إلى الأطفال، وتعينُهم على اكتساب المعرفة؟ وهل ينطبق على الألعاب التعليمية وصْفُ المثَلِ المعدَّل: رب عِلْمٍ جرَّه اللعب؟

هذا ما سيجيب عنه هذا البحث، فيبدأ بتعريف اللعب، ويعدِّد فوائدَه في حياة الأطفال، والعوامل المؤثرة فيه، وأنواع الألعاب، ثم يذكر أهمية الألعاب التعليمية، ومزايا استعمال الحاسوب فيها، ومجالاتها، ونماذج منها، وبعض التقنيات المستعملة فيها، وأخيرًا التطلعات.

1- اللَّعِب

1-1 تعريف اللعب:

اللعب لغةً: ضد الجِد. ولكن أبا هلال العسكري يفرّق في كتابه (الفروق في اللغة) بين اللهو واللعب؛ فيقول: إن كلَّ لهوٍ لعب، وليس كلُّ لعب لهوًا. فإذا كان اللعب لأغراض مفيدة، فلا يقال له لهو، ذلك أن اللهو لعبٌ لا يُعقِب نفعًا، وإنما سُمِّي لهوًا لأنه يُلهي الإنسان ويَشغلُه عما يَعنيه ويُهمه.

أما في المصطلح فللعب عدة تعريفات أهمها: أنه نشاط موجه (directed) أو غير موجه (free) يقوم به الأطفال لتحقيق المتعة والتسلية، ويستغله الكبار ليُسهم في تنمية سلوك الأطفال وشخصياتهم بأوجهها المختلفة العقلية والجسمية والوجدانية. (قاموس التربية لمؤلفه Good)

وعلى ذلك يمكن أن نصنِّف اللعبَ من جهة النفع والفائدة وعدمهما إلى صنفين: لَعِبٌ لا غاية له، إنما هو لمجرد المتعة والتسلية، ولعبٌ يحقِّق النفع والفائدة والمتعة والتسلية في آنٍ معًا. وعن هذا اللعب النافع المفيد كان يقول عروةُ ابنُ الزبير لولده: يا بَنِيَّ العبوا، فإن المروءة لا تكون إلا مع اللعب. جاء ذلك في كتاب (عيون الأخبار) للدِّينَوَرِيّ، وكتاب (ربيع الأبرار) للزمخشري.

1-2 فوائد اللعب في حياة الأطفال:

العلاقة بين الطفل واللعب علاقة وثيقة جدًّا؛ فاللعب هو عالَمُ الطفل وحياتُه. ولا شك في أننا عندما نتحدث عن فوائد اللعب، فإنما نعني الألعاب التربوية الهادفة، مستبعدين ألعاب العنف والإثارة وغيرها من الألعاب التي من شأنها أن تؤدي إلى تصرفات عدوانية وسلوك منحرف...

وقد بيّنت الدراسات أن للعب فوائدَ متعددة في حياة الأطفال جسميًّا، وعقليًّا، واجتماعيًّا، وخُلقيًّا، وتربويًّا؛ فاللعب:

1- من الناحية الجسمية:

نشاطٌ حركي ضروري للطفل؛ لأنه ينمِّي عضلاته، ويقوي جسمه، ويصرف الطاقة الزائدة عنده. وهو إلى ذلك يحقق التكامل بين وظائف الجسم الحركية والعقلية والانفعالية.

2- ومن الناحية العقلية:

يساعد الطفلَ على نمو ذاكرته وتفكيره ومهاراته اللغوية، وعلى إدراك عالَمه الخارجي، وعلى تعرُّف الكثير من حقائق الحياة، وإن كان لا يستطيع صوغ هذه الحقائق في كلمات.

3- ومن الناحية الاجتماعية:

يعلِّم الطفلَ النظامَ والتعاون، وقيمةَ العمل الجماعي، واحترامَ حقوق الآخرين، ويعزِّز انتماءَه إلى الجماعة. والطفلُ الذي لا يمارس اللعب مع أقرانه، يصبح أنانيًّا، ويميل إلى العدوان وكُرْهِ الآخرين.

4- ومن الناحية الخُلقية:

يسهم في تكوين النظام الأخلاقي المعنوي للطفل؛ فيتعلّم من الكبار معايير السلوك الحميد؛ كالعدل، والصدق، والأمانة، وضبط النفس، والصبر.

5- ومن الناحية التربوية:

يهذب الطفلَ، ويضبط سلوكه، ويشجعه على الكثير من القيم الفاضلة كالتضحية والتعاون...

1-3 العوامل المؤثرة في لعب الأطفال:

من الملاحظ أن الأطفال لا يلعبون بدرجة واحدة من الحيوية والنشاط، ولا بنمط واحد دائمًا. ويعود السبب في ذلك إلى وجود عوامل كثيرة تتحكم في لعب الأطفال؛ منها:

- **العامل الجسدي:**

يتوقف اللعب إلى حدٍّ بعيد على مستوى النمو الحسي والحركي، والاتساق العصبي والعضلي للطفل؛ فالطفل الصحيح جسديًّا يلعب أكثر من المعتلّ، والطفل ذو الرعاية الصحية الناقصة أقلُّ اهتمامًا بالألعاب.

- **العامل العقلي:**

يرتبط لعب الطفل منذ ولادته بمستوى ذكائه؛ فالأطفال الذين يتصفون بالذكاء والنباهة أكثرُ لعبًا، وأوفر نشاطًا في لعبهم. وهم يقضون وقتًا أطول في اللعب، ويفضلون الألعابَ التركيبية والعقلية، ويرغبون في الألعاب الفردية.

- **عامل البيئة:**

للبيئة أثر واضح في نوع اللَّعِب؛ فطبيعةُ المناخ تؤثر في نشاط اللعب عند الأطفال. وقد تختلف اهتمامات الأطفال باللعب ومواده باختلاف البيئة. فالأطفال في المناطق الساحلية تختلف اهتماماتهم عن الأطفال في المناطق الداخلية أو الصحراوية، والأطفال في البيئات الصناعية يهتمون بألعاب تختلف عن ألعابهم في البيئات الريفية.

- **العامل الثقافي والاقتصادي:**

يتأثر لعب الأطفال بثقافة المجتمع، وبما يسوده من عادات وقيم وتقاليد. وترث أجيال الأطفال عن سابقاتها أنواعًا من الألعاب تنتشر في المجتمع وتشيع فيه.

وللمستوى الاقتصادي أثر كبير في لعب الأطفال كمًّا وكيفًا. فألعاب الأطفال الموسرين أكثر تكلفة من ألعاب الأطفال الفقراء، والوقت المتاح لأطفال الأسر الفقيرة غالبًا ما يكون أقلَّ من الوقت المتاح للأطفال من الأسر الغنية.

1-4 أنواع الألعاب عند الأطفال:

تختلف أنواع الألعاب عند الأطفال باختلاف طبيعتها، ومستوياتها، وأهدافها، ووظائفها، وتأثيراتها، وخصائصها البدنية والحركية والاجتماعية والثقافية، ومكانِ تنفيذها، وعددِ الأطفال المشاركين فيها، ومراحلِهم العمرية. ولما كان من المتعذر – في هذه العجالة – استعراضُ الألعاب الخاصة بكل صنف من هذه الأصناف، عمدنا إلى الاقتصار على أهمها:

❖ **الألعاب التمثيلية:**

يتجلى هذا النوع من اللعب في تقمصِّ شخصيات الكبار وتقليدِ سلوكهم وأساليبهم التي يراها الطفل وينفعل بها. وتعتمد هذه الألعاب على خيال الطفل ومقدرته الإبداعية. ولهذه الألعاب فوائدُ عديدة؛

منها: أنها متنفس لتفريغ مشاعر التوتر والقلق والخوف والغضب التي يمكن أن يعاني منها الطفل. فعندما يمثل الطفل دور الطبيب، فإن ذلك يساعده على تغلبه على خوفه من زيارة الطبيب.

ومنها: أنها تعلم الطفل العديد من المهارات الاجتماعية كالمشاركة، والإصغاء، والتخطيط، وتوزيع الأدوار، والتعاونِ مع الآخرين ومساعدتِهم.

ومنها: أنها تثري معلومات الأطفال، وتجعلهم أقدرَ على فهم العالم من حولهم؛ فسماعة الطبيب مثلاً توفر لهم فرصة الاستماع إلى دقات القلب, وإلى أصوات موجودات أخرى في بيئتهم. إضافة إلى أنها تثير لديهم تساؤلات كثيرة عن كيفية عملها.

❖ **الألعاب الفنية:**

تتمثل هذه الألعاب في النشاطات التعبيرية الفنية التي تنبع من الوجدان, والتذوق الجمالي. وهي تفسح للطفل فرصة التعبير عن مشاعره بحرية. ومن أمثلة هذه الألعاب: الرسم، والتلوين, والغناء، والموسيقا.

❖ **الألعاب التركيبية:**

تعد الألعاب التركيبية من المظاهر المميزة لنشاط الطفل. وهي ذات أثر كبير في تنمية التفكير العلمي لدى الأطفال كالمقارنة، والتنبؤ، والملاحظة، والتحليل، وتعلِّمهم المفاهيمَ الأساسية في الرياضيات كالطول، والمساحة، والأعداد، والأجزاء... وكذلك تنمي قدرتَهم على التخطيط والابتكار.

ونظرًا لأهمية هذا النوع من الألعاب، فقد عُنِيت التقاناتُ الحديثة بإنتاج العديد من اللُّعَب التركيبية التي تتناسب مع مراحل نمو الطفل؛ كبناء منْزل أو مستشفى أو مدرسة أو نماذج للسيارات والقطارات، من المعادن أو البلاستيك أو الخشب وغيرها.

❖ **الألعاب الرياضية (الحركية):**

تحقق هذه الألعاب فوائدَ ملموسةً في تعلم المهارات الحركية، وفي النمو الجسمي والعقلي. وقد بيّنت بعض الدراسات وجودَ علاقة إيجابية بين ارتفاع الذكاء والنمو الجسمي السليم لدى الأطفال منذ الطفولة المبكرة وحتى نهاية المراهقة.

وهذه الألعاب لا تُدخل البهجة في نفس الطفل فحسب، بل إنها ذات قيمة كبيرة في التنشئة الاجتماعية؛ فبها يتعلم الطفل الانسجامَ مع الآخرين، وكيفيةَ التعاون معهم. فالأطفال الذين لا يشتركون في صباهم في ألعابٍ رياضية، يحصُلون على تقديرات منخفضة في مقاييس التكيف الاجتماعي والانفعالي. ومثل هؤلاء الأطفال كثيرًا ما يتزعَّمون الشغب ويثيرون المتاعب، لأنه لم تكن لديهم الفرصة لأن يتعلموا كيف يفوزون بتواضع، أو يخسرون بروح رياضية، أو يتحملون التعب الجسمي لتحقيق أهدافهم.

❖ **الألعاب التعليمية:**

هذه الألعاب هي من أهم أساليب تثقيف الطفل، ومن أعظم موارد اكتساب المعلومات والخبرات. وقد زاد في أهميتها وتطورها وشيوعها استعمالُ الحاسوب فيها، بل لقد طغت الألعاب التعليمية الحاسوبية على سواها من الألعاب التعليمية. لذا فإننا سنقصر حديثنا في هذا البحث على هذا النوع من الألعاب.

2- الألعاب التعليمية الحاسوبية

2-1 أهميتها وفوائدها:

تكمن أهمية هذه الألعاب وفوائدُها في أمور عديدة؛ منها:

1- أنها تساعد على تثبيت المعلومات لدى الطفل؛ ذلك أن المعلومات التي يكتسبها الطفل من الألعاب التعليمية الحاسوبية، يصعب أن ينساها، لأنه لم يكن في أثناء حصوله على تلك المعلومات في دور المتلقي فحسب، بل في دور الساعي إليها، والباحث عنها، ويستعمل في سبيل ذلك أكثر من حاسة؛ ففي لعبة Animal Crossing مثلاً، يصبح اللاعب شخصية تعيش في مكان ممتلئ بالحيوانات، ويمكنه أن يشتري منْزلاً، أو أن يسافر من بلد إلى بلد، أو أن يزور المتاحف...

وفي لعبة Age of Mythology غالبًا ما يشرع الصغار في البحث عن شخصيات أسطورية لحضارات قديمة في كتب الأساطير سواء في المكتبة أو في الإنترنت. وهكذا فإن التاريخ يصبح حيًّا في نظرهم.

2- أنها تحث الأطفال على التفكير، وتضع بين أيديهم الأدوات التي يحتاجون إليها، فهي بذلك تساعدهم على زيادة قدرتهم على الملاحظة، والاستيعاب، والتركيز، والابتكار، والإبداع.

3- أنها تجذب الطفل، وتكسر حاجز الملل والعزلة لديه، لما فيها من عناصر محفِّزة محبَّبة ومشوِّقة؛ كالمنافسة، والحركة، والمتعة، والتسلية. فالأطفال الذين يزورون مواقع تعليمية في الإنترنت يتعلمون اللغات والرياضيات وغيرها؛ فالموقع التعليمي Whyville مثلاً، الموجهُ للأطفال واليافعين، يطوف بهم في عالم افتراضي، ليتعلموا مواضيع متعددة كالعلوم والجغرافية، ويمارسوا عددًا من الأعمال والفنون. وهذه اللعبة أصبحت من أشهر ألعاب العالم الافتراضي؛ إذ يقدر عدد المشاركين فيها بنحو ثلاثة ملايين لاعب.

4- أنها تحسِّن المهارات الحسية لدى الطفل؛ من ذلك مثلاً أن بعض هذه الألعاب تستعمل لمعالجة الكَمَش، أو العين الكسولة (وهي حالة لا تبصر بها إحدى العينين كأختها). ففي هذه الألعاب تغطَّى العين السليمة للطفل، فيتحتم عليه استعمالُ عينه الكسولة، وهكذا تَقوى العين وتتحسَّن الرؤية. وقد بينت إحدى الدراسات أن ممارسي ألعاب الحاسوب والفيديو أكثرُ ملاحظةً لما يدور حولهم من الذين لا يمارسون تلك الألعاب، وأن بإمكانهم متابعة مسارات متعددة في نفس الوقت، وأنهم أسرع التقاطًا للأشياء من أماكن تجمعها.

5- أنها تحسِّن المهارات اللغوية؛ من ذلك مثلاً أن الألعاب التي تعلم الأطفال التمييز بين الأصوات المختلفة، تنمّي مهارات الاستماع لديهم، وتزيد معدل تطورهم وتقدمهم في مدة قصيرة.

7- أنها تكسب الطفل الثقة بنفسه، وتجعله قادرًا على اكتشاف قدراته واختبارها.

2-2 مزايا استعمال الحاسوب في الألعاب التعليمية:

أحدثت الألعاب التعليمية الحاسوبية تغييرات جذرية في طبيعة التعلم والتعليم، وغدت منافسًا حقيقيًّا للوسائل التعليمية التقليدية؛ بل إن الفجوة بينهما أصبحت كبيرة جدًّا، ذلك أن الألعاب التعليمية الحاسوبية تتمتع بمزايا يصعب تحقيقها في الوسائل الأخرى، من أهمها:

1- القدرة على تخزين حجم هائل من المعطيات: كالنصوص، والصور، والرسوم المتحركة، ومقاطع الفيديو، والأفلام...

2- السرعة الفائقة في معالجة المعطيات وعرض النتائج.

3- القدرة على العرض المرئي والمسموع للمعلومات بأساليب جذابة ومشوِّقة، والتحكم في وسائط العرض المختلفة كمكبرات الصوت، ومعدات الرسم، والخطوط، والألوان... حتى إن ذوي الإعاقات البصرية أصبحوا الآن قادرين على المشاركة في ألعاب حاسوبية خاصة بهم تسمّى الألعاب المسموعة، وقد تطورت هذه الألعاب تطورًا ملحوظًا حتى إنها أصبحت تروق للمبصرين.

4- تقديم بيئة مشابهة لبيئة التجربة الحقيقية، وتقديم خيارات متعددة لها، مع إتاحة الفرصة لتحديد الشروط والظروف التي تُجرى فيها التجربة. وقد استغل العلماء والعسكريون هذه المزية للمساعدة على محاكاة أوضاع معينة للبحث والتدريب. من ذلك مثلاً القيام ببعض التجارب الفيزيائية في الضوء والصوت والكهرباء... ومن ذلك أيضًا التدرب على قيادة الطائرات والسيارات وبعض الآلات المعقدة... ومن ذلك أيضًا لعبة حاسوبية تثقيفية لمرض السرطان تدعى Re-Mission غايتها زيادة وعي مرضى السرطان بهذا المرض وتثقيف العامة بأعراضه. وهذه اللعبة هي نتيجة تعاون مثمر بين مركز أبحاث السرطان والأطباء ومصممي اللعبة.

5- القدرة على التفاعل مع الطفل لتحقيق الأهداف التعليمية المرجوة، من ذلك مثلاً: تتبع أخطاء الطفل، ومعرفة أسبابها، ومعالجتها، وتوجيهُه لدراسة موضوعات محددة لتلافي تلك الأخطاء.

6- سهولة إدخالها إلى المدارس لتعليم مناهج دراسية محددة، أو دمجها في وسائل أخرى لتطويرها.

2-3 مجالات الألعاب التعليمية:

يمكن استعمال الألعاب التعليمية في جميع مجالات التعليم؛ وخاصة في تعلم اللغات، والرياضيات، والعلوم، والتاريخ، والجغرافية، والفنون؛ ففي اللغة مثلاً، توجد ألعاب لتعلّم الحروف, والكلمات، والتراكيب، والقراءة، والتحليل المقطعي للكلمات...

وفي الرياضيات ألعاب لتعلّم الأعداد، والأشكال، والعمليات الحسابية، وحل مسائل حسابية وهندسية...

وفي العلوم ألعاب لتعلّم المواد وصفاتها، والآلات ومبادئ عملها، وأسماء الحيوانات وأصواتها وصفاتها...

وفي الجغرافية ألعاب لتعلّم أسماء البلاد وثرواتها، والمدن، والجبال، والأنهار، والبحار...

ولجميع هذه الألعاب مستوياتٌ متعددة يختص كلٌّ منها بمرحلة عمرية محددة، وأساليبُ متنوعة في طريقة العرض والتحاور مع الطفل، ووسائل مختلفة؛ كألعاب التصنيف، والتخمين، والتركيب، والمطابقة، والتمييز السمعي والبصري...

2-4 نماذج من اللُّعَب التعليمية:

فيما يلي نماذج متنوعة من اللعب التعليمية، منها ما هو متوفر على أقراص CD أو DVD، أو على الإنترنت، ومنها ألعاب خاصة بتعلم اللغات والرياضيات والعلوم...

1- Math Shark Educational Insights

هذه اللعبة شبيهة بلُعب الفيديو، وتعلّم الأطفال عمليات الجمع والطرح والضرب والقسمة وغيرها من وظائف الحاسبة. لكل عملية ثمانية مستويات، إضافة إلى الأصوات والأضواء المرافقة للخلفيات.

2- My First Science Kit Scientific Explorer

تتضمن هذه اللعبة مقدمة علمية كاملة خاصة بالأطفال الذين تقع أعمارهم فوق أربع سنوات.

3- Scientific Explorer My First Geology Kit

تعلّم الطفل كل ما يتعلق بطبقات الأرض، وتمكنه من بناء مجموعات صخرية، واستعمال أدوات حقيقية للكتابة على الصخور.

4- LeapPad

هذه اللعبة هي جهاز يشغِّل كتبًا جاهزة، وما على الطفل سوى نقر الكلمات، فيسمع صوت كل حرف، ثم الكلمة كاملة مع مختصر عن معناها.

5- Globe Explorer

هذه اللعبة خاصة بالأطفال الذين تقع أعمارهم فوق ثماني سنوات، شكلها كالكرة الأرضية، لها قلم إذا ضغطت به على أي دولة في العالم، استمعت إلى معلومات عن تلك الدولة؛ كعدد السكان، والعاصمة، والتوقيت، والعملة... وفيها إمكان البحث عن أي بلد في العالم.

6- Phonics Radio

تحتوي هذه اللعبة على أزرار لجميع حروف اللغة، وما على الطفل سوى نقر أحدها ليستمع إلى النطق بهذا الحرف بأساليب مختلفة، إضافة إلى أغنية قصيرة عنه.

7- لعبة بناء المدن SimCity

لعبة لتصميم المدن وبنائها. يحدد اللاعب المناطق التجارية أو الصناعية أو السكنية في المدينة، ثم يضيف إليها الأبنية ووسائل النقل وشبكات الكهرباء وغيرها. ويمكن أن يواجه اللاعب أخطارًا محتملة كالفيضانات والحرائق والأعاصير والزلازل...

8- لعبة سودوكو:

5	3			7				
6			1	9	5			
	9	8					6	
8				6				3
4			8		3			1
7				2				6
	6					2	8	
			4	1	9			5
				8			7	9

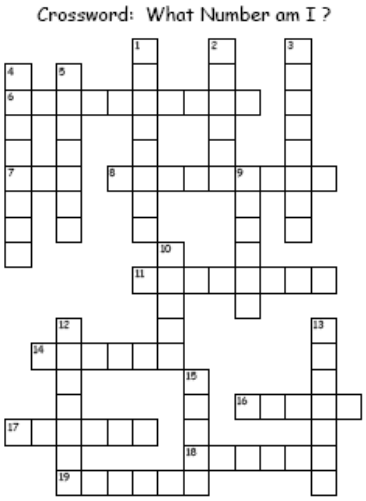
يُطلب في هذه اللعبة ملء خانات المربع الفارغة بالأرقام المناسبة. يتألف هذا المربع من تسع مجموعات، في كل مجموعة تسعة مربعات. وتُملأ الخانات الفارغة بحيث يتضمن كل عمود، وكل سطر، وكل مجموعةِ مربعاتٍ الأرقامَ من واحد إلى تسعة مرة واحدة فقط.

ولهذه اللعبة مستويات متعددة تبعًا لصعوبة حلها. ولها استراتيجيات لحلها.

9- الكلمات المتقاطعة:

هذه اللعبة من اللعب الشائعة، ويمكن تسخيرها لأغراض تعليمية؛ مثل: تعلم الحروف، والأرقام، ومعرفة العملات، والأنهار، والبلدان...

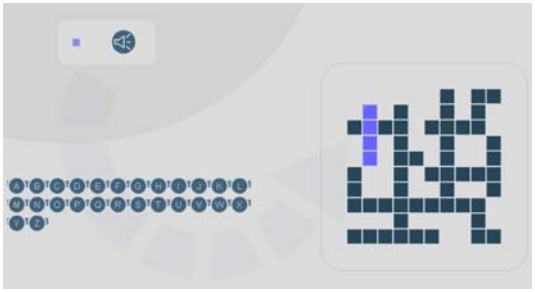
مثال لعبة تعليم الأرقام:



Across
6. fifty more than fifty
7. five and five
8. one less than eighteen
11. nine doubled
14. five more than seventy-five
16. twenty doubled
17. two tens equals this
18. six doubled
19. one more than eighty-nine

Down
1. one less than twenty
2. one more than ten
3. ten plus three
4. seven doubled
5. two more than sixty-eight
9. one more than twenty-nine
10. one less than sixty-one
12. five and five and five
13. one more than fifteen
15. half of one hundred

10- كلمات متقاطعة صوتية:



هذه اللعبة مماثلة لسابقتها، ولكن يُستعمل فيها الصوت بدلاً من النص.

11- لعبة الفروق:

المطلوب في هذه اللعبة اكتشاف الاختلافات بين شكلين متماثلين. تنمّي هذه اللعبة دقة الملاحظة، والسرعة في تعرف الأشياء.

12- تعلم اللغة الإنكليزية:

مئة لعبة ولعبة لتعليم الإنكليزية للأطفال.

13- تجميع الصور puzzel:

هذه لعبة شائعة، تفيد في سرعة المحاكمة، ودقة الملاحظة...

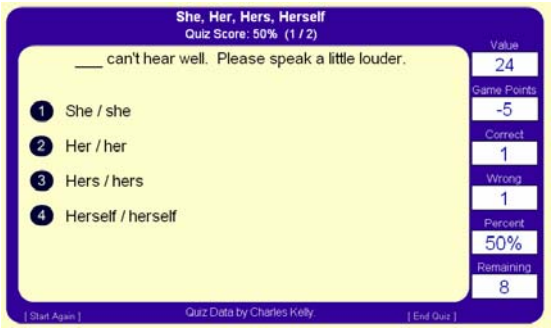
14- معرفة الحيوان من صوته:

2-5 بعض التقنيات المستعملة في الألعاب التعليمية:

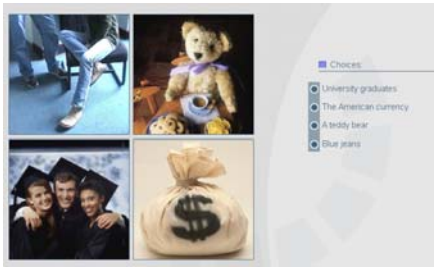
1- الكلمات المخبأة: Hidden Words

قد تكون هذه الكلمات المخبأة كتابية وقد تكون صوتية.

2- اختيار أحد الحلول Multiple-Choice

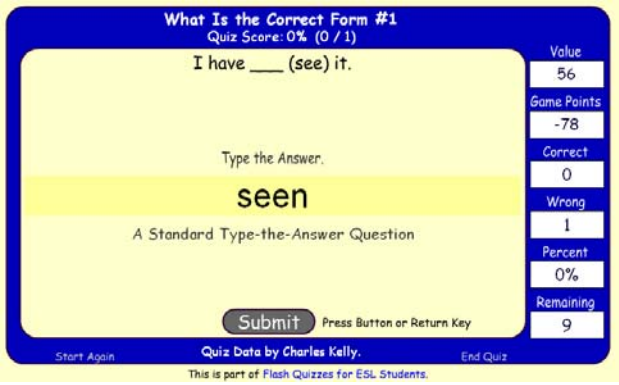


3- وضع العنوان الصحيح للصورة:



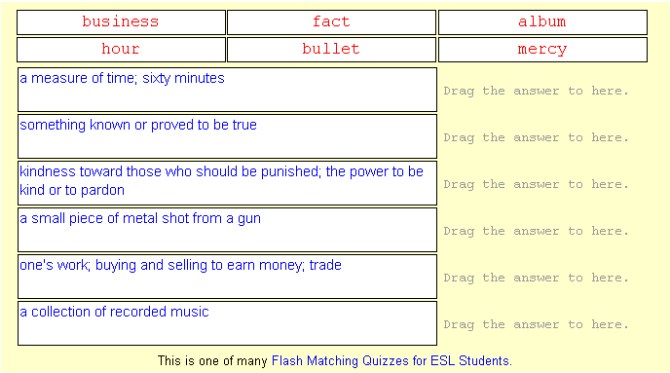
4- الإجابة بـ صح أو خطأ True or False

5- كتابة الإجابة الصحيحة Type-in-the-Answers



6- الأسئلة المنطوق بها Quizzes with Sound

7- أسئلة التقابل Matching Quizzes



6-2 التطلعات

إن نظرة سريعة في الإنترنت، أو في سوق منتجات الألعاب تبين عمق الفجوة التي تفصل بين الألعاب التعليمية العربية وغيرها في اللغات الأخرى، سواء من جهة الكم أو من جهة النوع. وعلينا أن نتدارك هذا النقص لترقى ألعابنا التعليمية إلى مستوى مثيلاتها. والسبيل إلى ذلك:

- زيادة عدد مواقع الألعاب التعليمية العربية في الإنترنت.
- زيادة عدد منتجات هذه الألعاب، سواء كانت ألعابًا حاسوبية، أو فيديوية، أو تركيبية...

- إنتاج ألعاب حاسوبية تتضمن المناهج المدرسية المعتمدة.
- توجيه عناية فائقة إلى ألعاب تعليم اللغة العربية وتعلمها وخاصة في مرحلة التعليم الأساسي.
- الاستفادة من التقنيات والتقانات الحديثة في تصميم المواقع وإنتاج الألعاب.
- توفير العناصر الكفيلة بتحقيق الغاية المرجوة من اللعبة التعليمية ؛ من ذلك مثلاً:
  - أن يكون لها غرض محدد؛ مثل: تعليم موضوع معين، أو حل مسألة...
  - ألاّ تخلو من عنصر المنافسة: بين اللاعب والحاسوب، أو بين اللاعب وزملائه.
  - أن تتضمن قدرًا من التحدي الملائم الذي يستنفر قدرات الطفل في حدود إمكاناته.
  - أن تثير خيال الطفل، وتنمّي رغبته في التعلم.
  - أن تحقق عنصر التسلية والمتعة, على ألاّ يكون ذلك هو غرض اللعبة.
  - أن يكون لها ارتباط مباشر بالمواضيع الدراسية.
  - أن تراعي المراحل العمرية للطفل.
  - أن يشارك في إعدادها خبراء في التربية والتعليم وتصميم الألعاب.

المراجع والمصادر:

- الفروق في اللغة، أبو هلال العسكري، دار الآفاق الجديدة، بيروت، ط5، 1981.
- تفريد التعليم، توفيق أحمد مرعي ، محمد محمود الحيلة، دار الفكر، الأردن، 1998.
- سيكلوجية اللعب، عفاف اللبابيدي، عبد الكريم خلايله، دار الفكر، 1993.
- المكتبة الشاملة، قرص DVD، الإصدار الثاني.
- موسوعة الشعر العربي، قرص CD، المجمع الثقافي، أبو ظبي، 2003.
- موسوعة ويكيبيديا العالمية.

- Computer games 'can help children learn', Lucy Ward.
- How Children Learn Through Play, Dr. Dorothy Einon.
- How Computer Games Help Children Learn, David Williamson Shaffer.
- The impact of digital games in education, Begoña Gros.

بعض المواقع التعليمية:

Learning Games

Online Math Games

- The Game Zone at Cool Math http://coolmath4kids.com/games/
- AAA Math Second Grade http://www.aaamath.com/grade2.html
- Flash Card Drill http://www.primarygames.com/flashcards/twomin.htm
- Teach R Kids Math (Many skills) http://www.teachrkids.com/
- Mad Math Minutes http://hbogucki.staffnet.com/aemes/apps/mmm/mmm.htm
- Math Games from Bonus.com http://www.bonus.com/bonus/list/n_mathematics.right.html
- Math Baseball http://funbrain.familyeducation.com/cgi-bin/shtml.cgi?A1=../math/index.html
- Pascal's Triangle http://forum.swarthmore.edu/workshops/usi/pascal/pascal_intro.html
- Game Games http://www.gamequarium.com/math.htm
- Power Football http://www.funbrain.com/football/index.html
- Spacey Math (You choose the operation.) http://www.learningplanet.com/sam/sm/spaceymath.htm
- Math Facts Cafe http://www.mathfactcafe.com/

Games Divided by Skills

- Level B http://www.mce.k12tn.net/math/math_skills_level_b.htm
- Level C http://www.mce.k12tn.net/math/math_skills_level_c.htm
- Level B http://www.mce.k12tn.net/math/math_skills_level_d.htm

Online Language Games

- School Express http://www.schoolexpress.com/funtime/default.asp
- English Learning Games from School Zone http://www.schoolzone.co.uk/documents/englishlearninggames.htm

Check out these great online stories.

- Disney http://asp.disney.go.com/DisneyBooks/StorySearchResults.asp
- Princess Sleepyhead http://www.princesssleepyhead.com/
- Children's Storybooks Online http://www.magickeys.com/books/
- KidPub Children's Publishing http://www.kidpub.org/kidpub/
- Stone Soup http://www.stonesoup.com/
- Online Children's Stories http://www.acs.ucalgary.ca/~dkbrown/stories.html
- Bedtime Story http://www.bedtime-story.com/bedtime-story/indexmain.htm

- Candlelight Stories http://www.candlelightstories.com/
- Story Hour http://www.ipl.org/youth/StoryHour/
- BAB Books http://www.amtexpo.com/babbooks/
- Online Literature Library http://www.literature.org/
- Prince Apple Head Humpledink http://short2000.com/prince/
- Oradera http://short2000.com/oradera/
- Kid's Corner Beatrix Potter http://www.tcom.ohiou.edu/books/kids.htm

Puzzle and Logic Sites

- Pattern Mania http://www.primarygames.com/patterns/start.htm
- Bridges http://javaboutique.internet.com/bridges/
- Guess the Number http://www.funbrain.com/guess2/index.html
- Math Puzzles http://www.cyberjourneys.net/books/cybermath2/student/mathpuzzles.html
- Math Square http://www.edu4kids.com/msq/
- Number Cracker http://www.funbrain.com/cracker/index.html
- A Logical Place to Make Friends http://www.c3.lanl.gov/mega-math/workbk/logic/lofriends.html
- The Set Game http://www.setgame.com/

Mixed Activities

- Educational Games at Fun Island http://www.funisland.com/education.html
- Light Span http://classic.lightspan.com/kids/pages/default.asp?_prod=LS&_nav=k1
- Kid's Clubhouse http://www.eduplace.com/kids/index.html
- Fun Brain http://www.funbrain.com/
- Syvum Online Activities http://www.syvum.com/online/games.html
- Learning Planet.com http://www.learningplanet.com/index.asp
- Enchanted Learning http://www.enchantedlearning.com/Home.html
- Education.com http://www.education.com/home/index.jsp
- The Kidz Page. com http://www.thekidzpage.com/learninggames/learningonline.htm
- Game Aquariam http://www.gamequarium.com/
- Learning Activities (Preschool and Primary) http://www.meddybemps.com/7.33.html
- Toon University http://www.toonuniversity.com/default.asp?f=t
- TLC Kids http://www.tlckids.com/
- Playroom (Large list of links to online activities) http://www.4kids.com/Playroom/konline.html
- Skewl Fun & Games (Another List of online activities) http://www.skewlsites.com/fungam.htm
- Primary Games http://www.primarygames.com/