

Smart Classroom Games

توظيف الألعاب وفق أنماط التعلم (VARK)



اهداء

إلى زميلاتي المعلمات...

لأن التعلم يصبح أجمل عندما نتشارك الأفكار،
أقدم هذه الألعاب التعليمية كإهداء بسيط،
لعلها تضيف لحصصكن لحظات من المتعة
والتفاعل والإبداع.
بكل التقدير والمحبة

أ / تغريد الروقي

مقدمة

انطلاقًا من أهمية التعلم التفاعلي، تم إعداد هذه المجموعة من الألعاب التعليمية بهدف دعم بيئات التعلم النشط وتحفيز مشاركة الطالبات من خلال استراتيجيات قائمة على التلعيب والتقنية.

جميع الألعاب قابلة للتعديل لتناسب مختلف الدروس والمراحل التعليمية.

1. Jungle Cards Game

لعبة بطاقات الغابة

فكرة اللعبة

عرض بطاقات ثم إخفاؤها ليقوم المتعلم بمطابقة الصورة أو المفهوم الصحيح اعتماداً على الذاكرة.

توظيف الأنماط الأربعة

النمط البصري (Visual)

- 1- عرض صور واضحة قبل إخفائها.
 - 2- مطابقة صورة بكلمة أو جملة.
- مثال:** مطابقة صورة الحقيبة مع الجملة الصحيحة.

النمط السمعي (Auditory)

- 1- تشغيل اسم الصورة صوتياً.
 - 2- الطالبة تستمع ثم تختار البطاقة الصحيحة.
- مثال:** تسمع "Whose bag is this?" وتحدد الصورة.

النمط الحركي (Kinesthetic)

- 1- طالبة تأتي للسبورة وتضغط البطاقة بنفسها.
- 2- تحريك البطاقات أو سحبها.

القراءة والكتابة (Reading/Writing)

- 1- كتابة الجملة المطابقة بعد الاختيار.
- 2- تدوين المفردة الجديدة في الدفتر.

2. Mr. Bean Quiz Game

لعبة مستر بين

فكرة اللعبة

أسئلة اختيار من متعدد تنتقل فيها الطالبة بين مراحل اللعبة

توظيف الأنماط الأربعة

بصري

- ١- عرض السؤال مع صور أو ألوان مختلفة للإجابات
- ٢- تمييز الإجابة الصحيحة بصرياً

سمعي

- ١- قراءة السؤال بصوت مرتفع
- ٢- مناقشة الإجابة قبل الاختيار

حركي

- ١- طالبة تتقدم وتختار الإجابة من الشاشة
- ٢- تقسيم الصف لمجموعات تتنافس

قراءة وكتابة

- ١- كتابة سبب اختيار الإجابة
- ٢- إعادة صياغة الجملة صحيحة

3. Elevator Challenge Game

لعبة المصعد

فكرة اللعبة

الصعود أو الهبوط بين الطوابق حسب الإجابة (صح / خطأ)

توظيف الأنماط الأربعة

بصري

- ١- رؤية حركة المصعد والطوابق
- ٢- متابعة التقدم بصرياً

سمعي

- ١- المعلمة تقرأ الجملة
- ٢- الطالبات يناقشن قبل الإجابة

حركي

- ١- طالبة تضغط زر المصعد
- ٢- تمثيل الصعود أو النزول بالحركة

قراءة وكتابة

- ١- كتابة الجملة الصحيحة بعد التصحيح
- ٢- تحويل الخطأ إلى جملة صحيحة

4. Bird House Game

لعبة بيت الطيور

فكرة اللعبة

كل إجابة صحيحة تبني جزءاً من الرسم حتى يكتمل الشكل

توظيف الأنماط الأربعة

بصري

١- متابعة تكوّن الرسم تدريجياً

٢- تحفيز بصري بالإنجاز

سمعي

١- سماع التعزيز الصوتي بعد كل إجابة

٢- قراءة السؤال جماعياً

حركي

١- طالبة تأتي لإكمال المرحلة

٢- تبادل الأدوار بين الطالبات

قراءة وكتابة

١- كتابة الإجابة قبل اختيارها

٢- تدوين القاعدة المستخدمة

5. Error Detective Game

لعبة المحقق اللغوي

فكرة اللعبة

اكتشاف الأخطاء اللغوية وتصحيحها للوصول للحل

توظيف الأنماط الأربعة

بصري

١- تمييز الخطأ داخل الجملة بلون مختلف

٢- مقارنة جملتين (خطأ/ صواب)

سمعي

١- سماع الجملة ثم اكتشاف الخطأ

٢- مناقشة التصحيح شفهيًا

حركي

١- طالبة تمثل دور المحقق وتتقدم للإجابة

٢- استخدام بطاقات "Correct / Wrong"

قراءة وكتابة

١- إعادة كتابة الجملة صحيحة

٢- تفسير الخطأ كتابيًا

خاتمة

يمكن توظيف الألعاب التعليمية بمرونة لتخدم جميع أنماط التعلم، حيث لا تقتصر اللعبة على أسلوب واحد، بل يمكن إعادة تصميمها لتناسب المتعلم البصري أو السمعي أو الحركي أو القائم على القراءة والكتابة، مما يعزز التعلم الشامل ويزيد من فاعلية المشاركة داخل الصف.