

تنمية مهارات الرياضيات بالألعاب الإلكترونية

مكتب تعليم أحد رفيدة

إعداد المشرفة التربوية:
بدرية مشيب سعيد دويرم



المقدمة

- الحمد لله الذي علم بالقلم وأسبغ علينا وافر النعم احكم الحاكمين وصدق القائلين في محكم التنزيل (قل هل يستوي الذين يعلمون والذين لا يعلمون) والصلاه والسلام على أفضل خلقه محمد بن عبدالله خير من ربي وعلم وعلى آله وصحبه الطيبين الطاهرين اما بعد ...

البرنامج :

- تنمية المهارات الرياضيه باستخدام الالعاب الالكترونية .

الهدف العام :

- تعليم الرياضيات بالالعاب الالكترونيه

الأهداف الخاصة :

- مفهوم الألعاب الالكترونية
- أهمية الألعاب الالكترونية في تنمية المهارات الرياضية .
- دور المعلم في استخدام الألعاب الالكترونية في التعليم عن بعد .
- امثلة على العاب الالكترونية تعليميه .
- إيجابيات وسلبيات الألعاب الالكترونية .
- التوصيات
- الخاتمه

• الفئة المستهدفه :

معلمات الرياضيات .

مدة البرنامج : ٣ ساعات

عقد اتفاقية

عزيزتي المتدربة:

نشكر حضورك في هذا البرنامج التدريبي الذي نسعى من خلاله الى اكتساب مهارات ومعارف جديدة ، وحرصاً على تحقيق الهدف من التدريب فأننا نذكركم بما يلي :

- تسجيل الحضور في القاعة التدريبية الافتراضية بالاسم الرباعي وباللغة العربية .
- الالتزام بحضور أيام البرنامج التدريبي كاملة حيث سيكون في القاعة منسقة البرنامج تحرر أسمك في كشف حضور البرنامج بزمن دخولك للقاعة وتتابعه .
- على المتدربة توفير متطلبات الدخول للقاعة الافتراضية من (جهاز حاسب الي – سماعة – شبكة انترنت – وتحميل برنامج zoom) والتأكد من تفعيلها قبل بدء البرنامج .
- المشاركة في جميع الأنشطة بطرح الأفكار والآراء والمناقشة الهادفة
- التركيز على التدريب وتجنب المعوقات كالجوال ونحوه .
- ليس هناك فشل ولكن تجارب وخبرات ، كما أن الخبرة في ذاتها وبذاتها ليس لها معنى الا اذا استعملت .
- التحضير يكون ذاتياً عن طريق حسابك في موقع ادارة التطوير المهني التعليمي بعسير .



الجلسة الأولى



نشاط (١/١)

عزيزتي المتدربة اسألي زميلتك :

س/ الاسم :

س/ المدرسة :

س/ عدد سنوات الخبرة :

س/صفة تتميز بها :

مفهوم الألعاب الإلكترونية

- تعرف الألعاب الإلكترونية على أنها أداة تعليمية تمزج بين التعلم والترفيه عن طريق تقديم محتوى تعليمي له أهداف تعليمية وتربوية محددة في إطار تنافسي وممتع يتيح له حرية الاستكشاف والتجربة بفاعلية داخل البيئة التعليمية الإلكترونية لتنمية المفاهيم والمهارات المعرفية.

أهمية الألعاب الإلكترونية في تنمية المهارات الرياضية

- تكمن أهمية استخدام الألعاب الإلكترونية التعليمية في التعليم عن بعد في تحفيز التركيز والانتباه لدى المتعلم، بالإضافة أنها تثير التأمل والتفكير وتحسين التحصيل الدراسي، وتشجع على نقل المعرفة بين المتعلمين ونشرها ورغبتهم في الحصول على المعلومات، إذ تعد الألعاب الإلكترونية أدوات تعليمية قوية، لأنها تخلق بيئة تعليمية متكاملة تركز على المعلم المتعلم وتطور مهاراته المعرفية.

- كما تعد الألعاب الإلكترونية أحد أهم الوسائل التعليمية الحديثة، والسبب في ذلك إلى تميزها بعدد من المزايا وقد اتفقت عدة دراسات التي تناولت الألعاب الإلكترونية.
- من هذه المميزات أنها تعد من أكثر الوسائل التعليمية تشويقاً وجذباً، وإمكانية استخدام مؤثرات سمعية وبصرية فهي تثير أكثر من حاسة لدى الإنسان مما يجعل التعلم أكثر تأثيراً، وتزيد الدافعية لدى المتعلم لأنها تشبع الميل الفطري للمتعلم إلى اللعب، ومن أكثر الوسائل التي تثير التفكير لدى المتعلم وتعمل على زيادة نموه العقلي خاصة التفكير الإبداعي، وتوفر الأمن والسلامة للمتعلم، فهي توفر مختبرات العلوم الافتراضية تمكن المتعلم من إجراء التجارب والتفاعلات الكيميائية في بيئة تحاكي الواقع، وتكسر حاجز الملل لدى بعض المتعلمين.

العناصر الأساسية للألعاب الإلكترونية

- ذكرت (الأكاديمية العربية للتعليم الإلكتروني)، ٢٠١٠ عدد من العناصر والأسس التي تقوم عليها الألعاب التعليمية سواء كانت تقليدية أو إلكترونية والتي يجب أن تتوفر فيها وهي:
 - ١ - الهدف: أن يكون لها هدف تعليمي واضح ومحدد يتطابق مع الهدف الذي يريد اللاعب الوصول إليه.
 - ٢ - القواعد: أن يكون لكل لعبة قواعد تحدد كيفية اللعب.
 - 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.
 - ٤ - التحدي: أن تتضمن اللعبة قدراً من التحدي الملائم الذي يستتفر قدرات الفرد في حدود ممكنة.

- ٥ - الخيال: أن تثير اللعبة خيال الفرد وهذا ما يحقق الدافعية والرغبة لدى الفرد في التعلم.
- ٦ - الترفيه: أن تحقق اللعبة عنصر التسلية والمتعة، على أن لا يكون ذلك هو هدف اللعبة بل يجب مراعاة التوازن بين المتعة والمحتوى التعليمي.
- إضافة إلى العناصر السابقة التي تشترك فيها الألعاب التعليمية التقليدية والإلكترونية فإن هناك عناصر خاصة يجب توافرها في الألعاب التعليمية الإلكترونية نظراً لاستغنائها عن دور المعلم في الغالب.
- ٧ - التكيف: يجب أن تراعي أنماط التعلم المختلفة للطلاب، واختلاف معلوماتهم السابقة ، واختلاف توقعاتهم وأهدافهم.
- ٨ - المثيرات والاستجابة الإيجابية: وهو أن الموقف التعليمي في اللعبة الإلكترونية التي تعرض على المتعلم يعد مثيراً ويتطلب استجابة ايجابية حتى ينتقل إلى خطوة جديدة.
- ٩ - التغذية الراجعة والتعزيز الفوري: 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 الإلكترونية

- تزيد دافعية التعلم لدى التلاميذ لأن اللعب ميل فطري لدى المتعلم، لذلك يمكن استخدامها لتشجيع المتعلم لتعلم المواضيع التي لا يرغب في تعلمها من قبل.
- التحرر من الخصومة والنزاع إذا كان اللعب انفرادياً دون الحاجة إلى مشاركة زميل.
- اثبات الذات من خلال اللعب وتحقيق الهدف دون الاستعانة بالآخرين.
- الألعاب الإلكترونية ممتعة ومن أكثر الوسائل التعليمية تشويقاً وجذباً.
- من أكثر الوسائل التي تثير التفكير لدى المتعلم وتعمل على زيادة نموه العقلي، خاصة التفكير الإبداعي، نظراً لأنه ينسجم مع هدف اللعبة في خياله.
- الألعاب التعليمية الإلكترونية غير مرتبطة بزمن محدد، فيستطيع المتعلم اللعب في أي وقت برغبته ولأي مدة يريد.
- تقوم الألعاب التعليمية الإلكترونية بتقسيم المعلومات إلى خطوات صغيرة تتطلب استجابة وتعطي تغذية راجعة فورية.

- من خلال اللعب يتخلص المعلم من الضغوط النفسية التي تقع عليه من الممارسات التربوية أو التنشئة الاجتماعية.
- تعتبر أداة فعالة في تفريد التعلم وتنظيمه لمواجهة الفروق الفردية وتعليم المتعلمين وفقاً لآمكانتهم وقدراتهم.
- إمكانية تكرار برامج الألعاب التعليمية تضمن تعلم الطالب حتى مرحلة التمكن والإتقان.
- تكون بمثابة التدريب للمتعلمين على التعامل مع الأجهزة الحاسوبية.
- تستخدم مؤثرات سمعية وبصرية لذلك فهي تستخدم أكثر من حاسة لدى الإنسان.

دور المعلم في استخدام الألعاب الإلكترونية في التعليم عن بعد

- يقع على عاتق المعلم في التعليم عن بعد توفير وسائل تعليمية مناسبة ومثيرة للمتعلم، وتعتبر الألعاب الإلكترونية من أهم الوسائل التعليمية الفعالة حيث تتوفر العديد من البرمجيات الإلكترونية التي تمكن المعلم من تصميم الألعاب الملائمة للخبرة التعليمية التي يسعى لإكسابها للمتعلم، ويتوقف نجاح الألعاب الإلكترونية على الأعداد الكامل لها من جانب المعلم ويتم هذا الأعداد على عدة معايير يجب اتباعها وهي: لا بد أن يراعي المعلم عند تصميم الألعاب الإلكترونية في التعليم عن بعد أن تحقق الأهداف التربوية والتعليمية وأن تدعم المنهج، وأن يكون إعداد اللعبة مناسبة لإمكانات المتعلم الإدراكية، وتراعي المعارف السابقة وأن يتمركز محتوى اللعبة حول ميول واهتمام المتعلم ويشبع حاجاته ومتطلباته البيولوجية، ويجب على المتعلم تنظيم وتوزيع الوقت الزمني في الفصل الافتراضي وتوضيح التعليمات وتحديد أسلوب التقويم والتغذية الراجعة المباشرة في اللعبة الإلكترونية.

نشاط (٢/١)

- في نظرك ماهي سلبيات وايجابيات الألعاب الالكترونية؟

إيجابيات الألعاب الإلكترونية

- ١ – الإبداع، تنمية الذكاء، الابتكار والتفكير والتخطيط بشكل سليم، فمعظم هذه الألعاب تعتمد على استراتيجيات للوصول إلى أعلى النقاط أو الهدف من اللعبة.
- ٢ – تقوية الملاحظة لدى الشخص وهو امر مهم بالنسبة للأطفال، وتساعد أيضاً في التركيز والخيال.
- ٣ – تحسين الفهم والوعي والسرعة في التفكير.
- ومع جملة هذه الايجابيات يرى مستشارو العلوم الاجتماعية بان الألعاب الإلكترونية قادرة على تعليم الطفل واكتشاف ما حوله وإشباع خياله بطريقة حيوية من خلال توظيف هذه التقنية الحديثة للانخراط بالمجتمع أكثر.

سلبيات الألعاب الإلكترونية

- التأثير الضار على الذاكرة على المدى الطويل.
- إصابة الأطفال بالانطواء والكآبة، خاصة عند وصول الطفل لحد الإدمان.
- تنمية مهارات العنف والعدوانية.
- التركيز على التسلية والاستمتاع أكثر من التعليم.
- تعليم أساليب ارتكاب الجريمة.
- إصابة الطفل بالتوحد والعزلة، وصعوبة التواصل مع المجتمع.
- التأثير الضار على العيون وضعف النظر، المخ .
- تعليم أمور النصب والاحتيال.
- التأثير على التحصيل الأكاديمي في حالة الإدمان عليها.
- أضرار صحية مثل: ألام الرقبة والظهر ضعف النظر والتأثير على نمو العظام وكذلك سوء التغذية.
- أضرار ثقافية ودينية.

• يمر العالم اليوم بثورة هائلة في مجال تكنولوجيا المعلومات والاتصالات، حيث أصبح معيار تقدم الأمم يقاس بمدى استخدامها لمختلف الوسائط التكنولوجية ومدى توظيفها في المجالات المختلفة، ولا شك أن مجال التعليم هو من أبرز تلك المجالات، ومن مستحدثات التكنولوجيا التي ظهرت في الآونة الأخيرة التعليم عن بعد والذي أصبح توظيفه في العملية التعليمية ضرورة ملحة، لذلك دعت الحاجة إلى ابتكار استراتيجيات تعليم جديدة وحديثة قادرة على مواكبة العصر ومنها توظيف الألعاب الإلكترونية في التعليم، حيث برز ظهورها في بداية الثمانينيات مع التقدم التكنولوجي التطور التقني الكبير في ضوء الانفجار المعرفي.

الألعاب الإلكترونية وأثرها على تعلم الرياضيات

- كثير من الأطفال يفتقرون إلى الدافع لتعلم الرياضيات، وكثير منهم من تشكل عنده اتجاهات سلبية تجاه الرياضيات وموضوعاتها المختلفة.
- وأنا أعتقد أن الطفل ليس له ذنباً في ذلك بل كانت لظروف وبيئات التعلم الذي تعرض لها قد ساهمت في تشكيل اتجاه سلبي نحو الرياضيات.
- نحن الآن أمام مشكلة حقيقية يعاني منها عدد كبير من الأطفال فما هو الحل؟
- نساهم في وضع حلول لهذه المشكلة التي يعاني منها أطفالنا وفي تغيير اتجاهاتهم حول الرياضيات وموضوعاتها المختلفة.
- الألعاب الإلكترونية واحدة من العوامل التي تساهم في تغيير اتجاهات الأطفال حول الرياضيات وفي جعل الرياضيات مادة ممتعة من خلال توفير بيئة افتراضية هادفة وتفاعلية تساهم في ربط المفاهيم والمهارات الرياضية بواقع الطفل وبيئته الحقيقية من خلال اللعب.

تعلم الرياضيات القائم على اللعب بمفهومه العام

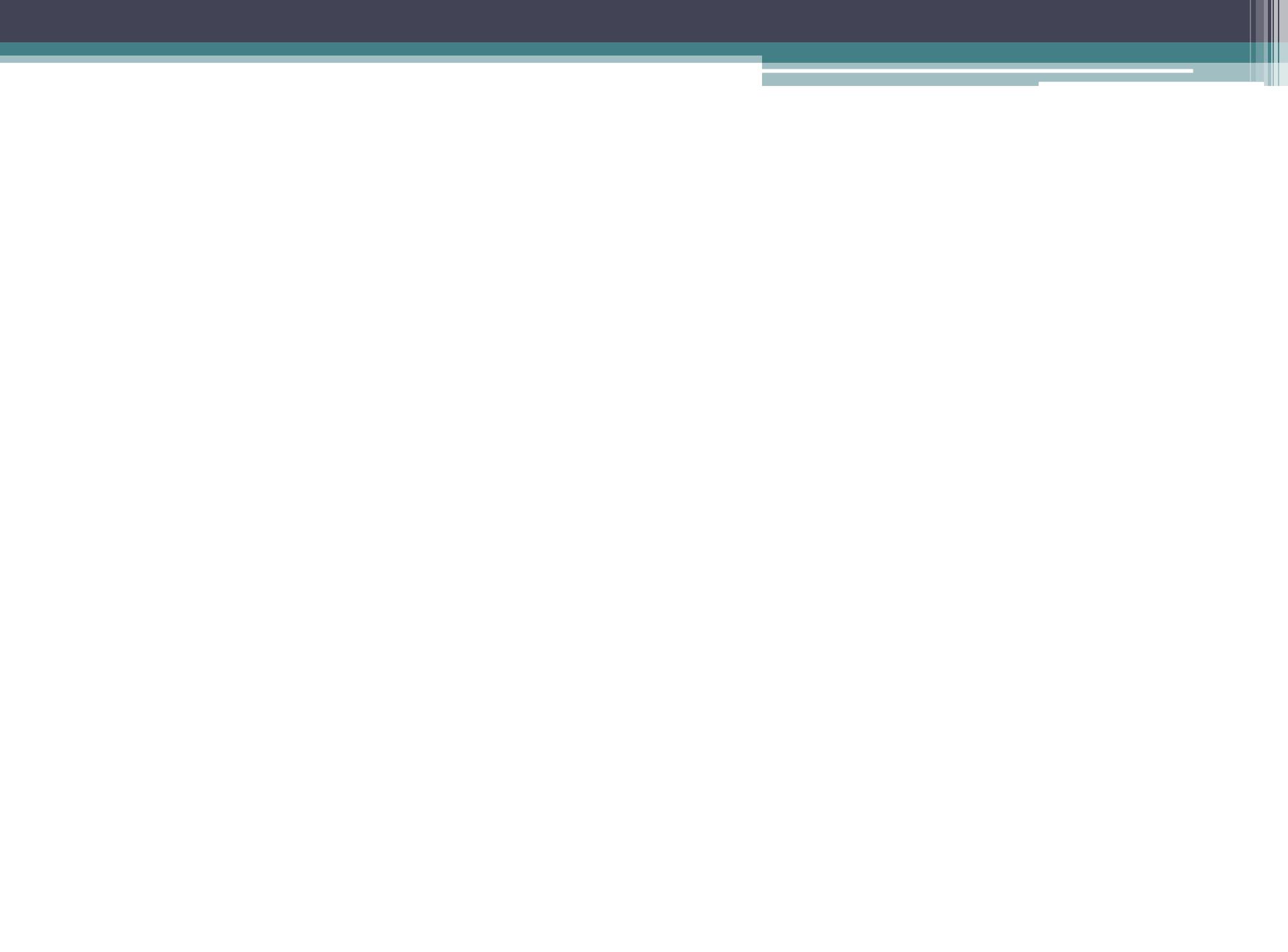
- يميل الطفل بجبلته إلى اللعب واللعب هو نشاط موجه يقوم به الطفل من أجل تنمية قدرته العقلية والجسمية وكذلك تنمية قدراته السلوكية والوجدانية ممزوجة بالتسلية والمتعة.
- تعد الألعاب التعليمية من العناصر الأساسية المعاصرة التي تركز على المتعة تجعله في حالة من النمو والتفاعل لإتقان العديد من المهارات الرياضية وفي تثبيت الحقائق والنظريات الرياضية في موضوعات الجبر والهندسة والأعداد وغيرها.
- ولاستخدام الألعاب التعليمية بشكل عام دور كبير في نمو التفكير الرياضي لدى المتعلم من خلال الاكتشاف الحر والتعلم القائم على حل المشكلات وكذلك التجربة والخطأ.

كيف يكون ذلك؟ إليك بعض الأمثلة التطبيقية

- مجموع عددين مكونين من منزلتين في هذه اللعبة يحقق المتسابق تقدماً عن المتسابقين من خلال السرعة في الجمع والانتقال إلى المسألة التالية بإتقان.
- هنا تشكل هذه اللعبة اتجاه إيجابي عند الطفل وتضعه أمام تحدٍ للفوز بهذا السباق لعبة تفاعلية تعلم مهارة الجمع لعددتين من منزلتين وتشرك الطفل بتعلم هادف من خلال التسلية والمرح.
- حساب المساحة والمحيط للأشكال الهندسية:
- هذه اللعبة التفاعلية تساعد الطفل على تطوير وتثبيت مفاهيم رياضيين وهما حساب المساحة والمحيط لمضلعات يشكلها الطالب من خلال لوح الهندسة في هذه اللعبة المثيرة يستطيع الطفل تشكيل مضلع هندسي مستطيل، مربع، مثلث، وغيره ثنائي الأبعاد ومن ثم يختبر مساحته ومحيطه ليجد أن مساحة المستطيل هي حاصل ضرب بعديه، وأن مساحة المربع تساوي مربع طول الضلع وهكذا.
- هذه اللعبة الإلكترونية تحقق أهداف تعليمية مختلفة من خلال عوامل التحدي والآثار وتنوع الأدوات والألوان في تثبيت حقائق ونظريات رياضية وفي تطوير مهارات التفكير الهندسي والتخيل عند الطفل.

استراحة





الجلسة الثانية:



أقوى عامل لبناء الذات هو : مراقبة
الله .. و أقوى عامل لهدم الذات هو :
مراقبة الناس

نشاط (٣/١)

- اضيفي تجربتك مع لعبة الكترونية تم استخدامها مع طالباتك وسمي اللعبة التي تم اختيارها وكيفيه طريقتهما؟

أفضل تطبيقات لعبة الرياضيات لنظامي التشغيل Android و ios

- على الرغم من أن الأمر ليس واضحاً، فالرياضيات جزء مهم من حياتنا.
- القدرة على تعلم الجيل الجديد وحل المشاكل الرياضية البسيطة التي تنطوي على الحساب الأساسي، والكسور، والنسب المئوية، والمعادلات، وما إلى ذلك، من الناحية العقلية مفيدة للغاية في حياتنا اليومية.
- لكن المشكلة هي أن الأكاديميين القدامى لا يعلمون الرياضيات بطريقة ممتعة وجذابة هذا هو المكان الذي تلعب تطبيقات الرياضيات لعبتها المميزة.
- باستخدام الألعاب الترفيهية، يمكنك تحسين مهاراتك في الرياضيات الأساسية بشكل هائل لبدء الاستخدام ، إليك بعض أفضل تطبيقات الألعاب الرياضية لنظامي التشغيل Android و IOS

Threes



- Threes هي لعبة بسيطة ولكنها تسبب الدمان بشكل تدريجي ثق بي، سوف يتم امتصاصك فيها دون غيرها.
- قواعد اللعبة بسيطة ، يمكنك فقط دمج S1 وS2 وS3 لإنشاء رقم أكبر. أي رقم أكبر من 3 يجب أن يتم دمجها فقط مع رقمه المطابق من الواضح أنه كلما زاد العدد الذي يمكنك الحصول عليه عن طريق الجمع بينها، كلما حصلت على مزيد من النقاط.

Math games, Mathematics

≡	Math tricks	≡
+	Addition $a + b = c$	∨
1.1	Method of rounding addition and subtraction	>
1.2	Grouping of addends commutative and associative laws	>
-	Subtraction $a - b = c$	∨
2.1	Subtracting from 1000 and the other 10 degrees	>
×	Multiplication $a \times b = c$	∨
3.1	Multiply by 5, 50, 500 and other derivatives 5	>
3.2	Multiply by 11 1 method	>
3.3	Multiply by 11 2 method	>
3.4	Multiply by 11 3 method	>

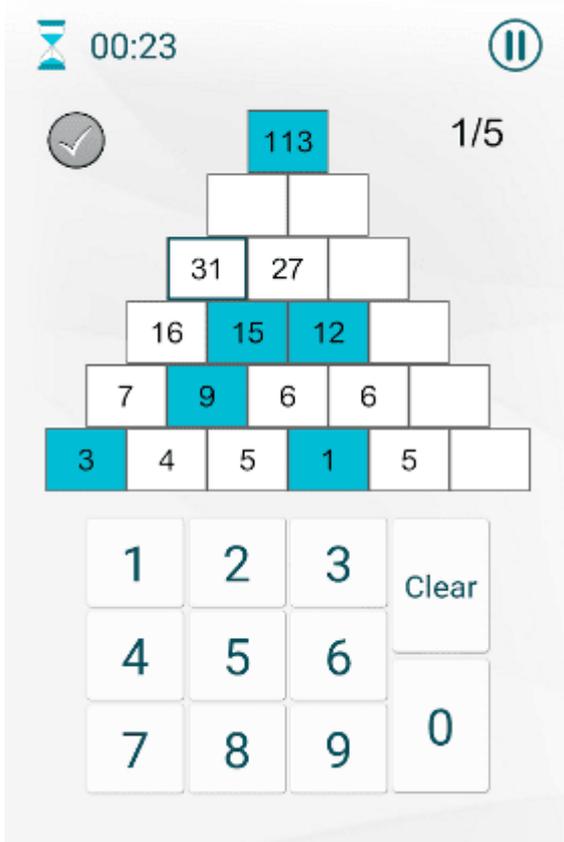
• إذا كنت ترغب في اختبار مدى دقة مهاراتك الحسابية بك، ولكن اللعبة تعلم أيضاً بعض الأساليب الأكثر بساطة لكنها فعالة لحل المشاكل الحسابية بسرعه مع حيل بسيطة.

Toon Math



- Toon Math هي لعبة عداء لا نهاية لها حيث تحتاج إلى تفادي العوائق وحل مسائل الرياضيات في وقت واحد. كونه عداءً لا نهاية له ، من السهل البدء في اللعبة ، ولكنها تصبح أكثر صعوبة مع العقبات والمشاكل الحسابية. لعبة مفيدة جدا لتحسين تعدد المهام.

Godline Math Games



- لدى Godline Math Games العديد من صيغ اللعبة داخل التطبيق مثل هرم الرياضيات، الحسابات الذهنية، الأزواج الرياضية، الإجابة الصحيحة، الأسس، آلة الرياضيات، هرم الأعداد، إلخ. كل وضع لعبة فريد من نوعه وصعب على طريقتة الخاصة. إذا كنت تبحث عن ألعاب رياضية ممتعة ولكنها صعبة، فقم بتجربة لعبة Godline Math Games.

Math Master

LEVEL 3 TYPE (X+Y) SCORE 2900 +500
PROGRESS

$$\begin{array}{r} 23 \\ \times \\ (8 + 19) \end{array}$$

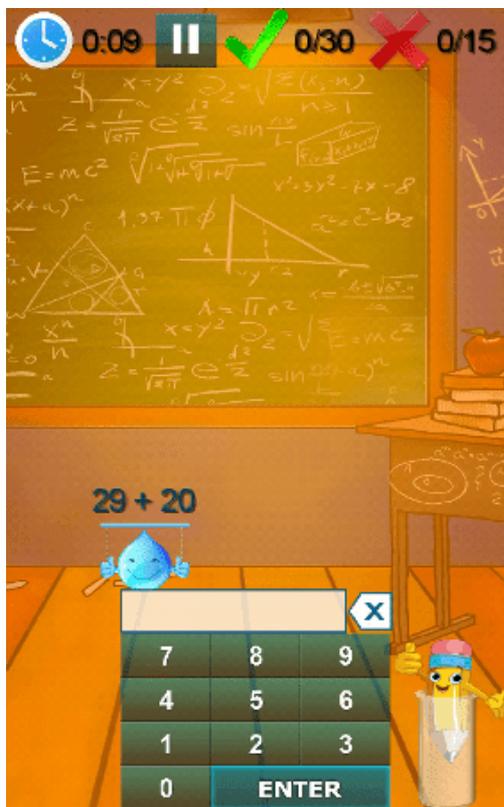
616 621 624

help me (3)

Math
Master

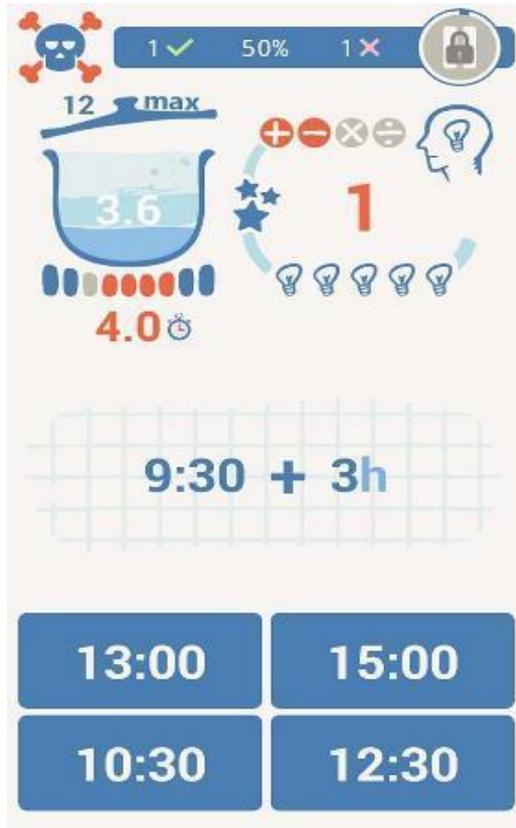
- كما يوحي الاسم ، هدف اللعبة هو جعلك على درجة الماجستير في حل مشاكل الرياضيات البسيطة بسرعة وكفاءة. اللعبة لديها عدة طرق وأكثر من مائة من المستويات التي يصعب الحصول عليها تدريجيا كما كنت في المستوى الأعلى. الشيء الجيد في التطبيق هو أنها مناسبة للأطفال والكبار على حد سواء. إضافة إلى كل هذا ، فإن واجهة المستخدم في اللعبة بسيطة جدًا ومباشرة.

Math Game Play Mind



- تم تصميم لعبة PlayMindMath بشكل أساسي لتجعلك تمارس الرياضيات والحساب الأساسي عن طريق القيام بحسابات ذهنية. اللعبة لديها وسائل متعددة بمستويات متفاوتة من الصعوبة والمستويات الفرعية داخل كل وضع.

Math Fire



- تحتوي Math Fire على واجهة ألعاب ممتعة جدًا ، وهي مصممة للأطفال والكبار على حد سواء. في حين يمكن للأطفال لعب جداول حسابية وتكاثرية أساسية ، يمكن للبالغين أن يتحدوا أكثر قليلاً مثل المهام ذات الأرقام الكبيرة والمهام المستندة إلى الوقت والمهام المالية. إذا لزم الأمر ، يمكنك أيضًا التنافس مع أصدقائك ، سواء في وضع عدم الاتصال أو عبر الإنترنت.

Math Riddles and Puzzles

< Level 17

5 10 2 4 32 8 4 20 ?

Answer ✕ 🔍 ENTER

1	2	3	4	5
6	7	8	9	0

- تم تصميم اللعبة خصيصًا لاختبار معدل الذكاء وتحسين مهاراتك في الرياضيات بالحيل الذهنية. للوهلة الأولى، تبدو المشاكل بسيطة، لكن أثناء اللعب، تصبح اللعبة أصعب وستبذل قوة أكبر لإجهاد قدرتك على التفكير التحليلي لحل الألغاز والحيل التي أمامك.

Charm 2048



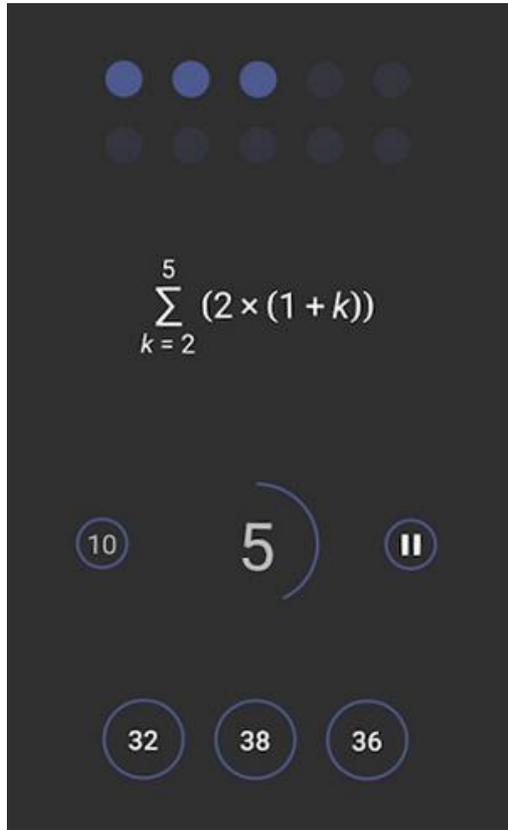
- ٢٠٤٨ هو لغز كلاسيكي حيث تحاول مطابقة ودمج نفس الأرقام للوصول إلى ٢٠٤٨ في أسرع وقت ممكن. تبدو فرضية اللعبة بسيطة ولكن ثق بي، فستزداد صعوبتها كلما حصلت على الرقم الأعلى. اللعبة لديها ١٢ من أوضاع مختلفة وواجهة المستخدم نظيفة وسلسة.

سودوكو



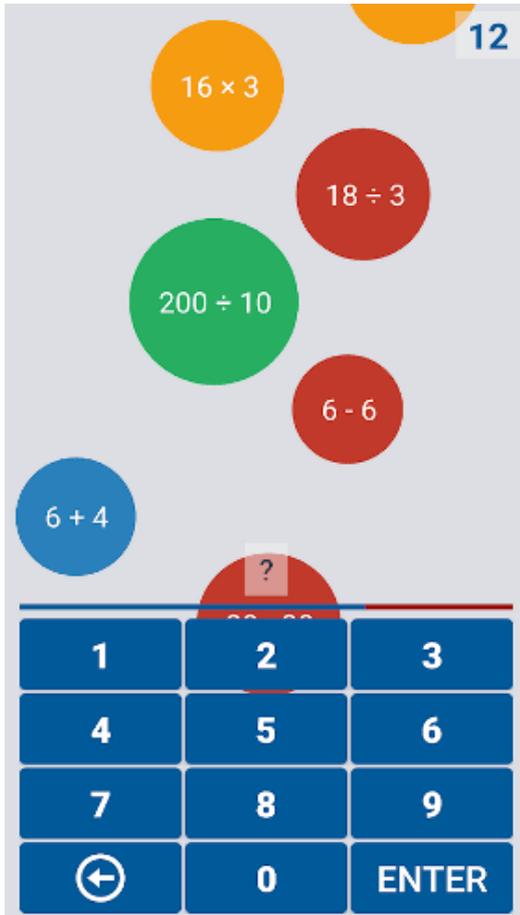
- سودوكو هو لغز آخر كلاسيكي واحد من المفضل لدي العديد من المستخدمين. على الرغم من أن سودوكو لا علاقة لها بحل مشاكل الرياضيات ، إلا أنها لا تزال لعبة مفيدة للغاية من أجل الحفاظ على عقلك بشكل حاد وتحسين القدرة على البحث عن طرق ممكنة لحل مشكلة معينة. قواعد سودوكو بسيطة. يتم منحك ٨١ خلية مقسمة إلى ٩ كتل في تكوين 3×3 . مهمتك هي لملء كل هذه الكتل مع أرقام ١ إلى ٩ مع التأكد من عدم تكرار الأرقام في العمود أو الصف.

Mental Math Master



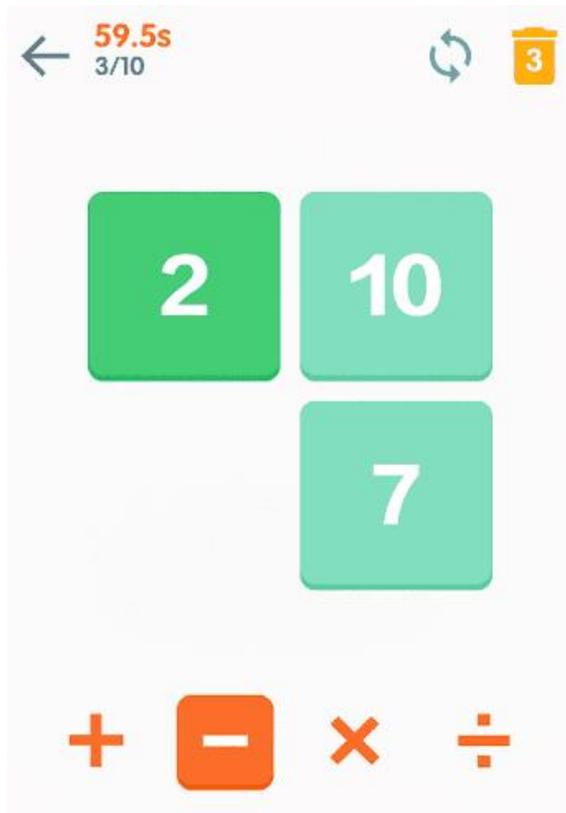
- عندما تقول الرياضيات المعدنية ، فإن معظم الألعاب تتعامل فقط مع الحساب الأساسي. ومع ذلك ، فإن Mental Math Master تأخذ هذا المفهوم إلى مستوى آخر بالكامل بمشاكله المعقدة و الصعبة التي تتضمن الحساب الأساسي، الجذور المربعة ، اللوغاريتمات ، العوامل ، التجميع، إلخ. إذا كنت تبحث عن تحدي ، فإن الرياضيات الذهنية الرئيسية هي لك.

Mathematika



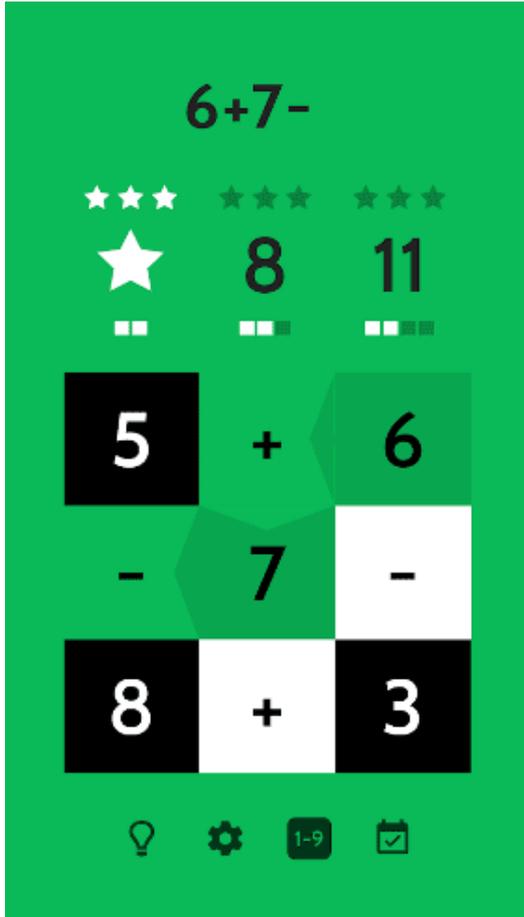
- إذا كانت Mental Math Master صعبة أكثر من اللازم بالنسبة لك ، فيمكنك تجربة Mathematika. هذه اللعبة مشاكل ليس صعبة جدا و ليس من السهل حل المشاكل العقلية. بخلاف Mental Math Master ، تستخدم Mathematika فقط الحساب الأساسي لمشاكلها.

Math 24 - Mental Math Cards



- Math 24 هو لغز رياضي كلاسيكي مع الحساب الأساسي مع 15 مرحلة مختلفة وأكثر من 300 مستوى. ما يجعل Math 24 خاصة هي أن جميع المستويات في اللعبة مصنوعة يدوياً. هناك أيضاً وضع خاص يسمى السرعة حيث يتم تكليفك بحل المشكلات بأسرع وقت ممكن. ثق بي ، فإن وضع السرعة هو الأمان تماماً.

Quento



- Quento هي لعبة الرياضيات المجانية والمصممة للأطفال والكبار والتي تنطوي على عمليات الجمع والطرح الأساسية. ما يجعل Quento خاصة هو أن الألغاز صغيرة ولكنها ممتعة للغاية ومناسبة للاسترخات الصغيرة.

Math Games - Zeus vs. Monsters



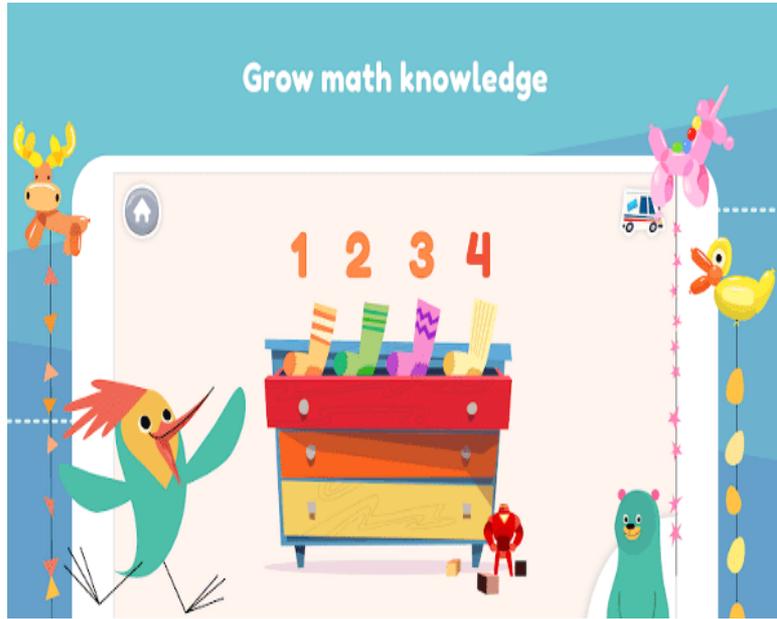
- كما يمكنك أن تقول من اسم اللعبة نفسها ، تحتاج إلى تدمير الوحوش والوحوش الأسطورية باستخدام مهارات الرياضيات الخاصة بك . رهبة حيث عليك حل العديد من التشويهاة الدماغية. اللعبة لديها رسومات جيدة جدا ومسلية جدا أيضا.

Prodigy Math Game



- على عكس الألعاب الأخرى في هذه القائمة ، تهدف Prodigy لتعليم مهارات الرياضيات باستخدام مشاكله الفريدة. أضف إلى ذلك ، تحاول Prodigy اتباع منهج الرياضيات الفعلي من الدرجات المختلفة لخلق المشاكل وتعليمها. مما يعني ببساطة أنه يمكنك تحديد درجة معينة لبدء العمل على مهارات الرياضيات الخاصة بك. لعبة مفيدة جدا ومفيدة للأطفال والطلاب.

Khan Academy Kids



- إن برنامج Khan Academy Kids ليس بالضرورة لعبة رياضية ، ولكن التطبيق يجعل من الممتع تعلم أشياء جديدة. لا يعلم التطبيق أطفالك الرياضيات فقط بقصص وألعاب مثيرة للاهتمام بل يعلم أيضاً أشياء أخرى مثل الحروف الهجائية، والهجاء، والكتابة، والصوتيات، وما إلى ذلك.

Math Land



- Math Land هي لعبة مغامرة تهدف بشكل رئيسي للأطفال لتعليم الرياضيات الأساسية مثل الأعداد الصحيحة، والإضافات، والطرح، والأقسام، والمضاعفات، وما إلى ذلك، بطريقة ممتعة وسهلة. في اللعبة، أنت قرصان يساعد جزيرة لإزالة العقبات والفخاخ باستخدام العناصر المختلفة في اللعبة ومهارات الرياضيات التي وضعها القراصنة.

التوصيات:

- ضرورة ممارسة الألعاب الالكترونية لرفع مستوى التحصيل الدراسي.
- ان تحرص المتدربة على اختيار الألعاب الهادفة والمميزه .
- على المتدربة خوض التجارب الجديدة وعدم التردد.
- اهتمام المتدربة ب مواكبة كل ما هو جديد ومناسب لمثل هذا الوقت .

الخاتمة

شكراً لكم لحسن الإصغاء والتفاعل
سبحانك اللهم وبحمدك نشهد أن لا إله
إلا أنت نستغفرك ونتوب إليك

