اللّعب و التكولوجيا الحديثة في التدريس

السياق

لقد فرض تبني المقاربة بالكفايات مع الميثاق الوطني للتربية والتكوين الاهتمام باللعب لتحقيق التعلم ما جعل بيداغوجيا اللعب من أهم البيداغوجيات الوظيفية التي تتأسس عليها هذه المقاربة.
كما ان مشروع GENIE الذي يعنى بإدماج التكنولوجيا الحديثة في التدريس والذي انطلق مع المخطط الاستعجالي إهتم بإنتاج الموارد الرقمية والتي تشكل الألعاب جزءا منها.

إجراءات الوزارة

* مشروع GENIE المشروع E1P10 .
* توزيع عدة رقمية على المؤسسات التعليمية.
* تأسيس المركز المغربي الكوري للتكوين CMCF 2008.
* المركز الوطني للتجديد التربوي والتجريب CNIPE.
* تكوينات حول الروبوتيك أساتذة الإعلاميات.
* تكوينات Scratch و Minicraft .
* مشروع توظيف اللوحات اللمسية في الممارسة الصفية.

التلعيب

مصطلح حديثة يقصد به استخدام الألعاب وآليات اشتغاله في مجالات أخرى غير مرتبطة بالألعاب كالتدريس والإشهار والتسويق الإلكتروني والأعمال.

أصبحت المناهج التربوية في شتى دول العالم تتبنى **التلعيب** في مجال التدريس بعد النجاح الذي عرفه منهج **مونتيسوري** والذي يركز على اللعب بشكل رئيس.

البرمجة والنقل-د

هو الانتقال من المعرفة العالمة الأكاديمية إلى المعرفة المدرسة.

البرمجة هي مجموعة من الأوامر يتم كتابتها بلغات يفهمها الحاسوب يقوم بتنفيذها.

هي لغة التواصل مع الحاسوب.

أمثلة: JAVA- HTML- CSS –C++- PYTHON.

نقل البرمجة من إطارها العلمي الأكاديمي المعقد إلى مجال المعرفة المدرسة.

إجراءات الوزارة لتعلم البرمجة

* الانخراط في الأسبوع الإفريقي للبرمجة.
* الانخراط في برنامج ساعة برمجة HOUR OF CODE
* تنظيم تكوينات حول لعبة Minicraft
* تنظيم تكوينات حول Scratch .

* إنتاج رسوم متحركة وألعاب وتحريك كائنات بطرق مسلية للأطفال.
* الأوامر التي تحرك تكون باستعمال لبنات و ألوان واشكال معينة.
* يقوم الطفل بعملية البرمجة أي إعطاء أوامر للحاسوب.

* لعبة مغامرات للوصول إلى الهدف تقودنا إلى المكان المقصود.