لعب المحاكاة وإمكانية استخدامها في تدريس المواد الاجتماعية في المرحلة المتوسطة في مدارس الكويت

د. عبد الرحمن الأحمد *

مقدمة:

تعتبر لعب المحاكاة (Simultion Games) من طرق التدريس التى شاع استخدامها فى المواد الاجتماعية منذ الستينات من هذا القرن فى مدارس المراحل التعليمية المختلفة فى الولايات المتحدة الامريكية للطبيعة المعقدة للعلاقات المختلفة سواء، كانت بشرية او غير بشرية، التى يعالجها المدرس عند مواجهته لتلاميذه فى الفصل، مثل تقريب الافكار المجردة الى اذهان التلاميذ، باستخدام خبراتهم السابقة تارة واستخدام الوسائل التعليمية تارة اخرى، وكذلك تبسيط المفاهيم المعقدة، كالعلاقات الدولية وغيرها مما تتضمنه الكتب المدرسية المقررة على التلاميذ.

وهذا لا يعنى ان مدرس المواد الاجتماعية فى الولايات المتحدة هو الوحيد الذى يواجه هذه الصعوبات، فقد اثبتت الدراسة التى قام بها مركز بحوث المناهج التابع لوزارة التربية بدولة الكويت ـ وحدة الاجتماعيات ـ تحت عنوان «دراسة فى تقويم كتب المواد الاجتماعية فى مراحل التعليم العام ـ المرحلة المتوسطة» [الكتب المذكورة فى الجدول رقم (١)]، ان نظيره فى مدارس المرحلة المتوسطة فى دولة الكويت يواجه الى حد كبير مشكلات مشابهة عند تدريسه للمواد الاجتماعية.

و يمكن تلخيص النتائج التى توصلت اليها الدراسة والمتعلقة برأى المدرسين فى الكتب المدرسية المقررة والصعوبات التى تواجههم اثناء تدريسهم لمحتواها العلمى بالتالى:ـ

أولا : يواجه المدرس عند تدريسه كتاب التاريخ للصف الأول المتوسط مفاهيم عديدة ذات طابع تخصصى يعتبر فوق مستوى التلاميذ.(٢)

* العميد المساعد ومشرف عام التربية العملية بكلية التربية بجامعة الكويت.

جدول رقم (١)
كتب المواد الاجتماعية المقررة على المرحلة المتوسطة
(التعليم العام) فى مدارس دولة الكويت*

رقم	اسم المؤلف	اسم الكتاب
١	د.عبد الحميد زايد وأحمد عبد الرحمن الشيخ	التاريخ (قصة حياةالانسان في مرحلة ما قبل التاريخ)
٢	عثمان فيظ الله	الجغرافيا (المناطق الحرارية فى العالم حـ الانسان فى بعض الأقاليم ودراسة الشعوب العربية)
٣	عثمان فيظ الله	الجغرافيا (القارات)
٤	د.عبد الحميد زايد ونبيل طهبوب	التاريخ (الحضارات القديمة في المنطقة العربية)
٥	د.حسين مؤنس وعلى سعود عطية	تاريخ الدول العربية والاسلامية فى العصور الوسطى
٦	عثمان فيظ الله	الجغرافيا (دول الخليج العربى)
٧	حسن السمرة وعثمان فيظ الله	التربية الوطنية (الأمة، الوطن والوطنية الدولة والحكومة، نظام الحكم فى الكويت، المجتـ الكويتى).
٨	د.نور الدين حاطوم ود.شاكر مصطفى ود.جمال زكريا ومحمد عبد الفتاح عليان	تاريخ العرب الحديث والمعاصر
٩	كامل أبو غالى وزكى عبد الحفيظ	الجغرافيا (حاجات الانسان الأساسية، والاقاليم الجغرافية والثروة الحيوانية، والموارد البحرية ومصادر الطاقة)
١٠	حسن السمرة وعثمان فيظ الله	التربية الوطنية (الروح الوطنية والوطن العربي وجامعة الدول العربية والمنظمات الدولية كهيئة الأمم المتحدة)

* فى العام الدراسى ١٩٨٢/٨١ سيطبق نظام الوحدات فى تدريس المواد الاجتماعية فى المرحلة المتوسطة وقد شكلت وزارة التربية لجنة لفحص كتب المواد الاجتماعية نظام الوحدات للمرحلة المتوسطة بتاريخ ١٦/ ١٠/ ١٩٨٠ وقد رأسها الباحث ←

سنة الطبع	رقم الطبعة	الصف المقرر له الكتاب	عدد الصفحات
١٩٧٧/٧م	الثالثة	أولى/م	١٣٤
١٩٧٧/٧م	الحادية عشرة	..	١٣٠
١٩٧٧/٧م	العاشرة	ثانية/م	١٢٣
١٩٧٨/٧م	الثالثة	..	١٠٤
١٩٧٨/٧م	الرابعة	ثالثة/م	٢٢٤
١٩٧٨/٧م	الخامسة	..	٢٢٣
١٩٧٨/٧م	السابعة	..	١٠٨
١٩٧٨/٧م	الرابعة	رابعة/م	٢٢٤
١٩٧٧/٧م	السابعة	رابعة/م	١٩٧
١٩٧٧/٧م	الثامنة	رابعة/م	١٠١
		المجموع	١٥٦٨

والوحدات موزعة على الشكل التالى (١) أولى متوسط: وحدة وطنى الكو يت والخليج العربى، (٢) ثانية متوسط: وحدة الوطن العربي (٣) ثالثة متوسط: وحدة العالم الاسلامى. و(٤) رابعة متوسط: وحدة عالمنا.

ثانيا : يرى مدرسو المواد الاجتماعية ان كتاب التار يخ المقرر على تلاميذ الصف الثانى المتوسط حرص على «اكساب التلاميذ الا تجاهات الاجتماعية الا أنه لا تباعه الاسلوب الوصفى فى عرض المادة فقد فشل فى اثارة اهتمام وميول واتجاهات التلاميذ».(٣)

ثالثا : لقد تركز النقد بالنسبة لكتاب التر بية الوطنية للصف الرابع المتوسط على طر يقة عرض المادة العلمية إذ أنها «طر يقة وصفية والعناو ين والتعر يفات انصبت على المستو يات الادنى من المعرفة بحيث لا تشجع التلاميذ على التساؤل والتفكير والملاحظة وتتبع الظواهر المختلفة وتحليل الأحداث و يمكن الاستشهاد على هذا فى معظم موضوعات الكتاب». (٤)

رابعاً :ولز يادة فعالية تدر يس كتاب الجغرافيا المقرر على تلاميذ الصف الرابع من المرحلة المتوسطة فانه ينبغى «عرض المادة بأساليب متنوعة تتمشى مع طبيعتها، كما يفضل اثارة المشكلات وغيرها مما يثير اهتمام الطلاب و يساعد على تنمية مهاراتهم وقدراتهم واتجاهاتهم». (٥)

وتبين نتائج الدراسة السابقة ضرورة اعادة النظر فى تأليف الكتب المدرسية للمواد الاجتماعية المقررة فى المرحلة المتوسطة بحيث تراعى توفر الحر ية للمدرس كى يستخدم الانشطة التعليمية وكذلك دليل المدرس (Teacher Guide) لكل مقرر يعينه على اختيار الأهداف السلوكية (Behavioral Objectives) والمصادر المختلفة التى يمكن الرجوع اليها سواء مطبوعة أو ظواهر بيئية محلية كانت أو عالمية وكذلك اقتراح عدد من لعب المحاكاة المصممة لخدمة المدرس لتكو ين اتجاهات اجتماعية أو مهارات معينة أو غيرها من الأهداف التر بو ية المتفقة مع طبيعة المواد الاجتماعية لدى التلاميذ.

و بالاضافة الى الأراء التى ابداها المدرسون حول محتوى مناهج المواد الاجتماعية وطرق التدر يس التى تستخدم فى المرحلة المتوسطة فى مدارس الكو يت فان فئة العمر للتلاميذ فى هذه المرحلة وطبيعة العصر الذى تعيشه، والا تجاهات الحديثة لدى المر بين نحو اعداد المتعلم ــ التلميذ ــ للمستقبل تحتم علينا ان نغير :ــ

من	الى
ـ التدر يس للفصل كوحده	التدر يس القائم على الفردية
ـ التعلم المفرد الغرض	التعلم المتعدد الاغراض
ـ الاجابة السلبية الجاهزة	النشاط فى البحث عن الاجابة
ـ البرامج اليومية المحددة	الجداول اليومية المرنة
ـ التدر يب على مهارات ومعارف	بناء اتجاهات وتقديرات مرغو بة بها تؤدى الى اثارة الرغبة فى الاستزادة من المعرفة.
ـ المبادأة والتوجيه من المدرس	المبادأة من التلميذ والتخطيط بعمل جماعى.
ـ محتوى معزول عن الحياة الواقعية	محتوى متصل وذو علاقة متداخلة.
ـ اجابات تعتمد على الذاكرة	ادراك للمشكلات.
ـ التأكيد على الكتاب المدرسى	استخدام العديد من وسائل الاعلام الى جانب الكتاب. (٦)

وهذه الا تجاهات تستدعى منا فى نظام التعليم فى الكو يت ان نطور طرق التدر يس للمواد الاجتماعية لكى نحقق ما دعى اليه الفن توفلر Alwin Toffler لاعداد المتعلم للمستقبل واحدى الوسائل هى استخدام طر يقة لعب المحاكاة لما لها من مزايا وما تعطيه من حر ية للتلميذ فى التعبير عن ارائه واعداده للحياة.

اشتملت المقدمة على بيان اهمية لعب المحاكاة كطر يقة فى تدر يس المواد الاجتماعية فى المرحلة المتوسطة فى الكو يت، اذا ما اردنا مواكبة الا تجاهات الحديثة فى التدر يس كما بينها توفلر. وفى الصفحات التالية يعالج الكاتب الجوانب التالية المتعلقة بالطر يقة: تطور وتعر يف لعبة المحاكاة، وطبيعة المجالات التى تعالجها الطر يقة، وفوائد استخدامها فى تدر يب المواد الاجتماعية، وايضا يطرح الكاتب كيفية بناء وتقو يم اللعبة، ونموذجاً لاحدى اللعب بعنوان « التلوث فى مدينة الاحمدى » وفى نهاية البحث يقترح خطوات لكيفية استخدام لعب المحاكاة فى المرحلة المتوسطة فى دولة الكو يت.

تطور وتعر يف لعبة المحاكاة:

يختلف المر بون فى اصل تلك الطر يقة المستخدمة فى تدر يس المواد الاجتماعية بشكل خاص والعلوم الاجتماعية بصورة عامة و يز يد الاختلاف عند

محاولة تحديد تار يخ نشأة اول لعبة محاكاة فى تار يخ البشر ية، ولكن الباحثين فى هذا الموضوع يرجحون ان لعبة الشطرنج هى أول لعبة محاكاة من حيث الطبيعة والهدف الذى ترمى لتحقيقه وهو التدر يب على المناورات العسكر ية.

واما جذور لعب المحاكاة (Simulation Games) الحديثة فيرجع الى بداية الحضارة اليونانية فقد بين افلاطون (Plato) وآخرون قيمة تقليد المواقف الحياتية بالقيام بالتدر يب عليها، وهذا الا تجاه يظهر بوضوح اكثر فى كتاب، اميل « » لجان جاك روسو عندما اقترح برنامجاً تر بو ياً اشتمل على العاب وعرض لمواقف مصطنعة لمواقف العلاقات الاجتماعية.

وقد ساهم علم النفس الاجتماعى (Social Psychology) فى خروج هذا النوع من اللعب من نطاق التسلية الى العلمية من حيث تحقيق اهداف تر بو ية موضوعة مسبقاً فبدأ بالتجارب التى قام بها شر يف فى أواخر الثلا ثينات «اذ استخدم المختبر لاعادة حدوث التفاعل الاجتماعى لمجموعة من العناصر ليتمكن من خلالها دراسة السلوك الانسانى فى مواقف معينة ذات دلالة متصلة بالحياة الحقيقية.» (٧)

وايضا ساهمت الاعمال التى قام بها نيومان ومورجنستيرن (Neuman and Morgenstern) فى عام ١٩٤٤ المتعلقة بنظر ية اللعب عند تحليله للسلوك التنافسى والتعاونى(٨)، الى اضافة جهد جديد نحو تطو ير هذا النوع من اللعب الهادف. واستمرت الجهود بتطو ير استخدام لعب المحاكاة ولكن للأغراض العسكر ية كاستخدام المناورات العسكر ية والتى هى لغرض التدر يب على الحرب الفعلية وتدر يب الطيار ين بوضعهم فى حجرة قيادة أرضية قبل الطيران فى الجو وفى التدر يب على الأمور التجار ية والادار ية كلعبة الاحتكار. (Monopoly Game)

وفى اواخر الخمسينات من هذا القرن اصبح التأكيد فى تدر يس المواد الاجتماعية وخاصة فى الدول المتقدمة كالولايات المتحدة ليس فقط على دراسة المفاهيم والوصول لتعميمات «بل وأيضاً الى التأكيد على التمكن من اساليب البحث والتحقيق التى بواسطتها يتمكن التلميذ من دراسة العلاقات الانسانية». (٩)

و بداية الستينات من هذا القرن هى نقطة الانطلاق لازدياد الاهتمام باستخدام لعب المحاكاة فى تدر يس المواد الاجتماعية وقد ارجع جو يس و بروكس

(Joyce & Brooks) هذا التوجه العام من قبل المربين فى جميع المراحل بمدارس الولايات المتحدة الى :ـ

أ ـ اهتمام المؤسسات المهنية الجديدة فى هذا الحقل.
ب ـ نشر العديد من الكتب والمقالات والبحوث التى اجريت فى المحاكاة.
ج ـ نشأة شركات متخصصة بتصميم اللعب المتنوعة لمستويات العمر المختلفة لاستخدامها فى التربية والعلوم المتصلة بها. (١٠)

وعند اتضاح ابعاد الطريقة وحدود استخدامها فى تدريس المواد الاجتماعية بشكل خاص والتربية بصورة عامة امكن التوصل الى تعريفات مقبولة من كل المربين اذ يقول احدهم «ان لعب المحاكاة نموذج عملى لمواقف الحياة الواقعية التى تزود التلميذ بالمشاركة فى ادوار واحداث مختلفة» (١١) وهذه المشاركة ليست قاصرة على النطاق المحلى بل تتعداها الى افتراض ادوار ذات صيغة عالمية كادوار لدول أو أشخاص من ثقافات مختلفة ومتباعدة. و يضيف جو يس و بروكس الى هذا التعريف بعداً آخر اذ تعتبر اللعبة «كنموذج مبسط مسيطر على مكوناته بعناية ممثلة بحقائق طبيعية أو اجتماعية معقدة وقد يأخذ شكلا رمزياً أو رياضياً أو منطقياً أو خليطاً من الاثنين» (١٢) و يمثل التعريفان السابقان ما اتفق عليه الباحثون فى هذا المجال.

طبيعة المجالات التى تعالجها الطريقة:

عند تحليل التعاريف السابقة نجد انه توجد مرونة عند تعميم لعبة ما، مادامت تتصل بادوار الحياة سواء كانت اجتماعية أو المظاهر الاخرى المتصلة بحياة الانسان اليومية وتعامله مع الماديات فى البيئة التى يعيش فيها أو التى تؤثر على استمراريته. و بهذا يمكن ان تكون لعب المحاكاة تحت أحد الأنواع التالية :ـ

أولا : ان تكون ذات علاقة بالانسان من حيث استمراريته بصورة اعتيادية كلعبة للمستهلك (Consumer Game) والتى يدور التفاعل فيها بين فئات من الناس (البائع والمستهلك) لتوصيل مفهوم معين للاعبين له صلة بتكيف المواطن مع الظروف الاقتصادية التى تحيط به او كلعبة (نموذج) التصويت (Voting Model) والتى تهدف الى تكوين فهم اكبر بعملية التصويت عن طريق استخدام العقل الالكتروني وفى هذه الحالة يمارس اللعب بين الانسان والعقل الالكترونى.

ثانياً : ان تكون ذات طبيعة تجريدية وتمثل الظاهرة عامة. كالتنقل الاجتماعى (Social Mobilization) كمفهوم مجرد تؤكده مؤشرات معينة، ولعبة العلاقات الدولية كعملية تتم بين دول العالم سواء من خلال هيئة الأمم المتحدة او غيرها من المؤسسات وانعكاس هذه العلاقات بالسلب او الايجاب على الافراد ومنهم التلاميذ.

ثالثا : ان تكون ذات صفة تمثل اللاتوازن الذى يحدث من خلال العلاقة بين الانسان والانسان او الانسان و بيئته الطبيعية والذى يؤدى بالتالى الى ظهور مشكلة كمشكلة التلوث، اذ قام المتخصصون التربويون الى تحويلها الى لعبة تسعى الى تحقيق اهداف تربوية تتصل بصورة عامة بخلق ادراك لدى التلاميذ بحجم المشكلة وابعادها واثارها على حياة الفرد والجماعة (انظر لعبة التلوث فى مدينة الاحمدى فى نهاية هذا البحث).

وعند تطبيق الانواع الثلاثة نجد ان هناك اختلافاً واضحاً بين لعب المحاكاة من حيث عدد اللاعبين فقد تحوى اللعبة شخصاً (تلميذاً) واحداً أو عشرات من اللاعبين، وايضاً الوقت فقد تستغرق لعبة ما دقائق بينما تستغرق لعبة اخرى ساعات او ايام أو الى عام كامل للانتهاء منها كما هو حاصل عند تطبيق لعبة الصفات الادارية التى صممها كوهين وريهمان والتى تستخدم فى معاهد الدراسات العليا لطلبة ادارة الاعمال. (١٣) واما بالنسبة للمكان فهذا يختلف من حيث الحجم «فلعبة المحاكاة التى تتم بواسطة استخدام العقل الالكترونى يمكن ان تشمل متغيرين او اكثر تعددا كما فى نموذج ال ٤٠٠ معادلة 400 (Eqnation Model) للاقتصاد فى الولايات المتحدة».(١٤) اذ يتطلب ذلك العدد الهائل من المتغيرات استخدام العقل الالكترونى والذى بالتالى يحتاج لمكان واسع له مواصفات خاصة و بالمقارنة نجد ان لعبة التلوث تحتاج لمساحة محدودة كالفصل الدراسى.

فوائد استخدام الطريقة فى تدريس المواد الاجتماعية:

توصلت جانيت كرست (Janet Crist) من عملية المسح التى قامت بها للتجديدات المستخدمة فى طرق التدريس عامة الى انه لا يوجد دليل ما يدل على افضلية لعب المحاكاة عن غيرها من طرق التدريس لتحصيل المعلومات، ولكن يوجد دليل علمى يثبت ان هذه الطريقة تزيد من درجة فهم حقائق النظم الاجتماعية (Social Systems) وتقبل التغير الذى يحدث عند التلاميذ ومعالجته. (١٥) وقد أكد روبنسون ما توصلت اليه كرست عندما ذكر ان هناك اجماعاً على نقطتين.

أولا : ان لهذه اللعبة أثراً فعالا على المشارك فيها.
ثانياً : ان هذا التأثير يختلف من شخص لآخر من حيث درجة الاستجابة للتعلم عن طريق هذه اللعبة. (١٦)

ونجد ان المربين المؤيدين لاستخدام هذه الطريقة فى تدريس المواد الاجتماعية يرون أنه عند استخدامها يمكن تحقيق فوائد عدة بالنسبة للتلميذ (المتعلم) وقد امكن حصر هذه الفوائد فيما يلى:ـ

أولا : انها تضيق الفجوة بين المتقدمين والمتخلفين فى التحصيل الدراسى فى الفصل الواحد، فقد كان ومازال كل اهتمام المربين منصباً على هذه المشكلة و يعتقد بوكوك (Boocock)ان للعب المحاكاة القوة فى تضييق تلك الفجوة اذ ان التجديدات الاخرى التى اوجدت فى طرق التدريس لم تتمكن من التقريب بين المبرزين دراسياً والمتخلفين بل على العكس اعطت التلميذ القادر على التحصيل وسائل اضافية ساعدته عى التقدم على اقرانه الذين من اجلهم وجد التجديد. (١٧)

ثانياً : يصبح التلاميذ قادرين بشكل فعال على المشاركة فى عملية صنع القرار (Decision making process)
و بهذا يمكن ان نتغلب على مشكلات تواجه طبيعية المناهج وتدريس المواد الاجتماعية فى الكويت مثل:ـ

١ ـ قلة التأكيد على اعداد التلاميذ لاتخاذ قرار شخصى يتعلق بالقضايا الاقتصادية والاجتماعية والسياسية اليومية التى تواجههم فى حياتهم كمواطنين واعضاء فى جماعة.

٢ ـ صعوبة حفز التلاميذ لاستنزاف المدرس كل وقته فى تلقين التلاميذ المعلومات وتبرير ما هو موجود بالمقرر من حقائق علمية قد تكون قديمة (Outdated).
وقد اثبتت البحوث ان استخدام المحاكاة الواضحة الاهداف والمنظمة بشكل جيد تساهم بشكل ذى دلالة على تكوين مهارة اتخاذ القرار.(١٨)

ثالثاً : اما من حيث الحوافز فيؤدى استخدام لعب المحاكاة الى كسر الروتين المحلى الذى يعانى منه التلاميذ فى النظام الدراسى الحالى فى مدارسنا الا وهو الاكثار من استخدام طريقة الالقاء (Lecturing) عند عرض المادة العلمية و يعطى دوراً اكبر للتلميذ للمشاركة.

رابعاً : من حيث توفر الفعالية اثناء القيام باللعب من خلال المشاركة الجماعية

من قبل جميع التلاميذ فى عملية التعلم ووجود امكانية السيطرة على البيئة المحلية التى يعيش فيها، وإدراك العلاقات البيئية بين سلوكهم الفردى وناتج هذا السلوك سواء كان منفصلا او جماعياً.

خامساً : من حيث تكو ين المهارات، فمدرس المواد الاجتماعية يسعى دائماً الى تكو ين مهارات فى مراحل التعليم المختلفة، وأحد تلك المهارات تكو ين التفكير الناقد للمعرفة العلمية وللظواهر الاجتماعية والطبيعية التى تقع تحت حسه، من صياغة المشكلة وفرض الفروض وتجميع المعلومات وتحليلها والتحقق من صدق الفروض.

سادسا : من حيث التعود على المسؤولية وهي صفة تتميز بها لعبة المحاكاة عن غيرها من الطرق التدر يسية حيث يشعر التلاميذ أنهم مسؤولون بصفة كاملة عن الوصول الى هدف ما، و بالتالي فهم مسؤولون عن كل خطوة يقومون بها لمعرفتهم أن الوقوع في الخطأ سيؤدي الى نتائج ضارة بهم في نهاية الأمر، وهذا بعكس الأسلوب التقليدي في التدر يس حيث يكون التلميذ مسؤولا امام المدرس فقط.

سابعاً : من حيث تكو ين شعور التقدير والتعاطف مع الآخر ين نتيجة لمشاركتهم لمشاعرهم وحاجاتهم ومشكلا تهم وطموحاتهم عند القيام بالادوار التي يلعبونها كما تبينه لعبة تلوث مدينة الاحمدي.

ثامناً : من حيث تعليم المفاهيم، اذ يتم تعليمها ليس عن طر يق حفظ المعلومات المجردة التي تخدم مفهوماً ما وانما بالتفاعل مع الخبرات المختلفة التي تكون المفهوم المقصود تكو ينه، فلعبة التلوث في مدينة الاحمدي تكون مفهوم «ان المحافظة على البيئة المحلية من التلوث مسؤولية جماعية».

تاسعاً : تحقيق التفاعل الاجتماعي اذ انها تعطى الفرصة للمدرس كي يدرس تلاميذه كمجموعة (جماعة) متميزة تجمعها صفات مشتركة من خلال التفاعل الذي يتم فيما بينهم في الفصل اثناء اجراء اللعب، و بالتالي يتمكن المدرس من تقو يم سلوك تلاميذه كأفراد أو كجماعة والحصول على معلومات متصلة بقدراتهم القيادية وسرعتهم في التكيف، والانطوائية في سلوكهم، والعنف

عند التعامل مع الآخرين، وغيرها من الجوانب السلوكية ومحاولة وضع تصور لكيفية التغلب على تلك الظواهر الغير سوية.

عاشراً : توفر المرونة فى تدريس مناهج المواد الاجتماعية عن طريق الخبرات التى تعطيها اللعبة للتلاميذ اثناء استخدامها.

احد عشر : اختبار التلاميذ للواقع الحياتى الذى يعدون له عن طريق ممارسة هذه الخبرات المتقدمة بشكل ابسط و بوقت اقصر لكى يعدوا لمجتمع الكبار مستقبلا.

و يرى جوردن (Gordon) (١٩) ونسبت (٢٠) (Nosbitt) انه للوصول بالفائدة القصوى من استخدام تلك الطريقة ينبغى مراعاة ما يلى:ـ

١ ـ عدم المبالغة الزائدة فى البساطة عند تصميم المحاكاة لتمكين التلاميذ من القدرة على التفاعل مع عناصر اللعبة، كتحويل الافكار المجردة الى محسوسة، مما قد يؤدى الى حذف بعض الحقائق الهامة، والبعد الزمنى للوقت والاحداث.

٢ ـ عدم المبالغة فى استخدام الحوافز لكى لا يؤدى الى فشل التلاميذ فى الوصول الى ما وضع من اهداف اللعبة، وتفقد الادوار التى يلعبونها المعنى المقصود ايصاله منها.

٣ ـ الابتعاد عن تكوين القيم الخاطئة، فمثلا فى بعض الادوار يقوم التلاميذ بدور مشرفى المصنع و يحتم عليهم الدور استخدام العقاب المتمثل فى طرد بعض المستخدمين غير المتعاونين او ان تقاس درجة نجاح الشخص بكمية المال والعقارات التى يمتلكها كما هو حادث فى لعبة الاحتكار.

٤ ـ تنمية الاتجاه اللاانسانى عن طريق تشجيع التلاميذ بالسيطرة على حياة واموال الاخرين بدون تقدير النتائج المترتبة على هذا العمل لو طبق فى الحياة الفعلية.

٥ ـ يرى جوردن ونسبت بأن نسبة الفرصة البسيطة فى تغيير اتجاهات التلاميذ من خلال المشاركة فى هذا النوع من اللعب اذ ان التلاميذ يدركون انهم غير ملزمين بالقرارات التى يصلون اليها، و ينبغى على المدرس ادراك ذلك مسبقاً.

٦ ــ يتطلب العديد من لعب المحاكاة من التلاميذ القيام بأدوار غير يبة عن خبراتهم وخاصة اذا ما كانت مترجمة من ثقافة اجنبية واعطائها لتلاميذ فى مدارس المرحلة المتوسطة فى الكو يت ــ اذ قد تتطلب تلك اللعب خلفية ثقافية وخبرات اقتصادية لا تمارس فى البيئة المحلية التى يعيش فيها التلميذ.

بناء تقو يم اللعبة :

توجد علاقة قو ية بين عناصر بناء اى لعبة محاكاة وتقو يمها من حيث توافر عناصر مختلفة بها لكى يصبح بناؤها متكاملا وصحيحاً من الناحبة التر بو ية وتعتبر المعايير التى وضعها روجر نيماير (Roger Miemyer [٢١]) من ادوات البناء والتقو يم الرائد فى هذا المجال وقد احتوت على ثلاثة عشر قسماً كما هو موضح ادناه :

الخلفية :

١ ــ تتعلق بالمعلومات المتصلة بالخلفية المطلوب معرفتها عن التلاميذ كجنسهم ووضع المدرسة الاقتصادى والاجتماعى ومناهج المواد الاجتماعية التى تخدمها اللعبة.

الأهداف :

٢ ــ هل تتصف الاهداف الموضوعة للعبة بالوضوح؟ وهل هى سهلة التقو يم ؟

تعليمات المدرس :

٣ ــ هل توجد ارشادات مناسبة يستخدمها المدرس قبل البدء باللعبة؟ وهل هذه التعليمات تتصف بالوضوح والدقة؟

اللاعبون :

٤ ــ هل توجد قائمة متكاملة باللاعبين الاصليين والاحتياطيين المفروض مشاركتهم فى اللعبة؟

التوجيهات المرفقة باللعبة :

٥ ــ هل روعيت الاهداف والمصادر عند وصف الادوار؟

الحوار :

٦ ــ هل تتوفر الدقة فى المعلومات الاساسية المتعلقة بالموقف التعليمى الذى سيحاكى؟

المواد (الادوات) المقترحة :

٧ ــ هل توجد قائمة كاملة بجميع الادوات (اوراق ــ اقلام ــ بطاقات عليها اسماء لوحة اللعب .. الخ) التى يحتاج اليها لجعل اللعبة ناجحة؟ وهل تلك الادوات موجودة فعلا؟

القوانين :

٨ ــ هل تتصف قوانين اللعبة بالبساطة والتجديد؟ وهل هى منسجمة مع العلاقات الاجتماعية التى توفرها اللعبة؟ وهل هى مرنة لدرجة تمكن اللاعبين من ايجاد وسائل بدائل عند وضع القرارات؟

التسلسل التفاعلى :

٩ ــ هل الاختبارات المتوفرة والقدرة على التحرك المعطاة للاعبين تتصف بالتوازن والتجانس؟ هل الاوامر الموجودة فى اللعبة تؤدى الى استمرار ية اندماج اللاعبين باللعبة؟

التسلسل المنطقى :

١٠ ــ هل تنظيم اللعبة من حيث التفاعل يقوم على التسلسل المنطقى؟ وهل هو متصل بالقوانين والاختيارات التى توفرها اللعبة كنتيجة لهذا التفاعل؟

وضع الدرجات :

١١ ــ هل تبين اللعبة بشكل واضح ومحدد كيفية تعيين الدرجات ورصدها للنتائج التى حققها اللاعبون؟

توافر الفرص :

١٢ ــ هل العوامل التى تؤدى الى اغتنام الفرص ــ ان وجدت تتناسب مع الواقع الفعلى ؟

المعلومات المستخلصة :

١٣ ــ هل دليل المعلومات المستخلصة متضمن فى اللعبة؟ واذا كان كذلك فهل الاسئلة المتعلقة بالمعلومات المستخلصة مشتركة ومتصلة بالاهداف الموضوعة للعبة المحاكاة؟ وهل تؤكد تلك الاسئلة على الجانب المعرفى (Cognitive) بنفس العمق الذى تؤكد فيه على الجانب الوجدانى (Affective) اى توفر التوازن ــ فى الخبرات التعليمية التى سيجيدها اللاعبون؟

نموذج للعبة محاكاة
التلوث فى مدينة الاحمدى *

مقدمة :

الاحمدى مدينة بترولية تقع فى جنوب مدينة الكو يت عاصمة دولة الكو يت، و يسكنها حوالى ٥٠٠ر٥٠ نسمة وهى تشترك مع المدن الاخرى كالكو يت والجهراء وغيرهما بصفات عامة مشتركة مثل وجود المنازل، والمتاجر، ومكاتب للشركات الخاصة، والحدائق، والمدارس، و بعض المصانع التمو يلية والجمعيات الاجتماعية كجمعية حماية البيئة.

واما الصفة العامة التى تتميز بها مدينة الاحمدى مع اخواتها المدن الخليجية البترولية والمدن الصناعية فى العالم هى اشتراكهما مع تلك المدن بمشكلة التلوث المتمثلة بالقاذورات والنفايات التى يرميها الناس والشركات التجار ية والمصانع الموجودة فى المدينة. ولسنوات عدة لم يهتم الناس فى المدينة بهذه المشكلة اما الان فقد زاد ادراكهم للمشكلة والاخطار التى ستسببها وخاصة بعد ملاحظتهم لتزايد حجم النفايات المتراكمة فى الساحات والحدائق العامة فى المدينة وكذلك على جانبى الطرق.

اخذت مشكلة التلوث بالتزايد مع نمو المدينة وز يادة عدد سكانها فى السنوات القليلة الماضية مما نتج عنه تفاقم العمل.الذى تقوم به ادارة الوقاية الصحية حيث اخذت تمتلىء صناديق القمامة بسرعة، وقد لاحظ سكان الاحمدى ان الجزء الاكبر من النفايات هى معلبات وقنانى المرطبات لشركة س للمرطبات ولم

المصدر :

PETER MARTORELLA, and JAMES KRACHT, "Simulation and Inquiry Models Applied to The Study of Environmental Problems," Journal of Geography, Vol. 69,, (May 1970). Pleasant Ville : Role-Taking Simulation.

قام الكاتب باقتباس هذه اللعبة من المصدر اعلاه وتم تكو يتها بما يتماشى مع الواقع البيئى والاجتماعى للكو يت وقد تم تطبيق هذه اللعبة على مجموعتين من طلبة قسم التربية بجامعة الكو يت المسجلين بمادة طرق تدر يس الجغرافيا والتربية رقم ٣٠٧ وطرق تدر يس علم النفس والفلسفة والاجتماع ٣١٠ ومقرر التربية العملية في الفصل الدراسى الثانى (ربيع العام الدراسى ١٩٧٩/٧٨) والمجموعة الأخرى طلبة الفصل الدراسى الأ ول (خر يف ١٩٨٠/٧٩) الى أن وصلت الى صياغتها الحالية بعد التعديلات التى أجر يت عليها بضوء الملاحظات التي أبداها الطلبة أثناء تطبيق اللعبة و بعدها .

تتوقف المشكلة عند هذا الحد بل ان الساحات والحدائق العامة وجوانب الطرق والجزر بوسط الشوارع قد امتلأت بالقنانى والمعلبات الفارغة العائدة لشركة س .

قام اعضاء النادى المحلى للمحافظة على البيئة بتنظيم حملة توعية تحت شعار «تنظيف البيئة مسؤولية وطنية» وقد استخدم الاقناع كأحد الاساليب للوصول الى اجماع من المواطنين لاستصدار عقوبات كالغرامات والقبض على من يلوث البيئة برمى القنانى وعلب المرطبات الفارغة، و بالرغم من الوصول الى هذه النتيجة المشجعة الا ان القمامة والنفايات ظلت تتراكم كالتلال فى المدينة مما يشوه الصورة الجميلة لمدينة الاحمدى.

ولهذا اصبح موضوع تلوث البيئة حديث الناس فى اعمالهم ومجالسهم الخاصة والتى ابرزتها الحملة التى قام بها النادى المحلى للمحافظة على البيئة، وزاد من صعوبة المشكلة ان الامر اصبح يمس احد اكبر المصانع الموجودة فى المدينة الا وهى شركة س للمرطبات التى تقوم بتعبئة اكثر المرطبات انتشاراً فى المدينة وفى دولة الكويت بشكل عام وهى كغيرها من الشركات التى لا تلزم المشترى بدفع تأمين على القنانى الفارغة الى ساعة اعادتها للدكان «البقالة او المطعم» مما ادى الى تفاقم مشكلة التلوث كما يحس بها ابناء المدينة ومن اجل حل هذه المشكلة البيئية، **قام اعضاء النادى المحلى للمحافظة على البيئة بالتحاور مع مسؤولى التوزيع لشركة المرطبات س والدكاكين فى المدينة لفرض تأمين على من يشترى زجاجة مرطبات ترجع للزبون عند تسليم القنينة الفارغة مما سيجنب المدينة التلوث.**

وافقت الشركة على هذا المقترح بعد تردد ولكن على شرط اعطائهم فسحة من الوقت للاعداد لهذا الامر و بعد المدة المطلوبة بدأت الشركة بزيادة سعر صندوق المرطبات باضافة قيمة التأمين وكانت النتيجة ان ابدى اصحاب الدكاكين والمطاعم عدم رغبتهم فى شراء مرطبات الشركة مما دعاها الى سحب قرارها وظلت المشكلة كما هى.

وصلت القضية الى طريق مسدود مما دعا اعضاء النادى المحلى للمحافظة على البيئة الى ان يحاولوا استثارة الرأى العام لمقاطعة منتجات شركة س اذا ما استمرت بتسويق انتاجها بدون اضافة التأمين ونتج عن ذلك ان طلب اعضاء النادى ان يحدث لقاء بين اطراف القضية.

والسؤال الذى يواجه الجميع والذى يحتاج لحل يقبله الجميع هو

س : ما هو الحل الذى يجب ان يتخذ للتخلص من علب وقنانى المرطبات الفارغة المتكومة فى مدينة الاحمدى؟

خطوات اللعبة :

يشترك فى هذه اللعبة ست مجموعات تمثل القوى المختلفة ذات العلاقة فى القضية المطروحة فى هذه اللعبة الا وهى تلوث بيئة مدينة الاحمدى، حيث انهم جميعاً يساهمون فى الوصول الى قرار يحل المشكلة التى تواجهها المدينة . وتتمثل المجموعات فى :ـ

اطراف القضية (المجموعات)	عدد الممثلين (التلاميذ)
١ ـ النادى المحلى للمحافظة على البيئة	٣
٢ ـ اصحاب الدكاكين	٣
٣ ـ شركة س للمرطبات	٣
٤ ـ ادارة الوقاية الصحية	٣
٥ ـ مجلس المدينة	٣
٦ ـ جمهور الناخبين	٧

يقوم المدرس باختيار افراد كل مجموعة من بين تلاميذ الفصل بالادوار المحددة لمواجهة المجموعات الاخرى، و بعد تحديد المجموعات تمر فى مرحلتين وهما:

المرحلة الاولى :

وتوضح فيها ما لكل مجموعة من اهتمامات وما عليها من واجبات حيث يكون تسلسل اللعبة كالتالى:

١ ـ تقدم حالة بيئة مدينة الاحمدى للفصل كما هى موضحة فى المقدمة.

٢ ـ تحديد اللاعبين فى المجموعات الستة وتوضح لهم طبيعة الدور الذى يقومون به الا وهو حل مشكلة التلوث فى الاحمدى فى ضوء الدور الذى يقومون بتقمصه.

٣ ـ ان يشرح المدرس للتلاميذ الذين يمثلون النادى المحلى للمحافظة على البيئة، اصحاب الدكاكين، شركة س للمرطبات وادارة الوقاية بأن المطلوب منهم الوصول الى بديل او اثنين كحلول لمشكلة بقايا العلب فى الاحمدى التى تعكس الاهتمام الاساسى للقطاعات التى يمثلونها.

٤ ـ السماح بوقت للتشاور بين افراد كل مجموعة انفرادياً.

٥ ـ اهتمامات الجماعات التى ستقوم بالنقاش حول المشكلة وهى:ـ

النادى المحلى للمحافظة على البيئة:

١ ــ النظافة العامة للبيئة.

٢ ــ تقليص البقايا (قنانى وعلب وغيرها) التى لا يشملها التأمين.

٣ ــ القضاء على التلوث الناشىء من تراكم المخلفات فى الاماكن المعينة للنفايات.

٤ ــ القضاء على الاو بئة التى ستنتج عن التلوث.

اصحاب الدكاكين :

١ ــ ارضاء رغبات المستهلك.

٢ ــ تحقيق اعلى درجة من الر بح.

٣ ــ تخفيض تكاليف التسليم على المشرو بات المنعشة.

شركة س للمرطبات:

١ ــ ارضاء رغبات المستهلك.

٢ ــ ارضاء طلبات وكيل التوز يع.

٣ ــ تحقيق اقصى درجة من الر بح.

٤ ــ تخفيض التكلفة للبقاء فى المنافسة.

ادارة الوقاية الصحية :

١ ــ ارضاء اكبر عدد من الناخبين.

٢ ــ تجنب تحو يل البقايا لاى شكل من اشكال التلوث.

٣ ــ الاسراع فى التخلص من النفايات.

٤ ــ تخفيض تكلفة التخلص من النفايات.

٥ ــ الاهتمام بالاعتبارات الجمالية للمدينة.

بعد معرفة كل مجموعة للمصالح التى تمثلها والامتيازات التى ينبغى الاحتفاظ بها تبدأ المناقشة فى ظل الابقاء على مصالح كل مجموعة فى الاعتبار عند طرح حل ما او معارضة حل من مجموعة ثانية او رفض اراء الاخر ين، قد يستمر النقاش لفترة طو يلة او قصيرة وهذا يعتمد على سرعة الوصول لحلول لهذه المشكلة.

المرحلة الثانية:

عند اتفاق الجميع على حلول معينة لحل مشكلة تلوث البيئة، تعرض الحلول فى اجتماع عام لمجلس المدينة بوساطة ممثلى اطراف القضية لعرضها ومناقشتها مع اعضاء المجلس، **و يجب ان يفتح الموضوع للمناقشة العامة.**

بعد نقاش الناخبين للحلول التى قدمها ممثلو المجموعات يقوم مجلس

المدينة باختيار او تعديل ثلاثة حلول ستسلم الى الناخبين على بطاقات للتصو يت عليها.

المرحلة الثالثة :

قبل ان يبدأ التصو يت الفعلى من قبل الناخبين قد يرغب الاعضاء فى مجلس المدينة باقناع الاخر ين على قبول وجهة النظر التى تبنوها وعند ذلك يكون القرار الاخير عند بدء التصو يت وتجميع ما توصل اليه الناخبون.

التقو يم :

بعد ان يحاكى التلاميذ لمشكلة البيئة «تلوث بيئة مدينة الاحمدى» يجب على المدرس ان يخطط بتقو يم التلاميذ الذى قد يأخذ شكلين :

أولا : الحل النهائى للمشكلة.

ثانياً : ما ادته اللعبة من تفاعل بين المشاركين فيها.

خطوات مقترحة لاستخدام لعب المحاكاة
فى المرحلة المتوسطة فى دولة الكو يت :

من الاستعراض السابق لاستخدام طر يقة المحاكاة فى تدر يس المواد الاجتماعية يتبين لنا بأن بناء وتطبيق لعب محاكاة متعددة الاهداف التر بو ية فى مراحل التعليم المختلفة يحتاج الى توافر جهود المر بين فى مجالات مختلفة وانفاق اموال طائلة فى ترجمة وتجر يب و بناء لعب جديدة. و يمكن اتباع الخطوات التالية لتوفير لعب لمدرسى المواد الاجتماعية فى المرحلة المتوسطة :ـ

١ ـ الا تصال بالمؤسسات المهتمة بهذا النوع من اللعب التر بو ية واهمها :ـ

لعبة الديموقراطية ـ
1. Democracy
ـ (تصلح للتلاميذ فى السنة الثالثة من المرحلة المتوسطة).
يمكن الحصول عليها من الناشر :

Western Publishing Company, Inc.,
School and Library Department
850 Third Avenue
New York, NY, 10022.
U.S.A.

2. Economic Man in the Market — الرجل الاقتصادى فى السوق

ـ (تصلح للتلاميذ من الرابع الابتدائى حتى الرابع المتوسط من التعليم العام).

يمكن الحصول عليها من الناشر:

Benefic Press
10300 West Roosvelt Rood
West Chester, IL, 60153
U.S.A.

3. Generation Gap — الفجوة بين الاجيال ـ

(تصلح للتلاميذ فى السنة الثانية متوسط وما فوق).

يمكن الحصول عليها من الناشر :ـ

Western Publishing Company, Inc.,
School and Library Department
850 Third Avenue
New York, NY 10022
U.S.A.

4. Labor-Management Simulation — لعبة محاكاة الادارة والعمال ـ

(تصلح للتلاميذ من الصف الثاني المتوسط وما فوق).

يمكن الحصول عليها من الناشر:

Scott, Foresman and Company
1900 East Lake Avenue
Glenview, IL., 60025
U.S.A.

5. Propaganda — الدعاية ـ

(تصلح للتلاميذ فى الصف الرابع المتوسط وما فوق).

يمكن الحصول عليها من الناشر:

Wff, N Proof Company
Box 71 - BA
New Haven, Conn, 06501
U.S.A.

٢ ــ تكوين مكتبة تربوية تحتوى على جميع الكتب التى تتطرق لهذا الموضوع ومنها المراجع المستخدمة فى البحث الذى بين يديك بالاضافة الى:ــ

1 Learning With Games; An Analysis of Social Studies.
Education Games and Simulations (Boulder, Colorado: Social Science Education Consortium, 1974).

2 Social Studies Curriculum Material Data Book (Boulder, Colorado: Social Science Consortium).

3 Ronald G. Klietsch, "Directory of Education Simulations, Learning Games and Didactic Units" (St. Paul Instructional Simulations, 1969).

4 David W. Juckerman and Robert E. Horn, "The Guide to Simulation Games for Education and Training," (Cambridge Mass: Information Resources, 1970).

٣ ــ تشكيل لجان من المربين المتخصصين فى المناهج وطرق تدريس المواد الاجتماعية ومدرسى الفصول فى المراحل المختلفة لكى تقوم بدراسة هذه الطريقة بعمق وكيفية ملاءمتها مع البيئة المحلية (الكويت) والخليجية وايضا القيام بما قام به المؤلف من اجراءات تربوية فى النموذج السابق.

٤ ــ تحليل كتب المواد الاجتماعية المستخدمة فى مدارس المراحل المختلفة والمرحلة المتوسطة بشكل خاص، من حيث المعلومات والمفاهيم والاتجاهات والمهارات المراد تكوينها لدى تلاميذ تلك المراحل وكيفية الاستفادة من لعب المحاكاة كطريقة فى التدريس لتسهيل وتعميق تلك الجوانب من اعداد التلاميذ.

٥ ــ تكويت لعب المحاكاة التى تخدم الموضوعات التى تدرس فى الكتب المدرسية بترجمتها وتجريبها، و يمكن تعميمها بعد الدراسة العميقة للجوانب التربوية الاخرى.

٦ ــ يرتبط التعميم بتدريب المدرسين على استخدام اسلوب الورش Workshops اذ لا يمكن ان تؤدى طريقة المحاضرة لتحقيق الاهداف المرجوة من معرفة المدرسين تلك الطريقة مالم يمارسونها بانفسهم.

٧ ــ تشجيع المدرسين على بناء لعب محاكاة جديدة بأن يرسلوا تلك اللعب الى هيئة او مؤسسة متخصصة لتقوم بالدراسات والتجارب اللازمة لمعرفة مدى صلاحيتها وتكملتها ان كانت ناقصة وان يصحب ذلك نظام مكافآت.

الخلاصة

يتفق اساتذة طرق التدريس على حقيقة واحدة الا وهى عدم وجود طريقة تدريس مثالية تصلح للاستخدام فى كل موقف تعليمى وفى كل مرحلة ومع جميع المستويات التحصيلية. ومن هذا المنطلق قدم الباحث لعب المحاكاة (Simulation Games) للمربى العربى بصورة عامة والكويتى بصورة خاصة كطريقة آخذه فى الانتشار من قبل مدرسى المواد الاجتماعية فى مدارس التعليم العام فى الولايات المتحدة الامريكية.

ولتغطية الموضوع من زواياه المختلفة فقد اعطى الباحث خلفية نظرية اشتملت على اهمية الطريقة، وتطورها وتعريفها، والمجالات التى تعالجها وفوائد استخدامها، و بعد ذلك تم استعراض كيفية بناء وتقويم أية لعبة محاكاة بتقديم نموذج بعنوان «التلوث فى مدينة الاحمدى».

وفى نهاية البحث تقدم الباحث بمقترح يحتوى على سبع خطوات اساسية من الضرورى اتباعها اذا ما اراد اى مهتم بهذه الطريقة بناء او ترجمة وتكويت اية لعبة محاكاة قبل استخدامها فى مدارسنا.

المراجع العربية:

١ ــ غربية، عز الدين وآخرون، «دراسة في تقويم كتب المواد الاجتماعية في مراحل التعليم العام ــ المرحلة المتوسطة ــ «الكويت ــ مطبعة ادارة التربية الخاصة، اغسطس ١٩٧٨) (على الاله الكاتبة). ص١

٢ ــ نفس المرجع السابق ص ٥٧

٣ ــ نفس المرجع السابق ص ٧٢

٤ ــ نفس المرجع السابق ص ١٤٣

٥ ــ نفس المرجع السابق ص ١٣٩

المراجع الاجنبية:

6. Alvin Toffler, et al, **Learning for Tomorrow:The Role of the Future in Education** (New York: Random House, 1974) p. 185.
7. Michael Inbar, and Stoll, C.S. **Simulation and Gaming in Social Science.,** (New York: The Free Press, 1972) P. 37.
8. **Ibid,** p. 38.
9. Maxine Qunfee, **Elementary School Social Studies** (Washington D.C. Association Supervision and Curriculum Development, 1970) P. 8.
10. William W. Joyce, J.E., and Alleman-Brooks, and **Teaching Social Studies in The Elementary and Middle Schools** (New York: Holt, Rinehart and Winston, 1979) P. 87.
11. Vernon S. Gerlach, and Donald P. Ely, **Teaching and Media: A Systematic Approach,** (New Jersey: Prentice-Hall Inc., 1971) p. 340.
12. Joyce & Brokks, **op. cit.,** p. 88.
13. Kalman J. Cohen and E. Rheman, "The Role of Manegement Games in Education and Research" **The Management Science Journal** No. 18, 1960, pp. 131-166.
14. James S. Duesenberry, **Brooking Quarterly Econometric Model of The United States.,** (Chicago: Rand-McNaly, 1965).
15. Janet Crist., **Group Dynamics and the Teacher-Student Relationships : A Review of Recent Innovations.,** Research and Development, Memorandum No. 81, Stanford Center For Research and Development, Stanford University, January 1972.
16. Robinson, J.A., **Simulation and Games** (Chicago: North-Western University, Department of Political Science, 1965) p. 19 (memeographed)
17. Sarane S. Boocock, et al. **Simulation Games in Learning.,** (California: Sage Publications Inc., 1968) p. 255.
18. Randall. C. Anderson, **Current Trends in Secondary School Social Studies.,** (London: Professional Educators Publications, 1972)
19. Alice K. Gordon, **Games For Growth** (Polo, California: Science Research Publications, 1970) p. 34.
20. William A. Nesbitt, **Simulation Games for the Social Studies Classroom.** (New York: Foreign Policy Associates 1971) p. 41
21. Roger C. Niemyer, **Simulation - Gaming in Pre-Service Teacher Education: A Case Study.,** "Unpublished doctoral disertation, Michigan State University, 1972).

Simulation Games: Their Use in Teaching Social Studies on the Intermediate Level in Kuwait.

A. Al-Ahmad.

Instructors of methods of teaching are agreed upon the fact that there is no ideal method to be employed in all teaching situations on the different levels of learning. Considering this fact, the researcher introduces simulation games to Arab educators in general and to those in Kuwait in particular as a new method of teaching social studies. It is hoped that this method will make its way into our schools, as it prevails in general education schools in the United States of America.

To cover all the aspects of the subject in question the researcher gives a theoretical background that includes the importance of this method, its definition and development, the field it deals with, and its benefits. The researcher then gives details on the way of constructing and evaluating any simulation game. To put the theory into practice, the researcher offers a model under the title of "Pollution in Al-Ahmadi City".

At the end, the researcher offers suggestions that include seven fundamental and necessary steps to be followed by interested teachers or researchers if they would like to construct, translate or Kuwaitize simulation games to use in our schools.