الجمهورية الجزائرية الديمقراطية الشعبية
وزارة التعليم العالي والبحث العلمي
جامعة الشهيد الشيخ العربي التبسي – تبسة
كلية الآداب واللغات
قسم اللغة والأدب العربي

توظيف الألعاب اللغوية وأثرها في تحسين مهارات التواصل اللغوي لدى مستوى السنة الأولى ابتدائي

ابتدائية عامر أحمد بن حسناوي - أنموذجا

مذكرة مكملة لمتطلبات نيل شهادة الماستر في اللغة والأدب العربي

تخصص: تعليمية اللغات

إعداد الطالبتين:
أميرة سلامي
حدة الوالي

إشراف الأستاذة:
د . وهيبة عطية

أعضاء لجنة المناقشة:

الاسم واللقب	الرتبة العلمية	المؤسسة الأصلية	الصفة
عزة شبلي	أستاذ محاضر (ب)	جامعة الشهيد الشيخ العربي التبسي- تبسة	رئيسا
وهيبة عطية	أستاذ محاضر (أ)	جامعة الشهيد الشيخ العربي التبسي- تبسة	مشرفا ومقرّرا
حمزة بريك	أستاذ محاضر (ب)	جامعة الشهيد الشيخ العربي التبسي- تبسة	عضوا مناقشا

السنة الجامعية: 2024 / 2025

شكر و عرفان

الحمد لله الذي هدانا لهذا و ما كنا لنهتدي لولا أن هدنا الله

لك الحمد على نعمة العقل و نور العقل ، وتمام العقل

حمدا يليق بجلالك و عظيم سلطانك و صدق بيانك

لك الحمد حتى ترضى ، و لك الحمد إذا رضيت و لك الحمد بعد الرضا

أما بعد :

نتقدم بأسمى عبارات الشكر و التقدير إلى الدكتورة " وهيبة عطية " على مساندتنا وتوجيهها لنا طيلة فترة انجاز العمل ، و التي منحتنا الكثير من وقتها ، وكان لرحابة صدرها وسمو خلقها و أسلوبها المتميز في متابعة هذا العمل و الأثر الكبير على إتمامه .

نسأل الله العلي القدير أن يجازينا خير الجزاء

و أن يكتب لنا الخير كله و يجعل عملنا

في ميزان حسناتنا

مقدمة

إن اللغة ميزة أساسية ، وهبها الله تعالى للإنسان ليميزه عن سائر مخلوقاته، و من جهة أخرى ، تعتبر النواة الأولى لبناء التعلم و نموه في مراحله الأولى، كونها أداة جوهرية للتواصل و التعبير عن الأفكار و بناء العلاقات الاجتماعية ، و تمثل الوسيلة الأساسية التي يعبر بها الإنسان عن ذاته و ينقل بها معارفه و خبراته، باعتبارها المكون الأساسي للهوية الثقافية، حيث تشكل اللغة المرجع الأساسي لبناء المجتمعات و تطورها عبر العصور، و نظرا لأهميتها حاول التربويون في إطار التعليم اختيار مختلف طرائق التدريس الفعالة و تطويرها، حيث أصبح من الضروري الاعتماد على استراتيجيات تدريسية حديثة تركز على دور المتكلم الفعال كمحور أساسي في العملية التعليمية، و تستثمر قدراته الذاتية و تنمي مهاراته اللغوية ، وفي ظل الأساليب و الطرائق الحديثة ، برزت الألعاب اللغوية كإستراتيجية تربوية فعالة لتحفيز المتعلمين على المشاركة و تنمية قدراتهم التعبيرية التي تجمع بين الطابع التعليمي و الترفيهي في الوقت نفسه؛ حيث تسهم في تحسين مهارة التواصل لدى المتعلمين و تطوير كفاءاتهم و أدائهم اللغوي ، إضافة إلى اكتسابهم خبرات جديدة يمكن توظيفها في الواقع الفعلي ضمن بيئة ترفيهية و تعليمية محفزة في آن واحد ، مما يجعلها وسيلة تعليمية هامة تسعى لتحقيق الأهداف المرجوة في تعليم اللغة في ضوء مستجدات العصر و متطلباته المتمثلة في بناء شخصية قوية للمتعلم، و إكسابه ثقة بنفسه و بالتالي يتخلص من المشاعر السلبية الداخلية من خوف و توتر و قلق و اكتئاب و غيرها كثير ...و منها حرية المخاطبة و الحوار و المشاركة الجماعية داخل القسم؛ وصولا إلى الهدف الأسمى و هو تطوير مهاراته اللغوية حيث تنمو لدى المتعلمين طلاقة القراءة و حسن الكتابة و تواصل فعال فيما بينهم مفعم بالحماس و الحيوية و الاكتشاف؛ و أما هذه الأخيرة فهي المهارة الأكثر معالجة في موضوعنا هذا حيث إن التواصل يجعل من المتعلم محبا للتعلم و متفاعلا مع الحصص الدراسية و مندمجا مع زملاءه في جو تنافسي دون الشعور بالإحباط و الاكتئاب و الملل ، مما يحقق تعلما متقدما نحو الأفضل ؛ و بما أن الطفل في

هذه المرحلة يميل أكثر إلى اللعب ، فإن هذه الطريقة ما يجعلها أكثر ملائمة للأطفال و بخاصة في المرحلة الابتدائية ، حيث أن تحقيق أهداف هذه الألعاب تعتمد على حسن تطبيق المعلم الصحيح لها؛ داخل حجرة الدراسة ، و من الأرجح أن يختار المعلم ألعاب تناسب أعمار التلاميذ و مستويات نضجهم و قدراتهم الفكرية ، و ألعاب تكون مندرجة ضمن دروس البرنامج الدراسي و محتوياته، كما ينبغي على المعلم أن ينتقي ألعابا تراعي الفروقات الفردية بين التلاميذ ليتمكن جميع التلاميذ من المشاركة في النشاط و التفاعل معه و تقييم نجاحه من طرف المعلم و متابعته لضمان نتائج دراسية فائقة.

و قد انطلقت هذه الدراسة من إشكالية رئيسية تمثلت في ما مدى مساهمة الألعاب اللغوية في تنمية مهارات التواصل اللغوي لدى تلاميذ الصف الأول من تعليم الابتدائي؟

حيث تفرعت منها مجموعة من التساؤلات الآتية ، ما المقصود بالألعاب اللغوية؟ و ما هي أهم نظريات اللعب ؟ كيف نشأت الألعاب اللغوية ؟ و ما السمات الأساسية التي تتميز بها الألعاب اللغوية الفعالة ؟ و ما هي أنواع الألعاب الأكثر استخداما في مرحلة الصف الأول ابتدائي ؟ و ما أثر الألعاب اللغوية على أداء المتعلمين داخل القسم ؟ و كيف يمكن للمعلم توظيف الألعاب اللغوية بشكل فعال و متماشي مع الحصص الدراسية؟

و من أجل الإجابة عن التساؤلات المتعلقة بموضوع الدراسة كان من الضروري إتباع منهج علمي رصين يتسم بالدقة و الموضوعية و لهذا ، تم الاعتماد على المنهج الوصفي التحليلي الإحصائي الذي يتوافق بين جانبيها النظري و التطبيقي ، و الذي يوفر الأدوات المناسبة لوصف الظاهرة اللغوية و جمع البيانات و تحليلها و الربط بين عناصرها، و أبرز هذه الأدوات "الاستبيان الموجه للمعلمين، الملاحظة الصفية لسلوك المتعلمين أثناء ممارسة الألعاب إضافة إلى الاختبارات الفعلية لقياس مدى تطور المهارات التواصلية لدى المتعلمين بطريقة منهجية ، بما يتيح لنا استخراج نتائج قابلة للتحقق و التميز على ضوء المعطيات المستخلصة.

حيث أسهمت هذه الدراسة إلى تحقيق جملة من الأهداف التربوية و التي تجلت في دور الألعاب اللغوية في تنمية مهارات اللغة التواصلية لدى تلاميذ المرحلة الأولى ابتدائي و طرق استخدامها في الواقع المدرسي ، و مدى فعاليتها في تحسين كفاءات المتعلمين و تطوير خبراتهم المستمدة من مواقفهم الحياتية ، أما أهمية هذا البحث فتكمن في تطبيق الألعاب اللغوية، كأداة تعليمية بغية تحفيز المتعلمين على التفاعل و المشاركة النشطة في بيئة تعليمية ممتعة كما تسهم في إثراء الممارسات البيداغوجية و تقديم بدائل فعالة في تعليم اللغة في مراحلها الأولى.

و كأي حال مع كل باحث في مجال الاطلاع على العلوم و المعارف؛ جملة من العوامل البيداغوجية التي تدفعه إلى اختيار هذا الموضوع المعنون ب : " **توظيف الألعاب اللغوية و أثرها في تحسين مهارات التواصل اللغوي لدى تلاميذ السنة الأولى ابتدائي أنموذجا**"؛ و التي لمسناها انطلاقا من ملاحظات ميدانية كشفت عن تأثير الألعاب اللغوية في اكتساب المهارات الأساسية لتلاميذ الصف الأول من التعليم الابتدائي ، و هي المرحلة التمهيدية التي تمثل الحجر الأساس في بناء الكفاءات اللغوية للمتعلمين ؛ و نظرا لأهمية اللعب في هذه المرحلة العمرية بالأساس؛ قد دفعتنا إلى دراسة دور الألعاب اللغوية كوسيلة تعليمية فعالة تجمع بين التسلية و التعلم و تساهم في تحسين التفاعل و التحصيل اللغوي ، كما أن قلة الدراسات الميدانية التي تناولت هذا الموضوع ضمن السياق المحلي ، شكلت حافزا إضافيا للغوص في غمار هذا المجال و التعمق فيه علميا و بيداغوجيا ، و من جهة أخرى دافع ذاتي أساسي جعلنا نميل إلى هذا الموضوع و نرغب في اختياره يتجلى في كوننا متخصصين في مجال التعليم كان من الضروري الاطلاع على واقع كيفيات التدريس في مراحله التمهيدية، و لقد واجهنا عدة صعوبات و عراقيل نلخص أهمها في النقاط التالية :

* قلة الإنتاج العلمي للباحثين في هذا المجال.

* صعوبات الوصول إلى محاور هذا الموضوع، نظرا لكونه مندرج ضمن تخصص علم النفس، و انعدام مواضيعه في مكتبة تخصص الأدب العربي.

* عدم أخذ بعض عينات الدراسة للاستبيان على محمل الجد.

* التماطل في تسليمها، و كذلك الإجابة عن أسئلة دون أخرى و نظرا لهذه الصعوبات إلا أنها كانت بمثابة عقبات كان من الضروري تجاوزها للوصول إلى نتائج مرغوبة.

و لقد اعتمدنا في دراستنا هذه على خطة منتظمة مكونة من:

* مقدمة: تناولنا فيها دوافع اختيار الموضوع و أهداف الدراسة و المنهج المتبع.

* في الجانب النظري: الموسوم بـ : " دور الألعاب اللغوية في العملية التعليمية " تم فيه تقديم أهمية الألعاب اللغوية في التعليم مع تحديد المفاهيم الأساسية ك" اللعب و المهارة" و استعراض الدراسات السابقة و النظريات التربوية و النفسية المتعلقة باللعب، كما تم تحديد خصائص اللعب اللغوية و دورها في تعزيز مهارة التواصل تمهيدا للجانب التطبيقي من البحث.

* أما الجانب التطبيقي: الموسوم بـ: " فعالية الألعاب اللغوية في اكتساب المهارات اللغوية التواصلية "؛ بدأنا بتمهيد شامل حول الموضوع ، ثم عرضنا نماذج تطبيقية مستخلصة من الكتاب المدرسي مع تحليل سيرورة الدرس ثم استخدام أدوات دراسة محددة لتحليل البيانات بهدف استكشاف تأثير الألعاب اللغوية في تعزيز مهارات التواصلية من خلال وسائل تعليمية متنوعة ، كما تم تعريف مجمع الدراسة و جمع البيانات المتعلقة بهم و تحليلها بشكل دقيق.

* أما الخاتمة: فقد تضمنت أهم النتائج التي توصلنا إليها خلال بحثنا هذا.

* و يجدر بنا أن نشير هنا إلى بعض الدراسات السابقة التي تناولت هذا الموضوع من زوايا معينة أهمها:

1_ رمل شيماء، ملايكية عبير: الألعاب اللغوية و دورها في تنمية مهارة التحدث باللغة العربية لغير الناطقين بها (خاصة بالأساتذة).

2_ آية رحال: أثر استخدام الألعاب اللغوية في تعليمية اللغة العربية أولى ابتدائي أنموذجا.

حيث استفدنا من هذه الدراسة و أضفنا نظرة لغوية جديدة لم يركز عليها أصحاب الدراسات السابقة ، و لمن أنار لنا درب بحثنا و يسر لنا الطريق مجموعة من المصادر و المراجع القيمة كانت بمثابة دعم و مصدر معلومات كثيرة سلطت الضوء على ورقة بحثنا تنوعت و يتجلى أبرزها في:

1_ محمد على الصويركي: الألعاب اللغوية و دورها في تنمية مهارات اللغة العربية.

2_ ناصف عبد العزيز: الألعاب اللغوية في تعليم اللغات الأجنبية.

و في الأخير لا يسعنا إلا أن نتقدم بجزيل الشكر و فائض الامتنان للأساتذة المشرفة "وهيبة عطية" التي أمدتنا بيد العون بتوجيهاتها و خصائصها الصائبة طوال فترة البحث التي كانت بمثابة دعم لنا للغوص في مواطن الدراسة و إكمالها، كما لا ننسى السادة أعضاء لجنة المناقشة الموقرين الذين شرفونا بقبولهم لمناقشة هذه المذكرة و على ما تكرموا به من ملاحظات دقيقة و اقتراحات بناءة، و كان لها بالغ الأثر في إثراء محتواها العلمي و الارتقاء به.

فلكم خالص الامتنان و التقدير على ما بذلتموه من وقت و جهد في سبيل تقييم هذا العمل، سائلا المولى عز وجل أن يجزيكم خير الجزاء، و أن يبارك في علمكم و عطائكم الأكاديمي.

تم بحمد الله و بعونه

الفصل الأول :

دور الألعاب اللغوية في العملية التعلمية

أ ولا: مفاهيم عامة

ثانيا : نشأة الألعاب اللغوية

ثالثا: بعض الد راسات المتعلقة بالألعاب اللغوية

رابعا : نظريات لتفسير اللعب

خامسا : خصائص الألعاب اللغوية

سادسا : أهمية الألعاب اللغوية

سابعا : استخدام الألعاب اللغوية في التدريس

ثامنا : أنواع الألعاب اللغوية و تصنيفاتها

تاسعا : وظائف الألعاب اللغوية

اللعب في مجال تعليم الأطفال الصغار من أكثر الأنشطة التربوية فعالية إذ يدمج بين الترفيه والتعليم، بشكل يلائم طبيعة الطفل واحتياجاته. تساهم اللعبة في تنمية مهارات الأطفال بشكل شامل، حيث تتيح لهم اكتساب المفاهيم الأساسية للتنمية الاجتماعية والمعرفية بطريقة تفاعلية ممتعة ، تشجع ألعاب الأطفال على الاستكشاف والتجربة، مما يمكنهم من المعرفة اللازمة لحل المشاكل والتفكير الإبداعي.

في بيئة التعليم المبنية على اللعب، يجد الأطفال أنفسهم في مواقف تأتي من الواقع، تساعدهم على الاستثمار في مفاهيمه المتعددة والمتنوعة. من خلال الألعاب التعليمية، يتعلم الأطفال الألوان، الأشكال، الأرقام، والمفاهيم بشكل غير مباشر، مما يسهل عليهم التفاعل مع المواد الدراسية المعينة، كما أن المجموعة تعلمهم أهمية العمل مع الآخرين وتعزز مهارات التواصل، وتقدير التقدير مثل التعاون والصبر.

أولا: مفاهيم عامة

أ- مفهوم اللعب:

أ-أ- لغة: ورد في الْقُرْآنِ الكريم لفظ "لَعِبَ" في قوله تعالى:

﴿ **اعْلَمُوا أَنَّمَا الْحَيَاةُ الدُّنْيَا لَعِبٌ وَلَهْوٌ وَزِينَةٌ وَتَفَاخُرٌ بَيْنَكُمْ وَتَكَاثُرٌ فِي الْأَمْوَالِ وَالْأَوْلَادِ** ...﴾[1]، أي بمعنى المتاع والتسلية.

كما ورد في المعاجم العربية القديمة مصطلح " لَعِبَ " منها:

- حيث جاء في قاموس المحيط للفيروز آبادي بمعنى:

" **لَعِبَ، كَسَمِعَ لَقَبًا وَلَعِبًا وَتَلَاعَبَ وَلَعْبٌ وَتَلَعَّبَ وَتَلَاعُبٌ ضِدُّ الجِدِّ** "[2]

حسب معجم المحيط للفيروز آبادي يظهر لنا أن مصطلح اللعب مصدر مشقق من الجذر الثلاثي " لَعِبَ " وَيَلْعَب، لَعِبًا بمعنى المتعة والتسلية والترفيه؛ ضد الجدية (المزاح).

أ-ب- اصطلاحا :

لقد مر مفهوم اللعب بمرحلة أولية من التأملات والانتماءات الفلسفية التي كانت تعبر عن اتجاه عام، للاهتمام بالمظاهر التربوية، وبالطفولة بصورة عامة، وليس بشكل خاص ففي البلدان الأوروبية التي مرت بالثورة الصناعية. كان اللعب: " يعد عملاً عديم الفائدة أو مؤذياُ أحيانا كما أن القائم " هاربرت سبنسر" Herbert Spencer" يرى أن : " **اللعب تعبير عن طاقة و نشاط زائد يفتقر إلى الغايات و الأهداف**"[3].

نلاحظ مما سبق من أن علماء البلدان الأوروبية عامة و العالم سبنسر خاصة يرون أن اللعب هو أداة سلبية نظرا لما لها من نتائج عديمة الفائدة ونشاط غير هادف و أن مفهوم

---

[1]- القرآن الكريم: **سورة الحديد**، الآية 20.

[2]- مجد الدين بن يعقوب الفيروز آبادي : **القاموس المحيط** ، المؤسسة الرسالة للطباعة والنشر والتوزيع، الطبعة (08)، بيروت، لبنان، 2005، ص 134.

[3]- محمد علي الصويركي: **الألعاب اللغوية ودورها في تنمية مهارات اللغة العربية**، مكتبة طريق العلم ، دار الكندي ،عمان(الأردن ، اريد)،2005 ، ص 15.

اللعب هو تعبير من مكبوتات الطفل لا غير وقد تكون عبئ أو تؤدي أحيانا للتعب ، وهذا يعد انتهاكا كبيرا لمفهوم اللعب بوصفه أداة فعالة تساهم في نمو الطفل و إكسابه خبرات متعددة و تطوير مهاراته الاجتماعية والبدنية و تحفيزه آو تحفيز تعلمه من خلال التجربة والاستكشاف له وأهداف وغايات يحتقرها الطفل، خلال استخدامه لهاته الألعاب ، " **لكن مفهوم اللعب تطور مع الزمن إذ كان لنظريات الحديثة المتمثلة في نظرية التحليل النفسي والنظرية المعرفية الدور الكبير في إكساب مفهوم اللعب هوية خاصة، لا يوصفه أحد المفاهيم النمائية وأصبح نشاطا هادفا له فوائد تربوية وأخرى علاجية،ومحط اهتمام التربويين وعلماء النفس بعد وضوح قيمته السابقة، فنجد أن هناك الكثير من التعريفات**"[1].

حيث أشار **تشارلز هوبارد جود** إلى اللعب على أنه : " **ذلك النشاط الموجه آخر غير الموجه الذي يقوم به الطفل من اجل تحقيق غير المتعة لذاته وبين ان اللعب دورا هاما في تنمية شخصيته** ".[2]

كما يرى جود أن اللعب هو نشاط يقوم به الطفل بحرية دون إجبار من طرف الآخرين، و بالتالي فهو وسيلة فعالة للتعلم وتطوير مهارات الطفل الاجتماعية والعاطفية والمعرفية والجسدية، مثال على ذلك : أن الطفل يتعلم من خلال اللعب كيفية التفاعل مع الآخرين ، أما غرضه فهو أكثر من هدف ترفيهي بل هو عملية تربوية تساهم في بناء شخصيته وإعداده لمواجهة تحديات الحياة بشكل أفضل.

أما عن " **كاترين تايلور Catherine Taylor** " فهي ترى أن اللعب : "**أنفاس الحياة بالنسبة للأطفال ، وليس مجرد طريقة لتمضية الوقت، و أشغال الذات ، فاللعب للطفل يعد ذو أهمية في عملية التربية والاستكشاف والتعبير الذاتي**"[3].

---

[1]– محمد علي الصويركي: مصدر سابق، ص 15.

[2]– فضل سلامة عبد القادر: **سيكولوجية اللعب عند الأطفال**، دار أسامة المشرف الثقافي 2014 ، عمان ، الأردن، ص 18.

[3]– نبيل عبد الهادي، **سيكولوجية اللعب وأثرها في تعلم الأطفال**، دار وائل، 2004، الأردن، ص 26.

ومن هنا يشير هذا المفهوم إلى إن اللعب ليس مجرد وسيلة لقضاء بل هو جزء أساسي من تطوير ذات الطفل ، فهو نشاط ضروري يستطيع الطفل من خلاله إلى اكتشاف العالم من حوله وتنمية مهاراته العقلية والحسية والاجتماعية ، مما يتيح لهم البيئة المناسبة لتطوير قدراتهم وحل المشكلات والتفاعل مع الآخرين ويعزز الإبداع ويشجع على الاكتشاف وتطوير شخصيته بشكل متوازن وصحي.

ب- مفهوم المهارة:

ب-أ- لغة :" الحِذْقُ فِي الشَّيْءِ و الماهِرُ الحاذِقُ بِكُلِّ عَمَلٍ، وَأَكْثَرُ ما يُوصَفُ بِهِ السَابِحُ المُجِيدُ، وَالجَمْعُ: مَهَرَةٌ "[1].

أي أن المهارة تعنى الإتقان على فعل شيء ما بكفاءة ودقة والماهر هو الشخص الذي يمتلك القدرة العالية على إتمام الأعمال اتقانا دون أخطاء فيستخدم هذا الوصف بشكل خاص للأشخاص الذين يتميزون في ممارسة نشاط معين، مثل: "السابح المُجيد" أي ماهر في السباحة.

ب-ب- اصطلاحا: وردت المهارة في عدة مواضع، نذكر:

تعريف" دريفر Driver ": يعرفها في قاموسه لعلم النفس " بِأَنَّها السُّهُولَةُ وَالسُّرْعَةُ وَالدِّقَّةُ فِي أَدَاءِ عَمَلٍ حَرَكِيٍّ "[2].

أي أن المهارة حسب دريفر القدرة على أداء مهمة حركية معينة بشكل سلس وسريع ودقيق فالشخص الماهر يستطيع تنفيذ العمل المطلوب دون أخطاء و بأقل جهد ممكن.

---

[1]- محمد بن مكرم بن علي أبو الفضل جمال الدين إبن منظور الأنصاري : **لسان العرب**، دار المعارف، مج (06)، ط (01)، 1981، القاهرة، ص 4286.

[2]- رشدي أحمد طعيمة : **المهارات اللغوية (مستوياتها، تدريبها، صعوباتها)**، دار الفكر العربي، ط (01)، 2004، نصر، القاهرة، ص 29.

كما يعرفها مان Munn : " **بِأَنَّها تَعني الكَفاءَةَ فِي أَداءِ مَهَمَّةٍ ما، وَيُمَيِّزُ بَيْنَ نَوْعَيْنِ مِنَ المَهامّ: الأَوَّلُ حَرَكِيٌّ ، وَالثّانِي لغويٌّ ، وَيُضِيفُ بِأَنَّ المَهاراتِ الحَرَكِيَّةَ هِيَ إلى حدٍّ ما لَفْظِيَّةٌ، وَأَنَّ المَهاراتِ اللَّفْظِيَّةَ تُعْتَبَرُ جُزْءًا مِنْها حَرَكِيٌّ** "[1].

فالمهارة عند " مان " القدرة على لقيام بعمل ما بفعالية كما يصنف المهارات إلى نوعين:

مهارات حركية: وهي المهارات المتعلقة بالحركة كالتناسق بين العين واليد او التحكم في فالعمليات الحركية كالرسم و الكتابة وممارسة الرياضة وغيرها.. ويشمل عنصر من المهارات اللفظية ، لأن بعض الحركات السابقة قد يكون لها ارتباط التعبير اللفظي.

مهارات لفظية: وهي المهارات المرتبطة باستخدام اللغة والكلام كالتحدث والقراءة بوضوح والتواصل وهي أيضا يمكن أن تتضمن جزء من الحركات الجسدية مرافقة بتغييرات غير لغوية، مثل: الإيماءات.

تعريف فليشمان Fleishman و جانييه Gagné :" **بِقَوْلِهِما إِنَّ المَهارَةَ الحَرَكِيَّةَ تَتابُعٌ لِاسْتِجاباتٍ يَقودُها الإِنْسانُ، وَيَتِمُّ تَرْتيبُ هذِهِ الاسْتِجاباتِ جُزْئِيًّا أَو كُلِّيًّا، في ضَوْءِ التَّغْذِيَةِ الرَّجْعِيَّةِ الحِسِّيَّةِ النّاتِجَةِ عَنِ الاسْتِجاباتِ السّابِقَةِ** "[2].

يرى جانييه و فليشمان أن المهارة سلسلة منتظمة للاستجابات الحركية التي تعلمها الفرد بوعي وتدريب حيث تكون هذه الاستجابات مرتبة بأسلوب يتيح استرجاع المعلومات الحسية التي يحصل عليها الفرد من خلال حواسه بعد تنفيذ كل استجابة (التغذية الرجعية) ، هذه المعلومات تسهم في تحسين أداء المتعلم وتصحيحه مثال: عند تسديد رمية من لاعب كرة سلة بواسطة الإحساس بموقع اليد والكرة والمسافة يمكنه تمديد الحركة في المرة القادمة ليتقن المسار حيث انه يتمكن من تطوير آدائه مهاراته تدريجيا من خلال ترتيب استجاباته وفق ما يحس به ويلاحظه أثناء العمل.

---

[1]– المرجع نفسه ، ص 29.

[2]– المرجع نفسه ، ص 29.

ج- مفهوم التواصل:

ج-أ- لغة : التواصل في اللغة العربية ورد في معجم لسان العرب من المصدر الثلاثي (وصل) : " **وَصَلْتُ الشَّيءَ وَصْلًا وَوَصْلَةً، وَالوَصْلُ ضِدُّ الهِجْرانِ. قالَ ابْنُ شِيدَه: الوَصْلُ خِلافُ الفَصْلِ، وَصَلَ الشَّيْءَ بِالشَّيْءِ يَصِلُهُ وَصْلًا، وَوِصْلَةً، وَصِلَةً** "[1].

وهذا يعني أن الجذر "وصل" يحمل معنى الربط والتواصل يشير إلى ربط شيء بآخر أو جعلها مرتبطين ببعضهما و متفاعلان وهو ضد القطع.

ج-ب- اصطلاحا : يتجلى مفهوم التواصل وبتطور المجالات المتعددة الاجتماعية والسياسية والاقتصادية وغيرها، ولكنه يستقي دلالاته ومعانيه من ميدان اللغة أكثر من غيره من الميادين والتخصصات، كونه المحور الأساسي في الاستعمال ، حيث تعددت مفاهيم التواصل بين علماء النفس واللغة أمثال " شارل كولي Cooley Charles " الذي عرفه كالآتي: " **الميكانيزْمُ الَّذي بِواسِطَتِهِ تُوجَدُ العَلاقاتُ الإنسانِيَّةُ وَتَتَطَوَّرُ، إِنَّهُ يَتَضَمَّنُ كُلَّ رُموزِ الذِّهْنِ مَعَ وَسائِلِ تَبْليغِها عَبْرَ المَجالِ وَتَعْزيزِها في الزَّمانِ، وَيَتَضَمَّنُ تَعابيرَ الوَجْهِ، وَهَيْئاتِ الجِسْمِ، وَالحَرَكاتِ، وَنَبْرَةَ الصَّوْتِ، وَالكَلِماتِ، وَالكِتاباتِ، وَالمَطْبوعاتِ، وَالقِطاراتِ، وَالتِّلِغْرافَ، وَالتِّلْفازَ، وَكُلَّ ما يَشْمَلُهُ آخِرُ ما تَمَّ مِنَ الِاكْتِشافِ في المَكانِ وَالزَّمانِ** "[2].

ومن خلال ما سبق يتضح أن "شارل كولي" وصف التواصل بأنه آلية أساسية تربط بين الناس وتجعل علاقاتهم تتطور، ويرى التواصل يتضمن كل الطرق التي يعبر بها الإنسان عن أفكاره ومشاعره باستخدام الوسائل لنقل هذه الرموز سواء من خلال تعابير وحركة الجسد، ونبرة الصوت، والكلمات والكتابات والمطبوعات وكذلك الوسائل التكنولوجية الحديثة كالتلغراف والهاتف.

---

[1]- محمد بن مكرم بن علي أبو الفضل جمال الدين إبن منظور الأنصاري ، **مصدر سابق**، ص 4850.

[2]- ميساء أحمد أبو شنب- فرات كاظم العتيبي: **مشكلات التواصل اللغوي** ، بالعلم نرتقي، مركز الكتاب الأكاديمي، ط (01)، 2015، عمان، الأردن، ص 61.

إذا يعتبر التواصل كل ما يساعد في الناس على نقل أفكارهم و مشاعرهم وتعزيز أفكارهم والروابط والعلاقات الإنسانية.

تعريف الأمريكي "ولكنز Wilkins": وهو أستاذ في علم اللغة التطبيقي، حيث أكد على أن: " **التَّواصُلُ نَتاجٌ لِلعَلاقَةِ بَيْنَ المَعْنَى الَّذِي يَنْتَقِلُ عَبْرَ الأَشْكالِ اللُّغَوِيَّةِ لِلتَّعْبِيرِ، وَبَيْنَ المَلامِحِ العَمَلِيَّةِ الَّتِي يُمْكِنُ قَبُولُها مِن كافَّةِ المُشْتَرِكِينَ فِي هذِهِ العَمَلِيَّةِ** "[1].

و باختصار يمكن القول أن عالم اللغة ولكنز يرى أن التواصل عملية تفاعلية تربط بين "المعنى" و"الإشكال اللغوية" أي الكلمات آو التراكيب اللغوية، حيث انه يحدث عندما يتمكن الناس من فهم المعنى المقصود ليس فقط عبر الكلمات بل من خلال السياق الذي يفهمه الجميع ، فلكي نفسر الرسالة بشكل سليم نحتاج لفهم المقصود من الكلام من الناس اللذين يتحدثون وذلك عبر فك شيفرة المعنى التي يحملها الشكل اللغوي.

أما عند "ايمبرتو ايكو umbertoeco" يرى أن: " **التَّواصُلُ صَيْرورَةٌ اجْتِماعِيَّةٌ لا تَتَوَقَّفُ عِندَ حَدٍّ بِعَيْنِهِ، صَيْرورَةٌ تَتَضَمَّنُ عَدَدًا هائِلًا مِنَ السُّلُوكاتِ الإِنْسانِيَّةِ لِلُّغَةِ وَالإِيماءاتِ، وَالنَّظْرَةِ، وَالمُحاكاةِ الجَسَدِيَّةِ، وَالفَضاءِ الفاصِلِ بَيْنَ المُتَحَدِّثِينَ، لِهَذا سَيَكونُ مِنَ العَبَثِ الفَصْلُ بَيْنَ التَّواصُلِ اللَّفْظِيِّ وَالتَّواصُلِ غَيْرِ اللَّفْظِيِّ**"[2] .

وفي ضوء ما تقدم ندرك أن الإنسان لا يعيش وحده ، بل يتواصل ويتفاعل مع الناس من حوله، ومن خلال هذا التواصل تتشكل لدى الإنسان شخصيته وهويته وتتحدد مكانته داخل المجتمع ، سواء كان عبر التواصل اللفظي أو غير لفظي (كتعابير الوجه، والإيماءات إلى غير ذلك....).

---

[1]– حمدي إبراهيم حسن: **رؤية حول مفهوم التواصل اللغوي**، السعودية، مجلة كلية اللغات والترجمة، العدد (01)، 2011،ص 04.

[2]– رانية دموش، حنان بويزري : **التواصل اللغوي وأثره في تعليم مهارة التعبير لدى تلاميذ السنة الرابعة إبتدائي**، مذكرة لنيل شهادة الماستر في اللغة والأدب العربي، قسم اللغة والأدب العربي، كلية الآداب واللغات، جامعة العقيد آكلي محمد أولحاج، الجزائر، البويرة، 2021 – 2022، ص 17.

د- مفهوم التواصل اللغوي:

يعتبر التواصل وسيلة حضارية ضرورية في المجتمعات والشعوب عامة واللغة خاصة. لما لها من أهمية بالغة في الحياة الإنسانية والاجتماعية، فمن خلالها يعبر الفرد عما يختلج كيانه من مشاعر وأحاسيس وخبرات ويتعامل مع غيره بها ويتفاعل معه. من أجل التفاهم ونقل المعلومات، وهنا تتجلى وظيفة اللغة في التواصل والإبلاغ، وقد ورد مفهوم التواصل اللغوي في عدة اصطلاحات بحثية منها:

" **هُوَ عَمَلِيَّةُ نَقْلٍ هادِفَةٍ لِلْمَعْلُوماتِ بِاسْتِخْدامِ مَهاراتِ التَّواصُلِ اللُّغَوِيّ لَدَى الطُّلَّابِ، حَيْثُ يُعَدُّ أَداءً لُغَوِيًّا صَوْتِيًّا يَشْمَلُ "التَّحَدُّثَ وَالقِراءَةَ"، أَو غَيْرَ صَوْتِيٍّ، يَتَمَيَّزُ بِالسُّرْعَةِ وَالكَفاءَةِ فِي الفَهْمِ، مَعَ مُراعاةِ القَواعِدِ اللُّغَوِيَّةِ المَنْطُوقَةِ وَالمَكْتُوبَةِ** "[1].

ومن خلال ما تم طرحه يتبين لنا أن هذه العملية يتم من خلالها نحمل معلومات بين الأفراد باستخدام مهارات لغوية متنوعة وذلك بالتركيز على عدة جوانب نذكر منها:

- أنها عملية تواصل الهدف منها نقل الفكرة المحددة بدقة ووضوح.
- استخدام مهارات اللغة المختلفة كالتحدث والقراءة والكتابة من أجل نقل معلومات بشكل فعال
- أن الأداء قد يكون صوتي أو غير صوتي بحيث يتمثل الصوتي في (التحدث والقراءة) والغير صوتي يتضمن (الكتابة) أو أي وسائل أخرى تطلب صوت كالإشارات والرموز.
- يبرز أن عملية نقل المعلومات يجب أن تتم بسرعة دون التأثير على جودتها أو دقتها وأن تكون الكفاءة عالية في إيصال المعلومة.
- يشير أيضا إلى أن يكون المرسل والمستقبل للفكرة قادرين على فهم المحتوى بشكل صحيح، مما يعزز فعاليتها.

---

[1]- عاطف مفلح العمرين : **التواصل اللغوي وأثره في تنمية مهارة الاستماع لدى طلاب الصف التاسع الأساسي في الأردن**، الأردن، المجلة العربية للعلوم التربوية والنفسية، المجلد (04)، العدد (05)، 2020، ص 138.

- الالتزام بالقواعد اللغوية سواء المنطوقة (كالتحدث) أو المكتوبة (كالكتابة مثلا).

ويُعرِفه كذلك جيرولد كاتز Jerrold Katz: " **التَّواصُلُ اللُّغَوِيُّ مَسارٌ يَكونُ المَعْنَى الَّذي يُقرِنُ بِهِ المُتَكَلِّمُ الأَصْواتَ هُوَ نَفْسُ المَعْنَى الَّذي يُقرِنُ بِهِ المُسْتَمِعُ الأَصْواتَ نَفْسَها. فَقَدْ يَكُونُ مِنَ الضَّروريِّ أَنْ نَسْتَخْلِصَ مِنْ ذَلِكَ أَنَّ التَّكَلُّمَ بِلُغَةٍ طَبِيعِيَّةٍ مُعَيَّنَةٍ يَتَوَاصَلُونَ فِيهَا بَيْنَهُمْ، لِأَنَّ كَلامَهُمْ يَمْتَلِكُ صُورَةً أَسَاسِيَّةً وَتَنْظِيمَ القَوَاعِدِ نَفْسِها.** "[1].

وَبِناءً على ما سبق ذكره يمكن أن نشير إلى أن عملية التواصل اللغوي يعتمد على توفر وفهم المشترك بين المتكلم والمستمع لمعاني الكلمات والقواعد النحوية المستخدمة أي أنه عندما يكون المعنى الذي يفهمه المستمع مطابقا للمعنى الذي يقصده المتكلم، أي أن اللغة المشتركة والقواعد المتفق عليها بين الناس تجعلهم قادرين على فهم بعضهم البعض لأنهم يتبعون نفس القواعد ويفهمون نفس المعاني للكلمات.

هـ- <u>مفهوم الألعاب اللغوية:</u>

وردت الألعاب اللغوية عند الكثير من الباحثين اللغويين بمعنى نشاط أو تدريب لغوي يساهم في إثراء وتطوير شخصية الطفل داخل الصف وخارجه.؛ أمثال:

جيبس (Gibbs) الذي حدد مفهومها في قوله: " **نَشاطٌ يَتِمُّ بَيْنَ الدَّارِسِينَ المُتَعاوِنِينَ أَوِ المُتَنافِسِينَ لِلوُصُولِ إِلَى غاياتِهِمْ فِي إِطارِ قَواعِدَ مُوضُوعَةٍ** "[2].

يوضح جيبس من خلال هذا التعريف رؤية شاملة لأهم العناصر في الأسلوب التعليمي كنقاط أساسية أشار إليها من بينها:

- **التعاون والتنافس:** حيث يبعث فيه روح المشاركة والرغبة إلى التعلم مما يدفعهم إلى تبادل المعرفة في سياقات حقيقية للغة، وبالتالي محفز لتحسين أدائه.

---

[1]- رانية دموش، حنان بويزري : مصدر سابق، ص 17.

[2]- محمد رجب فضل الله : **<u>الألعاب اللغوية للأطفال ما قبل المدرسة</u>** ، عالم الكتب، ط (02)، 2005، القاهرة، ص 12.

- **الغايات والأهداف:** فألعاب اللغة تتجاوز الحد الذي يجعلها أداة لتمضية للوقت والترفيه. فأكثر من ذلك،نصل إلى كونها وسيلة لتحقيق أهداف تعليمية، كتحسين المهارات اللغوية وتطوير التواصل.
- **إطار القواعد:** فالألعاب حينما يمارسها المتعلم ضمن قوانين موضحة فهذا يساهم في فعاليتها وزيادة فائدتها وتعزيز الانضباط والتركيز خلال العمل.
- ويرى " فلور" الألعاب اللغوية على أنها: " **نَوْعٌ مِنَ الأَلْعابِ الَّتي تُسْتَخْدَمُ فيها الرُّموزُ أَوِ الأَصْواتُ أَوِ الكَلِماتُ لِلتَّعْبِيرِ، وَتَعْتَمِدُ عَلَى اللَّعِبِ بِالكَلِماتِ وَكَيْفِيَّةِ إِخْرَاجِ الصَّوْتِ المُنَظَّمِ وَتَكْوِينِ الجُمَلِ** "[1].

تتجلى رؤية فلور العميقة لمفهوم اللعب باللغة من الجانب الممتع فهي ليست مجرد وسيلة للتواصل مجالا للاستكشاف والتلاعب الذهني والإبداعي من خلال الكلمات والأصوات وتنظيمها مما يؤدي إلى تركيب جمل ومعاني بطريقة ممتعة.

- وعرفها "نسيم ومحمد" بأنها: " **مَجْمُوعَةٌ مِنَ الأَنْشِطَةِ اللُّغَوِيَّةِ وَالمُمَارَسَاتِ الفِعْلِيَّةِ الَّتِي يُعِدُّهَا المُعَلِّمُ وَيَقُومُ بِها المُتَعَلِّمُ بِأُسْلُوبٍ تَرْبَوِيٍّ شَيِّقٍ، وَبِغَرَضِ تَنْمِيةِ بَعْضِ جَوَانِبِ الأَدَاءِ اللُّغَوِيِّ وَاكْتِسَابِ بَعْضِ مَهَارَاتِ اللُّغَةِ العَرَبِيَّةِ** "[2].

ويبرز هذا التعريف الأهمية اللغوية والتربوية لهذه الأنشطة في تعزيز عملية تعليم وتعلم اللغة العربية وتضفي لها جوا من المتعة والحماس وخلق بيئة تفاعلية مما يحفز المتعلم على النشاط والمشاركة والفهم والتطبيق وتنمية مهاراته المختلفة، فلا تكون هذه الأنشطة عشوائية، بل يصممها المعلم كوسيلة منظمة وفق غايات محددة تعزز قيمتها التربوية بطرق حماسية.

---

[1]– محمد علي حسن الصويركي: مصدر سابق، ص 27.

[2]– رانيا عدنان محمد أبو شاور: **إثر إستراتيجية الألعاب اللغوية في تنمية مهارات التخيل الإبداعي لدى أطفال الروضة**، دار أمجد للنشر والتوزيع، ط (01)، 2017، عمان، ص 25 – 26.

ثانيا : نشأة الألعاب اللغوية:

إن الألعاب اللغوية وسيلة تعليمية فعالة ظهرت كثورة هي إختراق الأساليب التقليدية، حيث أن نشأتها مزجت بين الفكر التربوي واللغوي، والتي كان هدفها تطوير مهارات اللغة بطرق جديدة لإكساب الفرد أو المتعلم خبرات يمكن تطبيقها في الوسط الاجتماعي.

" **حَيْثُ تَعُودُ جُذُورُ الأَلْعَابِ التَّرْبَوِيَّةِ إِلَى مَا قَبْلَ ١٥٠٠ سَنَةٍ، عِنْدَمَا اسْتَعْمَلَ الهِنْدُ لُعْبَةَ الشَّطْرَنْجِ. وَيَرْجِعُ الفَضْلُ فِي تَطْوِيرِ الأَلْعَابِ التَّرْبَوِيَّةِ إِلَى الإِهْتِمامِ أَوَّلًا بِأَلْعَابِ الحَرْبِ، ثُمَّ تَطْوِيرِ هذِهِ الأَلْعَابِ فِي القَرْنِ التَّاسِعَ عَشَرَ مِنْ قِبَلِ "الثُّوَارِيِّينَ" الَّذِينَ اسْتَعْمَلُوا لُعْبَةَ الشَّطْرَنْجِ، وَاسْتَبْدَلُوا مَوَادَّ هذِهِ اللُّعْبَةِ بِالْجُنُودِ وَالضُّبَّاطِ وَالدَّبَّابَاتِ وَغَيْرِ ذَلِكَ، فَأَصْبَحَتِ الْخَرَائِطُ وَأَرْضُ الْمَعَارِكِ تُشَكِّلُ لَوْحَةَ اللُّعْبَةِ مِنْ لَوْحَةِ لُعْبَةِ الشَّطْرَنْجِ**"[1].

كانت الألعاب عند الهنود تستخدم كأداة تحفيزية لدعم الوعي الاستراتيجي ثم ازداد نموها وقيمتها عند ارتباط لعبة الشطرنج بالقادة العسكريين ولتعزيز التخطيط والتكتيك العسكري.

وعند الثوريين، في القرن التاسع ترقت الألعاب التربوية التي تشمل لعبة الشطرنج خاصة لتصبح وسيلة تستخدم في التدريب العسكري وتطوير قدرتهم على السيطرة والاستراتيجيات الحربية، لتحقق أهداف محددة بعيدة عن كونها مجرد أداة ترفيهية.

ذكر سلامة " **أَنَّ أَطْفَالَ قُدَمَاءِ الْمِصْرِيِّينَ هُمْ أَوَّلُ مَنْ عَرَفَ اللَّعِبَ بِالْكُرَةِ، فَقَدْ كَانُوا يَلْعَبُونَ بِكُرَاتٍ مَصْنُوعَةٍ مِنَ الْحِجَارَةِ، وَعَرَفُوا الْكَثِيرَ مِنَ الأَلْعَابِ الْأُخْرَى، وَأَنَّ أَوَّلَى لُعَبِ الأَطْفَالِ تِلْكَ الَّتِي تُصْدِرُ أَصْوَاتًا تَسْتَثِيرُ مُتْعَةَ الطِّفْلِ كَالْخَشْخِيشَةِ، وَالَّتِي عَرَفَهَا لَدَى أَطْفَالِ قُدَمَاءِ الْعِرَاقِيِّينَ وَالْمِصْرِيِّينَ وَالْإِغْرِيقِ** "[2].

---

[1]– محمد محمود الحيلة : **الألعاب التربوية وتقنيات إنتاجها سيكولوجيات علميا وعمليا**، دار المسيرة، ط (10)، 2017، عمان، ص 31.

[2] فضل سلامة : المرجع السابق ، ص 17.

يبرز الكاتب اهتمام الشعوب القديمة بالألعاب ودورها في حياة الطفل، ويشير إلى أن الألعاب الأطفال كانت جزءا مهما من ثقافات متعددة مثل الحضارة القديمة المصرية، فذكر ان المصريين القدماء أول ما كان يستخدمون الكرة كطريقة للعب وكانوا يصنعون كرات من الحجارة وهذا دليل على اكتشافاتهم وإبداعاتهم باستخدام مواد من بيئتهم فهذه الألعاب بدأت كوسيلة للترفيه تم ظهرت العاب تصدر أصوات ممتعة للأطفال عندما يهزها الطفل مثل: الخشخيشة فكانت منتشرة أيضا في حضارات أخرى كالعراق واليونان فهي تسهل على الأطفال تعلم مهارات حركية دقيقة تحسين مهاراتهم السمعية باعتبار الألعاب التقليدية جزء أساسي من الثقافة البشرية لما لها من أثر على نمو الأطفال وتطويرهم وهذا ما جعلها موضوعا مهما في الدراسات الحديثة.

" **وَأَمَّا بَعْدَ الحَرْبِ العَالَمِيَّةِ الثَّانِيَةِ، وَمَعَ تَوَسُّعِ اسْتِخْدَامِ الحاسُوبِ، أَوْلَدَت لِرِجَالِ الاقْتِصَادِ وَالأَعْمَالِ فُرْصَةً تَوْظِيفَ أَسْلُوبِ الأَلْعَابِ فِي شَرْحِ وَتَوْضِيحِ العَمَلِيَّاتِ الَّتِي تَحْدُثُ فِي مَيْدَانِ تَخَصُّصِهِمْ** "[1].

إن استخدام طريقة الألعاب في الاقتصاد والمؤسسات الإدارية كانت عبارة عن نقلة نوعية، عكست تحولا جذريا في المنهج الذي يتم به دراسة وتعليل الأنظمة المعقدة في هذه المجالات، وهذا راجع إلى هذه العوامل الرئيسية منها:

– تقدم تقنية الحاسوب باختصار من الممكن دمج كميات هائلة من البيانات ومعالجتها بطريقة أسهل وأسرع وأكثر دقة، مما سمح للدارسين تطبيق نماذج رياضية وأساليب محاكاة أكثر تعقيدا.

[1]– جميلة رجاح : **فعالية الألعاب اللغوية في تنمية المهارات اللغوية لدى الناطقين بغيرها**، أعمال الندوة العلمية الوطنية حول دور الألعاب اللغوية في تعليم اللغات من الحضانة غلى الجامعة، المجلس الأعلى للغة العربية، الجزائر، 2019، ص 198.

– تطور نظرية الألعاب، على يد العلماء مثل "جون فون نيومان، وأوسكار مورغنسترن"، حيث أصبحت وسيلة فعالة والنظرية الأساس لتحليل القرارات التفاعلية بين الاقتصاديين والمؤسساتية وغيرها.

– تجسيد الألعاب في العمل، حيث أستخدم مديرو الأعمال و الاقتصاديون تقنية المحاكاة والتي أساسها الألعاب لتسهيل وتوضيح سلوك الأسواق وتحليل القرارات الإستراتيجية، وشرح كيفية تحقيق أفضل النتائج وفق التفاعل الواقعي بين الأفراد.

– لسد الفجوة بين النظريات الإدارية و الاقتصادية والتطبيق الأدائي (العملي) في ذلك أسلوبي الألعاب والمحاكاة، من خلال اختبار السيناريوهات واتخاذ قرارات مدروسة بدقة دون احتمالات المخاطرة بالموارد الحقيقية.

حيث " **قامَ التَّربَوِيُّونَ في الدِّرَاسَاتِ الاجتِمَاعِيَّةِ في نِهَايَةِ الخَمْسِينِيَّاتِ في هذَا القَرْنِ بِإدْخَالِ الأَلْعَابِ التَّرْبَوِيَّةِ في مَسَاقَاتِ العُلُومِ السِّياسِيَّةِ لِطُلَّابِ الدِّرَاسَاتِ العُلْيَا، وَفِي مَجَالِ التَّدْرِيبِ وَالتَّعْلِيمِ المِهَنِيّ أَسْتَخْدَمَ المُدَرِّبُونَ أَلْعَابًا لِمُمَارَسَةِ مَهَارَاتٍ أَدَائِيَّةٍ (نَفْسٌ حَرَكِيَّةٌ) تُشْبِهُ مَا سَوْفَ يَقُومُ بِهِ المُدَرّبُ فِي الحَيَاةِ العَمَلِيَّةِ.**

وَلَا شَكَّ أَنَّ اسْتِعْمَالَ الأَلْعَابِ التَّرْبَوِيَّةِ قَدِ انتَشَرَ مُنْذُ فَتْرَةٍ طَوِيلَةٍ فِي المَجَالِ التَّرْبَوِيّ مُنْذُ أَنْ بَدَأَتِ المَدَارِسُ تَزَاوَلُ نَشَاطَهَا، حَيْثُ كَانَ المُعَلّمُونَ يُتِيحُونَ الفُرَصَ لِطُلَّابِهِمْ لِلْقِيَامِ بِاللَّعِبِ الإِيْهَامِيّ مِثْلَ تَمْثِيلِ الأَدْوَارِ فِي مَسْرَحِيَّةٍ تَارِيخِيَّةٍ (...). فِي سِتّنِيَاتِ القَرْنِ العِشْرِينَ شَاعَ اسْتِعْمَالُ الأَلْعَابِ التَّرْبَوِيَّةِ فِي المَدَارِسِ وَمُؤَسَّسَاتِ التَّعْلِيمِ العَالِي وَفِي مَجَالَاتٍ أَكَادِيمِيَّةٍ مُخْتَلِفَةٍ، وَقَدْ أُجْرِيَتْ بُحُوثٌ كَثِيرَةٌ حَوْلَ أَهَمّيَّةِ وَأَثَرِ الأَلْعَابِ التَّرْبَوِيَّةِ، فَتُعَدُّ وَسَائِلَ تَعْلِيمِيَّةً فَعَّالَةً وَقَوِيَّةَ التَّأْثِيرِ فِي تَعْبِيرِ سُلُوكِ المُتَعَلّمِ وَاتّجَاهَاتِهِ، بِإِكْسَابِهِ مَعَارِفَ وَمَهَارَاتٍ دَقِيقَةً يُوَاجِهُهَا فِي وَاقِعِ الحَالَةِ العَمَلِيَّةِ، وَمِنْ ثَمَّ تَغْيِيرٍ فِي اتّجَاهَاتِهِ نَحْوَ الوَسَائِلِ الَّتِي يَتَفَاعَلُ مَعَهَا".[1]

[1]– محمد محمود الحيلة، مصدر سابق، ص 31 – 32.

ومن هنا يمكن القول مما سبق ذكره أنه تحدث عند تطوير استخدام الألعاب التربوية وفسر كذلك كيفية دخول هذه الألعاب إلى العملية التعليمية أي في مجال التعليم والممارسة ففي الخمسينيات من القرن العشرين (20) بدأ التربويون في الدراسات الاجتماعية باستخدام الألعاب التربوية في مسابقات العلوم السياسية لطلاب الدراسات العليا كما استخدم المتدربين على ممارسة المهارات التي ستساعدهم في حياتهم العملية والهدف من هذه الأنشطة محاكاة الواقع وتعزيز الفهم والتطبيق العملي.

ثم انتشر استخدامها في المدارس منذ ولادة الأنشطة المدرسية فكانت هناك فرص للطلاب لتمثيل مسرحيات تاريخية أو لعب أدوار وهذا ما أسهم في تنمية مهارة التواصل والفهم عندهم.

أما فيما يخص ستينيات القرن العشرين أضحت الألعاب التربوية رائجة في المدارس والمؤسسات التعليمية المختلفة استخدمها العديد من المدرسين في سياقات مؤسساتية مختلفة.

حيث أكدت الدراسات أن الألعاب التربوية أسلوب تعليمي ناجع يساعد في تقوية التعلم وتحقيق أهداف تعليمية مرجوة وكذلك تعيين في تغيير سلوك الطلاب وتوجهاتهم وتساند في اكتسابهم مهارات محددة ودقيقة يمكن أن تطبق في حياتهم العملية.

ثالثا: بعض الدراسات المتعلقة بالألعاب اللغوية:

تعد اللغة وسيلة أساسية للتواصل والتعبير عن الأفكار والمشاعر، قد شغلت اهتمام اللغويين منذ القدم، لكن مع تطور الأبحاث في القرن العشرين (20)، ظهرت عدة دراسات وبحوث لغوية أجريت فيها عدة تجارب ملاحظات واستخلصت نتائج توضح فيها مفهوم "الألعاب اللغوية" ودورها في تنمية الإبداع وتطوير المهارات لدى المتعلمين، كما ركزت على كيفية استعمال اللغة بشكل مرن وتجسيدها من خلال هذه الألعاب اللغوية بغرض تحقيق أهداف محددة، حيث صنفت هذه الأبحاث إلى صنفين من حيث الإطار التاريخي، تمثلت في:

أ- **الدراسات والبحوث العربية**

تعددت حسب التسلسل الزمني عند الكثير من الباحثين والعلماء أمثال الصويركي الذي سعى في دراسته إلى التعرف على " **أَثَرُ اسْتِخْدَامِ بَرْنَامَجٍ قَائِمٍ عَلَى الأَلْعَابِ اللُّغَوِيَّةِ فِي تَنْمِيةِ الأَنْماطِ اللُّغَوِيَّةِ وَمَهَارَاتِ التَّعْبِيرِ الشَّفَوِيّ لَدَى طُلَّابِ الصَّفّ الرَّابِعِ الأَسَاسِيّ فِي "الأُرْدُنِ"، وَتَوَصَّلَتِ الدِّرَاسَةُ إِلَى وُجُودِ فُرُوقٍ ذَاتِ دَلالَةٍ إِحْصائِيَّةٍ لِصَالِحِ الْمَجْمُوعَةِ التَّجْرِيبِيَّةِ الَّتِي اسْتَخْدَمَتِ الأَلْعَابَ اللُّغَوِيَّةَ** "[1].

إن اجتهاد الصويركي في دراسته لها الأثر في وضع برنامج تعليمي لدى متعلمي الصف الرابع الأساسي، هدفه تأثير الألعاب اللغوية على مستوى التلاميذ اللغوي التحصيلي، حيث بينت نتائج البحث المتوصل إليها انعكاسا إيجابيا على مستخدمي الألعاب اللغوية في ترفيه مستواهم اللغوي وتطوير مهاراتهم الكلامية مقارنة بالمجموعة الثانية التي لم تكن ضمن البرنامج وبالتالي احدث فرقا كبيرا بين المجموعتين من خلال النتائج البارزة فكان هذا غاية تصور الصويركي لها وما هدفت إليه هذه الألعاب

وقد حاولت "عفاف عويس" في دراستها التأكد من " **إمكانيةُ تَنْمِيَةِ القُدُرَاتِ الإِبْتِكَارِيَّةِ لِلأَطْفَالِ بِاسْتِخْدَامِ الدِّرَامَا الإِبْتِكَارِيَّةِ، وَالَّتِي تَمَثَّلَتْ فِي ابْتِكَارِ مَسْرَحِيَّةٍ مِنْ قِصَّةٍ مُحَدَّدَةِ الشَّخْصِيَّاتِ وَالحِوَارِ، وَأُخْرَى أَطْوَلَ، مِمَّا أَثَّرَ إِيجَابِيًّا عَلَى أَدَاءِ الْمَجْمُوعَةِ التَّجْرِيبِيَّةِ فِي عَامِلَي الطَّلَاقَةِ وَالأَصَالَةِ** "[2].

إن الدراما الإبتكارية نشاط طبقته "عفاف عويس" في دراستها على المتعلمين بحيث يتيح لهم فرصة استكشاف قدراتهم الإبداعية وخلق لهم أفكار جديدة والخوض في تجارب بحرية دون قيود الصارمة فهي أفضل وسيلة تعليمية تعزز روح التفاعل الإيجابي فيما بينهم، حيث تجلت هذه الدراما في تجربة مسرحيات من خلال قصص لها صنفين:

[1]- محمد علي حسن الصويركي : مصدر سابق، ص 37.

[2]- محمد رجب فضل الله : مصدر سابق، ص 17.

قصص ذات شخصيات وحوارات محددة وقصص طويلة من حيث الأحداث، فيتعلمون من هذه المسرحيات مما يعزز تعبيرهم الذاتي ويحفزهم على تطوير شخصياتهم ويشجعهم على التفكير الإبداعي، وقد توصلت نتائج دراستها إلى انعكاسات إيجابية على مجموعة عاملي الطلاقة (التي تعني قدرة المتعلمين على إنتاج أفكار عديدة ومتنوعة) والأصالة (التي تشير إلى قدرة الفرد على إنشاء أفكار ابتكارية جديدة)، مما يسهم قدرة المتعلم على حل المشكلات بنمط تفكير غير تقليدي ومهارات حيوية.

ترمي دراسة "عطا الله" التي اعتمد فيها على برنامج تعليمي بغرض معرفة " **أَثَرُ اسْتِخْدَامِ بَرْنَامَجٍ مُقْتَرَحٍ فِي الأَلْعَابِ التَّعْلِيمِيَّةِ لِعِلَاجِ الضَّعْفِ القِرَائِيّ لَدَى تَلَامِيذِ الصَّفِّ الثَّالِثِ الابْتِدَائِيّ، وَقَدْ طُبِّقَتِ الدِّرَاسَةُ فِي الفَصْلِ الثَّانِي عَلَى عَيِّنَةٍ تَتَكَوَّنُ مِنْ (60) تِلْمِيذًا أَوْ تِلْمِيذَةً مِمَّنْ يُعَانُونَ مِنَ الضَّعْفِ القِرَائِيّ فِي مَهَارَاتِ القِرَاءَةِ الجَهْرِيَّةِ، وَقَدْ تَوَصَّلَتِ البَاحِثَةُ إِلَى النَّتَائِجِ التَّالِيَةِ: تُوجَدُ فُرُوقٌ بَيْنَ مُتَوَسِّطِ دَرَجَاتِ التَّلَامِيذِ وَمُتَوَسِّطِ دَرَجَاتِ التَّلْمِيذَاتِ فِي التَّطْبِيقِ البَعْدِيّ لِبِطَاقَةِ المُلَاحَظَةِ، إِلَّا أَنَّهَا غَيْرُ دَالَّةٍ إِحْصَائِيًّا، وَيُعْزِي ذَلِكَ إِلَى أَثَرِ الجِنْسِ** "[1].

ذهب عطا الله في دراسته إلى وضع برنامج تعليمي يرتكز أساسه على الألعاب اللغوية والذي يهتم بحل مشاكل الضعف القرائي لدى متعلمي الصف الثالث ابتدائي وفي الفصل الثاني أخذوا عدد من الطلاب والطالبات من كلا الجنسين الذين يجدون صعوبة في مهارة القراءة وطبقوا عليهما هذا البرنامج التعليمي.

[1]– بن وصيف أمال : **الألعاب التعليمية ودورها في تنمية بعض المهارات اللغوية لدى اطفال الروضة من وجهة نظر المربيات دراسة ميدانية في كل من بلدتي طاهير وجيجل**، مذكرة لنيل شهادة ماستر في علوم التربية، قسم علم النفس وعلوم التربية و الأرطوفونيا، جامعة محمد الصديق بن يحي ، جيجل، 2017 – 2018، ص 11.

وفي النهاية توصلوا إلى عدد من النتائج المتعلقة بالدراسة حيث لاحظوا فروقا عادية ومتوسطة من الناحية الإحصائية لمستوى طلاب الذكور والإناث ويرجع ذلك إلى عامل الجنس الذي تولد عنه الفروق وليس البرنامج ذاته.

ب- <u>الدراسات والبحوث الغربية:</u>

أما عند الغرب فقد كانت دراستهم تهدف إلى تطوير قدرات الطفل العقلية ومهاراته اللغوية ومن بين هذه الدراسات نذكر منها:

"**إيه – دي – بيلجريني**"**É – D – Pellegrini** ":حيث تهدف إلى " **أَنَّ مُمارَسَةَ الأَطْفَالِ لِلأَلْعَابِ اللُّغَوِيَّةِ تُسَاهِمُ فِي زِيَادَةِ تَوَقُّعَاتِهِمْ لِلْمَفَاهِيمِ وَالتَّغْيِيرَاتِ اللُّغَوِيَّةِ، وَفِي إِتْقَانِ اسْتِخْدَامِهِمْ لِلأَفْعَالِ، وَفِي تَعَلُّمِ القِرَاءَةِ وَالكِتَابَةِ** "[1].

تبين لنا من خلال ما جاءت به دراسة بيلجريني أن ممارسته الألعاب اللغوية تساعد الأطفال على تقوية وتحفيز قدراتهم على فهم المفاهيم اللغوية المتعددة والتغييرات التي تحدث في اللغة، وتنمي مهاراتهم وتحسينها بواسطة استخدام الأفعال بشكل متكرر فعلي سبيل المثال: يتعلم الأطفال الفرق بين لأفعال في الماضي والمضارع (ذهب، يذهب) وكيفية تطبيق هذه الأفعال في مواقف تعليمية مختلفة، بإضافة إلى أنه يدعمهم على القراءة والكتابة.

دراسة "باربارا" Barbara" (1987): ثم جاءت دراسة "باربارا" والتي كان لها أثر بالغ في تكوين المتعلمين ونمو تحصيلهم اللغوي والثقافي ، حيث أجرب دراسة " **فِي المَجْلِسِ الأَمْرِيكِيِّ لِتَعْلِيمِ اللُّغَاتِ الأَجْنَبِيَّةِ، تَنَاوَلَتْ فِيهِ خَمْسَ أَلْعَابٍ لُغَوِيَّةٍ مُصَمَّمَةٍ عَلَى أَلْوَاحٍ لِتَدْرِيبِ الطُّلَّابِ عَلَى بَعْضِ المُفْرَدَاتِ، وَتَنْمِيَةِ حَصِيلَتِهِمْ مِنَ المُفْرَدَاتِ اللُّغَوِيَّةِ، وَتَنْمِيَةِ وَعْيِهِمُ الثَّقَافِيِّ، وَقَدْ أَظْهَرَتْ نَتَائِجُ الدِّرَاسَةِ فَاعِلِيَّةَ اسْتِخْدَامِ الأَلْعَابِ اللُّغَوِيَّةِ فِي تَحْقِيقِ الأَهْدَافِ المَطْلُوبَةِ** "[2].

---

[1]- رجب فضل الله : مصدر سابق، ص 19.

[2]- محمد علي الصويركي : مصدر سابق، ص 39.

تساهم دراسته في إنشاء برنامج تعليمي منخفض في تصميم الألعاب اللغوية والتي تساهم بشكل فعال في تعزيز مخزون المفردات وتطبيقها في عدة سياقات مختلفة لدى المتعلمين بهدف تعلم اللغات الأجنبية، كما تميزت هذه الدراسة باستهداف تنمية الفهم الثقافي للغات، مما يسهل عملية التواصل وشمولية التعلم، حيث تبين من خلال النتائج الدراسية الأهمية البالغة للألعاب اللغوية كأداة فعالة لها أثر في تحسين تعلم اللغة وتحقيق أهداف تعليمية مستهدفة وهذا ما يندرج وفق التعلم النشط.

دراسة بلوم و جيان : بعد ذلك ظهرت هذه الدراسة لما لها من تأثير كبير في تسوية العملية التعليمية بشكل شامل يتوافق مع التعليم المستقل حيث قامت هذه الدراسة " **بِتَقْدِيمِ إِرْشَادَاتٍ لِتَصْمِيمِ أَلْعَابٍ تَعْلِيمِيَّةٍ، ذَاتِ كَفَاءَةٍ تُنَاسِبُ جَمِيعَ التَّلَامِيذِ، وَاهْتَمَّتْ بِاسْتِخْدَامِ الأَلْعَابِ التَّعْلِيمِيَّةِ لِدَعْمِ التَّلَامِيذِ، سَوَاءٌ مِنَ العَادِيِّينَ أَوْ مِنْ ذَوِي الِاحْتِيَاجَاتِ الخَاصَّةِ، وَقَدْ تَمَّ وَصْفُ عَيِّنَاتٍ مِنْ تِلْكَ الأَلْعَابِ التَّعْلِيمِيَّةِ، وَأَكَّدَتِ الدِّرَاسَةُ عَلَى فَعَالِيَّةِ الأَلْعَابِ التَّعْلِيمِيَّةِ فِي إِثَارَةِ دَافِعِيَّةِ التَّلَامِيذِ، وَقُدْرَةِ تِلْكَ الأَلْعَابِ عَلَى تَسْهِيلِ التَّعْلِيمِ الفَرْدِيِّ**"[1].

نستنتج من كل ما سبق ذكره أن دراسة بلوم و جيان قدمت توجيهات لتصميم الألعاب تعليمية فعالة هدفها أن تكون جديدة وتنسجم مع جميع مستويات التلاميذ سواء التلاميذ العاديين أو ذوي الهمم ولقد أولت اهتماما لاستخدام هذه الألعاب كوسيلة تشجع وتساعد التلاميذ على التعلم، حيث أثبت دور هذه الألعاب في زيادة رغبة الطلاب اتجاه التعلم لما لها من تأثير إيجابي في تسيير عملية التعليم الذاتي (شخصي) حسب طريقته الخاصة ويواكب احتياجاتهم الخاصة.

ج- تعقيب على الدراسات السابقة:

تختلف الدراسات في أهدافها البحثية وتنوع أساليبها، فبعضها يركز على تأثير مهارات التحدث والاستماع في الألعاب اللغوية وبعضها يتناول دورها في تعزيز المهارات والمفردات ولكن رغم مزايا هذه الدراسات إلا أنها واجهت بعض الانتقادات والافتراضات فيما تحتويه.

[1]- بن وصيف أمال: مصدر سابق، ص 11 – 12.

" وَمِنْ خِلَالِ اسْتِعْرَاضِ الدِّرَاسَاتِ السَّابِقَةِ، يَتَضِحُ أَنَّ الأَلْعَابَ اللُّغَوِيَّةَ يُمْكِنُ أَنْ يُتَمَّ اسْتِخْدَامُهَا كَإِسْتِرَاتِيجِيَّةِ تَدْرِيسٍ فِي مُخْتَلِفِ المَرَاحِلِ التَّعْلِيمِيَّةِ، مَعَ اسْتِخْدَامِهَا بِشَكْلٍ خَاصٍّ فِي مَرْحَلَةِ الحَضَانَةِ، وَرِيَاضِ الأَطْفَالِ وَالمَرْحَلَةِ الأَسَاسِيَّةِ.

كَمَا يُلَاحَظُ أَنَّهَا أَسْهَمَتْ فِي إِكْسَابِ الطُّلَّابِ مَهَارَاتٍ لُغَوِيَّةٍ مُشَوِّقَةٍ، وَأَمَدَّتْهُمْ بِخِبْرَاتٍ مُخْتَلِفَةٍ، وَجَعَلَتْ مِنَ العَمَلِيَّةِ التَّعْلِيمِيَّةِ أَكْثَرَ تَشْوِيقًا وَمُتْعَةً، وَسَاعَدَتْ عَلَى التَّحْصِيلِ، وَدَعَمَتْ مَهَارَاتِ التَّوَاصُلِ وَالإِتِّجَاهَاتِ نَحْوَ التَّعَلُّمِ، وَنَمَّتِ التَّفْكِيرَ وَمُعَالَجَةَ المُشْكِلَاتِ الَّتِي يُعَانِي مِنْهَا الطُّلَّابُ بِأُسْلُوبٍ مَنْطِقِيٍّ سَلِيمٍ، وَسَاعَدَتْ فِي نُمُوِّهِمُ الإِجْتِمَاعِيِّ وَالجِسْمَانِيِّ وَالمَعْرِفِيِّ"[1].

إن الألعاب اللغوية جمعت بين التعليم والمتعة والترفيه، طريقة من طرائق التعليم النشط في جميع الأطوار عامة، وروضة الأطفال والمرحلة الابتدائية بخاصة وكذا مرحلة ما قبل المدرسة، حيث أن هذه الألعاب أسهمت في تطوير المهارات اللغوية للمتعلمين، وكذلك التواصلية وإكسابهم خبرات جديدة وخلق روح الحماس فيهم، كما تساعد على تأثرهم العقلي والجسمي والاجتماعي لحل مختلف المشكلات، والتفوق في التحصيل الدراسي.

وفي الأخير فقد تتباين نتائج هذه الدراسات حول فعالية الألعاب، بعضها وجد تأثير إيجابي كبير، بينما لم تجد دراسات أخرى أثرا ملموسا إثر عوامل أخرى معينة.

رابعا : نظريات لتفسير اللعب:

تعد النظريات من الأدوات الحيوية و جزء أساسي من التفكير تكتيكي لتحسين الأداء ، تحقيق الأهداف المرغوبة و التكيف مع العديد من المجالات المختلفة ، لتشير إلى العوامل المحيطة به و تتيح لهم حلول نافعة لها تأثير إيجابي ، و نظرا لأهميته فقد اجتهد العلماء لإيجاد تفسيرات عدة و من أهم النظريات التي فسرت اللعب نجد ما يلي :

[1]– محمد علي حسن الصويركي: مصدر سابق، ص 41.

أ- **النظريات الكلاسيكية :**

تعددت النظريات و الآراء باختلاف الباحثين المختصين في هذا المجال و تناولوا المسألة في كثير من الدراسات و البحوث و الأنشطة المرتبطة بها ، و فيما يلي نتطرق إلى هذه النظريات :

أ – أ نظرية الاستجمام (الترويح) :

تقوم هذه النظرية على " **أَنَّ الإِنْسَانَ يَلْعَبُ لِكَيْ يُرِيحَ عَضَلَاتِهِ المُتْعَبَةَ، وَأَعْصَابَهُ المُرْهَقَةَ الَّتِي أَصَابَهَا التَّعَبُ، ذَلِكَ لِأَنَّ الإِنْسَانَ عِنْدَمَا يَسْتَخْدِمُ عَضَلَاتِه وَأَعْصَابَهُ بِصُورَةٍ غَيْرِ الصُّورَةِ الَّتِي كَانَ يَسْتَخْدِمُهَا فِي أَثْنَاءِ العَمَلِ، فَإِنَّهُ يُعْطِي بِذَلِكَ لِعَضَلَاتِهِ المُجْهَدَةِ وَأَعْصَابِهِ المُتْعَبَةِ فُرْصَةً لِكَيْ تَسْتَرِيحَ** "[1]

وما علينا الاعتبار به مما سبق هو أن الإنسان يستهلك طاقته الجسمية و الذهنية أثناء العمل فيلجأ إلى اللعب و التسلية كأداة لكي يريح عضلاته و أعصابه المتعبة من العمل المستمر , فهو يحتاج إلى أسلوب لتخفيف ذلك الجهد و هذا يسمح للعضلات و الأعصاب المنهكة بالاسترخاء و تجديد النشاط و بالتالي تعزيزه على الاستمرار ، وتهدف هذه النظرية إلى اللعب فيساعد الإنسان على استعادة توازنه الجسمي و النفسي .

- " **وَيُحْسَبُ لِهَذِهِ النَّظَرِيَّةِ أَنَّهَا:**

قَدَّمَتْ أَفْكَارًا جَيِّدَةً حَوْلَ تَفْسِيرِ اللَّعِبِ،

صَادِقَةٌ فِي بَعْضِ جَوَانِبِهَا، فَاللَّعِبُ يُكْسِبُ الكِبَارَ رَاحَةً تَجْعَلُهُمْ يُقْبِلُونَ عَلَى عَمَلِهِمْ بِجِدٍّ وَنَشَاطٍ "[2].

[1] سامي محسن الختاتنة : **المرجع السابق** ، ص 66 .

[2] حنان عبد الحميد العناني : **اللعب عند الأطفال** ، المرجع السابق ، ص 92.

ويتضح من خلال ذلك أن اللعب له تأثير إيجابي على الكبار أيضا ، فهو يعينهم على تغيير الروتين و استعادة حيويتهم و يدفعهم إلى العودة إلى أعمالهم بنشاط كبير ، و ذلك ناتج لعدة عوامل نفسية ،عقلية و جسدية ، و التفاعل مع الآخرين ، ذلك أنه يتيح لهم الفرصة للتخلص من ضغوط الحياة اليومية ، التوتر و القلق ، كما يساهم في تحسبن مزاجهم و يحفز الدماغ أيضا على رفع مستوى التركيز عندهم مما يوفر لهم فرصة كبيرة للتواصل مع الآخرين و تعزيز العلاقات الاجتماعية و تقوية الروابط الشخصية .

و على الرغم من أن هذه النظرية تعد منطقية ، إلا أن هناك انتقادات موجهة لها ، قد تكون لأسباب أخرى تجعل الإنسان يرفه عن نفسه كالحاجة للمتعة أو غير ذلك ، و هذا قد يشير إلى وجود بعض الإعتراضات بشأن هذه النظرية ومدى صحتها لتفسير ظاهرة اللعب في حين نجد قول أن " **لَكِنْ لَوْ رَأَيْنَا الأَطْفَالَ وَهُمْ يَنْهَضُونَ مِنَ النَّوْمِ، يَتَّجِهُونَ لِمُمَارَسَةِ أَلْعَابِهِمْ بَعْدَ رَاحَةٍ وَنَوْمٍ طَوِيلٍ، فَإِنَّ قِيَامَهُمْ بِاللَّعِبِ لَيْسَ طَلَبًا لِلرَّاحَةِ، وَإِنَّمَا لِغَرَضٍ آخَرَ، مِمَّا يُشِيرُ إِلَى ضَعْفِ هَذِهِ النَّظَرِيَّةِ، وَيَدْفَعُنَا إِلَى عَدَمِ الأَخْذِ بِهَا** "[1].

باختصار يمكن تلخيص هذه الفكرة إلى أن الكاتب هنا يرفض فكرة اللعب بأنه مجرد وسيلة للراحة بعد النوم ويدعو بضرورة البحث عن تفسير اللعب بنظرية أخرى ، و بمعنى آخر عندما يقوم الأطفال باللعب بعد النوم ليس رغبة في الراحة بل لغرض آخر قد يكون المتعة أو ما شابه .

يذكر 'مخول' مجموعة من الاعتراضات التي وجهت لهذه النظرية و هي أن: "**أَحْسَنُ طَرِيقَةٍ لِإِرَاحَةِ الأَعْصَابِ المُجْهَدَةِ وَالعَضَلَاتِ المُتْعَبَةِ هِيَ الاسْتِلْقَاءُ فِي الفِرَاشِ وَالجُلُوسُ بِدُونِ القِيَامِ بِأَيِّ نَشَاطٍ، حَيْثُ إِنَّ ذَلِكَ يُجْلِبُ الرَّاحَةَ لِلْجِسْمِ فِي الوَقْتِ المُنَاسِبِ** "[2]

[1] محمد أحمد صوالحة : **علم نفس اللعب** ، المرجع السابق ، ص 34.

[2] المرجع نفسه ، ص 34

عارض مخول 1998 م لبعض الافتراضات المتعلقة بهذه النظرية ، حيث يقول أن أفضل طريقة لإراحة الأعصاب هي الاستلقاء في الفراش و الجلوس دون القيام بأي عمل أو نشاط معين باعتبارها الطريقة المثلى للاسترخاء ، و في بعض الحالات قد يحتاج الجسم إلى نوع آخر من الراحة أي أن الاسترخاء المطلق أو الراحة التامة تأثر سلبا و قد لا تكون دائما هي الأنسب للجسم ، و على هذا الأساس يمكن القول أن هناك طرق أفضل لاستعادة الطاقة و تحقيق الراحة ، تعمل على تنشيط الدورة الدموية بدلا من البقاء في حالة ثابتة لفترة طويلة .

أ – ب نظرية الاستعداد للحياة المستقبلية :

يرى واضع هذه النظرية كارل غروس (Groos Karl) " **أَنَّ اللَّعِبَ لِلْكَائِنِ الحَيِّ هُوَ عِبَارَةٌ عَنْ وَظِيفَةٍ بِيُولُوجِيَّةٍ هَامَّةٍ، فَاللَّعِبُ يُمَرِّنُ الأَعْضَاءَ، وَبِذَلِكَ يَسْتَطِيعُ الطِّفْلُ أَنْ يُسَيْطِرَ سَيْطَرَةً تَامَّةً عَلَيْهَا، وَلَنْ يَسْتَعْمِلَهَا اسْتِعْمَالًا حُرًّا فِي المُسْتَقْبَلِ** "[1].

من خلال ما ذكر سابقا أن رؤية كارل غروس تعكس مفهوم اللعب و أهميته على الكائن الحي و بخاصة الأطفال فتساعدهم على تنمية مهارات مختلفة التي يحتاجونها في حياتهم المستقبلية و أن اللعب ليس فقط للترفيه بل هو جانب بيولوجي و أساسي لتطوير و نمو الكائن الحي كما يساهم في أنه يمرن أعضاء جسمه بهدف تحسين مهارته الحركية و الذهنية باستخدام الأيدي و يساعده على السيطرة التامة على المهارات التي يمارسها فكلما استمر الطفل في اللعب كلما زاد اتخاذه لتلك المهارات و التنسيق بينهما.

من مميزات و سمات هذه النظرية لغروس ، أنها تتمثل فيما يلي :

" **– اِهْتَمَّتْ بِلَعِبِ الإِنْسَانِ وَالحَيَوَانِ.**

[1] فضل سلامة : المرجع السابق ، ص 48.

- أَوْضَحَتْ أَنَّ الأَنْشِطَةَ الَّتِي كَانَتْ مَعْرُوفَةً بِأَنَّهَا غَيْرُ هَادِفَةٍ يُمْكِنُ أَنْ تَكُونَ ذَاتَ هَدَفٍ عَامٍّ وَضَرُورَةٍ لِلْبَقَاءِ.

- اِهْتَمَّتْ بِأَنْوَاعٍ عَدِيدَةٍ مِنَ اللَّعِبِ مِثْلَ: لَعِبِ الْقِتَالِ، الْحَرَكَةِ، وَالتَّعَرُّفِ وَالتَّذَكُّرِ "[1].

يبرز لنا غروس في نظريته " **الاستعداد للحياة المستقبلية** " أن اللعب له دور مهم في إعداد كائنات حية سواء كانت إنسانا أو حيوانا ، لمواجهة صعوبات الحياة ، ومن هذا المنبر يمكن تلخيص مميزات هذه النظرية على النحو الآتي :

- هذه النظرية ترى أن اللعب ليس مقتصرا على الإنسان فقط، بل حتى الحيوان ، من أجل البقاء و الاستمرار في الحياة و التكيف مع بيئته .
- هناك بعض الممارسات أو المهام ، نظرا إلى أن هناك نشاطات غير هادفة أصلا كالألعاب العشوائية فهي جزء أساسي يسهم في تمرين المهارات التي يحتاجها من أجل البقاء .
- أشار غروس في هذه النظرية إلى أهمية تعدد الألعاب التي تساهم في نمو الطفل أو الكائن الحي مثل :

لعب القتال ⟵ تساعد على تنمية مهارات الدفاع و القتال لديهم .

لعب الحركة ⟵ تعزز قدراتهم الجسدية ، كالتوازن مثلا .

لعب التذكر و التعرف ⟵ و هي الألعاب التي تساهم في تنمية الذاكرة و تقويتها و التعرف على المحيط من حوله و التفاعل معه .

إذا إن هذه النظرية تقف على أن اللعب ليس مجرد وسيلة للتسلية بل أداة تطور المهارات المختلفة هدفها التكيف مع البيئة من أجل البقاء و الاستمرار في الحياة .

[1] حنان عبد الحميد العناني : **اللعب عند الأطفال**، المرجع السابق ، ص94.

كما يوجد لهذه النظرية عيوب أيضا ، نذكر منها :

" – لَمْ تَهْتَمَّ بِلَعِبِ الكِبَارِ بِوَصْفِهِ تَدْرِيبًا عَلَى المَهَارَاتِ، وَذَلِكَ أَنَّ الكِبَارَ أَيْضًا حِينَ يَلْعَبُونَ يَتَدَرَّبُونَ عَلَى المَهَارَاتِ.

– ذَكَرَتْ أَنَّ البَالِغِينَ يَسْتَمِرُّونَ فِي اللَّعِبِ لِأَنَّ اللَّعِبَ أَثْنَاءَ الشَّبَابِ يُبْعِثُ عَلَى السُّرُورِ، بِالرَّغْمِ مِنْ أَنَّ هَذَا يَعُدُّ اعْتِرَافًا بِالعُنْصُرِ المُكْتَسَبِ فِي اللَّعِبِ مِنَ التَّعَلُّمِ، إِلَّا أَنَّهُ يَضْعِفُ الأَسَاسَ الَّذِي تَنْهَضُ عَلَيْهِ هَذِهِ النَّظَرِيَّةُ.

وَعَلَى الرَّغْمِ مِنْ اهْتِمَامِهُمَا بِأَلْوَانٍ عَدِيدَةٍ مِنَ اللَّعِبِ، إِلَّا أَنَّهَا افْتَرَضَتْ غَرِيزَتَيْنِ لِمُمَارَسَةِ هَذِهِ الأَلْوَانِ هُمَا اللَّعِبُ وَالمُحَاكَاةُ "[1].

ومن هذا المنطلق يتضح لنا أنه أشار إلى أن النظرية لم تولي اهتماما كبيرا وكافي لدور اللعب لدى الكبار و لم تأخذ بعين الاعتبار أهميته البالغة ، كما أنها تعد وسيلة هامة لتطوير المهارات عندهم كنوع من التدريب و المتعة و السرور الذي يبعثه ، فهو الأمر الذي يضعف المبدأ الذي تقوم عليه النظرية ، إضافة إلى ذلك اعتمد على مفهومين أساسيين لتفسير اللعب هي (اللعب و المحاكاة) فقد تكون قيد لأنها تشمل جميع الجوانب المختلفة و المتعددة ، فهذه النظرية ركزت على جانب واحد فقط من جوانب اللعب و لم تواكب أنماط اللعب و أهدافه .

<u>أ – ج نظرية الطاقة الزائدة :</u>

إن نظرية الطاقة الزائدة في الألعاب اللغوية تتناول كيفية استغلال الفائض العقلي في التلاعب بالمعاني اللغوية و الإبداع في استخدامها ، حيث أجازها الصويركي في نظريته بقوله : " **صَاحِبُ هَذِهِ النَّظَرِيَّةِ الفَيْلَسُوفُ الإِنْجِلِيزِيُّ هَرْبِرْتْ سْبِنْسَر Herbert Spencer،**

[1] حنان عبد الحميد العناني : **<u>اللعب عند الأطفال</u>** ، المرجع السابق ، ص94

الَّذِي يَرَى أَنَّ الطِّفْلَ يَمْتَلِكُ طَاقَةً زَائِدَةً بِدَاخِلِهِ، تَدْفَعُهُ إِلَى البَحْثِ عَنْ طَرِيقَةٍ لِيُصْرِفَهَا فِي نَشَاطٍ تَعُودُ عَلَيْهِ بِالمُتْعَةِ.

وَمِنْ بَيْنِ الافْتِرَاضَاتِ الَّتِي وُجِّهَتْ لِهَذِهِ النَّظَرِيَّةِ: أَنَّ اللَّعِبَ لَيْسَ مَقْصُورًا عَلَى مَنْ لَدَيْهِ فَائِضٌ مِنَ الطَّاقَةِ، إِنَّمَا الضَّعِيفُ وَالقَوِيُّ، وَالمُتْعَبُ وَالمُسْتَرِيحُ يُمَارِسُونَ اللَّعِبَ.

لَوْ كَانَتْ وَظِيفَةُ اللَّعِبِ مُجَرَّدَ التَّنْفِيسِ عَنْ طَاقَةٍ زَائِدَةٍ لَأَحْجَمَ الأَطْفَالُ وَالكِبَارُ عِنْدَمَا يَشْعُرُونَ بِالتَّعَبِ وَالإِرْهَاقِ، وَلَتَسَاءَلَ المَرْءُ أَيْنَ كَانَتْ هَذِهِ الطَّاقَةُ الزَّائِدَةُ فِي لَحَظَاتِ التَّعَبِ وَالإِرْهَاقِ "[1]

إن نظرية الطاقة الزائدة التي طرحها هربرت سبنسر تفسر اللعب عند الأطفال بأنه نتيجة للطاقة الفائضة المخزنة داخلهم ، بناءا على هذه النظرية فإن الطفل يستهلك هذه الطاقة الهائلة في أنشطة اللعب .

حيث أن ايجابيات هذه النظرية أنها تقدم تفسيرا بسيطا لسلوك اللعب وفق مفهوم بيولوجي (وجود فائض من الطاقة) ، كما يمكن تفسير طبيعة اللعب الحركي و الانطلاق الذي يظهر عند الأطفال.

أما بالنسبة للانتقادات التي وجهت إليها ، نذكر منها الآتي غن هذه النظرية :

إن هذه النظرية محدودة التفسير ، إذ لا تأخذ الأبعاد (اللغوية) النفسية و الاجتماعية للعب معيارا محكما كالحاجات العاطفية أو التعبير عن المشاعر وغيرها ، كما طمست دور التعلم و الابتكار الذي يعد عاملا أساسيا من اللعب ، إذ أن هذا الأخير ليس وسيلة لهدر الطاقة بل هو أسلوب لتعلم الحياة و التعايش مع أفرادها.

[1] محمد حسن علي الصويركي : المرجع السابق ، ص18 .

أ – د نظرية التنفيس أو التهيئة :

أما هذه النظرية فترى بأن اللعب هو وسيلة التخلص من الاضطرابات الداخلية للإنسان بما فيها القلق و التوتر و غيرها من الانفعالات التي تحتاج المتعلم حيث جاء في كتاب محمد محمود الحيلة .

" **تَعُودُ هَذِهِ النَّظَرِيَّةُ إِلَى العَالِمِ كَارْل Carl، وَمَضْمُونُ هَذِهِ النَّظَرِيَّةِ يَتَلَخَّصُ فِي أَنَّ النُّظُمَ الاجْتِمَاعِيَّةَ تُقَيِّدُ كَثِيرًا مِنَ الغَرَائِزِ لَدَى الإِنْسَانِ، فَيُحَاوِلُ كَبْتَهَا مِمَّا يُؤَدِّي إِلَى اضْطِرَابَاتٍ نَفْسِيَّةٍ، وَيُعَدُّ اللَّعِبُ أَحَدَ أَهَمّ الوَسَائِلِ لِإِخْرَاجِ هَذَا الْكَبْتِ وَالتَّخَلُّصِ مِنَ الاضْطِرَابِ** "[1].

يرى كارل صاحب نظرية التقمص أو التنفيس ، التي توضح أن المعايير و القوانين الاجتماعية الصارمة المفروضة على سلوك الفرد ، يسبب له الشعور بالتقيد و عدم التحرر منها ، و الإفصاح عما يختلج كيانه من انفعالات ، مما يؤدي به إلى ضعف في شخصيته و طمس مهارته الاستكشافية و بالتالي الإصابة بالعديد من الأمراض النفسية الداخلية ، فالألعاب تساهم في التخفيف من الكبت و التوتر النفسي أو التخلص منه ، و هذا ما يؤيد أغلب دراسات التحليل النفسي ، التي ترى بأن الألعاب اللغوية تساعد الأطفال بخاصة في التعبير عن أحاسيسهم المحبوسة ، للمحافظة على صحتهم النفسية.

و توضح أهمية التوازن بين الأنظمة الاجتماعية و المتطلبات الفردية ، فإن احتاجت هذه الاحتياجات فقد يؤدي بهم إلى أمراض نفسية ، فهذه النظرية تفتح آفاقا واسعة للبحث من طريقة التوازن بين الفرد و المجتمع أو تطرح إشكالات لها علاقة بالمتعة النفسية أو الاجتماعية .

[1] محمد محمود الحيلة : المرجع السابق ، ص78.

أ – هـ النظرية التلخيصية :

النظرية التلخيصية تتعلق بتفسير الألعاب و الأنشطة التي يمارسها الأطفال ، حيث أنها تفترض أن الألعاب ليست وسيلة ترفيهية فحسب بل هي تتجاوز ذلك الحد الضيق ، حيث جاء أن: " **صَاحِبُ هَذِهِ النَّظَرِيَّةِ هُوَ سَانْتْلِي هُول، وَخِلَاصَتُهَا أَنَّ اللَّعِبَ تَلْخِيصٌ لِضُرُوبِ النَّشَاطَاتِ المُخْتَلِفَةِ الَّتِي يَمُرُّ بِهَا الجِنْسُ البَشَرِيُّ عَبْرَ القُرُونِ وَالأَجْيَالِ، وَلَيْسَ إِعْدَادًا لِلتَّدْرِيبِ عَلَى نَشَاطٍ مُقْبِلٍ، وَمُوَاجَهَةِ صُعَابِ الحَيَاةِ...** "[1].

إن النظرية التلخيصية ترى بأن الألعاب التي يمارسها الأطفال ما هي إلا انعكاسا من الأجيال السابقة و لا تعتبر مجرد رد فعل على احتياجات العصر الحالي ، فكل جيل من الأجيال التعليمية للأطفال يعيد بشكل أو بآخر الأنشطة أو الألعاب التي مارسها أسلافه ، فهذه النظرية تتوافق مع صاحبها الذي يرى أن الإنسان يمر بمراحل مشابهة لتطور الجنس البشري منذ بدايته ، معتبرة أن هذه الألعاب قد تكون نتائج أو تعبير عن متطلبات اجتماعية ، تطورية أو تراث ثقافي أو جيني انتقل عبر الأجيال ، حيث قدمت هذه النظرية منظورا مثيرا للاهتمام ، فيما يتعلق بالألعاب كأداة تحويل التجارب الإنسانية و تطورها عبر الأجيال – ومع هذا فإن حدود تفسير الألعاب كمنظور انعكاسي للأجيال السابقة قد يكون للباحثين ممرا ضيقا لا يراعي تأثير البيئة الثقافية و التطور العصري ، فهي تحتاج إلى التعامل مع نظريات حديثة ، تفسر هذا التأثير على السلوك ، " **وَقَدْ تَعَرَّضَتْ نَظَرِيَّتُهُ إِلَى الانْتِقَادِ مِنْ قِبَلِ عُلَمَاءِ النَّفْسِ فِي أَبْحَاثِهِمْ الحَدِيثَةِ المُخْتَلِفَةِ، وَمُفَادُ ذَلِكَ أَنَّ أَلْعَابَ الأَطْفَالِ تُفَسَّرُ بِحَسَبِ طَبِيعَةِ الطِّفْلِ نَفْسِهِ، وَبِحَسَبِ بِيئَتِهِ الاجْتِمَاعِيَّةِ الَّتِي أَثَّرَتْ بِشَكْلٍ أَوْ بِآخَرَ عَلَى أَلْعَابِ الطِّفْلِ وَكَيْفِيَّةِ مُمارَسَتِهَا** "[2] .

---

[1] نبيل عبد الهادي : المرجع السابق ، ص 34 –35 .

[2] وليد عبد النبي هاني : **التعلم عن طريق اللعب – 100 لعبة تعليمية** ، دار عالم الثقافة ، الأردن ، ط 6 ، دت ، ص 21.

و مع هذا إلا أن النظرية التلخيصية واجهت العديد من انتقادات الباحثين المختلفة ، من أهمها ارتباطها بحدود تفسير الألعاب كمنظور انعكاسي للأجيال السابقة قد بكون للباحثين ممرا ضيقا لا يراعي تأثير البيئة الثقافية و التطور العصري فهي تحتاج للتعامل مع نظريات حديثة ، تفسر هذا التأثير على سلوك الأطفال .

ب – النظريات الحديثة :

يعد اللعب نشاط إنساني أساس في تطوير حياة الإنسان عامة وعند الأطفال خاصة وتعلمهم ، فيعكس احتياجاتهم الاجتماعية و النفسية و يعتبر أداة للنمو و التعلم ، فمع تطور دراسات علم النفس و علم التربية و علم الاجتماع ، ظهرت عدت نظريات حديثة تفسر اللعب و دوره في تنمية مهارات الذهنية و الاجتماعية و النفسية و غيرها فحاولت الاستفادة من النظريات الكلاسيكية في دراسة سلوك الفرد و تفسيره ومن أبرز هذه النظريات ما يلي :

ب – أ – النظرية المعرفية :

يرى **جان بياجيه** صاحب نظرية النمو المعرفي (Gognitive Theory) التي تفسر تطور التفكير لدى الإنسان " **حَيْثُ قَامَ بِيَاجِيه بِالمُلاحَظَةِ الدَّقِيقَةِ لِمَا يَقُومُ بِهِ الطِّفْلُ مِنْ سُلُوكٍ دُونَ تَدَخُّلٍ مُبَاشِرٍ، إِنَّ وَجْهَةَ نَظَرِ بِيَاجِيه مُتَّفِقَةٌ مَعَ وَجْهَةِ نَظَرِ دَارْوِن، فَالتَّكَيُّفُ عِنْدَ بِيَاجِي هُوَ تَكَيُّفٌ مَعَ الحَيَاةِ، فَإِذَا تَكَيَّفَ الفَرْدُ فَهُوَ يُؤَكِّدُ بِذَلِكَ حَالَةَ التَّوَازُنِ مَعَ نَفْسِهِ وَالبِيئَةِ** "[1]

أشار جان بياجيه في نظريته إلى أن اللعب ليس مجرد نشاط يقوم به الطفل بطريقة عشوائية ، بل هو أداة أساسية تيسر له التكيف مع محيطه ، و تطور من مهاراته المعرفية و الاجتماعية ... إلى غير ذلك ، بواسطة اللعب ، فقد ربط اللعب بعملية النمو المعرفي ، حيث ركز على ملاحظة الأطفال أثناء لعبهم من أجل تفسير تطور تفكيرهم و تصرفاتهم و

[1] نبيل عبد الهادي : المرجع السابق ، ص 52.

اعتبر أن التكيف جزء أساسي في عملية النمو المعرفي فهو يساعد الطفل على الموازاة بين احتياجاته الداخلية و متطلبات العالم من حوله و هو ما يتماشى مع أفكار داروين عن التكيف في الطبيعة فكلاهما ينظر إلى التكيف على أنه ضروري للبقاء ويختلفان في السياق و يرى بياجيه من جانب آخر أن " **هُنَاكَ وَظِيفَتَانِ ثَابِتَانِ لَا تَتَغَيَّرَانِ مَعَ العُمُرِ، هُمَا وَظِيفَةُ التَّنْظِيمِ وَهِيَ نَزْعَةُ الفَرْدِ إِلَى تَرْتِيبِ العَمَلِيَّاتِ العَقْلِيَّةِ فِي أَنْظِمَةٍ شَامِلَةٍ مُتَنَاسِقَةٍ وَمُتَكَامِلَةٍ، وَوَظِيفَةُ التَّكَيُّفِ وَهِيَ نَزْعَةُ الفَرْدِ إِلَى التَّنَاغُمِ مَعَ البِيئَةِ الَّتِي يَعِيشُ فِيهَا** "[1] .

يتضح لنا من خلال لنا من خلال ما سبق ذكره أن بياجيه يرى أن هناك وظيفتين (التكيف و التنظيم) ومن خلال هذه العمليتين يتم تحقيق التوازن العقلي فهو أساسي لاستمرارية النمو و التطور لدى الأطفال حيث أن وظيفة التنظيم تقوم على ترتيب و تنسيق العمليات الذهنية بطريقة منظمة و مترابطة و متكاملة فهي تساعد الفرد على فهم العالم حوله من خلال أنظمة معرفية مترابطة لضمان تفكير الفرد و بقائه منسجما ، أما في ما يخص وظيفة التكيف فهي تقوم على تفاعل الفرد مع البيئة المحيطة به ، تعديل سلوكياته و أفكاره ، هدف تحقيق التأقلم و السلام مع تغيراتها .

و يرى أيضا " **أَنَّ التَّكَيُّفَ يَشْمَلُ عَمَلِيَّتَيْنِ مُتَكَامِلَتَيْنِ هُمَا الْمَوَاءَمَةُ وَالتَّمَثُّلُ، وَالْمَوَاءَمَةُ هِيَ نَزْعَةُ الْفَرْدِ إِلَى أَنْ يُغَيِّرَ مِنْ اسْتِجَابَتِهِ لِيُلَائِمَ الْبِيئَةَ الْمُحِيطَةَ، وَيَقْصِدُ بِالتَّمَثُّلِ نَزْعَةَ الْفَرْدِ إِلَى تَغْيِيرِ صُورَةِ الشَّيْءِ لِتَتَنَاسَبَ مَعَ مَا يَعْرِفُهُ** "[2] .

يقوم التكيف في نظر بياجيه إلى أنه يتمثل في عمليتين أساسيتين هما المواءمة و التمثل فهذه العمليتين تظهر للإنسان كيفية التكيف مع محيطه من حوله و تعديل سلوكياته

---

[1] رافدة الحريري : **الألعاب التربوية وانعكاساتها على تعلم الأطفال** ، دار اليازوري ، عمان ، الأردن ، 2014 ، ص39 .

[2] المرجع نفسه ، ص39 – نقلا عن سوزانا ميلر : **سيكولوجيا اللعب** ، تر : حسن عيسى ، عالم المعرفة ، سلسلة كتب ثقافية شهرية يصدرها المجلس الوطني للثقافة و الفنون و الآداب ، الكويت ، 1993 ، ص 53 .

وطرق فهمه للأشياء ، حيث أن المواءمة تشير إلى قدرة الفرد على تعديل سلوكه مع ما يتماشى مع بيئته و بشكل يناسب ظروفه ، و تعديل نمط تفكيره أو سلوكه لما يلائم تلك التجربة الجديدة .

أما التمثل يعني أن الشخص يعيد تفسير أو فهم الأشياء من خلال ما يعرفه أو من خبراته السابقة عندما يتعلم الطفل مفهوما جديدا يقوم بربطه مع المعلومات التي سبق أن تعلمها أو بتعديل فهمه بناءا على تلك المعرفة.

ب – ب – النظرية السلوكية :

ترتكز هذه النظرية على تفسير اللعب باعتباره سلوك مكتسب من التعلم و تسند إلى مبادئ المدرسة السلوكية في علم النفس ، و ترى هذه النظرية أ اللعب ليس سلوك فطري أو غريزي فقط بل يتم تعلمه و تطويره عبر التجربة و الممارسة التي يمر بها الطفل حيث " **تُعَدُّ هَذِهِ النَّظَرِيَّةُ مِنَ النَّظَرِيَّاتِ المُهِمَّةِ الَّتِي فَسَّرَتِ السُّلُوكَ بِوَصْفِ اللَّعِبِ نَشَاطًا سُلُوكِيًّا، لَابُدَّ مِنْ تَفْصِيلِ ذَلِكَ عَنْ طَرِيقِ اسْتِعْرَاضِ الاسْتِجَابَاتِ الشَّرْطِيَّةِ، وَخَيْرُ مِثَالٍ عَلَى ذَلِكَ مَجْمُوعُ التَّجَارِبِ الَّتِي قَامَ بِهَا إِيفَانْ بَافْلُوف، وَهُمَا عَلَى النَّحْوِ التَّالِي :**

الأُولَى: قَبْلَ أَنْ نُشْرِطَ الاسْتِجَابَةَ اللَّعَابِيَّةَ، حَيْثُ تَتَمَثَّلُ فِي الْمُصْطَلَحَاتِ التَّالِيَةِ:

أ- مُثِيرٌ غَيْرُ شَرْطِيٍّ ⟵ استجابةٌ غَيْرُ شَرْطِيَّةٌ

طَعَامٌ ⟵ سِيلَانُ اللّعَابِ

ب- مُثِيرٌ شَرْطِيٌ ⟵ اسْتِجَابَةٌ شَرْطِيَّةٌ

جَرَسٌ ⟵ لَا إِفْرَازَ لِلّعَابِ

الثَّانِيَةُ: المِثِيرُ الْمُعَدُّ لِلِاشْتِرَاطِ بِالْمِثِيرِ الْلَا شَرْطِيّ (أَكْثَرُ مِنْ مَرَّةٍ)، مِثِيرٌ غَيْرُ شَرْطِيٍّ (الطَّعَامُ يُؤَدِّي إِلَى اسْتِجَابَةٍ غَيْرِ شَرْطِيَّةٍ)، مِثِيرٌ شَرْطِيٌّ، اقْتِرَانُ الجَرَسِ مَعَ الطَّعَامِ يُؤَدِّي إِلَى اسْتِجَابَةٍ شَرْطِيَّةٍ (سِيلَانُ اللّعَابِ)"[1].

يمكن القول أن النظرية تبرز أن اللعب يمثل شكلا من أشكال السلوك المكتسب الذي يتم بواسطته التكرار و الممارسة ، يتم تحفيز ذلك عن طريق مثيرات التي يتعرض لها الفرد و استجابته لهذه المثيرات ومن خلال التجارب التي قام بها بافلوف حيث أنها تهدف إلى تفسير سلوكيات مختلفة فقد تضمنت مرحلتين :

- مرحلة قبل الإشتراط ، في هذه المرحلة نلاحظ أن هناك علاقة بين مثير غير مشروط و استجابة تلقائية فالطعام كان يمثل ⟵ مثير غبر شروط ، المثير هنا طبيعي و الاستجابة تحدث بعفوية دون الحاجة إلى تعلم و علاقة هذه المرحلة باللعب تكمن في أن اللعب الغريزي لدى الأطفال يحدث بدافع الغريزة الطبيعية دون أي تأثير خارجي .
- أما المرحلة الثانية و قام فيها بافلوف بتقديم مثير محايد (صوت الجرس) تزامنا مع تقديم الطعام ومع التكرار تعود الكلب ، فربط صوت الجرس بالطعام فأصبح الكلب بمجرد سماع الجرس يفرز اللعاب حتى في حالة عدم تقديم الطعام له .

كما يرى بعض السلوكيين أمثال **واطسون (Watson)** إلى أن " **تَفْسِيرَاتُ السُّلُوكِ الْقَائِمَةُ عَلَى أَسَاسِ الْغَرَائِزِ عَلَى أَنَّهَا تَفْسِيرَاتٌ عَقِيمَةٌ، وَوَجَدَ وَاتْسُون أَنَّ نَظَرِيَّةَ التَّعَلُّمِ الَّتِي قَدَّمَهَا جَاثْرِي (Gathrie 1936) أَكْثَرُ إِقْنَاعًا، إِذْ افْتَرَضَ أَنَّ الْقَانُونَ الْأَسَاسِيَّ لِلتَّعَلُّمِ يَكْمُنُ فِي الِارْتِبَاطِ النَّاشِئِ بَيْنَ الْمُثِيرِ أَوْ مَجْمُوعَةٍ مِنَ الْمُثِيرَاتِ وَالِاسْتِجَابَةِ، وَلَا تَقُومُ الدَّافِعِيَّةُ بِدَوْرٍ يُذْكَرُ فِي هَذِهِ النَّظَرِيَّةِ** "[2] .

[1] نبيل عبد الهادي : المرجع السابق ، ص 46-47.

[2] أمل أحمد ، علي منصور : **سيكولوجيا اللعب** ، مجموعة جامعة دمشق ،سوريا ، د ت ، ص 25.

تناولت المدرسة السلوكية وخصوصا مؤسس المدرسة **جون واطسون** أن السلوك الإنساني و الحيواني يمكن تفسيره من خلال مثير (كموقف معين) و الاستجابة (ردود الفعل لسلوك معين) دون النظر إلى العوامل الداخلية كالمشاعر و الدوافع ، حيث يرى واطسون أن الاعتماد على الغرائز لتفسير السلوك ، حيث وجد نظرية بديلة و فضلها المسماة بنظرية التعلم التي طورها العالم **جاثري** وفقا لما جاءت به هذه النظرية أن التعلم يتم من خلال ربط مثير ما باستجابة معينة ، في حين يؤدي التكرار إلى تثبيت السلوك فحين : يدق المعلم الجرس (مثير) في كل مرة يطلب فيها من الطلاب الجلوس بهدوء ، فإن الطلاب سيتعلمون ربط صوت الجرس بالاستجابة المناسبة (الجلوس بهدوء) .

إذن الجرس هو **المثير** و الجلوس هو **الاستجابة**.

في حين أن **جاثري و واطسون** لم يعطيا أهمية للدوافع الداخلية كالرغبات و المشاعر لتفسير السلوك ، بل رفضوه رفضا قاطعا و ركزوا على السلوك الظاهر فقط ،أي ما يمكن ملاحظته اعتمادا على أن التحليل للمثيرات و الاستجابات يكفي لفهم وتفسير السلوك الإنساني .

ويذكر أحد الباحثين من المدرسة السلوكية **سكولسكري (Scholskory)** أن : "**اللَّعِبُ يَخْضَعُ لِنَفْسِ الْقَوَاعِدِ الْأَسَاسِيَّةِ لِلتَّعَلُّمِ وَالَّتِي يُتَمُّ تَطْبِيقُهَا عَلَى الْفِئَاتِ الْأُخْرَى مِنَ السُّلُوكِ، أَيْ أَنَّ الْقَوَاعِدَ الْأَسَاسِيَّةَ الْعَامَّةَ لِلتَّعَلُّمِ هِيَ ذَاتُهَا الْقَوَاعِدُ الْأَسَاسِيَّةُ لِلتَّعَلُّمِ** "[1].

وهو هنا يرى أن عملية اللعب تعتمد على نفس القواعد الأساسية المستعملة في التعلم و ليست مجرد نشاط عشوائي أو ترفيهي بل عملية منظمة تتبع نفس القواعد التي يعتمدها التعلم فالطفل أثناء اللعب يتبع مراحل مشابهة للتعلم كالتجربة و التكرار ...

[1] أمل أحمد علي المنصور ، المرجع السابق ، ص 46

فالقواعد الأساسية للسلوك تعتبر ركيزة التي يعتمد عليها كل من اللعب و التعلم فعند اللعب يطور الأطفال من مهاراتهم المعرفية و الجسدية الحركية و ممتعة مما يجعل اللعب جزء مهم من عملية التعلم فهناك العاب كثيرة تعلم الحروف و الأرقام ، و تساعد الأطفال على تعلم القراءة و الحساب بطريقة ممتعة .

ب – ج – نظرية التحليل النفسي للعب :

إن نظرية التحليل النفسي تعد من أهم الإسهامات في علم النفس ، حيث جعلت نقلا جذريا في توجيه السلوك الإنساني و فهم حاجاته ، من خلال دراسة اللاوعي و التجارب النفسية العميقة التي تؤثر إيجابا على شخصية الفرد ، حيث جاء في كتاب الختاتنة قوله : **"لَقَدْ تَطَوَّرَ التَّحْلِيلُ النَّفْسِيُّ عَلَى يَدِ سِيجْمُونْدْ فْرُوَيْدَ فِي أَخِيرَاتِ القَرْنِ التَّاسِعَ عَشَرَ وَبِدَايَةِ القَرْنِ العِشْرِينَ، بِوَصْفِهِ طَرِيقَةً لِعِلَاجِ المَرَضِ العَقْلِيّ. وَجَاءَ اسْتِخْدَامُ اللَّعِبِ هُنَا كَأُسْلُوبٍ لِلأَطْفَالِ المُضْطَرِبِي العَقْلِ صُدْفَةً، وَمَعَ ذَلِكَ يُمْكِنُ تَحْلِيلُ التَّصَرُّفِ الكَامِنِ وَرَاءَهُ، خَطَأً مَنْطِقِيًّا رَائِعًا، أَدَّى إِلَى الإِهْتِمَامِ بِالسُّلُوكِ الَّذِي كَانَ يُنْظَرُ أَسَاسًا أَنَّهُ أَفْعَالٌ تَقَعُ لَا فَائِدَةَ مِنْهَا. وَمِنْ ثَمَّ لَا يُوجَدُ سُلُوكٌ دُونَ سَبَبٍ، وَمَعْنَى هَذَا عِنْدَ فْرُوَيْدَ أَنَّ كُلَّ سُلُوكٍ عَلَى الأَقَلِّ يُعْتَبَرُ مَدْفُوعًا بِدَافِعٍ مَا، لأَنَّ فْرُوَيْدَ كَانَ يَرَى أَنَّ الدَّافِعَ الَّذِي أَدَّى إِلَى وُقُوعِ شَخْصٍ سَقَطَ عَلَيْهِ حَجَرٌ، وَلَكِنْ إِذَا كَانَ هَذَا الشَّخْصُ يَتَعَرَّضُ كَثِيرًا لِمِثْلِ هَذَا الحَادِثِ، فَإِنَّ فْرُوَيْدَ كَانَ يَعْنِي بِفَحْصِ الرَّجُلِ أَكْثَرَ مِنْ عِنَايَتِهِ بِفَحْصِ الحِجَارَةِ "**[1].

فرويد تعامل مع اللعب كونه أداة لتفسير أفعال الإنسان خاصة في مراحل الطفولة ، حيث يرتبط هذا الأخير ببواعث داخلية لاإرادية ، و هنا أساسية النظرية في رؤية فرويد إلى اللعب الذي يبرز تلك الانفعالات و الدوافع اللاواعية ، التي لا يستطيع الطفل أو الفرد التغيير فيها بأشكال مختلفة ، وهنا يكمن دور اللعب في التحليل النفسي من خلال كونه وسيلة للتعبير عن الصراعات الداخلية من خلال ممارسة الأنشطة على اختلافاتها وتنوعها ،

[1] سامي محسن الختاتنة : المرجع السابق ، ص 44.

فالأطفال يستمرون في إعادة المواقف في اللعب ، التي كانت سببا لهم في التوتر و القلق ، و أيضا إعادة تمثيل المواقف حتى يصبح الطفل قادرا على التحكم في المشاعر الناتجة عنها.

فاللعب نشاط ترويحي للنفس من خلال تفريغ كل الطاقة السلبية المختلجة داخل الفرد نتيجة لبواعث ورغبات منتشرة داخله (كالكراهية و القلق و غيرهما) ، فهو حسب فرويد يساهم في تحقيق التوازن النفسي و أن كل فعل لابد له من سبب خفي حتى لو كان دون غاية واضحة ، فيربط التصرفات المتعلقة باللعب بتجارب و مواقف سابقة ، كحادث إسقاط حجر يبرز حاجة خفية لاإرادية .

رغم ايجابيات هذه النظرية إلا أنها واجهت انتقادات من النقاد فيعتبرون أن كل تصرف مرتبط بدوافع لا واعية غير كافية لتفسير ذلك السلوك ، لأنها مجرد افتراضات غير قصدية ، كما أن الأدلة غائبة ، قد لا يكون اللعب مستمدا من دوافع داخلية كما يؤكد فرويد.

" أَمَّا إِرِيكْسُون Erikson فَقَدْ تَوَسَّعَ فِي النَّظَرِيَّةِ التَّحْلِيلِيَّةِ لِلَّعِبِ بِدِرَاسَةِ أُسُسِهِ وَدَوْرِهِ فِي نُمُوِّ شَخْصِيَّةِ المُتَعَلِّمِ، فَاللَّعِبُ يَتَطَوَّرُ فِي مَرَاحِلَ تَعْكِسُ النُّمُوَّ النَّفْسِيَّ لِلأَطْفَالِ، وَيَسْتَطِيعُ الأَطْفَالُ مِنْ خِلَالِ اللَّعِبِ ابْتِكَارَ مَوَاقِفَ تُسَاعِدُهُمْ عَلَى التَّحَكُّمِ فِي مُتَطَلَّبَاتِ الوَاقِعِ مِنْ حَوْلِهِمْ.

فَقَدِ اسْتُخْدِمَتْ هَذِهِ النَّظَرِيَّةُ فِي تَشْخِيصِ مُشْكِلَاتِ الأَطْفَالِ وَعِلَاجِهَا وَفْقَ الخُطُوطِ الَّتِي تَنْتَهِجُهَا نَظَرِيَّةُ التَّحْلِيلِ النَّفْسِيّ... "[1].

إن نظرية التحليل النفسي عند إريكسون هي امتداد وتوسيع لنظرية فرويد ، حيث ركز انتباهه على أهمية النمو النفسي الاجتماعي في تطوير شخصية الفرد في جميع مراحله ، حيث أن هناك أوج اختلاف بين إريكسون و فرويد في أن النظرية لا ترتكز فقد على

[1] أمل أحمد ، علي منصور : المرجع السابق ، ص44.

الجوانب الجنسية بل تولي أهمية بالغة أوسع للعوامل الاجتماعية و النفسية التي يمر بها الإنسان .

* فنظرية إريكسون تقوم على عدة مبادئ أهمها :

- **التطور النفسي و الاجتماعي :**

يؤكد إريكسون على أن النمو يتطور عبر ثمانية مراحل من الطفولة إلى الشيخوخة ، في كل مرحلة من مراحل الحياة يواجه الفرد صراعات داخلية ، بين جهتين متعارضتين ، مثل الثقة مقابل التردد أو الهوية مقابل ضياع الهوية ...

- **دور اللعب في الشخصية :**

يؤكد إريكسون على أهمية اللعب كوسيلة يعبر بها الأطفال عن أنفسهم ويتعاملون مع صعوبات النمو ، فمن خلال اللعب يمكن للأطفال اكتشاف مواقف تساعدهم على التحكم في الواقع وفهمه .

- **استخدام النظرية في التشخيص و العلاج :**

حيث تساهم في حل مشكلات الأطفال النفسية ، كما أنها لا تركز على نوع محدد من الألعاب ، مما يجعلها هامة في التطبيق.

مما سبق نلاحظ أن هذه النظرية لها أهمية كبيرة تساعد في تفسير كيفية تطور الشخصية عبر مراحل الحياة .

ج – نظرة الإسلام للعب :

يعترف الإسلام باللعب وينظر إليه على أنه نشاط مهم لحياة الإنسان فمن خلاله يشعر الفرد بالبهجة و السرور و يروح عن النفس ولكنه ذو وظائف متدرجة يتدرج عمر الإنسان ، فاللعب في مرحلة الطفولة مهم ، وله طبيعته ، ولكن اللعب لا يجب أن يتم على

حساب الأعمال ، إن الفرائض التي تقع في إطار فروض العين ، ولا يخرج عن إطار الحلال وخاصة في عالم الكبار ...

قال تعالى في محكم تنزيله : ﴿ **اعْلَمُوا أَنَّمَا الْحَيَاةُ الدُّنْيَا لَعِبٌ وَلَهْوٌ** ﴾[1] وقال أيضا : ﴿ **وَمَا الْحَيَاةُ الدُّنْيَا إِلَّا مَتَاعُ الْغُرُورِ**﴾[2] ، "كما كان النبي صلى الله عليه و سلم يسابق زوجته عائشة ..."[3]

حيث تهدف دراسة أحمد محمود الخوالدة إلى إبراز رؤية الإسلام إلى اللعب ، كعنصر أساسي من الحياة اليومية للإنسان ، مع توضيح الأحكام الدينية التي تتضمنه ، فهو يعالج تحقيق التوازن بين أهمية اللعب في نمو الطفل من جهة و أحكام الشريعة التي تضبطه من جهة أخرى .

فالإسلام لا يعارض النشاطات الترفيهية كونها تراعي الضوابط الشرعية ، فإن كانت غايته – اللعب – ايجابية ، كتحقيق التسلية أو الترفيه ، أو الراحة البدنية و النفسية فهو أمر محمود مباح شرعا ، وقد وضع الإسلام ضوابط دينية كحدود للعب ، منها أن لا يكون مؤديا لأذى النفس أو البدن أو الغير ، وأنن لا يشغل الفرد عن واجباته الدينية و الدنيوية ، أي لا يكون مضيعة للوقت على حساب العبادة والعمل .

لذا فقد تبين مما سبق أن الإسلام لا يحرم اللعب في ذاته إذا ما انتهكت ضوابط الإسلام ، ونص على ذلك القرآن الكريم ، في قوله عز وجل : ﴿ **قُلْ مَنْ حَرَّمَ زِينَةَ اللَّهِ الَّتِي أَخْرَجَ لِعِبَادِهِ** ﴾[4] مما دل على أن الترفيه عن النفس أمر مباح وفق إطار الحلال .

---

[1] القرآن الكريم : **سورة الحديد** ، الآية 20.

[2] القرآن الكريم : **سورة الحديد** ، الآية 20.

[3] أحمد محمود الخوالدة : **اللعب الشعبي عند الأطفال** ، دار المسيرة ، عمان ، الأردن ، ط2 ، ص 32.

[4] القرآن الكريم : **سورة الأعراف** ، الآية 32.

ومن السنة النبوية : أن النبي صلى الله عليه وسلم كان يلاعب الأطفال و يرفه عن أصحابه في أوقات الراحة ، مما يتضح أن اللعب محمود خاصة إذا كان أهمية بدنية أو دينية ، أو اجتماعية ، المتمثلة في :

- تقوية الروابط بين الأفراد و يعزز المحبة و الألفة بينهم .
- تنمية الجسم و العقل ، كالألعاب الرياضية و الفكرية .

وكنتيجة لما ذكرنا سابقا ، فإن الإسلام لا ينكر أن اللعب يلبي احتياجات طبيعية للأطفال كالحاجة إلى الحركة والتسلية ، لكنه يستغل ايجابياته من منظور أهداف اللعبة التربوية و ينمي المهارات العقلية و اللغوية و الوجدانية للطفل ، بحيث يكون منضبطا منظما ذا قيم و مبادئ أخلاقية دون الابتعاد عن هذه المسؤوليات بصفة عامة .

خلاصة القول أن : " **نَظْرَةُ الإِسْلَامِ لِلَّعِبِ تَقُومُ عَلَى مَبَادِئَ عِدَّةٍ، مِنْ أَهَمِّهَا:**

- **اللَّعِبُ ضَرُورِيٌّ لِنُمُوِّ الطِّفْلِ، وَيُعَدُّ حَاجَةً مِنْ حَاجَاتِهِ الأَسَاسِيَّةِ.**
- **اللَّعِبُ يُدْخِلُ السُّرُورَ إِلَى قَلْبِ الطِّفْلِ.**
- **اللَّعِبُ يَطْرُدُ البَلَادَةَ وَالكَسَلَ، وَيَبْعَثُ عَلَى النَّشَاطِ.**
- **اللَّعِبُ يُذَكِّي النَّفْسَ وَالعَقْلَ.**
- **أَنْوَاعُ اللَّعِبِ كَثِيرَةٌ وَمُتَنَوِّعَةٌ، وَهُنَاكَ أَنْوَاعٌ مُبَاحَةٌ مِثْلَ: الرَّمْيِ، وَالسِّبَاحَةِ، وَرُكُوبِ الخَيْلِ، وَالصَّيْدِ، وَالمُبَارَزَةِ وَالمُصَارَعَةِ، وَاللَّعِبِ بِالعَرَائِسِ، وَغَيْرِهَا.**

وَمِنْ نَاحِيَةٍ أُخْرَى، هُنَاكَ أَنْوَاعٌ مِنَ اللَّعِبِ لا يَسْمَحُ بِهَا الإِسْلَامُ، مِثْلَ: القِمَارِ، وَالغِنَاءِ الهَابِطِ، وَاتِّخَاذِ الحَيَوَانِ هَدَفًا وَوَسِيلَةً لِلَّعِبِ .

إِنَّ نَظْرَةَ الإِسْلَامِ لِلَّعِبِ نَظْرَةٌ مُتَوَازِنَةٌ؛ إِذْ أَكَّدَ عَلَى أَهَمِّيَّةِ اللَّعِبِ لِبِنَاءِ الإِنْسَانِ المُتَكَامِلِ، وَدَعَا إِلَى مُمَارَسَةِ أَنْوَاعٍ عَدِيدَةٍ مِنَ اللَّعِبِ، وَهِيَ تِلْكَ الَّتِي تَتَّفِقُ مَعَ الشَّرْعِ، وَمَعَ مَصْلَحَةِ الصَّبِيِّ، وَلَا تَتَضَمَّنُ أَذًى لِلآخَرِينَ "[1].

فيما سبق عرضنا كيفية أخذ الشريعة الإسلامية اللعب في عين الاعتبار كنشاط ايجابي يؤثر في حياة الأطفال و نموهم ، و في الآن ذاته تضع أحكاما لتضبط اللعب في إطار القيم الأخلاقية ومبادئ اجتماعية دينية.

فالإسلام يعترف بكون اللعب عاملا تنمويا لقدرات الأطفال العقلية و البدنية و النفسية ، و التفاعل الاجتماعي للنمو بشكل سليم ، وهذا كله من خلال اللعبّ ، هذا الأخير يخلق البهجة و السعادة و الفرح داخل الأطفال و يعبر عن مكبوتاته بشكل طبيعي ، مما يمنحهم الراحة النفسية و يحقق توازنهم الوجداني والعاطفي ، كما أنه يحقق الدافعية لدى الأطفال على الحركة و النشاط ، ويقضي على الخمول فتعزز الأنشطة الذهنية و البدنية على التركيز الفكري و التحمل البدني و العقلي ، كالألغاز و الألعاب العقلية التي تعمل على تطوير العقل و الفكر التحليلي و تقوية الذكاء ، مما يتيح لهم فرثة الترويح عن أنفسهم عقب كل عمل أو دراسة ، و الاستمتاع بعيدا عن ضغوطات الدراسة اليومية المتعبة .

كما تختلف الألعاب وتتنوع خلال ممارستها من قبل المتعلمين ، بعضها محبذة في الإسلام غير متعارضة مع الشريعة الإسلامية كرمي السهام أو النبال ، يتعلم الطفل من مهارات القيادة و التحكم ، كذلك اصطفاف الأطفال مع والديهم في الألعاب التي تعتمد على التعلم و الصبر وأنشطة بدنية تنمي القوة الجسمية كالعضلات ، و نشاطات تعزز القدرة على الدفاع عن النفس ، كذلك النشاطات الإبداعية و الإبتكارية التي توسع الخيال للحكايات و تحفز الكفاءة على التعبير و التفكير النقدي .

[1] حنان عبد الحميد : **المرجع السابق** ، ص 88.

أما بعضها الآخر ممنوع في الإسلام ، كالقمار الذي يعتمد على الحظ و الربح والخسارة بشكل غير شرعي ، الغناء الذي يحتوي على كلمات غير لائقة تؤدي إلى الجهر بالفواحش ، و استخدام الحيوانات للعب بطريقة مؤذية قصد الاستمتاع .

وبناءا على هذا فالإسلام يسعى إلى معالجة التوازن بين اللعب كوسيلة للتنمية و البهجة ، وبين الحرص على الأخلاق الإسلامية ، لذلك فهو ليس ضد هذه النشاطات عامة بل يشجع على أداء أنواع محددة منها ، والتي تسهم في بناء شخصية الطفل بشكل سليم و احترام للحقوق الاجتماعية دون الإلحاق بضرر جسمي أو نفسي للطفل أو غيره .

خامسا : خصائص الألعاب اللغوية :

إن للألعاب اللغوية كفاءة على الجمع بين الجانبين التعليمي و الترفيهي في آن واحد ، مما يطور قدرتهم على الإبداع و يحفز دافعيتهم نحو التعلم ، مما يزيد من تقدمه الملموس و لتحقيق هذه الغاية يحتاج إلى انتقاء لبعض الخصائص ، فليست كلها قابلة للتحسين وهذا ما جاء في كتاب ناصف عبد العزيز الذي يرى أن : " **...اللُّعْبَةُ اللُّغَوِيَّةُ نَشَاطٌ تَعَاوُنِيٌّ مُثِيرٌ لِلْعَزَائِمِ، لِتَحْقِيقِ أَهْدَافٍ مَوْضُوعِيَّةٍ فِي إِطَارٍ مِنَ النُّظُمِ وَالتَّعْلِيمَاتِ...**

وَبِمَا أَنَّ الهَدَفَ هُوَ تَشْجِيعُ الاسْتِخْدَامِ اللُّغَوِيّ لِلْأَغْرَاضِ الاِتِّصَالِيَّةِ، وَلَيْسَ دِرَاسَةَ اللُّغَةِ مِنْ أَجْلِ اللُّغَةِ (اللُّغَةُ لِلُّغَةِ)، فَفِي مِثْلِ هَذِهِ الأَلْعَابِ تَكُونُ اللُّغَةُ هِيَ الوَسِيلَةُ الَّتِي تَتَحَقَّقُ بِهَا الأَهْدَافُ المَوْضُوعِيَّةُ، فَاللُّغَةُ هُنَا أَدَاةٌ لِلِاسْتِعْمَالِ، وَلَيْسَتْ مَادَّةً لِلتَّدْرِيبِ فَقَط.

وَهُنَاكَ سِمَةٌ جَوْهَرِيَّةٌ أُخْرَى لِمُعْظَمِ الأَلْعَابِ اللُّغَوِيَّةِ المُوَضَّحَةِ، وَهِيَ تَكْوِينُ مَعْلُومَاتٍ وَآرَاءٍ مُتَبَايِنَةٍ بَيْنَ اللَّاعِبِينَ؛ قَدْ يُوْلِّدُ ذَلِكَ مَوْقِفًا يُعْرَضُ فِيهِ شَيْءٌ مِنْ أَحَدِ اللَّاعِبِينَ لا يُعْرَضُ مِنَ الآخَرِ، فَتَجِبُ المُشَارَكَةُ فِي تِلْكَ المَعْلُومَاتِ حَتَّى يَتِمَّ العَمَلُ؛ وَتَنْشَأُ حَاجَةٌ مُلِحَّةٌ لِلتَّفَاهُمِ بَيْنَهُمَا،وَهَذَا سَيُؤَدِّي بِالضَّرُورَةِ إِلَى تَحْقِيقِ الاِتِّصَالِ بَيْنَ الدَّارِسِينَ "[1].

[1] ناصف مصطفى عبد العزيز : **الألعاب اللغوية في تعليم اللغات الأجنبية** ، دار المريخ ، الرياض المملكة العربية السعودية ، ط1 ،ص 16-17.

نلاحظ مما سبق كيفية شرح وتصميم الألعاب اللغوية حتى تكون ذات فائدة ومتعة للمتعلمين و ذلك من خلال :

اعتبارها نشاط تعاوني يقوم على العمل الجماعي بين المتعلمين لتحقيق نهايات تعليمية ذات سندات واضحة ، وجب أن تحتوي على عنصر تشويقي بإثارة اهتمام المتعلمين و دفعهم نحو التعلم ، كما تساعد على تعلم اللغة بأسلوب ممتع .

كما يؤكد أن الهدف الأساسي من استخدامها هو تعزيز التواصل بين المتعلمين من أجل الاكتفاء بدراسة اللغة من جانبها النظري ، أي أنها لا تقتصر على أنها وسيلة للتدريب فقط بل يجب أن تكون وسيلة عملية تحقق أهداف تعليمية تحفز الاستخدام الحقيقي للغة في سياقات تواصلية مختلفة ، كما تساهم الألعاب اللغوية في خلق بيئة تفاعلية تشجع المتعلمين على تجاوز مشاعر الخجل و التردد ، مما يعزز من ثقتهم بأنفسهم ، وتساعد كذلك في تطوير وعيهم الذاتي ، وذلك من خلال التعرف على نقاط قوتهم وفهمهم أثناء استخدام اللغة ، و تدور هذه الفكرة حول ما أشار إليه " ويلقا ريفارز Wilga Rivers " و التي ركزت على الاستخدام المتكامل للغة في بيئات علمية بحتة مما يقوي من أداء العملية التعليمية ويجعلها أكثر ارتباطا بالواقع .

الألعاب اللغوية أداة تربوية ذات أهمية بالغة تعتمد على التواصل للوصول إلى نهايات تعليمية فعالة ، كما يعمل على خلق جو تفاعلي يعتمد على تبادل المعلومات و المعارف بين المشاركين ، وقدم مثلا على ذلك أن الشخص من المتعلمين يجعل أمرا ما كوصف أو رسم شيء معين ، فيريد فهم المطلوب من خلال التعاون مع الطرف الآخر الذي يجيد ذلك الشيء فهذا التفاعل يحفز المتعلمين على الفهم الجماعي ، و هذا ما يعزز التواصل فيما بينهم و يحقق الأهداف المرجوة ، و تطوير كفاءات لغوية بطريقة مشوقة .

سادسا : أهمية الألعاب اللغوية :

في عالم التعليم الحديث أصبحت الألعاب اللغوية أداة فعالة في تطوير مهارات اللغوية للمتعلمين بمختلف أعمارهم ومستوياتهم و تساعد على اكتساب اللغة بطريقة حيوية ، قابلة للفهم و التطبيق و تعتبر إستراتيجية تعليمية مبتكرة هدفها تحفيز المتعلمين ، و تنشط عقولهم بواسطة التفاعل ة التحدث ، مما يجعلها تحدي أكثر جاذبية بعيدا عن الطرق التقليدية المملة حيث تتمثل في :

- **" تُضيّق الفَجْوَةَ بَيْنَ المُتَقَدّمَاتِ وَالمُتَخَلّفَاتِ فِي التَّحْصِيلِ الدّرَاسِيّ فِي الفَصْلِ الوَاحِدِ.**
- **تُعَوّدُ التَّلَامِيذَ عَلَى وَضْعِ القَرَارِ وَتَحَمُّلِ المَسْؤُولِيَّةِ.**
- **تُعَدُّ ضَرُورَةً بَيُولُوجِيَّةً تَتِمُّ بِهَا عَمَلِيَّةُ النُّمُوّ وَالتَّطَوُّرِ لَدَى المُتَعَلّمِ.**
- **تُسَاعِدُ فِي التَّعَرُّفِ عَلَى شَخْصِيَّةِ المُتَعَلّمِ وَبِيئَتِهِ الثَّقَافِيَّةِ وَالاجْتِمَاعِيَّةِ.**
- **تَحُثُّ عَلَى التَّعَلُّمِ الذَّاتِيّ.**
- **تُنَمّي مَهَارَاتِ الِاتّصَالِ اللَّفْظِيّ وَغَيْرِ اللَّفْظِيّ.**
- **تُسَهّلُ تَعَلُّمَ العَمَلِيَّاتِ الصَّعْبَةِ.**
- **تُعَلّمُ المُتَعَلّمَ جَمِيعَ أَنْوَاعِ التَّعَلُّمِ (مَعْرِفِيٌّ، نَفْسِيٌّ، أَدَائِيٌّ، انْفِعَالِيٌّ).**
- **تَزِيدُ مِنْ دَافِعِيَّةِ المُتَعَلّمِ لِلتَّعَلُّمِ.**
- **تُعْتَبَرُ وَسِيلَةً لِلتَّعْبِيرِ عَنِ الذَّاتِ، وَالكَشْفِ عَنْ القُدُرَاتِ وَالمَوَاهِبِ "[1]**

نستنتج من خلال النقاط السابقة أن الألعاب اللغوية أداة تعليمية تتخطى حدود التعليم التقليدي فتجمع بين المتعة والفائدة ،حيث تسهم في توفير بيئة تعليمية متكاملة تحقق النمو الشامل والكامل للمتعلمين وكذلك تحقيق الأهداف النفسية و الاجتماعية ويمكن توضيح ذلك في ما يلي :

---

[1] ينظر زهير خليف : **الألعاب التربوية المتكاملة – رياض الأطفال و المرحلة العليا الأساسية** ، شبكة الأوس التعليمية ، مديرية التربية و التعليم ، قلقيليه ، 2009/2008 ، ص 6

- توفير فرصة المشاركة الجماعية مما يحفز المتعلمين الذين يعانون من صعوبات دراسية للحاق بزملائهم من خلال التفاعل فيما بينهم
- تتيح مواقف تتطلب اتخاذ قرار سريع ، وهذا ما يعزز القدرة على تحمل المسؤولية .
- يعد اللعب جزء أساسي من النمو الطبيعي للطفل من مختلف جوانبه ، حيث تعمل على تعزيز مهاراته الاجتماعية و العاطفية .
- تشجيع المتعلمين على البحث و الابتكار .
- تساعد على تحسين مهارة التحدث و التعبير اللفظي ، كما تشجع على استخدام الإشارات و الرموز لتوصيل أفكارهم .
- تبسيط و تيسير المفاهيم الصعبة و المعقدة من خلال المحاكاة و التجربة العملية مما يجعلها أكثر إدراكا.

سابعا : استخدام الألعاب اللغوية في التدريس:

تعتبر الألعاب اللغوية إحدى الوسائل التعليمية الفعالة، التي تساعد على تنمية مهارات التلاميذ اللغوية و الرغبة في التفاعل مع الدرس التعليمي، كما ترتكز الألعاب على الدمج بين التعلم و الترفيه، مما يجعلها أداة نشطة ، تثير فضول التلاميذ و تحفزهم على المشاركة و تخلق لديهم الرغبة و الاندفاعية إلى التعلم، بالإضافة إلى تطوير الفكر الاستكشافي و الإبداعي و بناء قاموس لغوي جديد، حيث توفر هذه الألعاب جو تعليمي ملائم يتميز بالمرونة و يقلل من خوف التلاميذ من الوقوع في الأخطاء ؛ حيث " **طالَبَ العديدُ مِنَ التربويّينَ بإدخالِ "اللَّعِبِ" في العمليَّةِ التعليميَّةِ بمُختلَفِ موادِّها، ويُعَدُّ "فروبل (Froebel)" مِن أوائلِ الَّذينَ نادَوا بإدراجِ اللَّعِبِ ضمنَ المناهِجِ التربويَّةِ، لاعْتِقادِهِ بأنَّ اللَّعِبَ يُرَسِّخُ التَّعلُّمَ في ذهنِ المُتعلِّمِ.**

كما دَعا تَربويُّونَ آخَرونَ إلى تَبَنّي هذا التَّوجُّهِ لِما لِلَّعِبِ مِن مُمَيِّزاتٍ تربويَّةٍ مُتعدِّدةٍ. ويَرَى "رايت (Wright)" أنَّ الألعابَ يُمكنُ أن تُمارَسَ مِن قِبَلِ الكِبارِ والصِّغارِ على حدٍّ

سواءٍ، مع إمكانيَّةِ تَكْيِيفِها لتحقيقِ الأهْدافِ التربويَّةِ المَنْشودةِ، كما أنَّها تُناسِبُ الطُّلَّابَ على اخْتِلافِ قُدُراتِهم؛ سواءٌ أكانت قُدُراتٍ عاليةً، أو مُتوسِّطةً، أو مُتدنِّيةً.

وتُعَدُّ الألعابُ اللُّغويَّةُ مِنَ الوسائلِ الفعّالةِ الَّتي يُمكِنُ توظيفُها في دُروسِ التَّدريبِ اللُّغويِّ، لِما تُثيرُهُ مِنْ مَرَحٍ وتَسليةٍ في نُفوسِ الأطفالِ، ولِما تُوفِّرُهُ مِنْ تَنويعٍ وتَخْفيفٍ لِرَتابَةِ الدُّروسِ التَّقليديَّةِ، مِمَّا يَجْعلُ المُتعلِّمينَ أكْثَرَ تَفاعُلًا مع ما يَتعلَّمونَهُ، وأكْثَرَ تَجاوُبًا مع هذا النَّوعِ مِنَ الأنْشِطَةِ التَّعليميَّةِ"[1] فنلاحظ مما سبق ما يلي:

- **فاعلية الألعاب اللغوية:** تقوي الألعاب اللغوية من تفاعل المتعلمين مع المحتوى التعليمي و تجعل الدروس أكثر تشويقا و إثارة، كما يمكن أن تساهم في تنمية المهارات اللغوية كالمفردات و القواعد بطريقة جديدة.
- **التأثير الإيجابي على التعلم:** تساعد الألعاب اللغوية على تطوير مهارات التعلم لدى التلاميذ من خلال التنويع في طرائق و استراتيجيات التعليم و التعلم النشط، و هكذا يتوافق مع المناهج الحديثة التي تستهدف التعلم بشكل ممتع و تقدمه نحو الأفضل,
- **توافق جميع المستويات:** الألعاب اللغوية تتناسب مع الكبار و الصغار على حد سواء، مما يجعلها وسيلة تعليمية هامة.
- **تحقيق الغايات التعليمية:** تساعد الألعاب على تحقيق الأهداف التربوية بطريقة أكثر فاعلية، سواء من خلال تطوير المهارات أو تلبية متطلبات التلاميذ ذوي القدرات المتنوعة.

[1] رحمة تزولي : **أثر الألعاب اللغوية في تنمية مهارة القراءة** ، أعمال الندوة العلمية الوطنية حول دور الألعاب اللغوية في تعليم اللغات من الحضانة إلى الجامعة، منشورات المجلس، تلمسان، الجزائر، 2019، ص 130، نقلا عن وليد جابر: **أساليب تدريس اللغة العربية**، دار الفكر ، عمان، الأردن، ط 3، ص34.

ثامنا : أنواع الألعاب اللغوية و تصنيفاتها :

أ- أنواع الألعاب اللغوية :

تمثل الألعاب اللغوية نشاطا مثيرا للأطفال ، يحكمه قواعد لغوية موضوعة ، وله بداية محددة و كذلك نهاية محددة ، ومن خلالها يمكن تنمية كفاءة الاتصال اللغوي بين الأطفال و تدريبهم على الاستخدام الصحيح لكثير من أدوات اللغة (حروف ، أسماء أو أفعال) ،كما أنها تمنح الأطفال فرص الإبداع اللغوي عن طريق التدريبات الشفوية الحرة [1].

هذا ما يوضح دور الألعاب اللغوية كوسيلة تعليمية في تحفيز المتعلمين على استعمال اللغة بطريقة تخلو نوعا ما من الأخطاء كما تساهم في تطوير أدائهم اللغوي من خلال تدريب الطلاب على الحروف و الأفعال لبناء قواعد اللغة لديهم ، كما تعمل على تنمية الإبداع و الابتكار في تعابيرهم اللغوية ، فالألعاب اللغوية وسيط ربط بين التعلم و الترفيه لبلوغ أهداف تعليمية مسطرة ، وكذلك تتضمن الألعاب الشفهية كـ (ملاحظة الصور و التعبير عليها شفهيا) ، وهذه الأخيرة سنتطرق إليها لاحقا في الجانب التطبيقي و ذلك بالتطبيق عليها في نماذج مدروسة بجهود مبتذلة على سبيل الدراسة الميدانية على فئة محددة تتمثل في قسمي السنة الأولى ابتدائي .

أ-أ- الألعاب الشفهية :

و يقصد بالألعاب الشفهية تدريب المتعلمين على استخدامها في المواقف الحياتية التعليمية ، حيث تم تطبيق هذا النوع من الألعاب أثناء الحصص التعليمية في بدايتها إلى نهايتها ، ومن بين هذه الألعاب (ألعاب استمع ونفذ ، ألعاب السؤال و الجواب ...).

---

[1] ممدوح عبد المنعم الكناني : **سيكولوجيا الطفل المبدع** ، دار المسيرة للنشر و التوزيع و الطباعة ، عمان ، الأردن ، ط1 ، 2011 ، ص 364 .

أ-ب- ألعاب النطق :

يواجه بعض المتعلمين صعوبات نطقية كأخطاء نطق الحروف العربية المنعدمة في لغتهم الأم أو عدم التمييز بين الحروف المتشابهة في المخرج.

ولعلاج هذه الصعوبات يجب القيام بتكثيف الممارسات التدريبية حيث تطبق فيها الألعاب اللغوية ، من خلال توظيف لعبة " قطار الكلمات " و التي تساعد على تحسين النطق لدى التلاميذ و سنتعرف عليها في الفصل الثاني بتطبيق نموذج يبين كيفية استخدامها ومدى فاعليتها على تلاميذ الصف الأول .

أ-ج- ألعاب القراءة :

لهذا النوع من الألعاب غرض تعليمي يتمثل في تمكن المتعلم من القراءة السليمة ، و النطق الصحيح ، و معرفته بجهة القراءة من اليمين إلى اليسار أي طريقة القراءة العربية عكس طريقة القراءة في اللغات الأجنبية كالإنجليزية أو اليابانية التي يقرأ فيها الدارسين من الأعلى إلى أسفل وفي هذا النوع فقد اخترنا لعبة " اكتشف الحرف " ، نظرا لتعرفنا عليها حضوريا تطبيقيا داخل الفصل ، وقد اعتمدت المعلمة على هذه اللعبة بناءا على الغرض الترفيهي من اللعبة و ربطه بالهدف التربوي التي تسعى المنظومة التربوية إلى تحقيقه و سنتعرف عليه أكثر كنموذج في الفصل التطبيقي ، فمن خلال دراستنا الميدانية و حضور حصص تتناول استخدام ألعاب لغوية من بينها هذا النوع من الألعاب (الألعاب الكتابية) وقد استخدمت المعلمة لعبة تتمثل في بطاقة لصور مختلفة معلقة على السبورة وفوقها كلمات مشوشة حيث يختار كل تلميذ كلمة تتناسب مع الصورة وكتابتها تحت صورتها .

أ-د- ألعاب الكتابة :

هناك اختلاف كبير بين النشاط في القراءة و الكتابة فالأولى قد يقرأ في ها المتعلم فيها كلمات أو جمل قراءة كلية دون تفصيل في شكل كل حرف وعلاقته سابقته و لاحقته ،

أما الكتابة الصحيحة كوصل الحروف ببعضها للحصول على كلمات مفهومة ، أو ترتيب الكلمات و إكمال المعلومة لتكوين جمل صحيحة وكذلك تمكن القراءة المتعلم من التعبير على صور أو رسومات في الطبيعة تمت مشاهدتها أو عبارات و رسائل و أمثال سمعها من زملائه أو سرد قصة من خلال عرض صور مسلسلة أو ملاحظة و كتابة نقاط اختلاف بين صورتين متشابهتين .

أ-هـ- الألعاب التواصلية :

تسهم الألعاب التواصلية بفعالية في تدريب المتعلمين على استخدام اللغة في الواقع الفعلي ، و هذا من خلال الغرض الذي تسعى للوصول إليه المتمحور حول تطوير مهارتي الاستماع و الكلام من خلال التواصل اللغوي بين الطلاب ، ومن الشائع أن معظم الدارسين يواجهون صعوبة في التحدث فيتفاعلون بشكل مباشر و فعال فيما بينهم بالاستماع إلى كل طرف و الاتصال اللغوي بين كل زميلين وذلك من خلال اعتماد المعلمة على لعبة البطاقات الفعلية المكتوبة عليها جمل توزع على التلاميذ وكل تلميذ يقوم بقراءة الجملة بطريقة فعلية مثل ' أغلق الباب ' فيقوم التلميذ بغلق باب القسم فعلا ومنها يمكننا القول أن التواصل تحقق.

أ- و- ألعاب تبادل المعلومات :

تركز هذه الألعاب على أهمية تبادل المعلومات أثناء التعليم حيث تسهم في تحسين التفاعل بين المتعلمين ، من خلال النشاطات التي تحتاج إلى تعاون و تواصل فيما بينهم ، كما أنها تحقق العديد من الفوائد منها تحفيز سرعة العمل و تساهم في رفع درجة التركيز و توضيح الفروقات بين المعلومات المختلفة ، كما أنها تشجع على العمل في مجموعات صغيرة ، من أجل تعزيز روح التعاون بهدف التقليل من تدخل المعلم الدائم ، إضافة إلى أنها تعد وسيلة تعليمية فعالة للتقليل من الوقت و الجهد بفضل سهولة الأدوات المستخدمة فيها ، مما يضمن استثمار الوقت بأفضل طريقة وتحقيق كفاءة أكثر في العملية التعليمية

التعلمية ، مع ضرورة التنظيم الجيد لهذه الألعاب ، عن طريق تقديم شرح مسبق و إنشاء مكتبة تعليمية داعمة [1] .

و من ألعاب تبادل المعلومات ' كلعبة اكتشف الاختلاف بين الصورتين ' و تصنف هذه اللعبة ضمن الألعاب الجماعية التشاركية من خلال تقسيم التلاميذ إلى مجموعات تضم أربعة أشخاص من الذكور و الإناث يتشاركون في استخراج عشر اختلافات صحيحة من خلال صورتين ، صورة للعمل عليها و صورة للملاحظة فقط ، والمجموعة التي تنهي العمل أولا تعلن المعلمة عن فوزها .

أ-ز- الألعاب الرياضيتية :

تعد من الوسائل الفعالة التي تجمع بين التعلم و التسلية ، حيث تلعب دورا هاما في تعزيز الفهم العميق للرياضيات ، و اكتساب مفاهيم رياضية بسهولة ومتعة ، و تتيح فرصة للمتعلم لاكتشاف بطريقة تفاعلية ، كما تعمل على تطوير مهارات حسابية و التفكير المنطقي دون الشعور بالملل ، حيث تعرف بأنها : " **أداة تعليمية ناجعة ، تساعد على تجاوز صعوبات تعلم الرياضيات في هذه المرحلة ، فتتيح للمتعلمين فرصة بناء المفاهيم الرياضية بيسر ، و تطور مهارات حل المشكلات ،كما أنها وسيلة لتحقيق الاندماج وتعزيز التعاون و العمل الجماعي يبن المتعلمين في جو من المتعة و السعادة** "[2].

تعد هذا النوع من الألعاب أداة تعليمية تستخدم لتحفيز المتعلمين على التفاعل و المشاركة في تعلم الرياضيات ، وتساعدهم على تجاوز العقبات و التحديات التي تواجههم في دراستها عند مرحلة معينة ، يتم ذلك بتطبيق هذه الألعاب من خلال تقديم المفاهيم

---

[1] ناصف مصطفى عبد العزيز : **الألعاب اللغوية في تعليم اللغات الأجنبية – مع أمثلة لتعليم اللغة العربية لغير الناطقين بها** ، دار المريخ ، الرياض ، م ع السعودية ، ط1 ،1983 ، ص 19-30.

[2] المديرية العامة للتعليم مديرية التعليم الابتدائي : **دليل الألعاب الراضية في الطور الأول من التعليم الابتدائي** ، 2025/2024 ،ص 7

الرياضية بطرقة ممتعة وجذابة ، فيتمكن التلاميذ من بناء هذه المفاهيم ، مما يساعد في تسهيل فهمها و استيعابها بشكل أفضل و بصورة أعمق ، كما تسهم هذه الألعاب الرياضية في تحسين مهارات حل المشكلات عن طريق محاكاة مواقف واقعية ، و تشجيع التفكير النقدي و الإبداعي لدى التلاميذ و إنتاج بيئة تعليمية تشجع على التفكير الجماعي و التعاون بين التلاميذ، مما يعزز الفهم العميق للمفاهيم الرياضية و يرفع مستوى تفاعلهم مع المادة الدراسية ، وكذلك يحمل العملية التعليمية أكثر متعة وفائدة ، من خلال الألعاب الرياضية التي تضفي جوا من التسللية و التشويق في عملية التعلم .

ب- تصنيف الألعاب اللغوية

- تصنف الألعاب الموجودة في السوق إلى عدة معايير منها :

ب-أ- من حيث النوع :

ويمكن تقسيمها إلى ثلاثة أنواع :

النوع الأول : ألعاب ورقية :

تعتمد على الورق كعنصر أساسي في التعامل تأتي على شكل بطاقات و كتيبات تحتوي رسومات باستخدام أقلام جافة و أقلام تلوين مثل التربية الفنية حيث يقوم التلاميذ بتلوين رسومات مقدمة من طرف المعلمة على شكل صور عليها رسومات صماء لفاكهة مختلفة كل صف له فاكهة معينة مثلا : الصف الأول له تفاحة ، الثاني له برتقالة ، الثالث له أناناس و الصف الرابع له فراولة .

الكل يقوم بتلوين الفاكهة بلون يناسبها باستخدام الطباشير الملون والصف الذي ينتهي من التلوين أولا هو الفائز.

النوع الثاني : ألعاب يدوية :

وهي الألعاب التي تتطلب تفاعلا جسديا مباشرا حيث يتم تشكيلها أو تحريكها بواسطة اليد تتضمن أنواع مختلفة كالمكعبات و المجسمات القابلة للتركيب فهذه الألعاب محببة عند الأطفال لأنها تمنحهم حرية التفاعل و الاكتشاف مما يجعلها أكثر تشويقا من الألعاب الورقية ، على سبيل المثال من أقع دراستنا الميدانية حيث تم صنع بيت من أعواد خشبية خاصة بتخليل الأسنان و أوراق لاصقة على شكل مثلث ، دائرة ، على أوراق بيضاء يقوم التلاميذ بصنع بيت و المبدع الذي يتميز بعمله يعلن بأنه الفائز فهذه اللعبة تنمي أعضاء الجسم وبخاصة اليد و يتم تعويدها على الحركة و العمل بنشاط.

النوع الثالث: الألعاب الإلكترونية:

نوع يعتمد على التكنولوجيا الرقمية كالألواح الإلكترونية و التطبيقات التعليمية الرقمية حيث أنها تحظى بتفاعل أكبر من طرف المتعلمين مقارنة بالوسائل التعليمية الأخرى.

ب-ب- من حيث الفئة العمرية :

تصنف اعتمادا على تقارير ألعاب التعلم و التعليم لسنة 2021 من خلال :

- **ألعاب الأطفال أقل من ستة سنوات :** أي أطفال ما قبل المدرسة أو ما يعرف بالحضانة لمرحلتي التمهيدي و التحضيري .

- **ألعاب الأطفال من ستة سنوات إلى ثمانية سنوات :** في هذه المرحلة العمرية يتم توظيف ألعاب تناسب كفاءاتهم العقلية و الجسمية.

- **ألعاب الأطفال من تسع سنوات إلى أحدى عشر سنة :** حيث يكتسب أصحاب هذا السن مستوى من النضج في مهاراتهم الفكرية و العقلية .

كم أن هناك ألعاب تعليمية أخرى تتوافق مع سن معين أو محدد.

ب-ج- من حيث المحتوى :

إن الألعاب اللغوية لها دور كبير في تعزيز عملية التعلم من خلال التنوع في المحتوى و طريقة عرضه ما يجعلها أداة تعليمية فعالة و تشمل على سبيل المثال ألعاب الصور و الصوت الألغاز اللغوية و ألعاب الكلمات و الجمل ، ألعاب الذكاء و تقوية الذاكرة ، ألعاب الأسئلة و الأجوبة ، إلا أن بعض هذه الألعاب قد تحتاج إلى وسائل خاصة لتشغليها بينما يمكن تنفيذ بعضها دون أدوات إضافية ، وإن نظارات الواقع الافتراضي تعد من الوسائل الفعالة في التعليم نظرا لتأثيرها الإيجابي على المتعلمين .

ب-د- من حيث التشاركية :

يمكن تصنيف الألعاب اللغوية كذلك من حيث عدد المشاركين فيها لما لها من أهمية كبيرة في العملية التعليمية فقد تكون فردية أو جماعية ولكل نوع فوائده الخاصة في تنمية مهارات المتعلمين :

- الألعاب الفردية :

هي الألعاب التي يستطيع المتعلم ممارستها بمفرده دون الحاجة لشريك و إلى توجيه من المعلم فهذه الألعاب تعزز من استقلالية المتعلم و تمكنه من التعلم الذاتي مثل لعبة إكمال الحرف الناقص أو تلوين حرف محدد في مجموعة من الكلمات التي تحتوي عليه وغيرها كثير

- الألعاب الجماعية :

هي الألعاب التي تتطلب مشاركة أكثر من لاعب مما يعزز التفاعل بين المتعلمين عن طريق جماعات مما يسهم في تنمية مهارات العمل الجماعي و دور المعلم هنا يكون

إشرافيا فقط، حيث يعمل على مراقبة المتعلم لإلزامه بشروط اللعبة [1] ، وكمثال على هذا الصنف لعبة اكتشف الحرف التي ذكرناها سابقا في ألعاب تبادل المعلومات .

تاسعا : وظائف الألعاب اللغوية :

تتنوع وظائف الألعاب و تتعدد بشكل كبير وتؤدي دور أساسي في حياة الطفل (المتعلم) حيث تساهم في تنمية مهاراته وتعزيز و تتمثل وظائفها فيما يلي :

– الطفل يتعلم من خلال اللعب كيفية التفاعل مع الآخرين و كذلك البيئة التي يعيش فيها ، و فهم العالم من حوله ، فاللعب ليس للتسلية فقط بل يساهم في تطوير شخصيته و سلوكه وتعلمه .

– تعد الألعاب أداة تعليمية هامة لأنها تجعل المفاهيم المعقدة أكثر قابلية للفهم و الاستيعاب لدى المتعلمين فبواسطة الألعاب يستطيع الطفل التعرف على مصطلحات جديدة و تفهمها بشكل علمي مما يساعدهم على التكيف مع الحياة اليومية .

– تعتبر الألعاب أداة فعالة في تفريد التعليم عن طريق تخصيص أنشطة تعليمية هامة لأنها تجعل المفاهيم المعقد أكثر قابلية للفهم و الاستيعاب لدى المتعلمين فبواسطة الألعاب يستطيع الطفل التعرف على المصطلحات الجديدة و تفهمها بشكل علمي مما يساعد على التكيف مع الحياة اليومية

– تعتبر الألعاب أداة فعالة في تفريد التعليم عن طريق تخصيص أنشطة تعليمية تتناسب مع قدرات كل طفل على مدى مما يساعد على تطوير مهاراته كما تتيح له التعلم حسب إمكاناته و تلبية احتياجاته الفردية.

---

[1] Iman chacho – Houssam eddin taouririt : **Languag games – concept , types and its role in enhancing the linguistic ability of young learners** , journal of arabic learning .2023, p 220 – 224

– تعزز الألعاب التعاون بين الأطفال و يحفزهم على التفكير في الآخرين و كيفية الانسجام معهم بدلا من التفكير في الذات من خلال التفاعل الجماعي يتعلم الطفل قيم التعاون و المشاركة .

– تقدر الألعاب للأطفال فرص متنوعة للنمو الجسمي و العقلي و العاطفي ويتيح لهم المجال للتعبير عن أنفسهم بطريقة مرنة كما تساعد على تلبية احتياجاتهم الداخلية كالحاجة إلى الاكتشاف أو التعبير عما يختلج أنفسهم.

– تعمل الألعاب على تعليم الأطفال قواعد السلوك المناسبة وكيفية التعامل مع الآخرين ، و فهم القيم الاجتماعية كالاحترام و التعاون .

– تعد الألعاب وسيلة طبيعية لتطور جسم الطفل وتنميته حيث يعمل على تشكيل أعضاء الجسم و تنضيجها ، فمن خلالها يكتسب الطفل مهارات حركية كالتوازن مثلا ويسهم كذلك في تعزيز القدرات الإبداعية ، تهدف إلى تعليم الطفل القيم و المفاهيم المختلفة بطريقة ممتعة وفعالة .

– الألعاب التعليمية اللغوية وسيلة تواصل فعالة تجمع الأطفال حتى و إن اختلفت لغاتهم و ثقافاتهم ، فهي تساعدهم على الفهم المتبادل و التعامل دون الحاجة للكلام ، كما يسهم في تقوية الروابط بين الأجيال المختلفة ، مما يسهل التواصل بين الكبار و الصغار بطريقة طبيعية و ممتعة .

– إن الألعاب اللغوية ليست مجرد نشاط ترفيهي للأطفال ، بل تستخدم أيضا طريقة غير مباشرة لمساعدة الأطفال على التعبير عن مشاعرهم و التعامل مع التحديات التي يواجهونها من خلال التعبير عن المشاعر المكبوتة (الخوف ، القلق ، الغضب ...) أو لتحسين الصحة النفسية لتخفيف التوتر و الضغوط أو تعزيز النمو العقلي و الاجتماعي عبر تطوير مهارات التفكير و التعامل مع الآخرين .

– تكمن أهمية اللعب ليس في كونه مجرد تسلية ، بل في اعتباره وسيلة تربوية تساعد الأطفال على التعلم و النمو و مساهمته في تنمية المهارات المعرفية و الإبداعية لديهم وبناء شخصيتهم و توازنهم الإتفعالي و العاطفي وذلك بالتعبير عن مشاعرهم بطريقة طبيعية و آمنة ، وتعزيز ثقتهم بأنفسهم و القدرة على التعامل مع التحديات و المواقف المختلفة وبالتالي يعزز استقلالية و ضبط النفس و التكيف مع المشاعر المختلفة ، كما يتعلم الأطفال قيما اجتماعية كالتعاون و المشاركة ، احترام الآخرين ، والعمل ضمن فريق و يتيح اللعب للأطفال فهم بيئتهم و التفاعل معها بطريقة ايجابية و يساعدهم على التعرف على الأدوار الاجتماعية المختلفة ، و الاستعداد للاندماج في المجتمع واتصاله مع أفراد محيطه.

– الألعاب اللغوية وسيلة تربوية فعالة في غرس القيم و الأخلاق لدى الأطفال حيث يتعلمون من خلالها المبادئ الأخلاقية مثل الصدق و التعاون و الاحترام ، وتساعدهم على اكتساب معايير السلوك الاجتماعي المقبول عبر التفاعل مع الآخرين ، مما يعزز اندماجهم في المجتمع وتكيفهم مع البيئة الاجتماعية بطريقة سليمة .

– اللعب وسيلة تواصل فعالة تجمع الأطفال حتى و أن اختلفت لغاتهم و ثقافاتهم ، فهو يساعدهم على الفهم المتبادل و التفاعل دون الحاجة للكلام كما يساعدهم على الفهم المتبادل و التفاعل دون الحاجة للكلام ، كما يسهم في تقوية الروابط بين الأجيال المختلفة ، مما يسهل التواصل بين الكبار و الصغار وبناء علاقات اجتماعية قوية من خلال تعليم المبادئ بطريقة تعليمية و ممتعة .

– يوفر المجتمع من خلال الألعاب التعليمية بيئة خصبة تمكن الأطفال من تطوير مواهبهم وتنمية إمكاناتهم في جو من الحرية و الإبداع كما اللعب نظاما تربويا فطريا يسبق التعليم الرسمي ، حيث يسهم في توجيه الطفل و تأهيله للحياة بطريقة طبيعية دون قيود.

– تعتبر وسيلة رئيسة لنقل المعلومات و المعارف الفكرية و التكنولوجية و المبادئ و العادات من عصر إلى عصر و من فرد إلى آخر ومن خلاله يتعلم الأطفال المفاهيم

الاجتماعية و الثقافية و يكتسبون المهارات الحياتية التي تنتقل عبر التجربة و التفاعل مع الآخرين ، وبالتالي يعد اللعب حلقة وصل بين الأجيال تساعد في الحفاظ على التراث الاجتماعي و الثقافي و تكيفه مع العصر[1]

[1] محمد محمود الحيلة : **الألعاب التربوية وتقنيات إنتاجها سيكولوجيا و تعليميا و علميا** ،مرجع سابق ، ص 53-54

الفصل الثاني

فعالية الألعاب اللغوية في إكتساب المهارات التعليمية التواصلية

أولا : نماذج نظرية للألعاب اللغوية

ثانيا : نماذج تطبيقية للألعاب اللغوية

ثالثا : نماذج الألعاب اللغوية من كتاب القراءة للسنة الأولى ابتدائي

رابعا : نماذج لسيرورة الدرس

خامسا : أدوات و إجراءات الدر

سادسا : د راسة تحليلية للإستبانة

سابعا : استخلاصات الد راسة

ثامنا : النقائص و الحلول

وزارة التعليم العالي والبحث العلمي
جامعة الشهيد الشيخ العربي التبسّي - تبسّة
كلية الآداب واللغات
قسم اللغة و الأدب العربي

إلى السيّد (ة) : مدير المدرسة الشهيد عامر أحمد - آفاق - تبسة

الموضوع : طلب إذن بالدّخول.

تحيّة طيّبة و بعد :

يشرّفني أن ألتمس من سيادتكم التصريح

للطالب (ة) : أميرة سلامي

والطالب(ة): حمزة الوالي

المستوى : ثانية ماستر التخصّص : تعليمية اللغات

بالدّخول إلى مؤسّستكم و الاتّصال بمكتبتها وأساتذتها قصد مساعدته (ها) على إعداد مذكّرة التخرّج، و ذلك في الفترة الممتدّة من يوم 2025/05/08 إلى غاية 2025/06/09

تفضّلوا، سيّدي، قبول فائق الاحترام و التّقدير.

رأي الأستاذ المشرف : الموافقة

التاريخ 03 / 06 / 2025

رئيس القسم
رئيس قسم اللغة والأدب العربي
د. سالم حسينة

توقيع المؤسّسة المستقبلة

المدير
مدير المؤسسة
رضوان الحمزة

وزارة التعليم العالي والبحث العلمي
جامعة العربي التبسّي - تبسّة
كلية الآداب واللغات
قسم اللغة و الأدب العربي

إلى السيّد (ة) : مدير المدرسة الشهيد عامر أحمد - آفاق - تبسة

الموضوع : طلب تربص في مؤسسة تربوية

تحيّة طيّبة و بعد :

يشرّفني أن ألتمس من سيادتكم التصريح

للطالب (ة) : أميرة سلاحي

والطالب(ة): حسة الوالي

المستوى : ثانية ماستر التخصّص : تعليمية اللغات

بالدّخول إلى مؤسّستكم قصد إجراء تربص مكمل لنيل شهادة الماستر، و ذلك في الفترة الممتدّة من يوم 2025/05/08 إلى غاية 2025/02/09

تفضّلوا، سيّدي، قبول فائق الاحترام و التّقدير.

رأي الأستاذ المشرف

رئيس القسم

رئيس قسم اللغة والأدب العربي
د. سالم حسينة

التاريخ 03/12/2024

توقيع المؤسّسة المستقبلة

المدير

مدير الموسسة
رضوان الحمزة

تعد المرحلة الابتدائية الركن الأساسي في المسيرة التعليمية التعلمية للأجيال ،حيث يتم من خلالها تكوين تجارب و اكتساب خبرات وتطوير مهارات أساسية تمهد لمراحل لاحقة ،و اعتبارا من أن الأطفال في هذه المرحلة يميلون إلى اللعب والاكتشاف فإن توظيف هذا النوع من النشاطات في العملية التعليمية يمكن أن يسهم بشكل كبير في تعزيز التفاعل والاستيعاب،وهنا تبرز أهمية الألعاب اللغوية التي لا تقتصر على الجانب الترفيهي فقط بل تمثل إستراتيجية فعالة في جعل الطفل أكثر متعة أكثر جاذبية و أكثر نشاطا وتركيزا .

وفي سياق تعزيز المهارات التواصلية ،فان الألعاب اللغوية تعتبر وسيلة مبدعة و مبتكرة استكشافية ،تسهم في تطوير مهارات الفهم والتواصل، إذ أن تحفيزها للمشاركة الفعالة للطفل تؤدي إلى التقليل من شعوره بالخوف والتوتر والملل الذي قد يصاحب تعلم اللغة في البيئات التقليدية ومن خلال وظائفها السابقة فهي بذلك تنمي مهارات الاستماع،التحدث،القراءة والكتابة و بإسهاماتها الفعالة في تعزيز التفكير النقدي و الروح الإبداعية لدى التلاميذ.

وانطلاقا مما سبق ،فإن هذه الدراسة تستهدف السنة أولى من التعليم الابتدائي بالتحديد ،بوصفها القاعدة الأولية في بناء الأساس اللغوي للطفل ،من خلال معرفة علاقة الألعاب اللغوية ودورها في تحسين المهارات التواصلية داخل الصف ، حيث تتناول هذه الدراسة جملة من الأدوات المنهجية المعتمدة والتي تبرز مدى تأثير الألعاب اللغوية على التحصيل الدراسي والنشاط التفاعلي لدى المتعلمين ،كما يتم تحديد مجتمع الدراسة وحدوده ،وصولا إلى تحليل النتائج الميدانية التي ترصد مدى نجاح فعالية الألعاب اللغوية داخل القسم.

أولا : نماذج نظرية للألعاب اللغوية:

تعتبر الألعاب للغوية ؛ من الأساليب التربوية الحديثة و الفعالة، حيث تهدف إلى تنمية و تطوير مهاراتها بطريقة عبر تقليدية؛ و تعمل على تحفيز التلاميذ نحو التعلم، و تعزيز قدراتهم في القراءة و الكتابة و التحدث ، مما يجعلهم أكثر اندماجا في العملية التعليمية، و تتنوع نماذج الألعاب اللغوية ؛ وفقا للأهداف التعليمية التي تسعى إلى تحقيقها فمنها ما يركز على تنمية الرصيد اللغوي، و منها ما يهدف إلى تحسين مهارات النطق و التهجئة ، و أخرى تعزز تحليل الكلمات؛ و فهم التراكيب اللغوية، و غيرها الكثير. و تتميز هذه الأنشطة بقدرتها على تحفيز الإبداع و تنميته لدى التلاميذ؛ لذلك فإن دمج الألعاب اللغوية في المناهج الدراسية ، يسهم في تحسين مهارات اللغة العربية؛ بطريقة شيقة و سهلة الفهم و الإستيعاب ، و سنحاول ذكر بعض نماذج عن هذه الألعاب و التي تتمثل في:

أ- لعبة حبل الغسيل

أ-أ- الهدف من اللعبة:

_ تنمية مهارات اللغة و التفكير السريع.

_ تكوين جمل ذات معنى من مجموعة كلمات مبعثرة.

_ تعزز العمل الجماعي بالتعاون بين الأفراد.

أ-ب- عدد المشاركين: 4 تلاميذ في كل مجموعة.

أ-ج- الوسائل التعليمية: بطاقات على شكل ملابس _ حبل _ مشابك غسيل _ سلتين.

أ-د- خطوات اللعبة:

* تقسيم التلاميذ إلى مجموعات متساوية.

* توزيع بطاقات تحتوي على كلمات مبعثرة لكل مجموعة:

* عند سماع الجرس، تبدأ اللعبة و على كل مجموعة ترتيب الكلمات على حبل الغسيل؛ باستخدام المشبك.

* تنتهي اللعبة عند انتهاء الوقت المحدد، ثم يدق الجرس مرة أخرى.

* المجموعة التي تنتهي أولا بترتيب صحيح يعتبر هو الفريق الفائز؟

ب- لعبة اكتشاف الفروقات :

ب-أ- الهدف من اللعبة:

- قوة التركيز و التميز و زيادة الانتباه.

- تنمية الإدراك المكاني.

ب-ب- عدد المشاركين: 4 تلاميذ في كل مجموعة.

ب-ج- الوسائل التعليمية: أوراق عمل.

ب-د- خطوات اللعبة:

_تقسيم التلاميذ إلى 8 مجموعات كل مجموعة تتكون من 4 تلاميذ.

_ تعتمد فكرة هذه اللعبة ، على عرض صورتين تشمل فروقات و اختلافات لا تخطر على بال التلميذ و لا تمهل للوهلة الأولى، ثم توزع الرسومات على تلاميذ و كل فوج له صورتان تحتوي إحدى الصور على تغييرات طفيفة مقارنة بالأخرى، و يجب على اللاعب التركيز و العثور على جميع الاختلافات في أسرع وقت ممكن، ثم تطلب منهم البحث عنها من خلال التركيز على الصورة و التمعن جيدا.

_ ثم تعلن عن بدأ اللعبة لوقت محدد حيث تقوم كل مجموعة باستخراج الاختلافات، قد تكون اختلافات في اللعب أو إضافة أو إزالة كائن في إحدى الصورتين، أو تغيير شكل أو حجم عنصر أو تعديل موقع عنصر داخل الصورة أو تبديل الرموز أو الأنماط على بعض الأشياء، و ذلك بتلوينها أو وضع علامة (×) على كل اختلاف.

_ عند انتهاء الوقت يتم الإعلان عن الفريق الفائز الذي أنهى استخراج الإخلاف كلها أولا.

ج- لعبة سباق الترتيب :

ج-أ- الهدف من اللعبة: تنمية سرعة البديهة.

- التركيز على الاستقامية و ترتيب الأعداد.

ج-ب- عدد المشاركين: 4 مجموعات.

ج-ج- الوسائل التعليمية: أقماع ، كراسي ، بطاقات عليها أرقام ، طاولتين ، أكواب كرتون ، دوائر.

ج-د- خطوات اللعبة:

_تقسيم التلاميذ إلى 4 مجموعات، فوجين ذكور و فوجين بنات.

_ تسمية كل فوج، ثم يطلب منهم تسمية الوسائل من أجل التعرف عليها و بعدها تقوم بشرح قوانين اللعبة مع التمثيل من أجل فهم و استيعاب كيفية اللعب.

_ حيث يقوم كل تلميذ من الفوجين (ذكور) يتحدى بسباق ثنائي بين تلميذين نحو ترتيب الأعداد و ذلك عند سماع الجرس إشارة لبداية اللعب ؛ مرورا عن طريق القفز على الدوائر ثم الجري في استقامية حول الأقماع التي وضعت على شكل مثلث متساوي الساقين ثم ترتيب الكراسي على استقامية بسرعة نحو الطاولة التي فوقها أكواب عليها بطاقات تحتوي على أرقام و ترتيبها تصاعديا، و من ينتهي بترتيب الأرقام بشكل صحيح دون أي خطأ سيعلن عليه بالفوز ، و هكذا تكرر العملية مع كل التلاميذ و ذلك بالتناوب مرة مع فوجي الذكور و مرة مع فوجي الإناث.

_ تشجيع التلاميذ لكل لاعب من فريقه بالتصفيق و الهتاف لكل خطوة صحيحة يقوم بها اللاعب.

لقد قمنا بزيارة ابتدائية **عامر أحمد بن حسناوي – تبسة** ، و وجدنا أن الألعاب اللغوية تعتمد بشكل أساسي على جهد المعلم ، حيث يقوم كل معلم بابتكار أنشطة خاصة به ،يقدمها إلى تلاميذه على مدار الأسبوع ، سواء ضمن الحصص الدراسية أو خلال الأوقات المخصصة لتنمية المهارات اللغوية ،و لاحضنا أن كل معلم يختلف عن الآخر في تطبيق هذه الأنشطة تبعا للوسائل والإمكانيات المتاحة ،فمنهم من يركز على الألعاب الذهنية ك (الألغاز وإكمال الفراغات و الكلمات المتقاطعة) باستخدام الكتاب المدرسي (كتاب الأنشطة للغة العربية) ،بينما يعتمد الآخرون على الألعاب الحركية ك(التصفيق أو النقر على الطاولة) عند تقطيع الكلمات إلى مقاطع صوتية ،في حين هناك من يدمج بين النوعين لجعل التعلم أكثر فاعلية وتشويقا .

ثانيا : نماذج تطبيقية للألعاب اللغوية :

أ- اسم اللعبة : حبل الغسيل :

التاريخ: 16فيفري 2025 م ، الموافق ل15 شعبان 1446 هـ.

المقطع التعليمي 05 : البيئة و الطبيعة.

نصوص: بلادنا الجميلة – جولة ممتعة – في حديقة المنزل.

النشاط: قراءة إجمالية

المحتوى: في حديقة المنزل

الوسائل التعليمية : حبل الغسيل – بطاقات على شكل ملابس – مشبك غسيل

طريقة اللعب : جماعية

عدد المشتركين :3 مجموعات

أ-أ- طريقة اللعبة:

يقسم القسم إلى 3 مجموعات ثم توزع البطاقات التي تحتوي على كلمات مبعثرة (أحمد ، شجيرة، الليمون، غرس) لكل مجموعة ثم تعلن عن بدء اللعبة حيث تقوم كل مجموعة بترتيب الكلمات المبعثرة لتكون جملة صحيحة على حبل الغسيل باستخدام المشبك و التي تكون كالآتي (غرس أحمد شجيرة الليمون) و المجموعة التي تنتهي أولا من الترتيب يعتبر هو الفريق الفائز .

أ-ب- أثرها: تنمي هذه اللعبة مهارات اللغة لدى التلاميذ ؛ و تحفزهم على التعلم و التفاعل و المشاركة خلال الدرس، و يشجعهم للوصول نحو الأفضل و تطور من شخصيتهم ، و تعزز ثقتهم بنفسهم و بزملائهم ، كما تعتبر وسيلة تعليمية حديثة ، تسهم في تطوير الجوانب الأكاديمية و الاجتماعية و الحركية للتلاميذ في مرحلة التعليم الابتدائي .

ب- اسم اللعبة: اكتشاف الفروقات "تحدي التحفة " :

التاريخ : 20 فيفري 2025 م . الموافق ل 19 شعبان 1446 هـ.

المقطع التعليمي05 : البيئة و الطبيعة .

النشاط : العاب رياضية.

المحتوى : تحدي التحفة .

مكانها و وقتها: 10 دقائق _ القسم.

طريقة اللعب : جماعية

ب-أ- طريقة اللعبة :

تقوم المعلمة بتقسيم تلاميذ الفصل كاملا إلى 8 مجموعات حيث تتكون المجموعة الواحدة من (4) أربع تلاميذ ؛ ثم تقوم بتوزيع أوراق العمل على التلاميذ، حيث تكون صورتان في كل طاولة و لكل مجموعة ، ثم تطلب منهم إيجاد و البحث عن كل اختلافات الموجودة في الصورتين ؛و هي (10 اختلافات) شرط أن يعملوا على صورة واحدة فقط و الأخرى للملاحظة فقط،لذلك سميت الصورة بتحدي التحفة ،حيث تحتوي على (عشر)اختلافات و هي (الشمس عكس الاتجاه ، السحاب عكس اتجاه) (كذلك الفراشة و ورقة الشجرتين عكس اتجاه الصورة (2)). اختلاف في القلم و حبات الحلوى و كذلك فنجان ممتلئ و آخر فارغ في الصورة (02)) (أنظر الملاحق)،ثم تعلن عن بدأ اللعبة عند الإشارة؛ لوقت محدد ذكر سابقا؛حيث تستخرج كل مجموعة الفروقات ؛ و ذلك بتلوينها أو وضع علامة (×) على كل اختلاف؛ و عند انتهاء الوقت ،تقوم المعلمة بالإعلان عن الفائزين و ذلك حسب من قام بالإنجاز أولا،و كانت المجموعات الفائزة (1- 3 - 6-8) على الترتيب .

ب-ج- أثرها:

تعتبر لعبة إيجاد الفروقات بين الصورتين ؛ من أهم الألعاب التي تعود بالفائدة على الطفل،و خاصة المتعلم (التلميذ) ، حيث أنها تعمل على تطوير مهارات التفكير ؛ و تنمية الحواس و ربطها بمراكزها المختلفة بالدماغ . كما تعمل على تنمية الطفل على قدرة التحكم في بعض أجزائه الرقيقة ؛ مثلا عدم التحكم الجيد في القلم ؛ و ذلك ناتج عن ضعف عضلاتهم

الصغيرة؛ و يمكن رفع كفاءتها عن طريق اللعب ؛ و تنمي كذلك الثقة بالنفس ؛ و تنمية المهارات الاجتماعية ، لكي يصبح قادرا على التواصل و المشاركة و التعاون.

ج- اسم اللعبة: سباق الترتيب

التاريخ: 13 فيفري 2025 م. الموافق ل 12 شعبان 1446 م.

المقطع التعليمي 05: البيئة و الطبيعة.

النشاط : العاب رياضياتية

المحتوى: سباق الترتيب

مكانها و وقتها: خارج القسم (الملعب) _ 30 دقيقة.

الوسائل التعليمية: أقماع ، كراسي، بطاقات عليها أرقام، طاولتين ، أكواب كرتون،دوائر .

طريقة اللعب: جماعية

ج-أ- طريقة اللعب:

يتم تقسيم التلاميذ و توزيعهم إلى فرق و يمنح إلى كل فوج تسمية خاصة بفريقه، ثم تطلب المعلمة من التلاميذ تسمية الوسائل الخاصة باللعبة ، قبل بدء اللعبة ؛ تقوم بشرح القوانين لضمان فهم التلاميذ لكيفية اللعب ، بعد ذلك تقوم بتحدي ثنائي بين فريقين ، بمجرد سماع الجرس للبدء في السباق نحو ترتيب الأعداد و ذلك مرورا بالقفز داخل الدوائر ، ثم الجري على استقامية حول الأقماع ؛ و بعدها ترتيب الكراسي على استقامية ،ثم نحو الطاولتين لترتيب الأعداد تصاعديا .

و ذلك بتحفيز و تشجيع ؛ من خلال الهتافات الخاصة بكل خطوة مما يضفي جوا من الحماس و المتعة على النشاط ، و يشجع التلاميذ على المشاركة بثقة و حماس أكبر ؛ و بمجرد أن ينتهي اللاعبين من ترتيب الأرقام ، تقوم المعلمة بمراجعة النتيجة للتحقق من صحة الترتيب إذا كان الترتيب صحيحا ؛ ثم تعلن عن الفائز لأحد اللاعبين من أحد الفريقين ، و هكذا تكرر العملية لكل الفرق بالتناوب مرة مع الذكور مرة مع الإناث ، و في الأخير يتم الإعلان عن الفوج الفائز المتحصل على أكبر عدد من اللاعبين الفائزين في السباق الثنائي.

ج-ب- أثرها:

تساهم لعبة " سباق الترتيب " في تنمية عدة مهارات مهمة لدى التلاميذ ، حيث تعمل على:

* تحفيز سرعة البديهة.
* تعزيز القدرة على الترتيب و التنظيم بطريقة علمية تفاعلية
* تساعد في تنمية مهارات التفكير السريع و اتخاذ القرار.
* تعزز ردح الفريق و التعاون

- أما من الناحية النفسية تساهم في :

* زيادة ثقة التلميذ بأنفسهم من خلال التشجيع المستمر و الهتافات التحفيزية .
* إن تكرار اللعبة يساعد في ترسيخ المفاهيم و ترتيب المعلومات ذهنيا.

د - اسم اللعبة: لعبة المثلجات.

_ **التاريخ** : 27 فيفري 2025 .

_ **النشاط** : ألعاب قرائية.

_ **المحتوى** : تثبيت حرفي " التاء " و " الدال ".

_ **المدة** : 10 دقائق (مطابقة العدد حروفا عددا و معدودا)

د-أ- الأدوات التعليمية :

كوبان ورقيان على شكل مثلجات، يستخدمها المعلم لتصنيف الكلمات حسب الحروف المستهدفة (التاء و الدال).

مجموعة من الكلمات على شكل مثلجات من ورق.

سبورة.

د-ب- خطوات الإستخدام :

تبدأ المعلمة بشرح مبسط لكيفية لعب اللعبة و ذلك بعد التحضير لها حيث قامت بإحضار كوبين على شكل مثلجات و ألصقتهما على السبورة ، الكوب الأول: يمثل حرف "

التاء " ، و الكوب الثاني يمثل حرف " الدال " و يضع مجموعة من المثلجات (مصنوعة من أوراق ملونة) تحتوي على كلمات تتعلق بهذين الحرفين ليتم تصنيفها داخل الأكواب حسب الحرف الذي بلائم كل كلمة .

تقسم المعلمة التلاميذ إلى مجموعتين : بينما المجموعة الثانية ستكون مسؤولة عن كلمات الكوب الذي يحتوي على حرف " الدال " .

ثم يصعد كل تلميذ واحد تلو الأخر من كل مجموعة إلى السبورة ، و يأخذ كلمة من مجموعة المثلجات (وجد التلميذ كلمة " حُوت " فوضعها في حرف " التاء " و هو الكوب المسؤول عنه) فيقوم التلميذ بتحديد ما إذا كانت الكلمة تحتوي على حرف " التاء" أو " الدال " ثم يضعها في الكوب المناسب .

بعد أن ينتهي التلاميذ من تصنيف جميع الكلمات في الأكواب و بعد انتهاء مدة المسابقة المقدرة ب " 16 دقيقة " تقوم المعلمة بعد الكلمات في كل كوب.

تكتب المعلمة النتيجة على السبورة وهي (6\10) و تصحح الأخطاء أن وجدت (لم تجد المعلمة أية أخطاء).

بعد تصحيح المعلمة للكلمات يبدأ التلاميذ في كل مجموعة بقراءة الكلمات التي تم تصنيفها في كوبه، فالمجموعة الأولى قرأت الكلمات التي احتوت على حرف التاء بصوت عال (حُوتٌ، بَطَّةٌ، تَمْرٌ، تُفَّاحَةٌ، مِتْرٌ، تِيَّارٌ) أما المجموعة الثانية فقد قرأت الكلمات التي احتوت على حرف " الدال "بصوت مسموع أيضا (دُبٌّ، ضِمَادٌ، حَدَّادٌ، دِرْعٌ، دَجَاجَةٌ، دَعْسُوقَةٌ، دِيكٌ، وِدْيَانٌ، دَلْوٌ، دلَالٌ.) في نهاية اللعبة تعلن المعلمة عن المجموعة الفائزة و التي جمعت أكبر عدد من الكلمات الصحيحة و هي " المجموعة الثانية " صاحبة " حرف " الدال " .

تردد المجموعة الفائزة جملة تشجيعية "مرحبا حرف الدال ، مرحبا بك يا حرف الدال أنت الفائز بلا محال !

في نهاية الحصة تتم مناقشة الفرق بين حرفي التاء و الدال المعلمة مع تلاميذها و تشجعهم على الاستمرار في تعلم المزيد من الكلمات التي تحتوي على هذين الحرفين .

أ-ج- أثرها: تعمل لعبة المثلجات على تعزيز التفاعل التعاوني بين التلاميذ، حيث تشجعهم على المشاركة و التنافس في آن واحد ، كما تطور من مهارات التمييز البصري و السمعي لديهم من خلال التركيز على الحروف المختلفة و تصنيف الكلمات بدقة ، كما تزيد من مدة الانتباه و التركيز مما يجعل التلاميذ يستطيعون التمييز بين حرفي " التاء " و " الدال " في الكلمات ، علاوة على ذلك فإن الجانب التنافسي يحفز التلاميذ على التفاعل و المشاركة في التعلم مما يؤدي إلى تحسين تحصيلهم اللغوي المبني على نمو مهارتي القراءة و السماع التي اكتسبها التلاميذ من خلال هذه اللعبة حيث يتعلمون كيفية التعرف على الحروف و المقاطع الصوتية بسهولة ، و الاستماع إلى الكلمات و النطق الصحيح لها و بهذا يتحسن إدراكهم للأصوات اللغوية.

هـ - اسم اللعبة: صيد الأسماك.

_ **التاريخ** : 25 فيفري 2025 .

_ **النشاط** : إدماج.

_ **المحتوى** : تثبيت حرفي " الكاف " و " الشين ".

_ **المدة** : 30 دقيقة ، نصف ساعة.

هـ-أ- الأدوات التعليمية اللازمة :

_ صور أسماك بها مغناطيس تتحمل كلمات.

_ سلة لوضع الأسماك.

_ صنارتين لصيد الأسماك (تم صنعها باستخدام خيوط مع مغناطيسات أو مشابك أو أوراق).

_ حوض توضع فيه الأسماك (لا يشترط أن يكون به ماء).

حلوى كمكافأة.

_ صفارة.

هـ-ب- طريقة تطبيقها (استخدامها):

شرح التعليمات: تشرح المعلمة للتلاميذ أن كل سمكة تحمل كلمة ، و على التلميذ الذي يصعد إلى السبورة أن يصطاد السمكة و يقرأها قبل وضعها في السلة ، و كل سمكة تمثل تحديا فإذا كانت تحتوي على حرفي الكاف و الشين توضع في سلة الأسماك و إذا لم تتضمن هذين الحرفين فإنها تعود إلى الحوض و تتميز هذه اللعبة بالمدة المخصصة لكل مجموعتين أو تلميذتين فهو الذي يحدد الفائز .

هـ-ج- خطوات الاستخدام:

يقسم القسم إلى مجموعات صغيرة و يكون التحدي بين مجموعتين اثنتين.

حوض الأسماك يكون موضعه أمام السبورة فوق المصطبة.

تختار المعلمة تلميذا يكون حكما لهذه اللعبة مسؤولا على الوقت المحدد.

ثم تختار مجموعتان تصعدان إلى السبورة مجموعة من الجهة اليمنى و المجموعة الثانية من الجهة اليسرى و في الوسط حوض من الأسماك .

تعيد التلميذة المسؤولة عن اللعبة شرح طريقة اللعب للمجموعتين بعد اختيار تلميذ من المجموعة الأولى و آخرا من المجموعة الثانية يتواجهان للتحدي في اللعب للفوز.

تصفر التلميذة بصفارتها و عند سماعها تبدأ اللعبة و يبدأ مؤشر الوقت (6 دقائق فقط) يحاول اللاعبون اصطياد أكبر عدد من الأسماك التي تتضمن الحرفين المحددين (الكاف و الشين) و في كل مرة يصطادا سمكة يقومان بقراءتها بصوت مرتفع مثل كلمة" كلب" ، " شمس"، " حصان"، " كهربائي " ، ثم يقومان بوضع كل سمكة يصطادونها تحتوي على هذين الحرفين في سلة الأسماك و السمكة التي تخلو منها يرجعونها في الحوض في الحوض ، و عند سماع الصافرة مرة أخرى ينتهي الوقت.

_ تقوم التلميذة المسؤولة عن اللعبة بعد اسماك كل مجموعة ، الموجودة في السلة و التأكد من صحة الكلمات التي تحمل الحرفين (ك، ش) ، حيث وجدت في سلة المجموعة الأولى 4 أسماك فقط (شَمْس، كَهْرَبَائِي، شُمُوع، شِتَاء) بينما المجموعة الثانية وجدت ثلاثة أسماك

فقط (كلب، كتاب، شريحة)، و بذلك أعلنت عن فوز المجموعة الأولى و كافأتها بالتصفيق و قدمت لها مجموعة من الحلوى.

_ ثم تبدأ جولة أخرى حيث تتبادل المجموعة التي هزمت في هذه اللعبة الدور مع مجموعة جديدة أخرى و تتواجه مع المجموعة الأولى الفائزة و التي تفوز تكافئ و التي خسرت تغادر و تخرج من اللعبة و يستمر اللعب إلى انتهاء وقت الحصة و مشاركة جميع مجموعات القسم.

هـ-د- أثر اللعبة على التلاميذ:

اكتساب التلاميذ من خلال هذه اللعبة مهارات قرائية جديدة بطريقة شيقة و ترفيهية ، حيث يكون للتلميذ القدرة على التمييز بين الحروف و معرفتها ، و تدريبهم على نطق هذه الحروف و الكلمات بطريقة صحيحة ، كما توفر هذه اللعبة جوا تنافسيا مليئا بالتحدي و الإيجابية ؛ حيث يدفع التلاميذ إلى المشاركة مع بعضهم البعض في بيئة ممتعة تشجعهم على التعاون مع زملائهم في الفريق لتحقيق أهداف تعليمية مشتركة مما يعزز روح العمل الجماعي و التشاركي ، من خلال لعبة " صيد السمك " تنمو قدرتهم على الفهم و التركيز أثناء الحصص التعليمية ، كون اللعبة تستحضر انتباه التلاميذ على الكلمات المكتوبة على الأسماك ، و التمييز بين الحروف و تحديدها ، و تشجعهم على المشاركة و التفاعل للتعلم نحو الأفضل و ذلك من خلال المكافآت التي ينالها التلاميذ عند الفوز ، كما تساهم لعبة " صيد السمك " في اكتساب مهارات متعددة لدى التلاميذ مثل التفاعل الذهني و الحركي أي أنها تجمع بين هاتين المهارتين (الحركي ؛ صعود التلاميذ إلى السبورة و صيد الأسماك ، الذهني؛ قراءة الكلمات و اختيار الكلمات التي تحمل الحروف المستهدفة)كما تجمع أيضا هذه اللعبة بين مهارتي القراءة و الاستماع ، و ذلك بقراءة كلمة مكتوبة على السمكة التي اصطادها التلاميذ و يتعرف بصريا على نطق حروفها نطقا سليما ، و ربطها بالدروس السابقة و بهذا تشجعهم على الاستجابة السمعية و التفاعل مع التوجيهات و تتحسن الطاقة القرائية لديهم.

و- إسم اللعبة:ساعي البريد.

_ **التاريخ** : 23 فيفري 2025 .

_ **النشاط** : إدماج.

_ **المحتوى** : تثبيت حرفي " الواو" و " الياء ".

_ **المدة** : 30 دقيقة ، نصف ساعة.

ج-أ- الوسائل التعليمية اللازمة :

_ بطاقات صغيرة (رسائل بريدية) تحتوي على كلمات .

_ صندوق توضع فيه البطاقات.

_ تاج من ورق مكتوب عليه ساعي البريد.

شرح التعليمات:

_ تعرض المعلمة على التلاميذ كيفية سير اللعبة و التعليمات التي يجب الأخذ بها ، و هي كالآتي:

_ اختيار رسالة من الصندوق.

_ قراءة الكلمة بصوت مرتفع .

_ إجابة التلميذ على سؤال المعلمة.

_ وضع الإجابة الصحيحة في جدول ؛ و الذي يحتوي على خانتين (خانة لحرف الواو ، و الخانة الثانية لحرف الياء)

_ أما الإجابة الخاطئة فترجع داخل الصندوق.

ج-ب- خطوات تطبيقها:

_ تحضر المعلمة مجموعة من الكلمات تتضمن الحروف المدروسة (الواو و الياء) و تطلب من أحد التلاميذ أن يحملها في صندوق (يكون التحضير لهذه الأدوات اللازمة باللعبة مسبقا ، ليكون الوقت المخصص للعبة كافي فقط لتطبيقها.

_ يضع التلميذ الذي يلعب دور " ساعي البريد " تاجا مكتوب عليه " ساعي البريد"،

_ ثم يمشي ساعي البريد في الصف مناديا " أنا ساعيُ البريدِ، موظفٌ مفيدْ أُوزِّعُ الرسائلَ لِمَنْ يُرِيدْ "و في كل مرة يكرر هذه الجملة عند توزيعه للرسائل.

_ يرفع الطلاب أيديهم و يختار أحدهم ساعي البريد ليأخذ رسالة أو بطاقة من الصندوق و هي كلمة(ورد) يقرأها بصوت مرتفع و بطلب من المعلمة، بعد ذلك تطرح عليه سؤالا؛ هل كلمة" ورد " تحتوي على حرف الواو أم حرف الياء ؟

_ يجيب التلميذ بأن الكلمة تحتوي على حرف الواو : المعلمة قائلة:

" أحسنت يا بني "

_ يلصق التلميذ تلك الرسالة على السبورة في خانة حرف الواو.

_ يتم تشجيعه من خلال التصفيق له من طرف تلاميذ القسم.

_ تبدأ جولة أخرى بنفس الطريقة يدور ساعي البريد مناديا جملته الشهيرة ، ثم يختار تلميذا آخر ، لكنه في هذه المرة يخطئ التلميذ في الإجابة على سؤال المعلمة في التمييز بين الطرفين (الواو و الياء) فيرجع الرسالة داخل الصندوق (الكلمة التي وجدها هي كلمة "ياسمين" عندما سألته المعلمة أجاب بأن الكلمة تحتوي على حرف الواو) و هكذا في كل مرة تبدأ جولة جديدة مع تلميذ جديد إلى انتهاء وقت اللعبة.

_ بعض الكلمات المتحصل عليها في اللعبة من خلال الجدول الآتي:

واو	الياء
وَرْد، وَجْه، وِداد، وَلَد، وَلِيمَة، وِشاح، وَجْه، وِسَادَة	يَاسْمِين، يَرْمِي، يَد، يَرْكُض، يَدُور، يَمَامَة، يَرَى، يَسْرَى

و-ج- أثر لعبة ساعي البريد على التلاميذ:

تساعد لعبة " ساعي البريد " في تعزيز التعلم لدى التلاميذ بطريقة مسلية و ترفيهية ، حيث تجعلهم يميزون بين حرفي الواو و الياء من خلال التطبيق العملي بدلا من الحفظ المجرد ، كما تطور من مهاراتهم القرائية و الكتابية عبر تحليل الكلمات و إكمالها ، مما يحسن تركيزهم على تركيب الحروف داخل الكلمات و فصلها ، إضافة إلى ذلك فإن اللعبة تساعد على النطق الصحيح و السليم من خلال تكرار قراءة الكلمات مما يقوي وعيهم الصوتي ، كما تنمي لديهم الجانب الذهني و تصنيفها ، علاوة على ذلك تشجيع روح التعاون و تزيد ثقتهم بأنفسهم حيث يتفاعلون أمام زملائهم بطريقة إيجابية دون خوف أو توتر و بالتالي تنمي شخصيتهم و تطورها ، و بفضل الطابع الترفيهي للعبة ، يصبح التعلم أكثر متعة مما يرسخ المعلومات و الدروس في ذاكرتهم بكل يسر و سهولة ، أيضا تحسن هذه اللعبة من مهارات الاستماع لدى المتعلمين ، فتحفز انتباههم السمعي ، و قدرتهم على التمييز بين الأصوات و فهمها و استيعابها ، كما تشجع على التفاعل اللغوي و الاستجابة الصحيحة و بالتالي بناء علاقة تواصلية فيما بينهم.

ز- اسم اللعبة: من أنا ؟

_ **التاريخ** : 12 فيفري 2025 .

_ **الحصة:** 04.

_ **الميدان:** الهندسة و الفضاء.

_ **النشاط** : ألعاب رياضياتية.

_ **المحتوى** : التعرف على الأشكال الهندسية.

_ **المدة و المكان:** 10 دقائق داخل القسم.

_ عدد المشاركين: اختيار تلاميذ بشكل عشوائي (تلميذ واحد يمثل الشكل الهندسي)
الوسائل المستخدمة: بطاقات عليها أشكال هندسية (مُرَبَّع، مُسْتَطِيل، مُثَلَّث)، شريط لاصق.

ز-أ- الهدف منها:

_ تنمية قدرة التلميذ على الوصف و التعبير الشفوي.

_ تعزيز التفكير الإستنتاجي و القدرة على التخمين.

_ توسيع نطاق الذاكرة باستحضار أشياء مشابهة الشكل مخزنة في الذهن من العالم الخارجي .

_ توسيع الرصيد اللغوي للتلميذ.

_ تنمية روح التعاون و المشاركة بين التلاميذ.

ز-ب- خطوات تطبيقها:

_ تشرح المعلمة للتلاميذ التعليمات العامة لهذه اللعبة بشكل مبسط.

_ تختار أحد التلاميذ ليصعد إلى السبورة ويقف أمامها و ظهره على التلاميذ بواسطة شريط لاصق دون أن يرى التلميذ ذلك الشكل.

_ ثم يبدأ التلميذ بطرح سؤاله: من أنا؟

_ يجيب أحد التلاميذ بطلب من المعلمة (موجهة فقط): " شَكْلُكَ مِثْلُ سَرِيرِ النَّوْمِ، نَرَاكَ كُلَّ يَوْمٍ "

_ يعيد التلميذ طرح سؤاله جاهلا نفسه: " مَنْ أَنا؟ "

_ أحد التلاميذ: " لَدَيْكَ أَرْبَعَةُ أَضْلاعٍ وَأَرْبَعَةُ زَوايا ".

_ التلميذ مجددا: " إِذًا، مَن أَنَا ؟؟" .

_ التلاميذ الجالسين: " كُلُّ ضِلْعَيْنِ مُتَقَابِلَيْنِ مُتَسَاوِيَيْنِ ".

_ التلميذ أخيرا:" أَنَا المُسْتَطِيلُ. ".

_ تعلن المعلمة عن فوز التلميذ و التصفيق له في حالة الإجابة عن أسئلة زملائه و معرفة الشكل الهندسي.

_ يتم التبادل بتلميذ آخر ليصعد إلى السبورة و تبدأ جولة جديدة مع شكل هندسي مختلف و هو المربع ، و بنفس الطريقة تتوالى الأسئلة التي يطرحها التلميذ"من أنا؟" و بعد سلسلة من إجابات التلاميذ الغامضة نوعا ما ، إذا أجاب التلميذ على تلميحات و رموز زملائه يعتبر

الفائز بهذه الجولة و تتم مكافأته ، و هكذا إلى انتهاء مدة اللعبة . (لكن وجدنا صعوبة مع ضيق الوقت فتم مراجعة و تطبيق لعبة لشكل هندسي واحد في كل حصة) .

ح- إسم اللعبة:النصف الآخر:

_ التاريخ : الأربعاء 18 فيفري 2025 .

_ المقطع التعليمي(04): البيئة و الطبيعة.

_ الميدان: تعبير كتابي.

_ الوحدة: في حديقة المنزل.

_ النشاط : لغة عربية (تثبيت الحروف – مراجعة).

_ المحتوى :مراجعة الحروف المدروسة.

_ مدة تطبيقها و مكانها: " ربع ساعة " في حجرة الدراسة.

_ عدد المشتركين: 4 مجموعات ، كل مجموعة تحتوي على 6 تلاميذ.

الأدوات المستخدمة: ورق مقوى على شكل بيضات مقسومة ، سبورة.

ح-أ- الهدف من هذه اللعبة:

تساهم لعبة " النصف الآخر " اللغوية في تحقيق عدة أهداف من بينها:

*تنمية المهارات اللغوية و التعرف على الحروف و الكلمات بطريقة تفاعلية و ممتعة.

*تساعد اللعبة على ربط الحروف بالكلمات التي تبدأ بها ، مما يؤدي إلى فهمهم للأبجدية و كيفية الكلمات الجاهزة.

*تشجع اللعبة على التفكير عند البحث عن الطريقة الصحيحة أو الكلمة الصحيحة للحرف المناسب لها. كما تساعد هذه اللعبة أيضا على تحسين مهارات القراءة لدى الأطفال، بالإضافة إلى تحسين الذاكرة البصرية و التمييز بين الحروف و الكلمات، و بالتالي تخلق روح المشاركة الفعالة للتلاميذ داخل الصف مما يساعد على بناء بيئة تعلم مرحة و ممتعة.

ح-ب- التحضير للعبة: تقوم المعلمة مسبقا بإعداد الأجزاء الأولى و الثانية من البيضات في الجزء الأول يكتب حرف معين مدروس سابقا بهدف تثبيته ، و أما الجزء الثاني من البيضة يحتوي على كلمة تبدأ بالحرف الموجود في الشق الأول.

ح-ج- كيفية تطبيقها:

بعد عرض المعلمة اللعبة على التلاميذ و شرح الهدف منها تبدأ المعلمة بتقسيم القسم إلى أربع مجموعات و كل مجموعة تتضمن 6 أشخاص أو أكثر و تعطي كل مجموعة شقا من البيضة التي تحتوي على حرف من الحروف المدروسة (المجموعة الأولى حرف الباء ، و المجموعة الثانية حرف الخاء، المجموعة الثالثة حرف الثاء ، و أما الرابعة فلها حرف الجيم) و أما الأجزاء الثانية أو السفلية التي تحتوي على كلمات وضعتها بشكل مبعثر فوق المكتب ، حيث تختار من كل مجموعة تلميذ واحد بعد المناقشة فيما بيتهم للصعود إلى المكتب و للبحث عن الكلمة المناسبة للحرف ، يبحث تلميذ المجموعة الأولى عن كلمة تبدأ بحرف " الباء " و بعد إيجادها يلصقها كاملة على السبورة و هي كلمة " بطة " للحصول على بيضة كاملة ثم يقرأها التلميذ بصوت مرتفع :" بَاءْ، بَطَّةٌ ". و هكذا مع المجموعة الثانية (ثاء، ثَعْلَبٌ) و الثالثة (خَاءُ، خُبْزٌ) و الرابعة (جِيمٌ ، جَمَلٌ) و تعيد في كل مرة توزيع بيضات تحتوي على حروف مختلفة ليشارك جميع تلاميذ المجموعات إلى انتهاء وقت اللعبة ، و بعد متابعة المعلمة و تقييمها لنشاط التلاميذ بتصحيح الخطأ و تشجيع الصواب.

ثالثا : نماذج ألعاب لغوية من الكتاب المدرسي :

تعد المرحلة الابتدائية اللبنة الأساسية لترسيخ المهارات اللغوية في بناء الفكر و التواصل لدى المتعلمين ، و بطبيعة الحال فإن في هذه المرحلة تكون ميولاته موجهة أكثر نحو اللعب و هذا ما ألزم المنظومة التعليمية توظف الألعاب اللغوية خدمة لميولات التلميذ الفطرية خاصة و الأهداف التربوية عامة ، حيث جمعت هذه الألعاب بين التسلية و التعلم ، و تجسيدها واقعيا ، و انطلاقا من هنا فإن كتاب القراءة للسنة أولى ابتدائي يزخر بنماذج تطبيقية للألعاب اللغوية تسهم في عرض المحتوى الدراسي بطريقة شيقة تواكب مستوى استيعاب التلميذ و تعزيز تفاعله مع المواد التعليمية.

أ - أكمل الحرف و اكتشف المعنى:

في هذه اللعبة يتم عرض كلمة تحتوي على حرف ناقص أو مفقود و يطلب من التلميذ تحديد الحرف الصحيح الذي يكمل الكلمة بناءا على الصورة المعروضة بجانبها.

مثال: إذا كانت الصورة تمثل " كرة " و الكلمة هي " ... رة " ، سيطلب من التلميذ (ة) تحديد الحرف الناقص و هو " ك " إذن " كرة" .

هدفها: تساعد هذه اللعبة التلاميذ على تطوير وعيهم الصوتي و اللغوي ، و تحفزهم على التفكير بشكل إبداعي لإكمال الكلمات.

ب- لعبة إعادة بناء جمل:

في هذه اللعبة يعطي للتلميذ مجموعة من الكلمات المبعثرة (غير مرتبة) و عليه أن يرتبها للحصول على جملة صحيحة و مفيدة ،مثال: الكلمات المبعثرة " المدينةُ / واسِعَةٌ/ شَوارِعُ " ، وجب على التلميذ ترتيب هذه الكلمات لتكوين جملة مفهومة ، فتكون على هذا النحو " شَوارِعُ المدينةِ واسِعَةٌ ".

هدفها: تنمي قدرتهم على معرفة هيكل الجملة و الترتيب الصحيح للكلمة داخل الجمل، مما تطور قدرتهم على التعبير الصحيح باستخدام اللغة ,

ج- لعبة إعادة بناء الكلمات:

يتم في هذه اللعبة منح المتعلم مجموعة من الحروف الغير مرتبة " مبعثرة " و عليه ترتيب هذه الحروف لتكوين كلمة صحيحة و مفهومة.

مثال: يمكن تقديم حروف مبعثرة هي: " ل ، ط ، ف "، على التلميذ ترتيبها للحصول على الكلمة المناسبة، و هي " طفل ".

هدفها: تساعدهم على تحسين وعيهم المنطقي للحروف و تنمي قدرتهم على التفكير في تسلسل الحروف لتشكيل كلمات صحيحة.

د- الكلمات المتقاطعة:

يتم فيها عرض كلمتين متقاطعتين (كالأفق أو الكلمات المتقاطعة البسيطة) حيث تفتقر كل من الكلمتين على حرف ناقص مشترك ، إذ يطلب من المتعلم إكمال الحرف الناقص باستخدام السياق المعروض مثال: كلمتين متقاطعتين كالآتي:

....	م	ع	ة
م			
س			

فالحرف الناقص إذن هو حرف " ش ".

هدفها: حيث تساعد هذه اللعبة على التفكير في الحروف و الكلمات المشتركة بحرف واحد بشكل منطقي و ذكي ، كما يحسن قدرته على تحديد الحروف المفقودة حسب السياق الذي ورد فيه.

هـ- لعبة الأظرفة:

تحتوي هذه اللعبة على مجموعة من الكلمات المتنوعة و على التلميذ تصنيفها في أظرفة محددة، كل ظرف يحتوي على كلمات تتعلق بحقل معين قد تكون " فاكهة", " مدرسة " و غيرها ...، فيضع التلميذ كل كلمة في الظرف المناسب اعتمادا على معناها.

مثال: إليك مجموعة من الكلمات ضعها في الظرف المناسب لها:

تمْرٌ / سَبُّورَةٌ / جَمَلٌ / ضَبْعٌ / مِشْمِشٌ / سَاحَةٌ / مُهْرٌ / مُعَلِّمَةٌ.

تكون في الأظرفة على النحو الآتي:

فاكهة	مدرسة	حيوان
_ تمر _ مشمش	_ سبورة _ معلمة _ ساحة	_ جمل _ ضبع _ مهر .

هدفها: تساعد على تنظيم المعلومات في ذهن التلاميذ بطريقة منطقية و تنمي قدراتهم و خبرتهم في تصنيف الأشياء حسب الفئات .

و – لعبة رتب و اكتشف:

في هذه اللعبة تقدم المعلمة للتلاميذ مجموعة من الكلمات المبعثرة الموجودة في الكتاب المدرسي، و على التلاميذ تصنيفها في جدول يحتوي على حرفين:

على سبيل المثال: اكتب كل كلمة في الجدول المناسب:

حُكْمٌ / مَقَاعِدُ / فَرِيقٌ / كُرَةٌ / مِقَصٌّ

حيث تكون مصنفة في الجدول على النحو الآتي:

ك	ق
_ حكم _ كرة	_ مقاعد _ فريق _ مقص

هدفها: تساعد التلاميذ على تحسين كفاءاتهم في التعرف على الحروف و التميز بينها بو بين الكلمات وفق للحرف الأول أو الحرف البارز.

رابعا : نماذج لسيرورة درس :

من خلال زيارتنا لمقر التربص في ابتدائية " عامر أحمد بن حسناوي" بمدينة " تبسة "، تم حضورنا لبعض من حصص دروس في قسم السنة أولى ابتدائي فوج " أ "، و الذي يتكون من 34 تلميذ، فكانت على النحو الآتي:

أ – النموذج الأول لسيرورة درس:

تم فيه دمج حصة فهم المنطوق " لدرسي " " في حديقة المنزل " مع " تعبير شفهي " الذي يتضمن إجراء مسرحية تمثيلا لادوار الشخصيات في درس فهم المنطوق ، و هذا كان من إعداد المعلمة بوكوبة بثينة.

حيث تشرع المعلمة في قراءة نص فهم المنطوق " في حديقة المنزل" على مسامع التلاميذ و عند قراءة كل جملة تكررها لاستيعاب و فهم التلاميذ للنص و الذين يكونون مستمعين فقط و متفاعلين معها، حيث تثير المعلمة ذهن التلاميذ من خلال قراءة جملة من النص، مثل: أطلت خديجة من النافذة و قالت ، ها قد تفتحت الأزهار، بعد إعادتها تقوم بحذف آخر كلمة منها فيكملها أحد التلاميذ يرفع الأصابع ؛ و هي كلمة " أزهار" و هذا ما يدل على فهم و استيعاب التلميذ لما تقرأه المعلمة ، تكرر لهم المعلمة النص إلى أن يتم ترسيخه و تخزينه في أذهان التلاميذ ، كما تشرح لهم الكلمات أو العبارات الغير واضحة في النص مثل: كلمة " مزركشة "؛ أي بها خطوط و ألوان مختلفة، و عبارة " أحضرت أغصانه" أي أصبحت خضراء اللون.

_ ثم بعد مرحلة قراءة النص و فهمه تبدأ المعلمة بطرح الأسئلة على التلاميذ، و في كل سؤال تختار بطريقة عشوائية تلميذان أو ثلاثة يجيبون إجابات صحيحة بشكل ارتجالي منفرد، فتكون الأسئلة و الإجابات كالتالي:

_س1: مَن التي أطلت من النافذة؟

_ج1: أَطَلَّتْ مِنَ النَّافِذَةِ خَدِيجَةُ.

_س2: ماذا رأت خديجة عندما أطلت من النافذة؟

_ج2: رَأَتْ أَزْهَارًا مُتَفَتِّحَةً.

_س3: ماذا صنعت خديجة؟

_ج3: صَنَعَتْ لَوْحَةً جَمِيلَةَ الأَلْوَانِ.

_س4: أذكر ألوانها؟

ج4: حَمْرَاءُ، صَفْرَاءُ، بَيْضَاءُ.

_س5: ماذا كانت تفعل النحلة؟ وماذا تمتص؟

_ج5: كَانَتْ تَنْتَقِلُ مِنْ زَهْرَةٍ إِلَى أُخْرَى، لِتَمْصَّ رَحِيقَهَا.

_س6: ماذا عن شجرة الليمون؟

_ج6: أَحْضَرَتْ أَغْصَانَهَا.

_س7: ماذا قال أحمد لخديجة؟

_ج7: قَالَ لَهَا: "لَكِ الْفَضْلُ فِي ذَلِكَ"، أي لها الفضل في غَرْسِ شَجَرَةِ اللَّيْمُونِ.

بعد ذلك تسرد المعلمة أحداث النص كاملة على التلاميذ مرة أخرى ثم تطلب منهم إعادة سردها بشكل فردي.

ثم تأتي بعد ذلك حصة التعبير الشفهي حيث شرحت فيه المعلمة بتعليق صور على السبورة تتضمن مشهد لنص فهم المنطوق " في حديقة المنزل " ، حيث طلبت منهم التأمل في المشهد لمدة خمس دقائق من أجل حسن التعبير و استرجاع النص المخزن في أذهانهم، حيث اختارت تلميذة لتصعد إلى السبورة و طلبت منها التعبير عن ما تحتويها الصور أو المشهد بالاستعانة من النص السابق و ذلك باستخدام أصبع الإشارة ، عبرت التلميذة بشكل رائع و تفاعلي ، ثم اختارت تلميذا آخر بنفس الطريقة لكنه لم يتمكن من التعبير بشكل جيد، فساعدته المعلمة من خلال طرح أسئلة عليه و هو يجيب ، و هذه الإجابات ما تشكل لنا ما يسمى ب "التعبير الموجه".

بعد الانتهاء من التعبير على الصور تقوم المعلمة بتنظيم مسرحية لتسلية التلاميذ في آن واحد لترسيخ نص فهم المنطوق في ذاكرتهم، تختار المعلمة تلميذا يتقمص دور " أحمد" في النص، و تلميذة تتقمص دور "خديجة"، و يمثلان الأدوار من خلال إعادة سرد أحداث النص.

ب- <u>النموذج الثاني لسيرورة درس:</u>

قمت بمراجعة مع التلاميذ للحرف المدروس سابقا حرف (العين)، و ذلك عبر قراءتهم لبعض الحروف التي درست سابقا على سبورة الحروف ؛ بطريقة عشوائية بواسطة مسابقة بين الصفوف للقراءة الصحيحة، مع جميع الحركات القصيرة و الطويلة، حيث طلبت من الصف الأول قراءة أحد الحروف التي اختارتها لهم و يتمثل هذا الحرف في حرف "العين"، حيث أشير للحرف مع حركته باستخدام (أصبع الإشارة) مع العدد 1 – 2– 3

كإشارة للبدء في قراءة الحرف مع حركته بصوت واحد، و هكذا بنفس الطريقة إلى أن تكتمل جميع حركات الحرف مثلا: **(عَ عُ عِ عَا عَو عِي أَعَ...)** .

ثم اختار حرف آخر مختلف عن حرف الصف الأول يكون من الحروف التي قرؤوها سابقا، و طلب من الصف الثاني قراءته مع جميع حركاته ، و كان هذا الحرف "الثاء"، حيث قرأ من طرف تلاميذ الصف الثاني بنفس طريقة الصف الأول، ثم الصف الثالث اخترت له حرف " الفاء" ، ثم الصف الرابع اخترت له حرف "الزاي"، و بعدها قمت بالإعلان عن الصف الفائز الذي أتقن نطق الحروف بطريقة صحيحة و لقد كان للصف الأول و الثالث هم الفائزين.

وبعد ذلك قمت بتذكيرهم بالدرس السابق فهم المنطوق (في حديقة المنزل)، حيث باشرت في طرح السؤال التالي: ماذا غرس أحمد؟ فيجيب أحدهم: غرس أحمد شجيرة الليمون، حينها قمت بكتابة الإجابة على السبورة ثم أقرأ الجملة بصوت واضح و اطلب من التلاميذ قراءتها جماعيا ثم فرديا عدة مرات ، لتعزيز الفهم و النطق السليم في : مما تتكون الجملة؟ مع أن تكون الإجابة على اللوحة و كانت جميع الإجابات (4 كلمات) و بعد ذلك قمت باختيار بعض التلاميذ لتقطيع كل كلمة على حدى و بعد ذلك قمت في كل مرة يحذف كلمة و عندها اطلب منهم قراءة ما تبقى من الكلمات في الجملة.

و هكذا بنفس الطريقة إلى أن تبقى كلمة واحدة و هي (غرس) ثم طلبت منهم قراءة الكلمة فرديا ثم جماعيا و بعد ذلك اخترت أحد التلاميذ لتقطيع الكلمة فرديا بواسطة النقر على الطاولة مع الاستماع و الإنصات له؛ ثم بالنقر جماعيا مع التركيز في المقاطع (غ ر س). و بعدها اطلب منهم تقطيع الكلمة مرة أخرى على الألواح، بنفس الطريقة، و بعد رفعهم للألواح قمت بطرح سؤال: كم مقطع في الكلمة؟ يجيبون 3 مقاطع (غ ر س) و بعد ذلك اخترت أحد التلاميذ ليصعد الى السبورة و يكتب الكلمة في (قطار تحليل الكلمات). بعد الانتهاء بدأت بحذف حرف (السين أولا) و طلبت منهم قراءة ما تبقى من الحروف في الكلمة فيجيبون _ "حرف الغين"_ فقلت لهم حرفنا اليوم هو (حرف الغين) رحبوا به، فيرحبون به بقولهم: مرحبا بك (يا حرف الغين) ، ثم ثم طرحت سؤال بقولي: من يشبه حرف الغين؟ يجيب أحدهم: (حرف العين)

_ أنا: في ماذا؟

_ التلاميذ: في النقطة.

_ و بعد ذلك قمت بتعليق (و سألهم حول المواضع و الحركات) على السبورة، حيث قمت بكتابة أو رسم شكل حرف الغين في كل صورة على وسيلة المواضع المسمات (بنحولة) في أول الكلمة و في وسط الكلمة و في آخر الكلمة متصل و في نهايته منفصل.

- بداية الكلمة:

قمت بكتابة الكلمة التي فيها حرف الغين في بداية الكلمة على الملصق الأول من مواضع و التي تتمثل في (غراب) ثم طلبت منهم الانتباه و التركز من أجل كتاب الحرف كتدريب أولي عليه في الفضاء و بعد ذلك كتابته على اللوحة ، بعد الانتهاء من ذلك طلبت منهم الإتيان بكلمات تحتوي على حرف الغين في أول الكلمة و كانت إجاباتهم (غابة، غراب، غبار، غيمة، غسل)

ثم انتقلت بعد ذلك إلى الوضعية الثانية في وسط الكلمة بنفس الطريقة السابقة في الوضعية الأولى بنفس الخطوات الانتباه و التركيز لرسم الحرف في الفضاء و بعد ذلك كتابته على اللوحة ، ثم الإتيان بكلمات تتضمن الحرف في وسط الكلمة مثل: (مغارة، ببغاء، بغداد) بعد ذلك انتقلت إلى الوضعية الثالثة في آخر الكلمة متصل: بنفس الطريقة السابقة مع تعليمهم كيفية كتابة حرف الغين بالمسافات فوق السطر مسافة (1) و تحت السطر (2) مثل (بلغ) .

و في الأخير في نهاية الكلمة منفصل: بنفس الخطوات السابقة مع كل مرحلة قمت بكتابة الحرف في وضعيته في الفضاء و بعد ذلك طلبت منهم كتابته على الألواح ، ثم الإتيان بكلمات تحتوي على وضعية الحرف مثل (دماغ) و بعدها قمت بتعليق وسيلة الحركات على شكل بطة)، قمت بكتابة حرف الغين في جميع حركاته الطويلة و القصيرة ثم اخترت أحد التلاميذ لقراءتها(غَ . غَا . غُ . غُو . غِ . غِي . غْ) و عند الانتهاء من كل ما سبق قمت بتقديم لعبة بسيطة و التي تتمثل في قراءة قصة على التلاميذ و هم مستمعون فقط المسماة ب: (قصة حرف الغين) و طلبت منهم أثناء قراءتي للقصة و سماعهم لحرف الغين أن يقوم بالتصفيق.

فالهدف من هذه اللعبة هو: تعزيز مهارة الإصغاء و تنمية الوعي الصوتي و ذلك من خلال مساعدة التلاميذ على اكتشاف و تمييز الأصوات و الفرق بينهما خاصة حرف

(الغين) و كذلك توسيع الحصيلة اللغوية من خلال التعرف على كلمات جديدة تحتوي على حرف " الغين" في سياقات مختلفة.

و في ختام الحصة ، قمت بكتابة حرف الغين في جميع مواضعه على (سبورة المسافات) مع الحرص على كيفية كتابة حرف الغين بالمسافات مع جميع المواضع، و بعد ذلك طلبت منهم نقلها على كراس المحاولات للتدريب أكثر على كتابة الحرف .

ج- النموذج الثالث لسيرورة الدرس:

حصة: قراءة إجمالية.

محتوى: اكتشاف الحرف.

بدأت المعلمة مراجعة الحروف المدروسة للتلاميذ على سبورة الحروف، بعد ذلك استخرجت جملة تحتوي على حرف الخاء من النص المدروس سابقا (فهم المنطوق) لنص " في حديقة المنزل" و تقطيعها و اكتشاف الحرف المدروس و قراءته في وضعيات مختلفة من طرف التلاميذ (أما المعلمة فهي موجهة فقط لحصة الدرس).

حيث طبقت المعلمة هذا الدرس وفق مهارات الوعي الصوتي.

أ- على مستوى الجملة:

- مَا الشَّجيرَةُ الَّتِي غَرَسَتْهَا خَدِيجَةُ؟
- غَرَسَتْ خَدِيجَةُ شَجِيرَةَ اللَّيْمُونِ.

تقرأ المعلمة الجملة ثم يعيد قراءتها التلاميذ شفويا.

تشويش الكلمات داخل الجملة؛ و هذا بعد أن تعلق المعلمة بطاقات على السبورة تحتوي على كلمات الجملة، حيث تقوم بتشويشها ثم تختار أحد من التلاميذ يقوم بإعادة ترتيبها(عند تشويش الجملة تكون على هذا النحو: شَجِيرَةَ غَرَسَتْ اللَّيْمُونِ خَدِيجَةُ) ثم ترتيب (غَرَسَتْ خَدِيجَةُ شَجِيرَةَ اللَّيْمُونِ).

_ حذف كلمة خديجة (غَرَسَتْ شَجِيرَةَ اللَّيْمُونِ).

_ إضافة كلمة مثل(غَرَسَتْ خَدِيجَةُ شَجِيرَةَ لَيْمُونٍ أَمَامَ النَّافِذَةِ)

_ تحديد هذه كلمات الجملة ، ثم محو كل كلمة وصولا إلى الكلمة المستهدفة(خديجة).

ب- على مستوى الكلمة:

تمييز عدد المقاطع المكونة لها (للكلمة) عن طريق: النقر، أو الدق؟ و المشي أو التصفيق أو الإشارة أو القفز...

التقطيع الصوتي للمفردة بالضغط على الصوت المقصود، حيث تكتب المعلمة قبل التقطيع الصوتي للكلمة على قطار الكلمات، ثم يبدأ بتقطيعها أحد التلاميذ على السبورة، ثم المحو التدريجي للمقاطع وصولا إلى حرف "الخاء".

تطلب المعلمة بعد ذلك من التلاميذ الإتيان بكلمات لها نفس القافية مع كلمة"فراخ" إن أمكن (صراخ، أوساخ، طباخ).

العزل: تسأل المعلمة تلاميذها؛ ما الصوت الأول في كلمة خبز؟

يجيبها أحد التلاميذ برفع الأصابع و اختيارها له" حرف الخاء".

التصنيف: و ذلك حسب موقع الأصوات (في بداية الكلمة، في وسط الكلمة، في آخر الكلمة) حيث تطلب المعلمة من التلاميذ كلمات تتضمن حرف الخاء في هذه المواقع الثلاثة، فنجد (خُبْز، مَخْبَزَةٌ، كُوخٌ).

الحذف: أو إزالة مقاطع صوتية لإدراك أهمية الصوت، أي كيف تصبح (خريف) دون الصوت "خ"، فتصبح (ريف).

تركيب كلمات انطلاقا من مقاطع صوتية(رو/ ف/ خ) ← " خروف".

تشكيل كلمة جديدة بإضافة مقطع صوتي للكلمة الجديدة، تطلب المعلمة من التلاميذ إضافة المقطع "خ" إلى كلمة(صار) فتصبح (خمار)

تعويض مقطع صوتي بآخر داخل الكلمة لتكوين كلمة جديدة و استبدال كلمة "س" ب "خ" في كلمة "كوس" فتصبح "كوخ".

النفي: تسأل المعلمة التلاميذ "ما الكلمة التي تبتدئ بصامت مختلف عن الصامت التي تبتدئ به الكلمات الأخرى؟ (خَبّاز، خُضار، بِنّاء)، يجيبها التلاميذ؛ كلمة(بناء).

- بعد ذلك يرحبوا التلاميذ بحرف "الخاء"بقولهم:

مَرْحَبًا بِكَ يَا حَرْفَ الخَاءِ، مَعَكَ سَنَسْتَفِيدُ بِحَمَاسَةٍ وَثَرَاءِ.

بعد ذلك يقومون بكتابة الحرف على الكراريس، و في آخر الحصة تقوم المعلمة بإجراء اختبارات شفوية أو كتابية على شكل ألعاب بهدف تثبيت الحرف و التمييز بينه و بين الحروف المدروسة سابقا و تكون كالآتي:

ب أ- ألعاب شفوية:

_ قسمت المعلمة المتعلمين إلى فوجين، ثم ذكرت الأستاذة كلمة بها حرف الغين أو الخاء، أول تلميذ يذكر الحرف الذي سمعه في الكلمة صحيح تحسب نقطة لفوجه(كلمة "غابة")←حرف الغين...

ب-أ- ألعاب كتابية:

توزع المعلمة أوراق العمل على التلاميذ ثم يقطعون الكلمات إلى مقاطع صوتية باستخدام جدول.

خاتم			غفير			فرخ	
خا	ت	م	غ	في	ر	فر	خ

خامسا: أدوات و إجراءات الدراسة :

أ- المنهج المتبع في الدراسة:

يعتبر المنهج من الأسس الضرورية في بناء أي بحث علمي ، فهو الذي يحدد الإطار الذي يساعد في تحديد الهدف بدقة ، و يجعل تحقيقه أمرا سهلا؛ حيث يمكن القول أنه: " يهتم المنهج بتحديد الظواهر و العلامات الموجودة في الواقع: حيث يعمل على تحليلها و فهمها بشكل دقيق، و يولي أهمية لفهم الممارسات و الاتجاهات و المعتقدات لدى الأفراد و الجماعات و كيفية تأثيرها في سلوكهم و معتقداتهم و طرق تطويرها و نموها عبر الزمن"[1]و بعد عرضنا لمشكلة الدراسة المتعلقة بمدى تأثير استخدام الألعاب اللغوية في تعليم التلاميذ الصف الأول من التعليم الابتدائي تبين لنا أن: " **ٱلْمَنْهَجُ ٱلْوَصْفِيُّ ٱلْمُتَكَامِلُ مَعَ ٱلتَّحْلِيلِ**

[1]آية رحال: **اثر استخدام الألعاب اللغوية في تعليمية اللغة العربية – السنة الأولى ابتدائي أنموذجا** – مذكرة مقدمة لنيل شهادة الماستر، جامعة 8 ماي 1945 قالمة، 2018.2017 ، ص 31.

ٱلْإِحْصَائِيّ هُوَ ٱلْخِيَارُ ٱلْأَمْثَلُ لِهٰذِهِ ٱلدِّرَاسَةِ وَتَحْقِيقِ أَهْدَافِ هٰذَا ٱلْبَحْثِ، كَوْنَهُ يُمْكِنُنَا مِنْ وَصْفِ ٱلظَّاهِرَةِ ٱلْمَدْرُوسَةِ وَتَحْلِيلِهَا كَمِّيًّا عَبْرَ جَمْعِ ٱلْمَعْلُومَاتِ وَتَصْنِيفِهَا وَمُعَالَجَتِهَا بِطَرِيقَةٍ عِلْمِيَّةٍ "[1]

ب – مجتمع البحث:

و يقصد به: " **جَمِيعُ ٱلْعَنَاصِرِ ٱلْمُسْتَهْدَفَةِ فِي دِرَاسَةٍ سَوَاءٌ كَانَتْ أَفْرَادًا أَوْ أَحْدَاثًا، أَوْ ظَوَاهِرَ تَتَعَلَّقُ بِمَوْضُوعِ ٱلْبَحْثِ، وَيُعَدُّ هٰذَا ٱلْمُجْتَمَعُ مَصْدَرًا أَسَاسِيًّا لِلْبَيَانَاتِ يَعْتَمِدُ عَلَيْهَا ٱلْبَاحِثُ فِي ٱسْتِخْلَاصِ ٱلِٱسْتِنْتَاجَاتِ وَتَحْلِيلِهَا بِهَدَفِ ٱلْوُصُولِ إِلَى نَتَائِجَ قَابِلَةٍ لِلتَّعْمِيمِ، وَتَخْتَلِفُ طَرِيقَةُ دِرَاسَةِ مُجْتَمَعِ ٱلْبَحْثِ حَسَبَ طَبِيعَتِهِ وَحَجْمِهِ؛ فَقَدْ يُدْرَسُ بِٱلْكَامِلِ إِذَا كَانَ مُحَدَّدًا، أَوْ يُتَمُّ ٱخْتِيَارُ عَيِّنَةٍ مِنْهُ بِٱسْتِخْدَامِ أَسَالِيبَ إِحْصَائِيَّةٍ دَقِيقَةٍ تَضْمَنُ تَحْقِيقَ ٱلدِّقَّةِ ٱلْعِلْمِيَّةِ فِي ٱلْبَحْثِ**"[2] و قد تم اختيار مجتمع بحثنا لهذه الدراسة الذي يشمل المدرسة الموسومة ب ابتدائية عامر أحمد بن حسناوي في مدينة – تبسة – للعام الدراسي 2024–2025 قسمي السنة الأولى ابتدائي الذين تتراوح أعمارهم ما بين 5 إلى 6 سنوات

ج – عينة الدراسة:

العينة في البحث العلمي تعرف على أنها: " **جُزْءٌ مِنَ ٱلْمُجْتَمَعِ ٱلْبَحْثِيِّ يَخْتَارُهُ ٱلْبَاحِثُ وَفْقَ طُرُقٍ مُحَدَّدَةٍ لِيَكُونَ مُمَثِّلًا لِلْمُجْتَمَعِ كَكُلٍّ، وَتُسْتَخْدَمُ طَرِيقَةُ ٱلْعَيِّنَةِ فِي ٱلْحَالَاتِ ٱلَّتِي يَصْعُبُ دِرَاسَةُ جَمِيعِ مُفْرَدَاتِهَا بِسَبَبِ كِبَرِ حَجْمِهَا، وَيَتِمُّ ٱخْتِيَارُ ٱلْعَيِّنَةِ وَفْقًا لِمَعَايِيرَ مُحَدَّدَةٍ لِضَمَانِ تَمْثِيلِهَا لِلْمُجْتَمَعِ بِشَكْلٍ دَقِيقٍ، مِمَّا يَسْمَحُ بِإِجْرَاءِ دِرَاسَاتٍ وَٱلْبُحُوثِ دُونَ ٱلْحَاجَةِ إِلَى جَمْعِ بَيَانَاتٍ مِنْ جَمِيعِ أَفْرَادِ ٱلْمُجْتَمَعِ، أَيْ ٱلْحُصُولِ عَلَى نَتَائِجَ قَابِلَةٍ لِلتَّعْمِيمِ.**"[3]

---

[1] عمار بوحوش ، محمد محمود الزنيبات : **مناهج البحث العلمي و طرق إعداد البحوث** ، ديوان المطبوعات الجامعية ، الجزائر، ط4 ، 2007 ، ص 139.

[2] محمد عبيدات و اخرون: **منهجية البحث العلمي القواعد و المراحل و التطبيقات** ، دار وائل للنشر و التوزيع ، عمان الأردن ، ط 2،1999، ص 84,

اسمهان لوبادي، هجيرة فقريش: **الألعاب اللغوية و تعليم اللغة العربية**، مذكرة مقدمة لنيل شهادة الماستر،

[3] جامعة محمد بوضياف، المسيلة، 2019–2020 ، ص 51 ,

لقد تم اختيار العينة بصفة قصدية لضمان انسيابية إجراء الدراسة داخل المؤسسة المختارة و المذكورة سابقا ، إلى جانب الدعم المقدم من الإدارة و الهيئة التربوية، لإنجاح البحث، و شملت العينة المتمثلة في قسمي سنة أولى "أ" و سنة أولى "ب"

جدول يوضح قسم الصف الأول

القسم	الجنس	العدد	المستوى الدراسي	العدد الإجمالي لأفراد العينة
" أ "	ذكور	19	الصف الأول	35
	إناث	16	الصف الأول	
" ب "	ذكور	17	الصف الأول	33
	إناث	16	الصف الأول	

د- مجالات الدراسة:

يعد تحديد نطاق البحث خطوة أساسية في بناء أي دراسة علمية ، إذ يسهم في تنظيم البحث ضمن إطار يسمح بالسيطرة على جميع مراحله ، و يمكن تصنيف مجال الدراسة إلى نوعين رئيسيين:

د-أ- المجال المكاني: و هو النطاق الجغرافي التي تجري فيها الدراسة[1] و يمثل الحيز المكاني للبحث في مدينة تبسة ، ابتدائية عامر أحمد بن حسناوي – سكانسكا – أفاق.

د-ب- المجال الزمني: و يشمل الفترة الزمنية التي تدور حولها الدراسة أو المحتوى حيث امتد النطاق الزمني لإجراء هذه الدراسة ما بين 9 فيفري 2025 إلى نهاية 8 ماي 2025 ، بحيث قمنا باختيار العنوان المناسب للمذكرة و تعديله و مناقشته، ثم ضبط العنوان النهائي

[1] اسمهان لوبادي، هجيرة فقريش: **الألعاب اللغوية و تعليم اللغة العربية**، ص 53

للمذكرة ، توظيف الألعاب اللغوية و أثرها في تحسين مهارات التواصل اللغوي لدى مستوى سنة أولى ابتدائي أنموذجا[1]

هـ- وسائل جمع البيانات :

تعد إستراتيجية البحث عن المادة العلمية و البيانات الرئيسية الخاصة لمجال الدراسة و موضوعها من المراحل الجد مهمة في أي دراسة علمية، حيث ركزنا في هذه الدراسة لتحقيق هذه الطريقة على:

هـ-أ- المقابلة: فإذا كانت عينة الدراسة عينة بشرية تطبق هذه الوسيلة و ذلك من خلال طرح الأسئلة من طرف الباحث العلمي إلى شخص من أشخاص المشاركين في الموقع المكاني للدراسة

و لقد قمنا بإجراء مقابلة مع أساتذة السنة أولى ابتدائي المعنيين بالدراسة و بعض المختصين في هذا المجال في الألعاب اللغوية مثل: المدير و غيره.

هـ-ب- الملاحظة : تعرف بأنها عملية رصد و تتبع لسلوكات ظواهر معينة ، أو أفراد محددين على مدى فترة زمنية معينة أو خلال عدة فترات متعاقبة [2].

ولقد أسقطنا هذه الطريقة من خلال عملية ملاحظتنا لدروس و حصص تطبيقية في الألعاب اللغوية من طرف أساتذة مختصين في المجال.

هـ-ج- الإستبانة : يعد أحد أكثر أدوات جمع البيانات شيوعا ، يمكن الباحث من الحصول على المعلومات المراد الوصول إليها ضمن فئات معينة إبان فترة زمنية ما ، ويعتمد على طرح مجموعة أسئلة توزع على هذه الفئات ، بغرض إستخلاص معطيات مفصلة قصد دراستها ، ومن أبرز مزاياه سهولة نشر النماذج و سرعة معالجتها .

---

[1] المرجع نفسه : ص53.

[2] رمل شيماء ، ملايكية عبير : **الألعاب اللغوية و دورها في تنمية مهارة التحدث باللغة العربية لغير الناطقين بها – خاص بالأساتذة –** ، مذكرة مقدمة لنيل شهادة الماستر ، كلية الآداب و اللغات ، جامعة 8 ماي 1945 ، قالمة ، 2021/2020 ، ص 31-32.

و لقد اعتمدنا في هذه الدراسة على استبيانات موجهة إلى أساتذة السنة الأولى ابتدائي نظرا لصغر سن التلاميذ و عجزهم عن الإجابة ، تتضمن هذه الاستبيانات أسئلة تدور حول موضوع الدراسة (الألعاب اللغوية) .

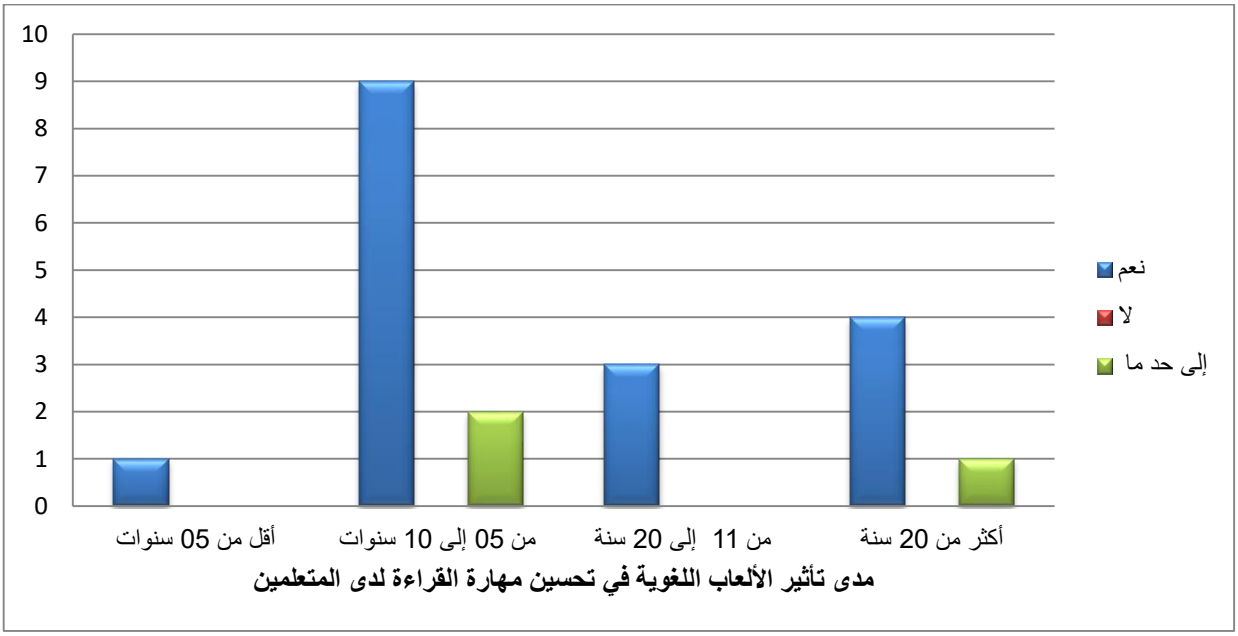
سادسا – دراسة تحليلية للإستبانة :

تم توزيع استبيان على معلمي السنة الأولى ابتدائي وتحليل نتائجه و التعليق عليها و عرض القيم و النسب التي تم الحصول عليها في الرسم البياني .

السؤال الأول : ما مدى تأثير الألعاب اللغوية في تحسين مهارة القراءة لدى المتعلمين؟

الخبرة المهنية	نعم	لا	إلى حد ما
أقل من 05 سنوات	1	/	/
من 05 إلى 10 سنوات	9	/	2
من 11 إلى 20 سنوات	3	/	/
أكثر من 20 سنة	4	/	1
مجموع التكرارات	17	0	3
النسبة المئوية	%85	%0	%15

جدول 1: أثر الألعاب اللغوية في تحسين مهارة القراءة لدى المتعلمين



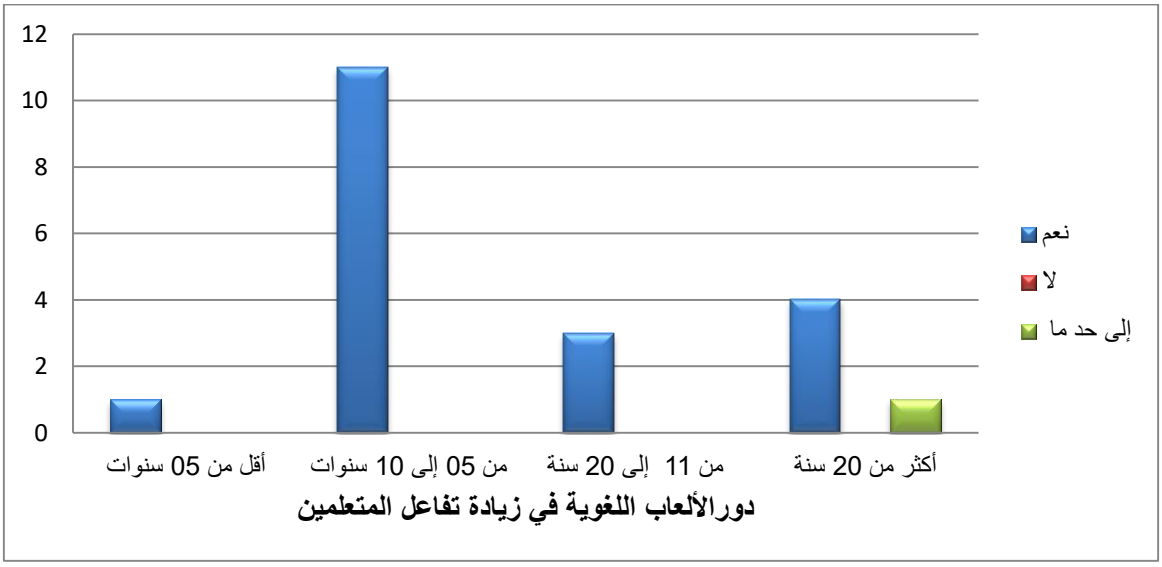
التعليق : يوضح لنا الجدول و المدرج التكراري أعلاه آراء المعلمين حول تأثير الألعاب اللغوية في تحسين مهارة القراءة لدى التلاميذ ، حيث اعتبر 85% منهم إلى أنها تلعب دورا أساسيا في تعزيز الفهم و توسيع حصيلة المفردات و ترسيخ المعلومات و محفزة وزيادة

التفاعل مع النصوص بطريقة ممتعة ، حيث تساعدهم على الاستيعاب بشكل أفضل عن طريق جذب انتباههم ، و في المقابل رأي 15% أن الألعاب اللغوية تساهم إلى حد ما في تحسين مهارة القراءة ، لكنها لا تعد كافية بمفردها ، بل تحتاج إلى تكامل مع أساليب تعليمية أخرى كالأنشطة القرائية و التدريبات الكتابية لضمان تحقيق نتائج أفضل أما نسبة المجيبين بـ: لا فقد كانت منعدمة ، فلم يعتبر أي من المعلمين أن الألعاب اللغوية غير ضرورية مما يعكس إجماعا على دورها الإيجابي و أهميتها في تنمية مهارات القراءة و تطويرها و تعليمها بطريقة تفاعلية و فعالة .

السؤال الثاني : فيما يكمن دور الألعاب اللغوية في زيادة تفاعل المتعلمين ؟

الخبرة المهنية	نعم	لا	إلى حد ما
أقل من 05 سنوات	1	/	/
من 05 إلى 10 سنوات	11	/	/
من 11 إلى 20 سنوات	3	/	/
أكثر من 20 سنة	4	/	1
مجموع التكرارات	19	0	1
النسبة المئوية	%95	%0	%5

جدول 2: دور الألعاب اللغوية في زيادة تفاعل المتعلمين



التعليق : يبين لنا الجدول الثاني آراء المعلمين ، حول دور الألعاب اللغوية في زيادة التفاعل داخل الصف ، حيث أكد الأغلبية بنسبة (95%) أن هذه الأخيرة تسهم بشكل فعال في تحفيز التلاميذ على المشاركة و خلق بيئة تعليمية تفاعلية تجعل الدرس أكثر متعة و جاذبية ، كما يعزز اندماج التلاميذ ويكسر الجمود داخل القسم ، مما يؤدي إلى تواصلهم وتفاعلهم داخل الصف .

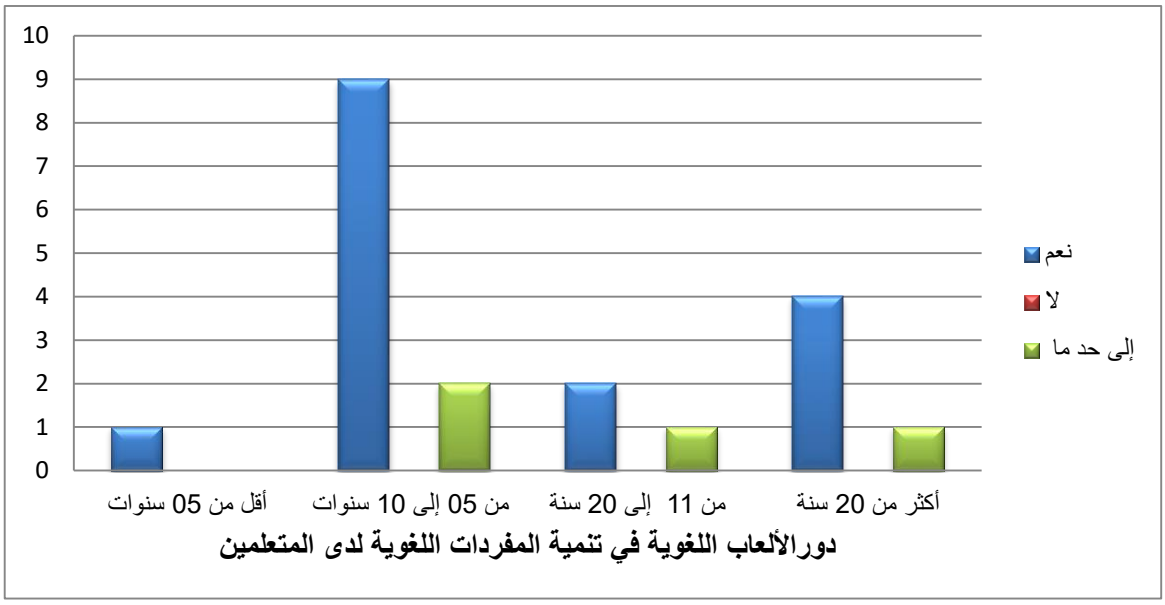
بينما يرى أقلية من المعلمين (5%) أن تأثير الألعاب اللغوية محدد نوعا ما حيث أشاروا إلى أنها قد لا تكون كافية بمفردها لضمان مشاركة جميع التلاميذ ، بل تحتاج إلى دمجها مع أساليب تدريبية أخرى ، كالمناقشات الجماعية و الأنشطة التعاونية لتحقيق نتائج أفضل.

كما ننوه إلى أننا لم نسجل أي اعتراض من عينات الدراسة حول عدم فاعلية الألعاب اللغوية في تعزيز التفاعل ،مما يعكس اتفاقا عاما على فاعليتها في تحسين بيئة التعلم ، إذ يتبين لنا أن الألعاب ليست مجرد وسيلة ترفيهية إنما تتعدى ذلك لتكون أداة تربوية فعالة تعزز الحافز لدى التلاميذ ليتمكنوا من الانخراط بفعالية في العملية التعليمية .

السؤال الثالث : هل يمكن للألعاب اللغوية تنمية المفردات اللغوية لدى المتعلمين؟

الخبرة المهنية	نعم	لا	إلى حد ما
أقل من 05 سنوات	1	/	/
من 05 إلى 10 سنوات	9	/	2
من 11 إلى 20 سنوات	2	/	1
أكثر من 20 سنة	4	/	1
مجموع التكرارات	16	0	4
النسبة المئوية	%80	%0	%20

جدول 3: دور الألعاب اللغوية في تنمية المفردات اللغوية لدى المتعلمين



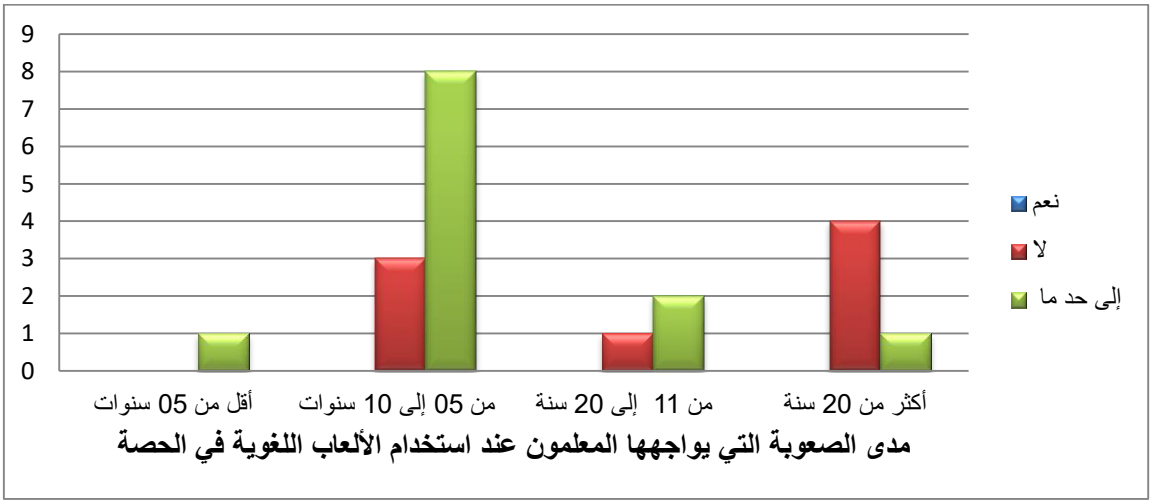
التعليق: يعكس الجدول آراء المعلمين حول مدى مساهمة الألعاب اللغوية في تنمية المفردات اللغوية لدى التلميذ حيث يرى 80% منهم أن الألعاب اللغوية تسهم بشكل فعال في تعزيز الحصيلة اللغوية للمتعلمين ، وتحفيزهم على تعلم و اكتساب مفردات جديدة بطريقة ممتعة وتفاعلية ، مما يتيح لهم ترسيخ المفردات الجديدة في أذهانهم وتعزيز قدرتهم على استخدامها في سياقات متعددة مما يحسن مهاراتهم اللغوية بشكل عام .

في حين يرى 20 % من المعلمين أن الألعاب اللغوية تسهم بشكل نسبي ولا تعتمد كوسيلة ناجعة للاكتساب اللغوي لجميع التلاميذ ، بل تحتاج لدمجها مع استراتيجيات أخرى كالقراءة المكثفة لتحقيق نتائج أكثر شمولية . إلا أننا لم نسجل أي اعتراض على دور الألعاب اللغوية في تنمية الرصيد اللغوي مما يعكس اتفاقا عاما على فعاليتها في تطوير المهارات اللغوية و تعزيز الدافعية للتعلم .

السؤال الرابع : ما مدى الصعوبة التي يواجهها المعلمون عند استخدام الألعاب؟

الخبرة المهنية	نعم	لا	إلى حد ما
أقل من 05 سنوات	/	/	1
من 05 إلى 10 سنوات	/	3	8
من 11 إلى 20 سنوات	/	1	2
أكثر من 20 سنة	/	4	1
مجموع التكرارات	0	8	12
النسبة المئوية	%0	%40	%60

جدول 4: مدى الصعوبة التي يواجهها المعلمون عند استخدام الألعاب اللغوية في الحصة



التعليق : يتبين لنا من دراسة الجانب المتعلق بالصعوبات التي يواجهها المعلمون عند استخدامهم للألعاب اللغوية في تقديم الدروس أن أغلبهم يواجهون بعض الصعوبات نوعا ما إلا أنها لا تؤثر على سيرورة الحصة ، وذلك راجع إلى الضوضاء التي تحدث داخل القسم و بعض التلاميذ الذين لديهم طاقة كبيرة تجعلهم يفرطون في الحركة بالإضافة إلى العدد الكبير للتلاميذ داخل القسم ، ومع هذا يؤكدون أن وضع قواعد صارمة للألعاب وتحديد وقتها يجعل استخدامها أكثر فاعلية في العملية التعلمية التعليمية .

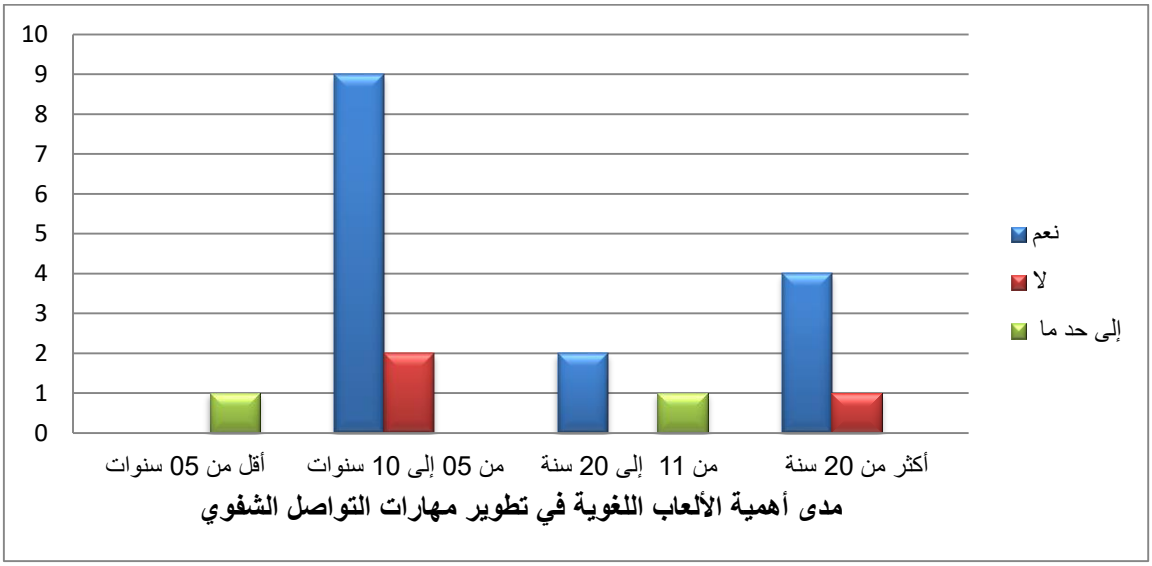
بينما نرى أن حوالي ثلث المعلمين صرحوا بأنهم لا يواجهون أي صعوبة في إدارة الفصل و التحكم فيه بل يجدون أن الألعاب اللغوية تساعدهم في تنظيم الدرس و تعزيز التعاون بين التلاميذ مما يخلق بيئة نشطة ، ومن هنا يمكننا أن نجمع القول أن الألعاب رغم بعض

التحديات البسيطة تظل أداة تعليمية فعالة يمكن إدارتها بسهولة من خلال التخطيط الجيد و وضع استراتيجيات مناسبة لضبط الفصل أثناء استخدامها.

السؤال الخامس : فيما تكمن أهمية الألعاب اللغوية في تطوير مهارات التواصل الشفوي ؟

الخبرة المهنية	نعم	لا	إلى حد ما
أقل من 05 سنوات	1	/	/
من 05 إلى 10 سنوات	9	2	/
من 11 إلى 20 سنوات	1	/	2
أكثر من 20 سنة	4	1	/
مجموع التكرارات	15	3	2
النسبة المئوية	%75	%15	%10

جدول 5: مدى أهمية الألعاب اللغوية في تطوير مهارات التواصل الشفوي



التعليق : تبين لنا الأعمدة التكرارية والجدول أعلاه آراء المعلمين حول أهمية الألعاب اللغوية في تطوير مهارات التواصل الشفهي ، حيث أكد لنا 75% منهم على تأييدهم لفكرة أن الألعاب اللغوية تساعد المتعلمين بشكل ملحوظ على تحسين قدرتهم على التحدث بطلاقة ، إذ توفر بيئة تعليمية مشجعة تحفزهم على استخدام المفردات و الجمل في سياقات طبيعية ، مما يعزز ثقتهم بأنفسهم أثناء التواصل .

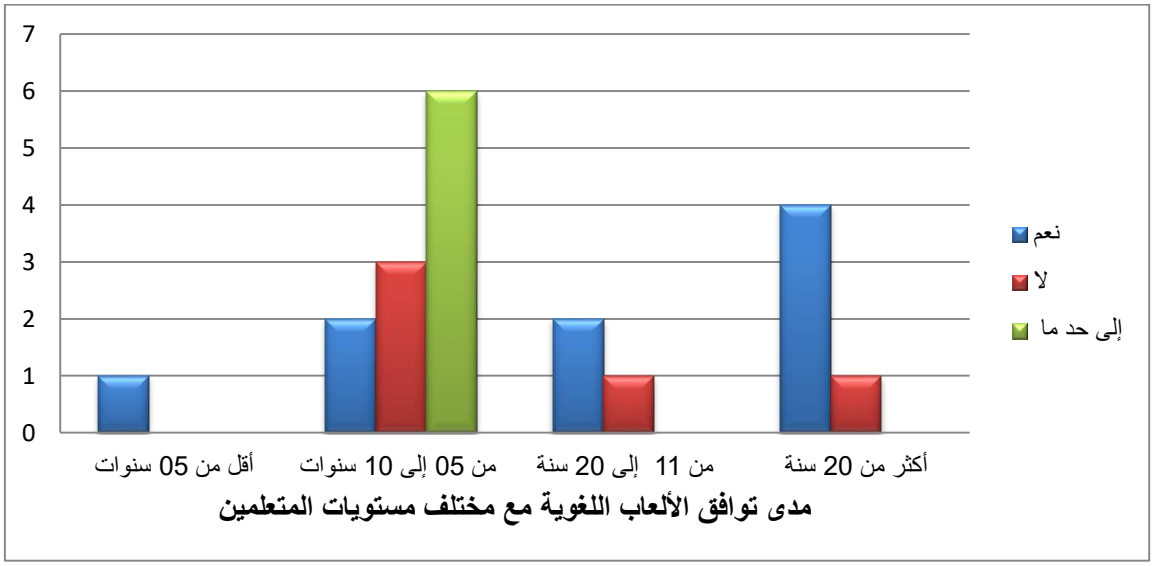
في المقابل رأى 15% من المعلمين أن الألعاب اللغوية لا تؤثر بشكل مباشر على طلاقة التعبير لدى المتعلمين ، معتبرين أنها قد تكون مجرد نشاط ترفيهي لا يحقق الأثر المطلوب في تطوير مهارات التحدث الفعلي .

أما بالنسبة ل10% فهم يرون أن الألعاب اللغوية يمكن أن تسهم جزئيا في تحسين الطلاقة التعبيرية ، لكنها ليست بديلا كاملا عن الأساليب التقليدية التي تعتمد على الممارسة المنتظمة والتفاعل المستمر.

السؤال السادس : إلى أي مدى تتوافق الألعاب اللغوية مع مستويات المتعلمين؟.

الخبرة المهنية	نعم	لا	إلى حد ما
أقل من 05 سنوات	1	/	/
من 05 إلى 10 سنوات	2	3	6
من 11 إلى 20 سنوات	2	1	/
أكثر من 20 سنة	4	1	/
مجموع التكرارات	9	5	6
النسبة المئوية	%45	%25	%30

جدول 6: مدى توافق الألعاب اللغوية مع مختلف مستويات المتعلمين

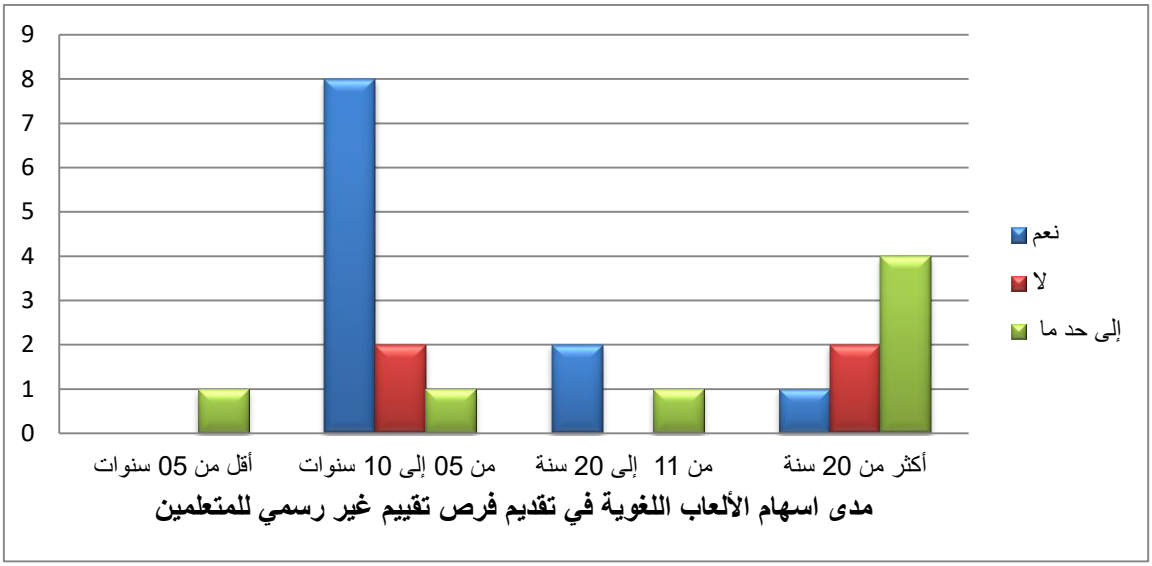


التعليق : يحدد لنا الجدول توافق الألعاب اللغوية مع الفروقات الفردية بين المتعلمين حيث يؤكد 45 %منهم أن الألعاب اللغوية تناسب جميع المتعلمين حيث توفر بيئة تعليمية مرنة تسمح لكل تلميذ المشاركة وفق قدراته اللغوية الخاصة ، مما يعزز اكتسابهم للمهارات بطريقة تفاعلية ، و في المقابل يرى 25% من المعلمين أن الألعاب اللغوية ، لا تتناسب مع جميع المستويات ، إذ قد يجد بعض المتعلمين صعوبة في مواكبتها خاصة إذا لم تكن مصممة بما يتناسب مع الفروقات الفردية ، أما الثلث المتبقي فهم يرون أن الألعاب اللغوية تتناسب مع المتعلمين إلى حد ما حيث يمكن أن تكون فعالة في بعض الحالات لكنها تحتاج إلى تكييفها وفق احتياجات كل مستوى لضمان تحقيق الفوائد التعليمية المرجوة .

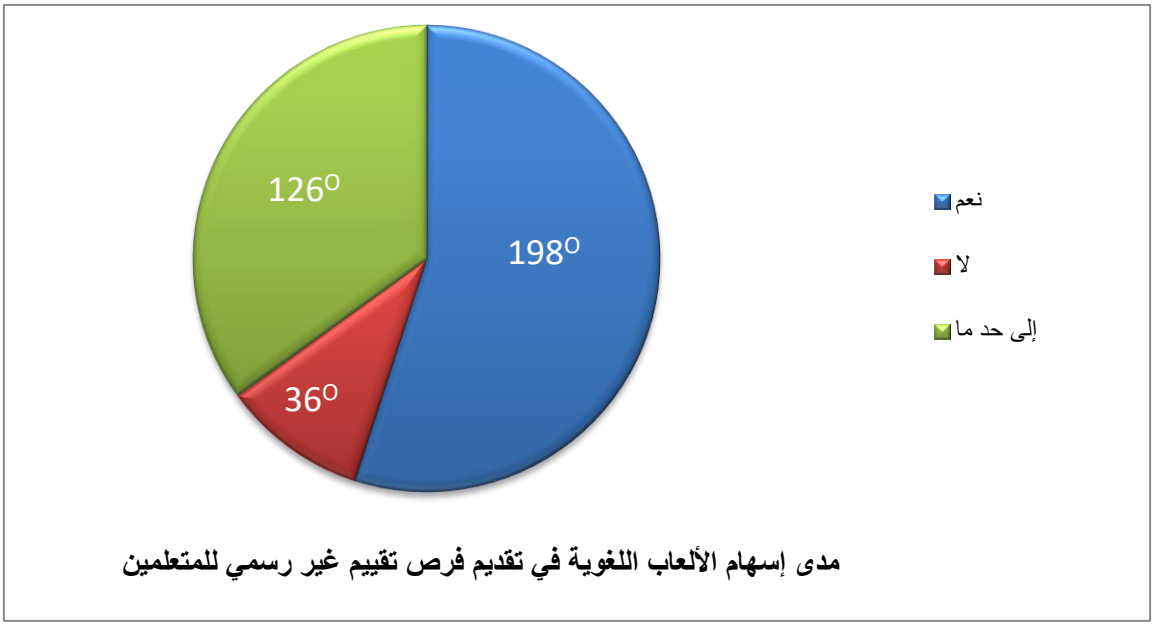
السؤال السابع : مدى إسهام الألعاب اللغوية في تقديم فرص تقييم غير رسمي لمهارات المتعلمين؟

الخبرة المهنية	نعم	لا	إلى حد ما
أقل من 05 سنوات	/	/	1
من 05 إلى 10 سنوات	8	2	1
من 11 إلى 20 سنوات	2	/	1
أكثر من 20 سنة	1	/	4
مجموع التكرارات	11	2	7
النسبة المئوية	%55	%10	%35
الدرجات	198^{o}	36^{o}	126^{o}

جدول 6: يبين مدى إسهام الألعاب اللغوية في تقديم فرص تقييم غير رسمي لمهارات المتعلمين



مدى اسهام الألعاب اللغوية في تقديم فرص تقييم غير رسمي للمتعلمين



مدى إسهام الألعاب اللغوية في تقديم فرص تقييم غير رسمي للمتعلمين

التعليق : أظهرت نتائج الاستبيان أن نسبة معتبرة من المعلمين 55% ترى أن الألعاب اللغوية تسهم بشكل كبير في توفير فرص تقييم غير رسمي لمهارات المتعلمين، بينما أشار 35% إلى أن هذا الإسهام جزئي، و10% فقط رأوا أنه ضعيف أو غير موجود. كما هو موضح في الجدول أعلاه

تشير هذه النتائج إلى وعي متزايد لدى المعلمين بإمكانيات الألعاب اللغوية كوسيلة تقييمية بديلة، تسمح بملاحظة أداء المتعلم في سياق تفاعلي غير تقليدي. ويُعد هذا التوجه منسجمًا مع المفاهيم الحديثة للتقويم ، حيث لا يقتصر التقييم على الاختبارات الرسمية، بل يشمل المواقف التعليمية الحقيقية والأنشطة التربوية المدمجة.

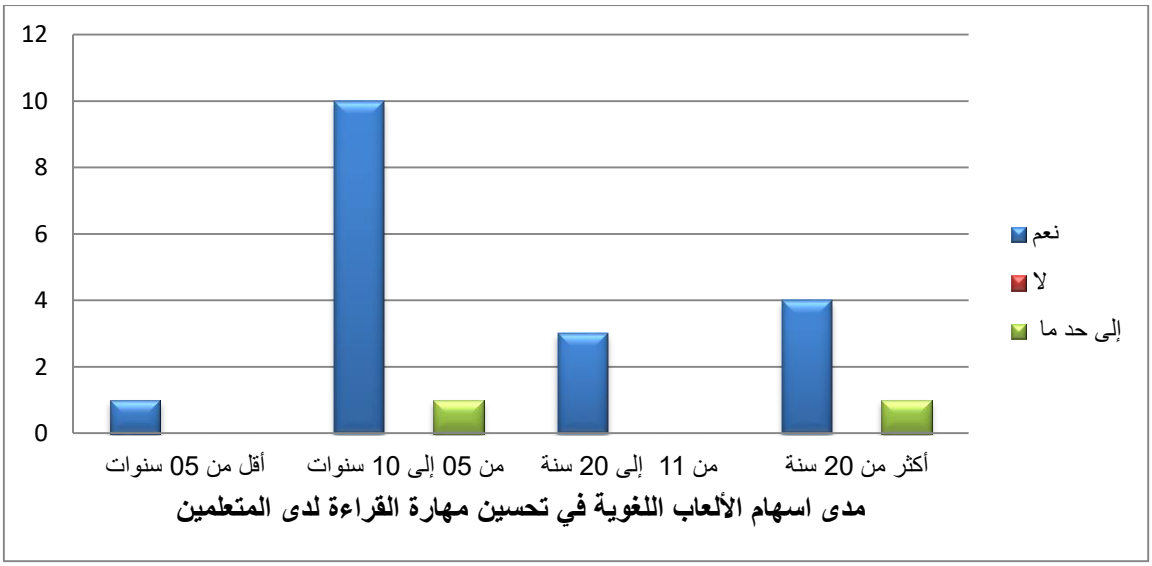
إن اعتماد الألعاب اللغوية كأداة للتقييم غير الرسمي يتيح للمعلم مراقبة تطور مهارات المتعلمين – مثل الفهم، التعبير، التفاعل، وحل المشكلات – بطريقة طبيعية، بعيدًا عن الضغط المرتبط بالاختبارات التقليدية. وهذا النوع من التقييم يساعد على الكشف المبكر عن نقاط القوة والضعف لدى المتعلمين، مما يتيح التدخل التربوي الملائم في الوقت المناسب.

ومع ذلك، فإن التفاوت في آراء المعلمين يبرز الحاجة إلى مزيد من التأطير المهني حول كيفية تحويل النشاط اللغوي إلى أداة تقييم فعالة، دون أن يفقد طبيعته الترفيهية والتعليمية. ويوصى في هذا السياق بإعداد أدلة تربوية توضح كيفية توظيف الألعاب بشكل يخدم أهداف التقييم، ويُعزز تعلّمًا أكثر عمقًا وواقعية.

السؤال الثامن : حول دور الألعاب اللغوية في تحسين مهارة الكتابة لدى المتعلمين

الخبرة المهنية	نعم	لا	إلى حد ما
أقل من 05 سنوات	/	/	1
من 05 إلى 10 سنوات	4	2	5
من 11 إلى 20 سنوات	1	1	1
أكثر من 20 سنة	2	/	3
مجموع التكرارات	7	3	10
النسبة المئوية	%35	%15	%50

جدول 8: مدى إسهام الألعاب اللغوية في تحسين مهارة الكتابة لدى المتعلمين



التعليق : أظهرت نتائج الاستبيان المتعلقة بمدى إسهام الألعاب اللغوية في تحسين مهارة الكتابة لدى المتعلمين تباينًا ملحوظًا في آراء المعلمين. فقد أفاد 35% من أفراد العينة بأن هذه الألعاب تسهم بشكل واضح في تعزيز مهارة الكتابة، بينما رأى 50% أن الإسهام موجود بشكل جزئي ولا يرقى للمستوى المطلوب في حين نفى 15% وجود أثر فعّال للألعاب في هذا الجانب. وقد تم توضيح هذا التوزيع من خلال الأعمدة التكرارية.

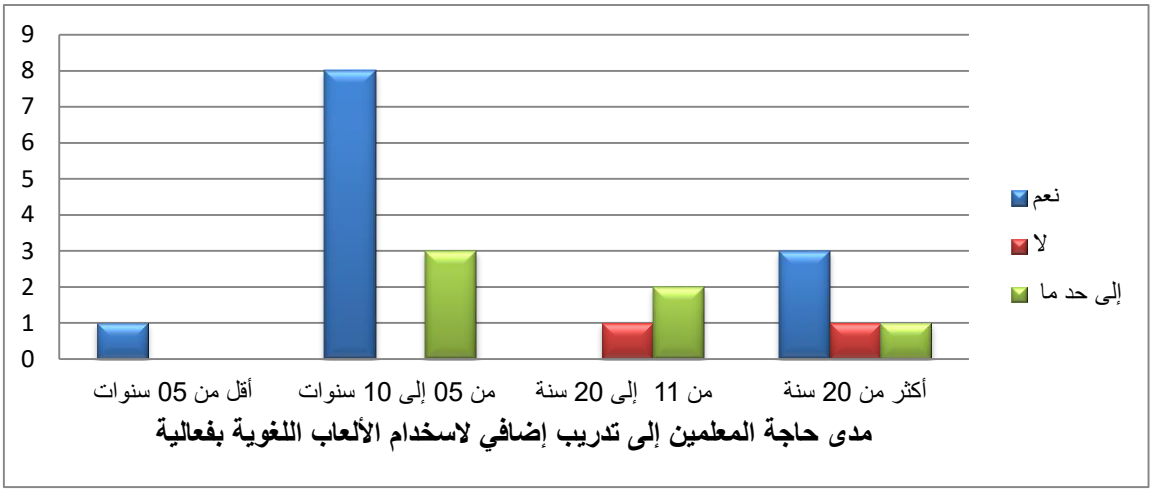
تشير هذه النتائج إلى وجود اتجاه إيجابي نسبي نحو الاعتراف بدور الألعاب اللغوية في دعم الجانب الكتابي لدى المتعلمين، لكن هذا الاتجاه لا يزال مشوبًا ببعض التحفظات. ويبدو أن نسبة كبيرة من المعلمين ترى في الألعاب اللغوية أداة مساعدة، لكنها غير كافية بمفردها لتحسين الكتابة بشكل عميق، مما يُحيل إلى الحاجة لتكاملها مع استراتيجيات أخرى.

من الجانب التربوي، يُعتبر هذا التوجه منسجمًا مع النظريات التي تؤكد أن التعلم القائم على النشاط يعزز من الدافعية والمهارات التطبيقية، إلا أن تطوير مهارة معقدة مثل الكتابة يتطلب ممارسة منتظمة وتدريجية قد تتجاوز حدود ما توفره الألعاب وحدها. و بالتالي، نُوصى المؤسسات التعليمية والمعلمين بالجمع بين الألعاب وأنشطة كتابة موجهة ضمن إطار منهجي متكامل ، وبناءً على ذلك، فإن الألعاب اللغوية يمكن أن تُعد مدخلًا تحفيزيًا مهمًا لتدريب المتعلمين على مهارات التعبير الكتابي، شرط أن تُوظف بوعي وتُدمج في خطة تعليمية شاملة تستهدف النمو التدريجي للكتابة.

السؤال التاسع : ما مدى حاجة المعلمين إلى تدريب إضافي لاستخدام الألعاب بشكل فعال؟

الخبرة المهنية	نعم	لا	إلى حد ما
أقل من 05 سنوات	1	/	/
من 05 إلى 10 سنوات	8	/	3
من 11 إلى 20 سنوات	/	1	2
أكثر من 20 سنة	3	1	1
مجموع التكرارات	12	2	6
النسبة المئوية	%60	%10	%30

جدول 9: مدى حاجة المعلمين إلى تدريب إضافي لاستخدام الألعاب بشكل فعال

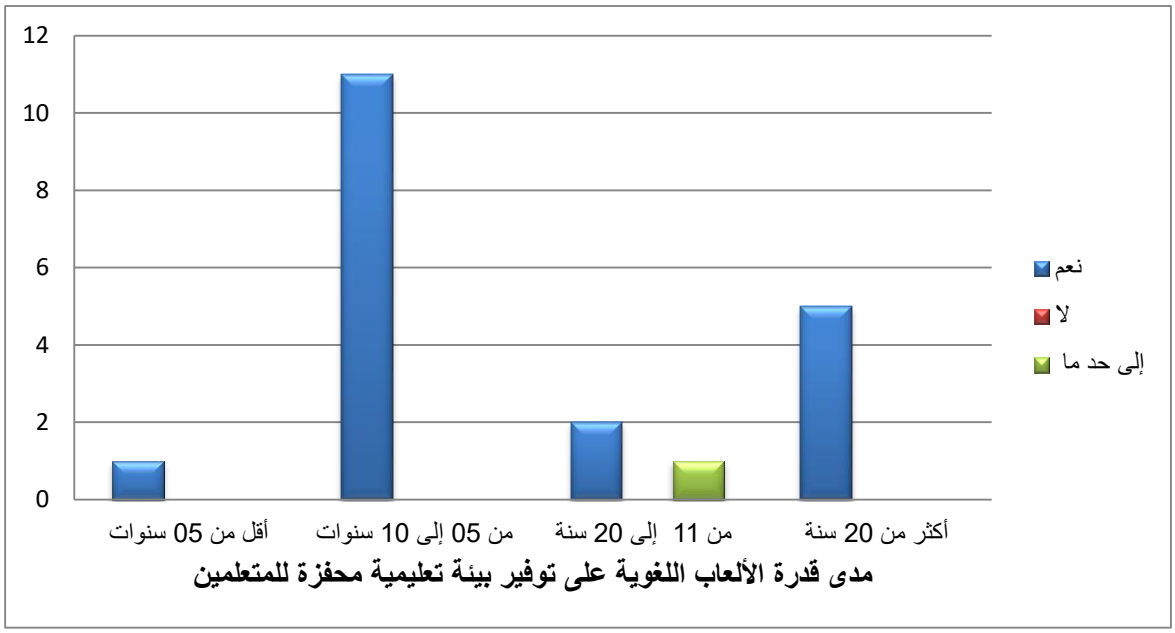


التعليق: أظهرت نتائج الاستبيان المتعلقة بمدى حاجة المعلمين إلى تدريب إضافي حسب الرسم البياني و الجدول أعلاه أن هناك حاجة واضحة وملحّة لدى المعلمين لتلقي تدريب إضافي لاستخدام الألعاب اللغوية بفعالية داخل الصفوف. إذ أشار ما نسبته 60% تقريبًا من العينة (12 من أصل 20) إلى حاجتهم المؤكدة إلى تدريب، في حين أعرب 6 آخرون عن حاجتهم "إلى حد ما"، مما يعني أن 90% من العينة ترى أهمية التدريب بدرجات متفاوتة. أما نسبة الذين لا يرون حاجة للتدريب فهي ضئيلة جدًا (10%)، مما يعكس قناعة شبه عامة بضرورة دعم المعلمين بالمهارات والأدوات التي تساعدهم على توظيف الألعاب اللغوية بشكل فعال.

السؤال العاشر : ما مدى قدرة الألعاب اللغوية على توفير بيئة تعليمية تحفيزية؟

الخبرة المهنية	نعم	لا	إلى حد ما
أقل من 05 سنوات	1	/	/
من 05 إلى 10 سنوات	11	/	/
من 11 إلى 20 سنوات	2	/	1
أكثر من 20 سنة	5	/	/
مجموع التكرارات	19	0	1
النسبة المئوية	%95	%0	%5

جدول 10 : مدى قدرة الألعاب اللغوية على توفير بيئة تعليمية محفزة للمتعلمين

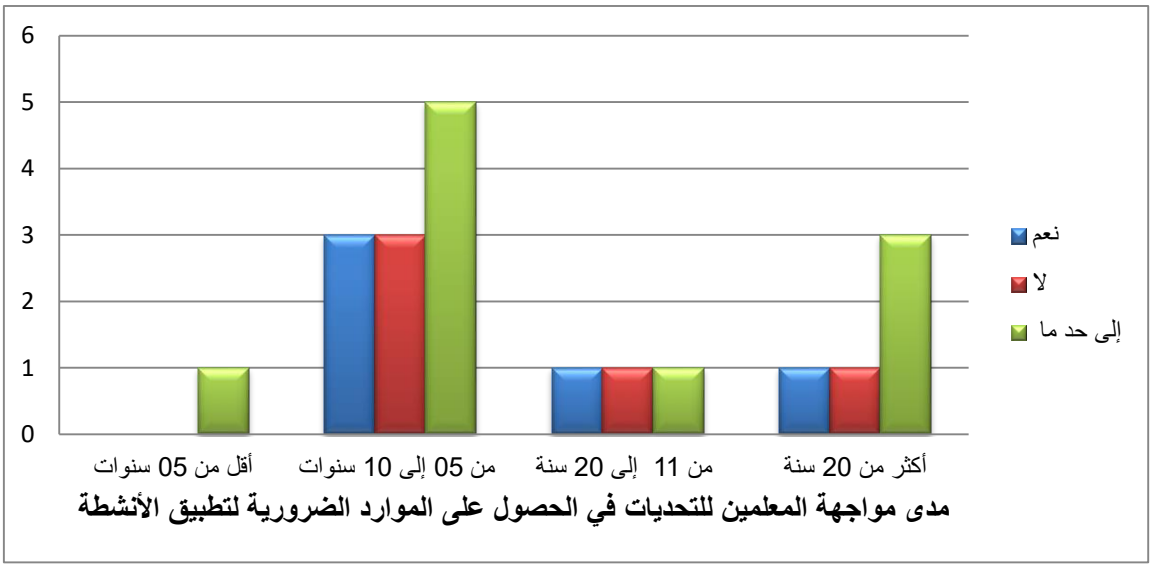


التعليق : يتضح من النتائج أن المعلمين يرون في الألعاب اللغوية أداة فعّالة في تعزيز الحافزية على المشاركة و التفاعل داخل الصف الدراسي. إذ عبرت الغالبية المطلقة (19 من أصل 20) عن قناعتها التامة بقدرة هذه الألعاب على توفير بيئة تعليمية مشوقة، مما يعزز من أهمية تبنيها في الاستراتيجيات التعليمية وخاصة في مراحل التعليم المبكرة.

السؤال **الحادي عشر**: ما مدى مواجهة المعلمين للتحديات في الحصول على الموارد الضرورية لتطبيق هذه الأنشطة بشكل فعال ؟

الخبرة المهنية	نعم	لا	إلى حد ما
أقل من 05 سنوات	/	/	1
من 05 إلى 10 سنوات	3	3	5
من 11 إلى 20 سنوات	1	1	1
أكثر من 20 سنة	3	1	1
مجموع التكرارات	7	5	8
النسبة المئوية	%35	%25	%40

جدول 11: يوضح لنا مدى مواجهة المعلمين تحديات في الحصول على الموارد الضرورية لتطبيق هذه الأنشطة بشكل فعال



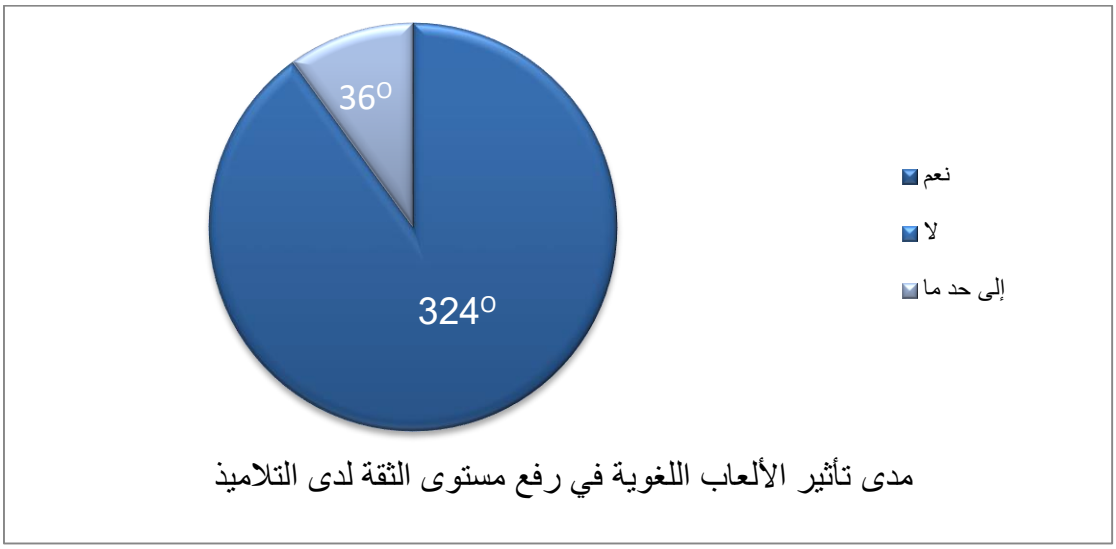
مدى مواجهة المعلمين للتحديات في الحصول على الموارد الضرورية لتطبيق الأنشطة

التعليق : من خلال الجدول تبين لنا نسبة المعلمين حول مواجهتهم عراقيل تعيقهم من توفير الأدوات التعليمية اللازمة لاستخدام الألعاب اللغوية حيث تمثل نسبة 40% أكبر فئة من المعلمين اللذين أجابوا ب " إلى حد ما" الذين يجيدون صعوبة جزئية في توفير المواد مما يعكس تحديات أقل حدة لكنها لا تزال تؤثر على تنفيذ هذه الألعاب بشكل كامل، أما نسبة 35% تمثل عدد المعلمين الذين أجابوا ب " نعم" حيث يواجهون صعوبات في توفير الأدوات الضرورية الألعاب اللغوية ، مما يعكس وجود تحديات ملحوظة في تأمين هذه الموارد، و بالتالي فهي تشير إلى ضرورة تحسين الدعم اللوجستي للمعلمين لتسهيل استخدام الألعاب اللغوية داخل القسم و هي النسبة المتوسطة ، أما النسبة الأدنى 25% من فئة المعلمين اللذين أجابوا ب " لا " لا يواجهون أية عراقيل في الحصول على الموارد التعليمية اللازمة ، و هذا إن دل فهو يدل على أن بعض المدارس أو المعلمين لديهم الموارد الكافية لتنفيذ الألعاب اللغوية.

الجدول رقم 12: ما مدى تأثير الألعاب اللغوية في رفع مستوى الثقة بالنفس لدى التلاميذ؟

الخبرة المهنية	نعم	لا	إلى حد ما
أقل من 05 سنوات	1	/	/
من 05 إلى 10 سنوات	10	/	1
من 11 إلى 20 سنوات	3	/	/
أكثر من 20 سنة	3	/	1
مجموع التكرارات	18	0	2
النسبة المئوية	%90	%0	%10

جدول 12: مدى تأثير الألعاب اللغوية في رفع مستوى الثقة بالنفس لدى التلاميذ



التعليق : يبين الجدول نسبة إجابات المعلمين حول دور الألعاب اللغوية و فعاليتها في بناء الثقة بالنفس لدى المتعلمين حيث جاءت النسبة الأكبر من الإجابات ب " نعم " 90% ، مما يدل على اقتناع الغالبية العظمى من المعلمين بأهمية الألعاب اللغوية في تعزيز الثقة بأنفسهم، إذ تساعدهم على التعبير بحرية و التفاعل داخل القسم بطريقة مشوقة ، مما يسهم في خلق بيئة تعليمية أكثر تحفيزا وإيجابية .

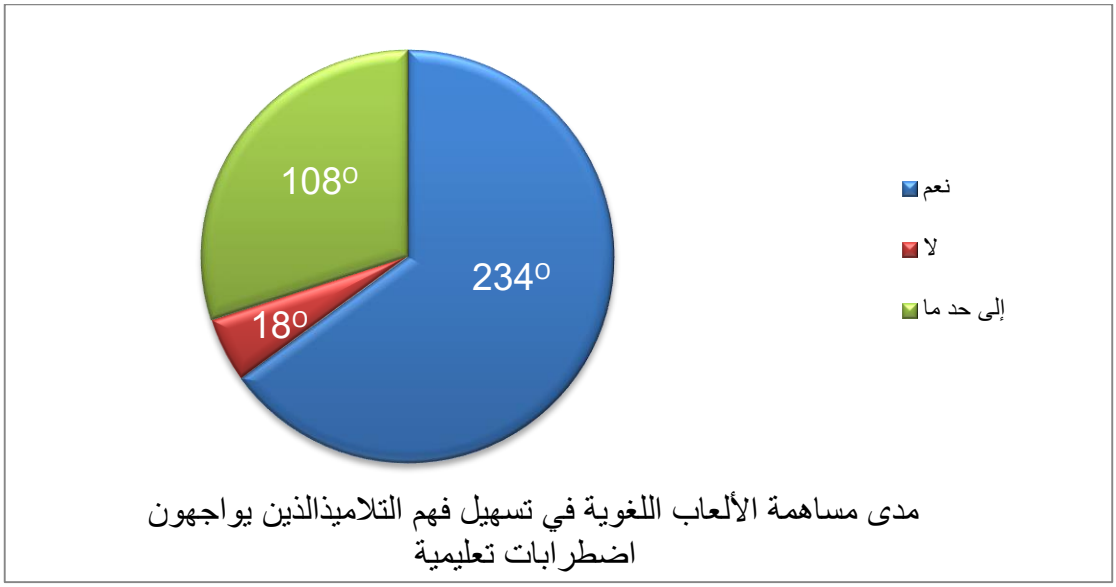
أما المعلمون الذين اختاروا إجابة إلى حد ما فقد شكلوا نسبة 10% ، مما يشير إلى وجود بعض التحفظات حول التأثير المطلق للألعاب اللغوية في هذا الجانب ، حيث قد يرى هؤلاء أن الثقة بالنفس تتأثر بعوامل أخرى كطبيعة شخصية التلميذ أو بيئة التعلم ، في المقابل لم

يختر أي من المعلمين إجابة " لا " أي بنسبة (0%) ، و هو ما يعكس إجماعا على أن للألعاب اللغوية دورا فعالا و لو بدرجات متفاوتة في تنمية الثقة بالنفس لدى التلاميذ ، و مساعدتها في كسر التلميذ لحاجز الخجل و الخوف و تطوير قدراته اللغوية الاجتماعية.

السؤال الثالث عشر: ما مدى مساهمة الألعاب اللغوية كوسيلة فعالة في تسهيل فهم التلاميذ الذين يواجهون مشاكل و اضطرابات تعليمية ؟

الخبرة المهنية	نعم	لا	إلى حد ما
أقل من 05 سنوات	/	/	1
من 05 إلى 10 سنوات	7	1	3
من 11 إلى 20 سنوات	3	/	/
أكثر من 20 سنة	3	/	2
مجموع التكرارات	13	1	6
النسبة المئوية	%65	%5	%30

الجدول 13: يوضح مساهمة الألعاب اللغوية كوسيلة فعالة في تسهيل فهم التلاميذ الذين يواجهون مشاكل و اضطرابات تعليمية .



التعليق : يمثل الجدول نسب إجابات المعلمين حول مدى ملائمة الألعاب اللغوية للتلاميذ الذين يواجهون مشكلات و صعوبات في التعلم، حيث كانت النسبة الأكبر 65% من إجابات المعلمين ب " نعم "، مما يعكس اعتراف الأغلبية ، بأهمية الألعاب اللغوية كأداة

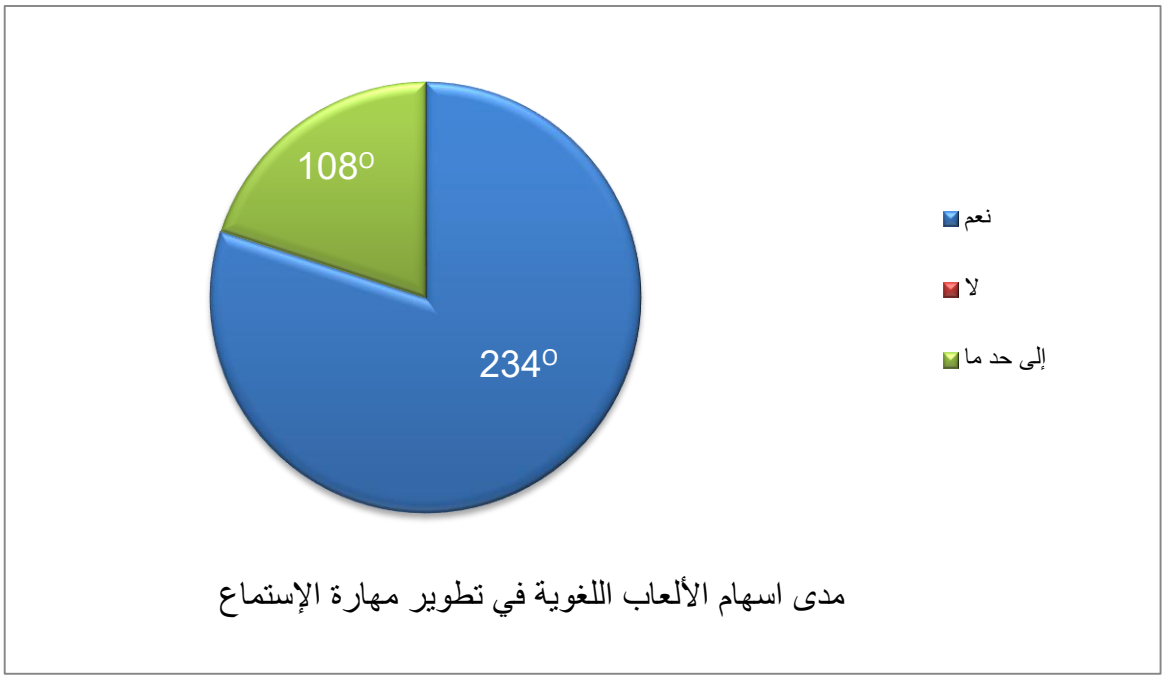
فعالة لمساندة هؤلاء التلاميذ على التغلب على صعوبات التعلم ، إذ تساهم في ترسيخ المفاهيم بطريقة تفاعلية و محفزة تناسب احتياجاتهم الخاصة ، بينما تمثل 30% النسبة المتوسطة من عدد المعلمين الذين يروا أنها قد تكون (الألعاب اللغوية) مفيدة جزئيا، ما يشير إلى الحاجة لدمجها مع أساليب تدريس أخرى لضمان فعاليتها ، في المقابل كانت النسبة الأدنى 5 % من المعلمين الذين اعتبروها غير مناسبة مما يعكس تحديات في التطبيق أو احتياجات خاصة لبعض التلاميذ .

و من خلال هذه النتائج تتضح لنا أهمية الألعاب اللغوية مع ضرورة استخدامها ضمن منهج متكامل يراعي الفردية.

السؤال الرابع عشر: ما مدى إسهام الألعاب اللغوية في تطوير القدرة على الإنصات و التفاعل مع المحتوى اللغوي (مهارة الاستماع) .

الخبرة المهنية	نعم	لا	إلى حد ما
أقل من 05 سنوات	1	/	/
من 05 إلى 10 سنوات	8	/	3
من 11 إلى 20 سنوات	3	/	/
أكثر من 20 سنة	4	/	1
مجموع التكرارات	16	0	4|
النسبة المئوية	%80	%0	%20

جدول 14: يوضح مدى إسهام الألعاب اللغوية في تطوير القدرة على الإنصات و التفاعل مع المحتوى اللغوي.



مدى اسهام الألعاب اللغوية في تطوير مهارة الإستماع

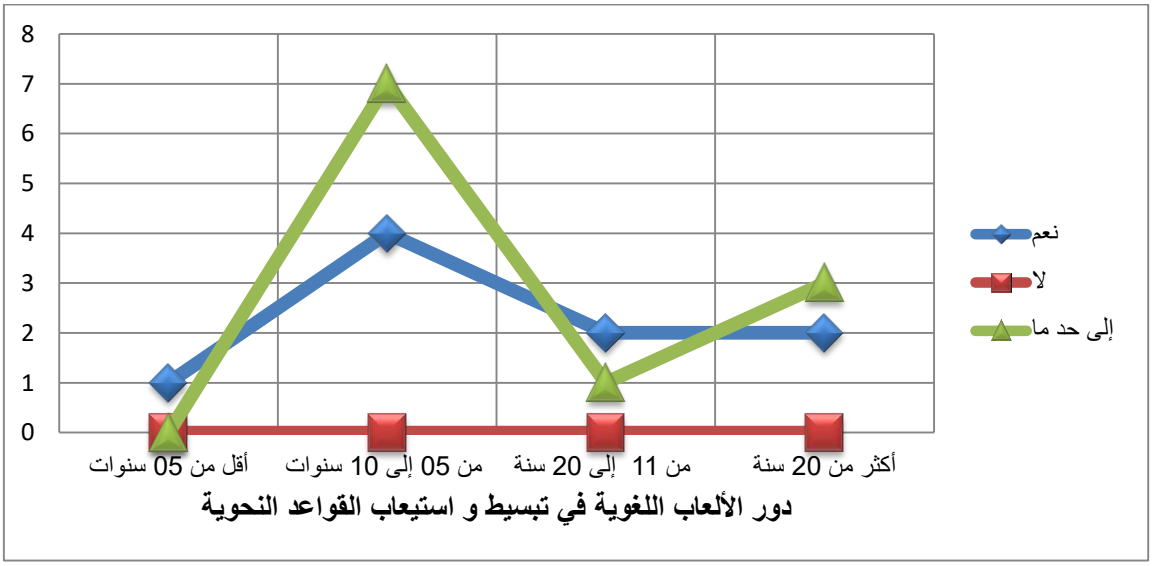
التعليق : يبين هذا الجدول نسب إجابات المعلمين حول مدى إسهام الألعاب اللغوية في تطوير مهارة الاستماع ، إذ تساعد هذه الأنشطة على تحفيز التلاميذ و تنمية قدرتهم على التلقي و الاستيعاب بطريقة ممتعة و تفاعلية داخل الفصل المدرسي .

أما الذين اختاروا إلى حد ما فبلغت نسبتهم 20 % مما يشير إلى أن بعض المعلمين يرون أن الألعاب اللغوية تسهم جزئيا في تحسين مهارة الاستماع ، لكنهم ربما يعتبرونها غير كافية وحدها ، مما يستلزم دمجها مع وسائل و أساليب تعليمية أخرى لتحقيق فاعلية أكبر، أما نسبة الإجابات ب " لا " فقد كانت معدومة 0 % و هو مؤشر إيجابي يعكس قناعة جميع المعلمين المشاركين بأهمية الألعاب في تطوير هاته المهارة ، مما يؤكد على الحاجة إلى إدراجها بفاعلية ضمن المناهج الدراسية المعتمدة في السنة الأولى من التعليم الابتدائي.

السؤال الخامس عشر: يوضح لنا فاعلية الألعاب اللغوية في تبسيط و استيعاب القواعد النحوية و تعزيز فهمها.

الخبرة المهنية	نعم	لا	إلى حد ما
أقل من 05 سنوات	1	/	/
من 05 إلى 10 سنوات	4	/	7
من 11 إلى 20 سنوات	2	/	1
أكثر من 20 سنة	2	/	3
مجموع التكرارات	9	0	11
النسبة المئوية	%45	%0	%55

جدول 15: يوضح لنا فاعلية الألعاب اللغوية في تبسيط و استيعاب القواعد النحوية و تعزيز فهمها.



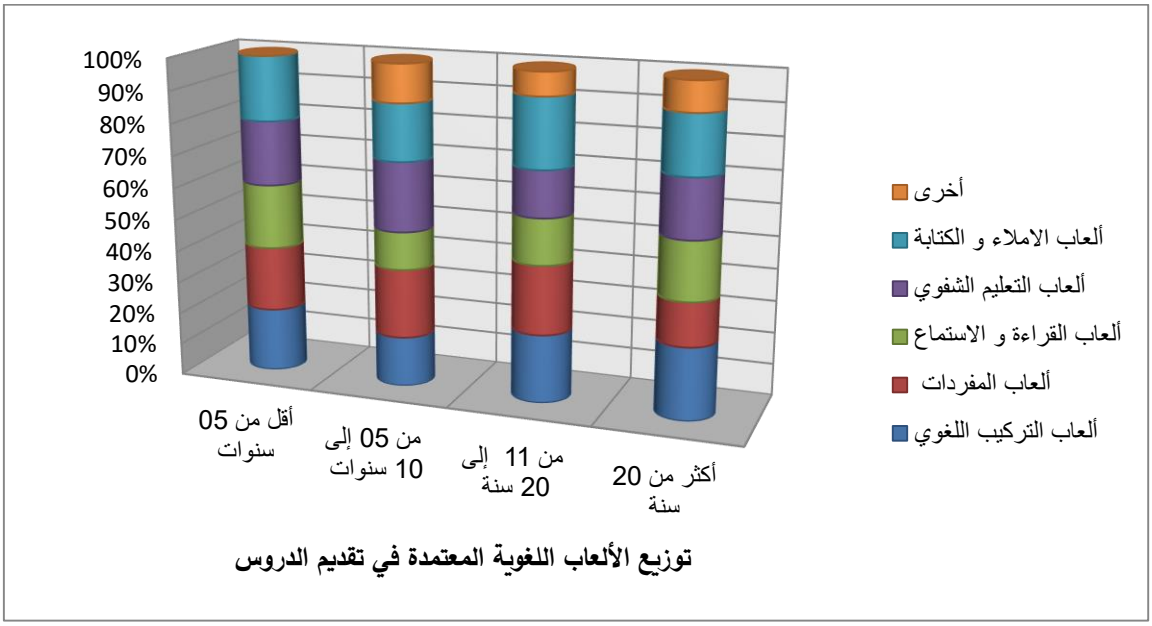
التعليق : يوضح هذا الجدول و المخطط البياني آراء معلمي السنة أولى ابتدائي حول مدى إسهام الألعاب اللغوية في تبسيط و استيعاب القواعد اللغوية و تعزيز فهمها، و قد أظهرت النتائج أن نسبة 55 % أجابوا ب " إلى حد ما " و هي النسبة الأكبر حيث ترى هذه الفئة إمكانية إسهام الألعاب اللغوية في تبسيط القواعد اللغوية و تعزيز فهمها ، لكن بشكل جزئي أو في ظل شروط و اعتبارات معينة قد تتعلق بطبيعة الألعاب اللغوية المستخدمة أو لأساليب التطبيق داخل الحصة الدراسية ، في المقابل جاءت نسبة 45 % في درجة التوسط

من المعلمين الذين أجابوا ب " نعم " مما يشير إلى إدراك مجموعة مهمة منهم لأثر الألعاب اللغوية في تيسير شرح القواعد اللغوية و تنمية الفهم لدى التلاميذ ، أما الإجابات ب " لا " فقد كانت معدومة و هو مؤشر واضح على عدم وجود معلمين ينفون تماما دور الألعاب اللغوية في عدم استيعاب القواعد اللغوية ، مما يعكس إجماعا إيجابيا حول أهميتها و جدواها في التعليم .

السؤال السادس عشر: يوضح أنواع الألعاب المهمة التي يعتمد عليها المعلمين في استخدامها

الخبرة المهنية	التركيب اللغوي	المفردات	القراءة و الاستماع	التعليم الشفوي	الإملاء و الكتابة	أخرى
أقل من 05 سنوات	1	1	1	1	1	0
05 – 10 سنوات	8	11	6	11	3	6
11 – 20 سنوات	3	3	2	2	3	1
أكثر من 20 سنة	5	3	4	4	4	2
مجموع التكرارات	17	18	13	18	17	9

جدول رقم 16: يوضح أنواع الألعاب المهمة التي يعتمد عليها المعلمين في استخدامها



توزيع الألعاب اللغوية المعتمدة في تقديم الدروس

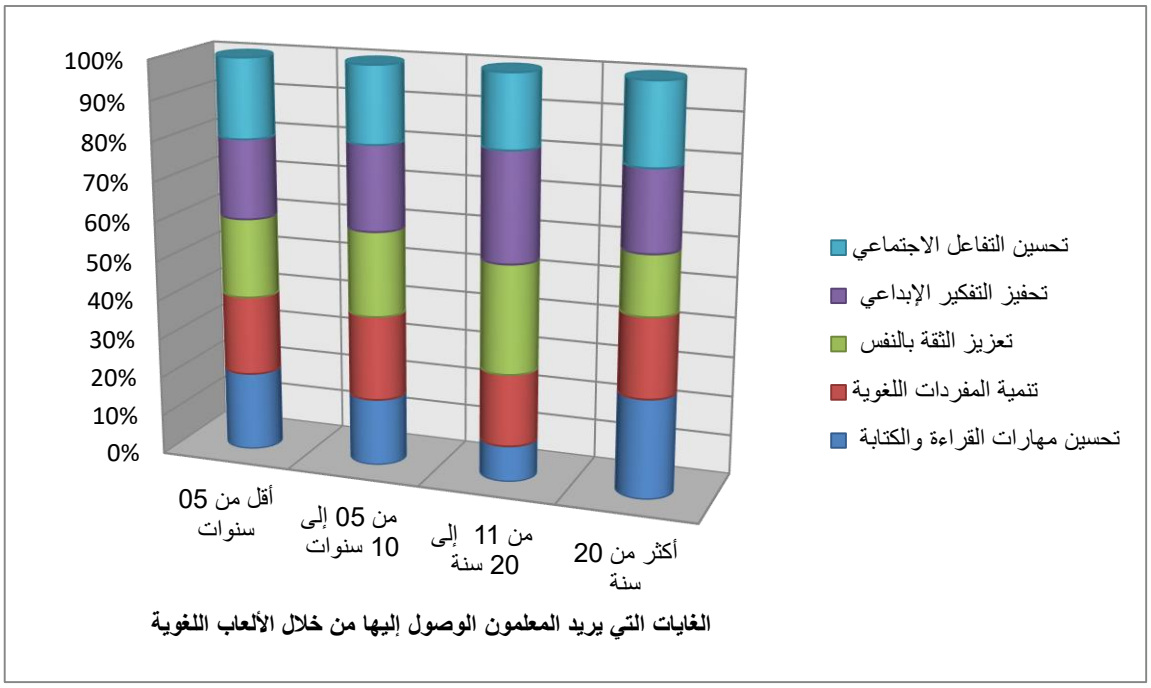
التعليق : تشير البيانات المستخلصة إلى تباين ملحوظ في استخدام الألعاب التعليمية من قبل معلمي السنة أولى ابتدائي ، حيث تتفاوت نسب توظيف كل نوع من أنواع الألعاب تبعا

لخبرة المعلمين و احتياجات العملية التعليمية حيث أن ألعاب المفردات و ألعاب التعبير الشفهي تحتل النسبة الأعلى من الاستخدام ، إذ بلغت مجموع تكراراتها (18) ، مما يعكس اهتمام المعلمين بتطوير مهارات التركيب اللغوي و وعيهم بتحسين الطلاقة اللغوية لدى التلاميذ و تعزيز ثقتهم في استخدامها (اللغة) ، كما سجلنا ألعاب التركيب اللغوي و ألعاب الإملاء و الكتابة مجموع (17) من تكرار المعلمين الذين كان لهم اهتمام بالغ بالألعاب الكتابية نظرا لأهميتها في ترسيخ مهارات الإملاء و الخط و كذلك إدراك المعلمين لدور ألعاب التركيب في تعزيز التفكير المنطقي و تنمية مهارات حل المشكلات اللغوية ، في المقابل جاءت ألعاب القراءة و الاستماع بمجموع تكرار (13) مما يشير إلى اهتمام أقل من المتوسط للمعلمين بتطوير مهارات الفهم القرائي و الاستماع الفعال إلا أنها قد تحتاج إلى تعزيز نظرا لأهميتها في بناء أساس متين لاكتساب اللغة، و على الرغم من وجود كم هائل من الألعاب اللغوية الأخرى إلا أن نسبتها ضئيلة جدا بلغت (9) من المعلمين الدين ذكروا ألعاب أخرى تم تطبيقها في الفصل الدراسي و هذا ما يدل على تنوع الألعاب اللغوية و عدتها و اختلافها من معلم لآخر .

السؤال السابع عشر: يوضح أهم الغايات التي يسعى المعلمون إلى الوصول إليها من خلال توظيف الألعاب اللغوية في العملية التعليمية.

الخبرة المهنية	مهارات القراءة والكتابة	تنمية المفردات اللغوية	تعزيز الثقة بالنفس	تحفيز التفكير الإبداعي	تعزيز التفاعل الاجتماعي
أقل من 05 سنوات	1	1	1	1	1
05 – 10 سنوات	8	10	10	10	9
11 – 20 سنوات	1	2	3	3	2
أكثر من 20 سنة	5	4	3	4	3
مجموع التكرارات	15	17	17	18	15

جدول 17: يوضح أهم الغايات التي يسعى المعلمون إلى الوصول إليها من خلال توظيف الألعاب اللغوية في العملية التعليمية.



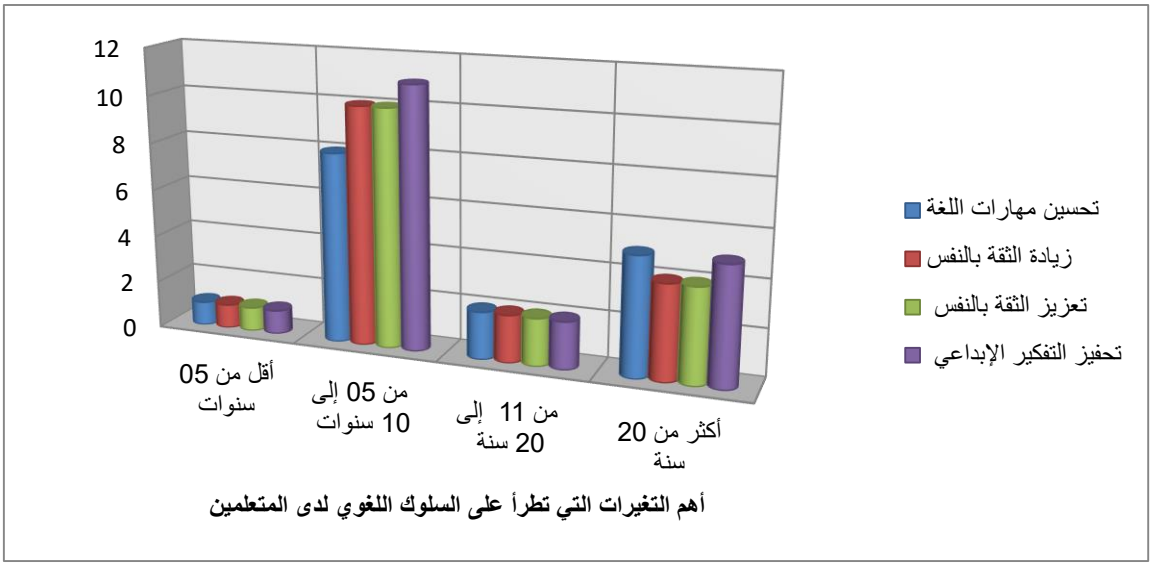
التعليق : تعكس نتائج الجدول و الأعمدة النسبية توجهات معلمي السنة أولى ابتدائي نحو الأهداف المرجوة من استخدام الألعاب اللغوية في العملية التعليمية ، حيث جاءت أعلى نسبة تكرار في فئة " تحفيز الفكر الإبداعي " ب " 18 " تكرار، مما يشير إلى إدراك المتعلمين و تعزيز قدرتهم على التعبير بحرية و إبداع، تلتها فئتا " تنمية المفردات اللغوية "و " تعزيز الثقة لدى المتعلمين" ب (17) تكرار لكل منهما ، و هو ما يعكس دور الألعاب اللغوية في إجراء الحصيلة اللغوية للمتعلمين و تحسين ثقتهم بأنفسهم أثناء التفاعل اللغوي داخل الصف.

أما فئتا " تحسين مهارات القراءة و الكتابة " و " تحسين التفاعل الاجتماعي بين التلاميذ " فقد سجلا تكرارا متساويا ب " 17 " لكل منهما ، مما يبرز دور الألعاب اللغوية في تطوير المهارات الأساسية في اللغة و تعزيز التواصل الاجتماعي بين التلاميذ ، إلا أن هذه الأهداف قد تكون أقل تركيز ا مقارنة بتنمية الإبداع و المفردات اللغوية .

السؤال الثامن عشر : يوضح أهم التغيرات التي طرأت على أداء المتعلمين و سلوكهم اللغوي بعد توظيف الألعاب اللغوية في عملية التعليم.

الخبرة المهنية	مهارات اللغة	الثقة بالنفس	التفاعل مع الزملاء	زيادة الحماس
أقل من 05 سنوات	1	1	1	1
من 05 إلى 10 سنوات	8	10	10	11
من 11 إلى 20 سنوات	2	2	2	2
أكثر من 20 سنة	5	4	4	5
مجموع التكرارات	16	17	17	19

جدول رقم 18: يوضح أهم التغيرات التي طرأت على أداء المتعلمين و سلوكهم اللغوي بعد توظيف الألعاب اللغوية في عملية التعليم.



التعليق : تشير البيانات الإحصائية في الجدول المستخلصة من إجابات المعلمين و الأعمدة البيانية إلى أن الألعاب اللغوية كان لها تأثير ملحوظ على أداء المعلمين في عدة جوانب ، حيث سجل أعلى معدل تكرار عند فئة " زيادة الانتباه و الحماس " أثناء الحصة ب "19" تكرار ، مما يدل على أن هذه الإستراتيجية أسهمت في رفع مستوى تركيز المتعلمين و دافعيتهم نحو التعلم ، كما حظيت فئتا " الزيادة في الثقة بالنفس " و " تحسن التفاعل مع الزملاء " بتكرار متساو بلغ 17 لكل منهما ، مما يعكس دور الألعاب اللغوية في تحسين التواصل الاجتماعي و التفاعل داخل الفصل الدراسي ، بالإضافة إلى تعزيز المتعلمين بأنفسهم أثناء الممارسات اللغوية ، أما فئة " تحسن في مهارات اللغة " ، فقد سجلت 16

تكرار ، و هو ما يشير إلى أن الألعاب اللغوية ساعدت في تطوير المهارات اللغوية الأساسية ، مثل النطق و التراكيب اللغوية ، و لكن بدرجة أقل مقارنة ببقية المؤشرات ، هذه النتائج تعكس أهمية مراعاة الفروقات الفردية بين المتعلمين ، و كذلك أثر خبرة المعلمين في توظيف الألعاب اللغوية ، حيث أظهرت البيانات أن استجابة المعلمين تباينت وفقا لسنوات خبرتهم في التدريس، مما يستدعي مزيدا من الدراسات حول كيفية تعزيز فعالية هذه الألعاب وفقا لخبرات المدرسين المختلفة .

السؤال التاسع عشر: يعكس مجموعة من التحديات التي تواجه المتعلمين عند استخدام الألعاب اللغوية في الحصص التعليمية .

و من أبرز هذه المعوقات ؛ ضيق الوقت المخصص للحصة و الحاجة إلى وسائل مناسبة لتنفيذ الألعاب ، و كذلك غياب الدافعية لدى بعض التلاميذ ، بالإضافة إلى ذلك يبدو أن هناك صعوبة في تكييف الألعاب اللغوية لتتناسب مع الفروق الفردية بين التلاميذ ، و هو ما يتطلب جهدا إضافيا من المعلم في التخطيط و التنفيذ ، كما تشير الإجابة إلى افتقار بعض المعلمين للتدريب الكافي في استخدام الألعاب اللغوية ، مما قد يؤثر على فعاليتها في تحقيق الأهداف التعليمية المرجوة.

السؤال العشرون : يوضح المنهج الأساسي المشترك بين معلمي السنة أولى ابتدائي أثناء استخدام الألعاب اللغوية

حيث تعكس إجابات المعلمين تفضيلهم للمنهج الصوتي الخطي عند تقديم الألعاب اللغوية ، و هو اختيار يتماشى مع طبيعة الفئة العمرية المستهدفة و احتياجاتها اللغوية ، فالمنهج الصوتي الخطي يعتمد على التدرج في تقديم الأصوات و الكلمات وفق تسلسل منطقي ، مما يسهم في تعزيز الوعي الصوتي لدى التلاميذ و تحسين قدراتهم على التمييز السمعي و النطق السليم ، كما أن هذا المنهج يتيح للتلاميذ فرصة التفاعل المباشر مع المادة اللغوية بطريقة مرحة مما يعزز دافعيتهم نحو التعلم ، علاوة على ذلك فإن توافق الألعاب اللغوية مع هذا المنهج يسهم في تحسين مهارات القراءة و الكتابة المبتكرة ، إذ يساعد الأطفال على الربط بين الأصوات و الرموز الكتابية بطريقة سلسة و ممنهجة .

سابعا : استخلاصات الدراسة :

أظهرت نتائج الدراسة أن الألعاب اللغوية تُعد من الوسائل التعليمية الفعالة في تطوير الكفايات اللغوية لدى المتعلمين بمختلف أعمارهم ومستوياتهم. فقد تبين أن توظيف هذه الألعاب داخل الفصول الدراسية يسهم بشكل ملحوظ في تنمية مهارات الفهم والتعبير، ويُعزز من قدرة المتعلمين على التفاعل اللغوي داخل سياقات واقعية ومحفّزة.

كما أن هذه الألعاب تمثل مدخلًا تربويًا فاعلًا لتحفيز المتعلمين وزيادة دافعيتهم نحو التعلم، حيث توفر بيئة تعليمية ديناميكية قائمة على التفاعل والمنافسة البناءة، ما ينعكس إيجابًا على مستوى الانخراط المعرفي والوجداني لديهم. ومن الملاحظ أيضًا أن التعلم من خلال الترفيه يُسهم في ترسيخ المفاهيم والمهارات اللغوية بطريقة غير مباشرة، ويساعد في تجاوز الصعوبات المرتبطة بالأساليب التقليدية.

أما على الصعيد النفسي و الاجتماعي ، تُعزز الألعاب اللغوية مهارات التواصل والتعاون بين المتعلمين، كما تُنمي فيهم قيم العمل الجماعي والانضباط الذاتي، وهو ما يدعم بشكل فعّال نموهم الشامل. ويمثل اعتماد هذه الإستراتيجية تجاوزًا للنمط التدريسي التقليدي، عبر تقديم بدائل تعليمية تركز على المتعلم، وتُراعي أنماط التعلم المتنوعة والفروق الفردية، مما يجعل من الألعاب اللغوية عنصرًا أساسيًا في بناء بيئة تعليمية متكاملة تدعم الأبعاد المعرفية و المهارية والوجدانية للعملية التعليمية. .

ثامنا : النقائص و الحلول :

خلال فترة التربص في مؤسسة " عامر أحمد بن حسناوي" بولاية – تبسة– لاحظنا بعض النقائص و التحديات التي تؤثر على سير العملية التعليمية، و صعوبة ضبط التلاميذ أثناء الأنشطة الصيفية إضافة إلى تفاوت مستويات المتعلمين ، و صعوبة تطبيق بعض الأساليب البيداغوجية بفاعلية؛ يهدف هذا التقرير إلى تسليط الضوء على أهم هذه المشكلات مع تقديم تحليل لأسبابها و اقتراح حلول عملية يمكن أن تسهم في تحسين جودة التعليم داخل المؤسسة، و من خلال هذه التجربة يتضح أن هناك عدة نقائص يمكن ذكرها و منها:

ضيق الوقت المخصص للألعاب اللغوية حيث أن بعض الألعاب تحتاج إلى وقت أطول للتنفيذ داخل القسم و الوقت المحدد لها 10 دقائق أو ربع ساعة لا يكفي لتطبيقها على جميع التلاميذ مما يؤدي إلى فشل استخدام و فعالية هذه الألعاب.

عدم الانضباط داخل الفصل: بما أن الألعاب وسيلة ترفيهية فمن الطبيعي أن تثير حماس التلاميذ و تدفعهم للفوضى مما يجعل المعلم عاجز عن إدارة القسم و سيادة النظام بداخله.

عدم مراعاة الفروق الفردية: قد لا تتلائم هذه الألعاب مع مستويات جميع التلاميذ فكل واحد منهم قدراته اللغوية و كفاءاته العلمية المتقدمة و الضعيفة مما يؤدي إلى شعور التلاميذ ضعيفي المستوى بالإحباط و إبعاد النظر عليهم بسبب تفاوت نضج الذكاء الدراسي أو المستوى العمري فيما بينهم.

غياب تنسيق هذه اللعبة مع الأهداف التربوية فمن خلال اندماج التلاميذ في متعة اللعبة يصرفون انتباههم عن الهدف الأساسي لها الذي يرتبط بالهدف التعليمي المسطر من هذه الألعاب و بالتالي تصبح نشاط للترفيه و التسلية فقط لخلوه من الفائدة تعليمية محددة

ضعف خبرة المعلمين على استخدام الوسائل التعليمية المخصصة للألعاب اللغوية إضافة إلى عدم تكوينهم تكوينا كافيا لاستخدام هذه الألعاب كأنشطة تفاعلية تعليمية.

عدم توفير وسائل تعليمية حديثة كالأجهزة العرض أو السبورات الذكية و غيرها، قد يرجع العامل في نقصها وجود ميزانية غير كافية على تحقيق متطلبات المدارس في توفير أدوات متطورة كما قد يرجع إلى عامل آخر و هو إتلاف الأدوات الحديثة و عدم صيانتها.

جهود المعلم الذاتية: أغلب الألعاب اللغوية تفتقر إلى جهود المعلم و التحضير لها مسبقا بالتفكير و التخطيط و التنفيذ و صنع مستلزمات اللعبة إضافة إلى ملائمتها مع مستويات جميع التلاميذ مما يؤدي إلى استنزاف طاقة المعلم العقلية و الجسدية و أخذ الوقت المستغرق في ذلك مما يحتاج لتجديد طاقة إضافية لإدارة النظام خلال تطبيق اللعبة داخل الفصل.

وجود معلمين من تخصصات مختلفة كالحقوق و العلوم الاجتماعية و الفلسفة و غيرها... مما يؤدي إلى غياب الخبرة و ضعف التدريب على استخدام الوسائل التفاعلية و عدم القدرة على تطبيق الألعاب اللغوية و تكييف أهدافها مع المناهج الدراسية.

و من خلال هذه النقائص، يتضح أن هناك حاجة ملحة لاعتماد استراتيجيات و حلول فعالة تعزز من دور الألعاب اللغوية في العملية التعليمية؛ و لمواجهة التحديات التي يواجهها المعلم عند استخدامها يمكن إتباع الحلول الآتية:

إعادة توزيع الزمن الدراسي، و تخصيص وقت إضافي لهذه الأنشطة نظرا لدورها الفعال في تنمية مهارات اللغوية لدى المتعلمين حيث يتم تعديل فترات الحصص الدراسية أو دمجها مع ذات المحتوى المتكامل لتوفير مساحة زمنية كافية لتطبيق الألعاب اللغوية بفاعلية مما يؤدي إلى نظام العملية التعليمية و تقدمها نحو الأفضل عبر التفاعل اللغوي لدى التلاميذ بواسطة هذه الألعاب التنموية.

تحديد العاب لغوية تفاعلية تعتمد على التفكير و الكتابة الفردية أو الجماعية الصامتة الغير مؤدية لإثارة الفوضى مثل تكوين جمل من كلمات مبعثرة ؛ أو لعبة الكلمات المتقاطعة ، و بهذا يحافظ المعلم على أجواء هادئة داخل الصف (الفصل) و بالتالي تحقيق التوازن بين المتعة و الانضباط.

يمكن تصميم أنشطة متعددة المستويات تراعي قدرات جميع التلاميذ، و يشمل ذلك تقسيم اللعبة إلى مستويات متدرجة في الصعوبة بحيث يتاح لكل تلميذ المشاركة وفق إمكانيته دون الشعور بالإحباط كتقديم أسئلة أو مهام متنوعة المستوى بين الصعبة و البسيطة كما يمكن توظيف التعلم التعاوني؛ بحيث يتم دمج التلاميذ ضعيفي المستوى مع زملائهم المتقدمين في فرق متكاملة ، مما يعزز لديهم الشعور بالثقة و يسهم في تطوير مهاراتهم اللغوية من خلال التفاعل مع أقرانهم.

تصميم العاب تعليمية مخصصة تستند إلى الأهداف البيداغوجية لكل درس بحيث تخدم المفاهيم المستهدفة في البرنامج الدراسي كاختيار العاب تتماشى مع المهارات اللغوية

المحددة، مثل تعزيز المفردات، القواعد النحوية، أو فهم النصوص، كما يمكن للمعلم تقييم فاعلية اللعاب المستخدمة لضمان تحقيق الأهداف التعليمية المرجوة.

تصميم الألعاب بناءا على الأهداف التعليمية المحددة مسبقا لذا ينبغي أن تكون كل لعبة مرتبطة بشكل مباشر بالمخرجات التعليمية المطلوبة، بحيث يكون للتلميذ وعي واضح بالفائدة التي سيحققها من المشاركة فيها و قد تكون من خلال استخدام أدوات تقييم مثل الاختبارات القصيرة أو المناقشات الجماعية و بهذا يتم تحقيق التوازن بين الترفيه و التعلم ، مما يضمن تحقيق الأهداف التربوية المرجوة من الألعاب التعليمية.

إنشاء مجتمعات مهنية تتيح للمعلمين تبادل التجارب و الخبرات في مجال استخدام الألعاب اللغوية، قد تكون هذه المنتديات شكلا من أشكال التعاون بين الزملاء لتعزيز الابتكار و تقديم حلول مبتكرة للمشكلات التي تواجههم.

تبني منهج استراتيجي يشمل تعزيز الدعم المالي لتوفير الوسائل التكنولوجية التعليمية وتنفيذ أنظمة صيانة لها و إدارة فعالة تكون مسؤولة عن توثيق مشكلات إتلاف الوسائل الحديثة لتصليحها بالإضافة إلى الاستثمار في تدريب المعلمين من خلال إقامة ورشات عمل و برامج تدريبية من أجل تعريفهم بكيفية استخدام هذه الوسائل و بالتالي خلق بيئة تعليمية تفاعلية مواكبة للتطورات التكنولوجية من أجل تقدم التعلم نحو الأفضل.

ضرورة تدخل الإدارة المدرسية في توفير الدعم اللوجستي و التقني اللازم لتسهيل تطبيق هذه الأنشطة دون تحميل المعلم مسؤولية الإعداد الشامل.

توفير دورات تدريبية مكثفة و متخصصة للمعلمين في منهجيات تدريس اللغة العربية، مع التركيز على كيفية استخدام الوسائل التفاعلية و تطبيق الألعاب اللغوية بفاعلية.

خاتـــمة

من أهم النتائج التي توصلنا إليها نذكر ما يلي:

_ الألعاب اللغوية انتقلت من كونها أداة للترفيه إلى وسيلة تعليمية فعالة في العملية التعليمية؛ حيث تعمل على تطوير مهارات اللغة التواصلية .

_ يعتبر توظيف الألعاب اللغوية ، في الحصص التعليمية دورا فعالا في تبسيط محتوى الدروس و تحفيز المتعلمين على التفاعل معها؛ مما يجعلها عنصر محوري في نجاح العملية التعليمية.

_ يساهم اللعب في تخفيف التوتر النتائج عن الأسرة و المدرسة مما يمنح التلميذ مساحة للتعبير و الاسترخاء.

_ تساهم الألعاب اللغوية في مراعاة الخصائص النفسية و العقلية للمتعلمين و تعالج مشكلاتهم من خوف و خجل و انطواء و غيرها؛ مما يجعلها أداة تعليمية فعالة لمستوى السنة أولى ابتدائي .

_ رغم شمول الألعاب اللغوية لشتى المهارات؛ إلا أنها تولي عناية خاصة بمهارة التعبير مما يساعد على تطوير مهارة التواصل اللغوي.

_ من خلال نشاطات اللغة المبرمجة في شكل العاب لغوية ، أثبتت أن التلاميذ ذوي الاحتياجات الخاصة الذين يواجهون صعوبة في الاندماج مع زملائهم، قد أصبح لديهم حافز للمشاركة في العمل الجماعي و الحوارات و التعاون مع بعضهم أثناء الأعمال الجماعية داخل القسم، مما يقلل من أزمة الفروقات الفردية و الحد منها.

_ ساعدت الألعاب اللغوية تلاميذ الصف الأول على توظيف مفردات جديدة في سياقات تواصلية مختلفة و مواقف طبيعية من الحياة اليومية تتوافق مع قدرتهم الفكرية و المعرفية، و هذا ما جعلها عاملا رئيسيا لبناء حصيلة لغوية أولية.

_ القدرة على جذب انتباه تلاميذ الصف الأول من خلال توظيف الألعاب اللغوية في الدروس للتخفيف من انتشار الملل الطاغي في القسم و الضغط و رتابة البرنامج و معالجة مشكلة فرط الحركة مما أدى إلى تكوين صلة قوية بين التلميذ و معلمه.

_ وفرت الألعاب اللغوية بيئة محفزة، ساعدت المتعلمين على إعادة بناء شخصيتهم و تعزيز ثقتهم بأنفسهم ، بطريقة طبيعية و تلقائية.

_ ملاحظة تحسن ملحوظ بشكل تدريجي في مستوى أداء المتعلمين عند استخدام الألعاب اللغوية ، من خلال استيعاب و فهم الأسئلة الموجهة له من طرف المعلم و قدرتهم على الإجابة و التحدث بطلاقة.

_ القدرة على تكيف الألعاب اللغوية مع مستوى السنة أولى ابتدائي؛ أدى إلى تحقيق أهداف البرنامج الدراسي و توافقها مع أهداف الألعاب اللغوية.

قائمة

المصادر و المراجع

القرآن الكريم : رواية ورش عن نافع من طريق الأزرق ، مصحف المدينة المنورة بالرسم العثماني ، طبعة 1986 .

أولا : أمهات الكتب و المعاجم :

– مجد الدين بن يعقوب الفيروز آبادي : **القاموس المحيط** ، المؤسسة الرسالة للطباعة والنشر والتوزيع، الطبعة (08)، بيروت، لبنان، 2005.

– محمد بن مكرم بن علي أبو الفضل جمال الدين إبن منظور الأنصاري : **لسان العرب،** دار المعارف، القاهرة ، مج (06)، ط (01)، 1981 .

ثانيا : المصادر :

– محمد رجب فضل الله : **الألعاب اللغوية للأطفال ماقبل المدرسة**، عالم الكتب، ط (02)، 2005، القاهرة.

– محمد علي الصويكي، **الألعاب اللغوية ودورها في تنمية مهارات اللغة العربية**، مكتبة طريق العلم ، دار الكندي ،عمان(الأردن ، اربد)،2005 .

– محمد محمود الحيلة : **الألعاب التربوية وتقنيات إنتاجها سيكولوجيات علميا وعمليا**، دار المسيرة، ط (10)، 2017، عمان.

– جميلة رجاج : **فعالية الألعاب اللغوية في تنمية المهارات اللغوية لدى الناطقين بغيرها**، أعمال الندوة العلمية الوطنية حول دور الألعاب اللغوية في تعليم اللغات من الحضانة غلى الجامعة، المجلس الأعلى للغة العربية، الجزائر، 2019.

– زهير خليف : **الألعاب التربوية المتكاملة – رياض الأطفال و المرحلة العليا الأساسية** ، شبكة الأوس التعليمية ، مديرية التربية و التعليم ، قلقيليه ، 2009/2008 .

– ناصف مصطفى عبد العزيز : **الألعاب اللغوية في تعليم اللغات الأجنبية – مع أمثلة لتعليم اللغة العربية لغير الناطقين بها** ، دار المريخ ، الرياض ، م ع السعودية ، ط1 ،1983 .

ثالثا : المراجع :

– أحمد محمود الخوالدة : **اللعب الشعبي عند الأطفال** ، دار المسيرة ، عمان ، الأردن ، ط2 . دت.

– سوزانا ميلر : **سيكولوجيا اللعب** ، تر : حسن عيسى ، عالم المعرفة ، سلسلة كتب ثقافية شهرية يصدرها المجلس الوطني للثقافة و الفنون و الآداب ، الكويت ، 1993 .

– أمل الأحمد ، علي منصور : **سيكولوجيا اللعب** ، مجموعة جامعة دمشق ،سوريا ، د ت.

– ممدوح عبد المنعم الكناني : **سيكولوجيا الطفل المبدع** ، دار المسيرة للنشر و التوزيع و الطباعة ، عمان ، الأردن ، ط1 ، 2011 .

– وليد عبد النبي هاني : **التعلم عن طريق اللعب – 100 لعبة تعليمية** ، دار عالم الثقافة ، الأردن ، ط 6 ، دت.

– حمدي إبراهيم حسن: **رؤية حول مفهوم التواصل اللغوي**، السعودية، مجلة كلية اللغات والترجمة، العدد (01)، 2011.

– رانيا عدنان محمد أبو شاور: **أثر إستراتيجية الألعاب اللغوية في تنمية مهارات التخيل الإبداعي لدى أطفال الروضة**، دار أمجد للنشر والتوزيع، ط 01 ، عمان، 2017.

– رشدي أحمد طعمية: **المهارات اللغوية (مستوياتها، تدريبها، صعوباتها)**، دار الفكر العربي، 2004، القاهرة.

– فضل سلامة عبد القادر، **سيكولوجية اللعب عند الأطفال**، دار أسامة المشرف الثقافي 2014 ، عمان ، الأردن.

– ميساء أحمد أبو شنب– فرات كاظم العتيبي: **مشكلات التواصل اللغوي** ، بالعلم نرتقي، مركز الكتاب الأكاديمي، ط (01)، 2015، عمان، الأردن.

– نبيل عبد الهادي، **سيكولوجية اللعب وأثرها في تعلم الأطفال**، دار وائل، 2004، الأردن.

رابعا : الرسائل و المذكرات :

– بن وصيف أمال : **الألعاب التعليمية ودورها في تنميو بعض المهارات اللغوية لدى اطفال الروضة من وجهة نظر المربيات دراسة ميدانية في كل من بلدتي طاهير وجيجل**،

مذكرة لنيل شهادة ماستر في علوم التربية، قسم علم النفس وعلوم التربية و الأرطوفونيا، جامعة محمد الصديق بن يحي ، جيجل، 2017 – 2018.

– رانية دموش، حنان بويزري : **التواصل اللغوي وأثره في تعليم مهارة التعبير لدى تلاميذ السنة الرابعة إبتدائي**، مذكرة لنيل شهادة الماستر في اللغة والأدب العربي، قسم اللغة والأدب العربي، كلية الآداب واللغات، جامعة العقيد أكلي محمد أو لحاج، الجزائر، البويرة، 2021 – 2022.

– رمل شيماء، ملايكية عبير: **الألعاب اللغوية و دورها في تنمية مهارة التحدث باللغة العربية لغير الناطقين بها (خاصة بالأساتذة)**. مذكرة مكملة لنيل شهادة الماستر، قسم اللغة و الأدب العربي ، جامعة 08 ماي 1945 قالمة ، 2021/2020 .

– آية رحال: **أثر استخدام الألعاب اللغوية في تعليمية اللغة العربية – أولى ابتدائي أنموذجا** – ، مذكرة مكملة لنيل شهادة الماستر ، قسم اللغة و الأدب العربي ، جامعة 08 ماي 1945 قالمة ، 2018/2017 .

خامسا : المقالات و الدوريات :

– المديرية العامة للتعليم مديرية التعليم الابتدائي : **دليل الألعاب الراضية في الطور الأول من التعليم الابتدائي** ، 2025/2024 .

– عاطف مفلح العمرين : **التواصل اللغوي وأثره في تنمية مهارة الإستماع لدى طلاب الصف التاسع الأساسي في الأردن**، الأردن، المجلة العربية للعلوم التربوية والنفسية، المجلد (04)، العدد (05)، 2020.

سادسا : المصادر الأجنبية":

- Iman chacho – Houssam eddin taouririt : **Languag games – concept , types and its role in enhancing the linguistic ability of young learners** , journal of arabic learning .2023.

قائمة الملاحق

الجمهورية الجزائرية الديمقراطية الشعبية
وزارة التعليم العالي و البحث العلمي
جامعة الشهيد الشيخ العربي التبسي
كلية الآداب و اللغات
قسم اللغة و الأدب العربي

استمارة استبانة

في إطار البحث حول تطوير أساليب التعليم وتعزيز مهارات التلاميذ في المرحلة الابتدائية، نقدم لكم هذه الاستبانة التي تهدف إلى دراسة دور الألعاب اللغوية في تسهيل عملية التعلم لدى تلاميذ السنة الأولى. تُعتبر الألعاب اللغوية أداة تعليمية فعّالة تُحفّز التفاعل الإيجابي بين التلاميذ، وتعزز مهارات القراءة، الكتابة، والاستماع بشكل ممتع ومبتكر. من خلال مشاركتكم القيّمة، سنتمكن من فهم أفضل لكيفية استخدام هذه الألعاب لتحقيق أهداف تعليمية مرجوة، وتطوير أساليب تدريس تلائم احتياجات التلاميذ في هذه المرحلة المبكرة من تعليمهم. نقدّر تعاونكم ووقتكم في الإجابة على هذه الأسئلة بدقة واهتمام.

LARBI TEBESSI UNIVERSITY .TEBESSA

من إعداد الطالبتان :
- سلامي اميرة
- الوالي حدة

السنة الجامعية: 2025/2024

ملحق 01: نموذج استمارة استبانة

معلومات خاصة بالمعلم

مؤسسة : .....

السن :

- بين 20 و 30 سنة ☐
- بين 30 و 40 سنة ☐
- أكثـــر من 40 سنة ☐

الخبرة المهنية :

-أقل من 05 سنوات ☐
-من 05 إلى 10 سنوات ☐
-من 11 الى 20 سنة ☐
-أكثر من 20 سنة ☐

أسئلة الإستبانـــــة

1. **هل تعتقد أن الألعاب اللغوية تساعد في تحسين مهارات القراءة لدى المتعلمين؟**

نعم ☐ لا ☐ إلى حد ما ☐

2. **هل تجد أن الألعاب اللغوية تزيد من تفاعل الطلاب في الفصل؟**

نعم ☐ لا ☐ إلى حد ما ☐

3. **هل تعتقد أن الألعاب اللغوية تساهم في تنمية المفردات اللغوية لدى المتعلمين؟**

نعم ☐ لا ☐ إلى حد ما ☐

4. **هل تواجه صعوبة في إدارة الفصل عند استخدام الألعاب اللغوية؟**

نعم ☐ لا ☐ إلى حد ما ☐

5. **هل تعتقد أن الألعاب اللغوية تساعد المتعلمين على التعبير الشفوي بطلاقة؟**

نعم ☐ لا ☐ إلى حد ما ☐

6. **هل تعتقد أن الألعاب اللغوية تناسب جميع مستويات المتعلمين؟**

نعم ☐ لا ☐ إلى حد ما ☐

7. **هل توفر الألعاب اللغوية فرصًا لتقييم مهارات المتعلمين بشكل غير رسمي؟**

نعم ☐ لا ☐ إلى حد ما ☐

8. **هل تعتقد أن الألعاب اللغوية تساعد في تحسين مهارات الكتابة لدى المتعلمين؟**

نعم ☐ لا ☐ إلى حد ما ☐

9. **هل تحتاج إلى تدريب إضافي لاستخدام الألعاب اللغوية بشكل فعال؟**

نعم ☐ لا ☐ إلى حد ما ☐

10. **هل تعتقد أن الألعاب اللغوية تخلق جوًا تعليميًا ممتعًا للطلاب؟**

نعم ☐ لا ☐ إلى حد ما ☐

11. **هل تواجه صعوبة في توفير المواد اللازمة للألعاب اللغوية؟**

نعم ☐ لا ☐ إلى حد ما ☐

12. **هل تعتقد أن الألعاب اللغوية تساعد في تعزيز الثقة بالنفس لدى المتعلمين؟**

نعم ☐ لا ☐ إلى حد ما ☐

13. **هل تعتقد أن الألعاب اللغوية تناسب الطلاب الذين يعانون من صعوبات في التعلم؟**

نعم ☐ لا ☐ إلى حد ما ☐

14. **هل تعتقد أن الألعاب اللغوية تساعد في تحسين مهارات الاستماع لدى المتعلمين؟**

نعم ☐ لا ☐ إلى حد ما ☐

15. **هل تعتقد أن الألعاب اللغوية تسهل عملية فهم القواعد اللغوية؟**

نعم ☐ لا ☐ إلى حد ما ☐

16. ما هي أنواع الألعاب اللغوية التي تستخدمها؟ (يمكن اختيار أكثر من إجابة)

ألعاب التركيب اللغوي (بناء الجمل)

ألعاب المفردات (كلمات متقاطعة، تصنيف الكلمات)

ألعاب القراءة والاستماع

ألعاب التعبير الشفوي (تمثيل الأدوار، القصص)

ألعاب الإملاء والكتابة

أخرى (أذكرها).....

17. ما هي الأهداف التي تسعى لتحقيقها من خلال استخدام الألعاب اللغوية؟

تحسين مهارات القراءة والكتابة ☐

تنمية المفردات اللغوية ☐

تعزيز الثقة لدى المتعلمين ☐

تحفيز التفكير الإبداعي ☐

تحسين التفاعل الاجتماعي بين الطلاب ☐

أخرى (أذكرها) .....

18. ما هي التغيرات التي لاحظتها على المتعلمين بعد استخدام الألعاب اللغوية؟

تحسن في مهارات اللغة ☐

زيادة في الثقة بالنفس ☐

تحسن في التفاعل مع الزملاء ☐

زيادة في الحماس والانتباه أثناء الحصة ☐

19. هل هناك معوقات تواجهك أثناء استخدامك للألعاب اللغوية في الحصة التعليمية ؟

.....

.....

.....

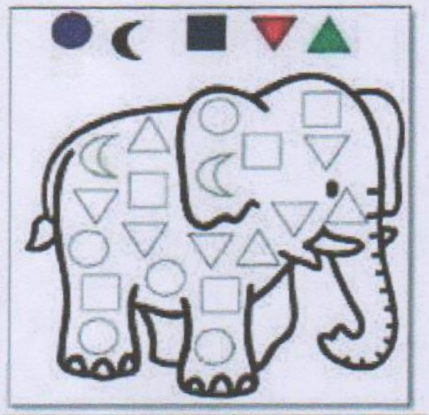
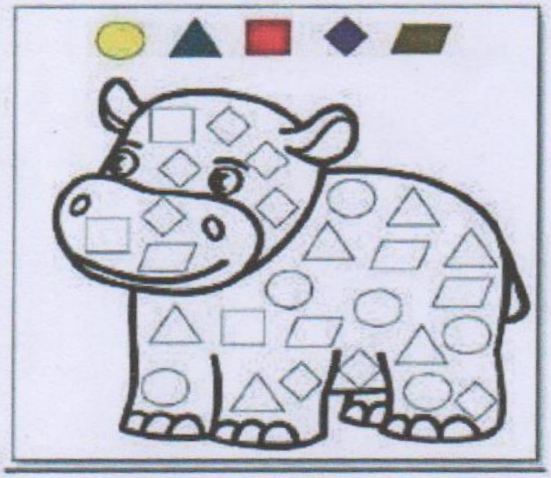
20. ما المنهج التعليمي الذي تراه مناسبا للاستخدام عند قيامك بتقديم الألعاب اللغوية مع التلاميذ ؟

.....

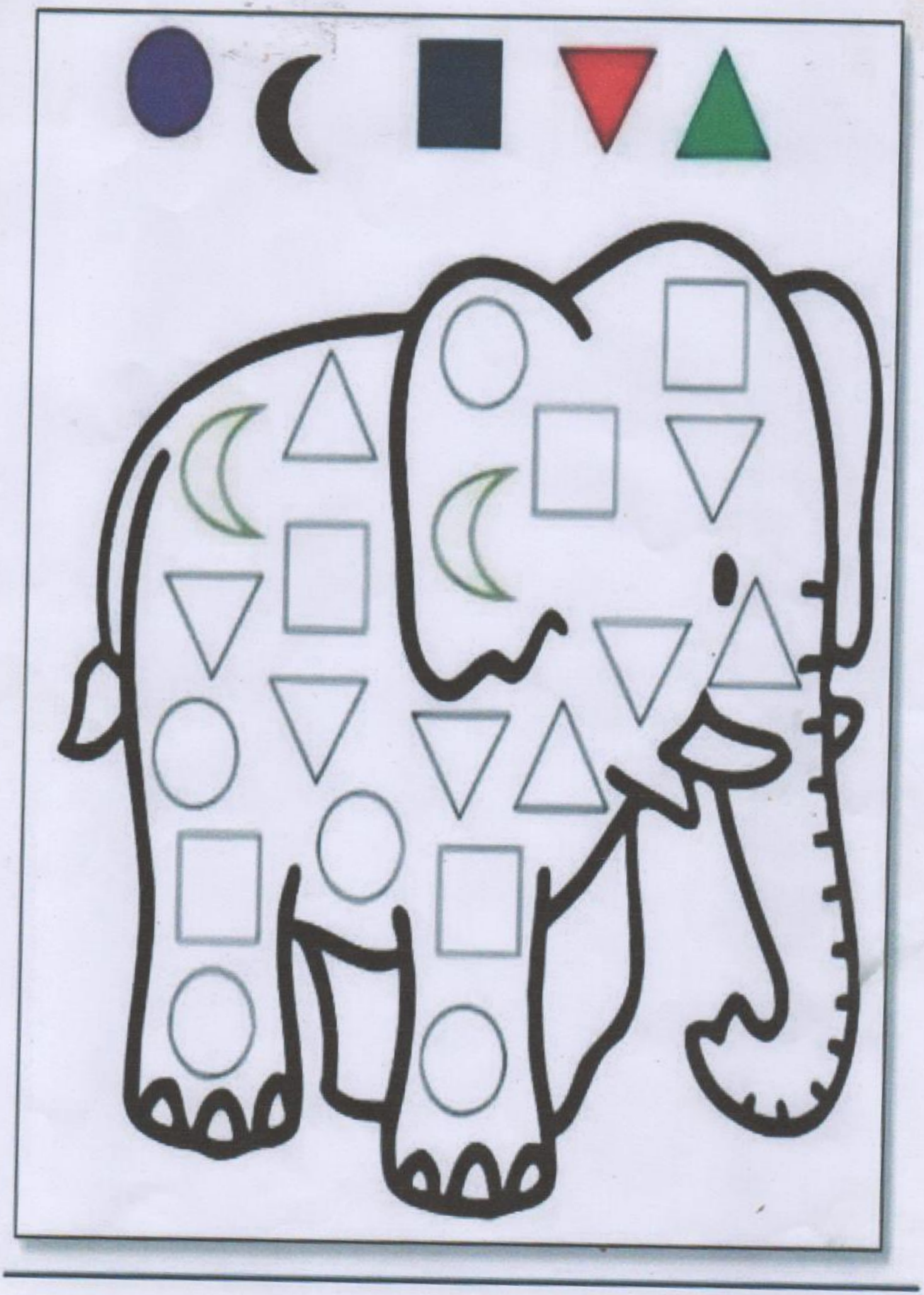
.....

الألعاب الرياضياتية	**الفوج:** السنة 01 ابتدائي
الميدان: الفضاء والهندسة	**الأسبوع:** 11
طريقة اللعب: فردي	**الحصة:** 01
المحتوى: تكملة النمط	**المدة:** 30د

الهدف التعلمي: تحسين المهارات الحركية الدقيقة للأطفال من خلال التلوين. وتعزيز الثقة بالنفس

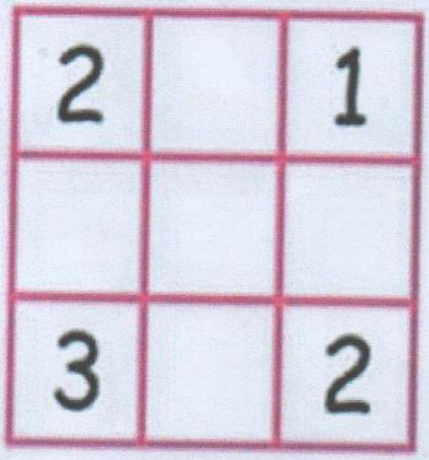
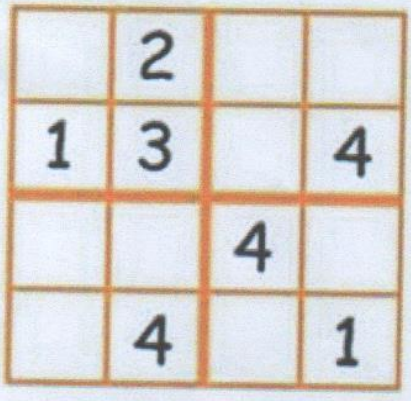
المراحل	الوضعيات التعليمية التعلّمية والنشاطات المقترحة
قواعد اللعبة	- يجب على الطفل تلوين كل شكل هندسي في صورة الفيل باللون المحدد له في الدليل العلوي. - يجب الالتزام بالألوان والأشكال المحدّدة وعدم التلوين عشوائياً.
خطوات اللعبة	توزيع الوسائل إعداد صورة الفيل والأقلام الملونة . تحديد الاشكال الهندسية الموجودة بالصورة وتسميتها مربع دائرة مثلث... وتحديد الاتجاهات الأسفل الأعلى. وتسمية الألوان. ذكر اسم الحيوان. ماذا يأكل؟ تسمية صغاره... الخ شرح الهدف من اللعبة وقوانينها للأطفال حيث يقومون بتلوين كل شكل هندسي على الفيل باللون المحدد. ينظر اللاعبون إلى الدليل العلوي لتحديد اللون المناسب لكل شكل. توجيه اللاعبين لبدء تلوين الأشكال باللون المناسب. 
التعليمة	"قوموا بتلوين الأشكال الهندسية الموجودة على الفيل بالألوان المحددة في الدليل العلوي".
العرض والمناقشة	ينتهي العمل بتلصيق أحسن 3 رسومات ملونة في ركن الفنان الصغير بالقسم
التوسع في المفهوم	- يتم تكييف اللعبة بطرح نماذج مشابهة أكثر صعوبة في حالة تمكن اللاعبين من حل اللعبة الأصلية بسهولة والعكس 
التقييم	- التركيز على التخمينات الأولية التي يقدمها اللاعبون وتثمينها. - محو الأشكال واستبدالها بالأرقام. مما يجعل التعلم متعة. - تسمية الحيوان. ومكان عيشه. - البحث عن اللاعبين الذين يملكون الملكة الفنية

ملحق02 : نموذج للألعاب اللغوية



ملحق03 : نموذج للألعاب اللغوية

السنة الأولى
النشاط : الألعاب الرياضياتية
الموضوع : مربع الأعداد أو المربع السحري اللعبة : رقم 15
الهدف التعلمي : تنشيط العقل ، التخمين ، وضع فرضيات ، و تجريب صحة الفرضيات .

المراحل	الوضعيات التعلمية والنشاط المقترح
قواعد اللعبة	يكمل كتبة الأعداد من 1 ألى 3 داخل خانات المربع . يستعمل الأعداد كلها . يكتب كل عدد مرة واحدة فقط في كل سطر كل عمود . تكتب الأعداد الناقصة بلون اخضر . نمحي مرة واحدة فقط .
خطوات اللعبة	- توزيع بطاقة على كل لاعب : - لاحظ جيدا الجدول ماذا يوجد فيه . - يعد من 1 إلى 10 تصاعدا و تنازليا . - يضع الأعداد من 1 إلى 3 في كل صف و عمود - مرة واحدة على إلا يتكرر . 
التعليمة	لاحظ بطاقة الأرقام التي أمامك ، و أكمل كتابة الأعداد من 1 إلى 4 في خانات المربع الفارغة من كل صف و عمود دون أن تكرر الأعداد للحصول على نتيجة واحدة.
التوسع في المفهوم	- يتم تكييف اللعبة بطرح نموذج مشابه أكثر صعوبة . - لاحظ جيدا الجدول ماذا يوجد فيه . - يعد من 1 إلى 10 تصاعدا و تنازليا . - يضع الأعداد من 1 إلى 3 في كل صف و عمود - مرة واحدة على إلا يتكرر . عرض الأعمال و المقارنة فيما بين المتعلمين . - التصحيح الجماعي ثم الفردي . 
التقييم	تعمل اللعبة على تنمية لمهارات العقلية و التفكير المنطقي ، حل مشكلات و التركيز . يمكن للعبة أن تلعب فرديا أو جماعيا مما يجعلها مناسبة للترفيه و التفاعل الاجتماعي

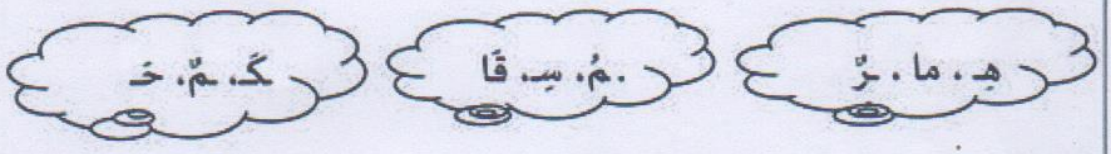
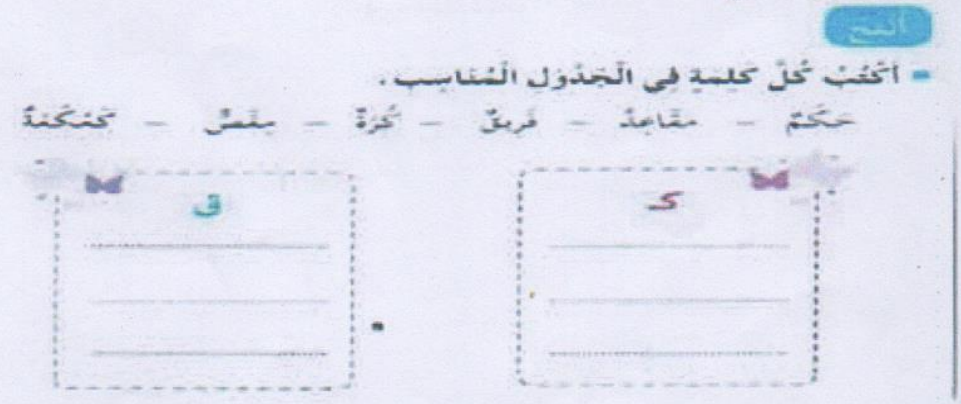
ملحق04 : نموذج للألعاب اللغوية

المستوى: الأولى ابتدائي 04

النشاط : إدماج * الميدان: فهم المكتوب والتعبير الكتابي الوحدة :

الموضوع : حرفي القاف والكاف

مؤشر الكفاءة: القدرة على تثبيت حرفي القاف والكاف في وضعيات مختلفة.

المراحـــل	الأنشطة التعليمية التعلّميـة	مؤشرات التقويم
وضعية الانطلاق	- إملاء بعض الأصوات المدروسة.	يكتب يصحّح
وضعية بناء التعلّمات	- مطالبة المتعلّم بقراءة حرف القاف مع الحركات القصيرة والطّويلة. - مطالبة المتعلّم بقراءة حرف الكاف مع الحركات القصيرة والطّويلة. ● عرض مقاطع صوتيّة مشوّشة لكلمات . - مطالبة المتعلّم بقراءة المقاطع الصّوتيّة مشوّشة. ● - مطالبة المتعلّم بترتيب المقاطع على اللّوحة للحصول على كلمة.	يقرأ يقرأ المقاطع الصّوتيّة يرتّب يصحّح
		
	- تصحيح جماعي ثمّ فردي. - مطالبة المتعلّم بقراءة الكلمات ثمّ ترتيبها للحصول على جملة. قاسم حكم ماهر. - تصحيح جماعي ثمّ فردي.	يقرأ الكلمات يرتّب يصحّح
	● إنجاز تمرين على دفتر الأنشطة: 	ينجز المطلوب يصحّح
	- تصحيح جماعي ثمّ فردي.	
وضعية استثمار المكتسبات	- مطالبة المتعلّمين بتقديم كلمات تتضمّن حرفي القاف والكاف في مواضع مختلفة.	يذكر كلمات

ملحق05 : نموذج للألعاب اللغوية

فهرس الجداول

فهرس الجداول

الترقيم	عنوان الجدول	الصفحة
1	أثر الألعاب اللغوية في تحسين مهارة القراءة لدى المتعلمين	94
2	دور الألعاب اللغوية في زيادة تفاعل المتعلمين	95
3	دور الألعاب اللغوية في تنمية المفردات اللغوية لدى المتعلمين	96
4	مدى الصعوبة التي يواجهها المعلمون عند استخدام الألعاب اللغوية في الحصة	98
5	مدى أهمية الألعاب اللغوية في تطوير مهارات التواصل الشفوي	99
6	مدى توافق الألعاب اللغوية مع مختلف مستويات المتعلمين	100
7	مدى إسهام الألعاب اللغوية في تقديم فرص تقييم غير رسمي لمهارات المتعلمين	101
8	مدى إسهام الألعاب اللغوية في تحسين مهارة الكتابة لدى المتعلمين	103
9	مدى حاجة المعلمين إلى تدريب إضافي لاستخدام الألعاب بشكل فعال	104
10	مدى قدرة الألعاب اللغوية على توفير بيئة تعليمية محفزة للمتعلمين	105
11	يوضح لنا مدى مواجهة المعلمين تحديات في الحصول على الموارد الضرورية لتطبيق هذه الأنشطة بشكل فعال	106
12	مدى تأثير الألعاب اللغوية في رفع مستوى الثقة بالنفس لدى التلاميذ	108
13	يوضح مساهمة الألعاب اللغوية كوسيلة فعالة في تسهيل فهم التلاميذ الذين يواجهون مشاكل و اضطرابات تعليمية .	109
14	يوضح مدى إسهام الألعاب اللغوية في تطوير القدرة على الإنصات و التفاعل مع المحتوى اللغوي.	110
15	يوضح لنا فاعلية الألعاب اللغوية في تبسيط و استيعاب القواعد النحوية و تعزيز فهمها.	112
16	يوضح أنواع الألعاب المهمة التي يعتمد عليها المعلمين في استخدامها	113
17	يوضح أهم الغايات التي يسعى المعلمون إلى الوصول إليها من خلال توظيف الألعاب اللغوية في العملية التعليمية.	114

18	يوضح أهم التغيرات التي طرأت على أداء المتعلمين و سلوكهم اللغوي بعد توظيف الألعاب اللغوية في عملية التعليم.	118

فهرس الأشكال

فهرس الأشكال

الترقيم	عنوان الشكل		الصفحة
1	أعمدة بيانية	تأثير الألعاب اللغوية في تحسين مهارة القراءة لدى المتعلمين	94
2	أعمدة بيانية	دور الألعاب اللغوية في زيادة تفاعل المتعلمين	95
3	أعمدة بيانية	دور الألعاب اللغوية في تنمية المفردات اللغوية لدى المتعلمين	97
4	أعمدة بيانية	مدى الصعوبة التي يواجهها المعلمون عند استخدام الألعاب اللغوية في الحصة	98
5	أعمدة بيانية	مدى أهمية الألعاب اللغوية في تطوير مهارات التواصل الشفوي	99
6	أعمدة بيانية	مدى توافق الألعاب اللغوية مع مختلف مستويات المتعلمين	100
7	أعمدة بيانية	مدى إسهام الألعاب اللغوية في تقديم فرص تقييم غير رسمي لمهارات المتعلمين	102
8	دائرة نسبية	مدى إسهام الألعاب اللغوية في تقديم فرص تقييم غير رسمي لمهارات المتعلمين	102
9	أعمدة بيانية	مدى إسهام الألعاب اللغوية في تحسين مهارة الكتابة لدى المتعلمين	103
10	أعمدة بيانية	مدى حاجة المعلمين إلى تدريب إضافي لاستخدام الألعاب اللغوية بفعالية	105
11	أعمدة بيانية	مدى قدرة الألعاب اللغوية على توفير بيئة تعليمية محفزة للمتعلمين	106
12	أعمدة بيانية	يوضح لنا مدى مواجهة المعلمين تحديات في الحصول على الموارد الضرورية لتطبيق هذه الأنشطة	107
13		مدى تأثير الألعاب اللغوية في رفع مستوى الثقة بالنفس لدى التلاميذ	108

14	دائرة بيانية	يوضح مساهمة الألعاب اللغوية كوسيلة فعالة في تسهيل فهم التلاميذ الذين يواجهون مشاكل و اضطرابات تعليمية	109
15	دائرة بيانية	يوضح مدى إسهام الألعاب اللغوية في تطوير القدرة على الإنصات و التفاعل مع المحتوى اللغوي.	110
16	منحنى بياتي	يوضح لنا فاعلية الألعاب اللغوية في تبسيط و استيعاب القواعد النحوية و تعزيز فهمها.	112
17	أعمدة نسبية	توزيع الألعاب اللغوية المعتمدة في تقديم الدروس	113
18	أعمدة نسبية	أهم الغايات التي يسعى المعلمون إلى الوصول إليها من خلال توظيف الألعاب اللغوية في العملية التعليمية.	115
19	أعمدة بيانية	أهم التغيرات التي طرأت على أداء المتعلمين و سلوكهم اللغوي بعد توظيف الألعاب اللغوية في عملية التعليم.	116

فهرس المحتويات

فهرس المحتويات

الترقيم	العنوان	الصفحة
	شكر وعرفان	
	إهداءات	
	خطة البحث	
	مقدمة	أ
الفصل الأول : دور الألعاب اللغوية في العملية التعليمية		
أولا	مفاهيم عامة	8
أ	مفهوم اللعب	8
ب	مفهوم المهارة	9
ج	مفهوم التواصل	12
د	مفهوم التواصل اللغوي	14
ه	مفهوم الألعاب اللغوية	15
ثانيا	نشأة الألعاب اللغوية	17
ثالثا	بعض الدراسات المتعلقة بالألعاب اللغوية	20
أ	الدراسات والبحوث العربية	21
ب	الدراسات والبحوث الغربية	23
ج	تعقيب على الدراسات السابقة	24
رابعا	نظريات لتفسير اللعب	25
أ	النظريات الكلاسيكية	26
ب	النظريات الحديثة	34
ج	نظرة الإسلام للعب	41
خامسا	خصائص الألعاب اللغوية	45
سادسا	أهمية الألعاب اللغوية	47
سابعا	استخدام الألعاب اللغوية في التدريس	48

ثامنا	أنواع الألعاب اللغوية و تصنيفاتها	50
أ	أنواع الألعاب اللغوية	50
ب	تصنيف الألعاب اللغوية	54
تاسعا	وظائف الألعاب اللغوية	57
الفصل الثاني : فعالية الألعاب اللغوية في اكتساب المهارات التعليمية التواصلية		
أولا	نماذج نظرية الألعاب اللغوية	62
أ	لعبة حبل الغسيل	62
ب	لعبة اكتشاف الفروقات	63
ج	لعبة سباق الترتيب	64
ثانيا	نماذج تطبيقية للألعاب اللغوية	66
أ	حبل الغسيل	66
ب	لعبة اكتشف الفروقات " تحدي التحفة "	67
ج	لعبة سباق الترتيب	68
د	لعبة المثلجات	69
ه	لعبة صيد الأسماك	71
و	لعبة ساعي البريد	74
ز	لعبة من أنا ؟	76
ح	لعبة النصف الآخر	78
ثالثا	نماذج ألعاب لغوية من كتاب القراءة للسنة الأولى ابتدائي	79
أ	أكمل الحرف و اكتشف المعنى	79
ب	لعبة إعادة بناء جمل	80
ج	لعبة إعادة بناء الكلمات	80
د	لعبة الكلمات المتقاطعة	80
ه	لعبة الأظرفة	81
و	لعبة رتب و اكتشف	82

رابعا	نماذج لسيرورة درس	82
أ	النموذج الأول لسيرورة درس	82
ب	النموذج الثاني لسيرورة درس	84
ج	النموذج الثالث لسيرورة درس	87
خامسا	أدوات و إجراءات الدراسة	89
أ	المنهج المتبع في الدراسة	89
ب	مجتمع البحث	90
ج	عينة الدراسة	90
د	مجالات الدراسة	91
ه	وسائل جمع البيانات	92
سادسا	الدراسة التحليلية للإستبانة	94
سابعا	استخلاصات الدراسة	118
ثامنا	النقائص و الحلول	118
	خاتمة	123
قائمة المصادر و الراجع		
الملاحق		
فهرس الجداول		
فهرس الأشكال		
فهرس المحتويات		

ملخص :

تناولت هذه المذكرة موضوع توظيف الألعاب اللغوية وأثرها في تحسين مهارات التواصل اللغوي لدى تلاميذ السنة الأولى ابتدائي، من خلال دراسة ميدانية بمدرسة عامر أحمد بن حسناوي. وتهدف إلى إبراز فعالية الألعاب اللغوية كوسيلة تعليمية في تنمية قدرات التلاميذ اللغوية وقد تم إعتماد المنهج الوصفي التحليلي الإحصائي بتطبيق مجموعة من الألعاب اللغوية على عينة من التلاميذ، وملاحظة تطورهم عبر اختبارات قبلية وبعدية ، وقد بينت النتائج أن الألعاب ساهمت في رفع مستوى التفاعل، تحسين الثقة بالنفس، وتعزيز القدرة على التواصل الشفهي، كما أوصت المذكرة بدمج هذه الألعاب في البرامج التعليمية وتكوين المعلمين على استعمالها بفعالية. وتخلص الدراسة إلى أن التعلم باللعب يمثل مدخلًا بيداغوجيًا ناجحًا في المراحل التعليمية الأولى.

الكلمات المفتاحية : الألعاب اللغوية ، التواصل ، المهارات اللغوية ، التعليمية.

Summary:

This paper addresses the topic of employing language games and their impact on improving language communication skills among first-grade primary school pupils, through a field study conducted at the Amer Ahmed Ben Hassnaoui School. The aim is to highlight the effectiveness of language games as an educational tool in developing students' linguistic abilities. The descriptive, analytical, and statistical method was adopted by applying a set of language games to a sample of students and observing their progress through pre- and post-tests. The results showed that the games contributed to increasing engagement, improving self-confidence, and enhancing oral communication skills. The paper recommends integrating these games into educational programs and training teachers to use them effectively. The study concludes that learning through play represents a successful pedagogical approach in early education stages.

Keywords: Language games, communication, language skills, education.