الجمهورية الجزائرية الديمقراطية الشعبية

وزارة التعليم العالي والبحث العلمي

جامعة محمد بوضياف . المسيلة

كلية الآداب واللغات

قسم اللغة و الأدب العربي

الرقم التسلسلي : .....

رقم التسجيل ط1 :M201535104500

رقم التسجيل ط2 :M201115071594

مذكرة مقدمة ضمن متطلبات نيل شهادة الماستر تخصص:لسانيات عامة

بعنوان:

الألعاب اللغوية وتعليم اللغة العربية

اعداد الطالب (ة):

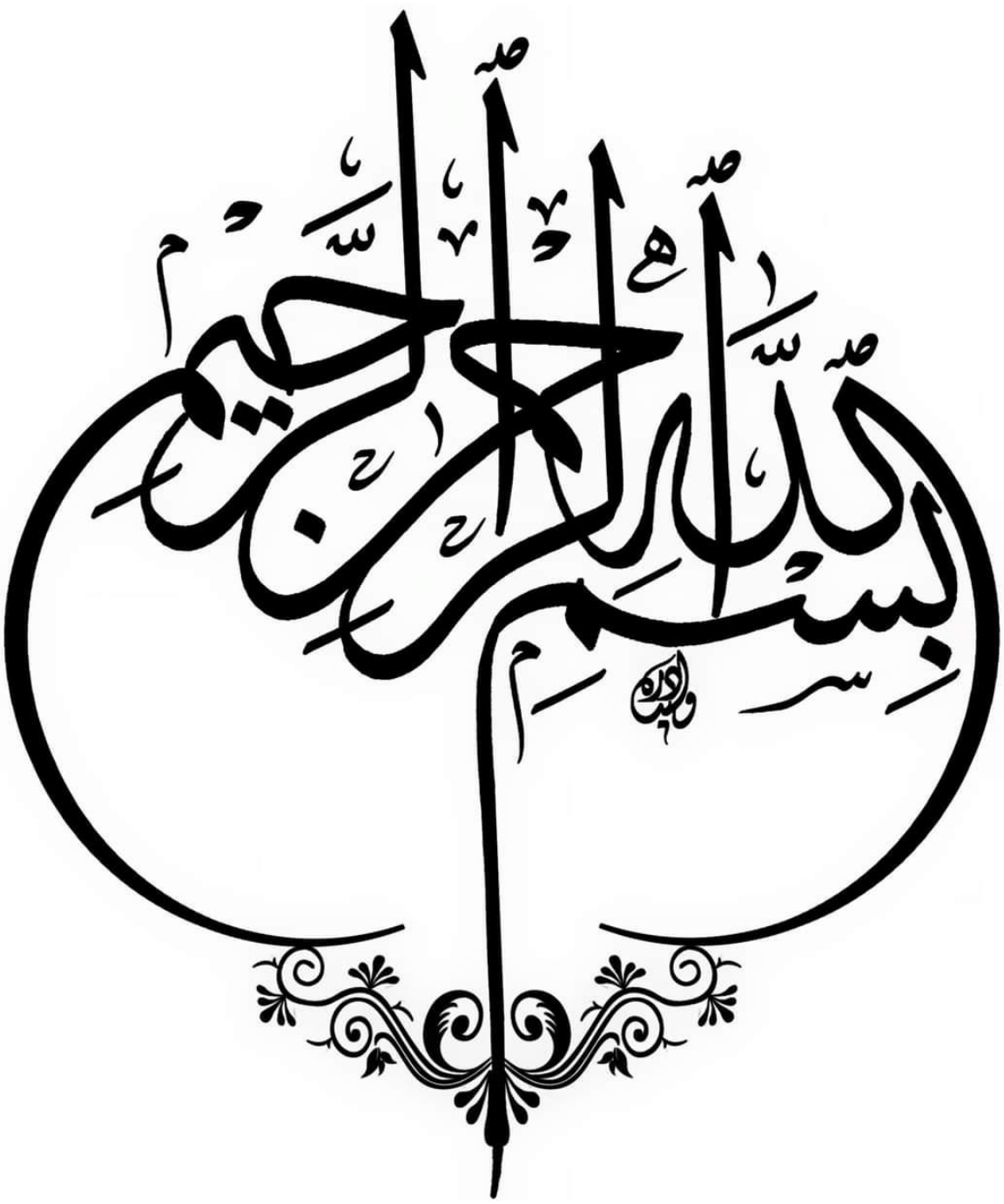
* اسمهان لوبادي

* هجيرة فقريش

أمام لجنة المناقشة المكونة من السادة الأساتذة :

اسم ولقب الأستاذ	الرتبة	الجامعة	الصفة
بوراس سليمان	أستاذ محاضر.أ	جامعة المسيلة	رئيسا
أمينة رقيق	أستاذ محاضر.أ	جامعة المسيلة	مشرفا ومقررا
عزدين عماري	أستاذ محاضر.أ	جامعة المسيلة	مناقشا

السنة الجامعية : 1440-1441 هـ / 2019 - 2020 م


بسم الله الرحمن الرحيم

وَقُلِ ٱعۡمَلُواْ فَسَيَرَى ٱللَّهُ عَمَلَكُمۡ وَرَسُولُهُۥ وَٱلۡمُؤۡمِنُونَۖ وَسَتُرَدُّونَ إِلَىٰ
عَٰلِمِ ٱلۡغَيۡبِ وَٱلشَّهَٰدَةِ فَيُنَبِّئُكُم بِمَا كُنتُمۡ تَعۡمَلُونَ ١٠٥

شكر وتقدير

الحمد لله والشكر لله الذي وفقنا لإتمام هذا العمل .

تحية تقدير واحترام نتقدم بها إلى الدكتورة " أمينة رقيق" على كل المجهودات التي بذلتها من اجل إنجاز مذكرة التخرج .

نشكر كل من ساهم في إثراء رصيدنا المعرفي منذ بداية مشوارنا الدراسي كما نشكر كافة الأساتذة في جامعة محمد بوضياف الذين أشرفوا علينا في مدة التكوين .

نتقدم بتحية حارة لكافة الزملاء في القسم وكل الدفعات

شكرا جزيلا

إهداء

إلى أمة الإسلام التي تحمل على عاتقها كلمة " اقرأ " .

إلى مصدر عزتي وقوتي وفخري وطني الحبيب .

إلى قرة عيني ومهجة قلبي إلى الشمعة التي لا طالما احترقت لتنير دربي بدعواتها سرا وجهرا، إلى الحبيبة الغالية فيض الأمان ونبع الحنان إلى صاحبة القلب الرؤوف أمي الغالية حفظها الله .

إلى أعز من أنتسب إليه سندي ودعمي في الحياة مثال الوفاء ورمز العطاء أبي حفظه الله.

إلى إخوتي أحباب قلبي وروحي، محمد، نجاة، زيان، سعيد، رحيل، عباس إلى فرحة العائلة وبهجتها ومصدر سعادتها وشعاع أملها.

إلى ابن أختي الغالية رحيل الكتكوت "بحاش وسيم" وابنَي أخي الغالي محمد "إسلام "و"زكرياء"، إلى جدتي "غزال الضو" وأختي" نجلاء" رحمه الله عليهما، إلى خالتي "سعيدة" وزوجها "محمد" أدام الله بهجتهم .

إلى زوجة أخي "فهيمة"، إلى الصديقات الغاليات "إسمهان" و"سامية"، إلى كل زميلاتي الطيبات "لبنى" و"هاجر"و"إيمان"

إلى كل من وسعتهم ذاكرتي ولم تسعهم مذكرتي . إلى كل من يعرفني من قريب أو بعيد هجيرة فقريش

إهداء

إلى التي رمتني الأقدار بين أحضانها...إلى من تخجل كلمات حين أذكرها... إلى من تستحي عبارات حين أشكرها... إلى من تملك أجمل كلمة نطق بها لساني أمي الحبيبة .

إلى طيف الأمل ورمز الأخلاق والعمل ...على الذي بذل الغالي والنفيس لإيصالي إلى ما أنا عليه....

إليك أنت أبي الحبيب .

إلى سندي ومصدر فخري وفي هذه الحياة إخوتي وأخواتي، إلى براعم العائلة .

إلى كل من يحمل لقب لوبادي من قريب أو بعيد ولا أنسى زميلاتي في الجامعة وأخص بالذكر "هجيره" و"مريم".

إلى كل من حملتهم ذاكرتي ولم تسعهم مذكرتي، إلى الذين عرفتهم و أحببتهم وأحبوني .

إسمهان

مقدمة

مقدمة :

تعد اللغة من الفضائل التي اختص بها الله بني البشر لينفردوا عن سائر مخلوقاته، فالإنسان وحده هو القادر على استخدام اللغة – منطوقة أو مكتوبة – لتحقيق الاتصال والتواصل مع بني جنسه على اختلاف بيئاتهم، واللغة أبرز وسائل المخاطبة والحوار والتفاهم، فلا يمكن الاستغناء عنها، حيث لا تلمس مواطن الجمال والذوق والتأمل والشاعرية بدونها، وبقدر امتلاكها تكون القدرة على امتلاك الناصية، ويكون الخيال، فهي المسطر والحافظ لتاريخ الأمم، وهي المنعشة للذاكرة والصائنة للتراث، و مدخل لفهم العلوم المختلفة فبدونها لا تجد قوما، ولا حضارة، وتعليمها في الصغر درب من القوة والثبات، واكتسابا للخبرات، وتطوير للإبداع.

وتعد مرحلة الطفولة من أهم المراحل في حياة الإنسان إذ فيها تنمو قدرات الطفل و تنفتح مواهبه ويكون قابلا للتأثير والتوجيه والتشكيل، وقد أثبتت الأبحاث والدراسات النفسية والتربوية خطورة هذه المرحلة وأهميتها في بناء الإنسان وتكوين شخصيته وتحديد اتجاهاته في المستقبل، لذا فدراسة الطفولة والاهتمام بها من أهم المعايير التي يقاس بها تقدم المجتمع الحضاري التي تفرضها حتمية التطور.

وعلى المعلم أن يختار الطريقة التي تناسب تلاميذه من حيث ميولهم وأعمارهم وعددهم داخل القسم، وكذلك عليه أن يختار الطريقة التي تحقق القدر الأكبر من النتاجات التربوية التي ترتبط بالمنهاج، أي أنه يجب على المعلم أن يسعى لتحديد واختيار الطريقة المناسبة لموضوع درسه، بحيث تساعد التلاميذ على التعلم واكتساب المهارات المختلفة، ومن بين هذه الطرائق طريقة التعليم بواسطة **الألعاب التربوية** والتي بدورها تجعل المتعلم نشطا فعالا أثناء تعلمه واكتسابه للحقائق والمهارات والمفاهيم والعمليات في مواقف تعليمية قريبة أو – شبيهة – من الواقع، وذلك بتفاعله مع اللعبة التربوية أو مع غيره من المتعلمين، لتحقيق الهدف المرجو، فالتربية الحديثة اليوم تؤكد على أن الألعاب هادفة، وتنادي بضرورة

استخدامها في تربية الطفل، وهذا لما لها من دور حيوي في تكوين أبعاد شخصية الطفل، فاللعب هو عالم الطفل، وهو إطار حياة الطفولة المبكرة، وهو مفتاح تربية الطفل بل هو مفتاح الحياة، فاللعب في سنوات التكوين الأولى هو مرادف الحياة بالنسبة للطفل .

ويعتبر اللعب وسيلة التلميذ ليتعلم كل شيء عن نفسه وعن العالم المحيط به، وهو حق أساسي من حقوق التلميذ لما له من تأثير بالغ في صحته النفسية و العقلية والجسمية، ونظر لأن أهداف التدريس باستخدام الألعاب التربوية تهتم كثيرا بالنواحي المعرفية والوجدانية والنفسية .

و للألعاب اللغوية بشكل خاص أدوارا هامة في تشجيع الأطفال على الاتصال والتواصل والحوار والتفاهم مع الآخرين، وخاصة عند الأشخاص الغرباء أو الخجولين أو المنطوين الذين يحتاجون إلى تشجيع للتواصل مع الآخرين، كما أنها تثري الأطفال لغويا بالمفردات والمصطلحات والعبارات والجمل التي تعتبر أداة أساسية وهامة من أدوات التفاعل والتواصل مع الأفراد الذين يعيشون معه في المجتمع نفسه.

فمنه فإن للألعاب اللغوية دورا كبير في تشجيع الأطفال على التعلم وخاصة في مرحلة الابتدائي ومنه ارتأينا إلى أن نتناول موضوع هاته العلاقة بين الألعاب اللغوية وتعلم اللغة العربية لمختلف مهاراتها لذلك عنونا دراستنا بـ "**الألعاب اللغوية وتعليم اللغة العربية**".

في محاولة للإجابة عن الإشكالية التالية :

-كيف يتم استخدام الألعاب اللغوية في عملية تعليم و تعلم اللغة العربية ؟

ويندرج تحت هذه الإشكالية التساؤلات الجزئية التالية:

- ما هي أهداف الألعاب اللغوية ؟
- هل ينمي اللعب المهارات اللغوية الأربعة ؟
- مادور الأستاذ أثناء اللعب ؟

ومن خلال هذه التساؤلات وضعنا الفرضية التالية: للألعاب اللغوية فاعلية ودور كبير في تنمية مهارات الطفل اللغوية وسلوكه لما لها من تأثير على إمكانات الطفل العقلية والاستيعابية من خلال الممارسة والتداول .

ومن بين الأسباب التي جعلتنا نختار هذه الدراسة ما يلي:

– انتشار ظاهرة توظيف الألعاب اللغوية بكثرة في تعليمية اللغة و الحديث عن تأثيرها على التحصيل الدراسي للتلميذ، مما يفرز أهمية، بل و إلزامية دراسة موضوع" الألعاب اللغوية" والبحث فيه.

– يدعم ما سبق، قلة الأبحاث والدراسات حول موضوع أثر الألعاب اللغوية على التحصيل الدراسي و كيفية توظيفها عمليا كاستراتيجية تعليمية حديثة.

كما دفعتنا أسباب ذاتية تمثلت في :

– الميل والرغبة الشخصية لدراسة أثر الألعاب اللغوية على اكتساب مهارات اللغة العربية، كونُه موضوعا حيويا يمس خصوصية الطفولة المرحة.

– اختبار المعارف المنهجية السابقة بالاعتماد على الدراسات السابقة من خلال تطبيق استمارة استبيان كأداة لجمع البيانات حول موضوع الألعاب اللغوية .

كما اقتضت طبيعة هذا البحث الاعتماد على **منهج وصفي تحليلي** لكونه الأنسب لوصف ورصد الظاهرة اللغوية.

ولكي تؤتي هذه الدراسة ثمارها اعتمدنا الخطة التالية والمكونة من ثلاث فصول ثم خاتمة وقائمة الملاحق .

الفصل الأول: وهو فصل تمهيدي بعنوان : اللعب في حياة الطفل، أما **الفصل الثاني** : فكان عنوانه: الألعاب التربوية واللغوية في العملية التعليمية التعلمية ويندرج تحت هذا العنوان قسمان؛ الأول يحمل عنوان الألعاب التربوية (مفهومها، أنواعها، أهدافها...) وينبثق منه عنصر ثاني بعنوان الألعاب اللغوية وتكلمنا فيه عن (مفهومها، أنواعها، أهدافها

...) أما **الفصل الثالث** وهو الإطار التطبيقي للدراسة تناولنا فيه، مجتمع البحث، وعينة الدراسة، أدوات جمع البيانات ومجالات الدراسة، تفريغ البيانات في جدول والتعليق عليها، واستخلاص نتائج الدراسة العامة .

وقد سبقت هذه الدراسة دراسات وبحوث أكاديمية أخرى أهمها ما يلي:

– الألعاب اللغوية ودورها في تنمية مهارات اللغة العربية للدكتور محمد علي حسين الصويركي (2005).

– فاعلية إستراتيجية الألعاب التعليمية في تنمية مهارات التواصل الشفوي للتلاميذ بطيئي التعلم في المرحلة الابتدائية لصفوت عبد الحليم أحمد عبد الفتاح رسالة ماجستير تمت مناقشتها بجامعة القاهرة (2012).

– أثر توظيف الألعاب التربوية في تنمية مهارات اللغة العربية لدى تلاميذ الصف الأول أساسي في مدارس وكالة الغوث الدولية بخان يونس لـ: أيمن طه الحجازي.

وعليه تشترك دراستنا مع هذه الدراسات في الجانب النظري مثل مفهوم اللعب والألعاب التربوية واللغوية، وتختلف معها في أهدافها ونتائجها في الإطار التطبيقي لهذه الدراسة.

ومما سهل دراستنا وأنار لنا الطريق في إنجاز هذه الدراسة مجموعة من المصادر والمراجع القيمة وعلى رأسها: اللعب عند الأطفال لحنان عبد الحميد العناني والألعاب التربوية وتقنيات إنتاجها لمحمد محمود الحيلة، والألعاب التربوية إستراتيجية لتنمية التفكير لزيد الهويدي، والألعاب التربوية وانعكاساتها على تعلم الأطفال لرافدة الحريري.

ولا يسعنا في الأخير إلا أن نتقدم بالشكر الجزيل والامتنان إلى الأستاذة الفاضلة "أمينة رقيق" لدعمها لنا بتوجيهاتها ونصائحها طوال فترة البحث.

نرجو أن نكون قد وفقنا، فإن أصبنا فمن الله عز وجل وان أخطانا فمن أنفسنا وحسبنا أجر الاجتهاد وما التوفيق إلا بالله عز وجل، والحمد لله حمدا كثيرا مباركا.

I/الفصل الأول:

اللعب في حياة الطفل(فصل تمهيدي)

تمهيد

1) مفهوم اللعب وتعريفه.

2) أنواع اللعب ووظائفه.

1.2- أنواع اللعب.

2.2- وظائف اللعب.

3) سمات اللعب ونظرياته.

1.3- سمات اللعب.

2.3- النظريات العلمية في تفسير اللعب.

4) أهداف اللعب.

5) أهمية اللعب وفوائده.

1.5- أهمية اللعب.

2.5- فوائد اللعب.

خلاصة

تمهيد:

يشكل اللعب جزءا لا يتجزأ من حياة الإنسان على هذه الأرض لما له من أهمية بالغة بالنسبة للصغار والكبار على حد سواء.

وأحلى ما في حياة الصغار هو اللعب، فيه يتطورون جسميا وعقليا واجتماعيا، ومن هنا جاء الاهتمام باللعب واستخدامه في المجال التربوي، فمن خلاله يتعلم الطفل و ينمو نشاطه العقلي والمعرفي، كما أصبح أداة تربوية تسهم في تفاعل الطفل مع بيئته، وأداة تواصل بين الأطفال بغضّ النظر عن الاختلافات اللغوية والثقافية بينهم، ويساعدهم على تفريد التعلم، ويبرز الدوافع الداخلية للتعلم، وفرصة للتفاعل الاجتماعي.

من هنا وجد الباحثون في اللعب قيمة تربوية فعالة، فوضعوا النظريات المختلفة لتفسيره، ودعوا إلى إدخاله في العملية التعليمية، حتى نادى بعضهم بشعار(التعلم من خلال اللعب) إذ أصبحت الألعاب تستخدم كإستراتيجية تعليمية في رياض الأطفال والمدارس الأساسية بشكل خاص.

ويعد اللعب مدخلًا وظيفياً لعالم الطفولة وفي تكوين شخصية الطفل وبنائها على مستوى النواحي الجسمية، والحركية، والاجتماعية، والانفعالية، والعقلية، والمعرفية وذلك من الناحية التربوية التعليمية، كما أنه يخلق لديه الشعور بالسعادة والمتعة.

ونظرا للأهمية البالغة للعب في حياة الطفل سنحاول تقديم عرض تمهيدي لمفهوم اللعب وأنواعه مع الإشارة إلى أهم النظريات العلمية لتفسير اللعب.

1) مفهوم اللعب وتعريفه

لغة: يعرف اللعب لغويا بأنه مصدر للفعل لعب، لَعْباً و لَعِبًا ولِعْبًا و تلعابا، ومعناه ضد الجد[1]، وهذا يعني انتفاء صفة الجدية عن اللعب بعكس العمل، كما يتضمن مفهوم اللعب، وكما ذكر في القاموس المنجد" المزاح" وفعل وفُعِلَ بقصد اللّذة أو التنزه، فعل فُعِلَ لا يجدي عليه نفعا[2].

اصطلاحا: هو نشاط سلوكي اجتماعي حركي نفسي موجه ذو مهارات فنية وحركية يأتي به الطفل بنفسه، أو بتوجيه الآخرين فرديا أو جماعيا، بحيث يجد فيه الطفل متعة، وإشباعا لرغباته وإثراء لخبراته، مستغلا بذلك طاقته الجسمية والحركية والعقلية، معبرا عن طريقته بالتفكير والعمل والإبداع والاكتشاف[3]، عند قراءة ما دُوّن عن اللعب من دراسات وبحوث نجد له الكثير من التعريفات، إلاّ أنها تكاد تتمحور حول مجموعة من الخصائص المشتركة، مثل: النشاط، والحركة، والمتعة، والسرور.

يعرفه جود(good) بأنه نشاط موجه (directed) أو غير موجه (free) يؤديه الأطفال لتحقيق المتعة والتسلية، ويستغله بعضهم في تنمية سلوكهم وشخصياتهم بأبعادها العلمية والوجدانية، وأنه يستغل طاقة الجسم الحركية والذهنية، ويتصف بالسرعة[4].

---

[1] مجد الدين محمد بن الفيروزابادي، **القاموس المحيط**، ط8، مؤسسة الرسالة للطباعة و النشر و التوزيع، بيروت، لبنان، 2005، ص 134.

[2] لويس معلوف، **المنجد في اللغة و الادب و العلوم**، المجلد1، ط19، المطبعة الكاثوليكية، بيروت، لبنان، 1966، ص723.

[3] رانية عدنان عاشور، احمد ابراهيم الصومان، **أثر إستراتيجية الألعاب اللغوية في تنمية مهارات التخيل لدى أطفال الروضة في مدينة عمان** (مجلة جامعة الخليل للبحوث–ب، المجلد(11)، العدد(2)2016، الأردن)، ص159.

[4] محمد علي حسن الصويركي، **الألعاب اللغوية ودورها في تنمية مهارات اللغة** العربية، دار الكندي للنشر والتوزيع، عمان، 2005، ص16.

وهناك تعريف(لكاترين تايلور. k.tylor) التي ترى بأنّ اللعب هو أنفاس الحياة بالنسبة للأطفال، وليس مجرد طريقة لتمضية الوقت و إشغال الذات، فاللّعب للطفل يعد ذو أهمية في عملية التربية والاستكشاف والتعبير الذاتي.

وكما يرى بياجيه (Jean Piaget) حسب كتاب وارد زروث (Word Sworth) بأن اللعب عملية تمثيل تعمل على تحويل المعلومات الواردة لتلائم حاجات الفرد، فاللّعب والتقليد والمحاكاة، تعد جزءا لا يتجزأ من عملية النمو المعرفي[1].

أما في قاموس علم النفس فيعرف اللعب بأنه:"هو نشاط تكيفي يحقق مطالب نفسية ضرورية، و يؤكد مرونة و تكيفا بين الفرد و البيئة"[2].

وتعرفه الببلاوي بأنه نشاط تلقائي يمارسه الفرد كي يبعث في نفسه البهجة، وهدفه اللهو واستهلاك الطاقة والجهد دون أن يكون هنالك دوافع خارجية تحركه وتوجهه.

وهنالك تعريفات ركزت على وظيفة اللعب أو أهدافه مثل تعريف كاليوس (callois) الذي يشير إلى أن اللعب هو نشاط يمارس من دون قهر ويؤدي إلى السرور ويعتمد على التخيل .

وهنالك من قدم تعريفا شاملا لمفهوم اللعب من كافة جوانبه، مثل تعريف راندال وموريس(rahdel,moris) الّذين يريان أنه نشاط تنافسي محدد بقواعد لتحقيق أهداف خاصة، ويعتمد على المهارة غالبا، وعلى الحظ في بعض الأحيان[3].

---

[1] نبيل عبد الهادي، **سيكولوجية اللعب وأثرها في تعليم الأطفال**، ط1، دار وائل للنشر والتوزيع، عمان، 2004، ص26.

[2] فرج عبد القادر طه، و اخرون، **معجم علم النفس و التحليل النفسي**، ط1، دار النهضة العربية للطباعة و النشر، بيروت، لبنان، 1936، ص384.

[3] محمد علي حسن الصويركي، **الالعاب اللغوية و دورها في تنمية مهارات اللغة العربية**، ص16-17.

2)أنواع اللعب ووظائفه

1.2- أنواع اللعب

أولا-اللعب البدني:

من أكثر أنواع اللعب شيوعا لدى الأطفال اللعب البدني والحركي، ويمكن ملاحظة هذا النوع من اللعب يتطور من البسيط والتلقائي والفردي إلى الألعاب الأكثر شيوعا وجماعيا على النحو الآتي :

1-اللعب الحسي الحركي : يشير هذا النوع من الأنشطة التي تميّز الفترة الحس-حركية عند "بياجيه" أي حتى حوالي عمر السنتين، وهو يشير إلى أنشطه اللعب بالأشياء أو " جسم الطفل" التي تقوم على الخصائص الحسية للشيء[1]، حيث يتصف اللعب كآلاتي:

-نشاط حر وتلقائي يقوم به الطفل، ويتفوق به عن غيره متى رغب، وهو نشاط فردي في معظمه.

-نشاطات اللعب تكون غالبية استكشافية و استطلاعية وفيها يحصل الفرد على البهجة والمتعة والأمثلة على نشاطات اللعب الحس- حركي : الألعاب الاستطلاعية، مشاهدة ومراقبة الأشياء المتحركة والقبض على الأشياء وقذفها أو رفعها إلى الفم ... الخ، وفي النصف الثاني من عامه الأول ينجذب الطفل إلى الألعاب البسيطة ويلعبها مع الأم، وتسمى"ألعاب الأم".

2-ألعاب السيطرة والتحكم :في مرحلة ما قبل المدرسة يتحول الطفل إلى الاهتمام بنشاطات أكثر تقدما وتعقيدا تعرف بألعاب السيطرة والتحكم ويسعى الطفل لاختبار مهارته هذه بألعاب متعددة تدعى ألعاب المهارة -كالسير على الحواجز في الشارع والقفز من أماكن مرتفعة والتقاط الكرات برشاقة...الخ- .

[1]بيتر سميث، **الاطفال و اللعب**، ت:مصطفى قاسم، ط1، المركز القومي للترجمة، القاهرة، 2010، ص26.

3-اللعب الخشن: وهو نوع من الألعاب الأكثر شيوعا خاصة عند الأطفال الذكور في مرحلة الطفولة الوسطى والمتأخرة، حيث يعتمد الأطفال على اختبار قدراتهم عن طريق ألعاب تتصِف بالخشونة، مثل: المصارعة والاشتباك[1].

4-اللعب الجماعي: أو ما يعرف بألعاب الخبرة، حيث تكون جماعة اللعب غير محدودة ويبدأ اللعب الجماعي في وقت مبكر والرأي الذي يتقبله الجميع بالنسبة للتتابع الزمني الذي يسير فيه نحو الارتقاء مع التقدم في السن، هو أن اللعب الانفرادي يعقبه لعب المحاذاة "الموازي" ثم لعب المشاركة وأخيرا اللعب التعاوني أي انه يتماشى تطور اللعب الجماعي عند الطفل وفق نمو سلوكه الاجتماعي على النحو الآتي:

١-**اللعب الفردي:** وفيه يلعب الطفل مستقلا وحده، ودون أن يلتفت إلى الآخرين من حوله .

٢-**اللعب المشاهد** : وفيه يكتفي الطفل بمشاهدة العاب الآخرين .

٣-**اللعب الموازي** : نشاطات لعب متشابهة يقوم بها طفلان أو أكثر بنفس الطريقة والمكان نفسه ولكن دون حدوث أي تفاعلات اجتماعية فيما بينهم .

٤-**اللعب المشترك** : وفيه يتفاعل الأطفال معا في اللعب بما فيها تبادل أدوات اللعب والتحدث مع بعضهم البعض لكن يظل كل واحد منهم يقوم بلعبة واحدة.

٥-**اللعب التعاوني:** وفيه يعمل الأطفال معا ويساعدون بعضهم البعض لانتاج شيء ما كما يتبادلون أدوار اللعب فيما بينهم[2].

ثانيا-اللعب التمثيلي أو الإيهامي:

يرتبط بقدرة الطفل على التفكير الرمزي، وهذا ما يتضح بقيام طفلة بإرضاع دميتها أو وضعها في العربة والتجوال بها، وفي اللعب التمثيلي يقوم الطفل بتقمص

---

[1]محمد محمود الحيلة، **الألعاب التربوية وتقنيات إنتاجها سيكولوجيا وتعليميا وعلميا**، ط1، دار المسيرة للنشر والتوزيع، عمان، 2002، ص55.

[2]محمد عبد الرحيم عدس، **مدخل إلى رياض الأطفال**، ط1، دار الفكر للطباعة والنشر والتوزيع، عمان، الأردن، 2001، ص134.

شخصيات الكبار ويعكس نماذج الحياة الإنسانية والمادية من حوله، ويمكن تلخيص فوائد اللعب التمثيلي على الشكل الآتي:

أ-عقلية: تعلمه التفكير الابتكاري.

ب-اجتماعية: تعلمه الدور والإعداد للحياة.

ج-نفسية : تعويضية علاجية .

ثالثا-اللعب التركيبي البنائي:

في سن السادسة من العمر يبدأ الطفل باستخدام المواد بطريقة محددة وملائمة في البناء والتشييد، وينمو اللعب التركيبي مع مراحل نمو الطفل من مرحلة الطفولة المبكرة حيث يرتكز على بناء النماذج مثل: عمل العجينة على شكل جبال واستخدام القص واللصق والألوان، أما في مرحله الطفولة المتأخرة، فيطوّر اللعب التركيبي ليصبح نشاطا أكثر جماعيا و تنوعا وتعقيدا .

للعب التركيبي البنائي أهمية في حياة الطفولة المبكرة أو المتأخرة حيث يساعد على بناء النماذج والأشكال.

رابعا-الألعاب الفنية:

تتمثل في الأشكال التعبيرية الفنية التي تنبع من الوجدان، والتفوق الجمالي والإحساس الفني مثل: الموسيقى والرسم حيث تعد رسومات الأطفال بأنها:

أ- أداة تعبير عن المشاعر والأحاسيس والتطورات .

ب- وسيط للابتكار والإبداع وعمل التصاميم والأشكال.

ج- أداة للتذوُق والاستمتاع الجمالي .

د- أداة تشخيص للاضطِراب النفسي ووسيلة للمعالجة.

خامسا-الألعاب الثقافية:

يقصد بها تلك النشاطات المثيرة لاهتمام الفرد والتي تلبي احتياجاته وحب الاستطلاع لديه والمتمثلة في الرغبة في المعرفة واكتساب المعلومات والتعرف إلى العالم المحيط به

وهذه النشاطات غالبا ما تكون نشاطات ذهنية كالمطالعة أو مشاهده البرامج المسرحية، كما تساعد الألعاب الثقافية على اكتساب المعارف والخبرات التي تنمي آفاق الطفل و قدراته الفكرية، وبذلك فإنها تعد وسيطا لتربية الأطفال[1].

سادسا-اللعب التنافسي والمباريات :

مثل المباريات المنظمة ذات القواعد، ويتم فيه تعيين أدوار اللاعبين، وهدفه الأساسي يسعى الجميع إلى تحقيقه .

سابعا-اللعب الإجرائي أواللعب الشعبي:

يحتاج هذا النوع من اللعب إلى المهارات والمعارف ويتطلب أداؤه تنظيما وقواعد، كما يظهر التفكير المنطقي وروح المنافسة مثل: اللّعب بالوَرق.

ثامنا-اللعب التخيلي:

ويلعب فيه التصور والخيال دورا أساسيا، كما أنه يرتبط بالتعبير والإبداع[2].

2.2- وظائف اللعب:

- يساهم اللعب في اكتساب الأطفال المعاني والمفاهيم وذلك من خلال اللعب بالأشياء والأدوات، وهو من وجهة النظر المعرفية يساعد على الانتقال من اللعب بالأشياء (اللعب الحس- حركي) إلى التفكير بالأشياء (اللعب الرمزي).

- يساهم اللعب في نمو وتطور العلاقات الاجتماعية كوظيفة أساسية، حيث أن الاستمتاع باللعب يجعل الطفل يميل إلى خلق اتصال بينه وبين الآخرين لإمداده بالمثيرات الجسمية والانفعالية [3].

---

[1]محمد محمود الحيلة، **الالعاب التربوية و تقنيات انتاجها سيكولوجيا و تعليميا و علميا**، ص57-58.

[2]محمد شاكر الصرايرة، **أثر التدريس باستخدام الألعاب التعليمية في تنمية المفاهيم الجغرافية لدى طلبة الصف السابع** (رسالة ماجستير، مناهج و اساليب تدريس الاجتماعيات) قسم المناهج و التدريس، جامعة مؤتة، محافظة الكرك، 2011، ص26.

[3]منى يونس بحري، نازن عبد الحليم قطيشات، **مدخل إلى علوم التربية**، ط1، دار صفاء للنشر والتوزيع، 2008، ص116-117.

– إن في جميع أنشطة اللعب نجد أنها تتضمن تدريبا للمهارات الحركية، فتعامل الطفل مع العالم المحيط به يتميز بأنه يتحرك ويحس و ينطق وهو كذلك يستطلع ويستكشف هذا العالم بكل حاسة من حواسه، يرى ويلمس ويشم ويتذوق، فتناول الأشياء وتحريك الأطراف والانتقال بالجسم كل هذا لا يتم إلا من خلال اللعب .

– تؤكد نظريات التعلم على أن اللعب يعتبر وسيلة جيدة من وسائل التعلم وأنه يمكن أن يعتبر نشاطا تلقائيا، بل ووسيطا تربويا إذا ما خضع لأهداف محددة وفي إطار خبرات منظمة.

– أجمعت نظريات النمو على الأهمية العظمى للعب وعلاقته بالنمو، فاللعب حاجة نمائية تتيح إمكانية النمو الجسمي والحركي والمعرفي والاجتماعي والانفعالي.

– في سياق اللعب يكون لدى الأطفال فرصة للعب الأدوار، فيلعب أدوار الأب أو الأم أو أي ادوار أخرى، حيث تكون الأفكار والمشاعر والانفعالات منفصلة عن الموضوعات، فقطعة الخشب يمكن أن تصبح دمية أو عصا أو حصانا أو أي شيء يريده هو.

– إن اللعب يزيل التوتر الذي يعانيه الطفل حيث يتمكن من خلاله التعبير عن صراعه الانفعالي بلغته الطبيعية.

– إن اللعب خطوة نحو الإعلاء، حيث إن التفريغ المباشر للدوافع الجنسية والعدوانية ليست لعبا وإنما هي محتويات جنسية وعدوانية تظهر في أنشطة اللعب.

– إن اللعب في حد ذاته هو وسيلة علاجية، سواء كان اللعب بالعرائس أو لعب تمثيلي بالكلام والإيماءات أو حتى بالصمت أو بأي أشكال أخرى فإنه في حد ذاته يعتبر وسيلة علاجية لها قيمتها، فاللعب الحر بدون أي توجيه أو تفسير يعالج كثيرا من الاضطرابات الانفعالية [1].

[1] عبد الكريم خلايلة، عفاف اللبابدي، **اللعب عند الأطفال الأسس النظرية والتطبيقية**، ط6، دار الفكر، عمان، 2018، ص13.

3) سمات اللعب ونظرياته

1.3- سمات اللعب:

من خلال التعريفات السابقة يمكن التوصل إلى مجموعة من السمات التي تتمثل في ما يلي:

- نشاط حر لا قسر فيه ولا إجبار .
- مطلب من مطالب نمو الطفل.
- بعيد عن الصراع النفسي والاضطراب، لأن الذات تسيطر على موقف اللعب، ولو حدث وظهر هنالك صراع نفسي لسبب أو لآخر، فان الذات سرعان ما تتحرر منه بالتعبير الحر والتعويض والتطهير الانفعالي.
- يشمل اللعب على المتعة والتسلية بالنسبة لمن يقوم به فهو لا يؤدي إلى مكاسب مادية وقد تكون المكاسب رمزية يتبادلها اللاعبون .
- لا دافع له غير الاستمتاع.
- اللعب استغلال الطاقة الحركية والذهنية.
- يتميز اللعب بالسرعة والخفة.
- اللعب حياة، وهذا يعني أنه من مطالب النمو وحاجاته ولا يمكنه الاستغناء عنه.
- كما جاء في تعريفات (بياجيه) فإنه " عمليه تَمَثُلْ" بمعنى أن الطفل يتعلم باللعب.
- اللعب مستقل ويجري في حدود زمان ومكان محدودين ومتفق عليهما .
- من يمارس اللعب لا يتعب.[1]
- يخضع اللعب لقواعد وقوانين .
- اللعب قد يكون فرديا أو جماعيا.
- لا يمكن التنبؤ بنتائج اللعب وذلك طبقا لمهارة اللاعب وخبراته.

[1] توفيق أحمد مرعي، محمد محمود الحيلة، **تفريد التعلم**، ط2، دار الفكر، عمان، 2017، ص 14.

– اللعب مستقل يجري في حدود زمان ومكان محدودين ومتفق عليهما .

–اللعب الإيهامي أو خيالي، لا يدرك اللاعب تماما أن الأمر لا يعد كونه بديلا للواقع ومختلفا عن الحياة اليومية الحقيقية[1]، وهذا وقد أورد بلقيس و مرعي الشكل التالي والذي يمثل سمات اللعب:

الشكل(1):مخطط توضيحي لسمات اللعب (بلقيس و مرعي1987).

2.3– النظريات العلمية في تفسير اللعب:

لم تكن هنالك نظرية معينة تتناول موضوع اللعب بالذات، ولكن جهود القائمين على رعاية أطفال ما قبل المدرسة أوجدت سبيلا للاستفادة من بعض نظريات علم النفس في

[1] محمد محمود الحيلة، **الالعاب التربوية و تقنيات انتاجها سيكولوجيا و تعليميا و علميا**، ص36.

مجال اللعب إذ أن بعض تلك النظريات يمكن الاستفادة منها في تنظيم أنشطة اللعب في حياة الطفل، وأبرز هذه النظريات هي:

1/النظرية المعرفية في تفسير اللعب:

يظهر الاهتمام بدراسة اللعب وتفسيره من خلال ما ورد في كتابات ومؤلفات ونظريات الكثير من علماء مدرسة علم النفس المعرفي من أمثال : (بياجيه وبرونر) وغيرهم[1] .

أ-**تفسير بياجيه للعب** : هي إحدى النظريات الديناميكية التي تهتم بمحاولة توضيح محتوى اللعب، ولم تجهد نفسها بفهم لماذا يلعب الأطفال؟ وهي تتقبل هذه الحقيقة ببساطة، حيث يعتقد (بياجيه) أن التطور العقلي البشري يتضمن عمليتين مرتبطتين: التمثيل والتلاؤم؛ ففي عملية التمثيل يكتسب الفرد باستمرار المعلومات من العالم الخارجي ويضعها في مخطط منظم يمثل ما عرض من قبل وهو أيضا يعدل من هذه المخططات المنظمة عندما لا تتلاءم مع النظريات المعرفية المتطورة[2].

أما عملية الملاءمة فهي النشاط الذي يقوم به الطفل ليتكيف أو يتوافق مع العالم الخارجي الذي يحيط به، ويعزو(بياجيه) عملية النمو العقلي عند الأطفال إلى نشاط مستمر للعمليتين وبشكل متكامل ونشط، ويكون الكائن الحي في حالة من التوافق الذكي عندما تتوازن عمليات التمثيل والملاءمة، عندما تكونان في حالة عدم توازن ينشط التلاؤم على حساب التمثيل، وهذا يؤدي إلى التقليد والمحاكاة، واللعب في نظر بياجيه هو التمثيل الخالص الذي يحول المعلومات المستجدة الواردة لتتناسب مع حاجات الفرد ومتطلباته فاللعب والمحاكاة جزء لا يتجزأ من عملية التطور العقلي، و قد وضع (بياجيه) عدة مراحل للنمو المعرفي و هي :

أولا-المرحلة الحسية حركية: وتمتد من الولادة حتى نهاية السنة الثانية تقريبا، وهي مرحلة من الذكاء العلمي الصرف.

---

[1]محمد محمود الحيلة، **الالعاب التربوية و تقنيات انتاجها سيكولوجيا و تعليميا و علميا**، ص70.

[2]سحر توفيق تسنيم، جيهان لطفي محمد، **الألعاب التربوية لطفل الروضة**، ط1، دار المسيرة، عمان، 2013، ص55.

ثانيا-المرحلة التصويرية: وتسمى كذلك مرحلة ما قبل العمليات، وتمتد من السنتين إلى السنة السابعة، وفيها يبدأ الطفل بتكوين الوظيفة الرمزية وهذه الصورة الرمزية تساعد الفكر الحسي -الحركي- على أن يتطور ويبدأ في تكوين الفكر.

ثالثا-مرحلة العمليات المادية: وتمتد من الحادية عشر، وفي هذه المرحلة يستطيع الطفل أن يقوم بعملية الاستبطان والتنسيق والابتعاد عن الذاتية وتنشئ العمليات في هذه المرحلة بكل فروعها، ولكن ينقصها الاكتمال لأنها تجري على الأشياء فقط.

رابعا-مرحلة التفكير المجرد : تمتد هذه المرحلة من الحادي عشر فما فوق، وتشمل العمليات هنا على الربط الشمولي، وهو يجري على الملموس والمجرد، وتطابق كل عملية عضوية معاكسة وأخرى مقابلة لها، ومن خلال اتحادهما ستكون نسق واحد متكامل[1].

ب- تفسير برونر للعب: يعد (برونر) من قادة المدرسة النفسية المعرفية، حيث أكد على أهمية اللعب في تنمية الإبتكارية والمرونة، وأشار إلى أن الطفل تعنيه عملية اللعب نفسها أكثر مما تحققه من نتائج، كما أن الأطفال في لعبهم ينهجون أكثر من سبيل ويقومون بمحاولات متنوعة لمعالجة مشكلات من صنع خيالهم وتساعدهم على مواجهة مشكلات حقيقية في حياتهم مستقبلا.

ويرى(برونر) أن إدراك الطفل يتطور من خلال إدراك الأشياء المتشابهة والمختلفة ويقوم بعمليات تصنيف وتبويب متسلسل ثم يجمع بين الأشياء المتشابهة في مجموعات و يوحد العلاقات بينهما لاستقراء المفهوم العام، وعليه فان (برونر) قد أكد على أهمية العاب التصنيف والمطابقة وقدرتها على المساهمة في نمو الطفل المعرفي.

2/النظرية التلخيصية (الاسترجاع):

نادى بهذه النظرية ستانلي هول (stanly hall) بأفكار داروين نظرية التطور، وصفوة القول في النظرية التصميمية أن الإنسان وهو يمارس اللعب، فإنه يلخص تاريخ

[1] حنان عبد الحميد العناني، **اللعب عند الاطفال الاسس النظرية و التطبيقية**، دار الفكر، عمان، 2014، ص103، ص107.

تطور الحياة البشرية منذ الفطرة البدائية للإنسان وحتى الفترة الراهنة، وان ما يقوم به من ألعاب وحركات ما هو إلا تكرار أو تمثيل للغرائز التي مرت بها مراحل تطور الحياة الإنسانية في مسيرة التاريخ.

ترى هذه النظرية أن اللعب غريزة فطرية يقوم بها الكائن الحي لكي يعبر عن الغرائز التي تشترك فيها مع أجناسه الذين سبقوه زمنيا في سلم التطور، وأن الألعاب التي يقوم بها في الوقت الحاضر إنما هي تلخيص الحركات والألعاب وأوجه النشاطات التي كان يمارسها بنفسه في العصور الوسطى.

هذه النظرية مثيره للغاية، بسبب تفسيرها للعب، وعليه فقد حث العلماء على إعطاء المزيد من العناية إلى دراسة سلوك الأطفال وتفسيرها، ويرى المعرضون على هذه النظرية أنه لو صح تفسير هذه النظرية للعب، فإنه يتوجب أن توجد أنماط لعب الأطفال في كل مكان من العالم بصورة مرتبة بسبب تشابه المراحل التاريخية لمسيرة الحضارة البشرية، إلاّ أن الواقع الذي نشاهده يختلف عن ذلك[1].

نستنتج أن هذه النظرية تربط اللعب بتاريخ الحضارة البشرية.

3/ نظرية الطاقة الزائدة(surplustnergy) :

نادى بها الفيلسوف الإنجليزي هربرت سبنسر (Herbert Spencer) وتفترض هذه النظرية أن اللعب هو تعريف الطاقة الزائدة التي لا تستنفذها أغراض الحياة، ونشاطات العمل عند الكائنات الحية، ونتيجة لهذه الطاقة الزائدة يتوجه الكائن الحي –الإنسان والحيوان– إلى اللعب ليصرفها في نشاط يعود على الذات بالمتعة وقد شرح سبنسر نظريته هذه بقوله :" إن معظم طاقة الكائن الحي باتجاه حفظ البقاء بإيجاد الغذاء والدفاع عن النفس ضد الأعداء، وقد ينشأ اللعب عند الحيوانات الأرقى كأن هذه الكائنات بما تملكه من مهارات

[1]محمد محمود الخوالدة، **اللعب الشعبي عند الأطفال ودلالته على إنماء شخصياتهم**، ط1، دار المسيرة، عمان، الأردن، 2003، ص27–28.

وقدرات تصرف وقتا في الحفاظ على بنائها، وتتناول أحسن الأغذية وتصرف أقل ما يمكن من الطاقة، وبالتالي يكون فائض الطاقة عندها أكثر "[1].

وترى هذه النظرية أن اللعب مهمته الأصلية التخلص من الطاقة الزائدة عند الطفل ولهذا يحتاج إلى ممارسة مجموعة من أنشطة اللعب حتى يستطيع تقليل الطاقة التي لم تستنفذها الأعمال الجدية[2].

نستنتج أن نظرية الطاقة الزائدة تعتبر اللعب تفريغا للطاقة الزائدة عند الطفل، حيث أن هذه الطاقة لا يحتاجها في أي شيء إلا في خلق المتعة.

4/ نظرية التحليل النفسي في تفسير اللعب:

تشير هذه النظرية إلى مجموعة من الفرضيات التي وصفها كل من هورني (Karen Horney) و اركسون (Erik Erikson) و فرويد (Sigmund Freud) على وجه الخصوص و أتباع هذه المدرسة بوجه عام.

افترض فرويد أن السلوك البشري يتحدد بمدى ما يحدثه من اللذة والألم، فالتجارب السارة تفتقد (تنسي) والضارة تتجنب، كما أن سلوك الإنسان وتفكيره تدفعهما رغبات الفرد، ما لم تكبحهما الحوادث أو مطالب الآخرين، والطفل يميز اللعب عن الحقيقة، إلا أنه يستخدم أشياء ومواقف من العالم الحقيقي لخلق عالم خاص به، يستطيع فيه تكرار التجارب السارة وترتيب الأحداث وتغييرها بالطريقة التي تروقه أكثر من غيرها، بدلا من أن يكون الطفل مجرد مستقبل ايجابي لحدث مؤلم، يمكن أن يصبح الشخص الذي يسبب الألم، فبعد أن يضربه والده مثلا قد يتحول الطفل إلى دمية يعاقبها بالضرب، كما أن تكرار تجارب مؤلمة مرات عديدة أثناء اللعب يساعده على تجزئة الخبرة المؤلمة إلى أجزاء صغيرة يمكن

[1] أحمد بلقيس مرعي، **سيكولوجية اللعب**، د.ط، دار الفرقان، 1982، ص24.

[2] محمد محمود خوالدة، **اللعب الشعبي عند الأطفال ودلالته على إنماء شخصياتهم**، ص26-27.

التعامل معها، فيمثل الطفل المشاعر السالبة المرتبطة بالحدث[1]، ويمكن استخلاص مبادئ اللعب التي يؤكد عليها التحليل النفسي وهي:

- الربط بين عملية اللعب والنشاط الخيالي الإيهامي للطفل.
- يعبر الطفل عن رغباته ومشاعره من خلال اللعب.
- يخفف اللعب من التوتر النفسي للطفل ويساعده في حل مشكلاته.
- يمكن دراسة نفسية الطفل من خلال اللعب .
- يهرب الطفل من خلال عملية اللعب من عالم الواقع إلى عالم الوهم والخيال الحر.
- اللعب أداة للتواصل بين الطفل والمحيطين به[2] .

يرى فرويد وزملائه أن اللعب مرتبط بالقوة الغريزية والدوافع اللاشعورية، فاللعب عنده يخلق السرور والمتعة واللذة.

5/نظرية الانسجام :

نادى بها زاوس و باتريك (Patrick, Gauss) وترى هذه النظرية أن الكائن الحي بينما يلعب فإنه يحرك أعضاء غير التي أجهدها بالعمل وبذلك فإنه في هذه الأثناء اللعبُ يريح الأعضاء المتعبة ومن خلال هذه الراحة يتجدد نشاطها ليستعيد العمل من جديد، أما العضلات التي مارس بها اللعب فإنها تكتسب نشاطا تدريجيا، ويزيد من قدرتها على بذل نشاط جديد، وأن نشاط اللعب يستخدم الأجزاء الأولية من الجهاز العصبي، ولكنه نادرا ما يستخدم الأعصاب المركزية التي يتمثل فيها أعلى نشاط[3].

[1]أمل أحمد، علي منصور، **سيكولوجية اللعب**، مركز التعليم المفتوح، دمشق، سوريا، 2017، ص44.

[2]محمد محمود الحيلة، **الالعاب التربوية و تقنيات انتاجها سيكولوجيا و تعليميا و علميا**، ص 72، ص74.

[3]سامي محمد الختاتنة، **سيكولوجية اللعب**، ط1، دار مكتبة حامد، عمان، 2013، ص 66-67.

6/نظرية الإعداد للحياة المستقبلية:

ترى هذه النظرية أن اللعب وسيلة للتدريب على ظروف و وظائف الحياة المستقبلية[1]، حيث يرى كارل جروس (Karl Gross) أن اللعب عملية غريزية، ولكنها متمايزة بين أنواع الحيوانات، فاللعب عند القطط يختلف عنه عند الكلاب، أو القردة أوالطيور، فإن اللعب يبقى عندها غريزة أساسية، تسعى إلى إكساب صغار الحيوانات والإنسان المهارات اللازمة لمواجهة مواقف الحياة[2].

7/ الإسلام وتفسيره للعب :

اهتم الإسلام باللعب وإدراك أهميته في تربية الإنسان في مختلف مراحل نموه، فقد عني الرسول صلى الله عليه وسلم في مجالسه التعليمية بتوجيه الآباء والكبار والمعلمين نحو تعليم الأبناء، حيث كان يقول لهم صلى الله عليه وسلم: **< علموا أولادكم السباحة والرماية وركوب الخيل>** وهذا دليل على اهتمام الإسلام والتربية الإسلامية باللعب وأهميتها في تربية الأجسام وتهذيب الخلق والوجدان[3].

ويعترف الإسلام باللعب وينظر إليه على أنه نشاط مهم لحياة الإنسان، فمن خلال اللعب يشعر الفرد بالبهجة والسرور ويروّح عن النفس، ولكنه ذو وظائف متدرجة بتدرج عمر الإنسان، فاللعب في مرحلة الطفولة مهم وله طبيعة واللعب للشباب مهم وله طبيعته، واللعب للكبار مهم وله طبيعته[4] .

وروى عن عمر بن الخطاب رضي الله عنه حادثة مشابهة فيقول: **< رأيت الحسن والحسين على عاتق النبي صلى الله عليه وسلم فقلت: ونعم الفارسان هما>** .

---

[1]سحر توفيق تسنيم، جيهان لطفي محمد، **الالعاب التربوية لطفل الروضة**، ص54.

[2]محمد احمد صوالحة، **علم نفس اللعب**، ط6، دار المسيرة، عمان، 2014، ص35.

[3]محمد محمود الحيلة، **الالعاب التربوية و تقنيات انتاجها سيكولوجيا و تعليميا و علميا**، ص 76-77.

[4]محمد محمود الخوالدة، **أسس بناء المناهج التربوية وتصميم الكتاب التعليمي**، دار المسيرة للطبع والنشر، 2007، ص32.

وقد أوصى عمر بن الخطاب المسلمين بقوله:**< علموا أولادكم السباحة والرماية وأن يثبوا على الخيل وثبا>**[1].

ولقد أدرك المسلمون أهمية اللعب عند الأطفال منذ بدايات التربية في مرحلة الطفولة المبكرة، فاهتم الغزالي بموضوع اللعب بالنسبة للصغار، حيث أن للعب ثلاث فوائد وهي:

-ترويض الجسم وتنمية العضلات وتقويتها، ثم الوظيفة الثانية هي إدخال السرور في قلوب الصغار، أما الوظيفة الثالثة فهي راحة الطفل من تعب الدروس.

4) أهداف اللعب:

إن الإنسان الذي لا يلعب لا يمكن أن يكون إنسانا، وهذه هي الحقيقة التي لا يمكن تجاهلها خصوصا عندما تلمح وجود اللعب عند جميع الناس، ومنذ بداية أعمارهم، بل إن اللعب ليس مقصورا على بني الإنسان فالحيوانات نفسها تلعب .

ومنذ القديم كان الإنسان يمارس اللعب، فالرجل البدائي على سبيل المثال كان يقوم بتمثيل رحلة الصيد، وما بها من حوادث وصراعات قبل الخروج إلى الصيد.

عثر العلماء على كثير من الألعاب تعود لعصور متفاوتة ومختلفة، ومن ناحية أخرى أكد العديد من الباحثين في القرن العشرين على أهمية اللعب وقدرته على تحقيق أهداف متنوعة للطفل، وقد أشار البعض لما للعب من علاقة بالإبداع ونمو الشخصية بشكل عام، و أكد آخرون على أن الأهداف التي يحققها اللعب في مجال النمو والعقل، وقد أشار هوزنجا (Huzinga) إلى دور اللعب كترويح، أما كاجان (Jerome Kagan) فكان يؤكد دائما على أن اللعب شيء مهم في الحياة.

وبعد قراءة العرض السابق يمكننا أن نستنتج الأهداف العامة التي يحققها اللعب للطفل وهي :

١- بناء شخصية الطفل من جميع النواحي وإعداده للحياة المستقبلية.[2]

[1] محمد زرمان، **حقوق الطفل في الشريعة الإسلامية**، اقرأ للطباعة والنشر، دمشق، 2002، ص54، ص60.

[2] حنان عبد الحميد العناني، **اللعب عند الاطفال الأسس النظرية و التطبيقية**، ص20، ص23.

٢-يقوده إلى التفكير والاستكشاف.

٣- إنه الجسر الذي يوصل الأفراد إلى إقامة علاقات اجتماعية مع الآخرين.

٤- يؤدي بالأفراد إلى التوازن العاطفي.

٥- معرفة مدى النضج والنمو لدى الطفل .

٦- إيجاد بعض الحلول لبعض المشكلات التي يواجهها الأطفال.

٧-مواجهة أدوار سيواجهها الأطفال في الكبر.

٨-التعبير عن حاجات ملحة وضرورية.[1]

5)أهمية اللعب وفوائده

1.5- أهميه اللعب:

تكمن أهمية اللعب في أنه حاجة من الحاجيات الإنسانية ومظهر من مظاهر سلوكه، كما أنه استعداد فطري لديه وضرورة من ضروريات حياته بحيث يتعلم الطفل عن طريق اللعب أشياء كثيرة عن البيئة المحيطة به ويحقق التواصل معها، كما ينمو جسميا وعقليا ولغويا وانفعاليا واجتماعيا، ويكتسب العديد من المهارات والمعلومات التي تساعده في التكيف النفسي والاجتماعي، فاللعب ليس مجرد وسيلة لقضاء وقت الفراغ، بل إنه وسيط تربوي يساهم في نمو الشخصية والصحة النفسية للأطفال كما أنه وسيلة لتعلم الكثير من المفاهيم العلمية الرياضية واللغوية والبدنية والاجتماعية، وليس معنى ذلك أن اللعب قليل الفائدة بالنسبة للكبار، بل إنه ضروري لكل إنسان في كل مرحلة من مراحل العمر، وإنه البهجة والفرحة والإبداع والانطلاق في عالم جميل خلاب.

كما إن للعب أهمية بالغة في تحقيق الصحة النفسية لدى الطفل، لذلك يجب إتاحة كل الفرص المواتية لكي يمارس الطفل ألعابه وفقا لمستواه وميوله الخاص، ومشاركته في

[1] رافدة الحريري، **الألعاب التربوية و انعكاساتها على تعلم الاطفال**، دار اليازونوريا العلمية للنشر و التوزيع، عمان، الاردن، 2014، ص17.

اللعب خاصة من طرف الأولياء بين الحين والآخر لتوجيه سلوكه أثناء اللعب وهذا ما يشعره بالسعادة والفرح بأنه محل إعجاب وتقدير من طرفهما[1] .

لذا فأهمية اللعب في بناء الشخصية لدى الطفل تتمثل في النقاط التالية :

-تعويد الطفل الاستقلال والمشاركة الاجتماعية وتحمل المسؤولية والقدرة على اتخاذ القرار، والشعور بالثقة في النفس، والانتماء الوطني الإنساني .

- معرفة الذات وتقبلها، ومعرفة الآخرين وتقبلهم، وعدم السعي للتسلط عليهم.

-التواصل والتفاعل الاجتماعي مع الآخرين والإحساس بمشاعرهم.

-التخلص من الخجل والانطواء والعزلة.

-تحقيق التسامي وعلى سبيل المثال : اللعب بالماء والصلصال وسائل ممتازة لإعلاء الدوافع المتعلقة بعملية الإخراج، أما اللعب بالعرائس فيساعد في إعلاء الدوافع الجنسية، كما يعد اللعب بالبنادق الوهمية والعصي من الوسائل الهامة في إعلاء دوافع العدوان.

- تعلم ضبط الذات وتخفيف حدة القلق والصعاب، والابتعاد عن الانفعال.

- التكيف مع الخبرات الجديدة وإعداد الشخصية لدورها في المستقبل، و إتقان مهارات الحوار والتفاعل اللفظي وغير اللفظي والتعبير عن آرائه واتجاهاته وطريقته في التفكير وحل المشكلات .

- تعلم مفهوم الحرية وممارستها، بحيث يعرف حقوق وواجباته تجاه الآخرين ويلتزم بها ويتعلم أن الحرية لها حدود وأن النظام ضروري للحياة [2].

مما سبق نستنتج أن اللعب ينطوي على أهمية كبيرة لأنه يحقق للطفل فوائد عدة ويقوم بوظائف متنوعة تعمل على تنمية الطفل فهو يعد أداة ترويض وتعلم واكتشاف و تعبير

---

[1] مريم قويدر، **أثر الألعاب الإلكترونية على سلوكيات الأطفال** (مذكرة ماجستير، كلية علوم الإعلام والاتصال) كلية العلوم السياسية والإعلام، جامعة الجزائر 3، 2012/2011، ص45-46.

[2] محمد شاكر الصرايرة، **أثر التدريس باستخدام الالعاب التعليمية في تنمية المفاهيم الجغرافية لطلبة الصف السابع**، ص20.

وتواصل، وأداة للتنشئة الاجتماعية وأداة تعويض وتطهير، وهو يساهم في بناء شخصية الطفل المتكاملة .

2.5- فوائد اللعب :

لعل للعب فوائد كثيرة للأطفال والكبار على حد سواء، أما فيما يتعلق بفوائده على طفل فنجمعها فيما يلي:

١-اللعب هو الرافد الذي تتسرب بواسطته المعرفة إلى الطفل ومن خلاله يكتشف الكثير عن نفسه، وعن العالم الذي يعيش فيه .

٢- اللعب يتيح الفرصة للتعبير عن الحاجات والرغبات والمشاعر التي يعبر عنها على نحو كاف في حياته الواقعية.

٣- اللعب يهيئ للطفل حالات مناسبة لتطوير ذاكرته وتفكيره وخياله وذكائه، وقدرته على الحديث وإطلاق إبداعاته .

٤-اللعب يمكّن الطفل من تعلم الكثير من جوانب الحياة الاجتماعية فمن خلاله يمنح مواقف حياتيه تتيح له فرصه ليتعلم النموذج الأمثل في تكوين العلاقات المتبادلة، كالمشاركة والتعاون والمناقشة والتشاور مع الآخرين والمشاركة في اتخاذ القرار، وتقبل رأي الغير ولو كان مخالف لرأيه، فاللعب يساعد الطفل على التكيف مع العالم المتغير باستمرار، وكذلك يساعده على القيام بادوار مختلفة وبسرعة من سلوك معين إلى آخر، مما يزوده بالخبرة في تكوين الرأي ويجعله أكثر قدرة على تقمص شخصية ما، أو القيام بسلوك معين[1].

[1] خالد محمد أبو شعيرة، **مدخل إلى علم التربية**، ط1، مكتبة المجتمع العربي، عمان، 2010، ص 334-335.

خلاصة

وما يمكن أن نخلص إليه مما سبق تناوله بأن اللعب مدخلًا وظيفيا لعالم الطفولة و وسيطا تربويا مهما يسهم في تشكيل شخصية الطفل وبناءها من جميع النواحي الحسية والحركية والاجتماعية والانفعالية والعقلية والمعرفية، إذ لم تعد الألعاب وسيلة للتسلية فقط، بل أصبحت أداة مهمة يحقق فيها الأطفال نموهم العقلي ولهذا اعتبر (بياجيه) اللعب جزء لا يتجزأ من عملية النمو العقلي والذكاء.

II/الفصل الثاني:

الألعاب التربوية و اللغوية في العملية التعليمية التعلمية

تمهيد

1) مفهوم الألعاب التربوية.

2) أهمية الألعاب التربوية.

3) الألعاب التربوية وأهم وظائفها.

1.3- الأهداف التي تحققها الألعاب التربوية.

2.3- وظائف الألعاب التربوية.

4) فوائد الألعاب التربوية في العملية التعليمية.

5) خطوات تطبيق الألعاب التربوية.

6) أنواع الألعاب التربوية.

7) الألعاب اللغوية وأهميتها.

1.7- تعريف الألعاب اللغوية.

2.7- أهمية استخدام الألعاب اللغوية في تعلم اللغة.

8) أنواع الألعاب اللغوية

9) خطوات الألعاب اللغوية وشروط استخدامها.

1.9- خطوات استخدام الألعاب اللغوية.

2.9- شروط ومعايير استخدام الألعاب اللغوية.

10) دور المعلم في تنظيم الألعاب اللغوية وتوظيفها.

خلاصة

تمهيد:

تسعى العملية التربوية إلى تحقيق هدف سام، يتمثل في مساعدة المعلمين على تنمية وتطوير أدائهم للنهوض بالعملية التعليمية على أكمل وجه، لذا يجب أن يختار المعلم الطريقة التي تناسب التلاميذ من حيث ميولهم وأعمارهم وأعدادهم داخل غرفة الصف، ومن بين هذه الطرائق الألعاب التعليمية التي تجعل المتعلم نشطا فعالا، والتربية الحديثة تؤكد على ضرورة استخدامها في التدريس وفي تنمية الطفل لما لها من دور حيوي في تكوين شخصية الطفل، فاللعب هو مفتاح التربية للطفل، بل هو مفتاح الحياة .

لذلك أوصى العديد من الباحثين باستخدام الألعاب التعليمية ومن ضمنها الألعاب التربوية واللغوية في الحقل التربوي بوصفها إستراتيجية تعلُم تساعد على اكتساب المتعلم اللغة، والألعاب التربوية تعد أفضل الوسائل التي تساعد كثيرا من الدارسين على مواصلة تلك الجهود ومساندتها والتخفيف من رتابة الدروس وجفافها فالكثير منها يوفر مجالا واسعا من التدريس.

ونظرا لأهمية الألعاب التربوية في الكشف عن الأشخاص و ذواتهم سنحاول أن نقدم عرضا نظريا لمفهوم الألعاب التربوية بأنواعها ووظائف هاته الألعاب، واستخلاص أهم الأهداف المرجوة منها باتباع الخطوات المسطرة لهذه الألعاب.

1) مفهوم الألعاب التربوية

الألعاب التربوية تتبنى مبدأ التعلم من خلال الممارسة، فهي العاب تحكم بقوانين، وتحدد سلوك المشاركين المطلوب منهم القيام به، كما تحدد النتائج (الأهداف) المراد تحقيقها، والجزاءات المترتبة على الأداء، كما تشير إلى مجموعة من الأنشطة المطلوب القيام بها لإنجاز مهمة ما، ويتم ذلك في جو مصنع يحاكي الواقع، كما أن الألعاب التربوية مناسبة للاستخدام في تأصيل المفاهيم التربوية في نفوس الأفراد المشاركين، وإثارة النشاط وتبديد الملل بعد برنامج طويل، فهي طريقة علمية صحيحة في التعليم تستند على ثروة من الأبحاث والدراسات الأكاديمية وهي تسمى أحيانا ب"التعلم من خلال الممارسة"، أو "التعلم الترفيهي، edutainment، أو "التعلم بالمرح "[1].

وتعد الألعاب التربوية نشاطا منظما يبذل فيه اللاعبون جهودا كبيرة ويتفاعلون معا لتحقيق أهداف محددة وواضحة في ضوء قوانين وقواعد معينة موضوعة مسبقا وفي هذا المجال يؤكد صباريني وغزاوي على أن معظم الألعاب التربوية تعتمد في تحقيقها للأهداف المحددة للعبة على عنصر المنافسة بين الأفراد وبين مجموعة وأخرى أو بين فرد ومعيار...الخ.

ويؤكدان كذلك على أن الألعاب التربوية تنفذ في بيئة صناعية تحكمها مجموعة من القوانين والقواعد الفاعلة وذلك من خلال إتباع خطوات معينة غير كفؤة ولكنها مسلية، والهدف في ذلك جعل المشاركين في اللعبة يقومون بممارسة التفكير بأنواعه المختلفة والتشجيع على العمل والصبر في ضوء القوانين الموصوفة، وهذا بالتالي يؤدي إلى تعلم فعال يساعد في اتخاذ القرار بسرعة واكتشاف نتائج ذلك[2].

---

[1] عثمان حمود الخضر، **الألعاب التربوية مهارات إبداعية في التربية والتعلم**، دار الإبداع الفكري للنشر والتوزيع، الكويت، 2007، ص7.

[2] محمد محمود الحيلة، **الألعاب التربوية و تقنيات انتاجها سيكولوجيا و تعليميا و علميا**، ص41.

ويعرف " مرعي وبلقيس" الألعاب التربوية بأنها نشاط أو مجموعة من الأنشطة التي يمارسها فرد أو مجموعة من الأفراد لتحقيق أهداف معينة.

بينما يعرف "السرحان " اللعب على أنه حاجة مادية أو فسيولوجية للطفل، يكون فيها اللعب ضروريا لنموه وتطوره[1].

ومن خلال التعريفات السابقة نستنتج أن الألعاب التربوية عبارة عن أنشطة هادفة ومنظمة تخضع لمجموعة من القوانين وتحتوي على عنصر المنافسة حيث يتفاعل فيها طالبان أو أكثر لتحقيق أهداف واضحة ومحددة.

نستخلص مما سبق مواصفات اللعبة التربوية والمتمثلة في:

_ نشاط حر موجه أو غير موجه.

_ نشاط منظم له قواعده وقوانينه .

_ تحقيق أهداف محددة.

_ يمكن ممارستها من خلال الفرد أو الجماعة.

_ تستغرق زمنا محددا.

_ تشجيع التنافس والمثابرة[2].

2) أهمية الألعاب التربوية

اهتم العلماء كثيرا في بيان أهمية الألعاب التربوية في حياة الطفل بشكل عام، وقد أجرى عدد من الباحثين والمهتمين بالدراسات التربوية في هذا المجال دراسات عديدة بينت نتائجها أهمية الألعاب التربوية في تحقيق التعلم، وأكدت هذه الدراسات على أن الألعاب

[1] زيد الهويدي، **الألعاب التربوية إستراتيجية لتنمية التفكير**، ط3، دار الكتاب الجامعي، دولة الإمارات العربية المتحدة، 2012، ص27.

[2] عبير عطية سليمان العجمي، **فاعلية برنامج تدريبي لتنمية مهارات تصميم الألعاب التربوية في العلوم والرياضيات لدى الطالبات المتعلمات تخصص تعليم أساسي بجامعة الأزهر** (رسالة ماجستير، قسم المناهج و اساليب التدريس)، كلية التربية، قسم المناهج وأساليب التدريس، جامعة الأزهر، غزة، 2016، ص11.

التربوية تعد وسائل فعالة و قوية التأثير في تغيير سلوك المتعلم واتجاهه من خلال اكتسابه المعارف والمعلومات والمهارات الدقيقة التي يستطيع من خلالها مواجهة واقع الحياة العلمية.

ولهذا تعد الألعاب التربوية من الأساليب المهمة التي تجذب انتباه المتعلم وتشوقه للتعلم و الاستكشاف، لأنها تساعد المتعلم على ما يلي:

-تعمل الألعاب على تنشيط القدرات العقلية وتحسين الموهبة الإبداعية لدى الأطفال.

-مساعدة الطفل على التعلم واستكشاف العالم الذي يعيش فيه.

-تشكل تواصلا متبادلا بين الأطفال داخل الصف .

-تعمل الألعاب على جسر الفروق الفردية بين الطلاب فينظم التعلم وفقا لقدرات الطلاب .

-تحسين الموهبة الإبداعية لدى الطلاب في الصف .

-تنمية الجوانب المعرفية المختلفة للطفل.

-تخليص الأطفال من توتراتهم النفسية المختلفة وحل مشكلاتهم .

-تنمية القدرة التعبيرية لدى الطفل .

-تعزيز ثقة المتعلم بنفسه من خلال تفاعله مع ما يقوم به من نشاط أثناء اللعبة.

-تنمية الفكر الإبداعي و الابتكاري لدى الأطفال .

-اكتساب المتعلم العديد من القدرات بدءا من المهارات العقلية الأساسية إلى حل المشكلات.

-تعمل الألعاب التربوية على ايجابية المتعلمين من خلال مشاركتهم في عملية التعلم[1].

-تضييق الفجوة بين المتقدمات والمتخلفات في التحصيل الدراسي في الفصل الواحد .

-تعويد التلاميذ على صنع القرار وتحمل المسؤولية .

-تعتبر ضرورة بيولوجية تتم به عمليات النمو والتطور لدى المتعلم .

-تساعد على التعرف على شخصية المتعلم وبيئته الثقافية والاجتماعية .

[1] هشام سمير الدويكات، **الألعاب التربوية في صفوف المرحلة الابتدائية الأولى تخصص المرحلة الدنيا**، (صفحة الطالب المتميز2015، الفصل الدراسي الأول، 2017/2016)، ص3.

-تحث على التعلم الذاتي .

-تسهيل تعلم العمليات الصعبة.

-تغيير من دور المعلم فلم يصبح هو المصدر الوحيد للمعلومات.

-تنمي مهارات الاتصال اللفظي والغير لفظي .

-تزيد من دافعية المتعلم للتعلم كما توفر عنصر المنافسة والحظ والإثارة.

-تشرك المتعلم إيجابيا في عملية التعلم .

-تعلم التلاميذ جميع أنواع التعلم (معرفي، نفسي، أدائي، انفعالي) .

- يمكن تطبيقها على المواقف الحياتية الصعبة المختلفة .

- تعزيز ما تعلمه الطالب وتمنحه فرصة للمراجعة الهادفة[1].

3) أهداف الألعاب التربوية وأهم وظائفها

1.3- الأهداف التي تحققها الألعاب التربوية

يمكن للألعاب التربوية تحقيق ما يلي:

1- الألعاب التربوية أداة تعلم: وفيها يتعرف التلميذ على الأدوات التي يستخدمها من حيث الوزن والحجم واللون والشكل، كما يتعرف التلميذ على قواعد اللعبة وأنظمتها، كما يمكنه التعرف إلى بعض الحقائق والخصائص وصفات الأشياء والناس الذين لهم علاقة بتلك اللعبة.

2- تنمية الجوانب المعرفية : أي أن اللعبة تساهم في تنمية الجانب المعرفي عند الفرد وذلك من خلال قواعدها ونظمها، والطفل الذي يمارس اللعبة لابد من أن يستخدم في تلك القواعد قدراته على التحليل والتركيب والابتكار وذلك كي يلعبها بنجاح.

[1] زهير خليف، **الألعاب التربوية المتكاملة رياض الأطفال والمرحلة الأساسية العليا**، مديرية التربية والتعليم، قلقيلية، 2009/2008، ص6.

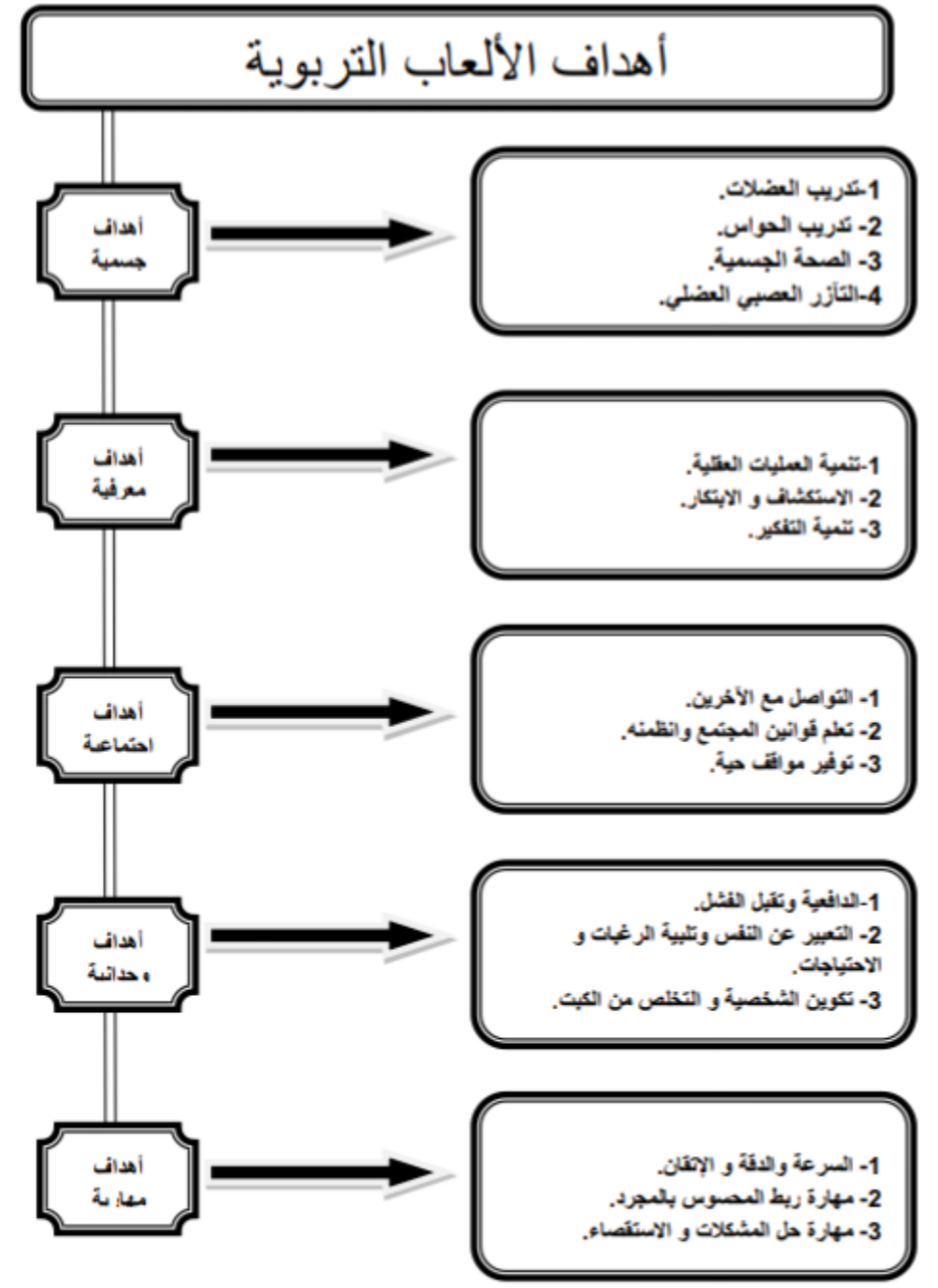
3- تنمية الجوانب الاجتماعية : وذلك بسبب اللعب مع الآخرين حيث تتطلب بعض الألعاب التعاون مع أفراد المجموعة، كما تعوده الألعاب على الاتصال مع الآخرين لذلك فإن الألعاب التربوية تنمي مهارة العمل الجماعي ومهارة الاتصال مع الآخرين كما تنمي الناحية الانفعالية وتبعدها عن الانفعال الشديد، مثل تقبل الفشل أو الخسارة في اللعبة وعدم الانفعال والمشاجرة.

4- تنمية الفكر الإبداعي : ويكون ذلك في حث العقل على إيجاد الجديد في تلك الألعاب، فقد يكون ذلك في تطوير أساليب التعامل مع الأدوات، أو فيما تفعله الأدوات من تأثير على التفكير الفردي، أو فيما يحدث من استخدامات جديدة لموضوعات قديمة، فكل هذه يمكن أن تكون بمثابة ابتكارات جديدة.

5- إتاحة الفرصة أمام الفرد للتعرف على قدراته الطبيعية: إن الألعاب التربوية تعطي الحرية المطلقة للفرد أن يختار اللعبة التي تناسب قدراته ومستواه، وبالتالي فإنه عندما يمارس اللعبة فإنه يتعرف على مهاراته وقدراته في تلك اللعبة بشكل طبيعي وواقعي[1].

ولقد لخص عفانة أهداف الألعاب التربوية على شكل التالي:

[1] زيد الهويدي، **الالعاب التربوية استراتيجية لتنمية التفكير**، ص29.



الشكل (2) التقسيمات الرئيسية لأهداف الألعاب التربوية "عفانة"(1996)

2.3- وظائف الألعاب التربوية

تلخص أهم أدوار ووظائف الألعاب التربوية في ما يلي :

- تزويد المتعلم بخبرات أقرب إلى الواقع العملي من أية وسيلة تعليمية أخرى، إذ يتعرف المتعلم إلى المشكلات التي سوف تواجهه في المستقبل، ثم يضع حلولا لها، ويتخذ قرارات إزاءها، وبذلك فإن الألعاب تقلل من الهوة بين ما يجري في غرفة الصف وما يجري في الحياة اليومية.

- تساعد المعلم في وضع إستراتيجية جديدة لمعالجة الفروق الفردية بين الطلاب، وذلك من خلال توفير مهارات عديدة لمستويات مختلفة، وهي بذلك تناسب معظم فئة الصف الواحد.[1]

- تساعد في صقل شخصية المتعلم ليصبح أكثر التزاما، ويشعر بالمسؤولية أثناء عملية التعلم، لأنه المنفذ والمخطط للموقف التعليمي، فيسعى إلى إتمام المهمة الموكلة إليه بنجاح.

- يقضي على عوامل الضجر والملل والسأم التي قد تصيب الطلبة غالبا، ولهذا يمكن وضع المهارة في قالب لعبة أو تمثيلية، مما يساعد في اكتساب هذه المهارة بسرعة أكبر[2].

- توفير السلامة والأمن للمتعلم، وذلك لأن من الممكن أن يتدرب المتعلم على مواد وأدوات، دون أن تشكل خطورة على سلامته، كما أن للألعاب التربوية فائدة اقتصادية، لأن التدريب على الأجهزة الحقيقية يكلف كثيرا بالمقارنة مع التدريب على الأدوات والأجهزة المتمثلة للشيء الأصلي[3].

---

[1] محمود غانم، **التفكير عند الأطفال وتطوره وطرق تعلمه**، ط1، دار الفكر للنشر و الطباعة والتوزيع، عمان، الأردن، 1995، ص75.

[2] محمد عبد الدبس، ربحي مصطفى عليان، **وسائل الاتصال وتكنولوجيا التعلم**، ط1، دار صفاء للنشر والتوزيع، عمان، الأردن، 1999، ص41.

[3] عزو عفانة، **أسلوب الألعاب في تعليم وتعلم الرياضيات**، ط1، الجامعة الإسلامية، غزة، 1997، ص25.

4) فوائد الألعاب التربوية في العملية التعليمية

تعددت فوائد الألعاب التربوية لتشمل كافة الجوانب التي تخص الفرد من الناحية النفسية والعقلية والاجتماعية.

1-الفوائد الجسمية:

تساعد الألعاب التربوية في التأثير إيجابيا في الناحية الجسمية على النحو التالي:

- تخليص الجسم من التوتر الحسي والإرهاق العضلي
- تكامل النمو الجسمي وتقوية العضلات وتساعد الجسم على التخلص من الإفرازات الزائدة.
- إتقان الحركات وتكوين المهارات وتحقيق التآزر الحسي الحركي الضروري في تعليم المهارات.

2-الفوائد النفسية:

- تجذب الانتباه وتساهم في تهيئة للتعليم.
- تساعد في إشباع بعض الحاجات كالحرية وممارسة القيادة.
- تتيح الفرصة للتعبير عن الرغبات والحاجات والميول .
- تخفيف التوتر النفسي والعصبي.
- تنمي الدافعية نحو التعلم[1].

3- الفوائد العقلية:

- تساهم في تنمية قدرات المتعلم من الناحية المعرفية، كما أنها تساعد في تحقيق الأهداف التعليمية .

[1] زينب جمال الدين قشطة، **أثر توظيف إستراتيجيتي المحطات العلمية والألعاب التعليمية في تنمية التفكير الإبداعي في العلوم لدى طالبات الصف السابع أساسي**(رسالة ماجستير، قسم المناهج و أساليب التدريس) كلية التربية، الجامعة الإسلامية بغزة، 2018، ص3.

– تعويد المتعلم على السرعة في التفكير والاعتماد على الذات في التعلم.

– تدريب المتعلم على عمليات الاستكشاف .

– تدريب المتعلم على حل المشكلات .

– توفير فرص المشاركة في الأنشطة الاجتماعية وفي التعامل مع الآخرين

4–الفوائد الاجتماعية:

– تقوي اللعبة التفاعل الاجتماعي عند المتعلم وتجعله يتواصل مع الآخرين.

– تعويد المتعلم على تقبل الهزيمة.

– تهذب الخلق في جو التفاعل الاجتماعي وتصقل السلوك الفردي ضمن التنافس الموجه واحترام الآخرين .

– تكشف عن قدرات الفرد الاجتماعية في التواصل مع الآخرين .

– توفير فرص المشاركة في الأنشطة الاجتماعية والتعامل مع الآخرين[1].

5) خطوات تطبيق الألعاب التربوية

يمكن إنجاز مراحل استخدام الألعاب التربوية كما يلي :

المرحلة الأولى– مرحلة الإعداد : وتشمل هذه المرحلة على ما يلي:

– التعرف إلى اللعبة من جميع جوانبها: المواد، وقانون اللعبة، و آلية استخدام اللعبة، الوقت الذي تحتاج هذه اللعبة، ومدى ارتباطها بالمنهاج .

– تجريب اللعبة قبل دخول الصف.

– تهيئة المكان المناسب للعبة، وتحديد الوقت اللازم.

[1] فاتن ابراهيم سلوت، **أثر توظيف الألعاب التعليمية في التمييز بين الحروف المتشابهة شكلا والمختلفة نطقا لدى تلاميذ الصف الثاني الأساسي** (رسالة ماجستير، قسم المناهج وأساليب التدريس)، كلية التربية، الجامعة الإسلامية، غزة، 2010، ص67.

– شرح قواعد اللعبة للمتعلمين، مع التأكيد على الأهداف التي يجب على المتعلمين أن يكسبوها بعد مرورهم بهذه الخبرة.

المرحلة الثانية–مرحلة التنفيذ:

– التمهيد والتهيئة لتقديم اللعبة، ويتم ذلك من خلال ربط موضوع اللعبة بالخبرات السابقة للمتعلمين.

– إعطاء المتعلم فرصة لكي يصل إلى الهدف المطلوب.

– عدم الموازنة بين المتعلمين لأن لكل متعلم صفات وقدرات واحتياجات خاصة به وعلى المعلم أن يراعي الفروق الفردية بين المتعلمين .

–المناقشة والاستنتاجات السليمة للدروس المستفادة من اللعبة، والعمل على توضيح أسباب فوز الفريق الأول، وأسباب خسارة الفريق الثاني، والعمل على إيجاد الحلول التي تؤدي إلى الفوز في اللعبة .

المرحلة الثالثة–مرحلة التقييم : يشارك المعلم مع الطلبة في تقييم مدى تحقيقهم للأهداف المطلوبة، والابتعاد عن الأمور التي تقلل من عزيمة المتعلمين.

المرحلة الرابعة– مرحلة المتابعة : وفي هذه المرحلة يقوم المعلم بمتابعة التلاميذ للتعرف على الخبرات التعليمية التي يكتسبونها، كما يقوم المعلم في هذه المرحلة بتوفير بعض الألعاب أو الأنشطة التعليمية التي تثري خبرات المتعلمين للتأكد من إتقان المتعلم للمهارات المطلوبة، و من ثم الانتقال إلى خبرات أخرى[1].

[1] خليل عبد الفتاح حماد، عدلي داود الشاعر، **تجربة وزارة التعليم العالي الفلسطينية في علاج تدني التحصيل الدراسي للمرحلة الدنيا . التعلم من خلال اللعب أنموذجا.** (مجلة جامعة فلسطين للأبحاث والدراسات، العدد الثامن . يناير 2015 . الجزء الأول)، ص121.

6) أنواع الألعاب التربوية

تستمد الألعاب التربوية خصائصها وأنواعها من الألعاب البيتية التي يمارسها الأطفال، من خلال إدخال التعديلات اللازمة عليها لتلاءم الأغراض التربوية وتعليمية المناهج الموضوعة، لتناسب غرفة الصف وجو المدرسة العام، وأغلب الألعاب التربوية تنضوي تحت قيم الألعاب الاجتماعية لتوفير الوقت لكل التلاميذ وفتح المجال أمامهم جميعا للمشاركة، ويمكن أن نجمل الألعاب التربوية في الأنواع التالية :

1-**الألعاب التعليمية:** نوع من أنواع الأنشطة المحكمة التي لها مجموعة من القوانين التي تنظم سير اللعب، ويشترك فيها اثنان أو أكثر من الدارسين للوصول إلى أهداف تعليمية سبق تحديدها، وتنتهي عادة بفائز ومغلوب بسبب المهارة أو الحظ أو كليهما .

2-الألعاب الشعبية: ويمكن استخدام هذه الألعاب في التعليم مع بعض التعديل كلعبة الكراسي الموسيقية والمسابقات والألعاب التي يتعلم من خلالها بصورة عفوية غير رسمية.

3-الألعاب الحركية : وهي الألعاب التي تستخدم فيها جميع عضلات الجسم، وتفيد في تفريغ الطاقة الزائدة، وتتمثل هذه الألعاب بالألعاب الرياضية والتمرينات التي تكون هادفة وذات قواعد محددة[1].

4-الألعاب التمثيلية: تقوم هذه الألعاب على مبدأ تمثيل الأدوار، فمن خلاله يتعلم الأطفال تكييف مشاعرهم من خلال تعبيرهم عن الغضب والحزن والقلق، وتتيح لهم الفرصة للتفكير بصوت عالي حول تجارب قد تكون ايجابية أو سلبية، وتركز على تعاون معقد بين الجسم والعقل فالطفل لا يستعمل عقله فقط بل يستعمل جسمه أثناء اللعب .

5-ألعاب الغناء والرقص : وهي التي تتمثل في الغناء التمثيلي و تقليد الأغاني والأناشيد والرقص الشعبي.

---

[1] وليد أحمد المصري، **دراسة تحليلية لطبيعة العلاقة بين اللعب وتأثيره في شخصية أطفال السادسة** (مجلة العلم والطالب، دائرة التربية والتعليم، الاونرو اليونيسكو، العدد الثاني، عمان، الأردن)، 1998، ص1.

6-الألعاب الهجائية : وهي الألعاب التي تساعد الأطفال على نطق الحروف والكلمات عن طريق تحويل الجمل والكلمات إلى مقاطع، توزع على التلاميذ حيث يذكر أحدهم المقطع الأول و يطلب من تلميذ آخر إكمالها، أو ذكر عدة كلمات تبدأ بالحرف المطلوب ...الخ.[1]

7-ألعاب الذكاء: مثل الفوازير، حل المشكلات، الكلمات المتقاطعة...الخ.

8-الدمى: مثل أدوات الصيد، السيارات والقطارات، والعرائس، أشكال الحيوانات، الآلات أدوات الزينة.

9-الألعاب الورقية: وهي الألعاب التي تتم من خلال استخدام الورق في ابتكار وعمل الألعاب والنماذج والأشكال الفنية المختلفة من الورق مثل (ضفدع أو سمكة من ورق).

10-ألعاب الحظ : العاب التخمين و الدومينو والثعابين والسلالم .

11-القصص والألعاب الثقافية: المسابقات الشعرية، بطاقات التعبير[2].

12-الألعاب اللغوية: ويعد هذا النوع من الألعاب هو الأكثر انتشارا واستخداما وخاصة في تدريس مهارات اللغة في صفوف الأولى من مراحل التعليم، فهي ليست فقط متعة للأطفال ولكنها تساعدهم أيضا في التعلم كما أن الأطفال يستخدمون اللغة في التواصل الآخرين[3].

---

[1] هشام الحسن، وآخرون، **تطوير الفكر عند الطفل**، ط3، دار الفكر للنشر والتوزيع، عمان، الأردن، 1990، ص87.

[2] رمضان مسعد بدوي، مجمد متولي قنديل، **الألعاب التربوية في الطفولة المبكرة**، دار الفكر للنشر والتوزيع، عمان، الأردن، 2007، ص 124.

[3] خير شواهين، **ألعاب تربوية مثيرة للتفكير**، ط1، عالم الحديث للنشر والتوزيع، عمان والأردن، 2008، ص54.

7) الألعاب اللغوية واهميتها :

1.7- تعريف الألعاب اللغوية

تعرف بأنها مجموعة من الأنشطة اللغوية والممارسات العلمية التي يعدها المعلم ويقوم بها المتعلم بأسلوب تربوي مشوق، بغرض تنمية بعض جوانب الأداء اللغوي واكتساب بعض مهارات اللغة العربية، والتي من بينها التعبير الشفهي الإبداعي[1].

ومن أفضل ما قيل في الألعاب اللغوية ما قاله ج-جيبس(G-gibbs) في تعريفها: " أنها نشاط يتم بين الدارسين – متعاونين أو متنافسين- للوصول إلى غاياتهم في إطار القواعد الموضوعية..." .[2]

والألعاب اللغوية – كغيرها من الألعاب – لكل منها بداية محددة، ونقطة نهاية، وتحكمها قواعد ونظم، ويمكن بإدخال تعديلات طفيفة تحول أي نشاط أو تدريب لغوي إلى لعبة لغوية تساهم – إلى جانب ما تزود به الأطفال من خبرات حياتية- في ترغيب الأطفال في الكلام، وتنمية كفاءتهم في الاتصال اللغوي بالآخرين، وتدريبهم على الاستخدام الصحيح للكثير من أدوات اللغة : حروف أو أسماء أو أفعال [3].

وهكذا فإن الألعاب اللغوية استراتيجيات معينة تستخدم في تعليم مهارات اللغة وتعلمها، تكون مبنية على خطة واضحة ترتكز على أسس علمية مدروسة، تؤدي دورا مهما في عرض المهارات والمفاهيم الأساسية، ونقلها وتبسيطها وربطها بالحياة إذ تعطي عملية التعليم معنى حقيقيا يؤدي إلى تحقيق الأهداف المنشودة.

---

[1] حامد عبد السلام زهران، **المفاهيم اللغوية عند الأطفال**، ط1، دار المسيرة للنشر والتوزيع، عمان، الأردن، 2007، ص320.

[2] ناصف مصطفى عبد العزيز، **الألعاب اللغوية في تعليم اللغات الأجنبية مع أمثلة لتعلم العربية لغير الناطقين بها**، ط1، دار المريخ للنشر، الرياض، السعودية، 1983، ص 13.

[3] محمد رجب فضل الله، **الألعاب اللغوية لأطفال ما قبل المدرسة**، ط 2، عالم الكتب للنشر والتوزيع والطباعة، القاهرة، مصر، 2005، ص 13.

2.7- أهمية استخدام الألعاب اللغوية في تعلم اللغة

اللعب وسيلة لتوصيل المفاهيم ووسيلة لتنمية المهارات ومن هنا جاءت فاعلية اللعب في علاج تأخر اللغة، وتساعد الألعاب اللغوية الطفل على النطق الصحيح وإثراء حصيلته اللغوية والتعبير، وتساعده على تنمية الإدراك والتمييز، وعلى هذا الأساس يمكن توضيح أهمية الألعاب اللغوية في النقاط التالية :

-إن الألعاب اللغوية تعد وسائل فعالة وقوية التأثير في تغيير سلوك المتعلم واتجاهاته من خلال إكسابه المعارف والمعلومات والمهارات الدقيقة التي يستطيع من خلالها مواجهة واقع حياته العلمية.

-تساعد الألعاب اللغوية في إتقان المفردات والمتضادات مع فهم البنى التركيبية والعمليات المورفولوجية الظاهرية المختلفة، بالإضافة إلى بناء الجمل و أوجه الخطاب و تنمية الفهم القرائي.

-تتمركز الألعاب اللغوية حول المتعلم، وتعمل على تكامل المهارات اللغوية، وتؤسس بيئة التعلم التعاوني من خلال تبني الاتجاهات التعاونية ومشاركة التلاميذ في عملية التعلم، بالإضافة إلى أنها تشجع على استخدام اللغة الإبداعية الثقافية.

-إكساب العديد من المعلومات عن العالم المحيط به، فيتعرف من خلالها إلى الخصائص الحسية للأشياء وعلى الأشكال والألوان والأحجام، ومابين الأشياء من تشابه واختلاف.

-تعمل الألعاب اللغوية على جذب وإثارة اهتمامات التلاميذ، كما تعمل على ترقية الكفاءات اللغوية لديهم وهي تعتبر وسيلة من وسائل التعلم الفعال.

-معرفة الذات، فمن خلال التجربة والاستكشاف يتعرف التلميذ إلى ما يحبه وما يميل إليه، فيزداد معرفة بذاته وإمكانياتها، ويتعرف إلى مشكلاته ويصبح أكثر قدرة على حلها .

-إن استخدام الألعاب اللغوية يخفض نسبة القلق والتوتر أثناء تعلم اللغة .

-تعد الألعاب اللغوية شكلا رئيسيا يظهر نشاط الطفل، وفيه ينمو التفكير والإدراك والتخيل وتنمية القدرات اللغوية عنده، وهي وسيلة للتعبير عن انفعالاته وتنمية قوة الإرادة وقدرة اتخاذ القرار.

-إن الألعاب اللغوية تساعد التلميذ على بقاء أثر ومجهود التعلم لفترات طويلة، كما أنها تخلق سياقا دالا ذا معنى لإستخدام اللغة.

-الألعاب اللغوية مثيرة للدافعية والتحدي كما أنها تشجع التلاميذ على التفاعل والتواصل.

- إن الألعاب اللغوية المختارة اختيارا جيدا تسمح للتلميذ بالتدريب على مهارات اللغة الأربعة، فضلا عن ذلك فهي توظف اللغة المفيدة ذات المعنى توظيفا جيدا داخل سياقات واقعية حقيقية

- يعد اللعب أسلوب حياة الطفل في تواصله مع مكونات البيئة من أفراد وماديات، ويتطور اللعب مثل بقية مظاهر النمو، ويعتبر اللعب في البداية نشاطا غير موجه أو هادفا ثم يتطور إلى خطة سلوكية يمكن استغلالها لتنمية إمكانيات الطفل وتطورها.

-تنمية المهارات اللغوية التي تحقق التواصل مع الآخرين ومع اللعبة، ففي أثناء اللعب يعبر الطفل عن انفعالاته وآرائه من خلال محادثاته للعبة أو الأطفال الآخرين، فيعبر عن الغضب والقبول والرفض وينهى ويأمر، وهذا الاحتكاك يجعله يتقن اللغة .

-إحداث تفاعل الفرد مع عناصر البيئة المختلفة المرغوب فيها لهذا السلوك، وبذلك تنتقل ويكتسب بالتدرج القدرة لغرض إنماء شخصية الطفل.

-تعمل على تنشيط القدرات العقلية وتحسن الموهبة الإبداعية لدى الأطفال.

-التعلم، حيث إن اللعب وسيلة لإكتشاف واكتساب أنماط السلوك المختلفة.

-ترتيب المفاهيم إلى الأطفال و إدراك معاني الأشياء والتكيف مع واقع الحياة.

-تقريب التعليم لمواجهة الفروق الفردية ومراعاة قدرات الأطفال في التعليم.[1]

8) أنواع الألعاب اللغوية

للألعاب اللغوية أشكال وأنواع متعددة، تتعدد بتنوع المهارات اللغوية، وكيفية أدائها، وعدد المشاركين فيها، ومستوياتهم، ومكان استخدامها، كما تتعدد أشكال اللعبة الواحدة وتأخذ أنماط مختلفة وعلى هذا الأساس يمكن تصنيف الألعاب اللغوية على النحو الآتي :

1- ألعاب لغوية تتعلق بالمهارات اللغوية : فهنالك الألعاب اللغوية الشفهية كالسؤال والجواب والتعبير عن الصورة...وغيرها، والألعاب الكتابية : كألعاب كتابة الحروف وربطها، أو كتابة الكلمات في جملة أو تحت الصورة المناسبة، أو إكمال الكلمة الناقصة ...الخ، والألعاب القرائية : كألعاب قراءة الحروف بشكلها الصحيح، والتمييز بين الأصوات المتشابهة في النطق... وغيرها، والألعاب السماعية : كألعاب التدرب على تخمين الكلمات المسموعة ومعانيها، أو تمييز الأصوات المسموعة، أو لعبة فرق الصح والخطأ في الجمل المسموعة ...وغيرها .

2-ألعاب لغوية تتعلق بكيفية الأداء: كالألعاب اللغوية العقلية كالتخمين (لغز/معنى /كلمة) والألعاب الجسدية (تمثيل/ طبخ /رياضة) والألعاب المتعلقة بالحواس الخمس، كالنظر والمشاهدة (صور/ فيديو)، التذوق (الطعام)، والسمع (أصوات الحيوانات)، اللمس (تعرف على الأشياء)، والشم (روائح الطعام والنباتات).

3-ألعاب لغوية تتعلق بعدد المشاركين: كالألعاب الفردية، والألعاب الثنائية والألعاب الثلاثية أو المجموعات، وهي العاب إما تعاونية أو تنافسية .

---

[1] خليل عبد الفتاح حماد، عدلي داود الشاعر، **تجربة وزارة التعليم العالي الفلسطينية في علاج تدني التحصيل الدراسي للمرحلة الدنيا-التعلم من خلال اللعب- أنموذجا**، ص118-119.

4-ألعاب لغوية تتعلق بمستوى الدارسين : فمنها ما هو مناسب للمستوى المبتدئ، ومنها ما هو مناسب للمستوى المتوسط، ومنها ما هو مناسب للمستوى المتقدم، على أن هناك بعض الألعاب التي تناسب مستويين معا كالمبتدئ والمتوسط، والمتوسط والمتقدم.

5-ألعاب لغوية تتعلق بمكان ممارستها: وهي نوعان الألعاب الصفية: وهي الألعاب التي يجريها الأستاذ مع طلبته في الغرفة الصفية، و الألعاب البيتية: وينقسم هذا النوع من الألعاب إلى العاب مصنوعة من قبل الأستاذ وألعاب جاهزة مطروحة على الـ(الأندرويد و بلاي ستور) وثمة عدة ألعاب لغوية الكترونية يمكن استثمارها في إغناء حصيلة الطالب المفرداتية.

9) خطوات الألعاب اللغوية وشروط استخدامها.

1.9- خطوات استخدام الألعاب اللغوية

تتجسد في خمسة مراحل وهي :

1-التخطيط للعبة اللغوية وربطها بالمنهاج وتحديد الوقت المناسب لها لتحقيق الهدف منها، وتجهيز كل ما يلزم (بطاقات، لوحات، أقلام ملونة، مغناطيس، صور).

2-شرح القواعد للتلاميذ وتوضيح الهدف منها.

3-توزيع الأدوار على التلاميذ.

4-القيام بأداء اللعبة وفي هذا الوقت لا بد أن يكتب الأستاذ ملاحظاته حول أداء التلاميذ.

5-تقييم وتغذية راجعة لتصحيح الأخطاء التي وقع فيها التلاميذ [1].

2.9- شروط ومعايير استخدام الألعاب اللغوية

لتحقيق الهدف من الألعاب اللغوية لابد للمعلم أن يراعي عدة شروط أهمها:

- أن تكون لها أهداف محددة و واضحة مسبقا.

[1] دلال محمد عساف، نور محمود الحاج عفانة، **توظيف الألعاب اللغوية في تعليم المفردات للناطقين بغير العربية** (مجلة دراسات دولية محكمة:العدد 60 . نوفمبر 2017) جامعة عمار ثلجي، الأغواط، الجزائر، 2017، ص 191.

– أن تكون مثيرة وممتعة وتحقق الدافعية للتعلم .

– أن تكون مناسبة لخبرات التلاميذ وقدراتهم بحيث يكون فيها دور التلميذ واضحا ومحددا.

– أن تُبقي اللعبة جميع التلاميذ منخرطين ومهتمين في العمل اللغوي المنوط بهم .

– أن يتم إعطاء الفائز نوعا من الإثابة .

– أن تدرس أو تتناول مهارة لغوية أو أكثر وتكون هذه اللعبة بسيطة ومقنعة .

– أن تعطي التلاميذ الفرصة لتعلم وممارسة ومراجعة الوسائل اللغوية الخاصة.

– أن تكون اللعبة أكثر من مجرد متعة، وأن تتضمن تنافسا حميما .

– أن تشجع اللعبة التلاميذ على التركيز في استخدام اللغة بخلاف اللغة ذاتها .

– أن تكون مناسبة لأعمار التلاميذ والمحتوى الذي تقدمه .

– أن يكون للعبة وقت محدد ومعروف قبل القيام بها .

– أن تربط التلاميذ بالمعرفة السابقة أي مناسبتها لخبراتهم.

– يجب على المعلم أن لا يرغم التلاميذ على المشاركة في الألعاب اللغوية لأسباب شخصية خاصة بهم، فإجبار التلاميذ على المشاركة عادة لا يحقق أي نتائج تربوية مرغوب فيها .

– عند بداية اللعبة يجب أن لا يقاطع المعلم تلاميذه لتصحيح الأخطاء أثناء استخدامهم للغة.

– يجب على المعلم أن يقوم بتوضيح التعليمات قبل الشروع في اللعبة، حيث أن عدم معرفة التلاميذ بما يقومون به لا يحقق الهدف المرجو من اللعبة .

– أكثر العوامل أهمية هو أن تعطي الألعاب اللغوية التلاميذ كلا من المتعة والمعنى التربوي، أي يكون الهدف محددا وإلا سوف تكون مضيعة للوقت[1] .

[1] سحر يحيى الزهراني، **متعة التعلم**، قسم تقنيات التعلم، كلية التربية، جامعة الباحة السعودية، https://sites.google.com/site/sstudent2018/gfkjsk ، تاريخ الزيارة :(2020.03.06)، سا(16:45).

10) دور المعلم في تنظيم الألعاب اللغوية وتوظيفها

يلعب المعلم دورا حيويا للغاية، فهو الذي يعمل على تشجيع الأطفال ومراقبة تصرفاتهم عن كثب والانتباه لاهتمامات الأطفال، وهي التي تستخدم المعرفة التي تحث على تنمية القدرات الاجتماعية والعقلية لدى الأطفال الذين يتمتعون بقدرات عقلية مختلفة ومتفاوتة ولديهم احتياجات مختلفة أيضا [1]، ذلك من خلال :

- إجراء دراسة للألعاب والدمى المتوفرة في بيئة التلميذ .
- التخطيط السليم لاستغلال هذه الألعاب والنشاطات لخدمة أهداف تربوية تتناسب وقدرات واحتياجات الطفل.
- توضيح قواعد اللعبة للتلاميذ.
- ترتيب المجموعات وتحديد الأدوار لكل تلميذ.
- تقديم المساعدة والتدخل في الوقت المناسب.
- تقويم مدى فعالية اللعب في تحقيق الأهداف التي رسمها .
- أن يحدد المعلم الوقت والمكان المناسبَين لتنفيذ اللعبة .
- لتفادي الأخطاء والارتباك أثناء التطبيق يجب على المعلم أن يتقن اللعبة ويحدد نتاجها التعليمي قبل التنفيذ .
- أن يقوم المعلم بالتمهيد للعبة قبل الشروع في تطبيقها من أجل إيجاد عنصر التشويق لدى الطلاب وربط اللعبة بالموقف الصفي .
- أن يقدم المعلم شروط اللعبة بوضوح ليخلق جوا من التنافس بين الطلاب .
- أن يكون المعلم جادا في تنفيذ اللعبة وعادلا في النتيجة.

[1] سوروجرز، ليزوود، نيفل بينت، **التعلم من خلال اللعب**، ت:خالد العامري، ط 1، دار الفاروق للنشر والتوزيع، القاهرة، مصر، 2009، ص23.

– أن يعزز المعلم النتاج التعليمي للعبة [1].

خلاصة

ومن خلال ما عرض في هذا الفصل يمكننا القول بأن التدريس باستخدام الألعاب التربوية بشكل عام، والألعاب اللغوية بشكل خاص، من أبرز الطرق التدريسية التي تراعي سيكولوجية المتعلمين، فالتلميذ له دور إيجابي من خلال هذه الطريقة، فهو يتميز بكونه عنصر نشط وفعال خلال العملية التعليمية، كما يتسم هذا الأسلوب التدريسي بالتفاعل بين المعلم وتلاميذه داخل غرفة الصف،وذلك من خلال أنشطة وألعاب تعليمية تم إعدادها وتنفيذها بطريقة علمية ومنظمة.

وهكذا فإن الألعاب التربوية إذا أحسن تخطيطها وتنظيمها والإشراف عليها، تؤدي دورا فعالا في تنظيم التعلم.

[1] جهينة المصري، **بحث في التعلم باللعب**، مصر،2009، ص 4–5.

III/ الفصل الثالث:

الإطار التطبيقي للدراسة

تمهيد

1) مجتمع البحث وعيينة الدراسة .

1.1- مجتمع البحث .

2.1- عيينة الدراسة .

2) أدوات جمع البيانات .

1.2- الملاحظة .

2.2- الاستبيان .

3) مجالات الدراسة .

1.3- المجال المكاني .

2.3- المجال الزمني .

4) تفريغ وتفسير الجداول .

5) نتائج الدراسة الميدانية .

خلاصة

تمهيد :

يتناول هذا الفصل وصف وتحليل الإجراءات التي اتبعت في تطبيق الدراسة الميدانية، وتفسيرها ومناقشتها وتفريغ بياناتها، اعتمادا على المعطيات المتحصل عليها من خلال استمارة الاستبيان التي تم توزيعها على بعض المبحوثين، حيث تم الاعتماد في ذلك التفريغ اليدوي للبيانات ومن ثم تبويب الإجابات في شكل جداول بسيطة تحتوي على فئات و تكرارات، ونسب مئوية لإيجاد تفسيرات لإجابات المبحوثين، كما اعتمد في تطبيق هذه الدراسة على العينة ومجتمع الدراسة، وأدوات البحث إضافة إلى بعض نماذج الألعاب اللغوية.

1) مجتمع البحث وعينة الدراسة

1.1- مجتمع البحث:

يقصد بمجتمع البحث جميع المفردات أو الأشياء التي نريد معرفة حقائق عنها، كما يعرف أيضا : بأنه كل العناصر التي تستهدفها الدراسة، سواء كانت هذه العناصر أفراد، أو أحداث أو مشاهد موضوع الدراسة والبحث [1].

كما يعرف أيضا: "على انه المجتمع الأكبر للمفردات التي يستهدف الباحث في دراسته لتحقيق نتائج صحيحة، ويتم تعميم النتائج على كل مفرداته"[2]، وعليه فإن مجتمع بحثنا لهذه الدراسة يتمثل في أساتذة التعليم الابتدائي القاطنين ببلدية حمام الضلعة ابتدائية زواق المسعود و ببلدية محمد بوضياف ببوسعادة ابتدائية الأخضر بن شريف بولاية المسيلة للعام الدراسي 2020/2019 .

[1] محمد عبيدات، وآخرون، **منهجية البحث العلمي**، ط2، دار وائل للطباعة والنشر، عمان الأردن، 1999، ص84.

[2] محمد عبد الحميد، **البحث العلمي في الدراسات الإعلامية**، ط1، عالم الكتب، مصر، 2000، ص130.

2.1- عينة الدراسة:

وتعرف العينة على أنها : " هي الجزء الذي يختاره الباحث وفق طرق محددة حيث تعتبر تمثيلا علميا، و تستخدم طريقة العيينة في البحث في حالات المجتمعات الكبيرة التي تعد مفرداتها بالآلاف "[1] .

وعليه فإن عينة الدراسة هي الجزء الذي يمثل المجتمع، لأن الباحث لا يستطيع أن يأخذ كل الأفراد لدراسته لأنه يتطلب جهدا كبيرا، لهذا يختار الباحث عينة الدراسة، ولهذا اخترنا الدراسة بالطريقة **القصدية** وهي العينة التي ينتقي فيها الباحث أفراد عينته بما يخدم أهداف دراسته وبناءا على معرفته دون أن يكون هنالك قيود أو شروط غير التي يراها هو مناسبة "[2].

وقد تم اختيار 30 معلما ومعلمة تعليم ابتدائي دون مراعاة الجنس والسن.

2) أدوات جمع البيانات :

تعتبر مرحلة جمع البيانات خطوة هامة من خطوات البحث العلمي، ونجاحها مرتبط بحسن اختيار الأدوات المناسبة حسب طبيعة موضوع الدراسة، ومن هنا قمنا باختيار أداة من أدوات جمع البيانات المتمثلة في :

1.2- الملاحظة:

تعد الملاحظة إحدى وسائل جمع المعلومات المتعلقة بسلوكيات الفرد الفعلية ومواقفه واتجاهاته ومشاعره لذلك تعرف الملاحظة على أنها: "عملية مراقبة ومشاهدة سلوك الظواهر والمشكلات والأحداث ومكوناتها المادية والبيئية، ومتابعة سيرها واتجاهاتها وعلاقتها بأسلوب

---

[1] هناء عاشور، **القنوات الفضائية الإخبارية ودورها في تدعيم حرية التعبير قناة النهار الجزائرية الخاصة انموذجا** (مذكرة ماجستير، قسم العلوم الاجتماعية)كلية العلوم الاجتماعية والإنسانية، جامعة العربي بن مهيدي، 2014، 2013، ص34.

[2] أحمد زياد الطويسي، **مجتمع البحث والعيينات**، (مديرية تربية لواء، البتراء، 2001)، ص6.

علمي منظم ومخطط وهادف بقصد تفسير وتحديد العلاقة بين المتغيرات والتنبؤ بسلوك الظاهرة وتوجيهها إلى خدمة الإنسان وتلبية احتياجاته ".[1]

وقمنا في دراستنا هذه بملاحظة إقبال المعلمين على استخدام الألعاب اللغوية لتنمية قدرات الطفل ومهاراته الأربعة (الكتابة والقراءة والكلام والاستماع) وهذه الملاحظات تلقائية وغير خاضعة لأدوات القياس.

2.2- الاستبيان:

هو تقنية مباشرة في التقصي تستغل إزاء الأفراد وتسمح باستجوابهم بطريقة موجهة والقيام بسحب كمي بهدف إيجاد علاقة رياضية والقيام بمقارنات رقمية " فهي إذن مجموعة من الأسئلة التي تقدم مكتوبة للمستجوب والتي يراد منها معرفة آرائه وأذواقه وتصرفاته في وضعيات محددة، وأحاسيسه واهتماماته وغيرها، غير أن هذه الأسئلة لا تصاغ ولا ترتب إلا وفق مقاييس وشروط تتعلق بمضمونها وشكلها وموقعها من الأسئلة الأخرى، ولعل أهم شرط يجب توفره قبل وضع الأسئلة، هو التحصل على رصيد كاف من المعلومات النظرية من الكتب فهي التي تحدد له الأهداف، ولذلك فالاستبيان يختلف من موضوع إلى آخر، كما أن الأسئلة تتبع هذه الأهداف"[2].

وقد استخدمنا استمارة استبيان **مغلق مفتوح**، ويعد هذا النوع من أفضل أنواع الاستبيان حيث يترك للمبحوث فرصة اختيار الإجابة المناسبة من بين الإجابات المعطاة، وفي نفس الوقت يتيح هذا النوع للمبحوث التعبير عن إجاباته و رأيه بشكل مفتوح، ويتسم هذا النوع بتوفر مزايا الاستبيان المغلق والاستبيان المفتوح[3] .

---

[1] ربحي مصطفى عليان، عثمان محمد غنيم، **أساليب البحث العلمي النظرية والتطبيقية**، ط5، دار الصفاء، عمان، الاردن، 2011، ص221.

[2] أمينة بلعلي، **أسئلة المنهجية العلمية في اللغة والأدب**، دار الأمل للطباعة والنشر والتوزيع، تيزي وزو، الجزائر، 2005، ص 89-90.

[3] سعد سليمان المشهداني، **مناهج البحث الإعلامي**، ط1، دار الكتاب الجامعي، دولة الإمارات العربية المتحدة، الجمهورية اللبنانية، 2017، ص97.

وقد قمنا باستعمال الاستبيان لأنه أداة تمكن من جمع البيانات والمعلومات الكافية حول موضوع الدراسة، كما قمنا بصياغة أسئلة حول الموضوع، وحاولنا قدر الإمكان أن تكون هذه الأسئلة واضحة وملمة بكل جوانبه، ثم قمنا بطبعها بشكلها النهائي، حيث تضمنت استمارة الاستبيان أسئلة مباشرة، تكونت من 15 سؤالا تهدف إلى معرفة مدى استعمال الألعاب اللغوية في العملية التعليمية، ودور الأستاذ في تنظيمها، إضافة إلى معرفة أثر هذه الألعاب على التحصيل الدراسي للتلميذ.

3) مجالات الدراسة

يعتبر مجال الدراسة خطوة أساسية في البناء المنهجي لأي بحث علمي لأنه يؤطر الدراسة في قالب يسمح بالتحكم في كل خطوات بحثنا، ويمكن أن نميز في مجال دراستنا نوعين من المجالات:

1.3- المجال المكاني :

ويقصد به :"النطاق المكاني لإجراء الدراسة، ويعين المنطقة التي تجرى فيها الدراسة "[1] ويتمثل الإطار الجغرافي للدراسة في مدينة المسيلة والتي تقع وسط البلاد وهي من الولايات الداخلية يحدها من الشمال ولايات سطيف وبرج بوعريريج، ومن الغرب ولايتي البويرة والمدية، ومن الجنوب بسكرة والجلفة، ومن الشرق ولاية باتنة، وتبعد عن عاصمة الدولة الجزائرية بحوالي 200 كلم، ويتمثل الإطار الجغرافي للدراسة ببلدية حمام الضلعة ابتدائية زواق المسعود و بلدية محمد بوضياف ببوسعادة ابتدائية لخضر بن شريف.

2.3- المجال الزمني:

"تتمثل في الإطار الزمني الذي يدور حوله البحث" [2]، حيث امتد المجال الزمني لإنجاز هذه الدراسة ما بين جانفي 2020 وأوت 2020، بحيث تم تعديل العنوان ومناقشته،

[1] محمد شفيق، **مناهج البحث العلمي**، ط1، مركز تطوير الأداة والتنمية، مصر، 2010، ص217.

[2] عباس عائشة، رانجة زكية، **منهجية البحث العلمي وتقنياته في العلوم الاجتماعية**، المركز الديمقراطي العربي للدراسات، برلين، ألمانيا، 2019، ص64.

ثم ضبط العنوان النهائي للمذكرة والذي كان عنوانها "الألعاب اللغوية وتعليم اللغة العربية"، حيث كانت أول خطوة انطلقنا منها لإعداد المذكرة الجانب المنهجي، ثم الجانب النظري، وبعدها الجانب الميداني والتطبيقي، حيث قمنا بإعداد استمارة الاستبيان وتحليلها في بداية شهر فيفري، ومن ثم توزيعها على المبحوثين في نفس الشهر، وأخيرا معالجة البيانات وتحليلها واستخلاص النتائج في بداية شهر جوان .

4) تفريغ وتفسير الجداول:

بعد فحص الاستبيان وتحليله تحليلا موضوعيا واستخلاص آراء المعلمين الذين وزع عليهم هذا الاستبيان، فقد توصل البحث إلى النتائج التالية:

الإجـابة	الـــعدد	الـنسبة المئوية
نـــعم	29	%96.7
لا	01	%3.33
المـجموع	30	%100

جدول رقم (1): استخدام الألعاب اللغوية

1- نلاحظ من خلال هذا الجدول أن 29 معلما ونسبتهم (96.6%) يستخدمون الألعاب اللغوية النموذجية المتضمنة في الكتاب المدرسي الأساسي للمادة في تلقين الدروس للتلاميذ وهم يستعملون هذا النوع من أساليب التعليم لأنها تتميز بقالب من المرح وروح المنافسة وإضفاء جو مناسب لتلقي الدرس بسهولة، وفي الجانب الآخر أجاب معلم واحد من بين هؤلاء المعلمين بعدم استخدام الألعاب اللغوية في غرفة الصف.

الإجـــابة	الـــعدد	الـنسبة المئوية
دائـــما	4	%13.3
أحـيانا	24	%80
رأي آخـر	2	%6.66
المـجموع	30	%100

جدول رقم (2): مدى استخدام الألعاب اللغوية

2- هذا الاستخدام شكل نسبة (80%) بحيث أن 24 معلما يستخدمون الألعاب اللغوية أحيانا لجعل التلميذ لا يشعر بالملل والتغيير من الطريقة التقليدية التي يكون فيها المعلم هو المصدر الوحيد لجمع المعلومات وتلقينها للتلاميذ حرفيا، فيصبح دور التلميذ هو البحث والتقصي عن المعلومات، أما أربعة معلمين آخرين ونسبتهم (13,33%) فيستخدمون الألعاب اللغوية دائما كونها طريقة جديدة ومبتكرة تساعد المعلم كثيرا في جعل التلاميذ ينجذبون إلى الدروس ولا يشعرون بالملل، بينما كان هناك معلمان قدرت نسبتهم ب (6,66%) لهم رأي آخر، بحيث رجحوا أن استخدام الألعاب اللغوية متعلق بالموضوع ومرتبط بشخصيات التلاميذ واستعدادهم النفسي داخل القسم أو الأنشطة المبتدعة من المعلم نفسه.

الإجـــابة	الـــعـدد	الـنسبة المئوية
صـــعبة	01	%3.33
ســـهلة	03	%10
مـــناسبة	26	%86.6
الـمجموع	30	%100

جدول رقم(3): مناسبة الألعاب اللغوية للتلاميذ

3- نستنتج من خلال هذا الجدول أن الألعاب اللغوية النموذجية الموجودة في الكتاب الأساسي لمادة اللغة العربية مناسبة لتلاميذ للمرحلة الابتدائية، بحيث أن 26 معلما و نسبتهم(86,6%) قالوا بأن الدروس التي تقدم داخل الفصل بالألعاب اللغوية مناسبة جدا في إثراء الرصيد المعرفي للتلاميذ، كما ساهمت في تطوير التعليم لدى التلاميذ بطيئي الفهم، ويرى معلم من بين هؤلاء المعلمين أن هذه الألعاب اللغوية صعبة على التلاميذ ولا يتجاوبون معها، وهناك ثلاثة معلمين آخرين و نسبتهم (10%) أجابوا بأن الألعاب اللغوية النموذجية سهلة من ناحية تنفيذها بالنسبة لهم ومفيدة للتلاميذ من ناحية تقوية القدرات الإدراكية.

الإجـــابة	الـــــعـدد	الـنسبة المئوية
دائـــــما	11	%36.6
أحـــيانا	19	%63.3
رأي آخـــر	-	-
المـــجموع	30	%100

جدول رقم (4): مدى تأثير الألعاب اللغوية في التلميذ

4- نلاحظ من خلال هذا الجدول أن الألعاب اللغوية النموذجية تساعد التلاميذ وتؤثر على مدى فهمهم واستيعابهم لمادة اللغة العربية لأنها تستهدف خلايا المخ الخاملة وتحفزها من خلال الإثارة والحماس على التعلم بطريقة غير مباشرة ودون ملل وجهد، وهذا ما لمسناه من خلال إجابة 19 معلما وبلغت نسبتهم (63.3%) بأنها تؤثر أحيانا في التلاميذ عند تعلمهم لهذه المادة، وأما 11 معلما ونسبتهم (36,6%) فهم يعتقدون بأن الألعاب اللغوية تؤثر دائما على التلاميذ في تعلمهم لمادة اللغة العربية ومن الممكن أن تلاميذ هذه الابتدائية يتمتعون بقدرات استيعاب هائلة وقدرة كبيرة في التحصيل الدراسي.

الإجـــابة	الـــعدد	الـنسبة المئوية
دائـــما	11	%36.3
أحـــيانا	19	%63.3
رأي آخـــر	-	-
المـــجموع	30	%100

جدول رقم (5): تتم عملية التعليم والتعلم باستخدام الألعاب اللغوية

5- تتم عملية التعليم والتعلم باستخدام الأنشطة الصفية خاصة الألعاب اللغوية، حيث تساعد هذه الألعاب في عملية التعليم أحيانا وذلك حسب آراء المعلمين الذين بلغ عددهم 19 معلما ونسبتهم (63.3%) أجابوا بان الألعاب اللغوية تساعدهم أحيانا في العملية التعليمية وتيسير فهم اكبر عدد ممكن من التلاميذ، أما 11 معلما الباقين ونسبتهم (36.6%) فيؤكدون على أن الألعاب اللغوية تساعدهم في إتمام عملية التعليم والتعلم بصورة جيدة دائما .

الإجـــابة	الـــعـدد	النسبة المئوية
مـــناسبة	27	%90
غير مـناسبة	1	%3.33
رأي آخـــر	2	%6.66
الـمجموع	30	%100

جدول رقم (6): مستوى الألعاب اللغوية لتلاميذ الابتدائي

6- من الملاحظ في هذا الجدول بأن الألعاب اللغوية مناسبة لتلاميذ لمرحلة التعليم الابتدائي من حيث إلمامها بجميع مهاراته اللغوية وقدراته العقلية والإبتكارية والفكرية وهذا من خلال إجابة 27 معلما ونسبتهم (90%) هذه الإجابة نفسها، وإن كان واحد منهم يرى أن هذه الألعاب غير مناسبة لتلاميذ المرحلة الابتدائية فمن الممكن أن التلاميذ في تلك الابتدائية معظمهم ضعاف التحصيل الدراسي خاصة تحصيلهم في مادة اللغة العربية.

الإجـــابة	الـــعـدد	النسبة المـئوية
دائـــما	-	-
أحـــيانا	4	%13.3
رأي آخـــر	26	%86.6
الـمجموع	30	%100

جدول رقم (7): يمكن الاستغناء عن دور المعلم أثناء اللعب

7- إن بعض التلاميذ يميلون إلى اللعب أثناء الدرس ولا يهتمون بالمادة العلمية حتى يطالبهم المعلم بعمل شيء ما مثل أن يقرؤوا أو يكتبوا وما إلى ذلك وهذا ما لمحناه من خلال إجابة 26 معلما و نسبتهم (86.6%) على رأي آخر معلقين بقولهم إن المعلم يعطي

التوجيهات والتلميذ يتبعها في الدرس المقدم بالألعاب اللغوية، ويكون المعلم حاضرا لتوجيه التلميذ في حالة الخطأ كما أن لخبرة المعلم دور كبير في استجابة التلميذ من عدمها، في حين نجد أن أربعة معلمين ونسبتهم (13.3%) أجابوا بأنه يمكن الاستغناء عن دور المعلم أحيانا في العملية التعليمية و ترك حرية القرار للتلاميذ من أجل دراسة سلوكياتهم ومعرفة الألعاب المفضلة لديهم لاستخدامها وتطويرها بالشكل الذي يجعلهم يندمجون مع الدرس وينتبهون داخل حجرة الصف .

الإجـــابة	الـــعدد	النـسبة المئوية
دائـــما	14	%46.6
أحـــيانا	16	%53.3
رأي آخـــر	–	–
المـــجموع	30	%100

جدول رقم (8): ينمي اللعب المهارات اللغوية الأربعة

8- يساهم اللعب بشكل كبير في تنمية حواس الطفل ومهاراته عن طريق تكرار الأفعال التي تصدر عنها نتائج بحيث أن 14 معلما ونسبتهم (46,6%) يرون أن الألعاب اللغوية تنمي المهارات الأربعة دائما وتساعد على زرع الخبرات المتعددة لدى التلاميذ وتفتح عقولهم على استعاب كل ما هو جديد بصورة أسرع بينما يرى 16 معلما بنسبة (53.3%) أن هذه الألعاب النموذجية تسهم أحيانا في تنمية مهارات مختلفة لدى الأطفال وان القدرات الذهنية لدى التلاميذ متفاوتة أو ربما هذا عائد لنوع الألعاب المستخدمة وطريقة المعلم في إلقاء الدرس واستغلال الألعاب الناجحة وتكرارها.

الإجـــابة	الـــعدد	الـنسبة المئوية
الكتابة والقراءة	12	%40
الاستماع والكلام	15	%50
رأي آخـــر	3	%10
المـــجموع	30	%100

جدول رقم (9): المهارات اللغوية التي يركز عليها الأستاذ أثناء اللعب

9- أظهرت نتائج هذا السؤال أن 12 معلما ونسبتهم (40 %) أجابوا بأن المعلم يركز على مهارتي القراءة والكتابة لأن غالبية الألعاب اللغوية المستخدمة لدى المعلم تكون لعبة صور وبطاقات الحروف، وفي بعض الأحيان يبتكر المعلم أنشطة بنفسه ليخلق لدى تلاميذ الرغبة في دراسة اللغة العربية بينما يركز 15 معلما ونسبتهم (50%) على مهارة الاستماع والكلام لمعرفة مدى استجابة الطفل أثناء الدرس أما في الجانب الآخر فنجد ثلاثة معلمين ونسبتهم (10%) قالوا بأن طبيعة اللعبة هي من تحدد المهارة المراد تدريسها إضافة إلى تركيزهم على الاستماع والنظر لدى تلاميذ الصف الأول ومهارتي الكتابة والقراءة والتعبير عند باقي الصفوف الأخرى.

الإجـــابة	العـــدد	النـسبة المئوية
بأمر من المعلم	26	%86.6
بـرغبة منه	4	%13.3
رأي آخـــر	-	-
المـــجموع	30	%100

جدول رقم (10): يتوقف الطفل عن اللعب

10- يوضح هذا الجدول كيفية توقف التلميذ عن اللعب من منظور المعلمين، حيث نلاحظ أن التلميذ يتوقف عن اللعب بأمر من المعلم وأكد هذا القول 26 معلما بلغت نسبتهم (86,6%) ويرجع ذلك إلى أن التلميذ لا يفكر في أن يتوقف عن اللعب خاصة عندما لا يقوم المعلم بمحاسبته، وهذا عائد إلى طبيعة الطفل وعدم معرفته بمراعاة الوقت اللازم للعبة، في حين نجد أن هناك أربعة معلمين ونسبتهم (13,3%)أجابوا أن الأطفال يتوقفون عن اللعب برغبة منهم خاصة في ألعاب الأدوار.

الإجـــابة	الـــعـدد	الـنسبة المئوية
مـــتعة الفوز	14	%46.6
الإثـــارة	13	%43.3
الـــتعلم	3	%10
الـــمجموع	30	%100

جدول رقم (11): سبب انجذاب التلميذ إلى الألعاب اللغوية

11- يوضح هذا الجدول سبب انجذاب التلاميذ إلى الألعاب اللغوية، بحيث تشير النتائج إلى 14 معلما وبلغت نسبتهم (46.6%) من مستخدمي الألعاب اللغوية لاحظوا أن التلاميذ تجذبهم متعة الفوز، ويمكن تفسير ذلك بطبيعة مرحلة الطفولة وخصائصها، فالأطفال وبالأحرى التلاميذ يحبون كل ما هو جيد وجديد، فهم يتأثرون باللعبة ويندمجون فيها بغرض الفوز وانجاز كل مراحلها، بينما لاحظ 13 معلما بنسبة (43,3%) انجذاب التلاميذ إلى الألعاب اللغوية لما فيها من إثارة وحماس ومتعة، بحيث أنهم يفضلون الألعاب الأكثر إثارة وهذا رمز الشجاعة والبطولة والقوة والتحدي والتفوق والمقاومة، وهذا ما يخلق لديهم الرغبة في تحقيق أهدافهم في الحياة المستقبلية، في حين نجد ثلاثة معلمين ونسبتهم

(10%) قالوا بأن التلميذ ينجذب نحو التعلم والفائدة وهذا بالنسبة للتلاميذ الذين يتنافسون حول المراتب الأولى في الصف.

الإجـــابة	الـــعدد	الـنسبة المئوية
نـــعم	23	%76.6
لا	2	%6.66
رأي آخـــر	5	%16.6
المــجموع	30	%100

جدول رقم (12): سماح التلميذ لأفراد آخرين بالمشاركة في اللعب

12- يوضح هذا الجدول سماح التلميذ لأفراد آخرين مشاركته اللعبَ وخاصة في الألعاب الجماعية وألعاب الأدوار من منظور المعلمين، حيث يوضح بأن أغلبية التلاميذ يسمحون لأفراد آخرين مشاركتهم في اللعب والتي قدرت نسبتهم بـ (76.6%) فالأطفال يتشاركون في لعبة واحدة أو يقومون باستبدال الألعاب فيما بينهم، في حين نجد أن معلمَين ونسبتهما (6.66 %) لاحظا أن الأطفال لا يسمحون لأفراد آخرين بمشاركتهم في اللعب خاصة إذا كانت الألعاب ملكا للتلميذ، أما خمس معلمين آخرين ونسبتهم (16,6%) فأجابوا بأحيانا وهذا عائد إلى طريقة إشراف المعلم و متابعته وتنظيمه للعب اللغوي داخل غرفة الصف.

الإجـــابة	العـــــدد	النسبة المئوية
دائـــما	18	%60
أحـــيانا	12	%40
رأي آخــر	–	–
المــجموع	30	%100

جدول رقم (13): للعب اللغوي دور في تنمية سلوك الطفل

13- يعد اللعب طريقة لضبط سلوك الطفل وتصحيحه ولدعم النمو الجسمي والعقلي والاجتماعي فمن من خلال اللعب يتم تحقيق التنمية العقلية والجسدية له، حيث إن 18 معلما من أصل 30 ونسبتهم (60 %) أكدوا على أن للعب اللغوي دور كبير في تنمية سلوك التلميذ من خلال أشكال اللعب المختلفة التي تثري إمكانياته وتكسبه المهارات المختلفة وتنمي جميع الوظائف، بينما يرى 12 معلما بلغت نسبتهم (40%) أنه أحيانا يكون للعب دور في تنمية سلوك الطفل وأحيانا أخرى يكون بلا فائدة وذلك عائد إلى طبيعة اللعبة وطريقة الأستاذ في تنظيم غرفة الصف وحسن استخدام الوسائل واستغلال الوقت المناسب.

الإجـــابة	الـــــعدد	الـنسبة المئوية
دائـــــما	10	%33.3
أحـــــيانا	20	%66.6
رأي آخـــر	–	–
الــمجموع	30	%100

جدول رقم (14): للعب اللغوي ايجابيات أكثر من السلبيات

14- يعد اللعب طريقة لتحسين الموهبة الإبداعية وتنشيط القدرات العقلية وأداة للتعبير والتواصل بين الأفراد ويعد وسيطا تربويا للعمل بدرجة كبيرة على تشكيل شخصية الطفل بأبعادها المختلفة، ونلحظ أن 10 معلمين بلغت نسبتهم (33.3%) أكدوا على أن للألعاب اللغوية إيجابيات كثر من السلبيات لان الألعاب التعليمية تبحث عن الفروق الفردية بين التلاميذ وتعليم الأطفال وفقا لإمكاناتهم وقدراتهم وهذا يؤثر عليهم إيجابا، أما 20 معلما من أصل 30 بلغت نسبتهم (66.6%) صوتوا بأحيانا وذلك راجع إلى نوعية الألعاب المستعملة، وطبيعة تناسبها مع شخصية الطفل وظروف معيشته وطريقته في فهم هذه الألعاب .

الإجـــابة	الـــعدد	الـنسبة المئوية
ضيق الوقت	16	%53.3
نقص الوسائل	10	%33.3
رأي آخـــر	4	%13.3
المـــجموع	30	%100

جدول رقم (15): أسباب عدم استخدام الألعاب اللغوية في تعليم اللغة العربية

15- يرى بعض المعلمين أن أسباب عدم استخدام الألعاب اللغوية أو استخدامها أحيانا بسبب أن الوقت المتاح لا يكفيهم في تعليم المادة، وأجاب 16 معلما و نسبتهم (53.3%) أن ضيق الوقت هو العامل الرئيسي الذي حال دون استخدام الألعاب أو قلة العمل بها، بينما نجد 10 معلمين بلغت نسبتهم (33.3%) بأنه لا وجود في أغلب المدارس للوسائل والأجهزة المعينة التي تساعد المعلمين على القيام بهذه الأنشطة الصفية في عملية التدريس، بينما يرى أربعة معلمين و نسبتهم (13.3%) بأن الأمر عائد إلى ضيق الوقت ونقص الوسائل المعينة رغم أهميتها، وكثرة المواد العلمية في المنهاج أدى إلى الحشو، إضافة إلى

أن مساحة الفصل لا تتسع لتطبيق الألعاب كما أن لخبرة المعلم دور فعال وكبير في الاستجابة أو عدمها من طرف التلميذ.

5) نتائج الدراسة الميدانية :

توصلت الدراسة إلى النتائج التالية:

1- أن أغلبية المعلمين يستخدمون الألعاب اللغوية في عملية التعليم .

2- كشفت الدراسات أن عملية التعليم بالألعاب اللغوية تكون عبر فترات وهذا راجع إلى ضيق الوقت وعدم توفر وسائل معينة في ذلك .

3- يرى أغلبية المعلمين بأن الألعاب اللغوية المبرمجة في المنهاج مناسبة لمستوى التلاميذ وسهلة من ناحية تنفيذيها.

4- تعتبر مواقف اللعب بمثابة خبرات حسية عملية و تمثل بعدا مهما في عملية التعليم، لما لها من تأثير على إمكانات الطفل العقلية الاستعابية من خلال الممارسة والتداول.

5- إن التلميذ يميل إلى ما هو جديد لذا أصبح اهتمامه بالألعاب اللغوية أكثر من الطريقة الاعتيادية، لأنها تتعامل مع كل الأنماط اللغوية بطريقة لم يعتد عليها التلميذ بحيث يقوم المعلم بتوظيف الألعاب بين الحين والآخر.

6- يجب على المعلم أن يختار الطريقة التي تناسب تلاميذه من حيث ميولهم وأعمارهم وعددهم داخل غرفة الصف، وكذلك اختيار الطريقة التي تحقيق القدر الأكبر من الناجحات.

7- يعتبر المعلم موجها ومرشدا أثناء الدرس المقدم بالألعاب اللغوية لأن الأطفال يميلون للعب أثناء الدرس ولا يهتمون بالمادة العلمية.

8- إن الألعاب اللغوية المختارة اختيارا جيدا تسمح للتلاميذ بالتدريب على مهارات اللغة الأربعة.

9- يركز المعلم على مهارتي السمع والكلام عند تلاميذ الصف الأول وعلى مهارتي الكتابة والقراءة عند باقي الصفوف.

10- كشفت الدراسة أن أغلب الأطفال يتوقفون عن اللعب بأمر من المعلم حسب أفراد العينة، لعدم معرفة التلميذ بمراعاة الوقت المتاح.

11- أغلبية التلاميذ تجذبهم متعة الفوز في الألعاب اللغوية.

12- بينت الدراسة أن أغلب التلاميذ يسمحون لأفراد آخرين مشاركتهم في اللعب خاصة في ألعاب الأدوار.

13- يعد اللعب طريقة فعالة لضبط سلوك الطفل وتصحيحه ودعم نموه من جميع الجوانب المختلفة .

14- تنمية روح الفريق والتعاون الايجابي من خلال تطبيق الأنشطة الجماعية وزيادة التفاعل الصفي مع خلق جو من التنافس البريء بين التلاميذ.

15- أكدت الدراسة على أن عدم توفر الوسائل المعينة وضيق الوقت هما السببان الرئيسيان اللذان يحولان دون استخدام الألعاب اللغوية في عملية التعليم.

خلاصة

استهدفت الدراسة الكشف على فعالية استخدام الألعاب اللغوية في تعليم اللغة العربية وتنمية مهاراتها لدى تلاميذ الابتدائي، وقد خلصت الدراسة إلى ضرورة استخدام الألعاب اللغوية في تنمية المهارات اللغوية الأربعة بصفة خاصة والمراحل التعليمية الأخرى بصفة عامة لما لها من أثر إيجابي في تنمية تلك المهارات لدى التلاميذ.

الخـــاتـمة

الخاتمة:

تناولت الدراسة موضوعا يعد من المواضيع الحديثة في التربية والتعليم والمتمثل في الألعاب اللغوية وتعليم اللغة العربية وعلاقتها بتنمية مهارات التلميذ، من خلال دراسة ميدانية على عينة من معلمي التعليم الابتدائي، بحيث توصلنا إلى مجموعة من النتائج وهي كالآتي:

1- للألعاب اللغوية دور بارز في تعليم اللغة واكتساب مهاراتها المختلفة، حيث تسهم بدور كبير في تيسير عملية تعلم اللغة وتذليل صعابها حيث إن تعلم اللغة عمل شاق يحتاج إلى تدريب مكثف من أجل التمكن من استعمالها وتنمية مهاراتها.

2- إن الألعاب اللغوية المختارة اختيارا جيدا تسمح للتلاميذ بالتدريب على المهارات اللغوية الأربعة.

3- تشجع الألعاب اللغوية التلاميذ على استخدام اللغة بشكل مبدع وفطري، كما تعمل على ترقية الكفاءة التواصلية.

4- تساعد المعلم على تنظيم الفصل وانسجامه وذلك من خلال المشاركة العامة لجميع التلاميذ مع تحسين التنافس بشكل طبيعي، بالإضافة إلى أنها تناسب جميع المستويات والاهتمامات .

5- الألعاب التربوية بشكل عام والألعاب اللغوية بشكل خاص تعد أداة لا يمكن الاستغناء عنها في العملية التعليمية لما لها من دور وفعالية في تسهيل العملية التعليمية وكذلك في زيادة دافعية التعليم وتحسين أدائه .

6- تجاوب التلميذ مع هذه الألعاب التربوية بصورة ايجابية والتخفيف من ضغط ورتابة الدروس .

7- يخفف اللعب من الضغوط الأسرية والمدرسية التي يعاني منها الأطفال.

8- الألعاب طريقة وغاية في آن واحد تهدف لإضفاء جو من المتعة والسرور مما يزيد الدافعية لدى المتعلم، إضافة لذلك تهدف الألعاب على إبقاء أثر التعلم لمدة طويلة تساعد المتعلمين على التعبير عن حاجاتهم وميولهم متغلبة بذلك على بعض السلوكيات عندهم مثل الإحباط والخجل، فهي تعمل على تربية المتعلمين من جميع الجوانب الوجدانية والمعرفية والحركية .

-التوصيات:

يوصي البحث بما يلي:

1- عمل دورات تدريبية تشجع الأساتذة وتوعيهم بأهمية استخدام الألعاب اللغوية في صفوفهم وكيفية إجرائها بما ينعكس إيجابا على تقدم التلاميذ في اكتساب اللغة وتعزيز دوافعهم .

2- إجراء المزيد من الدراسات المتعلقة باستخدام الألعاب التعليمية في الموضوعات الدراسية الأخرى وفي صفوف مختلفة .

3- حث المشرفين التربويين للتربية الخاصة على الاهتمام بتوجيه المعلمين نحو استخدام الألعاب التربوية في تدريسهم للتلاميذ.

4- الاهتمام بتصميم محطات علمية بأنواعها المختلفة وألعاب تعليمية تعمل على تنمية مهارات التفكير والإبداع .

5- ضرورة استخدام ألعاب تربوية مناسبة وملائمة للعمر العقلي للطلبة

6- إثراء المكتبات المدرسية بالمراجع والكتب والمجلات الحديثة التي تحتوي على ألعاب تربوية بهدف مساعدة كل من المعلمين والمتعلمين في إثراء ثقافتهم وتنمية تفكيرهم .

7- حث إدارة المدرسة والجهات التربوية الخاصة لاستخدام الألعاب التعليمية، وتشجيع المعلمين على استخدام هذا الأسلوب في التدريس.

-الاقتراحات:

من بين المقترحات التي قد تساهم في تعليم اللغة العربية وتنمية مهاراتها عن طريق الألعاب اللغوية ما يلي:

1- إجراء المزيد من الدراسات حول أثر استخدام الألعاب اللغوية في تعليم الكثير من المواد، ولفترات زمنيه طويلة.

2- العمل على تصميم وإنتاج ألعاب تربوية جديدة تتفق وخصائص المتعلمين النفسية في المجالات المختلفة بأساليب وشكليات جديدة.

3- ينبغي على المدرسة أن تستعمل الوسائل التعليمية المتنوعة في تدريس اللغة العربية للحصول على دوافع التلاميذ وميولاتهم في تعليم اللغة العربية وغيرها.

4- التركيز على أنواع اللعب الأنسب لهذه المرحلة في كتاب أنشطة اللغة العربية.

5- التركيز على الألعاب الكتابية والقرائية لأنها تتلاءم وهذه المرحلة من التعلم.

قائمة المصادر

و المراجع

قائـــــمة المصادر والمراجع

-الــمعاجم

1- فرج عبد القادر طه، و آخرون، **معجم علم النفس و التحليل النفسي**، ط1، دار النهضة العربية للطباعة و النشر، بيروت، لبنان، 1936.

2- لويس معلوف، **المنجد في اللغة و الأدب و العلوم**، المجلد 1، ط19، المطبعة الكاثوليكية، بيروت، لبنان، 1966.

3- مجد الدين محمد بن الفيروزابادي، **القاموس المحيط**، ط 8، مؤسسة الرسالة للطباعة و النشر و التوزيع، بيروت، لبنان، 2005 .

-الــكتب

1- أحمد بلقيس مرعي، **سيكولوجية اللعب**، د.ط، دار الفرقان، 1982 .

2- أمل أحمد، علي منصور،**سيكولوجية اللعب**، مركز التعليم المفتوح، دمشق، سوريا ،2017.

3- أمينة بلعلي، **أسئلة المنهجية العلمية في اللغة والأدب**، دار الأمل للطباعة والنشر والتوزيع، تيزي وزو، الجزائر، 2005.

4- بيتر سميث، **الأطفال و اللعب**، ت: مصطفى قاسم، ط1، المركز القومي للترجمة، القاهرة، 2010.

5- توفيق أحمد مرعي،محمد محمود الحيلة، **تفريد التعلم**،ط2، دار الفكر، عمان،2017.

6- حامد عبد السالم زهران، **المفاهيم اللغوية عند الأطفال**، ط1،دار المسيرة للنشر والتوزيع، عمان، الأردن، 2007

7- حنان عبد الحميد العناني، **اللعب عند الأطفال الأسس النظرية و التطبيقية**، دار الفكر، عمان، 2014 .

8- خالد محمد أبو شعيرة، **مدخل إلى علم التربية**،ط 1، مكتبة المجتمع العربي، عمان، 2010.

9- خير شواهين، **ألعاب تربوية مثيرة للتفكير**، ط1،عالم الحديث للنشر والتوزيع، عمان، الأردن، 2008.

10- رافدة الحريري، **الألعاب التربوية و انعكاساتها على تعلم الأطفال**، دار اليازوري العلمية للنشر والتوزيع، عمان، الأردن، 2014.

11- ربحي مصطفى عليان، عثمان محمد غنيم، **أساليب البحث العلمي النظرية والتطبيقية**،ط 5، دار الصفاء، عمان، الأردن 2011.

12- رمضان مسعد بدوي، محمد متولي قنديل، **الألعاب التربوية في الطفولة المبكرة**، دار الفكر للنشر والتوزيع، عمان، الأردن، 2007 .

13- زهير خليف، **الألعاب التربوية المتكاملة رياض الأطفال و المرحلة الأساسية العليا**، مديرية التربية والتعليم، قلقيلية، 2009/2008.

14- زيد الهويدي، **الألعاب التربوية إستراتيجية لتنمية التفكير**،ط3، دار الكتاب الجامعي، دولة الإمارات العربية المتحدة، 2012.

15- سامي محمد الختاتنة، **سيكولوجية اللعب**،ط1، دار مكتبة حامد، عمان، 2013 .

16- سحر توفيق تسنيم، جيهان لطفي محمد، **الألعاب التربوية لطفل الروضة**، عمان، 2013.

17- سعد سليمان المشهداني، **مناهج البحث الإعلامي**، ط1،دار الكتاب الجامعي، دولة الإمارات العربية المتحدة، الجمهورية اللبنانية، 2017 .

18- سورجرز، ليزوود، نيفل بينت، **التعلم من خلال اللعب**، ت:خالد العامري،ط 1، دار الفاروق للنشر والتوزيع، القاهرة، مصر، 2009.

19- عباس عائشة، رانجة زكية، **منهجية البحث العلمي وتقنياته في العلوم الاجتماعية**، المركز الديمقراطي العربي للدراسات، برلين، ألمانيا، 2019 .

20- عبد الكريم خلايلة، عفاف اللبابدي، **اللعب عند الأطفال الأسس النظرية والتطبيقية**، ط 6، دار الفكر، عمان، 2018.

20- عثمان حمود الخضر، **الألعاب التربوية مهارات إبداعية في التربية والتعلم**، دار الإبداع الفكري للنشر والتوزيع، الكويت،2007.

22- عزو عفانة، **أسلوب الألعاب في تعليم وتعلم الرياضيات**، ط1، الجامعة الإسلامية، غزة، 1997 .

23- محمد احمد صوالحة، **علم نفس اللعب**،ط 6، دار المسيرة، عمان، 2014.

24- محمد رجب فضل الله، **الألعاب اللغوية لأطفال ما قبل المدرسة**،ط 2، عالم الكتب للنشر والتوزيع والطباعة، القاهرة، مصر، 2005.

25- محمد زرمان، **حقوق الطفل في الشريعة الإسلامية**، اقرأ للطباعة والنشر، دمشق، 2002.

26- محمد شفيق، **مناهج البحث العلمي**،ط 1، مركز تطوير الأداة والتنمية، مصر، 2010.

27- محمد عبد الحميد، **البحث العلمي في الدراسات الإعلامية**،ط1، عالم الكتب، مصر، 2000.

28- محمد عبد الدبس، ربحي مصطفى عليان، **وسائل الإتصال وتكنولوجيا التعلم**، ط1، دار صفاء للنشر والتوزيع، عمان، الأردن، 1999.

29- محمد عبد الرحيم عدس، **مدخل إلى رياض الأطفال**، ط1،دار الفكر للطباعة والنشر والتوزيع، عمان، الأردن،2001.

30- محمد علي حسن الصويركي، **الألعاب اللغوية ودورها في تنمية مهارات اللغة العربية**، دار الكندي للنشر والتوزيع، عمان،2005.

31- محمد عبيدات، وآخرون، **منهجية البحث العلمي**، ط2،دار وائل للطباعة والنشر، عمان، الأردن، 1999.

32- محمد محمود الحيلة، **الألعاب التربوية وتقنيات انتاجها سيكولوجيا وتعليميا وعلميا**، ط1، دار المسيرة للنشر والتوزيع، عمان، 2002 .

33- محمد محمود الخوالدة، **اللعب الشعبي عند الاطفال ودلالته على إنماء شخصياتهم**، ط 1، دار المسيرة، عمان، الأردن، 2003.

34- محمد محمود الخوالدة، **أسس بناء المناهج التربوية وتصميم الكتاب التعليمي**، دار المسيرة للطباعة والنشر، عمان، الأردن،2007.

35- محمود غانم، **التفكير عند الأطفال و تطوره وطرق تعلمه**،ط 1، دار الفكر للنشر و الطباعة والتوزيع، عمان، الأردن، 1995.

36- منى يونس بحري، نازن عبد الحليم القطيشات، **مدخل إلى علوم التربية**، ط1، دار صفاء للنشر والتوزيع، 2008 .

37- ناصف مصطفى عبد العزيز، **الألعاب اللغوية في تعليم اللغات الأجنبية مع أمثلة لتعلم العربية لغير الناطقين بها**، ط1،دار المريخ للنشر، الرياض، السعودية، 1983.

38- نبيل عبد الهادي، **سيكولوجية اللعب وأثرها في تعليم الأطفال**،ط1، دار وائل للنشر والتوزيع، عمان، 2004.

39- هشام الحسن، وآخرون، **تطوير الفكر عند الطفل**، ط3،دار الفكر للنشر والتوزيع، عمان، الأردن، 1990.

-المـــــذكرات

1- زينب جمال الدين قشطة، **أثر توظيف استراتيجيتي المحطات العلمية والألعاب التعليمية في تنمية التفكير الإبداعي في العلوم لدى طالبات الصف السابع أساسي** (رسالة ماجستير، قسم المناهج وأساليب التدريس) كلية التربية، الجامعة الإسلامية، غزة، 2018.

2-عبير عطية سليمان العجمي، **فاعلية برنامج تدريبي لتنمية مهارات تصميم الألعاب التربوية في العلوم والرياضيات لدى الطالبات المتعلمات تخصص تعليم أساسي بجامعة الأزهر** (رسالة ماجستير، قسم المناهج و اساليب التدريس)، كلية التربية، قسم المناهج وأساليب التدريس، جامعة الأزهر، غزة، 2016.

3- فاتن ابراهيم السلوت، **أثر توظيف الألعاب التعليمية في التمييز بين الحروف المتشابهة شكلا والمختلفة نطقا لدى تلاميذ الصف الثاني الأساسي** (رسالة ماجستير، قسم المناهج وأساليب التدريس)، كلية التربية، الجامعة الإسلامية، غزة، 2010 .

4- محمد شاكر الصرايرة، **أثر التدريس باستخدام الألعاب التعليمية في تنمية المفاهيم الجغرافية لدى طلبة الصف السابع** (رسالة ماجستير، مناهج و أساليب تدريس الاجتماعيات) قسم المناهج و التدريس، جامعة مؤتة، محافظة الكرك، 2011 .

5- مريم قويدر، **أثر الألعاب الإلكترونية على سلوكيات الأطفال** (مذكرة ماجستير، كلية الإعلام و الاتصال) كلية العلوم السياسية والإعلام، جامعة الجزائر3، 2012/2011.

6- هناء عاشور،**القنوات الفضائية الإخبارية ودورها في تدعيم حرية التعبير قناة النهار الجزائرية الخاصة انموذجا** (مذكرة ماجستير، قسم العلوم الاجتماعية) كلية العلوم الاجتماعية والإنسانية، جامعة العربي بن مهيدي، 2014/2013.

-المـــــجلات

1- خليل عبد الفتاح حماد، عدلي داود الشاعر، **تجربة وزارة التعليم العالي الفلسطينية في عالج تدني التحصيل الدراسي للمرحلة الدنيا . التعلم من خلال اللعب - انموذجا** (مجلة جامعة فلسطين للأبحاث والدراسات، العدد الثامن . يناير 2015 . الجزء الأول) .

2- دلال محمد عساف، نور محمود الحاج عفانة، **توظيف الألعاب اللغوية في تعليم المفردات للناطقين بغير العربية** (مجلة دراسات دولية محكمة:العدد 60 . نوفمبر 2017) جامعة عمار ثلجي، الأغواط، الجزائر، 2017 .

3- رانية عدنان عاشور، احمد ابراهيم الصومان، **أثر إستراتيجية الألعاب اللغوية في تنمية مهارات التخيل لدى أطفال الروضة في مدينة عمان** (مجلة جامعة الخليل للبحوث-ب، المجلد(11)، العدد(2) 2016، الأردن).

4- وليد أحمد المصري، **دراسة تحليلية لطبيعة العلاقة بين اللعب وتأثيره في شخصية أطفال السادسة** (مجلة العلم والطالب، دائرة التربية والتعليم، الأونرو اليونيسكو، العدد الثاني، عمان، الأردن، 1998).

-المـــــؤتمرات

1- أحمد زياد الطويسي، **مجتمع البحث والعيينات**، (مديرية تربية لواء، البتراء، 2001).

2- جهينة المصري، **بحث في التعلم باللعب**، مصر، 2009.

3- هشام سمير الدويكات، **الألعاب التربوية في صفوف المرحلة الابتدائية الأولى تخصص المرحلة الدنيا** (صفحة الطالب المتميز 2015،الفصل الدراسي الأول، 2017/2016).

-الـمواقع الإلكترونية

1- سحر يحيى الزهراني، **متعة التعلم**، قسم تقنيات التعلم، كلية التربية، جامعة الباحة السعودية، الزيارة تاريخ (2020/03/06)، (16:45) سا،
https://sites.google.com/site/sstudent2018/gfkjsk

قائمة الأشكال

قائمة الأشكال

الشكل (1) :مخطط توضيحي لسمات اللعب (بلقيس مرعي 1987).....15

الشكل (2) : التقسيمات الرئيسية لأهداف الالعاب التربوية " عفانة" (1996).....34

قائمة الجداول

قائمة الجداول

جدول رقم (1): استخدام الألعاب اللغوية.....54

جدول رقم (2): مدى استخدام الألعاب اللغوية.....55

جدول رقم(3): مناسبة الألعاب اللغوية للتلاميذ.....56

جدول رقم (4): مدى تأثير الألعاب اللغوية في التلميذ.....56

جدول رقم (5): تتم عملية التعليم والتعلم باستخدام الألعاب اللغوية.....57

جدول رقم (6): مستوى الألعاب اللغوية لتلاميذ الابتدائي.....58

جدول رقم (7): يمكن الاستغناء عن دور المعلم أثناء اللعب.....58

جدول رقم (8): ينمي اللعب المهارات اللغوية الأربعة.....59

جدول رقم (9): المهارات اللغوية التي يركز عليها الأستاذ أثناء اللعب.....60

جدول رقم (10): يتوقف الطفل عن اللعب.....60

جدول رقم (11): سبب انجذاب التلميذ إلى الألعاب اللغوية.....61

جدول رقم (12): سماح التلميذ لأفراد آخرين بالمشاركة في اللعب.....62

جدول رقم (13): للعب اللغوي دور في تنمية سلوك الطفل.....63

جدول رقم (14): للعب اللغوي ايجابيات أكثر من السلبيات.....63

جدول رقم (15): أسباب عدم استخدام الألعاب اللغوية في تعليم اللغة العربية.....64

فهرس المحتويات

فهرس المحتويات

البسملة

شكر و تقدير

مقدمة.....أ.ب.ج.د

الفصل الأول:اللعب في حياة الطفل (فصل تمهيدي)

تمهيد.....6

1) مفهوم اللعب وتعريفه.....7

2) أنواع اللعب ووظائفه.....9

1.2- أنواع اللعب.....9

2.2- وظائف اللعب 12

3) سمات اللعب ونظرياته.....14

1.3- سمات اللعب.....14

2.3- النظريات العلمية في تفسير اللعب.....15

4) أهداف اللعب.....22

5) أهمية اللعب وفوائده.....23

1.5- أهمية اللعب.....23

2.5- فوائد اللعب 25

خلاصة.....26

الفصل الثاني: الألعاب التربوية و اللغوية في العملية التعليمية التعلمية

تمهيد.....28

1) مفهوم الألعاب التربوية.....29

2) أهمية الألعاب التربوية.....30

3) أهداف الألعاب التربوية وأهم وظائفها.....32
1.3- الأهداف التي تحققها الألعاب التربوية.....32
2.3- وظائف الألعاب التربوية.....35
4) فوائد الألعاب التربوية في العملية التعليمية.....36
5) خطوات تطبيق الألعاب التربوية.....37
6) أنواع الألعاب التربوية.....39
7) الألعاب اللغوية وأهميتها.....41
1.7- تعريف الألعاب اللغوية.....41
2.7- أهمية استخدام الألعاب اللغوية في تعلم اللغة.....42
8) أنواع الألعاب اللغوية.....44
9) خطوات الألعاب اللغوية وشروط استخدامها.....45
1.9- خطوات استخدام الألعاب اللغوية.....45
2.9- شروط ومعايير استخدام الألعاب اللغوية.....45
10) دور المعلم في تنظيم الألعاب اللغوية وتوظيفها.....47
خلاصة.....48

الفصل الثالث : الإطار التطبيقي للدراسة

تمهيد.....50
1) مجتمع البحث وعيينة الدراسة 50
1.1- مجتمع البحث.....50
2.1- عيينة الدراسة 51
2) أدوات جمع البيانات.....51
1.2- الملاحظة.....51

2.2- الاستبيان.....52
3) مجالات الدراسة.....53
1.3- المجال المكاني.....53
2.3- المجال الزمني.....53
4) تفريغ وتفسير الجداول.....54
5) نتائج الدراسة الميدانية.....65
خلاصة.....66
خاتمة.....68
التوصيات.....69
الاقتراحات.....70
قائـــمة المصادر والمراجع.....72
قائمة الاشكال.....79
قائمة الجداول.....81
فهرس المحتويات.....83
الملاحق
ملخص الدراسة

الملاحق

ملحق رقم (1) استمارة الاستبيان.

جامعة محمد بوضياف

-المســـــيلة-

كلية الآداب واللغات

قسم اللغة و الأدب العربي

تخصص لسانيات عامة

مذكرة مقدمة ضمن متطلبات نيل شهادة الماستر بعنوان:

الألعاب اللغوية وتعليم اللغة العربية
دراسة ميدانية من منظور عينة أساتذة التعليم الابتدائي بولاية المسيلة.

إعداد الطالبتان :

- اسمهان لوبادي
- هجيرة فقريش

إشراف الأستاذة:

د/ أمينة رقيق

***ملاحظة :**

الرجاء وضع علامة(**x**) أمام الإجابة الصحيحة، كما نرجو منكم الإجابة بكل صدق وموضوعية ونحيطكم علما أن المعلومات المدلية لا تستعمل إلا لأغراض علمية .

الموسم الجامعي 2020/2019

1 . البيانات الخاصة باستمارة الاستبيان:

1- هل يتم استخدام الألعاب اللغوية في العملية التعليمية ؟

نعم ☐ لا ☐

2- إلى أي مدى يتم استخدام الألعاب اللغوية ؟

دائما ☐ أحيانا ☐

رأى آخر .....

3- ما مدى مناسبة الألعاب اللغوية للتلاميذ؟

صعبه ☐ سهلة ☐ ☐

4- ما مدى تأثير الألعاب اللغوية في التلميذ؟

دائما ☐ أحيانا ☐

رأي آخر .....

5- هل تتم عملية التعليم والتعلم باستخدام الألعاب اللغوية ؟

دائما ☐ أحيانا ☐

رأي آخر .....

6- هل الألعاب اللغوية مناسبة لتلاميذ الابتدائي؟

مناسبة ☐ غير مناسبة ☐

رأي الآخر.....

7- هل يمكن الاستغناء عن دور المعلم أثناء اللعب؟

دائما ☐ أحيانا ☐

رأي آخر.....

8- هل ينمي اللعب المهارات اللغوية الأربعة؟

دائما ☐ أحيانا ☐

رأي آخر.....

9- أي من المهارات اللغوية التي يركز عليها الأستاذ أثناء اللعب؟

الكتابة والقراءة ☐ الاستماع والكلام ☐

رأي آخر .....

10-كيف يتوقف الطفل عن اللعب؟

بأمر من الأستاذ ☐ برغبة منه ☐

رأي آخر.....

11- ما الذي يجذب التلميذ للألعاب اللغوية؟

متعة الفوز ☐ الإثارة ☐ ☐

12- هل يسمح التلميذ للآخرين بمشاركته في اللعب؟

نعم ☐ لا ☐

رأي آخر.....

13- هل يساهم اللعب اللغوي في تنمية سلوك الطفل ؟

دائما ☐ أحيانا ☐

رأي آخر .....

14- للعب ايجابيات أكثر من السلبيات؟

دائما ☐ أحيانا ☐

رأي آخر.....

15 . ما هي أسباب عدم استخدام الألعاب اللغوية في تعليم اللغة العربية؟

ضيق الوقت ☐ نقص الوسائل ☐

رأي آخر.....

الملحق رقم 2- نماذج لبعض الألعاب اللغوية المستعملة في تعليم اللغة العربية:

1- العاب تنمي مهارة التمييز السمعي

- **اسم اللعبة:** التصفيق للكلمة الصحيحة.

- **الهدف:** تمييز التلاميذ الكلمات التي تبدأ بحرف ال"ل".

-**الزمن:** ثلاث دقائق.

- **عدد المشاركين:** 5 تلاميذ .

- **إجراءات التنفيذ:** يختار المعلم عددا من التلاميذ، ويقترح ألا يزيد عن خمسة تلاميذ يقفون على شكل دائرة، ويطلب إليهم التصفيق عند سماع كلمة تبدأ بحرف اللام والذي يصفق خطا يخرج من الدائرة، والفائز هو الذي يبقى آخر المتسابقين.

ملاحظة:وهكذا مع باقي الحروف الهجائية.

الحروف المقترحة

لـيلـى	يصفقون
نبيلـة	لا يصفقون
لبنـى	يصفقون
بـلبل	لا يصفقون
لـبن	يصفقون

2- العاب تنمي مهارة القراءة :

- **اسم اللعبة:** أهلا وسهلا تفضل.

- **الهدف:** يكون الكلمات من مجموعة حروف.

-**الزمن:** 10 دقائق.

- **عدد المشاركين:** 5 تلاميذ زائد جميع التلاميذ الفصل.
- **أدوات اللعب:** تيجان مكتوب عليها حروف.
- **إجراءات التنفيذ :**

1: يصنع المعلم تيجان مكتوب عليها بعض الحروف الهجائية.

2: يطلب المعلم من التلاميذ ترتيب الحروف لتكوين كلمة.

3: يخرج التلاميذ خارج الفصل لابسين التيجان.

4: يرتبون الحروف ثم يعودون يدقدقون على الباب ويرحب بهم باقي التلاميذ ويقرؤون الكلمة الناتجة وتتكرر مع باقي تلاميذ الفصل، والتلاميذ الذين يرتبون الحروف لتكوين الكلمة المطلوبة بصورة صحيحة ثم يقرؤونها تكون هي الفائزة .

الحروف المقترحة:

ف
س
ل
ي
ن
أ

3 . العاب تنمي مهارة الكتابة والقراءة :

- **اسم اللعبة:** ما هو الحرف الناقص.
- **الهدف:** يكمل الكلمة بالحرف المحدد.
- **الزمن:** 03 دقائق .
- **عدد المشاركين:** فريقان كل منهما أربعة تلاميذ.
- **أدوات اللعبة :** السبورة، طباشير ملون.
- **إجراءات التنفيذ:** يكتب المعلم على السبورة قائمة كلمات سبق للتلاميذ تعلمها، وينقص من كل كلمة حرفا، ويراعي أن يكون عدد الكلمات بعدد التلاميذ في كل فريق، ومع إشارة البدء يكتب التلميذ الحرف الناقص في كل كلمة بحسب سماعه من المعلم وأول فريق يكمل جميع الكلمات بشكل صحيح هو الفائز.
- **ملاحظة:** تطبق اللعبة على الكلمة المحذوفة من الجمل .

.....ول	الفلا.....	ب.....ر	بلا.....
عفا.....	.....فاء	نبيـ.....	الما.....

وإن كانت الكلمات محذوفة من جملة :

تغرس.....البرتقال

غرس.....شجرة

ملخص الدراسة :

عنوان الدراسة: الألعاب اللغوية وتعليم اللغة العربية.

هدفت الدراسة إلى التعرف على فاعلية استخدام الألعاب اللغوية في تعليم اللغة العربية لتلاميذ المرحلة الابتدائية، من خلال إجراء دراسة ميدانية على عينة من اساتذة التعليم الابتدائي في ابتدائية زواق المسعود ببلدية حمام الضلعة و ابتدائية لخضر بن شريف بمحمد بوضياف ببوسعادة.

ومن خلال دراستنا حاولنا الإجابة على التساؤل الرئيسي والمتمثل في: كيف يتم استخدام الألعاب اللغوية في عملية تعليم وتعلم اللغة العربية ؟

بالإضافة إلى تحديد أهداف الدراسة وأهمها التعرف على الأثر الذي تخلفه الألعاب اللغوية في التحصيل الدراسي وخاصة مادة اللغة العربية، حيث اعتمدنا على منهج وصفي تحليلي من خلال استكناه الألعاب التربوية و اللغوية بشكل خاص؛ أهمية وأنواع وتوظيفا في مجال تعليمية اللغة العربية، كما تمت الاستعانة باستخدام أداه من أدوات جمع البيانات والمتمثلة في استمارة استبيان، وعليه فقد اخترنا عينة من أساتذة التعليم الابتدائي، لنتوصل في الأخير توصلنا إلى مجموعة من النتائج أهمها:

- إن اغلب المعلمين يستخدمون الألعاب اللغوية في تدريس اللغة العربية .
- تعمل الألعاب اللغوية على جذب وإثارة التلاميذ كما تعلم على ترقية وإثراء الكفاءات اللغوية لديهم، وهي وسيلة من وسائل التعليم الفعال.
- تنمي الألعاب اللغوية المهارات اللغوية الأربعة إضافة إلى تنمية سلوك التلميذ .
- يعتبر المعلم موجها ومرشدا أثناء التدريس بالألعاب اللغوية .

الكلمات المفتاحية : اللعب، الألعاب اللغوية، تعليم اللغة العربية، مهارات اللغة.

Résumé de l'étude :

Titre de l'étude : Jeux linguistiques et enseignement de la langue arabe.

L'étude visait à identifier l'efficacité de l'utilisation des jeux de langage dans l'enseignement de l'arabe aux élèves du primaire, en menant une étude de terrain sur un échantillon d'enseignants du primaire à Zouak Al-Masoud Elementary dans la municipalité de Hammam Dhalaa 'et à l'école élémentaire Lakhdar Bin Sharif à Mohamed Boudiaf Bou Saada.

A travers notre étude, nous avons tenté de répondre à la question principale qui est :

-Comment les jeux de langue sont-ils utilisés dans le processus d'enseignement et d'apprentissage de la langue arabe ?

En plus de définir les objectifs de l'étude, dont le plus important est d'identifier l'impact des jeux linguistiques sur la réussite scolaire, en particulier la matière de langue arabe, car nous nous sommes appuyés sur une approche analytique descriptive en étudiant les faits et en identifiant les causes qui ont conduit à leur apparition, ainsi que l'utilisation d'un outil de collecte de données représenté dans Un formulaire de questionnaire, et en conséquence, nous avons choisi 30 échantillons d'enseignants du primaire sans tenir compte du sexe

et de l'âge, et au final nous avons atteint un ensemble de résultats, dont les plus importants sont:

- La plupart des professeurs utilisent des jeux de langue pour enseigner l'arabe.
- Les jeux de langage attirent et excitent les élèves car ils sont appris pour améliorer et enrichir leurs compétences linguistiques, et c'est l'un des moyens d'une éducation efficace.
- Les jeux de langage développent les quatre compétences linguistiques en plus de développer le comportement des élèves
- L'enseignant est considéré comme un guide et un guide lors de l'enseignement des jeux de langue

Mots clés : jeux, jeux de langage, enseignement de l’arabe, compétences linguistiques.