الجمهوريّة الجزائريّة الدّيمقراطيّة الشّعبيّة
وزارة التّعليم العالي والبحث العلمي
جامعة محمّد بوضياف المسيلة
كلّية الآداب واللّغات
قسم اللّغة والأدب العربيّ

الشّعبة: دراسات لغويّة
التّخصّص: لسانيات عامّة

الرّقم التّسلسلي:2397829882
رقم التّسجيل: 232397829882

مشروع بحث مكمّل لنيل شهادة الماستر:

برنامج تقني مبتكر لتنمية مهارة التعبير الشفهي

لدى متعلمي السنة الرابعة ابتدائي

الطالبة:
العيهار لطيفة

إشراف الأستاذ:
د. ياسين بوراس

لجنة المناقشة:

الرقم	الاسم واللقب	الرتّبة العلمية	الجامعة	الصفة
01	عبد العزيز حاجي	أستاذ محاضر (أ)	جامعة المسيلة	رئيساً
02	ياسين بوراس	أستاذ محاضر (أ)	جامعة المسيلة	مشرفًا ومقررًا
03	عبد الرزاق بعلي	أستاذ محاضر (أ)	جامعة المسيلة	ممتحناً

السّنة الدّراسيّة: 2024-2025

الجمهورية الجزائرية الديمقراطية الشعبية
وزارة التعليم العالي والبحث العلمي

جامعة محمد بوضياف بالمسيلة
كلية الآداب واللغات
قسم اللغة والأدب العربي

تصريح شرفي
(خاص بالالتزام بقواعد النزاهة العلمية لإنجاز بحث)

أنا الممضي أدناه

السيد(ة): العيساوي لطيفة ..... الصفة: طالب

الحامل(ة) لبطاقة التعريف رقم: 197405680043760002 .....

الصادرة بتاريخ: 2024/09/17 عن بلدية: ذو سعادة ولاية المسيلة .....

المسجل(ة) بكلية: الآداب واللغات قسم: اللغة والأدب العربي .....

والمكلف(ة) بإنجاز أعمال بحث مذكرة ماستر، عنوانها:

برنامج تقني مبتكر لتنمية مهارة
التعبير التفاعلي لدى متعلمي السنة
الرابعة ابتدائي

أصرح بشرفي أني ألتزم بمراعاة المعايير العلمية والمنهجية ومعايير الأخلاقيات المهنية والنزاهة الأكاديمية المطلوبة في إنجاز البحث المذكور أعلاه.

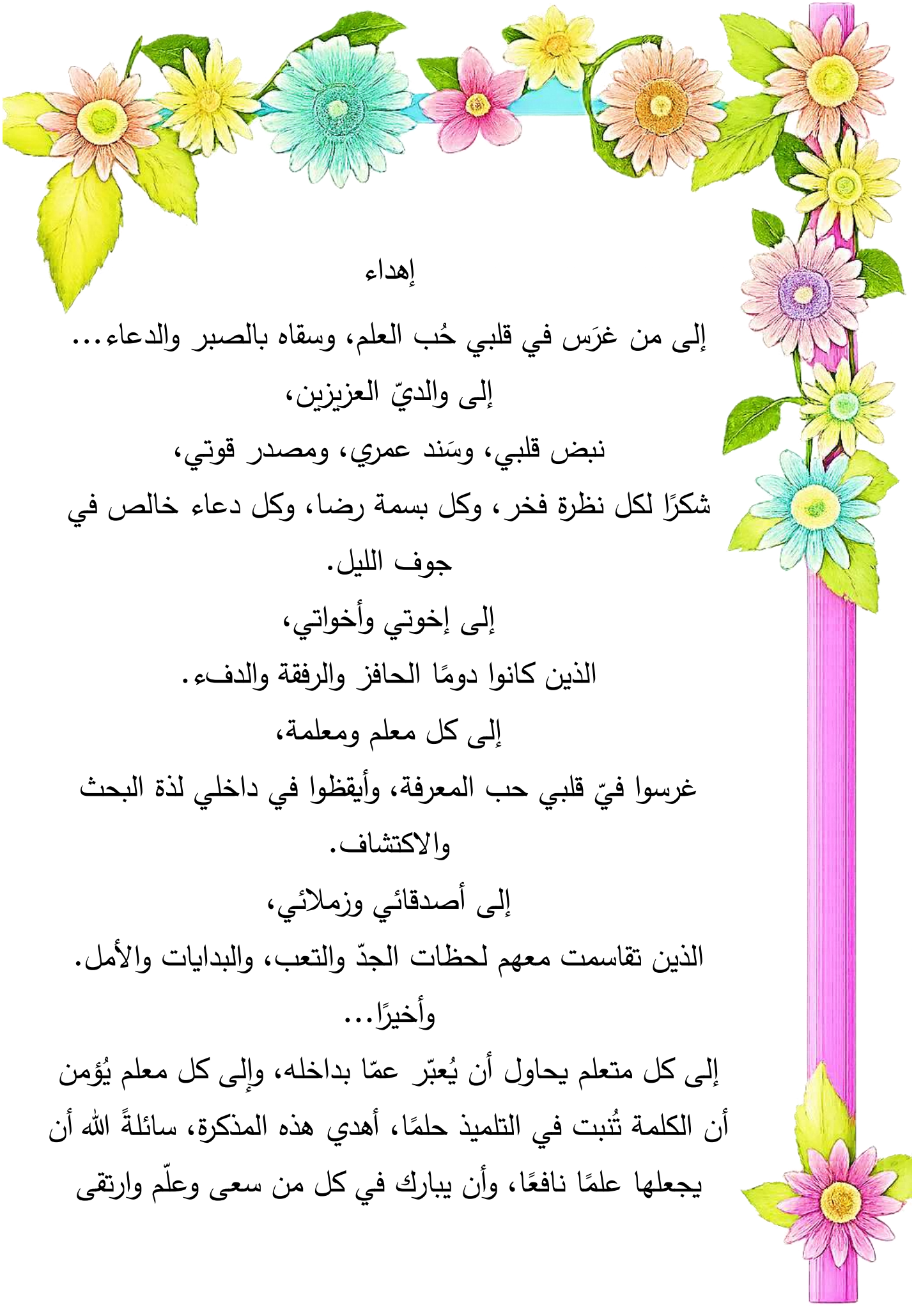
المسيلة في: 16 جانفي 2025

إمضاء المعني

عن رئيس المجلس الشعبي البلدي
وبتفويض منه
المستشرف الإقليمي
إمضاء: بلواضح أمال

أنجزت هذه الوثيقة وفق ملحق القرار رقم: 933 المؤرخ في: 28 -07- 2016، الذي يحدد القواعد المتعلقة بالوقاية من السرقات العلمية ومكافحتها.

بسم الله الرحمن الرحيم



إهداء

إلى من غرَس في قلبي حُب العلم، وسقاه بالصبر والدعاء...

إلى والديّ العزيزين،

نبض قلبي، وسَند عمري، ومصدر قوتي،

شكرًا لكل نظرة فخر، وكل بسمة رضا، وكل دعاء خالص في جوف الليل.

إلى إخوتي وأخواتي،

الذين كانوا دومًا الحافز والرفقة والدفء.

إلى كل معلم ومعلمة،

غرسوا فيّ قلبي حب المعرفة، وأيقظوا في داخلي لذة البحث والاكتشاف.

إلى أصدقائي وزملائي،

الذين تقاسمت معهم لحظات الجدّ والتعب، والبدايات والأمل.

وأخيرًا...

إلى كل متعلم يحاول أن يُعبّر عمّا بداخله، وإلى كل معلم يُؤمن أن الكلمة تُنبت في التلميذ حلمًا، أهدي هذه المذكرة، سائلةً الله أن يجعلها علمًا نافعًا، وأن يبارك في كل من سعى وعلّم وارتقى

شكر وعرفان

شكر وعرفان

الحمد لله أولًا وآخرًا، ظاهرًا وباطنًا، الذي منَّ عليّ بنعمة السعي والعلم، ووفقني لإنجاز هذا العمل المتواضع، رغم كل التحديات والصعوبات.

أتوجه بفيض من الامتنان والتقدير إلى **أستاذي المشرف الفاضل الدكتور ياسين بوراس** على دعمه العلمي المستمر، وإشرافه النبيل، وتوجيهاته السديدة التي كانت بوصلةً لي في هذا الطريق. إنّ صبره وتشجيعه وحرصه على جودة البحث شكّلت حجر الأساس فيما وصلت إليه هذه المذكرة من نضج معرفي.

كما أخص بالشكر والعرفان **أساتذة قسم اللغة العربية وعلومها**، الذين أفدت من علمهم، وتشرّفت بالتعلّم على أيديهم، فما قدموه من دروس ونقاشات وتوجيهات، سيظل راسخًا في ذاكرتي العلمية والوجدانية.

إلى **زملائي وزميلاتي** الذين شاركوني هذه الرحلة الأكاديمية بصدق، وساهموا بنقاشاتهم وملاحظاتهم في بلورة أفكاري وتثبيت خطواتي.

ولا أنسى أن أتوجه بالشكر إلى **كل من ساعدني بكلمة، أو أهداني مصدرًا، أو قرأ فقرة، أو أبدى رأيًا** ...فلكلّ منهم فضل لا يُنسى، ومكانة في القلب لا تُمحى.

مقدمة

مقدمة: تُعدُّ مهارة التعبير الشفهي من المهارات اللغوية الأساسية التي تمكّن المتعلّم من التواصل الفعّال داخل الفضاء المدرسي وخارجه. وهو ما يفرض على المدرسة تمكين المتعلم من استثمار هذه المهارة في مواقف تواصلية حقيقية .غير أن الواقع البيداغوجي يكشف عن وجود صعوبات متعددة في تحقيق هذا الهدف، بسبب عوامل متعددة منها ما يرتبط بطرائق التدريس، ومنها مايتصل بالمحتويات أو الوسائل التعليمية وفي هذا السياق، ظهرت دعوات متزايدة إلى توظيف آليات حديثة في تدريس اللغة، ومن بينها . اللغوية، ومع التقدم التكنولوجي وتغير أنماط التعلم، أصبح من الضروري تجديد الوسائل التعليمية والاستفادة من الأدوات التقنية المبتكرة لتنمية هذه المهارة الحيوية، حيث يهدف هذا البحث إلى تصميم وتطبيق **برنامج تقني تربوي** يراعي خصوصيات المتعلمين ويساهم في **تحسين أدائهم الشفهي** بشكل تدريجي وهادف، مستندًا إلى مقاربات حديثة تجمع بين البيداغوجيا النشطة والتكنولوجيا التربوية.

وقد تم اختيار هذا الموضوع نظرًا للملاحظة الميدانية التي أثبتت وجود صعوبات لغوية وتردّد شفهي لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية وبالخصوص متعلمي السنة الرابعة ابتدائي، وهي مرحلة تعليمية تشهد انتقالًا نوعيًا في تنمية الكفاءة التعبيرية، مما يجعلها مناسبة لتجريب برنامج تعليمي داعم، لعدة اعتبارات تربوية ونفسية ولغوية، نُجملها فيما يلي:

1- **الاستعداد اللغوي والذهني:** حيث يبلغ المتعلم في هذا المستوى درجة من النضج اللغوي والعقلي تسمح له بفهم التعليمات، والتفاعل مع الأنشطة الشفوية، والتعبير عن أفكاره.
2- **التدرّج البيداغوجي في اكتساب الكفاءة:** ففي السنة الرابعة، ينتقل المتعلم من الاكتساب الأولي للغة إلى مرحلة **تنمية الكفاءات التواصلية**، ومنها التعبير الشفهي، وفقًا للتدرج السنوي المعتمد في المناهج التربوية.
3- **حاجة المتعلم إلى تعزيز الطلاقة والثقة بالنفس:** حيث يُلاحظ في هذا المستوى وجود تفاوت بين التلاميذ في مهارة التعبير، مما يجعله توقيتًا مثاليًا لتطبيق برنامج يهدف إلى تحفيز المترددين وتطوير قدرات المتمكنين.
4- **الانفتاح على أنشطة رقمية:** تلاميذ هذه الفئة لديهم ميل واضح للتفاعل مع الألعاب التعليمية والأنشطة الرقمية، مما يُسهل توظيف الوسائط التفاعلية داخل العملية التعليمية.

5- **الانسجام مع المنهاج:** يتوافق محتوى البرنامج مع المواضيع والأنشطة الواردة في كتاب اللغة العربية للسنة الرابعة، مما يُسهل إدماجه دون إخلال بالبرمجة الرسمية.

وبناءً على هذه الملاحظات المرتبطة بخصوصيات الفئة المستهدفة، حاولنا الإجابة عن الإشكالية التالية: **إلى أي حد يُمكن أن يُساهم تصميم لعبة تربوية رقمية تفاعلية في تنمية وتحسين مهارة التعبير الشفهي لدى تلاميذ الرابعة ابتدائي؟** وتفرّعت عنها التساؤلات الجزئية التالية:

- ما هي أهم خصائص مهارة التعبير الشفهي في المرحلة الابتدائية؟
- ماهي الصعوبات التي يواجهها تلاميذ السنة الرابعة ابتدائي في التعبير الشفهي؟
- ما الأسس التربوية والنفسية التي تُبرر اعتماد الألعاب الرقمية كوسيلة تعليمية؟
- كيف تم تصميم هذه اللعبة الرقمية لتتناسب مع خصائص المتعلمين وحاجاتهم؟
- ما طبيعة الأنشطة التي تضمنتها اللعبة؟ وما مدى انسجامها مع أهداف تنمية مهارة التعبير الشفهي؟
- ما حدود الاستفادة الفعلية من هذا النمط من الوسائط الرقمية في البيئة المدرسية؟
- وللإجابة عن هذه الإشكالية تم الاعتماد على جملة من الفرضيات أهمها:
- توظيف لعبة رقمية تربوية مصممة وفق مبادئ تعليمية حديثة يُمكن أن يُسهم بشكل فعّال في تنمية مهارة التعبير الشفهي لدى تلاميذ السنة الرابعة ابتدائي.
- سيساعد دمج المحتوى الصوتي والبصري في اللعبة على تحفيز التلاميذ وتجاوز التردد والجمود.
- ستسهم الأنشطة المدمجة (كالاستماع، الإكمال، المحاكاة...) في تحسين جودة الإنتاج الشفهي.
- يعزز اللعب من ثقة المتعلم بنفسه، مما يُحفّزه على المشاركة الفعلية والتعبير بطلاقة أكبر.
- سيوفّر التقييم الذاتي داخل اللعبة (عبر التغذية الراجعة) فرصة لتصحيح الأخطاء وتطوير الأداء.

وبناءً على ما سبق، يسعى هذا البحث إلى تقديم تصور تربوي رقمي يُراهن على إمكانات اللعب التعليمي في تجاوز صعوبات التعبير الشفهي لدى تلاميذ السنة الرابعة ابتدائي إذ يُشكل تصميم اللعبة التربوية المقترحة محاولة لدمج التكنولوجيا في تعلم اللغة، بما يُراعي الخصائص النفسية والمعرفية للمتعلمين، ويُحاكي اهتماماتهم بأسلوب تفاعلي محبّب.

وسيتم التأسيس لهذا التصور من خلال مدخل نظري يسلط الضوء على المفاهيم الأساسية، يليه فصل تطبيقي يعرض مكونات اللعبة الرقمية، وأهدافها، وطرق توظيفها التربوي. ولقد سبقنا الى هذا الموضوع عدة دراسات من بينها:

1- استراتيجيات التدريس العامة والإلكترونية -عبد العظيم صبري- 2021

2- استخدام الألعاب اللغوية في تنمية مهارة التحدث لدى تلاميذ السنة الأولى ابتدائي بحث مقدم لنيل شهادة الماستر في علم النفس المدرسي وصعوبات التعلم لسعدية مكاحلي 2014-2015

3- أثر الألعاب الرقمية في تنمي .مهارات التواصل الشفهي لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية بحث مقدم لنيل شهادة الماجستير لفاطمة الزهراء بن شعبان -2022-2023

4- استخدام الألعاب اللغوية "من أنا" لترقية مهارة الكلام (دراسة تجريبية بمعهد دار الأيتام أتشية الجنوبية) رسالة مقدمة لنيل درجة الجامعة الأولى في تخصص تعليمية اللغة ، لنور الفطري19 يوليو 2017.

ومن بين النتائج التي توصلت إليها الدراسات السابقة نذكر منها ما يلي:

- الإقرار بأهمية استخدام الوسائل المحفزة كأداة لتجاوز الصعوبات اللغوية، خاصة التردد وضعف بناء الجملة.

- إدماج الألعاب الرقمية ساهم في رفع دافعية المتعلمين وتحسين استيعاب النصوص، مما يدعم استخدام هذه الألعاب في باقي فروع اللغة.

- لعبة "من أنا؟" لعبت دورًا بارزًا في تعزيز التفاعل الشفهي بين التلاميذ وتنمية ثقتهم في الأداء اللغوي.

- إثبات وجود علاقة طردية بين الكفاءة الذاتية للمتعلم ومهارات التعبير، مما يُبرز أهمية الجانب النفسي والاجتماعي في دعم الكفاءة الشفهية.

- أظهرت النتائج على وجود فروق ذات دلالة إحصائية لصالح المجموعة التجريبية، مما يدل على فاعلية استخدام السرد القصصي الرقمي في تنمية مهارات التعبير الشفهي .

وقد تم اعتماد **المنهج الوصفي** باعتباره الأنسب لدراسة الظاهرة اللغوية والتربوية المرتبطة بالتعبير الشفهي، ولتحليل مكونات لعبة تعليمية رقمية من حيث أهدافها وآلياتها وتأثيرها المتوقع على المتعلمين. والذي يقوم على الإجراءات التالية:

وصف الظاهرة: تتجلى الظاهرة المدروسة في الصعوبات التي يواجهها تلاميذ السنة الرابعة ابتدائي في التعبير الشفهي، من حيث محدودية الرصيد اللغوي، والتردد، وضعف الطلاقة.

تحليل الظاهرة: تم تحليل الظاهرة من خلال تفكيك المهارات الفرعية للتعبير الشفهي، ذلك أن التعبير الشفهي مركب من عدة مهارات ولا يتضمن مهارة واحدة.

تفسير الظاهرة: فسرت الدراسة تلك الصعوبات على ضوء النظريات التربوية المعاصرة، من بينها نظرية **(ليف فيغو تسكي) Lev Vygotski** (1896- 1934) التي تبرز أهمية الدعم التدريجي والتفاعل في تنمية القدرات اللغوية.

الاستنتاج: خلص البحث إلى أن **تصميم لعبة تربوية رقمية تدمج بين المتعة والمحتوى اللغوي والتربوي**، يمكن أن يكون مدخلًا فعالًا لتحسين الأداء الشفهي لدى المتعلمين، من خلال التدرج في اكتساب المهارات، وتحفيز المشاركة الفعالة.

وقد تم الاعتماد في هذا البحث على خطة منظمة، وُضعت بما ينسجم مع طبيعة الموضوع، ويستجيب للإشكالية المطروحة، وفق ما اقتضته مراحل التحليل النظري والتطبيقي. وقد جاءت هذه الخطة على النحو الآتي: مقدمة تتضمن مبررات اختيار الموضوع المعنون ب: برنامج تقني مبتكر لتنمية مهارة التعبير الشفهي لدى متعلمي السنة الرابعة ابتدائي وكذا مبررات اختيار الفئة المستهدفة، طرح الإشكالية الرئيسية والإشكاليات الفرعية، أهداف البحث، فرضياته، المنهج المتبع، الأدوات المعتمدة، والصعوبات التي واجهتني وقد تمّ تقسيم هذا البحث إلى فصلين، فصل نظري عبارة عن مدخل **مدخل إلى الإطار المفاهيمي والمرجعي لمهارة التعبير الشفهي وتوظيف الألعاب الرقمية.**

حيث تمّ التعريف بالمفاهيم الأساسية التي ينبني عليها البحث، ويعرض الخلفية النظرية له، ويتضمن المحاور التالية:

- مفهوم التعبير الشفهي في الطور الابتدائي
- صعوبات التعبير الشفهي لدى المتعلمين
- دور الألعاب الرقمية في معالجة صعوبات المتعلمين في التعبير الشفهي
- مهارات التعبير التفاعلي.

أمّا بالنسبة للفصل التطبيقي فقد خصص لتحليل اللعبة المصممة "هيا نتحدث"، ويعرض مراحل إعدادها، الأهداف التربوية لكل نشاط، الصعوبات التقنية التي رافقت التنفيذ، آليات التقييم، والنتائج المتوقعة من التوظيف التربوي. وصولا إلى **الخاتمة:** والتي تضمنت خلاصة عامة للبحث، أبرز النتائج، التوصيات، واقتراحات مستقبلية.

وقد تم الاعتماد في هذا البحث على جملة من المصادر والمراجع من بينها:

- **محمد علي الصويركي**، التعبير الشفوي: حقيقته، واقعه، مهاراته، وتقويمه، دار عمار، عمان، 2014.

- **عبد العظيم صبري**، استراتيجيات التدريس العامة والإلكترونية –مكتبة الأنجلو المصرية، 2019
- **صالح غيلوس**، التلقي والإنتاج في ضوء العرفنية تنظير وإجراء، الدار الساطع للطباعة والنشر، العلمة الجزائر، 2017

الصعوبات: من الصعوبات التي واجهتني في هذا البحث ما يلي:

- قلة المراجع الخاصة بموضوع التعبير الشفهي حيث إن جل المؤلفين يدرجون التعبير الشفهي كجزء من المهارات الأربع للغة.
- صعوبة تصميم البرنامج وذلك لنقص الخبرة في هذا المجال.
- تصميم لعبة تستهدف اكتساب مهارة التعبير الشفهي يتطلب تقنيات أكثر تطورا من برنامج (PowerPoint) كما يحتاج إلى روابط ووسائط خارجية خاصة تلك التي تخص الصوت والاستماع.
- انتهاء السنة الدراسية حال دون التمكّن من إجراء التجريب الميداني للبرنامج.
- نقص الإمكانيات التقنية الضرورية (حواسيب، لوحات رقمية).
- غياب فضاءات رقمية مثل **المخابر الصوتية أو الوسائطية** داخل المدارس.

ورغم الصعوبات التي واجهتني أثناء إعداد هذا البحث، سواء على المستوى النظري أو التطبيقي، فقد وفّقني الله إلى اقتراح مشروع تعليمي رقمي متكامل الأنشطة، ينطلق من الواقع المدرسي، ويقترح آليات قابلة للتنفيذ في بيئة المتعلم.

ولا يفوتني في هذا المقام أن أعبّر عن خالص امتناني وعميق تقديري للأستاذ المشرف، الدكتور **ياسين بوراس**، الذي لم يبخل عليّ بتوجيهاته السديدة، وملاحظاته القيّمة، وتشجيعه المستمر خلال مختلف مراحل هذا العمل. لقد كان دعمه العلمي والمعنوي حافزًا كبيرًا في تجاوز العقبات.

الفصل الأول:

مدخل إلى الإطار المفاهيمي والمرجعي لمهارة التعبير الشفهي وتوظيف الألعاب الرقمية

أوّلا: التعبير الشفهي في الطور الابتدائي

ثانيا: صعوبات المتعلمين في التعبير الشفهي

ثالثا: الألعاب التعليمية الرقمية كأداة لتنمية التعبير الشفهي

يُعدّ التعبير الشـــفهي أحد أهم مكونات الكفاءة اللغوية، وأكثرها ارتباطًا بالواقع التواصـــلي للمتعلم داخل القســـم وخارجه. فهو لا يُعبّر فقط عن مدى امتلاك المتعلم للغة، بل يعكس أيضًـــا قدراته على التفكير، التنظيم، والتفاعل اللحظي. وفي ظل التحولات التربوية المعاصرة، أصبح تطوير هذه المهارة يمثل أولوية في منهاج اللغة العربية، خاصـــة في مرحلة التعليم الابتدائي، لما لها من أثر على نمو شـــخصـــية المتعلم وتحصيله المعرفي.

لكن واقع الممارســات الصــفية يكشــف عن وجود صــعوبات متعددة تحدّ من نجاعة اكتســاب هذه المهارة، سواء بسبب عوامل نفسية، لغوية، أو بيداغوجية. وهو ما يدفع إلى البحث عن بدائل تعليمية أكثر تفاعلية ومرونة، من أبرزها **الألعاب التعليمية الرقمية**، لما توفره من بيئة محفزة تُراعي خصـــوصـــيات المتعلم، وتدمج بين التعلم والمرح.

أولا: التعبير الشفهي في المرحلة الابتدائية

1- مفهوم التعبير الشــفهي: هو أحد أهم المهارات اللغوية التي تُبرز قدرة المتعلم على التواصــل والتفاعل مع الآخرين من خلال اللغة المنطوقة، كما يتجاوز حدود النطق الســليم للكلمات إلى القدرة على تنظيم الأفكار وتسلسلها وتقديمها في بنية لغوية مفهومة وسليمة من حيث المعنى والأسلوب. **و** هو نقل الرســائل مشــافهة عن طريق الوجه المنطوق للغة، وهو عملية التحدث، التي تقوم على إنتاج الصــوت وترجمتها بواســطة اللســان لمواد مســموعة ذات معنى.[1] وهو تلك الطريقة التي يصــوغ بها الفرد أفكاره وأحاسيسه وحاجاته، وما يطلب إليه صياغته بأسلوب صحيح في الشكل والمضمون.[2]كما يُنظر إلى التعبير الشفهي في السياق التربوي الحديث على أنه نشاط لغوي تواصلي يُساهم في تنمية التفكير الناقد لدى المتعلم، ويعزز قدراته على التحليل والتفســير وإبداء الرأي، وهو ما أكده **عبد العظيم صــبري** حين اعتبره من الأنشطة التي تُشكل الأساس في تكوين الشخصية اللغوية للمتعلم، لأنها ترتبط بالتفاعل الفوري والقدرة على التقويم الذاتي أثناء الحديث[3].ومن المنظور العرفني، يُفهم التعبير الشــفهي باعتباره نتاجًا

[1] سعد علي زاير، مناهج اللغة العربية وطرائق تدريسها، (دار صفاء للنشر والتوزيع، عمان 2013)،502.

[2] محمد علي حسن الصويكري، التعبير الشفوي، حقيقته، واقعه، أهدافه، مهاراته، طرق تدريسه وتقويمه، ط1 (عمّان، الأردن، دار الكندي للنشر والتوزيع، 2014)، 68.

[3] ينظر: عبد العظيم صبري عبد العظيم، استراتيجيات وطرق التدريس العامة والإلكترونية، ط1 (القاهرة، المجموعة العربية للتدريب والنشر، 2015)، 71-72

لعمليات معرفية معقدة تشمل التمثيل الذهني للأفكار، واستدعاء المعجم العقلي، ثم تحويلها إلى بنى لغوية منطوقة، حيث يُصبح الحديث الشفهي آلية إنتاج معرفي لا تقل أهمية عن الكتابة.

2- أهمية التعبير الشفهي في المرحلة الابتدائية: لا شكّ أنّ التعبير الشفهي ركيزة من الركائز الأساسية في تعليم اللغة في المرحلة الابتدائية، إذ يشكّل الوسيلة الأولى التي يعبر بها المتعلم عن أفكاره ومشاعره، ويُكسبه القدرة على التواصل الفعال داخل الوسط المدرسي وخارجه. وهو من أقوى وسائل الاتصال عامة، فالإنسان يتكلم أكثر مما يقرأ أو يكتب، وكثير من الناس يميلون إلى استقبال اللغة أكثر من القراءة، كما يفضلون إرسالها كلاما أكثر من الكتابة.[1] فهو ليس مجرد مهارة لغوية، بل هو أداة تربوية لبناء الثقة بالنفس، وتنمية الذكاء الاجتماعي، وتعزيز الكفاءة التواصلية.

ويرى **الصويركي** أن التعبير الشفهي يُعد المؤشر الأقوى على النمو اللغوي الحقيقي للمتعلم، إذ من خلاله يمكن تقويم قدراته على الفهم، وعلى تنظيم الأفكار، وعلى إنتاج الكلام في سياقات وظيفية فالألفاظ تترتب حسب حاجة المواقف إليها والإحساس الذي يولّد الألفاظ المناسبة للتعبير عنه ويمتزج الإلهام بالإرادة، والفكر بالشعور، والعاطفة بالخيال.[2] كما تعتبر المدرسة الابتدائية البيئة التربوية الأولى التي تُمكّن الطفل من تفعيل هذه المهارة بشكل منهجي، من خلال حصص مخصصة للتحدث، والمناقشة، وسرد القصص، وطرح الأسئلة. ومن هذا المنطلق يقوم التعبير الشفهي بترجمة العمليات الذهنية التي تُنظم وتُصاغ لغويًا، ليُصبح النشاط الشفهي جزءًا من الإنتاج المعرفي لا مجرد وسيلة تواصل[3]. فتدريب المتعلّمين على ممارسة التواصل عن طريق ما يسمى بالتعبير الشفهي يكسب المتعلّم عدّة مهارات نذكر منها:

- تحسين التحصيل الدراسي.
- دعم مهارات الكتابة والفهم القرائي.
- بناء شخصية متوازنة قادرة على التعبير عن الذات والانخراط في الحياة المدرسية.

---

[1] صالح غيلوس، التلقي والإنتاج في ضوء العرفنية، ط 1(العلمة، الجزائر: البدر الساطع للطباعة والنشر، 2017)، 90

[2] ينظر: محمد علي حسن الصويكري، التعبير الشفوي، حقيقته، واقعه، أهدافه، مهاراته، طرق تدريسه وتقويمه، ط1 (عمّان، الأردن، دار الكندي للنشر والتوزيع، 2014) 17.

[3] انظر: صالح غيلوس، المرجع السابق، 87-88.

لذلك، فإن الاستثمار التربوي في تنمية مهارة التعبير الشفهي منذ السنوات الأولى، يُعتبر مدخلًا فعالًا لتكوين متعلّم قادر على التعلم الذاتي والتواصل المستقبلي.

3- موقع التعبير الشفهي في المنهاج التربوي الجزائري: يحتل التعبير الشفهي مكانة بارزة في المنهاج التربوي الجزائري، لا سيما في الطور الابتدائي، حيث يُنظر إليه بوصفه مدخلًا أساسيًا لبناء الكفاءة اللغوية العامة للمتعلمين، وجسرًا تمهيديًا لاكتساب المهارات الأخرى كالقراءة والكتابة. وقد أكدت الوثائق الرسمية الخاصة بالمنهاج الجديد – المعتمد وفق المقاربة بالكفاءات – على ضرورة تنمية التعبير الشفهي منذ السنوات الأولى من التمدرس، باعتباره أداة للتفكير، والتواصل، وتنمية الذكاء اللغوي. حيث يخصص المنهاج لحصص التعبير الشفهي **حيزًا أسبوعيًا ثابتًا** ضمن مادة اللغة العربية، يتراوح بين 30 إلى 45 دقيقة، يُطلب فيها من التلميذ إنتاج خطاب شفهي بسيط، يتناول موضوعًا من محيطه المعيش، أو يتفاعل مع صورة، حكاية، موقف، أو وضعية تربوية. كما يرتبط التعبير الشفهي بأنشطة أخرى كالاستماع، القراءة، والتراكيب، ما يجعله حاضرًا بشكل مباشر أو غير مباشر في مختلف جوانب التعلم اللغوي.

وتنص البرامج الرسمية على أن التعبير الشفهي لا يُعلَّم كمهارة معزولة، بل في إطار وضعيات تواصلية تُحاكي الواقع، وتشجع على الإنتاج الحر والموجه، من خلال :لعب الأدوار، المحادثة، السرد، وصف المشاهد، إبداء الرأي، وإعادة صياغة الأفكار. وتُظهر كتب اللغة العربية للسنة الرابعة ابتدائي – مثلًا – اعتمادًا واضحًا على أنشطة التعبير الشفهي التي تُدرّج من البسيط إلى المعقد، وتركز على (التعبير بجملة مفيدة. -إكمال حوار بسيط. -وصف صورة أو شخصية. -سرد أحداث. -الإجابة عن أسئلة مفتوحة شفهيًا). ويهدف هذا التدرج إلى الانتقال بالمتعلم من الاكتساب الأولي للغة إلى مستوى تنمية الكفاءة التواصلية الشفوية، بما يعزز الطلاقة والقدرة على المشاركة في الحياة الصفية. وينظر منهاج اللغة العربية الخاص بالطور الثاني من المرحلة الابتدائية – الرابعة والخامسة ابتدائي- على أنه طور تعميق التعلّمات الأساسية؛ أي تحسين التحكّم في اللّغة العربية من خلال التعبير الشفهي، فهم المنطوق والمكتوب والكتابة.[1]وفي ضوء المقاربة بالكفاءات، يُعد التعبير الشفهي مجالًا وظيفيًا يُدمج فيه المتعلم مكتسباته اللغوية والمعرفية والنفسية، إذ يُطلب منه التعبير عن رأيه، التفاعل مع زملائه، تفسير ما يراه أو يسمعه، وإبداء مواقفه بلغة مفهومة.

ومن جهة أخرى، أوصت التوجيهات التربوية الموجهة للمعلمين بتوفير **وضعيات محفزة ومنفتحة** لتنمية التعبير الشفهي، تعتمد على الوسائط البصرية والصوتية، وتشجع على النقاش، الاحترام المتبادل،

[1]وزارة التربية الوطنية. مناهج مرحلة التعليم الابتدائي. الديوان الوطني للمطبوعات المدرسية. الجزائر (2016)،12.

وتداول الكلمة داخل القسم. إلا أن الواقع البيداغوجي أحيانًا يُظهر اختلالًا في تطبيق هذه التوصيات، إما بسبب قلة الوسائل، أو ضعف التكوين في هذا المجال، أو اعتماد أساليب تقليدية تقتل التفاعل.

وبناءً على ما سبق، فإن التعبير الشفهي ليس مجرد نشاط لغوي ثانوي، بل **ركيزة بيداغوجية** في المنهاج الجزائري للغة العربية، يستهدف تنمية المتعلم لغويًا وفكريًا واجتماعيًا، ويُعدّ مدخلًا أساسًا لبناء مواطن قادر على التواصل، التفكير، والمشاركة بفعالية في محيطه.

ثانيا: صعوبات التعبير الشفهي لدى المتعلمين: يعاني العديد من متعلمي المرحلة الابتدائية من صعوبات مختلفة في التعبير الشفهي، تعود في الغالب إلى عوامل لغوية، معرفية، نفسية وبيداغوجية. وتُعد هذه الصعوبات من العوائق الأساسية التي تحدّ من قدرة المتعلم على التفاعل داخل القسم، وتقلّص فرصه في تنمية الكفايات اللغوية والتواصلية.

1- أنواع الصعوبات: ويلخصها (الصويكري) كما يلي:[1]

- **صعوبات لغوية** :ضعف في المعجم اللغوي، تركيب الجملة، أو عدم التمييز بين مستويات اللغة (العامية والفصحى).
- **صعوبات نفسية** :كالتردد، الخجل، الخوف من الخطأ، ضعف الثقة بالنفس.
- **صعوبات معرفية** :تتعلق بعدم القدرة على تنظيم الأفكار أو استحضارها زمن الإنجاز.
- **صعوبات بيداغوجية** :ضعف في طرق التدريس، أو غياب المواقف التواصلية المحفّزة داخل الصف. فالمتعلم قد يملك أفكارًا واضحة لكنه يعجز عن التعبير عنها شفهيًا بسبب غياب الممارسة التفاعلية وضعف التشجيع داخل الفضاء الصفي[2] فالتعبير الشفهي يستلزم وجود الدافع الذي يحفّز المتعلم على الكلام والمشاركة في الحوار.

هذه الصعوبات وغيرها تعبّر حتما عن خلل في مسار التحويل الذهني للمعنى إلى بنية لغوية منطوقة، مما يجعل المعالجة اللسانية الشفهية مرتبطة ارتباطًا وثيقًا بالمهارات العقلية الأساسية، كالانتباه، الاستدعاء، التنظيم، والإنتاج[3]. فتراكم الصعوبات اللغوية والنفسية والتربوية يؤثر بشكل مباشر على أداء المتعلم في أنشطة التعبير الشفهي، ويُقلل من فاعليتها بوصفها أداة لتطوير الكفاءة التواصلية والفكرية. حيث لا يقتصر أثر هذه الصعوبات على الجانب اللفظي، بل يمتد إلى البعد العاطفي، السلوكي،

[1] ينظر: محمد علي حسن الصويكري، التعبير الشفوي، حقيقته، واقعه، أهدافه، مهاراته، طرق تدريسه وتقويمه، 43-45

[2] ينظر: عبد العظيم صبري عبد العظيم، استراتيجيات وطرق التدريس العامة والإلكترونية، 72

[3] صالح غيلوس، التلقي والإنتاج في ضوء العرفنية، 70

والاجتماعي في القسمومن مظاهر هذه الصعوبات: التلعثم أو الصمت المفاجئ أثناء الحديث.، استخدام مفردات محدودة وغير دقيقة. عدم القدرة على تسلسل الأفكار. الاعتماد على الإشارات بدل اللغة. ضعف التفاعل في الأنشطة الجماعية الشفهية.

2- مهارات التعبير الشفهي: تعدّ اللّغة الوسيلة الأساسية بين البشر، وتكون إمّا مشافهة أو كتابة، ولكل منهما مهارات خاصة، كما يعدّ التعبير الشفهي من أكثر أنواع التواصل انتشارا واستخداما بين الناس ولتطوير هذا النّوع من التعبير يجب أن تتوفّر فيه مهارتان أساسيتان بواسطتهما تتطور كفاءة المتعلم بصفه عامة في التبليغ بشكل سليم ودقيق، وتتمثلان في فنّي الاستماع والحديث.

2-1- تعريف المهارة: يقصد بالمهارة الشّيء الذي تعلّم الفرد أن يؤدّيه عن فهم بسهولة، ويسر ودقّة ويؤدى بصورة بدنية أو عقلية.[1] وهي القدرة العالية على أداء فعلي أو حركي معقد في مجال معيّن بسهولة وسرعة ودقّة، مع القدرة على تكييف الأداء مع الظروف المتغيّرة.[2] ومن هنا يتبيّن أنّ المهارة هي كل فعل أو عمل أو أداء يقوم به الفرد بسهولة ودقّة وإتقان، من أجل الوصول إلى هدف معيّن.

2-2- **مهارة الاستماع:** لا شكّ أن الاستماع هو أول مهارة يتعلمها الإنسان ويعمل على تطويرها ويرى بعض الباحثين أن الاستماع هو نوع من القراءة لأنّه وسيلة للفهم والاتصال اللّغوي بين المتكلّم والسّامع.

2-3- **مكونات عملية الاستماع:** لا تتم عملية الاستماع إلا بوجود بعض العناصر الهامة وهي:

- **المتكلم:** ويعدّ أحد العناصر الرئيسية والمهمة في عمليّة الاستماع، إذ يختار محتوى رسالة معيّنة أفكار ومعاني ليعبّر بها للمستمع عمّا يريد، وتتوقف فاعليّة الاستماع على مجموعة من العوامل المتصلة به، وأهمّها:
- سرعة المتحدّث، لهجته، درجة انفعاله، ومكانته.
- **الرسالة:** هي حصيلة وضع فكر المتحدّث في رمز، وهي عبارة عن الحديث أو الكلمات المنطوقة، إذ يمثّل الكلام جزء منها. وتؤثّر طبيعة الرسالة على عملية الاستماع من زوايا عديدة منها: الألفاظ، والصياغات، والمعاني، والصوت، والتعبير بالوجه، وحركات الجسم وأعضائه.

[1] - عزو عفانة، تخطيط المناهج وتقويمها، ط 2، (غزة، فلسطين: الجامعة الإسلامية، 1996)، 406.

[2] – .ينظر: فريدة شنان ومصطفى هجرسي: المعجم التربوي، 74.

- **المستمع:** هو الطرف الأساسي في عملية التواصل، وهو الذي يستقبل المؤثرات الصوتية ويقوم بتمييزها وإدراكها، ولنجاح عملية الاستماع ينبغي أن تتوافر في المستمع مجموعة من المقومات والقدرات الأساسية منها ما يلي:
  - فهم اللّغة الشفهيّة للحديث وتمييز الأفكار الرئيسية.
  - إدراك هدف المتحدث.
  - التمييز بين الحقيقة والرأي.
  - التمييز بين البراهين المنطقية والعاطفية.
  - الانتباه وسرعة الأفق.

كما أنّ عملية الاستماع تتأثر بكثير من جوانب المستمع الشخصية مثل: القدرة اللغوية والدّافع للاستماع، والظروف الصحية والنفسية للمستمع.[1]

- **الإدراك:** هو عملية تفسير المعلومات الواردة وتكوين المفاهيم والتصورات، وهو مرتبط بكل مظاهر
- النشاط الذهني للإنسان.
- **الظروف البيئية:** تؤثّر البيئة التي يتم فيها الاستماع على مدى فاعلية الاستماع، وذلك من حلال
- متغيرات عدّة أهمّها: الطقس والحرارة، والضوضاء، والمقعد المستخدم للجلوس.
- **التشويش:** هو مجموعة من العوامل التي تؤدي إلى ظهور اختلافات بين الرسالة المنطوقة والرسالة المسموعة.
- **رجع الصدى:** ويتمثّل في مجموعة الاستجابات اللفظية وغير اللفظية بين طرفي عملية الاستماع، وتمثّل الأساس لاستمرار التفاعل في عملية التواصل.

2-4- **مهارات الاستماع:** من أهم مهارات الاستماع ما يلي:[2]

- الانتباه والمثابرة في الاستماع.
- القدرة على متابعة المتحدث، واستنتاج ما يهدف إليه.
- القدرة على اصطفاء المعلومات المهمة.

وإضافة إلى ذلك هناك من أضاف مهارات أخرى تتمثل في:

- القدرة على تركيز الانتباه والاستمرار فيه لمتابعة المتحدث.
- القدرة على فهم ا ترل ا كيب اللّغوية.
- القدرة على فهم تتابع الأفكار أو الحوادث.

---

[1] ينظر: محمد المصري ومجد البراري، اللغة العربية دراسة تطبيقية، ط1. (القاهرة: دار البداية، 2011)، 95

[2] ينظر: العلي فيصل حسين طحيمر، المرشد الفني لتدريس اللغة العربية، ط1. (عمان: مكتبة دار الثقافة، 1998)، 131.

- القدرة على تدوين الملاحظات.
- القدرة على تذكّر النقاط السابقة.
- القدرة على التمييز بين أنواع التنغيم المصاحب للكلام وأثره في المعنى.
- القدرة على الموازنة بين الأمور.

3- مهارة المحادثة: وتأتي في المرتبة الثانية بعد مهارة الاستماع:

3-1- تعريف مهارة المحادثة: تمثل مهارة الحديث الجوهر الحقيقي لعملية التعبير الشفهي، وهي المهارة التي تُترجم فيها العمليات الذهنية إلى إنتاج لغوي وظيفي، يستجيب لمواقف تواصلية واقعية. وهو القدرة على استخدام الرموز اللفظية لتعبير الفرد عن أفكاره ومشاعره بفاعلية، وبطريقة لا تؤثر على الاتصال ولا تستدعي الانتباه المفرط للتعبير عن نفسه أو للمتكلم.[1]

3-2- مكونات عملية المحادثة: تتكون عملية المحادثة من عدة عناصر هي:

- **الصوت:** فلا كلام بدون صوت وإلا تحول الإشارات للإفهام وليس كلاما، ومن ثم فإنّ الأبكم لا يتكلّم بل يشير إلى الآخرين، وهو ما يسمى" لغة الإشارة".
- **اللغة:** فالصوت يحمل حروفا وكلمات وجملا يتم النطق بها وفهمها، وليس مجرد أصوات لا مدلولات لها.
- **التفكير:** يعد التفكير عنصرا مشتركا لكل فنون اللغة، كما يعدّ عنصرا أساسيا في عملية الأداء.
- **الأداء:** وهو جزء أساسي في عملية الكلام، ويسهم في تحقيق أهداف المتحدث بالتأثير والإقناع وتحقيق المراد، والأداء يرتبط بتغيرات الوجه، وحركات الوجه واليدين، وتنغيم الصوت والتحكّم في النفس، وحسن الإرسال والتوقف. وبهذا نستطيع أن نحكم على ذلك الفرد أنه يتميّز بمهارة في حديثه إذ أنه يستطيع نقل أفكاره للسامع بل ويقنعه بها دون بذل جهد، ومن هنا فمهارة الحديث مزيج بين العناصر الثلاث: التفكير كعملية عقلية، اللغة كصياغة للأفكار والمشاعر في كلمات والصّوت كعملية والكلمات عن طريق ملفوظة، إذن فهو نقل الاعتقادات والعواطف والاتجاهات والمعاني والأفكار والأحداث.[2] وكل هذا يكون عملية متكاملة.

ثالثا: الألعاب التعليمية الرقمية كأداة لتنمية مهارة التعبير الشفهي

[1] أحمد فؤاد عليان: المهارات اللغوية وطرائق تدريسها، (السعودية: دار مسلم 1992)، 237.

[2] ماهر شعبان عبد الباري، مهارات التحدث العملية والأداء، ط 1(عمان، دار المسيرة للنشر والتوزيع والطباعة، 2011م-1432هـ)،92.

1- تعريف الألعاب التعليمية الرقمية: تُعد الألعاب التعليمية الرقمية من أبرز ما أنتجته البيداغوجيا المعاصرة في سعيها لتحديث أساليب التدريس، واستثمار التكنولوجيات الحديثة في العملية التعليمية. وقد أصبحت هذه الألعاب مكوّنًا أساسيًا في المناهج التربوية التي تعتمد مقاربة الكفاءات، لما توفره من بيئة تعلّمية تفاعلية تجمع بين التحفيز، والتمرين، والاكتساب المرح للمعارف والمهارات. ويُقصد بالألعاب التعليمية الرقمية أنشطة إلكترونية تفاعلية، موجّهة تربويًا، تُصمم باستخدام الوسائط الرقمية (حاسوب، لوحات ذكية، هواتف ذكية...)، بهدف تحقيق أهداف تعليمية محددة بطريقة مسلية، تجمع بين اللعب والتعلّم.

2- دور الألعاب التعليمية الرقمية في تنمية المهارات اللغوية: في الحديث عن فعالية الألعاب التعليمة في تنمية المهارات اللغوية، ومصطفى هجرسي على أنها "القدرة العالية على أداء فعلي أو حركي معقد في مجال معيّن بسهولة وسرعة ودقّة، مع القدرة على تكييف الأداء مع الظروف المتغيّرة"[1]. وتُثبت الدراسات التربوية الحديثة أن الألعاب التعليمية الرقمية تمثّل بيئة تعليمية فعالة لتحفيز المتعلمين على ممارسة اللغة وتعزيز مهاراتهم اللغوية في جو من التفاعل والمتعة. فهذه الألعاب تسمح بتنمية الاستماع، الفهم، النطق، والتحدث، من خلال أنشطة تعتمد على الحوار، المحاكاة، الإجابة، والوصف، مع دعم وسائط متعددة (صوت، صورة، حركة). إن الكثير من اللغويين يقرّون أنّ الألعاب الرقمية تُحدث نقلة نوعية في طريقة تقديم المحتوى اللغوي، حيث تدمج بين الإبداع والمهارة، وتجعل من المتعلم فاعلًا في بناء معارفه. إلى أن التكرار غير الممل في هذه الألعاب يعزز ترسيخ المفردات والقواعد النحوية بشكل تدريجي وتلقائي. وتُظهر مخرجات العديد من الدراسات التجريبية أن المتعلمين الذين يتعرضون بانتظام للألعاب الرقمية ذات الطابع اللغوي يحققون: تحسنًا في الطلاقة اللفظية والنطق السليم. والنمو في الرصيد المعجمي واستخدامه الوظيفي. ويكتسبون قدرة أفضل على تركيب الجمل والتسلسل المنطقي في الحديث. اكتسابًا تدريجيًا لثقافة الحوار والتواصل. وقد أثبتت الدراسات أن توظيف الألعاب الرقمية ساهم بشكل ملحوظ في تنمية الكفاءة التواصلية لدى المتعلمين، خصوصًا في مستويات التعبير الحرّ والموجه. وتُبيّن نظريات التعلم العرفني (غيلوس، 2017) أن النشاط الشفهي في بيئة تفاعلية رقمية يُحفّز الذاكرة العاملة ويُسهم في تحسين الاستدعاء وتنظيم التعبير.

3- الألعاب التعليمية الرقمية: المفاهيم والأسس

[1] ينظر: فريدة شنان ومصطفى هجرسي: المعجم التربوي، 74

3-1- **المفاهيم:** تُعد الألعاب التعليمية الرقمية من الوسائط التكنولوجية الحديثة التي تمثل امتدادًا لدمج التقنيات الرقمية في الممارسات التعليمية. وقد برز استخدامها بشكل متزايد في المراحل الابتدائية، نظرًا لما توفره من بيئة محفّزة تدمج بين اللعب والتعلم، وتستجيب لخصائص المتعلمين النفسية والمعرفية في هذه المرحلة العمرية. فقد عرّفها Marc Prensky (2001) بأنها: "أنشطة تعليمية رقمية قائمة على اللعب، تدمج بين التسلية وتحقيق أهداف تعلمية معرفية، وتوظف آليات التفاعل والتحدي لتعزيز المشاركة النشطة للمتعلم."

أقلّ ما يقال عنها أنها "من أهم الاستراتيجيات التعليمية الحديثة حيث تقوم على فلسفة الفهم والتفكير والخيال والاستيغاب والتعزيز ومحاولة ترجمة المعلومات الواردة في اللعبة إلى سلوك عملي يوظفه المتعلم في مواقف تواصلية طبيعية وفي حل المشكلات التي تواجهه في حياته".[1] وهذا ما يسمى التعلّم باللعب.

3-2- **الأسس النظرية التي تقوم عليها الألعاب اللغوية:** إن التفكير في عملية التعلم بوسائل تعليمية فعالة ليس وليد اليوم بل هي امتداد لدراسات ونظريات سابقة عملت على تحليل عملية التعلم

- **نظرية التعلم الاجتماعي(Bandura)** : التي تتيح للمتعلم فرصة التقليد والتفاعل مع النموذج داخل اللعبة، ما يعزز التعلم بالملاحظة والتفاعل.
- **نظرية التعلم البنائي (Piaget) و (Bruner)** ترى أن التعلم يبنى من خلال الفعل والممارسة، وهو ما توفره الألعاب الرقمية عبر مهام وخبرات تفاعلية.
- **نظرية المنطقة القريبة للنمو:(Vygotsky)** تتيح الألعاب أنشطة تقع بين ما يمكن للمتعلم إنجازه بمفرده وما يمكنه إنجازه بمساعدة، وهو جوهر هذه النظرية.
- **نظرية التحفيز:(Deci et Ryan)** تبين كيف تُشبع الألعاب الحاجة إلى التحدي، الإنجاز، والتقدير، مما يرفع من الدافعية الذاتية نحو التعلم.
- **التعلم من خلال اللعب:(Learning through Play)** وهي مقاربة تؤكد على أن الأنشطة الترفيهية يمكن أن تكون وسيلة قوية لبناء المعارف بطريقة غير مباشرة، لكنها فعالة.

4- الوسائط المتعددة لتنمية مهارة التعبير الشفهي: أصبح توظيف الوسائط المتعدّدة (MultiMedia)في الممارسات الصفية ركيزة أساسية لتطوير مهارات التعبير الشفهي، خاصة في ظل التحول الرقمي الذي يشهده التعليم. وتُقصد بالوسائط المتعددة تلك الأدوات الرقمية التي تدمج بين

[1] -لمياء قدرز، صلاح الدين مبارك حداد، دور استراتيجية الألعاب التعليمية الرقمية في تعلم اللغة العربية عند الطفل، 4(ديسمبر 2024)،329 - 346

الصـــوت، الصـــورة، النص، الرســوم المتحركة، والفيديو في تقديم المحتوى التعليمي. وقد أكدت العديد من الدراسات على فاعليتها في تحسين الطلاقة، تعزيز الفهم، وتحفيز المتعلم على التواصل اللفظي.

يشـــير **Mayer (2009)** في نظريته المعرفية للتعلم من الوســـائط المتعددة إلى أن "دمج أكثر من قناة حسية (بصرية وسمعية) يسهم في تحسين التمثلات العقلية ويزيد من جودة الاستيعاب والفهم"، وهي عملية أساسية في تنمية التعبير الشفهي الذي يعتمد على المعالجة الذهنية للمحتوى قبل إنتاجه.

ويؤكد **عبد العظيم صبري (2019)** أن استخدام الوسائط المتعددة داخل القسم "يحفز المتعلم على التحدث والتفاعل، ويدفعه إلى وصف المشاهد، التعليق على الأصوات، ومحاكاة الشخصيات، مما يُنمّي مخزونه اللغوي وسرعة الاستجابة."

5- خصـــائص تصـــميم الألعاب التعليمية الرقمية الفعالة: لكي تكون اللعبة التعليمية الرقمية أداة فعّالة في تنمية المهارات اللغوية والتعبيرية، لا بد أن تخضع لجملة من العناصر التربوية والتقنية التي تضـــمن انســـجامها مع الأهداف التعلمية، وتحفّز التفاعل الإيجابي لدى المتعلمين. يشـــير عبد المجيد بوعزيز (2018) إلى أن "التصـــميم الناجح للعبة تعليمية لا يتوقف عند الجاذبية الشـــكلية، بل يشـــترط تحقيق توازن بين الترفيه والمعنى، بين المتعة والفائدة." فيما يلي أهم هذه الشـــروط: عرفنا أن الألعاب اللغوية الرقمية

- **وضـــوح الهدف التعليمي:** يجب أن تكون اللعبة موجهة نحو تحقيق هدف تربوي محدد (كتمكين المتعلم من التعبير بجملة مفيدة، أو إكمال حوار، أو وصف مشهد). إن الهدف يُحدد نوع المهمة ونوع الوسائط المستخدمة.
- **التدرج في الصـــعوبة:** ينبغي أن تنتقل اللعبة من المســـتوى البســـيط إلى المعقد بشـــكل تدريجي، لتتناسب مع قدرات المتعلم وتتيح له البناء الذاتي للمهارة.
- **التكامل بين عناصر الوسـائط المتعددة:** يفترض أن تدمج اللعبة بين النص، الصـوت، الصـورة، والرسوم المتحركة بطريقة متناسقة تخدم الفهم ولا تُشتت الانتباه. لأن التفاعل البصـري والسـمعي يُعزّز الفهم ويزيد التحفيز.
- **توفير تغذية راجعة فورية:** على المتعلم أن يعرف فورًا إن كانت إجابته صـــحيحة أو خاطئة، مع تلميحات تصحيحية أو تشجيعية .هذا يحفّز التعلم الذاتي ويُنمّي الوعي اللغوي.

- **سهولة الاستخدام والتصفح:** يفترض أن تكون الواجهة بسيطة وسهلة التفاعل، حتى لا يضيع الجهد في فهم التقنية بدل تحقيق الأهداف التعليمية. إن استخدام الرموز المناسبة واللغة الواضحة من أهم الشروط التقنية.
- **التفاعل النشط والتحفيز:** ينبغي أن تحتوي اللعبة على عناصر الجذب: التحدي، العد التنازلي، المكافآت، أو المنافسة، بما يعزز انخراط المتعلم. كأن تُحتسب نقاط النجاح أو يظهر تعبير محفّز بعد إنجاز المهمة.
- **مراعاة الفئة العمرية المستهدفة:** من الضروري أن تتلاءم اللغة، الصور، وطبيعة الأنشطة مع المستوى العمري والمعرفي والنفسي للمتعلمين. مثلا: ألعاب تلاميذ السنة الرابعة تختلف عن ألعاب التعليم المتوسط.

تناول الجانب النظري من هذا البحث جملة من المفاهيم المرتبطة بمهارة التعبير الشفهي، من حيث تعريفها وأهميتها التربوية في المرحلة الابتدائية، باعتبارها أداة للتفكير والتفاعل داخل الصف وخارجه، ووسيلة أساسية لبناء الكفاية التواصلية لدى المتعلم. وقد تم التطرق إلى أبرز الصعوبات التي يواجهها التلاميذ في هذا السياق، مثل محدودية الرصيد اللغوي، التردد، وعدم الطلاقة، مع الوقوف على أسبابها النفسية والبيداغوجية.

كما تم التوسع في تحليل مفهوم الألعاب التعليمية الرقمية، والأسس النظرية التي تقوم عليها، ودورها في خلق بيئة تعلم تفاعلية ومشوقة تراعي الفروق الفردية. وقد بيّنت الأدبيات والدراسات الحديثة فاعلية هذه الألعاب في تنمية المهارات اللغوية عمومًا، والتعبير الشفهي خصوصًا، لما توفره من وسائط متعددة تحفّز الإدراك وتُثري المعجم اللغوي. وتناول المدخل النظري كذلك أنواع الألعاب الرقمية التي تستهدف تنمية القدرات التواصلية، مع إبراز شروط تصميمها، كوضوح الأهداف، التدرج في المهام، وتكامل الوسائط، وهي شروط تم الحرص على مراعاتها في تصميم اللعبة التربوية المقترحة في هذا البحث، تمهيدًا لتحليلها في الجانب التطبيقي.

الفصل التطبيقي

- تمهيد
- أولا: تصميم الألعاب التعليمية الرقمية
- ثانيا: تقديم برنامج مصمم يهدف الى تنمية مهارة التعبير الشفهي

بعد أن تم تناول الإطار المفاهيمي والنظري الذي يؤســس لموضــوع البحث، بما في ذلك التعريف بمهارة التعبير الشفهي، الصعوبات المرتبطة بها، ودور الألعاب التعليمية الرقمية في دعم تنميتها، يأتي هذا الفصــل التطبيقي ليُجسـد البُعد العملي للدراسـة، من خلال عرض وتحليل برنامج تربوي رقمي صُـمّم خصـيصًـا لتنمية مهارة التعبير الشـفهي لدى تلاميذ السـنة الرابعة من التعليم الابتدائي. حيث يرتكز هذا البرنامج على لعبة تعليمية تفاعلية عنوانها "**هيا نتحدث**"!، تم تطويرها باستخدام تقنية PowerPoint وتحويلها لاحقًا إلى تطبيق حاســوبي، بهدف محاكاة مواقف لغوية واقعية تنمّي الطلاقة والتراكيب اللغوية وتُحفّز المتعلم على المشـاركة والتفاعل. وقد رُوعي في تصـميمها الجمع بين الجاذبية البصـرية والوظيفية التعليمية، وتضمّنت مجموعة من الأنشطة المتنوعة، مثل :**الاستماع والفهم، الإكمال، المحاكاة الحوارية، وصف الصور، والتعبير التفاعلي.**

يهدف هذا الفصــل إلى تقديم وصــف مفصّــل لمكونات اللعبة، وتحليل كل نشــاط من حيث البنية، الأهداف التربوية والبيداغوجية، المهارات المستهدفة، والصـعوبات المحتملة. كما سيتم التطرق إلى **مراحل تصــميم اللعبة**، وأبرز التحديات التقنية التي صــاحبت إنتاجها، مع الإشــارة إلى الرؤية البيداغوجية التي حكمت بناء محتواها، في انسجام تام مع المقاربات النظرية المعتمدة في المدخل السابق.

أوّلا: تصميم الألعاب التعليمية الرقمية: أصبح تصميم الألعاب التعليمية الرقمية أحد الاتجاهات البيداغوجية المعاصـــرة التي تهدف إلى تفعيل التعلم الذاتي وتنمية المهارات في بيئة محفّزة وتفاعلية. وهي تلك المواد التي يتم برمجتها بواســطة الحاســوب من أجل تعلمها. وتعتمد عملية إعدادها على طريقة ســكنر المبنية على مبدأ الاســتجابة والتعزيز حيث تركز هذه النظرية على أهمية الاســتجابة المستحبة من المتعلم بتعزيز إيجابي من قبل المعلم أو الحاسوب.[1]

1- الخصائص التربوية للألعاب التعليمية الرقمية:

- الجمع بين الترفيه والمعرفة.(Edutainment)
- إمكانية التكرار والتغذية الراجعة دون شعور بالملل.
- دعم التفاعل المتعدد الوسائط (صوت، صورة، حركة).

[1] الحيلة محمد محمود، التكنولوجيا التعليمية التعلمية، ط1 (العين، الإمارات العربية المتحدة، 2001)،459.

- مراعاة الفروق الفردية وإيقاعات التعلم.
- إتاحة مواقف تعلم واقعية ومحفزة للتفكير

2-شروط تصميم لعبة رقمية فعالة: يستلزم تصميم لعبة تعليمية رقمية ناجحة الالتزام بعدة شروط بيداغوجية وتقنية تضمن تحقيق الأهداف التعليمية المنشودة، وتضمن أيضًا تفاعل المتعلم الإيجابي معها. وقد أجمعت الأدبيات التربوية على ضرورة مراعاة مجموعة من المعايير عند تصميم هذا النوع من الموارد، سواء من حيث البنية أو المحتوى أو الوظيفة التعليمية.

من أبرز شروط تصميم اللعبة التعليمية وضوح الأهداف التعليمية، وانسجامها مع محتوى المنهاج الرسمي، إضافة إلى ضرورة ملاءمة اللعبة للفئة العمرية المستهدفة من حيث اللغة والأسلوب ودرجة التفاعل. كما يبرز أهمية أن توفر اللعبة تغذية راجعة فورية للمتعلمين حتى يتمكنوا من تصحيح أخطائهم بشكل ذاتي

وجوب إدماج الوسائط المتعددة (نص، صوت، صورة، حركة) بشكل يخدم المعلومة التعليمية لا أن يشتت الانتباه، مع الحرص على بساطة التصميم وسهولة التنقل داخل الواجهة، حتى لا يفقد المتعلم التركيز أو يتحول الجهد نحو الجوانب التقنية بدل البيداغوجية.

أن تكون قابلة للقياس، بمعنى أن تكون نتائج اللعبة واضحة ومحددة يمكن قياسه.[1]

أن تكون محفّزة وتنافسية، دون أن تخلق توتراً لدى المتعلم، وأن توفر مساحة للتفاعل الذاتي واتخاذ القرار، مما يُنمّي مهارات التفكير النقدي وحل المشكلات، خاصة إذا كانت اللعبة تعتمد على سيناريوهات تعليمية منفتحة.

ومن جهة أخرى، يُوصي **Prensky (2001)** و**Gros (2007)** بضرورة أن تتضمن اللعبة آليات تقويمية (مثل النقاط، النتائج، الملاحظات الفورية) تمكّن المتعلم من متابعة تطوره المعرفي، وأن تتيح إمكانية إعادة المحاولة، مما يعزز مفهوم "التعلم من الخطأ" ويخلق بيئة تشاركية محفّزة على الاستكشاف.

لضمان فاعلية اللعبة التعليمية الرقمية وتحقيق أهدافها التربوية، يجب الالتزام بجملة من الشروط الضرورية، نلخصها فيما يلي:

2-1- **تحديد الأهداف التعليمية:** يُعد تحديد الأهداف التعليمية بشكل دقيق وواضح من أولى الخطوات الحاسمة في تصميم أي لعبة تعليمية رقمية، لأن الدف هو تشجيع

[1]- الصويكري محمد علي حسن، الألعاب اللغوية ودورها في تنمية مهارات اللغة العربية، (عمان، دار الكندي للنشر والتوزيع، 2005).29

الاستخدام اللغوي للأغراض الاتصالية، وليس دراسة اللغة من أجل اللغة.[1] حيث تمثل هذه الأهداف الأساس الذي تُبنى عليه باقي مكونات اللعبة من أنشطة ومهام ووسائط. فاللعبة التعليمية ليست مجرد وسيلة ترفيه، بل يجب أن تخضع لمنطق بيداغوجي يربط كل عنصر داخلها بكفايات ومهارات محددة يسعى المعلم أو المصمم إلى تحقيقها لدى المتعلم. يشير **عبد العظيم صبري (2019)** إلى أن الأهداف التعليمية في الألعاب ينبغي أن تكون:

- واضحة ومُصاغة بلغة دقيقة.
- قابلة للقياس والملاحظة.
- منسجمة مع محتوى الدرس أو الكفايات المسطرة في المنهاج.
- متدرجة من حيث المستوى (معرفي، مهاري، وجداني).

فعلى سبيل المثال، إذا كان الهدف هو "تنمية مهارة التعبير الشفهي"، فإن اللعبة يجب أن تحتوي على أنشطة تساعد المتعلم على التحدث بطلاقة، الاستماع الجيد، استخدام مفردات مناسبة، وربط الجمل بشكل منطقي. وكل هذه المؤشرات يجب أن تكون نابعة من هدف ديداكتيكي مصاغ بدقة.

كما أن الأهداف تساهم في تقويم فعالية اللعبة، حيث تُستخدم لاحقًا لقياس مدى تحقق النتيجة التعليمية المرجوة من خلال التغذية الراجعة، سواء للمتعلم أو للمصمم نفسه.

2-2- مراعاة خصائص الفئة العمرية المستهدفة: يمثل فهم الخصائص النمائية والعقلية للفئة المستهدفة شرطًا جوهريًا عند تصميم لعبة تعليمية رقمية. فنجاح اللعبة في تحقيق أهدافها التربوية يتوقف إلى حد كبير على مدى توافقها مع القدرات الإدراكية والنفسية والسلوكية للمتعلمين، خصوصًا في مرحلة الطفولة المبكرة أو الطور الابتدائي.

تؤكد الدراسات أن الطفل في المرحلة الابتدائية يتميز بميوله إلى اللعب والاستكشاف، وبتطور قدراته اللغوية بشكل تدريجي، بالإضافة إلى حاجته إلى محفزات بصرية وصوتية للحفاظ على التركيز والانتباه. ومن هذا المنطلق، ينبغي على المصمم أن يُراعي: **بساطة التعليمات** وسهولة فهمها **وضوح الرسومات** والألوان الجذابة.، **قِصر مدة التفاعل** لتجنب التشتت.

توظيف الشخصيات الكرتونية أو الرمزية المألوفة عند الطفل.

درجة التحدي المناسبة لقدراته دون تعقيد أو رتابة.

[1] ناصف مصطفى عبد العزيز، الألعاب اللغوية في تعليم اللغات الأجنبية مع أمثلة لتعليم العربية لغير الناطقين بها، ط1(الرياض: دار المريخ للنشر، 1983)،16.

وقد أشار **الكثير من المختصين** إلى أن أحد أهم أسباب فشل بعض الألعاب التعليمية هو تجاهل البعد النمائي للمتعلم، ما يجعل اللعبة غير محفّزة، أو صعبة الإدراك، أو مملة بالنسبة للفئة المستهدفة. بالتالي، فإن مراعاة هذا الشرط يضمن إدماجًا حقيقيًا للمتعلمين، ويجعل من التفاعل مع المحتوى الرقمي تجربة تعليمية مفعمة بالمعنى والتحفيز

2-3-الارتباط بالمحتوى الدراسي الرسمي: من أبرز الشروط الأساسية التي يجب مراعاتها أثناء تصميم الألعاب التعليمية الرقمية هو مدى **اتساق محتواها مع المنهاج الرسمي** المعتمد من قبل الجهة التربوية. وصلتها بأهداف المنهج وأهداف الموضوع.[1] ففعالية اللعبة لا تقاس فقط بمدى تفاعل المتعلم معها، بل أيضًا بقدرتها على تحقيق الأهداف التعليمية المرتبطة بالوحدات الدراسية المقررة. حيث إن نجاح أي وسيلة تعليمية، وعلى رأسها الألعاب الرقمية، مرهون بانسجامها مع المحتوى الأكاديمي من حيث:

- المفاهيم المستهدفة.
- التدرج البيداغوجي.
- الصياغة اللغوية الرسمية.
- المعارف والكفايات المنصوص عليها في المنهاج.

إن ارتباط اللعبة بالمحتوى الدراسي الرسمي يُسهم في تحقيق التكامل بين الوسائل الرقمية وبين سيرورة التعلم الصفّي، كما يُمكّن المعلّم من إدماجها في التخطيط التربوي دون تعارض مع البرامج التعليمية. وبالتالي، تصبح اللعبة وسيلة تدعيمية داعمة لمكتسبات المتعلم، لا نشاطًا معزولًا أو ترفيهيًا فقط.

كما يشدد **صبري (2019)** على ضرورة أن تكون الأنشطة داخل اللعبة انعكاسًا فعليًا للواقع المدرسي، مما يعزز المصداقية التربوية ويوفر فرصًا لتعزيز التحصيل الأكاديمي بطرق أكثر تفاعلية ومرونة.

2-4-سهولة التفاعل وواجهة الاستخدام: تُعدّ **سهولة التفاعل (Usability)** من أهم الشروط التي تضمن نجاح اللعبة التعليمية الرقمية وتحقيقها لأهدافها المرجوة. فكلما كانت واجهة اللعبة بديهية وواضحة، تمكّن المتعلم من التفاعل معها بسلاسة دون الحاجة إلى تدخل خارجي أو شرح معقد.

كما أن البيئة التفاعلية للعبة يجب أن تتّسم بـ:

[1] جميلة عاشور، فاعلية لعب الأدوار في تنمية الممارسة اللغوية الشفهية لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية، مجلة المعيار، 3 (2023) 323- 342

- بساطة التصميم وتناسق الألوان.
- وضوح الرموز والتعليمات.
- استجابة سريعة للأوامر دون تعقيد تقني.
- قابلية الاستخدام من طرف الأطفال ذوي المهارات التكنولوجية المحدودة.

إن تصميم واجهة سهلة الاستخدام يُقلّل من الجهد المعرفي الذي يبذله المتعلم في فهم كيفية تشغيل اللعبة، ويوجه تركيزه بدلًا من ذلك نحو المحتوى التربوي المُراد تعلّمه. كما أن الواجهة البسيطة تُتيح استقلالية للمتعلمين الصغار، ما يُعزز فيهم الإحساس بالكفاءة والقدرة على التحكم في تعلّمهم.

2-5-إتاحة التغذية الراجعة(Feedback) : تُعد **التغذية الراجعة** من العناصر الجوهرية في تصميم الألعاب التعليمية الرقمية، إذ تُتيح للمتعلمين فهم نتائج اختياراتهم وتصحيح أخطائهم في لحظتها، مما يُعزز من تعلّمهم الذاتي ويزيد من تفاعلهم الإيجابي مع المحتوى.

إلى أن التغذية الراجعة الفورية تمثل عنصرًا محفّزًا يدفع المتعلم إلى الاستمرار في المحاولة وتحسين الأداء، خاصة إذا كانت مصحوبة بتعزيز إيجابي مثل النقاط أو العبارات المشجعة أو المؤثرات الصوتية والبصرية. ويضيف أن التغذية الراجعة في الألعاب الرقمية يجب أن تكون:

- **سريعة ومباشرة** :أي تظهر فور إتمام النشاط.
- **موجهة وبنّاءة** :تقدم توجيهات تساعد المتعلم على التقدم.
- **متنوعة** :تشمل تغذية نصيّة، صوتية، مرئية أو رمزية.
- **قابلة للتخصيص** حسب مستوى المتعلم وأدائه.

تساهم التغذية الراجعة المنظمة في تعزيز الفهم العميق، وتُحوّل الخطأ من عقبة إلى فرصة للتعلّم. فهي" الدعامة الرقمية للتعرف الفوري على الأخطاء التي يقع فيها المتعلم، حتى يستطيع تحقيق نوع من التقدم والتحسّن في مهاراته."[1] ولذلك فإن غياب التغذية الراجعة يجعل التعلم سطحيا ولا معنى له.

2-6-بساطة التصميم وسهولة التصفح: تعدّ بساطة التصميم وسهولة التصفح **(Simplicity and Navigability)** من أبرز شروط النجاح التربوي والتقني للألعاب التعليمية الرقمية، حيث تؤثر الواجهة التفاعلية تأثيرًا مباشرًا على تجربة المتعلم، وتُسهم في تسهيل عملية التفاعل والاكتشاف دون تعقيد أو تشويش بصري. وتشمل هذه البساطة:

[1] لمياء قدرز، صلاح الدين مبارك حداد" دور استراتيجية الألعاب التعليمية الرقمية في تعليم اللغة العربية عند الطفل، مجلة إشكالات في اللغة والأدب.

- وضوح القوائم والأزرار.
- استخدام رموز مألوفة وذات معنى.
- تقليل عدد الخطوات اللازمة للوصول إلى النشاط أو إنهائه.
- إتاحة دليل مختصر أو تعليمات مرئية على الشاشة.

كما أشار إلى أن التصميم البسيط لا يعني ضعف المحتوى، بل هو استراتيجية مقصودة لخلق بيئة رقمية خالية من المعوقات الإدراكية، وتُركز على المحتوى التربوي بدرجة أولى. وتُعتبر سهولة التصفح عنصراً جوهرياً لضمان استقلالية المتعلم في التفاعل مع اللعبة دون الحاجة إلى توجيه مستمر.

2-7-تحقيق مبدأ التدرّج والتنوع المجال الأخصب لتنمية المهارات الشفهية، لأنه يُحفّز الاستجابة اللحظية ويعتمد على التواصل الحقيقي"

إنّ **التدرّج والتنوع** مبدآن تربويان أساسيان في تصميم الألعاب التعليمية الرقمية، حيث يُراعى فيهما الانتقال من السهل إلى الصعب، ومن البسيط إلى المركب، تماشيًا مع مستوى نمو المتعلّمين العقلي واللغوي، مع توفير أنشطة متنوعة تُحفّز على الاكتشاف وتمنع الرتابة.

إن التدرج في تقديم الأنشطة الرقمية يُسهِم في دعم بناء المفاهيم بشكل تدريجي، ويُقلّل من الإرباك المعرفي عند المتعلم، كما يُكسبه الثقة بالنفس عند تجاوزه للمراحل الأولية نحو مستويات أكثر تعقيدًا.

أما التنوع، فهو عنصر رئيسي في تحفيز المتعلمين، فتنويع الأنشطة والأساليب داخل اللعبة (بين اختيار متعدد، سحب وإفلات، إكمال، تسجيل صوتي...) يُخاطب أنماطًا متعددة من الذكاءات، ويمنع الشعور بالملل أو التكرار. كما يُتيح فرصًا لاختبار المهارات في سياقات مختلفة.

ومن الناحية التقنية، يُساعد التنوع والتدرّج في رفع **قابلية الاستخدام(Usability)** ، كما يعزّز من قابلية تعميم اللعبة على فئات مختلفة ضمن المستوى نفسه.

2-8-توفير عنصر التحدي والمتعة: يمثل عنصر التحدي والمتعة حجر الزاوية في تصميم الألعاب التعليمية الرقمية الناجحة، حيث" يستفز الطالب في حدود إمكانياته".[1] إذ يحفزه على الاستمرار، ويجعل تجربة التعلّم أكثر جاذبية وفعالية. فالتحدي يُثير دافعية المتعلم للمثابرة وتجاوز العقبات، بينما تُضفي المتعة طابعًا وجدانيًا إيجابيًا يجعل التعلّم ممتعًا لا مفروضًا.

[1] أسماء الشابي، الألعاب التربوية التعليمية التفاعلية وتأثيرها على المتعلم، مجلة التكامل في بحوث العلوم الاجتماعية والرياضية ،02 (ديسمبر 2022)،13-36.

2-9-دمج آليات التقييم المرحلي والنهائي: يُعد إدماج آليات التقييم داخل اللعبة الرقمية من المقومات الأساسية لضمان تعلّم فعّال وذي معنى، حيث يُمكّن المعلم والمتعلم معًا من **رصد التقدّم، كشف مواطن القصور، وتعزيز الأداء.**

3- مراحل تصـــميم لعبة رقمية: شـــهد المجال التربوي في العقود الأخيرة تحوّلاً لافتًا في طرائق التدريس، حيث لم يعد الاعتماد على الوسائل التقليدية كافيًا لمواكبة حاجات المتعلم المعاصر، بل أصبح من الضروري إدماج أدوات تكنولوجية واستراتيجيات حديثة تجعل من التعلّم تجربة تفاعلية، محفّزة، تساعد في التفكير المنظّم الموجّه نحو هدف محدّد[1]. ومن بين هذه الأدوات التي فرضت نفسها بقوة، نجد **الألعاب التعليمية** التي تجمع بين بُعدين أساسيين :**اللعب والمتعة** من جهة، و**التعلّم الهادف** من جهة أخرى. ولقد أثبتت الدراسات التربوية الحديثة أنّ الألعاب التعليمية، حين تُصمَّم وفق قواعد علمية بيداغوجية مدروسة، تُسهم بشكل فعّال في تحسين الأداء اللغوي والمعرفي، وتحفّز المتعلم على التفاعل الإيجابي مع المعلومة، خاصة عندما تكون موجّهة لفئة عمرية تميل بطبعها إلى الحركة والاكتشاف، كفئة تلاميذ المرحلة الابتدائية. ومن هنا، فإن تصميم لعبة تعليمية لا ينبغي أن يُنظر إليه كمنتَج تقني بحت، بل هو **عمل تربوي ممنهج** يقوم على أسس دقيقة، تبدأ بتشخيص دقيق للحاجات، وتُبنى على أهداف تعليمية محددة، وتُصاغ داخل قالب جذّاب يُراعي طبيعة المتعلمين وخصوصياتهم النفسية واللغوية. ولا يمكن إنجاح هذا النوع من الموارد البيداغوجية دون المرور بمراحل متكاملة تنسّق بين ما هو تعليمي (الأهداف والمحتوى)، وتقني (الوسائط، البرمجة، العرض)، ووجداني (الدافعية، المتعة، التفاعل) .فتصميم لعبة تعليمية هادفة يتطلب وعيًا عميقًا بالمادة التعليمية، وقدرة على تحويلها إلى مواقف تواصلية قابلة للعب، وإلى أنشطة تسمح للمتعلّم بالاكتشاف والمشاركة والتعبير. كما ينبغي أن يكون التصميم قابلًا للتقويم والتعديل، بحيث يُختبر في مواقف حقيقية، وتُرصد نتائجه على سلوك المتعلمين.

3-1- مرحلة التحليل: تبدأ العملية بتحليل شامل للحاجات التعليمية، وهو ما يعني الوقوف على المهارات التي يعاني فيها المتعلم من قصور، مثل ضعف الطلاقة الشفوية أو صعوبة تنظيم

[1] غدير عبد الله الربيحات، فاعلية استراتيجية اللعاب اللغوية في تنمية مهارات التحدث في مادة اللغة العربية لطالبات الصف الرابع أساسي، مجلة العلوم التربوية والنفسية، المجلة العربية للعلوم ونشر الأبحاث، المجلد الأول، جويلية 2017.

الأفكار في التعبير. بعد ذلك، يتم تحديد الأهداف بدقة، سـواء كانت أهدافًا معرفية أو لغوية أو تواصـلية، تليها مرحلة اختيار المحتوى المناسـب الذي سـيتحول لاحقًا إلى مادة للّعب التربوي.

- تحديد الفئة المستهدفة (خصائصها، احتياجاتها، ميولها).
- تحديد الأهداف التعليمية المراد تحقيقها.
- تحليل المحتوى (مفاهيم، مهارات، معارف).
- تحليل بيئة الاستخدام (تقنية، بيداغوجية).

3-2- مرحلة التصميم: خلال هذه المرحلة، يتم **تحديد هيكل اللعبة التعليمية** من حيث الشكل والمحتوى، وكيفية توزيع الأنشطة داخلها. الهدف من هذه المرحلة هو **بناء تجربة تعليمية رقمية محكمة** من الناحية البيداغوجية.

تشمل هذه المرحلة:

- صياغة الأهداف التعليمية بصيغة قابلة للقياس.
- اختيار نوع اللعبة (تفاعلية، مصوّرة، قائمة على مواقف...).
- تحديد عدد المستويات والمشاهد التفاعلية.
- وضع تصور للأنشطة: (تعليق على صورة، حوار، إكمال قصة، وصف مشهد...).
- تحديد الوسائط المساعدة: صور، تسجيلات صوتية، مقاطع فيديو قصيرة، واجهة مرئية جذابة.
- رسم واجهات افتراضية أولية (Sketches) لتخطيط توزيع الأزرار والمحتوى التفاعلي.

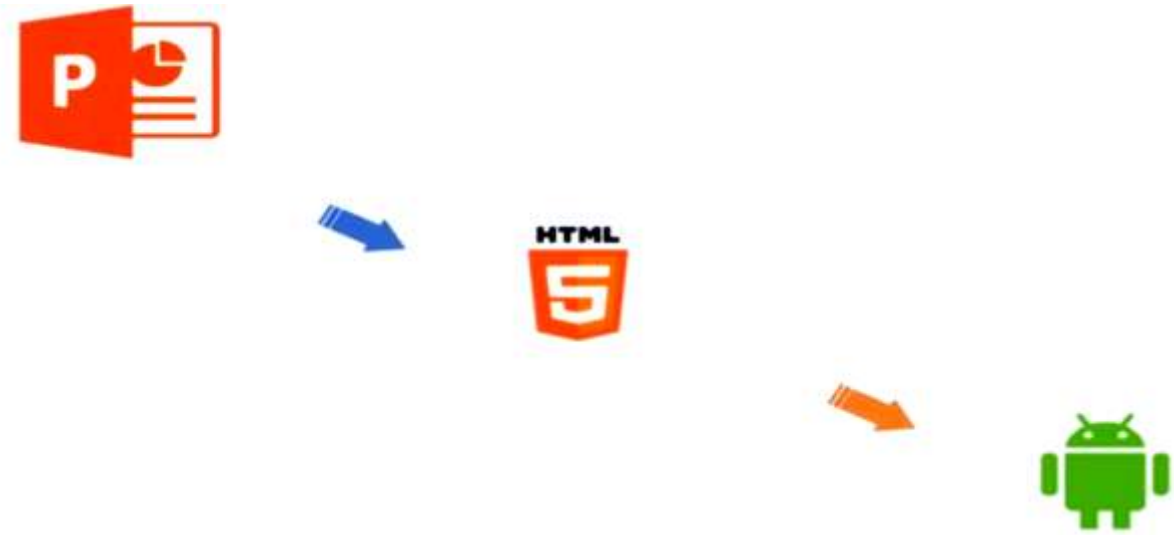
3-3- مرحلة التطوير: (Development) تمثل مرحلة التطوير أهم مرحلة في عملية تصميم اللعبة التعليمية، حيث يتم الانتقال من التصور النظري إلى التجسيد العملي، وذلك بدمج المحتوى البيداغوجي بالوسـائط التقنية، وبناء بيئة تعلمية تفاعلية تراعي الحاجات النفسـية والتحفيزية للمتعلم. ويُعتبر نجاح هذه المرحلة مرهونًا بحسـن الترجمة التطبيقية لما سبق تصوره في مرحلتي التحليل والتصميم.

ويتم خلالها تحويل المخطط إلى منتج رقمي باسـتخدام برامج التأليف أو العروض التفاعلية) مثل PowerPoint)، مع تضمين العناصر الصوتية والمرئية، وتجريب أولي للنسخة.

وفي هذه المرحلة يتمُّ التَّعامل مع برنامج التَّأليف المختار، حيث تم اسـتخدام برنامج التَّأليف (Ispring Suite)لإعداد هذه الألعاب، وهو برنامج يُستخدم لإنشاء العروض التَّقديمية، والدَّوارت التَّدريبيَّة، والبرامج التَّعلّيميَّة، والدَّورات التَدريبيَّة التَّفاعليَّة عبر الإنترنت عن طريق توفير العديد من الوسـائط المتنوّعة مثل

الصُّـور، والفيديوهات، والصَّـوتيَّات لإنشـاء مواد تعليميّة تفاعليَّة، فبمجرَّد تحميله يدمج مباشـرةً مع برنامج العُروض التَّقديميَّ (Power Point) على جهاز الحاسوب، بحيث يظهر على شكل أيقونة ضمن أيقونات برنامج العروض التَّقديميَّة، يُسـتخدم لتحويل المخطط الأوَّليّ للشَّـاشـات إلى موقع إلكترونيّ على شـبكة الإنترنت بصـيغة (HTML5) عند تحويله لموقع نجد اربط الموقع موجودً ا على شكل ملفّ محفوظٍ على الحاسوب، وبمجّرد الدُّخول للملف والضَّـغط على الرابط يتيح لك الخيار لفتحه بأيّ متصـفّحٍ، وهكذا يكون قد انتهى الشَّطر الأوَّل من عمليَّة تحويل عرض تقديميّ أو مورد رقميّ إلى تطبيق، ثمَّ تليها مرحلة تحويل الم وقع الإلكترونيّ إلى تطبيقٍ من نوع (APK) عن طريق برنـامج مســـؤول عن تحويـل المواقع إلى تطبيقات إلكترونيَّة، وهو برنامج تحويل موقع ويب إلى تطبيق (Website APK) بحيث يتمُّ وضـع ا ربط الموقع ليتمَّ تحويله إلى لُعبة على شـكل تطبيق يمكن تحميلها على الهواتف الذكية، وهكذا تصـبح اللُّعبة جاهزة في صورتها النّهائيَّة للنَّشر[1].

مراحل تحويل عرض تقديمي (Power Point) إلى APK[2]



أسماء التطبيقات المستخدمة في تصميم وبرمجة الألعاب اللغوية

[1] انظر: إلهامبن اطريو، إلهام جلالدة، استراتيجيات التعلم الذاتي عن طريق الألعاب اللغوية، مذكرة مقدمة ضمن متطلبات نيل شهادة الماستر، لسانيات عامة، 2023-2024، جامعة محمد بوضياف، المسيلة

[2] المرجع نفسه،39

خلصنا إلى أن التعبير الشفهي من المهارات الأساسية التي تُبنى عليها الكفاية اللغوية لدى المتعلم، وخاصة في مرحلة التعليم الابتدائي، حيث يُشكل التفاعل اللغوي حجر الزاوية في تنمية القدرة على التفكير والتواصل. ومن هذا المنطلق، سعت هذه الدراسة إلى تصميم أنشطة تعليمية رقمية تُراعي مبادئ التعليم التفاعلي ومقتضيات تكنولوجيا التعليم، وتُوظف إمكانيات الوسائط المتعددة بأسلوب تحفيزي. وتأتي لعبة "هيا نتحدث" ضمن سلسلة من الأنشطة التعليمية الرقمية التي تهدف إلى إكساب المتعلم مهارات التعبير التفاعلي، كالاستماع النشط، وإدارة الحوار، واحترام الرأي الآخر، والقدرة على إبداء وجهة النظر في مواقف تعليمية تُحاكي الواقع. وقد تم تصميم هذه اللعبة خصيصًا لتتلاءم مع خصوصيات المتعلم في السنة الرابعة ابتدائي، مع مراعاة الفروق الفردية ومستويات الأداء، حيث تُمكّن المتعلم من التحدث في مواقف حوارية افتراضية تفاعلية، وتُشجعه على استخدام رصيده اللغوي في سياقات تواصلية مختلفة.

ثانيا. تقديم برنامج مصمم يهدف الى تنمية مهارة التعبير الشفهي: فيما يلي الشرح التفصيلي للعبة "هيا نتحدث":

في إطار السعي إلى تحسين الأداء الشفهي لدى متعلمي الطور الابتدائي، وتحديدًا في السنة الرابعة، جاءت فكرة تصميم لعبة تعليمية رقمية موسومة بعنوان "**هيا نتحدث**"، تُعَدّ امتدادًا تطبيقيًا لما تمّ تناوله نظريًا ضمن هذه الدراسة، خاصة فيما يتعلق بأهمية الألعاب اللغوية ودورها في تنمية مهارات التواصل الشفهي. وقد استندت هذه اللعبة إلى مبادئ اللسانيات التطبيقية، التي تُولي أهمية بالغة لتفعيل اللغة في سياقات واقعية من خلال استراتيجيات محفّزة ومحبّبة لدى المتعلّمين.

تُعدّ لعبة "هيا نتحدث" تجربة تعليمية تفاعلية صُمّمت خصيصًا لتوظيف عناصر اللعب في خدمة أهداف تعليمية واضحة، تُركّز على تنمية مهارة التعبير الشفهي لدى المتعلمين من خلال مجموعة من الأنشطة

التفاعلية التي تمزج بين الصورة، والصوت، والحركة. وهي تعتمد على مواقف تواصلية من الحياة اليومية، يُطلب فيها من التلميذ أن يصف، يعلّق، يسرد، أو يحاور، مما يُعزّز تفاعله اللغوي، ويُساعده على التعبير عن أفكاره بلغة عربية سليمة. وقد رُوعي في تصميم هذه اللعبة أن تكون متدرّجة من حيث الصعوبة، مراعيةً للفروق الفردية بين التلاميذ، وقائمة على التحفيز الإيجابي والتغذية الراجعة الفورية، مما يضمن تفاعلاً أكبر ومشاركة أوسع. كما أنها تُحفّز المتعلم على تجاوز حاجز الخجل، والتدرّب على النطق السليم، وبناء الجمل، وربط الأفكار، ضمن إطار تواصلي ممتع وآمن. وتستند اللعبة إلى مقاربة تعليمية حديثة ترى في المتعلم فاعلًا في بناء المعرفة، لا متلقيًا سلبيًا، وتُوظّف مبدأ **اللعب الجاد (Serious Play)** كجسر بين المتعة والتعلّم، مما يجعل منها أداة مناسبة جدًا لتفعيل الكفاءات اللغوية في بيئة صفية أو شبه صفية. كما تُعدّ هذه اللعبة وسيلة لمواكبة التحوّل الرقمي في التعليم، والانفتاح على استراتيجيات بيداغوجية رقمية تستثمر التكنولوجيا في خدمة اللغة والتعلم. وعليه، فإن لعبة "هيا نتحدث" ليست مجرد ملحق رقمي تجريبي، بل هي مشروع تعليمي متكامل وُضع لاختبار أثر الألعاب اللغوية الرقمية في تنمية التعبير الشفهي، من خلال مراحل تصميم دقيقة، واستخدام ميداني حقيقي، وتقويم تربوي يُبرز نقاط القوة والتحدي في التجربة.

1- **تعريف:** لعبة "**هيا نتحدث**" هي لعبة لغوية رقمية تفاعلية، صُمّمت خصيصًا لتطوير مهارة التعبير الشفهي لدى تلاميذ السنة الرابعة ابتدائي. تقوم على مبدأ التحفيز عبر المواقف التواصلية المصورة، حيث يُطلب من المتعلم أن يعلّق شفهيًا على مشهد، أو يُكمل قصة، أو يجيب عن أسئلة ضمن سياقات واقعية. وتهدف هذه اللعبة إلى تحويل الموقف التعليمي من التلقين إلى التفاعل، ومن الصمت إلى النطق، من خلال أدوات بصرية وسمعية محفّزة، تدمج الصوت والصورة والحركة في بيئة آمنة وجذّابة، تُراعي قدرات المتعلمين.

2- **المحتوى والأهداف: يتكوّن** محتوى اللعبة من: سلسلة مشاهد مصوّرة (ثابتة) تعبّر عن مواقف من الحياة اليومية (المدرسة، السوق، المنزل، الطبيعة...). وتسجيلات صوتية مرافقة للمشاهد، تُطرح بصيغة سؤال أو توجيه شفهي. هناك أيضا أزرار تفاعلية تتيح للتلميذ إعادة المشهد، أو تسجيل صوته، أو المرور إلى مستوى جديد.

3- **الأنشطة: تتضمن** هذه اللعبة عدة أنشطة متكاملة فمنها ما يخدم الاستماع ومنها ما يخدم النطق ومنها ما يخدم التركيز والانتباه وهكذا فالكل يخدم الكل. والصورة المرفقة أدناه تمثل واجهة للنشاطات المدرجة في اللعبة.

الشكل رقم 1: صورة توضيحية لواجهة النشاطات

وتهدف هذه الأنشـــطة مجتمعة إلى: – تنمية قدرة التلميذ على التعبير الشـــفهي التلقائي والسلس.

- تعزيز الثقة بالنفس في الحديث أمام الآخرين (ولو افتراضياً).
- إثراء الرصيد المعجمي عبر المشاهدة والربط بين الصورة والكلمة.
- تدريب المتعلم على الإصغاء والفهم، ثم التعبير بلغة واضحة.
- تنمية مهارات الحوار والوصف والتعليل داخل سياقات واقعية.

3-1- النشاط الأول :أستمع وأفهم: ويتكون من مرحلتين: مرحلة الاستماع والفهم، ومرحلة اختيار الجواب الصحيح. حيث يتضمن هذا النشاط عرض مقطع صوتي قصير يُروى بأسلوب سردي بسيط (قصة قصيرة أو حكاية يومية)، ثم يُطلب من المتعلم النقر على أيقونة "فهمت" التي تنقله إلى سؤال اختياري يُقيّم مدى استيعابه للنص المسموع، حيث يمكنه إعادة المقطع عدة مرات لضمان الفهم الجيد وذلك بالأخذ بعين الاعتبار الفروقات الفردية. يُطلب منه اختيار الجواب الصحيح من بين ثلاث إمكانيات. وفيما يلي صورة توضيحية لواجهة نشاط أستمع وأفهم على التطبيق المنجز.

شكل رقم 2: صورة توضيحية لواجهة النشاط الأول – المرحلة الأولى

المرحلة الثانية وبعد الاستماع الجيّد للنص المسمع ينقر المتعلم على أيقونة فهمت وهي تعني فهمت المحتوى فينتقل مباشرة إلى اختبار الفهم.

الشكل 3: صورة توضيحية لواجهة النشاط الأول – المرحلة الثانية

– **الهدف التربوي:** يهدف هذا النشـــاط إلى تنمية مهارة الاســـتماع الفعّال وتعزيز القدرة على الفهم والاستيعاب السمعي وتطوير الاستجابة اللغوية الدقيقة بناءً على إدراك المعنى.

– **الأساس النظري:** يستند هذا النشاط إلى **نظرية الوسائط المتعددة** لـ (Mayer)التي تؤكد أن الجمع بين الصوت والنص البصري يُحفّز الفهم ويُساعد على بناء تمثيلات عقلية قوية. كما يرتبط بمبدأ **منطقة النمو القريب** (Vygotsky)، إذ يُقدَّم للمتعلم تحدٍ مناســـب لمســـتواه، يرافقه توجيه غير مباشـــر عبر

الخيارات الثلاثة، مما يدعوه إلى التقدير والتمييز كما يجســـد مفهوم **المهارات الفرعية للتعبير الشـــفهي**، وخاصة مهارة **الاستماع الفعّال والاستيعاب**، باعتبارها شرطًا سابقًا لكل إنتاج لغوي سليم.

– **المهارة المستهدفة**: يهدف هذا النشاط إلى تنمية مهارة الإنصات. إلى جانب مهارة تحليل المسموع. مهارة اتخاذ القرار التعبيري (اختيار التعبير الصحيح)

3-2- النشاط الثاني: أشاهد وأكمل: يتضمن هذا النشاط عرض مشهد قصير (صورة) يُطلب من المتعلم بعده إتمام جملة ناقصـــة بكلمة مناســـبة. يتم ذلك بعد لحظة تأمل صـــامت تُقدَّر بثانيتين تقريبًا. يتاح للمتعلم اختيار الإجابة من بين خيارات متعددة، أو إكمالها ذاتيًا حسب تصميم اللعبة.

الشكل 4: صورة توضيحية لواجهة النشاط الثاني

- **الهدف التربوي**: يهدف النشاط إلى: تنمية مهارة التفسير البصري وتحويله إلى خطاب لغوي. وتطوير قدرة المتعلم على إنتاج جملة مفيدة وسليمة. وتعزيز الربط بين الإدراك البصري والتعبير اللفظي.

الأسس النظرية المرتبطة: يستند النشاط إلى نظرية التعلم البنائي التي تؤمن بدور المتعلم في بناء معرفته من خلال تفاعله مع البيئة، وهو هنا يبني المعنى من الصورة. كما يتوافق مع مبدأ التمثلات الذهنية، حيث يُحول المتعلم الصورة الذهنية إلى تعبير لغوي.

- **المهارات المستهدفة:** يُجسد مهارة التكميل بوصفها من المهارات الفرعية للتعبير الشفهي، وهي مؤشر على نمو المعجم لدى المتعلم وتوظيفه حسب السياق. ومهارة التحويل من الصورة إلى خطاب كما يمكّنه هذا النشاط على بناء الجمل الصحيحة وتوظيف المفردات المناسبة باستعمال المحور الاستبدالي.

3-3- النشاط الثالث :ذاكرتي قوية حيث يُعرض على المتعلم مشهد بصري (صورة تحتوي على عناصر متنوعة)، لفترة زمنية وجيزة (ثانيتان إلى ثلاث)، ثم يُغلق الستار (بصريًا)، ثم يطرح عليه **سؤالًا اختياريًا** يُختبر من خلاله مدى تذكره لمحتويات الصورة (عدد الأشياء، موقعها، لونها... إلخ). مثال ذلك: تظهر صورة لطفل يجلس بين بطتين على مقعد ويُطلب من الطفل التركيز على المشهد لفترة وجيزة ثم يغلق الستار تدريجيا.

الشكل 5: صورة توضيحية للمرحلة الأولى من النشاط الثالث

وبعد اختفاء المشهد يظهر سؤالا لاختبار الذاكرة كما هو مبيّن في الصورة أدناه:

الشكل 6: صورة توضيحية للمرحلة الثانية من النشاط الثالث

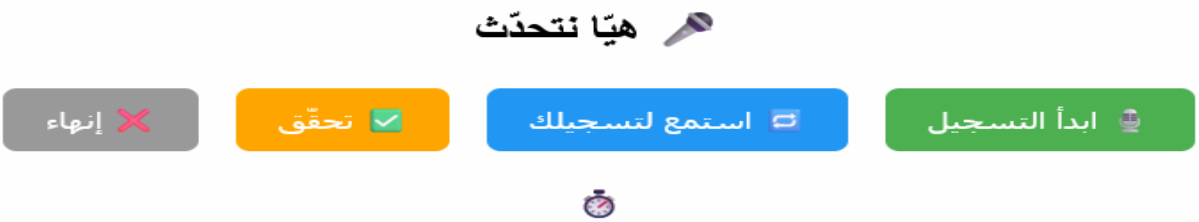
- **الهدف التربوي:** يهدف نشاط "ذاكرتي قوية" إلى تقوية الذاكرة البصرية قصيرة المدى. وتطوير القدرة على الوصف الدقيق لما يُشاهده المتعلم. كما يعمل على تنمية اللغة الوصفية والتعبير التقريري (الإخبار عما تذكره).
- **الأسس النظرية المرتبطة:** هذا النشاط ينبني على نظرية المعالجة المزدوجة (Paivio)التي تؤكد أن الصور تُخزّن في الدماغ على شكل تمثيلات بصرية يمكن استدعاؤها لاحقًا عبر اللغة. كما يتقاطع أيضًا مع فكرة "منطقة النمو القريبة لـ (Vygotsky) إذ يُعرض التحدي في مستوى يمكن تجاوزه بمساعدة بسيطة (كالخيارات المتعددة). كما أنّه يُجسّد نشاطًا من أنشطة التدريب المعرفي الموجه نحو اللغة، عبر الربط بين الإدراك البصري والإنتاج اللغوي.
- **المهارات المستهدفة:** من المهارات المستهدفة لهذا النشاط: تقوية الذاكرة البصرية وتنمية القدرة على الوصف والتسلسل المنطقي والتعبير عن المشاهد بدقة.

3-4- النشاط الرابع :أتحدى الوقت: في هذا النشاط، يُعرض على المتعلم مشهد معين (صورة توحي بوجود حدث ما يعبّر عليه المتعلم بجملة فعلية) لماذا جملة فعلية؟ لأن الجملة الاسمية قد أخذت نصيبا في النشاط الثاني "أشاهد وأكمل". وبهذا سيتدرب المتعلم إنشاء جمل اسمية وفعلية . ويُطلب منه وصف المشهد بجملة مفيدة قبل انتهاء الوقت المحدد .بعد الانتهاء، يُتاح له تسجيل صوته للاستماع إليه، ثم مقارنة إنتاجه الصوتي بالنموذج الصحيح المقدم داخل اللعبة.

الشكل 7: صورة توضيحية للمرحلة الأولى من النشاط الرابع

في مثل هذا المشهد ينقر المتعلم على الصورة فتحيله إلى صفحة ويب التي تمّ تحضيرها مسبقا في موقع (Netlify) ليتمكن المتعلم من تسجيل كلامه في حدود 10 ثواني ثم يستمع إلى ما أنتجه ويستطيع أن يتحقق من جوابه بظهور إجابة نموذجية.

الشكل رقم 8 صورة توضيحية تمثل صفحة الويب التي ينتقل إليها المتعلم لتسجيل وسماع صوته.



وبعد الانتهاء من العملية ينقر على إنهاء ليعود مجددا الى نفس الصفحة التي انطلق منها.

- **الهدف التربوي:** يهدف هذا النشاط إلى تحفيز الطلاقة في التعبير الشفهي. وتدريب المتعلم على سرعة الاستجابة وتنظيم أفكاره في زمن محدد. كما يهدف إلى تطوير مهارة الوصف اللحظي المباشر.
- **الأسس النظرية المرتبطة بنشاط "أتحدى الوقت":** يعتمد هذا النشاط على مبدأ التعلم النشاط (Active Learning) الذي يُشـــرك المتعلم في الأداء الفوري، مما يُعزز من اســـتيعابه للمواقف التواصلية الواقعية.

كما أنه يُجسّد مفهوم "**الطلاقة اللغوية" كإحدى** ركائز التعبير الشفهي، والتي تُبنى بالتكرار والممارسة والتحدي الزمني. ويرتبط كذلك بـــ **نموذج المعالجة السمعية والشفهية**، حيث يعيد المتعلم الاستماع إلى صـــوته، وهو ما يســـاعده على تقويم ذاته ذاتيًا.(Self-monitoring) بمقارنة جوابه بالإجابة النموذجية التي ســتظهر أمامه. وبهذا النشــاط يكون المتعلم قد اســتعمل أدوات التعبير الشــفهي من الانتباه والتركيز- الملاحظة – التفكير- الصوت- السمع- القراءة.

- **المهارات المستهدفة**: الهدف من تصميم هذا النشاط تدريب المتعلم على الوصف السريع والدقيق وإنتاج جمل مفيدة تحت الضـــغط الزمني كما يتدرب على المراقبة الذاتية للأداء الشـــفهي (التســـجيل والمقارنة).

3-5- النشاط الخامس: "أشارك في الحوار": يعرض هذا النشاط مشهدًا حواريًا بين شخصيتين أو أكثر ثم يُطلب من المتعلم تكملة الحوار من خلال تقمّص أحد الأدوار. مرة يتكلم مكان *ليلى*، ومرة مكان *الأم*، وهكذا يكون قد لعب جميع الأدوار وفق التوجيه الذي توفره اللعبة. يتم تسجيل الأداء الشفهي للمتعلم، ثم يتحقق من إجابته، ومقارنته بالحوار النموذجي.

وفيما يلي صورة توضيحية لواجهة النشاط الخامس:

الشكل 9: صورة توضيحية للمرحلة الأولى من النشاط الخامس

أما المرحلة الثانية فسيقوم المتعلّم بنفس بما قام به في النشاط السابق – اتحدّى الوقت – حيث ينتقل إلى صفحة الويب المجهّزة سابقا ويسجل جملته لكن هذه المرة ستندرج الجمل ضمن الحوار وليس الوصف.

- **الهدف التربوي**: يهدف هذا النشاط إلى تنمية مهارة المحاكاة التواصلية وتدريب المتعلم على التفاعل الشفهي في سياق حواري منظم وتعزيز القدرة على اتخاذ دور لغوي وإنتاج ردود منطقية.
- **الأسس النظرية المرتبطة:** ينبني هذا النشاط على **نظرية التفاعل الاجتماعي** لـ Vygotsky التي ترى أن اللغة تتطور في الأصل من خلال التفاعل مع الآخر. كما يتماشى مع مبادئ **التعبير التفاعلي**، التي تدمج بين الاستماع، الفهم، والتفاعل. ويتقاطع مع فكرة **"لعب الأدوار" Role-play** كأسلوب تربوي لبناء التعبير الواقعي وتقوية الكفاءة التواصلية.
- **المهارات المستهدفة**: يهدف هذا النشاط إلى تنمية القدرة على إنتاج الحوار المناسب حسب السياق المطلوب واستخدام الأساليب الحوارية الصحيحة (التحية، الاستفهام، الطلب.... إلى غير ذلك) والقدرة على التقمص والارتجال اللغوي.

بعد عرض وتحليل المكوّنات التربوية والتقنية للّعبة الرقمية "هيا نتحدث!"، يتّضح أن التصميم التربوي المدروس للّعبة يُعدّ تجربة تعليمية مبتكرة تسعى إلى معالجة واحدة من أهم الصعوبات التي يواجهها المتعلمون في الطور الابتدائي، وهي ضعف مهارة التعبير الشفهي. وقد تم خلال هذا الفصل الوقوف على مراحل تصميم اللعبة، من مرحلة التحليل وتحديد الأهداف، مرورًا بتطوير المحتوى الرقمي، إلى اختيار الأنشطة التفاعلية المنسجمة مع قدرات المتعلمين وحاجاتهم.

وقد أبرز تحليل الأنشطة المدمجة في اللعبة مدى تنوّعها من حيث الأهداف والوظائف التعليمية، حيث تم التركيز على مهارات فرعية متعددة كمهارة الاستماع، الإكمال، الوصف، المحاكاة، واتخاذ الدور الحواري، وذلك ضمن بيئة محفزة تجمع بين المتعة والجدوى التعليمية. كما تم ربط كل نشاط بالأسس النظرية التي تدعمه، كالوسائط المتعددة، التعلم التفاعلي، ونظرية النمو القريب، مما يعكس انسجام التصميم مع التوجهات المعاصرة في بيداغوجيا اللغة.

ورغم عدم تنفيذ تجريب ميداني فعلي بسبب انتهاء السنة الدراسية، فإن بناء هذه اللعبة اعتمادًا على معايير تعليمية ونفسية دقيقة، يوفّر نموذجًا قابلاً للتطبيق مستقبلاً، ويمكن أن يشكل أرضية أولية لتطوير موارد رقمية أخرى موجّهة لتنمية المهارات الشفهية لدى المتعلمين في التعليم الابتدائي.

وختامًا، فإن هذا الجانب التطبيقي لا يقدّم مجرد منتج رقمي، بل يعكس تصورًا تربويًا متكاملًا لتوظيف التكنولوجيا التعليمية في خدمة الكفاءة التواصلية، ويؤكد على أن إدماج الألعاب التفاعلية في الممارسات الصفية قد يكون مفتاحًا لتجاوز كثير من العوائق اللغوية والبيداغوجية التي تعيق تنمية التعبير الشفهي في المدرسة الجزائرية.

الخاتمة

خاتمة

في ختام هذا البحث الموسوم بـ "برنامج تقني مبتكر لتنمية مهارة التعبير الشفهي لدى متعلمي السنة الرابعة ابتدائي"، يتأكد أن التعبير الشفهي ليس مجرد نشاط لغوي ثانوي، بل هو مهارة أساسية تُعبّر عن كفاءة المتعلم التواصلية، وقدرته على تحويل مكتسباته اللغوية إلى أداء فعلي في مواقف تواصلية حقيقية.وقد انطلقت الدراسة من إشكالية محورية تتعلّق بضعف التعبير الشفهي لدى متعلمي الطور الابتدائي، وغياب الأدوات التفاعلية المناسبة لمعالجته، خاصة في ظل التغيرات التربوية والمجتمعية، والتطور الرقمي الذي أصبح يفرض نفسه كواقع تعليمي جديد.تطرّق الإطار النظري إلى توضيح مفهوم التعبير الشفهي وخصائصه وصعوباته لدى المتعلمين، ثم إلى دور الألعاب التعليمية الرقمية بوصفها وسيلة حديثة وفعالة لتحفيز المتعلم وتطوير مهاراته اللغوية. وتم دعم هذه المعطيات بنظريات تربوية حديثة ودراسات ميدانية أثبتت جدوى هذا التوجه.

أما في الجانب التطبيقي، فقد تم تصميم لعبة تعليمية رقمية مستوحاة من محيط المتعلم، تراعي خصائصه المعرفية والنفسية، وتستجيب لحاجاته التعلّمية، من خلال مزيج من التفاعل، اللعب، والتقييم المرح. ورغم أن التجريب الميداني لم يتم لأسباب تنظيمية (انتهاء السنة الدراسية)، فإن تصميم اللعبة واستعراض خصائصها ومراحل إعدادها يُعدّ إنجازًا علميًا وتربويًا يمكن الاستفادة منه في المستقبل. إن النتائج النظرية والمنهجية التي توصّل إليها هذا العمل تؤكد أهمية دمج التكنولوجيا التعليمية في تعليم اللغة العربية، لا سيما التعبير الشفهي، باعتباره وسيلة لإعادة التوازن بين المقاربات البيداغوجية الحديثة، وحاجات المتعلم العصري. كما تفتح هذه الدراسة آفاقًا جديدة نحو ممارسات تعليمية مبتكرة، توظف الألعاب الرقمية ليس فقط كأداة للتسلية، بل كأداة استراتيجية لتنمية المهارات التواصلية في بيئة تعليمية محفزة وفعّالة

وقد أسفر هذا العمل عن جملة من النتائج نلخّصها فيما يلي:

1- **يُعد التعبير الشفهي مهارة لغوية أساسية** في المنهاج التربوي الجزائري، إلا أن تدريسها لا يحظى دائمًا بالعناية الكافية من حيث التفعيل العملي والتقويم البنائي.

2- **يعاني المتعلمون في السنة الرابعة ابتدائي من صعوبات متعددة في التعبير الشفهي**، أبرزها: ضعف الرصيد المعجمي، النطق غير السليم، والارتباك النفسي أثناء التحدث.

3- **تُشكّل الألعاب التعليمية الرقمية وسيلة فعّالة لتنمية مهارة التعبير الشفهي**، نظرًا لما توفره من تفاعل، تحفيز، وتمكين للمتعلم في بيئة تعليمية مرنة وممتعة.

4- **تصميم لعبة تعليمية رقمية يستوجب مراعاة مجموعة من الشروط التربوية والتقنية**، من بينها تحديد الأهداف بدقة، اختيار محتوى مناسب، وضبط آليات التقييم المرحلي.

5- **العمل الميداني اقتصر على إعداد اللعبة دون تجريبها فعليًا** بسبب انتهاء السنة الدراسية، إلا أن التصوّر النظري والبيداغوجي الذي تم بناؤه يُعد نموذجًا قابلاً للتنفيذ مستقبلاً.

6- **الدمج المنهجي للتكنولوجيا في تدريس اللغة العربية ممكن وضروري**، بشرط أن يُبنى على أسس علمية سليمة، ويستجيب لحاجات المتعلمين وخصوصياتهم.

7- يُتيح **التسجيل الصوتي والاستماع** للمتعلم فرصة للتقويم الذاتي، مما يعزز وعيه بلغته وأدائه.

8- تشجع هذه الأنشطة على **تنمية الذكاء اللغوي والبصري والانفعالي**، كما تنمّي روح المبادرة والثقة بالنفس.

9- رغم عدم إجراء تجربة ميدانية فعلية، فإن التصور البنائي للّعبة، وتحليل أنشطتها، يمنح هذا العمل طابعًا تطبيقيًا قابلاً للتطوير والاختبار لاحقًا.

وفي الختام، نأمل أن يكون هذا البحث قد قدّم نموذجًا أوليًا يُسهم في تجديد طرائق تدريس التعبير الشفهي، ويفتح آفاقًا أمام الباحثين لتطوير أدوات تعليمية رقمية أكثر تفاعلًا وارتباطًا بواقع المتعلمين واحتياجاتهم اللغوية والتربوية وخاصة في ميدان التعبير الشفهي. وانطلاقًا من المعالجة النظرية والتطبيقية التي تناولها هذا البحث، وبناءً على النتائج المتوصَّل إليها، يمكن اقتراح التوصيات التالية:

1- ضرورة تعزيز مكانة التعبير الشفهي في الحصص الدراسية، من خلال إدراجه ضمن أنشطة منتظمة ومتنوعة، تعزز الطلاقة والجرأة اللغوية لدى المتعلم.

2- إعادة النظر في طرائق تدريس اللغة العربية بالطور الابتدائي، والانتقال من الأساليب التقليدية نحو مقاربات تفاعلية تعتمد اللعب والتكنولوجيا.

3- تكوين المعلمين في مجال توظيف الألعاب التعليمية الرقمية، وتدريبهم على استخدام الوسائط التكنولوجية بطريقة تربوية هادفة.

4- تصميم موارد رقمية محلية باللغة العربية، تراعي الخصوصيات الثقافية والنفسية للمتعلم الجزائري، وتستهدف المهارات التواصلية خاصة في الصفوف المبكرة.

5- تشجيع الباحثين على تجريب الألعاب التعليمية ميدانيًا، وربط ذلك بنتائج كمية وكيفية دقيقة لقياس الأثر الحقيقي على مهارات التعبير الشفهي.

6- تهيئة بيئة تعليمية محفزة لتعلّم التعبير الشفهي، من خلال تخفيف الضغط، وتعزيز الثقة، وتمكين المتعلم من التحدث بحرية وارتياح.

7- دعم التعاون بين المختصين في اللسانيات، التربية، والبرمجة، لتطوير أدوات تعليمية رقمية متكاملة تعالج جوانب لغوية دقيقة بأسلوب ممتع وفعال.

8- تشجيع إدماج الألعاب الرقمية التعليمية ضمن المناهج الرسمية، خاصة في مراحل التعليم الابتدائي، لما لها من أثر إيجابي في تحفيز المتعلمين وتنمية كفاياتهم التواصلية بطريقة ممتعة وتفاعلية.

9- فتح آفاق البحث في تصميم ألعاب تعليمية لغوية أخرى موجهة لمهارات لغوية مختلفة (القراءة، الكتابة، التراكيب...) باستخدام تقنيات حديثة (الواقع المعزز، الذكاء الاصطناعي...).

10- دراسة أثر كل نمط من الأنشطة (الاستماع، المحادثة، التحدي الزمني...) بشكل منفصل على عناصر التعبير الشفهي، لفهم العلاقة بين نوع النشاط وطبيعة المهارة المكتسبة.

قائمة المراجع والمصادر

قائمة المراجع والمصادر

أولا: الكتب

1- أحمد فؤاد عليان: المهارات اللغوية وطرائق تدريسها، دار مسلم، السعودية، 1992،

2- الحيلة محمد محمود، التكنولوجيا التعليمية التعلمية، ط1 (العين، الإمارات العربية المتحدة، 2001)

3- الصويكري محمد علي حسن، الألعاب اللغوية ودورها في تنمية مهارات اللغة العربية، (عمان، دار الكندي للنشر والتوزيع، 2005).

4- العلي فيصل حسين طحيمر، المرشد الفني لتدريس اللغة العربية، ط1 (عمان، مكتبة دار الثقافة، 1998

5- سعد علي زاير، مناهج اللغة العربية وطرائق تدريسها، (دار صفاء للنشر والتوزيع، عمان 2013).

6- صالح غيلوس، التلقي والإنتاج في ضوء العرفنية، ط 1(العلمة، الجزائر، البدر الساطع للطباعة والنشر،2017)

7- عبد العظيم صبري عبد العظيم، استراتيجيات وطرق التدريس العامة والإلكترونية، ط1 (القاهرة، المجموعة العربية للتدريب والنشر، 2015)

8- عزو عفانة، تخطيط المناهج وتقويمها، ط 2(غزة، فلسطين، الجامعة الإسلامية 1996) .

9- فريدة شنان ومصطفى هجرسي: المعجم التربوي،

10- ماهر شعبان عبد الباري، مهارات التحدث العملية والأداء، ط 1(عمان، دار المسيرة للنشر والتوزيع والطباعة 2011م-1432هـ)

11- محمد المصري ومجد البراري: اللغة العربية دراسة تطبيقية، ط1 (دار البداية، القاهرة، 2011)

12- محمد علي حسن الصويكري، التعبير الشفوي، حقيقته، واقعه، أهدافه، مهاراته، طرق تدريسه وتقويمه، ط1 (عمّان، الأردن، دار الكندي للنشر والتوزيع، 2014).

13- ناصف مصطفى عبد العزيز، الألعاب اللغوية في تعليم اللغات الأجنبية مع أمثلة لتعليم العربية لغير الناطقين بها، ط1(الرياض، دار المريخ للنشر 1983)

14- وزارة التربية الوطنية. مناهج مرحلة التعليم الابتدائي. الديوان الوطني للمطبوعات المدرسية. الجزائر (2016).

ثانيا: المجلات العلمية

1- أسماء الشابي، الألعاب التربوية التعليمية التفاعلية وتأثيرها على المتعلم، مجلة التكامل في بحوث العلوم الاجتماعية والرياضية، 02 (ديسمبر 2022) 13-36

2- جميلة عاشور، "فاعلية لعب الأدوار في تنمية الممارسة اللغوية الشفهية لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية، مجلة المعيار، مجلد 27، عدد 3، السنة 2023

3- عذير عبد الله الربيحات، فاعلية استراتيجية اللعاب اللغوية في تنمية مهارات التحدث في مادة اللغة العربية لطالبات الصف الرابع أساسي، مجلة العلوم التربوية والنفسية، المجلة الغربية للعلوم ونشر الأبحاث، المجلد الأول، العدد 6، يوليو 2017

4- لمياء قدرز، صلاح الدين مبارك حداد، دور استراتيجية الألعاب التعليمية الرقمية في تعلم اللغة العربية عند الطفل، مجلة إشكالات في اللغة والأدب ،04 (ديسمبر 2024)، 329-346

ثالثاَ: الرسائل والأطروحات العلمية:

1- إلهام بن اطريو، إلهام جلالدة، استراتيجيات التعلم الذاتي عن طريق الألعاب اللغوية، مذكرة مقدمة ضمن متطلبات نيل شهادة الماستر، لسانيات عامة، 2023-2024، جامعة محمد بوضياف، المسيلة

رابعا: المواقع الإلكترونية:

1- موقع Netlify متخصص في تصميم المشاريع والبرامج الإلكترونية
https://www.netlify.com/

(تمت الزيارة والتسجيل في الموقع: (18 أفريل 2025

2- قناة جواب كيف، "تحويل ملف بوربوينت إلى تطبيق أندرويدAPK
https://www.youtube.com/watch?v=1vrWvo3ubBU

(تمت الزيارة في: 20 ماي 2025)

3- قناة مشاركة، "تحويل ملف بوربوينت إلى موقع ثم إلى تطبيق أندرويد"

https://www.youtube.com/watch?v=4o7NfPcoZ5Y

(تمت الزيارة في: 6 جوان 2025)

فهرس الموضوعات

العنوان	الصفحة
إهداء	
شكر	
مقدمة	
الفصل الأول	
أولاً: التعبير الشفهي في الطور الأول	8
1- مفهوم التعبير الشفهي	8
2- أهمية التعبير الشفهي في المرحلة الابتدائية	9
3- أهمية التعبير الشفهي في المرحلة الابتدائية	10
ثانياً: صعوبات التعبير الشفهي	11
1- أنواع الصعوبات	11
2-مهارات التعبير الشفهي	12
2-1 تعريف المهارة	12
2- 2 مهارة الاستماع	12
2-3 مكونات عملية الاستماع	12
3-مهارة المحادثة	14
3-1 تعريفها	14
3-2 مكوناتها	14
ثالثاً: الألعاب التعليمية الرقمية كأداة لتنمية مهارة التعبير الشفهي	14
1- تعريف الألعاب التعليمية الرقمية	15
2 دور الألعاب الرقمية في تنمية المهارات اللغوية	15
3 الألعاب التعليمية الرقمية المفاهيم والأسس	15
3-1 مفاهيم	16
3-2 أسس النظرية البنائية والبنائية الاجتماعية	16
4 الوسائط المتعددة ودورها في تنمية التعبير الشفهي	16
5 خصائص تصميم لعبة تعليمية رقمية	17
الفصل التطبيقي	
أولا: تصميم الألعاب التعليمية الرقمية	20

1- أهم الخصائص التربوية للألعاب التعليمية الرقمية	20
2- شروط تصميم لعبة رقمية فعالة	20
2-1 تحديد الأهداف التعليمية	21
2-12 مراعاة خصائص الفئة العمرية	21
2-3 ارتباط اللعبة بالمحتوى الدراسي	22
2-4 سهولة التفاعل وواجهة الاستخدام	23
2-5 إتاحة التغذية الراجعة	24
2-6 بساطة التصميم وسهولة التصفح	24
2-7 تحقيق مبدأ التدرّج والتنوع	25
2-8 توفير عنصر التحدي والمتعة	25
2-9 دمج آليات التقييم المرحلي والنهائي	25
3- مراحل تصميم اللعبة الرقمية	25
3-1 مرحلة التحليل	26
3-2 مرحلة التصميم	26
3-3 مرحلة التطوير	27
ثانيا: تقديم برنامج تعليمي لتنمية مهارة التعبير الشفهي	29
1- تعريف	29
2-أهداف المحتوى	30
3-الأنشطة	30
3-1- شرح النشاط الأول	31
3-2-شرح النشاط الثاني	32
3-3-شرح النشاط الثالث	33
3-4 شرح النشاط الرابع	35
3-5 شرح النشاط الخامس	37
الخاتمة	40
قائمة المراجع	42
فهرس الموضوعات	44

ملخص البحث

ملخص البحث: يهدف هذا البحث إلى تقصّـــي أثر توظيف **الألعاب التعليمية الرقمية** في تنمية **مهارة التعبير الشفهي** لدى متعلمي السنة الرابعة من التعليم الابتدائي. وقد تم تناول الإشكالية من خلال جانب نظري ضـمَّ تحديدًا لمفهوم التعبير الشفهي، خصـائصـه، الصـعوبات التي تواجه المتعلمين، إضـافة إلى إبراز أهمية الألعاب التعليمية الرقمية ومميزاتها في تعزيز الكفاءة الشفهية. أما الجانب التطبيقي فتمثل في تصـــميم لعبة تعليمية رقمية تعتمد على مواقف تواصـــلية وتمارين تفاعلية مناســـبة للمرحلة العمرية المســتهدفة. وقد رُوعي في إعدادها المبادئ البيداغوجية والتقنية الضــرورية لضــمان فعاليتها. ورغم تعذّر تجريب اللعبة ميدانيًا بسبب نهاية السنة الدراسية، فإن هذا النموذج الرقمي المقترح يمكن اعتماده مستقبلاً وتطويره ضــمن ممارســات تعليمية حديثة. وقد خلص البحث إلى أن توظيف التكنولوجيا في تدريس اللغة العربية، خاصــة في جانب التعبير الشــفهي، يوفّر بيئة تعليمية محفزة تســاهم في تحســين الأداء الشــفهي للمتعلمين وتعزيز ثقتهم بأنفسهم.

الكلمات المفتاحية: التعبير الشفهي– الألعاب الرقمية– الكفاءة التواصلية–الرابعة ابتدائي

Abstract :This research aims to examine the impact of using **digital educational games** on developing **oral expression skills** among fourth-grade primary school learners. The study addressed the issue through a theoretical framework that defined oral expression, its characteristics, and the difficulties faced by learners. It also highlighted the importance and benefits of digital educational games in enhancing oral competence. The practical part consisted of designing an educational digital game based on communicative situations and interactive exercises suitable for the targeted age group. Its design followed pedagogical and technical principles to ensure its effectiveness. Although the game was not tested in the classroom due to the end of the school year, the proposed model can be implemented and developed in future teaching practices. The study concluded that integrating technology into Arabic language instruction—especially in oral expression—provides a motivating learning environment that helps improve students' oral performance and boost their self-confidence.

Keywords: Oral expression – Digital games – Communicative competence – Fourth grade