وزارة التّعليم العالي والبحث العلمي
MINISTERE DE L'ENSEIGNEMENT SUPERIEUR ET DE LA RECHERCHE SCIENTIFIQUE
ⴰⵢⵏⵜⴰⵏⵉⵓⵏⵉⵏ ⵏⵜⵣⵣⵓⵖⵏⵉ ⴷ ⵜⵣⵣⵉⵔⵉⵜ ⵏ ⵜⵣⵣⵉⵔⵉⵜ
ⵜⴰⵎⴰⵡⴰⵙⵜ ⵏ ⵎⵓⵍⵓⴷ ⵎⵎⴻⵔⵉ ⴰ ⵜⵉⵣⵉ ⵡⵣⵓ

جامعة مولود معمري – تيزي– وزو
كلية الآداب واللّغات
قسم اللّغة العربية وآدابها

UNIVERSITE MOULOUD MAMMERI DE TIZI-OUZOU
FACULTE DES LETTRES ET DES LANGUES
Département de Langue et littérature Arabes

الرقم..../...../2019

رقم الترتيب:

الرقم التسلسلي:

مذكرة تخرّج لنيل شهادة الماستر

الميدان: لغة وأدب عربي

الفرع: دراسات لغوية

التخصص: لسانيات تطبيقية

العنوان:

أثر الألعاب اللّغوية في تعليمية اللّغة العربية لتلاميذ السّنة الأولى ابتدائي

إعداد الطالبتين:

- **زهور وردي**
- **ديهية عاشور**

إشراف الأستاذ (ة):

أ. فازية تقرشة

لجنة المناقشة

د. كاهينة محيوت أستاذة محاضرة "أ". جامعة مولود معمري تيزي وزو..... رئيساً

د. فازية تيقرشة أستاذة محاضرة "أ". جامعة مولود معمري تيزي وزو.....مشرفًا وقررًا

د. سوهيلة دريوش أستاذة مساعدة "أ". جامعة مولود معمري تيزي وزو.....ممتحنًا

السنة الجامعية: 2021-2022

بسم الله الرحمن الرحيم

كلمة شكر

الحمد لله الذي تكونت بقدرته الأشياء وتتابعت بفضله النعم واستوت بنعمته الأرض.

والسلام على من لا نبي بعده وعلى آله وصحبه ومن والاه إلى يوم الدين.

وبعد:

نتقدم بالشكر الخاص إلى الأستاذ المشرفة "تيقرشة فازية" على توجيهاتها القيمة ورعايتها لهذا العمل.

كما نتقدم أيضا بالشكر الجزيل إلى كل أساتذة قسم اللغة والأدب العربي الذين كانوا نعم الأساتذة وإلى كل من قدم لنا المساعدة من قريب وبعيد.

شكرا

إهداء

أهدي هذا العمل إلى أغلى ما لدي في الحياة الوالدين:

إليك أنت يا أمي يا نور دربي ويا بريق أملي ومصدر سعادتي، إليك أيتها اللبؤة التي تسهر على راحتي أيتها العظيمة التي دائما تكافح من أجلي أيتها الشمعة التي تنير درب حياتي وتناضل من أجل نور مستقبلي ووصف حبك وحنانك وعاطفتك مستحيل لا تقدر عليها الكلمات ولو اجتمع الشعر والأدب والفقه وكلّ اللّغات تعجز على وصف مدى شكري لك في هذه الحياة وببساطة لك يا أمي هذا العمل المتواضع ليفرح قلبك.

إليك أنت يا أبي يا من تركني في عز طفولتي ولن تحضر لفرح نجاحي وأخذك الله وأنت صغير وتركتني صغيرة ولم أعرفك كثيرا وفقدت حنانك وعطفك وسندك مبكرا رحمة الله عليك وأسكنك فسيح جنانه يا أبي الغالي على قلبي.

أتمنى أن يكون هذا العمل المتواضع جزء من امتناني لكم لحبكم وصبركم ومساندتكم ولوجودكم فليحفظكم الله جميعا.

كما أهدي هذا العمل لجميع عائلتي صغيرا وكبيرا حفظهم الله.

كحزهور

إهداء

أهدي عملي هذا قبل كلّ شيء لروح أمي رحمها الله تعالى التي ولدتني وربتني والتي هي سبب وجودي في هذا الكون والتي تعتبر أغلى وأهم إنسان بالنسبة لي ومصدر قوتي لمواجهة هذه الحياة. والتي أستمد منها إرادتي نحو النجاح لمجرد التفكير فيها وبهذا أشكرك يا أمي وأحبك حبا عظيما تعجز الكلمات عن وصفه وأدعو الله عزّ وجلّ أن يرحمك برحمته الواسعة ويدخلك فسيح جناته يا أمي حبيبتي.

وكما أهدي كذلك هذا العمل البسيط والمتواضع لخالتي الغالية التي أعتبرها بمثابة أمي الثانية والإنسانة الوحيدة التي تدعمني دائما في حياتي وتساندني في كلّ خطوة أخطوها دون أن تتردد أو تمل مني يوما والتي أعتبرها ذراعي الأيمن والتي لم تتخلى عني يوما وأشكرك يا خالتي على كلّ شيء وأحبّك من كلّ أعماق قلبي وأتمنى أن يحفظك الله تعالى.

وكما أشكر كلّ من ساعدني سواءًا من قريب أو بعيد في عملي هذا من أساتذة وزملاء وأشكر كلّ أفراد عائلي وأصدقائي لدعمهم وحبهم لي وأهديهم هذا العمل.

في كلّ خطوة من حياتي.

ديهية

مقدّمة

مقدّمة:

إنّ اللّغة وعاء الثّقافات والعادات التي تحكم المجتمع رغم اختلاف بيئتهم ودينهم، فهي أداة احتكاك الأفراد ووسيلة التّواصل والاتّصال بينهم قصد التّعبير عن أفكارهم وأحاسيسهم، فهي وسيلة التّفكير والتّفاهم. فاللّغة العربية من بين اللّغات التي حظيت بمكانة عالية ومرموقة، فهي أداة التعلّم تدرس في مختلف مراحل التعليم ففي المرحلة الابتدائيّة يكتسب المتعلّم رصيدا لغويّا ويطوّر قدراته ومهاراته اللّغويّة قصد تحقيق نجاحات.

يعتبر مجال التعلّم من أوسع المجالات الذي حظي بأهمية بالغة من قبل العلماء والمختصين في هذا الموضوع، إذ اهتموا بدراسة مناهج التعليم وكيفية بنائها وسعوا جاهدين إلى تطويرها من وقت إلى آخر قصد الوصول إلى منهج أمثل ومناسب لمستويات المتعلّم وكيفية جذبه إلى الصف خاصّة في المرحلة الابتدائية، فهي مرحلة حسّاسة وأساسيّة في اكتسابه لمهارات وتكوين شخصيته في الطّور الأوّل.

نجد أنّ المعلّم هو محور العملية التعلمية التعليمية فله دور فعّال في الصف المدرسي فهو من يختار الطريقة المناسبة والملائمة والفعّالة التي تماثل قدرات وميولات متعلميه وخاصّة من حيث أعمارهم، ومن هذه الطرائق والوسائل التي تبنتها مؤخرا وزارة التربية والتعليم في الجيل الثاني نجد طريقة " **التعلّم بالألعاب اللغويّة**" فهي وسيلة جديدة استفادت منها برامج التعليم في السنوات الأخيرة، حيث أكّدت نتائجها الفعّالة في البلدان التي تهتم بمجال التعليم، فهذي تجعل المتعلّم في حالة بحث وتفاعل مستمرّ في الصف للاكتساب والمعارف.

إنّ الألعاب اللّغوية من الاستراتيجيات التعليمية الخاصّة للسنة الأولى من المرحلة الابتدائية، بحيث تجعل أعمال المتعلم ممتعة وأنشطة مثمرة بحيث يعبّر المتعلمون عن أنفسهم وخاصيتهم ويتفاعلون مع الغير، فهدف الألعاب اللّغوية هي تنمية مهارات المتعلمين في بداية حياتهم الدّراسية. فالعمليّة التعليمية التعلميّة جزء لا يتجزأ من الألعاب اللّغوية حيث تؤدي دورًا هامًا في الألعاب، بحيث تقوم العملية التعلمية جعل المتعلّم في حالة معرفة ودراية، وذلك من خلال اكتساب التعليمات أثناء تعلمه بحيث تعطي الأولوية لمؤهلات المتعلمين المعرفية وتمكنهم من الوصول إلى حلول المشكلات لتحقيق التكيف. لذلك جاء موضوع بحثنا تحت عنوان "**أثر الألعاب اللّغوية في تعليمية اللّغة العربية للسنة الأولى ابتدائي**" أردنا البحث عن كيفيّة اكتساب المتعلّم للّغة عن طريق الألعاب اللّغويّة فطرحنا الإشكاليّة التّاليّة: "**كيف تسهم الألعاب اللّغوية في تعليمية اللّغة العربية؟**".

وتنبثق من هذه الإشكاليّة الأسئلة التاليّة:

- ما هي الألعاب اللّغويّة؟
- ما فوائدها؟
- ما دور المعلم في الألعاب اللّغوية؟
- هل تنمّي الألعاب اللّغوية قدرات المتعلّم؟.

من خلال هذه التساؤلات وضعنا الفرضية التالية:

- أهمية الألعاب اللّغوية ودورها الكبير في تطوير قدرات المتعلّم من خلال مسيرته الدّراسية.

ومن بين الأسباب التي جعلتنا نختار هذه الدِّراسة:

رغبتنا في معرفة وقائع الألعاب اللّغوية في الصفّ المدرسي، وميولنا إلى مناهج المرحلة الابتدائية وخاصّة السّنة الأولى لاسيما أنّنا متقبلتين على التّدريس اللّغة العربية.

واقتضت طبيعة البحث الاعتماد على المنهج الوصفي لكونه الأنسب للدّراسة فجاءت خطّة البحث مقسّمة إلى مقدّمة وثلاثة فصول وخاتمة.

جاء الفصل الأول على شكل فصل تمهيدي تحت عنوان: "ماهية اللّعب وماهية تعليمية اللّغة"، وتناولنا فيه المفهومين التاليين: اللّعب، والعملية التعليمية وذلك من حيث تعريفهما وتبيان دورهما وأهميتهما. وكذلك مفهوم المثلث الديداكتيكي ومفهوم التعليم والتعلم.

أمّا في الفصل الثّاني فتناولنا فيه مفهوم الألعاب اللّغوية، أنواع الألعاب اللّغوية، أهمية الألعاب اللّغوية، مراحل استخدام الألعاب اللّغوية، وظائفها، فوائدها وشروطها، الواقع المدرسي للألعاب وأهدافها.

بينما تطرّقنا في الفصل الثالث والأخير الذي جاء على شكل دراسة ميدانية قمنا بتناول نموذج من الألعاب اللّغوية وتحليلها، والاستبانة المتمثّلة في مجموعة من الأسئلة المطروحة على المعلّمين حول الألعاب اللّغويّة.

تسعى الدّراسة إلى تحقيق الأهداف التي تكمن في:

- التعرف على أهمية الألعاب اللّغوية واستخدامها ونجاحها في تعلمه اللّغة العربية.

وككلّ بحث لا يخلو بحثنا من بعض الصّعوبات المتمثّلة في العراقيل التي واجهتنا في الدراسة الميدانيّة، قلّة الوقت المخصّص لإنجاز البحث، ضف إلى ذلك قلة المراجع التي تصبّ في موضوع بحثنا.

وقد سبقت دراستنا هذه مذكّرة الماستر التي جاءت تحت عنوان "الألعاب اللّغوية وتعليم اللّغة العربية للطالبتين "إسمهان لوبادي وهجيرة فقريش" حيث وجدنا فيها مجموعة من نقاط الاختلاف التي تتمثل في:

1. إشارة الطالبتين إلى الألعاب التربوية في العملية التعلمية، ونحن لم نشر إلى الألعاب التربوية بل أشرنا فقط إلى الألعاب اللغوية.

2. الطالبتان قسمتا عملهن إلى فصلين (الألعاب اللغوية والجانب التطبيقي)، ونحن قسما عملنا إلى ثلاثة فصول (اللّعب والعملية التعليمية، الألعاب اللّغوية، والدّراسة الميدانية).

وممّا سهل دراستنا وأنار لنا الطريق في إنجاز هذه الدّراسة مجموعة من المصادر والمراجع القيمة على رأسها الألعاب التربوية وتقنيات انتاجها "لمحمد محمود".

وفي الأخير لا يسعنا إلّا أن نتقدّم بجزيل الشكر للأستاذة المشرفة التي وقفت معنا طيلة مدّة انجازنا للبحث، إذ لم تبخل علينا بنصائحها القيّمة وتوجيهاتها.

وبذلك نرجو أن نكون قد وفقنا، فإن أصبا فمن الله عزّ وجلّ وإن أخطأنا فمن أنفسنا وحسبنا أجر الاجتهاد، وما التّوفيق إلاّ بالله عزّ وجلّ والحمد لله كثيرًا مباركًا.

الفصل الأوّل:
ماهية اللّعب،
وماهية العملية التعليمية؟

تمهيد الفصل:

يعتبر اللّعب من المتطلبات الضرورية والرّئيسية في حياة كلّ طفل، وذلك راجع كونه يعود بالمنفعة عليه حيث يجعله يشعر بالسّعادة والسّرور والمتعة اثناء تأديته له، وكما يجعله يحتك بعالمه الخارجي ويستوعب ما فيه من أمور وأشياء ويدركها، ويشارك في تنمية الطّفل جسديًا وعقليًا ولغويًا، ويجعله يتحصّل على المعلومات التي تساهم في تكيّفه مع كلّ ما يحيط به وما يؤثر فيه.

وانطلاقا من هنا نحدّد مفهوم اللّعب كما ذكره المختصون والمهتمون بالموضوع.

كما تعتبر التعليمية عملية جدّ مهمّة نظرا للدّور العظيم الذي تلعبه في تنمية المتعلم من مختلف جوانبه سواءًا العقلية أو الوجدانية أو حتى الحركية وليس هذا فحسب بل تعد الوسيلة الأنسب والأفضل لتربية المتعلم حيث تعدّل سلوكه وتجعله يعرف كيف يحترم الغير ويكون اجتماعيا وتعلّمه الأخلاق وأن يكون سويّا. وعليه قدّمت عدّة تعاريف لها.

أولا-ماهية اللعب؟

1-مفهوم اللّعب:

يقوم اللّعب على تعاريف متعدّدة ومتنوّعة وذلك حسب رأي ووجهة نظر كلّ عالم، إلاّ أنّ جلّ هذه التعاريف تتّفق على فكرة واحدة ومشتركة، وهي أنّ اللّعب عبارة عن حركة ونشاط كما يحقّق المتعة، فيعرف "محمد عدس" اللّعب بأنّه: «استغلال طاقة الجسم الحركية في جلب المتعة النفسية للفرد ولا يتم اللّعب دون طاقة ذهنية أو حركة جسمية»[1]. فاللّعب

[1]-ينظر: حنان عبد الحميد العنابي، **اللّعب عند الأطفال، الأسس النظرية والتطبيقية**، ط9. عمان: 2014، دار الفكر ناشرون وموزعون.

إذن هو استخدام القوّة التي يتمتّع بها جسم الإنسان في شكل حركات ونشاط معيّن، الأمر الذي يخلق البهجة والسّعادة في جوارح الفرد ويجعله يحسّ بالمتعة، ولا يمكن تحقيقه دون مزاج نفسي جيّد والقيام بحركات جسدية.

ويرى آخرون أنّ اللّعب «هو ما نعمله باختيارنا وقت الفراغ لمجرّد المتعة، وهو خلو من كلّ اضطراب ليس فيه إجهاد للجسم ولا يرجى منه إلاّ الاستمتاع»[1].

فاللّعب هو كلّ ما يمارسه الفرد بإرادته التامّة وقت فراغه لكي يستمتع ويفرح، وكما أنّه لا يحتوي على مالا يزعج نفسية الفرد أو الطلاّب ولا يتعب الجسم، فالشّيء الوحيد الذي ينجم عنه هو المتعة.

2-دور اللّعب في التعليمية:

يعدّ اللّعب غريزة فطرية تنشأ مع الإنسان منذ ولادته والنّشاط الأساسي لكلّ طفل باعتباره مطلب من مطالب النموّ وحاجة من حاجاته وبواسطته يكتشف العالم المحيط به ويتفاعل معه وبذلك فهو يلعب دورًا هامًا في حياة الطّفل ولاسيما في التعليمية، ويتمثّل هذا الدّور في ما يلي[2]:

- يشجّع على التعلّم والبحث.
- يوفّر فرصة للتعلم بالممارسة.
- يقدم خبرات قريبة من الواقع يمكن فهمها بطريقة أيسر من المناهج التقليدية.
- يزيد من نشاط المتعلم وفاعليته لما فيه من عناصر جذب وتشويق.

---

[1]- حنان عبد الحميد العنابي، **اللّعب عند الأطفال، الأسس النظرية والتطبيقية**، ص 15.

[2]-محسن علي عطية، **المناهج الحديثة وطرائق التّدريس**، ط1. 2013، دار المناهج للنّشر والتّوزيع، ص 178.

- يؤدي إلى نموّ المتعلم نموًّا شاملاً في المجال المعرفي والوجداني والحركي.
- يساعد المتعلم على اكتشاف قدراته وتأكيد ذاته.
- يعود المتعلم على احترام الآخرين.
- يبعد الضّجر والملل عن نفوس المتعلمين ويوفر مناخًا يمتزج فيه التّحصيل المعرفي بالتسلية.
- ينمي القدرة على الانتباه والملاحظة والابتكار وحلّ المشكلات.

فاللّعب إذن يحفز على اكتشاف سبا ومهارات مختلفة ويعطي طريقة سليمة لاكتساب مهارات جديدة بتطبيقها على أرض الواقع، وكما يمنح معلومات تتشابه مع الواقع، ممّا يؤدّي على فهمها بسرعة وبسهولة، عكس الطّرق المعتمدة عليها قديما ويخلق الإرادة والاهتمام لدى المتعلّم بسبب الجذب والتّشويق الذي يتميّز به، وكما يساهم في نمو المتعلّم من مختلف جوانبه بحيث ينمي معارفه وينميه نفسيًا وباطنيًا، وينمي جسمه أيضا بفضل الحركات التي يؤديها أثناء لعبه، وبه يدرك المتعلم ما يمتلك من مهارات وقدرات ويجعله بعرف كيف يحترم غيره ويخلق جوّ مرح وممتع أثناء العملية التّعليمية، ممّا يبعد عن المتعلّم كلّ شعور سيّء ويجعله اثناء التعليم ينتبه ويركّز على كلّ ما يقدّم له من معارف ويبدع ويعرف كيف يفكك الألغاز ويحلّ العقبات ويتفاداها.

3-أهميّة اللّعب:

يعتبر اللّعب مرحلة ضرورية في حياة الطّفل خاصّة أثناء نموّه الجسمي والنفسي والعقلي، وهو وسيلة تربويّة في تعليم الطّفل بل أبعد من ذلك، حيث يعد من أنجح الطّرق في التّعليم وأفضلها، ولذلك فله أهميّة بالغة لاسيما في التعلّم، وتتمثّل هذه الأهمية في النقاط التّالية[1]:

- يشكّل اللّعب أداة تعبير وتواصل بين الأطفال، حيث أنّهم كثيرًا ما يخبروننا بما يفكرون فيه وما يشعرون به من خلال لعبهم.
- يعطي الطّلبة فرصة كي يستوعبوا عالمهم ويكتشفوا ويطوّروا أنفسهم ويكتشفوا الآخرين ويطوّروا علاقات شخصيّة مع المحيطين بهم ويعطيهم فرصة تقليد الآخرين.
- يعتبر اللّعب أداة تربوية تساعد في إحداث تفاعل الفرد مع البيئة لغرض التعلم، وإنّما الشّخصية والسّلوك.
- يعتبر وسيلة علاجية يعتمدها المختصون لعلاج بعض الحالات المرضيّة كالخجل والانطواء والخوف.
- يساعد على تنشيط القدرات العقلية ويفتح المواهب ويسهم في عمليّة النموّ الفسيولوجي.
- يعتبر وسيلة تساعد الطّفل على تأكيد الذّات من خلال التفوّق ويساعد على التّعاون واحترام الآخرين والقوانين والقواعد المنظّمة للّعب، كما يعزّز الانتماء للجماعة.
- يمثّل اللّعب وسيلة تعليمية تقرب المفاهيم وتساعد في إدراك المعاني للأشياء.

---

[1]-جلاب مصباح، بعياري حسان، "أهميّة اللّعب في حياة الطّفل ووظائفه ونظرياته وأدواره التربوية والاجتماعية"، **مجلة الراصد لدراسات العلوم الاجتماعية**. الجزائر، مج:1، ع:1، 2021، ص 50-51.

ينظر أيضا: علي الهمالي أحمد، "اللّعب وأثره على عملية التعلم لدى أطفال مرحلة ما قبل المدرسة"، كلية التربية طرابلس، جامعة طرابلس، **مجلّة كليات التربية**، ع: 6، سنة: نوفمبر 2016.

- يعتبر أداة فعّالة في تفريد التعلم وتنظيمه لمواجهة الفروق الفردية وتعلّم الأطفال وفقًا لإمكاناتهم وقدراتهم.
- يسهم اللّعب في تعليم الطّفل وتنمية شخصيته من النّاحية المعرفية والسّلوكية وفي تحسين تواصله الاجتماعي مع الآخرين.
- يساعد اللّعب الأطفال على تثبيت المعلومات من خلال استخدام الألعاب كوسائل تعليمية حيث أنّ المعلمات التي يتم تقديمها من خلال لعبة لا يمكن أن ينساها الدّارس، حيث يكون فيها عنصر للحركة فهي تسمع وترى وتقوم بنفسها بعمل حركي وتستخدم أكثر من حاسة، لذا فإنّ التعلم باللّعب يكون أكثر ثباتًا من غيره.

فاللّعب إذن تكمن أهميّته في كونه وسيلة يعتمد عليها الأطفال للتعبير وبه يحتكون بعالمهم الخارجي ويدركون ما فيه من أشياء ويتعرفوا على شخصيتهم ويكتشفونها ويساعدهم في إقامة روابط مع غيرهم وكما يستخدمه المربون كأداة لمعالجة الأمراض والمشاكل النفسية التي يعاني منها الأطفال كالخوف مثلا وبع يتعلم الفرد ويطوّر من شخصيته وتصرفاته وينشط عقله وله دور كبير في ظهور المواهب، وفي النمو الشامل للطّفل سواءًا الجسمي من خلال الحركات التي يمارسها أو النفسي باعتباره وسيلة تعبيرية فبه يكشف عن أفكاره وأحاسيسه ومكبوتاته. أو العقلي من خلال ما يتعلّمه من معارف ومعلومات ويجعله يثق بنفسه بفضل التطوّر العقلي ونمو قدراته الفكرية ويحقّق التعاون واحترام الغير والقوانين، وكما يجعله اجتماعي يحب مخالطة النّاس والانخراط داخل الجماعات ويشجّع على ذلك ويساعده على فهم معاني الأشياء ويجعله أكثر بساطة ووضوحا، واللّعب يدفع بالمعلمين لمراعاة واحترام الاختلافات الموجودة بين الأطفال، حيث تنظم عملية التعلم حسب قدراتهم وإمكانياتهم العقلية ويساهم في ترسيخ الحقائق والمعلومات في أذهانهم، ممّا يضمن بقائها لدّة أطول في ذاكرتهم، فهو بذلك يُعدّ عنصرًا جدّ فعّال في حياة الطّفل.

ثانيا-ماهية العملية التعليمية؟

1-مفهوم التّعليمية:

قدّمت للتّعليمية العديد من التعاريف وذلك نظرًا لتعدّد الآراء حولها من قبل المختصّين في هذا الموضوع، وخير تعريف لها هو الذي قدّمه "محمد الدرّيج" الذي عرّفها بأنّها «الدّراسة العلمية لطرق التّدريس وتقنياته ولأشكال تنظيم مواقف التعلّم التي يخضع لها المتعلّم قصد بلوغ الأهداف المنشودة سواء على المستوى العقلي أو على المستوى الوجداني أو على المستوى الحسّي الحركي»[1]. فالتعليمية حسب هذا التعريف تقوم على منهجية علمية معينة تجمع بين عناصر العملية والتي بدورها تتكون من طرائق وأساليب التدريس والوسائل التعليمية والبرامج البيداغوجية إضافة إلى تنظيم العملية التعليمية بين طرفيها الأساسيين وهما المعلم والمتعلم، فتجمع كلّ هذه الأطراف وتنظم بطريقة وشكل علمي لأجل الوصول إلى نتائج وغايات قصيرة المدى والمتمثلة في الرّصيد المعرفي المتكوّن عند المتعلم كاستيعاب الدّرس ونتائج الامتحان ونتائج طويلة المدى والتي تظهر عند المتعلم مستقبلا وتتبلور على المستوى العقلي، وذلك باكتسابه للمعارف في مختلف المجالات والمستوى الوجداني وذلك بتمتعه بصحة نفسية وباطنية جيدة وحتى على المستوى الحركي.

2-التعليمية والمفاهيم المرتبطة بها:

تنقسم التعليمية إلى ثلاث عمليات رئيسية هما أساس قيامها ولولا وجودها لما كان هناك ما يعرف بالتّعليمية وتتمثّل هذه المفاهيم الثلاث في التعليم والتعلّم والتّربية.

[1]- الدرّيج محمد، **مدخل إلى علم التدريس**، ط1. الإمارات العربية: 2003، دار الكتاب الجامعي العين، ص13.

2-1-التعليم:

يعرفه أحدهم بأنّه: «نشاط تواصلي يهدف إلى إثارة التعلّم وتحفيز وتسهيل حصوله ومجموعة الأفعال التواصلية والقرارات التي يتم اللّجوء إليها بشكل قصدي ومنظم، أي يتم استغلالها وتوظيفها، من طرف الشّخص (أو مجموعة من الأشخاص) لذي يتدخل كوسيط في إطار موقف تربوي/تعليمي»[1]. فالتعليم حسب هذا التعريف عبارة عن عملية تعتمد في الأصل على المعلم الذي يعد عميدها ومحورها الأساسي كونه يعمل على التشجيع على التعلم ويحاول تبسيطه قدر المستطاع، وكما يسعى جاهدًا على توفير جلّ الشّروط والمتطلبّات الضّرورية لحدوث العملية التعليمية سواء العلمية منها أو النّفسية، وذلك بتوفير كلّ المعلومات التي يحتاج المتعلم لتعلمها وإشباعه بالمعرفة، وكذلك توفير جو مرح داخل القسم ممّا يجعل المتعلم يحس بالرّاحة النفسية.

2-2-التعلّم:

يعرفه "ماكانديس" بأنّه: «اكتساب المهارات الجديدة وإدراك الأشياء والتعرف عليها عن طريق الممارسة بما في ذلك تجنب بعض أنماط السّلوك التي يتّضح للكائن الحيّ عدم فعاليتها أو ضررها»[2]. فالتعلّم إذن هو حصول المتعلم على معارف جديدة لم يسبق له أن تعرف عليها من قبل واستوعابه لأشياء كان يجهلها كليًّا وذلك بواسطة الأداء والممارسة مع تفادية لكلّ ما يتبيّن له أنه لا يجدي نفعًا أو قد يلحق به الأذى.

---

[1]- التونسي فائزة، زرقط يولرباح، شوشة مسعود، "العملية التعليمية مفاهيمها وأنواعها وعناصرها"، **مجلة العلوم الاجتماعية**، جامعة الأغواط، مج: 07، ع: 29، مارس 2018، ص 176.

[2]- المرجع نفسه، ص 176.

2-3-التربية:

تعرف التربية بأنّها: «العلم الذي يهتم بتنمية جوانب الشخصية الإنسانية العقلية، الانفعالية، المهارية، الخلقية والجمالية والبدنية عبر وسائلها القصدية أو النظامية (الرسمية)، وغيرها القصدية أو غير (النظامية، أو الرسمية)» [1]. فالتربية إذن حسب هذا التعريف عبارة عن علم يختصّ بتطوير ذات الإنسان وذلك على المستوى العقلي بإشباعه بالمعارف والمعلومات والحقائق وعلى المستوى الانفعالي يخلق الثقة في نفسيته وزرع الحب والحنان في داخله وتنمية خلقيًا ويكون بتربيته على الأخلاق الحميدة كذكر الله وحمده واحترام الناس خصوصا الكبار وطاعة الوالدين ونهيه عن كلّ ما هو شركا الكذب والغش والنفاق والحقد على الغير، وكذلك تربيته وتنميته على المستوى الجمالي ويكون بجعله يحرص على نظافته الشخصية والبدنية وتربيته على الاهتمام بمظهره الخارجي ويكون ذلك بالاعتماد والاستعانة بالأدوات الرسمية كالمؤسّسات مثل المدرسة والمعاهد التعليمية والنوادي الرياضية والثقافية والغير الرسمية كالتجمعات والحفلات الاجتماعية المجالات والنوادي الغير رسمية.

3-عناصر التعليمية (أركانها):

تعتبر التعليمية عملية معقّدة ونجاحها مرهون بمدى تفاعل أركانها فيما بينها وإكتمال بعضها البعض وتتمثّل هذه الأركان فيما يلي:

[1]- سهيلة محسن كاظم الفتلاوي، **المدخل إلى التدريس**، ط2. شروط المركز الإسلامي النغا، 2010، ص 29.

3-1-المعلم[1]:

يعتبر المعلم الركن الأساسي في العملية التعليمية ومصدر نجاحها وذلك كونه يُدلُ ويحكم هذه العملية ويمتلك القدرات والإمكانيات التي تسمح له بأداء رسالته وتبليغها، بالرّغم من تغيير دوره بين الماضي والحاضر، حيث صار يلعب دور فعال كونه أصبح محرّكًا ومنظّمًا للعملية التعليمية يشجع المتعلمين على بذل جهد والإبداع في التعلمي وليس مجرّد ناقل للمعارف فقط وبذلك فإن فاعلية ونجاح تعلم وتعليم أي مادة مرهون بمدى فاعلية المميزات التي يمتلكها المعلم سواءًا المعرفية منها أو الشخصية. فيقول عبد العليم "إبراهيم": «المقومات الأساسية للتدريس إنّما هي تلك المهارة التي تبدو في موقف المدرس وحسن اتّصاله بالمتعلّمين وحديثه إليهم، واستماعه لهم، وتصرفه في إجاباتهم وبراعته في استوائهم والنفاذ إلى قلوبهم...إلى غير ذلك من مظاهر العملية التعليمية الناجحة»، فالشروط الأساسية للتدريس تكون في البراعة التي تظهر في شخصية المعلم ومعرفته كيف يتصل بالمتعلمين والطريقة التي يتكلم بها ويتواصل معهم وكيفية استماعه لهم واستقباله لأجوبتهم وطريقة تقبلها ومهارته في جذبهم إليه ودخوله لقلوبهم مع مختلف المقومات التي تسيطر في نجاح العملية التعليمية.

3-2-المتعلم:

«يعد المتعلم محور العملية التعليمية التي تتوجه إليه عملية التعليم لذلك فإنّ التعليمية تبدي عناية كبرى له فتنظر إليه من خلال خصائصه المعرفية والوجدانية والفردية في تجديد العملية التعليمية وتنظيمها وتحديدها أهداف التعليم والمراد تحقيقها فيه فضلا عن مراعاة هذه الخصائص في بناء المحتويات التعليمية، وتأليف الكتب واختيار الوسائل التعليمية وطرائق

[1]- لتونسي فائزة، زرقط يولرباح، شوشة مسعود، "العملية التعليمية مفاهيمها وأنواعها وعناصرها"، **مجلة العلوم الاجتماعية**، ص180 بتصرف.

التعليم»[1]. فالمتعلم إذن هو أساس العملية التعليمية وهو المعني بالتعليم، وبذلك فإنّ التعليمية تقدم له اهتمام كبير بحيث تراعي أحواله العقلية والنفسية والفردية في تحقيق التعليمية ونجاحها ووضعها الأهداف المرغوب تحقيقها في المتعلم وكما تراعي هذه الأحوال والخصائص الموجودة في المتعلم عند وضع المحتويات وطرائق التعليم وفي حسن اختيار الوسائل التعليمية التي تتماشى مع أحوال المتعلم المختلفة.

3-3-المناهج:

وهو خطة العمل في الميدان المدرسي، ويشمل أنواع الخبرات والدراسات التي توصلها المدرسة أو مدرسي التربية إلى التلاميذ، وتنقسم إلى نوعين، مناهج المواد ومناهج المتعلم[2]. فالمناهج يعني المخطّط الذي يعتمد عليه ويطبق في المدرسة ويتمثل في مختلف الخبرات والمعارف التي تبلغها المدرسة من خلال المعلمين إلى المتعلمين ويتمثّل في خطّة المواد التي يجب تقديمها وخطّة المتعلم.

3-4-المحتوى التّعليمي:

هو كلّ الحقائق والأفكار التي تشكل الثقافة السائدة في مجتمع معين وفي حقيقة معينة إنّها مختلف المكتسبات العلمية والأدبية والفلسفية والدينية والتقنية وغيرها، ممّا تتألف منه الحضارة الإنسانية التي تصنف في النظام التعليمي إلى مواد مثل: اللّغة، التاريخ، الجغرافيا... بناء الغايات والأهداف المتوخاة في حين يبقى تنظيم المحتوى مرهون بمتطلبات

---

[1]- لتونسي فائزة، زرقط يولرباح، شوشة مسعود، "العملية التعليمية مفاهيمها وأنواعها وعناصرها"، **مجلة العلوم الاجتماعية**، ص181، بتصرف.

[2]- أحمد جلول، كوكب الزمان بليردوح، "التفاعل الاجتماعي البيداغوجي وأثره في العملية التعليمية"، **مجلة القارئ للدّراسات الأدبية والنقدية واللّغوية**، م.ج: 04، ع: 0، ديسمبر 2021، ص 63.

العملية التعليمية وذاتها بأشكال العمل التعليمي[1]. فالمحتوى التعليمي إذن هو جميع الحقائق والمعلومات والمعارف التي تمس الجانب العلمي والأدبي والفلسفي والديني والثقافي الموجودة في مجتمع من المجتمعات، فتقسم في الإطار التعليمي إلى مجموعة من المواد كالتاريخ والجغرافيا والفلسفة وغير ذلك من المواد المختلفة، وذلك لتحقيق الأهداف المرجوة غير أن تنظيم المحتوى يكون حسب ما تشترطه التعليمية.

3-5-البيئة الدّراسية:

حسب "كمال عبد الحميد زيتون": «بيئة التعلم كل العوامل المؤثّرة في عملية التدريس وتسهم في تحقيق المناخ الجيد للمتعلم جرى فيه التفاعل بين كلّ من المعلم والمتعلم فالبيئة الدراسية أداة المعلم لرسالته وتزيد من اعتزاز المتعلم بمدرسته والولاء المجتمعة»[2]. فالبيئة الدّراسية حسب هذا التعريف تعني مجمل العناصر التي تؤثّر في العملية التعليمية والتي لديها القدرة في توفير جوّ مناسب للدّراسة وحدوث التعليمية والتفاعل بين الطرفين الأساسيين للتعليمية أل وهما المعلم والمتعلم. فالبيئة الدراسية تعد الوسيلة التي يعتمد على المعلم لأداء وتبليغ رسالته وكما تجعل المتعلّم يحب مدرسته ويهتم بالتعلم ويكون نقطة إجابية بين أفراد مجتمعه.

---

[1]- التونسي فائزة، زرقط يولرباح، شوشة مسعود، "العملية التعليمية مفاهيمها وأنواعها وعناصرها"، **مجلة العلوم الاجتماعية**، ص181.

[2]- المرجع نفسه، ص 182.

خلاصة الفصل:

يعتبر اللّعب نشاط أو سلوك يمارسه الطّفل خاصة في مرحلة النشأة، وذلك نظرًا لأهميّة هذا النّشاط السّلوكي عند هذه المرحلة العمرية إذ يكتسب الطّفل بفضله مجموعة من المهارات سواءًا العقلية منها أو النفسية وحتّى البدنية، حيث يلعب دورًا محوريًا في تشكيل شخصية الطّفل السويّة مستقبلاً ونظرًا للأهميّة البالغة لهذا النشاط، نجد العديد من الباحثين سواء في علم التربية أو علم النّفس أو طبّ الأطفال، على العموم يركّزون على هذا النّشاط الأساسي في حياة الطّفل، وذلك لإسهامه في تنمية مختلف قدراته، وبفضل هذه الميزات التي يقدّمها نشاط اللّعب للطّفل يتّخذ موقعًا أساسيًا في بلورة النّشاط التعليمي التربوي عند الطّفل في المراحل الأولى من حياته، إذ بفضله يكتسب مهارات متعدّدة كمهارة الملاحظة وذلك عن طريق اكتشاف المحيط الذي يعيش فيه، ومهارة التركيب وذلك بفضل تركيب جميع الصور والمعلومات التي اكتشفها وجمعها من قبل، وأيضا مهارة التّحليل وذلك عن طريق تحليل المعلومات واستثمارها حسب الحاجة، وأيضا مهارة الاستنباط بفضل إدراك الرّموز واكتشاف ما هو ضار وخطير والابتعاد عنه، ومهارة المحاكاة والمقاربة ويكون ذلك باسترجاع مواقف سابقة ومحاكاتها بمواقف جديدة...

وكلّ هذه المهارات وغيرها تتجسّد عند الطّفل في مرحلة النشأة بفضل عملية اللّعب واحتكاكه بمحيطه ومجتمعه بشكل عام. ومن هنا يكون للّعب أهميّة بالغة في حياة الطّفل وبذلك لا يمكن له الاستغناء عن هذا النّشاط.

وكما تعدّ التّعليمية ميدان لتنمية المعارف والحقائق العلمية في مختلف أنواع العلوم وفي جميع مستويات التعليم، وهي تجرب المعارف العامّة والخاصّة لكلّ مادّة حسب غاياتها ومحتوياتها وذلك بالاستناد على مجموعة من الوسائل والتقنيات التي تساهم بشكل كبير في عملية التّعليم وكلّ هذا يندرج تحت مفهوم يسمى بالتّعليمية والتي هي عبارة عن دراسة عمليّة لطرق التدريس وتقنياته التي يخضع لها المتعلّم بهدف تحقيق الحاجات المرجوّة، وعليه فهي تعتبر فرع من التربية وتتكون من مجموعة عناصر وأركان تتفاعل فيما بينها وتكتمل بعضها البعض لقيام ونجاح العملية التّعليمية والمتمثّلة في المعلم الذي يُعدّ ركيزة أساسية فيها والمتعلّم الذي هو محورها الرّئيسي، وكذلك المحتوى التّعليمي والبيئة الدّراسية والمنهاج.

الفصل الثانـي:

الألعاب اللّغويـة

تمهيد الفصل:

شهد ميدان التعليم والنظرة التربوية تطورا كبير في الحقبة القليلة المؤخرة ونتج عن هذا التطور انعكاس عن الطرق التدريس المستخدمة حاليا لتحقيق أهداف سام فاخذ هدا التطور حيزا كبير في الاهتمام بحيث خلق جوا من النشاط داخل الصف باعتبار من أنجع الوسائل التي يستخدمها المعلم للفت الانتباه متعلمين فيجدر للمعلم ان يختار الطريقة المناسبة من حيث اعمارهم وميولتهم داخل الحجرة فنجد إستراتيجية التعلم باللعب من ضمن الإستراتيجيات التي اثارت انتباه المتعلمين في التدريس قصد تطوير أدائهم في اكتساب اللغة وتطويرها.

1-مفهوم الألعاب اللّغوية:

لم تعد الألعاب اليوم وسيلة للتسلية أو لقضاء أوقات الفراغ بل أصبحت أداة فعالة ومهمة للمتعلم بحيث يحقّق مبتغاه من التعلم والتعليم نحو تطور والنمو العقلي والمعرفي قصد نتائج إيجابية، فأصبحت الألعاب من التكتيكات التي يستخدمها المعلم في تنمية قدرات وأداء المتعلمين نحو إنتاج أفضل في الصفوف، فنجد من بين الطرق الفعّالة للتدريس والتي نتج عنها التفاعل في الصّفوف طريقة إستراتيجية الألعاب اللغوية أو كما يسميها البعض التعلّم باللّعب.

تعرف الألعاب اللّغوية على أنّها: «نشاط يتم بين الدارسين متعاونين أو متنافسين للوصول إلى غايتهم في إطار قواعد موضوعية والألعاب اللّغوية كغيرها من الألعاب لكلّ منها بداية محدّدة ونقطة نهاية تحكمها قواعد ونظم، ويمكن بإدخال تعديلات طفيفة تحويل أي نشاط أو تدريس لغوي إلى لعبة لغوية تساهم إلى جانب ما تزود به الأطفال من خبرات

حياته في ترغيب الأطفال في الكلام وتنمية كفاءتهم في الاتّصال اللّغوي بالآخرين وتدريبهم على الاستخدام الصحيح لكثير من أدوات اللّغة حروف، أسماء، أفعال»[1]. فالتعليم بالألعاب اللّغوية تتمثل في مجموعة من الأنشطة الفصلية التي تقام بين الأفراد أو الجماعة لإيصال المعلومات والمعطيات قصد الأهداف التربوية لتحقيق النّجاح، فالألعاب كغيرها تحكمها بداية ونهاية فلها قوانين وقواعد متفق عليها، وتخضع إليها فيمكن تحويل الألعاب إلى نقطة التدريس والتعلم لكونها تمتاز بالسّرعة والتنافس، بحيث يستفيد منها المتعلّم في تعزيز قدراته بتفاعله مع المجتمع، وتعوّده على تحقيق الاستعمال الصّحيح للغة وتطويرها.

كما عرّفت على أنّها: «وسيلة جديدة استفادت منها برامج تعليم اللّغات في السّنوات الأخيرة وأتيت تطبيقاتها نتائج إيجابية في كثير من البلدان التي تمنع تطوير نظم تعليم لغات، ويستخدم اصطلاح الألعاب في تعليم اللّغة لكي يعطي مجالاً واسعًا في الأنشطة الفصلية لتزويد المعلم بوسيلة ممتعة ومشوّقة لتدريب على عناصر اللّغة وتوفير الحوافز لتنمية عدّة مهارات لغوية مختلفة»[2]، فالألعاب اللّغويّة خطط يستعملها المعلم من أجل زيادة نسبة التّشويق والمتعة في صفوف المتعلمين للوصول إلى إثارة شغفهم ورفع مستواهم.

ارتبط استعمال الألعاب اللّغوية بتنمية مهارات اللّغة العربيّة لمحمد لصويركي فأعطي لها تعريفا «فهي الألعاب التي يستخدم في موضوعها الرّموز والأصوات والكلمات للتعبير، وتعتمد على كيفية إخراج الصّوت المنظّم وتكوين الكلمات والجمل ويستخدم الطّفل فيها أشكال اللّغة والقواعد اللّغوية وتساعد الطّفل على النّطق الصحيح وإثراء حصيلته اللّغوية وتساعد على تنمية الإدراك»[3]، إنّ الألعاب اللّغوية هي طريقة من طرق التدريس الحديثة

---

[1]– محمد رجب فضل الله، **الألعاب اللّغوية للأطفال ما قبل المدرسة**، ط2. القاهرة: 2005، عالم الكتب، ص 12–13.

[2]– ناصف مصطفى عبد العزيز، **الألعاب اللغوية في تعليم اللغات الأجنبية**، ط1. رياض: 1973، دار المريخ لنشر، ص14.

[3]– محمد علي الصويركي، **الألعاب اللّغوية ودورها في تنمية مهارات اللّغة العربية**، د.ط. الأردن: 2009، دار الكندي، ص15.

(الجيل الثاني)، تنافر الطرق القديمة باعتبارها طريقة تشويق وتمتع المتعلمين ولفت انتباههم ودفعهم للدّراسة دون رغبتهم، والألعاب تحكمها دائما قوانين وأنظمة تسيّرها ،هدفها تنمية القدرات العقلية من أجل اكتساب المعرفة وتطوير إدراكهم للعالم الخارجي، وتعود فوائدها إلى اكتساب مهارات القراءة والكتابة، حيث يستخدم المعلم الألعاب اللّغوية في الطور الأول من المدرسة الابتدائية بكونها القاعدة الأساسية للتعلم في العملية التعليمية التعلمية.

2-أنواع الألعاب اللّغوية:

للألعاب اللّغوية أنوعً عديدة ومتنوعة تتدرج حسب قدرات ومستويات المتعلمين وأعمارهم لتصلح على تدريب المتعلم نحو نتائج مرضية، فنجد أن هناك ألعاب تعالج المهارات اللّغوية ونذكر منها الألعاب الشفهية والألعاب القرائية:

2-1-الألعاب الشفهيّة:

يتم تعليم اللّغة "الاستخدامات اليوميّة كالحوارات والمناقشات بين أفراد المجتمع حيث يكون التّركيز على الشفهي قبل الكتابي نظرا لأهميتها ، فلا ينجح الدّارس في هذا الجانب إلا عن طريق التدريبات أو التكرارات المستمرة لأنماط اللّغة بلجوء الدّارس إلى مرحلة استخدام اللّغة فلا يتم السيطرة إلّا بعد فترة معيّنة، ليستفيد منه المجتمع في حياته، بحيث يكون ذا مضمون ومحتوى هادف لكلّ شخص يرجع إليه، فالنشاط الشفهي يكثر في التحدّث عن الأشياء الملموسة كالوقائع والأحداث، فهذا يجعل المتعلم ينمّي قدراته على التعبير وتطوير اللّغة، ويقوم المعلّم في هذه المرحلة بعناية كلّ ما هو شفهي، وينتج عن ذلك الاستفادة من تخفيف الدّروس وتوفير فرص للمتعلّمين من أجل تحقيق نطق صحيح وخلق

مواقف ممتعة وحيّة بين المتعلمين، وجعلهم أكثر تفاعلا في الصفوف المدرسية، فهذه الألعاب ذات طبقة حيوية وظريفة للمتعلّم تجعله يسال ويناقش"[1].

2-2-الألعاب القرائية:

تعتبر القراءة الأداة الرّئيسية للانفتاح على معارف العصر الحديث إلاّ أنّ هناك بعض المشكلات لدى المتعلّمين الذين تعوّدوا القراءة من اليمين إلى اليسار أو من الأعلى إلى الأسفل، إذا أنّه يجب اتباع أنجح الخطوات والطّرق لتمكّن المتعلم من القراءة وممارستها بالنّحو الأفضل والقضاء على المشكلات القرائية، ومن الألعاب اللّغوية التي تساعد على ذلك:

أ. ألعاب التعرف على الحروف والكلمات والجمل.

ب. ألعاب التدريب على القراءة من اليمين إلى اليسار.

ت. ألعاب التعرف على أخطاء القراءة وتصحيحها.

ث. ألعاب التدريب على الاستيعاب مفردات أو عبارات قصيرة أو نص قصير، كما تساهم أيضا البطاقات التي تدوّن عليها الكلمات والجمل التي تكتب بخطّ كبير وواضح، بحيث الذين يجلسون في مؤخرة الفصل يمكنهم أن يروها بشكل واضح.

ج. لكن أهداف الألعاب القرائية في تدريب الطّفل على النّطق السّليم لأصوات اللّغة عن طريق تدريب أعضاء الجهاز الصّوتي لديه.

ح. تسيير عملية القراءة والكتابة على الطّفل.

خ. تنمية قدرات المتعلم على القراءة.

[1]- ناصف مصطفى عبد العزيز، **الألعاب اللغوية في تعليم اللغات الأجنبية**، مرجع سابق، ص 16.

للألعاب اللّغوية دور بارز في تعليم اللغة واكتساب مهاراتها المختلفة حيث تسهم بدور كبير في تعليم اللغة حيت إن تعلم اللغة عمل شاق يحتاج إلي مران وتدريب مكثف من اجل التمكن من استعمالها وتنمية مهاراتها وعلى هذا الأساس يمكن توضيح أهمية الألعاب اللغوية **أهمية الألعاب اللغوية** تتجلي هذه الأهمية في النقاط التالية الألعاب اللغوية مثيرة للدافعية والتحدي كما أنها تشجع التلاميذ على التفاعل والتواصل إن استخدام الألعاب اللغوية يخفض نسبة القلق والتوتر أثناء تعلم اللغة توفر الممارسة اللغوية للمهارات اللغوية الأربعة الفهم التحدث والقراءة والكتابة.

تشجيع الألعاب اللغوية التلاميذ على استخدام اللغة بشكل مبدع وفطري ترقية الكفاءة التواصلية وتساعد المعلم علي تنظيم الفصل وانسجامه وذلك من خلال المشاركة العامة لجميع التلاميذ تنمي مستوى الحوار والمحادثة لدى التلاميذ وخاصة المرحلة الابتدائية بحيث يقوم المعلم بتحويل القصص إلى تمثيليات يقوم التلاميذ بأدائها والتمثيل شخصياتها تثير نوعا من الراحة والمتعة لدى التلاميذ ومن تساعدهم على تعلم استباق كلمات جديدة بشكل أيسر تساعد في إشراك الحواس الخمس إثناء التعلم واكتساب مهارات اللغة تعمل على ربط تعلم اللغة بالتسلية وتوليد الرغبة في المشاركة تعمل على اكتشاف القدرات الذاتية وقبول فكرة التباين من خلال النقاط التي برزت فيها أهمية الألعاب اللغوية بفضل الألعاب اللغوية يستطيع المتعلم التواصل مع محيطه الخارجي واحتكاكه مع المجتمع. أداة تحفيزية ومثيرة لشغف المتعلم نحو التدريس وتنمي روح المنافسة بين المتعلمين. الألعاب اللغوية دواء وعلاج للأمراض النفسية. تنمي المهارات اللغوية الأربعة وتطويرها. تحكم المعلم لصف المدرسي ودعمه لمشاركة جميع المتعلمين[1] في اللعبة اللغوية. تساعد الألعاب

[1]–أحمد لطمن وخالد بن عميور، **مجلة اشكالات في اللغة والأدب**، ع:1، مجلد: 11، 2022، جيجل، ص64.

اللغوية المتعلمين على اكتساب اللغة وتعلمها وتثير الفرح والسعادة في المتعلمين. استخدام الحواس الخمسة لاكتساب المعارف المختلفة. تعمل على خلق عزيمة والإرادة.

3-الأهداف التعليمية للألعاب اللّغوية:

يقوم الفرد بأنشطة مختلفة فتعود عليه بأهداف عند نهاية نشاطه ومدى استجابة الفرد لذلك النشاط، فنجد أنّ الألعاب اللّغوية من« أهم أنشطة التعلم في الصف اللّغوي لأنّ الصف مكان مصطنع لتعلم اللّغة واللّعبة اللّغوية فتقلل من ظاهرة الاصطناع التي تحيط بالتعلم داخل الصفّ، كما تحقق قدرًا كبيرًا في ممارسة اللّغة، وهي مكمل مهم لعملية التعلم، فاللّعب في جو من السّرور والمرح يساعد على إنجاح التعلم، كما ينمي روح التنافس عند الطلاب وقدراتهم على العمل في مجموعة، فالمعلم أيضا يجد نفسه مستمتعا هو الآخر بهذه الألعاب، فيحفز قدراته على الإبداع والخيال في ابتكار ألعاب جديدة»[1] فالألعاب اللغوية من أبرز استراتيجيات التعليم الحالي في وسط العملية التعليمية فهي تصنع اللّغة من كلمات وجمل، فالتعلم بالألعاب يخلق جوّا من المرح والسّرور في إنجاح العملية التعليمية وزيادة روح المنافسة في الميدان التعليمي بين المتعلمين، فالمعلم يتّجه نحو إنشاء ألعاب جديدة ومختلفة وتطوّر قدراته الخيالية والإبداع ، كما تساعد الألعاب اللّغوية في «تذليل بعض الصعوبات التي يواجهها المتعلم في مجال تعليم اللّغة العربية مثل صعوبة التمييز الصوتي، عدم القدرة على التمييز البصري للحروف والكلمات المتشابهة والتدريب النّطقي والاستيعاب والتعبير والإملاء والتركيب والتدريبات النحوية. يرى المعلمين ضرورة تجنب إثارة المنافسات والتحديات، ولكن من الممكن أن تجري معظم الألعاب بروح المنافسة الشريفة لتحقيق انجازات لغوية»[(2)]. فالهدف منها هو إيجاد الحلول للصعوبات التي تواجه المتعلم في دروس

---

[1]-https://www.arabicforall.net/الألعاب اللغوية بين أيدي أولادنا سلسلة الألعاب اللغوية العربية للجميع (أطلع عليه يوم 2022/04/25 على الساعة 20:00).

[2]-محمد علي الصويركي، **الألعاب اللّغوية ودورها في تنمية مهارات اللّغة العربية**، ص 45.

التعلم، كعدم التمييز بين الحروف مثل الحرف (س–ش) وصعوبة النطق، فالتلاميذ يصعب عليهم النطق الصحيح للحروف كالأخطاء اللّغوية مثل: شجرة ينطقها التلاميذ سجرة، فالألعاب تحاول تصحيح هذه الأخطاء التي يقع فيها المتعلم، والمعلمين يرون أنّه من المستحسن تفادي المنافسات في العملية التعليمية بين المتعلمين. غير أن الواقع يقول عكس ذلك فالألعاب اللغوية تتطلب المنافسة لتحقق مختلف الأهداف والغايات اللغوية.

4–خصائص الألعاب اللّغوية في العملية التّعليمية التعلميّة:

تتميّز كلّ طريقة من طرق التّدريس الحديثة بفاعليتها وخصائصها المختلفة عن بعضها غير أن الطِّريقة المناسبة تتبعها تتمثل في الألعاب اللغوية.

تتميز بمجموعة من الخصائص منها[1]:

- تعتبر وسيلة الاسترخاء والحرية، حيث يمارس المتعلم اللّعب دون أي مؤثرات أو ضغوط واقعة عليه من البيئة المحيطة بحجرة الدراسة ويقوم المتعلّم باللّعب باسترخاء وحرية.
- تعلم على إثارة دوافع المتعلمين نحو النّشاط التّربوي الهادف وتعزّز قدرته وتعدل سلوكه وتنمي مهاراته العلمية واللّغوية من خلال الممارسة والتعاون مع الفريق.
- تعتبر وسيلة تربوية وتنموية وتعدّ من أهم الوسائل الفاعلة في تربية وتنمية المتعلّم.
- تساعد في التفكير المنظم الموجه نحو هدف محدّد.
- توفر المرونة في التدريس، كما أنّها قاعدة في النموّ اللّغوي للمتعلم، تنمي روح الفروق والتعاون الإيجابي من خلال الأنشطة الجماعية وخلق جوّ التّنافس.

[1]–عبد الله الريبحات، "مجلة العلوم التربوية والنفسية"، **المجلة العربية للعلوم ونشر الأبحاث**، العدد 6، المجلد الأول، عمان: 2017، ص 19.

تعدّدت فوائد الألعاب اللّغوية لاشتمالها كافة الجوانب التي تخصّ الفرد والمجتمع لتكون لها أهدافا ومزايا مختلفة تساهم في دفع المتعلم نحو الأفضل وذلك بتنمية قدراته العقلية والنفسية، ويمارس نشاط اللّعب دون إكراه وضغوطات نفسية وتجعله يرغب في التعلم وتنمية مهاراته العقلية، وتخلق روح التعاون والتضامن والاحترام بين المتعلمين.

5-فوائد الألعاب اللّغوية في العملية التعليمية التعلمية:

تعددت فوائد الألعاب اللغوية لاشتمالها كافة الجوانب التي تخص الفرد والمجتمع فنجد مجموعة من الفوائد التي تعود على المتعلم بالفائدة خلال عملية التعلم بحيث يستفيد منها في مسيرته التعليمية، ومن بين هذه الفوائد نذكر:

5-1-الفوائد العقلية:

ميّزنا الله تعالى عن سائر المخلوقات بملكة العقل التي هي مجموعة من العمليات الإدراكية التي تضمن الوعي، التفكير، اللّغة وكلّ ما يخص العقل والفكر.

نجد جلة من فوائد الألعاب اللّغوية في المستوى العقلي والمتمثلة في[1]:

- تساهم في تنمية قدرات المتعلم من الناحية المعرفية، كما أنها تساعد في تحقيق الأهداف التعليمية.
- تعوّد المتعلم على عمليات الاستكشاف وحلّ المشكلات.
- تعود المتعلم على السرعة في التفكير والاعتماد على الذات في التعليم.

[1]-فاتن إبراهيم سلوت، **أثر توظيف الألعاب التعليمية في التمييز بين الحروف المتشابهة شكلا والمختلفة نطقا لدى تلاميذ الصف الثاني**، رسالة ماجستير، قسم المناهج وأساليب التدريس، كلية التربية، الجامعة الإسلامية، غزّة: 2010، ص27.

فالفوائد العقلية للألعاب اللّغوية في العملية التعليمية تتمثل في تطوير قدرات المتعلم نحو الأفضل وإنتاج أوسع ومن جهة تعمل على الحصول على المعرفة وتدريب المتعلم على السرعة والاعتماد على نفسه في شتى مجالات الحياة وتغذية عقله على التطوير والابتكار، بالإضافة إلى قدرته على حلّ كلّ ما يصعب عليه ويمثل عائق ومشكل بالنسبة له.

5-2-الفوائد البدنية:

ترتبط بمجموعة الأعضاء الموجودة في جسم الإنسان (الرأس، اليدين، الرقبة، اللّسان)، والتي تقوم بدور فعّال في الجسم وتساعد الألعاب التربوية في تأثير إيجابي من الناحية التعلم.

من بين الفوائد البدنية: [1]

- تخلص الجسم من التوتّر والإرهاق العضلي.
- تكامل النمو الجسمي وتقوية العضلات وتساعد الجسم على التخلص من الإفرازات الزائدة إما السالبة أو الموجبة.
- اتقان الحركات وتكوين المهارات وتحقق التآزر الحسي والحركي الضروري في تعليم المهارات.

ففوائد الألعاب اللّغوية تتجلّى في القسم البدني في عدّة نشاطات والمتمثّلة في امتصاص الطاقات المختلفة وغير المرغوبة وتقوية العضلات بممارسة تمارين سواء كانت لغوية منها أو بدنية وتكوين المهارات (الكتابة، القراءة، الاستماع) وتطويرها وإنمائها وتحقيق

[1]-زينب جمال الدين قشطة، **توظيف استراتيجية المحطات العلمية والألعاب التعليمية في تنمية الفكر الإبداعي في العلوم لدى طلبة الصف السابع أساسي**، رسالة ماجستير، قسم المناهج واكتساب التدريبات، الكلية التربوية الجامعية الإسلامية بغزة، 2008، ص 03.

التآزر الحركي حيث يكون المتعلّم قادرا على عالم الحركة الطبيعية مثل: المشي، الجلوس، والزّحف.

5-3-الفوائد الاجتماعية:

من بين الفوائد الإجتماعيّة نذكر[1]:

- لا توفر فرص المشاركة في الأنشطة الاجتماعية وفي تعامل مع الآخرين تقبل المتعلم على الخسارة.
- تقوي اللعبة على التفاعل الاجتماعي عند المتعلم.
- تكشف عن قدرات الفرد الاجتماعية في التواصل مع الآخرين.
- تحسن سلوك الفرد ضمن التنافس الموجه واحترام الآخرين.

فالفوائد الاجتماعية تتمثل في سلوك المتعلم ومدى تعامله مع الآخرين، وجعله يحب معاشرة الناس وخلق علاقات شخصية كانت أم سطحية مع أفراد المجتمع.

5-4-الفوائد النفسية:

تعتبر الألعاب اللغوية ذات أهمية بالغة ذلك نظرا لما تحققه من فوائد عظيمة في نفسية المتعلم.

[1]- زينب جمال الدين قشطة، **توظيف استراتيجية المحطات العلمية والألعاب التعليمية في تنمية الفكر الإبداعي في العلوم لدى طلبة الصف السابع أساسي**، المرجع السابق، ص36.

تتمثل هذه الفوائد النفسية فيما يلي[1]:

- تجذب الانتباه وتساهم في تهيئة التعبير.

- تساعد في إشباع بعض الحركات والحاجات كالحرية وممارسة القيادة.

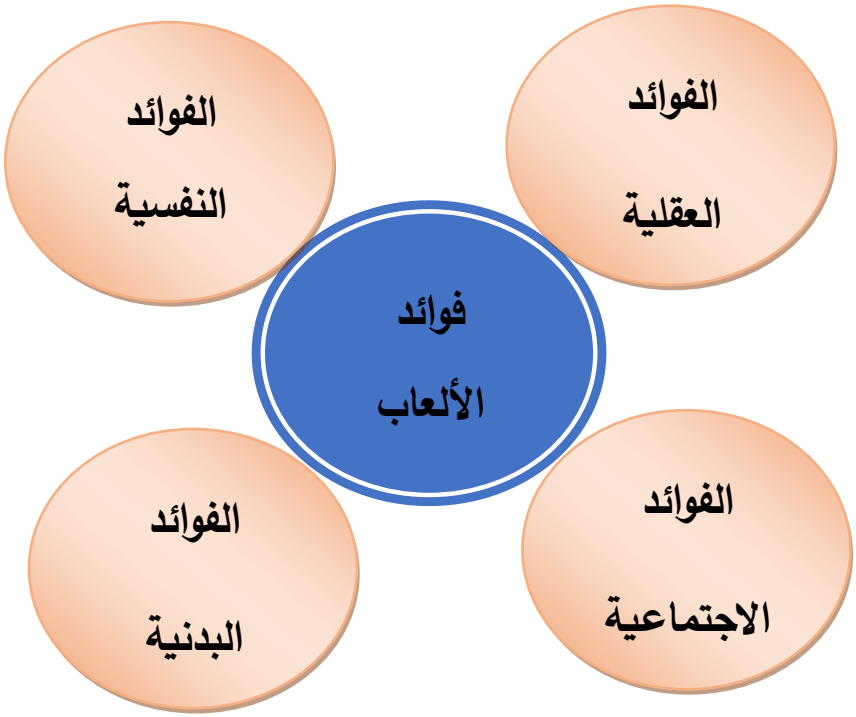
- تتيح الفرصة للتعبير عن الحركات والحاجات والميول.

- تحقق التوازن النفسي والعصبي.

-تنمية دافعة نحو التعلم.

تساعد الألعاب اللّغوية المتعلّم على طلب العلم والتعلّم وتنمية عملياته العقلية نحو الأفضل وتخفيف الضّغط النّفسي والعصبي عليه، فهي عبارة عن لعب وفي نفس الوقت عملية تعليمية تجعل المتعلم يحس بالحماس والشوق نحو التعلم ويعبّر عن رأيه وأفكاره وتجذبه إلى زيادة الرّغبة في التعلم وتحفيزه على التطوير. وفي الاخير شكل تخطيطي يمثل الفوائد التي درسنها.

[1]- فاتن إبراهيم سلوت، **أثر توظيف الألعاب التعلمية في التمييز بين الحروف المتشابهة شكلا والمختلفة نطقا لدى تلاميذ الصف الثاني**، ص28.



6-مراحل استخدام الألعاب اللّغوية في العملية التعليمية التعلمية:

تعتبر إستراتيجية التدريس من أهم المواضيع التي تثير انتباه المتعلم نحو التدريس وتطوير قدراته بحيث تجعله يركز على الدّرس من أجل اكتساب أكبر عدد ممكن من المعلومات والمعارف العلمية، ومن واجب المعلم أن يتقن استخدام الألعاب اللغوية في العملية التعليمية التعلمية لتحقيق الأهداف المرجوة، فكل مرحلة تتميز بمجموعة الألعاب اللغوية التي لابد أن تطبق وتستعمل فيها وتتمثل في أربعة مراحل وهي:

6-1-مرحلة الأعداد:

وتسمى أيضا التهيئة أو التحضير التي يقوم بها الأستاذ، بحيث يجهز كافة الوسائل المتطلبة في اللعبة اللّغوية كتجهيز المتعلم، المكان، اللّعبة، فيكون هدفه هو تحقيق نتائج وأهداف.

فتطلب هذه المرحلة[1]:

- التعرف على اللّعبة مع جميع جوانبها، المواد قانون آليات استخدام اللّعبة والوقت الذي تحتاجه اللّعبة، ومدى ارتباطها بالمناهج.
- تجربة اللّعبة قبل دخول الصفّ.
- تهيئة المكان المناسب اللّعبة وتحديد الوقت اللّازم.
- شرح قواعد اللّعبة للمتعلمين مع التأثير على الأهداف التي يجب على التلاميذ أن يكتسبونها.

تتمثل مرحلة الأعداد في تحضير المعلم لكافة الوسائل التي يستخدمها في الصف كإنشاء لعبة وتبيان نوعها وشروطها وقوانينها وكيفية استخدامها وتحديد نقطة بدايتها ونهايتها كما يختار المعلم المكان الملائم الذي تجري فيه اللّعبة بعيدا عن الخطر، وبعدها يقوم بشرح قواعد اللّعبة التي طبقها عند اللّعب والأهم أن يراعي المعلم الأهداف التي يريدها والمرجوة تحقيقها في اللّعبة.

6-2-مرحلة التنفيذ:

تتم العملية من خلالها تنفيذ قرارات أو خطط لتحقيق أهداف متنوعة بغية التطوير.

[1]- محمد شاكر الصرايره، **أثر التدريس باستخدام الألعاب التعليمية في تنمية المفاهيم الجغرافية لدى طلبة السابع أساسي**، د ن. الكرك:2011، ص28.

تتضمن مرحلة التنفيذ:[1]

- التمهيد والتهيئة لتقديم اللّعبة.
- ربط موضوع اللّعبة بالخبرات السابقة وإعطاء المتعلم الفرصة لكي يصل إلى الهدف المطلوب.
- عدم الموازنة بين المتعلمين وذلك لأنّ لكلّ متعلم صفات وفترات واحتياجات خاصّة به.
- يجب على المعلّم أن يراعي الفروق الفردية بين المتعلمين.
- العمل على توضيح أسباب فوز الفريق الأول وخسارة الفريق الثاني.
- إيجاد الحلول التي تؤدي إلى الفوز في اللّعبة.

تعتبر مرحلة التنفيذ في إجراءات تخطيطية التي يقوم بها المعلم في الصف لتحقق غايات تمر بعدّة مراحل التي هي تبيان موضوع اللّعبة بحيث يكون مرتبط بموضوع الدّراسة والمكتسبات القبلية، ويراعي المعلم الفروقات الفردية، فلكلّ تلميذ مستوى في فهم واستيعاب المواضيع. فمن هنا أعطيت الفرصة للمتعلم على تحقيق النّجاح وبلوغ الأهداف، وعند انتهاء اللّعبة يقوم المعلم على تقديم الفرقة الفائزة أو الخاسرة ويوضح لهم سبب فوزهم أو خسارة.

6-3-مرحلة التقييم:

تحليل لعملية أعمال المتعلمين في استخدام البيانات حول معرفة مهارات المتعلم ولتحسينها وفق برامج التعليم لتحقيق الأهداف التعليمية.

---

[1]- محمد شاكر الصرايره، **أثر التدريس باستخدام الألعاب التعليمية في تنمية المفاهيم الجغرافية لدى طلبة السابع أساسي**، المرجع السابق، ص 28.

وتتمثل هذه المرحلة في[1]:

- مشاركة المعلم مع المتعلمين في مدى تحقيقهم للأهداف المطلوبة.
- الابتعاد عن الأمور التي تقلل من عزيمة المتعلمين.

تتميز مرحلة التقييم على أنّها مرحلة يقوم فيها المتعلّم بتقويم المتعلمين من خلال المؤشرات التي تتحكم المتعلّم على أداءه وسلوكه، ولذا يجب الابتعاد عن كلّ ما يقلّل عزمه أو يجعله يتهرّب من اللّعب أو مقارنته بالمتعلمين.

6-4-مرحلة المتابعة:

يتم من خلالها متابعة المعلم لأعمال المتعلمين وتوجيههم وإرشادهم إلى ممارسة الألعاب بطريقة سليمة وصحيحة.

وتتمثل في[2]:

- في هذه المرحلة يقوم المعلم بمتابعة التلاميذ لتعرف على الخبرات التعليمية التي اكتسبها التلاميذ.
- كما يقوم المعلم بتوفير بعض الألعاب والأنشطة التعليمية والتي تثري خبرات المتعلمين لتأكد من إتقان المتعلم المهارات المطلوبة ومنها يتم الانتقال إلى خبرات أخرى.

[1]- محمد شاكر صويرة، **أثر التدريس باستخدام الألعاب التعليمية في تنمية المفاهيم الجغرافية لدى طلبة السابع أساسي**، ص29.

[2]- المرجع نفسه، ص30.

يقوم المعلم في هذه المرحلة بتنويع الأساليب التعليمية التي تؤدي المتعلم إلى زيادة عدد النتائج والخبرات وقدراته العقلية والجسمية، فهذه الألعاب يستحسن أن تعلب في مجموعات صغيرة لكي يتبادل المتعلمين معارف والمعطيات فيما بينهم وتحصيل على عدد أكبر من النتائج.

7-وظائف الألعاب اللّغوية في العملية التعليمية التعلّمية:

تعتبر الألعاب اللّغوية من بين أفضل وأنجح الوسائل المستخدمة حاليًا في الصف المدرسي، حيث أعطت وزارة التربية انطلاقا التدريس بها نظرًا لأهميتها في مساعدة المتعلمين على الاكتساب ومواصلات المجهودات ودورها الفعّال في الصف لتنمية قدرات المتعلمين نحو إنتاج أفضل ونتائج مرضية، فنجد عدّة وظائف تحكمها.

هناك الكثير من الوظائف التي تسيطر على الألعاب اللّغوية ومن أبرز الوظائف نجد:

7-1-الوظيفة اللّغوية:

تعتبر اللّغة من أهم الوسائل في حياة البشر نظرا لاستخدام رموزها وحركاتها لتعبير عن المشاعر، فهي عمليات تواصل بين أفراد المجتمع.

نجد تمركز الوظيفة اللّغوية على[1]:

- أن الألعاب تباعد التلاميذ على بقاء أثر ومجهود التعلم لفترات طويلة، كما أنها تخلق السياق لاستخدام اللّغة.
- الألعاب اللّغوية تعمل على ترقية الطلاقة اللّغوية وتساهم في تقديم المفردات والمراجعة.

[1]- نور الفطري، **رسالة استخدام الألعاب اللّغوية "من أنا" لترقية قدرة الطلبة على مهارة الكلام**، د.ط. ص28.

- إنّ الألعاب اللغوية المختارة اختيار جيّد للتعلم بالتدريس على المهارات الأربعة فهي توظيف اللّغة المفيدة ذات معنى جيّد داخل سياقات.

تلعب الوظيفة اللّغوية دورا هامّا لكونها تدرس لغة لنفسها ولطبيعتها ولذاتها، فالوظيفة اللّغوية في الألعاب اللّغوية تتمركز حول مجالات استخدام اليومي للّغة وتساعد المتعلم على التعلم لفترات طويلة، كما تساهم في تطوير طلاقته اللّغوية في إيجاد المفردات والأضداد والشروحات التي تساعده في المهارات اللّغوية الأربعة لتطويرها خاصّة تلاميذ السنة الأولى ابتدائي.

7-2-الوظيفة العلاجية:

ظهرت الوظيفة العلاجية لعلاج المشاكل والاضطرابات النفسية التي يعاني منها المتعلم فقد تكون سبب في فشله ويكمن علاجها.

تتمثل الوظيفة العلاجية في [1]:

- تخفيف نسبة القلق والتوتر أثناء التعلم.

-علاج المشكلات النفسية كالعزلة والانطواء.

- تعطي للمتعلمين الخجولين فرصة لتتيح أفكاره ومشاعره بوضوح.

تتمثّل الوظيفة العلاجية في إيجاد العلاج للمتعلمين الذي يعانون من اضطرابات نفسية كالعزلة، الانطواء، التوحد، التأتأة، بحيث تسعى لإيجاد السبل المثلى التي تمنح للمتعلم فرصة للتعبير عن ميوله ورغباته.

[1]- نور الفطري، **رسالة استخدام الألعاب اللّغوية "من أنا" لترقية قدرة الطلبة على مهارة الكلام**، ص21.

7-3-الوظيفة التواصلية:

تتمثل في تلك العمليات المتمثّلة في تبادل الآراء والأفكار بين أفراد المجتمع، التي تتم في: الكلام، الكتابة، الأصوات، والتي تعبر عن صلة القرابة بين الأفراد.

تتمحور الوظيفة التواصلية في[1]:

- تشجيع الألعاب اللّغوية المتعلمين على استخدام اللّغة بشكل مبدع وفطري.
- تعمل على ترقية الكفاءة التواصلية.
- تحقيق نوع من الإثراء اللغوي.
- تساعد المعلم في تنظيم الفصل ومشاركة جميع المتعلمين مع تحسين التنافس بشكل طبيعي.
- استخدام الألعاب اللّغوية توفّر الممارسة اللّغوية للمهارات اللّغوية الأربعة.

تتمثّل الوظيفة التواصلية في استخدام اللّغة، بحيث أّن اللّغة نكتسبها، فهي لغة للتفكر والإدراك وتساعد المتعلم على إثراء رصيده اللّغوي من كلمات، مفردات، أضداد كما تساعد المعلم في ترتيب حجرته الصفية مع اشتراك جميع المتعلمين.

7-4-الوظيفة الإدراكية:

يتمثل الإدراك في قدرة الفرد على قيام أنشطة عقلية مختلفة لتعليم وحل المشكلات. تتمثل الوظيفة الادراكية في[2]:

---

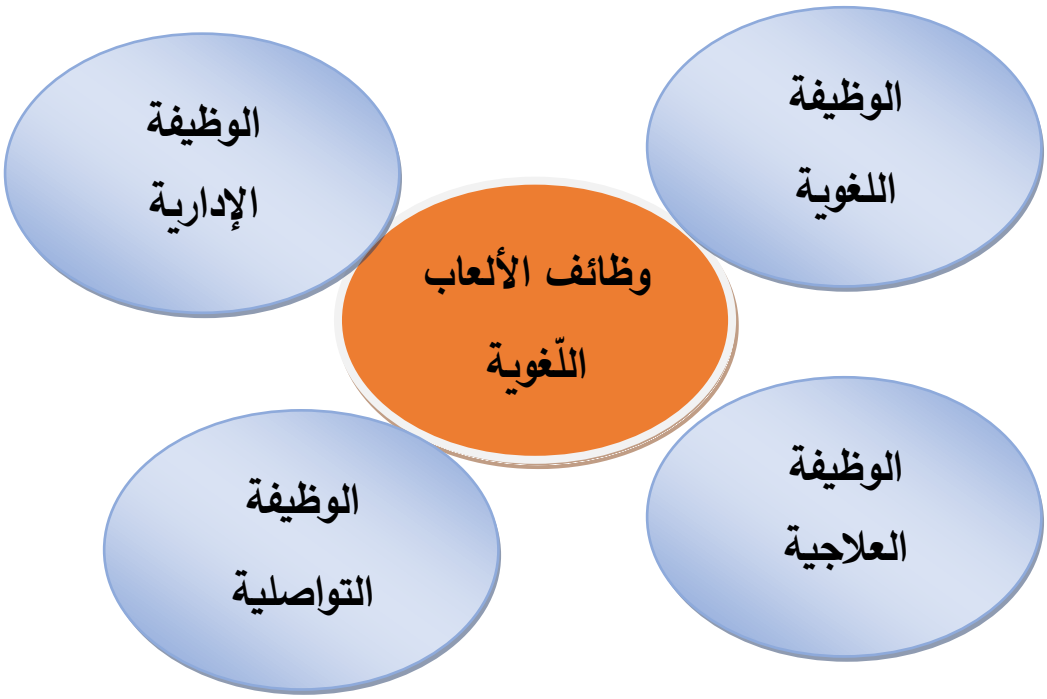
[1]-نور الفطري، **رسالة استخدام الألعاب اللّغوية "من أنا" لترقية قدرة الطلبة على مهارة الكلام**، المرجع السابق، ص23.

[2]-المرجع نفسه، ص 24.

- تساعد المتعلمين في تحقيق من رتابة الدروس اللّغوية وجفافها.
- تساعد المعلمين والمتعلمين على فهم اللّغة في مواقف طبيعية حيوية والتعبير عن وجهة نظرهم

تتجلى الوظيفة الإدراكية في كونها الوظيفة التي توفر على المتعلم بالقيام بأنشطة عقلية التفكير، الانتباه، الذاكرة بحيث هذه الأنشطة تساعد الفرد على التأقلم في الحياة اليومية، فالإدراك في الألعاب اللّغوية هي قدرة على فهم اللّغة من محتواها والتعبير عن آرائه وأفكاره فلألعاب تساعد على تخفيف وتقليل من كثافة الدّروس، كما أنّها تجذب المتعلّم إلى زيادة فرصة التعلم. وفي الجانب الأخير نجد الألعاب اللّغوية تجعل المتعلم يتعلمون صياغة الأسئلة والإجابات من خلال القصص البسيطة، في تحقيق احتياجاتهم.

تعمل الألعاب اللّغوية على جذب وإثارة اهتمامات المتعلم، كما تعمل على ترقية وإثارة الكفاءات اللّغوية لديهم وتعتبر وسيلة من وسائل التعلم الفعال. كما أدعم هذه الوظائف اللّغوية بشكل يساعد على فهمها وأهميتها.



8-شروط اختيار الألعاب اللّغوية في العملية التّعليمية التعلميّة:

لا تكمن قيمة الألعاب اللّغوية في شكلها أو في ثمنها، بل في مدى جدارتها لتعليم المتعلم ومدى قدرتها على شد انتباه المتعلم في الصّف وتوسيع مدركاته ومعطياته بشكل أفضل وبطريقة تجذبه إلى تفجير طاقته وقدراته العقلية نحو الأفضل ولهذا هناك جلة من الشّروط العامة التي يجب على المعلم أن يقف على الاهتمام والانتباه عليها ومراعاتها عند اختيار الألعاب اللّغوية المتعلمين.

يجب مراعاة شروط اختيار الألعاب ونجد الشرط الأول الذي هو:

8-1-شروط صفية:

يجتمع المتعلم في مكان المخصص لعملية التدريس فيتلقي الدّروس في شتى المجالات قصد تطوير قدراته العقلية وتحكمه قوانين وقواعد من طرف المعلم.

ومن شروط الألعاب الموجدة في الصف نجد[1]:

- ضمان اشتراك جميع الحاضرين في الألعاب المختلفة طيلة الوقت.
- أن تكون المجموعة متساوية العدد تقريبا ومكافئة القوى.

تكمن الشروط الصفية في تساهم جميع المتعلمين وخضوعهم لتجارب العبة فيقوم المعلم بتقسيم المتعلمين إلى أفواج متعادلة العدد.

[1]- خير سليمان شواهي، **استخدام الألعاب في تعلم الأطفال في مرحلة ما قبل المدرة المرحلة الابتدائية**، ط1. الأردن: 2018، عالم الكتب الحديث للنشر والتوزيع، ص23.

8-2-شروط نفسية:

توجد عمليات نفسية في كّل شخص وتختلف من فرد إلى آخر من عمليات نفسية كالفرح، لحزن، المرح، السعادة لاكتشاف المغامرة.

ومن الشروط التي تحكمها العمليات النفسية نجد[1]:

- توقف بين الأغراض المدروسة ورغبة المتعلم وقدراته.
- تهيئة الفرص لاكتشاف استعداد المتعلم وقدراتهم من أجل تنميتها.
- ألا يبعد المتعلم المهزوم من المجموعة ما أمكن ويكفي أنه هزم وأن تحسب نقطة ضده أو ضد مجموعته.
- أن يتعلم المتعلم كيف يفوز ويحافظ على فوزه ويقابل الهزيمة بروح طيبة مع استمرار المحافظة على العلاقات الطيبة مع الغير.
- اختيار الألعاب التي تبعث على روح المرح والمنافسة والتشويق.
- اختيار الألعاب التي يجد فيها المتعلم المرح والسرور والسعادة عنصر المتعة وتحقيق الأهداف المنشودة والمرغوبة.

تتجلي شروط النفسية في اختيار الألعاب الملائمة للمتعلمين التي يجدون فيها المرح والمتعة لاكتشاف قدرات الطفل كما تعلمه الفوز والخسارة وتقبل الهزيمة بكلّ روح شريفة؛ وتساعده في تثقيفه عن كيفية الحفاظ على العلاقات مع كلّ فرد. تعرف المتعلم على قدراته وميوله وحاجياته وطريقة تعبيره.

---

[1]- خير سليمان شواهي، **استخدام الألعاب في تعلم الأطفال في مرحلة ما قبل المدرة المرحلة الابتدائية**، المرجع السابق، ص 23.

8-3-شروط بدنية:

تتمثل في التمارين الجسمية كالرياضة والألعاب التي تخص الجسم وتكسبه قوة وجهد ومرونة العضلات وتقويته بشكل أفضل.

ومن الشّرط نجد[1]:

- تطلب الألعاب قدرات الرشاقة والمرونة والقابلية للحركة.
- نجد الشّرط البدني تتمركز على القدرات الجسمية وجهد عضلي والبنية القوية.

8-4-شروط اجتماعية:

تتمثل في تلك البيئة التي يعيش فيها المجتمع بحيث يمارسون مجموعة من الحاجات اليومية.

يتمثل في شرطين[2]:

- اختيار الألعاب التي تنتج عنها مجال التعاون.
- تعلم المسؤولية والأمانة والصدق مع الغير.

يتطرق المعلم إلى اختيار جلة من الألعاب التي تعود بالفائدة على المتعلم كالتعاون وحسن الأخلاق والأمانة والمسؤولية والحب والعطاء، بحيث المعلم يربي ويدرس في آن واحد ويحاول ان يقدم للمتعلم الأخلاق أكثر شيء ويبعده عن المشاحنات، فينتج عن ذلك التواصل مع الآخرين والتفاعل.

---

[1]- خير سليمان شواهي، **استخدام الألعاب في تعلم الأطفال في مرحلة ما قبل المدرة المرحلة الابتدائية**، ص24.

[2]- المرجع نفسه، ص24.

8-5-شروط الألعاب في ذاتها:

هو دراسة الشيء لنفسها بمعنى تدريس اللغة لنفسها. ومن شروطها نجد[1]:

- فهم الغرض من اللعبة والأغراض لتي يمكن أن تشملها.
- سهولة تعليمها وبساطة قواعدها.
- ألا تطلب كثير من التجهيزات وأن يراعي الإمكانيات المتوفرة في المدرسة.
- إتاحة الفرصة لكلّ فرد لكي يروج عن نفسه بالطريقة المنظمة.

تتمثل شّروط الألعاب في حد ذاتها في: اختيار ألعاب متوفرة في المدرسة مع سهولة تطبيقها مع المتعلمين قصد فهم الهدف المرجو منها والناتج فيها كلّ متعلّم يستطيع التعبير عن آرائه واهتماماته حسب رغبته دون خوف أو خجل، فهذا يجعل المتعلم يفجر دافعيته نحو التعلم وزيادة شغفه في الدِّراسة وحبه لها.

- مراعاة عوامل السن والجنس والعمر.
- تكون الألعاب تناسب المتعلمين حسب قدراتهم العقلية وخبراتهم.

9-الألعاب اللّغوية والواقع المدرسي:

يعتبر اللّعب قديما من وسائل التسلية والمتعة بالنسبة للمتعلم، أما حديثا خاصة في الآونة الأخيرة يعتبر من أهم الوسائل المستخدمة في تحفيز المتعلم على الدراسة وتقديم كلّ خبراته الحصول على الغايات المرغوب فيها، بحيث تتحكم الألعاب في مجموعة من الوقائع.

[1]- خير سليمان شواهي، **استخدام الألعاب في تعلم الأطفال في مرحلة ما قبل المدرة المرحلة الابتدائية**، ص 25.

من خلال الديباجة سوف نتطرق إلى الوقائع المتحكمة في الألعاب اللّغوية لكونها تلعب دورا هاما.

9-1-الواقع التربوي:

الألعاب اللّغوية واقعها التربوي تتمركز على أنّها: «يعدّ اللّعب وأنشطته أفضل وسيلة لتعبير لمتعلم عن نفس وتتيح للكبار تفهّما أفضل لشخصية المتعلم. ومن ناحية أخرى يمكن اعتبارها واستخدامها كطريقة وأساليب التعلم. ومدى حوالي ألفي عام من طرف "كوين يليان" عبر عن رغبته أن يصبح التعلم لعبة لطفل إلاّ أنّ المؤسسات التربوية ما زالت تفتقر إلى إدراك الكامل لأهمية اللّعب»[1]، يتمثّل اللّعب كأفضل طريقة التي يعبر المتعلّم عن حاجياته ومبتغاه، بحيث يتيح للفرد فهم شخصية المتعلم ورغباته، في دراسة ذاته فاصبح اللّعب يتميز بدور هام في العملية التعليمية لكونه ضمن الأساليب الفعالة في الصف، إلاّ أن بعض المؤسسات التربوية لا تعترف بقيمته وأهميته. عبر "توريه" في كتابه بأنه جاء «نتيجة موقف بعض الكبار حيث اعتبر المجتمع اللّعب مضيعة للوقت والجهد، وهناك بعض المعلمين يستعجلون المتعلم إلى الوصول لسن الرّشد»[2]، في موقف "توريه" عبر أن هناك فئة في المجتمع تحصر في اللّعب على أنّه مضيعة للوقت والجهد لا موفق إجابي منه يستعمل فقط لتسلية ومضى الوقت، وهناك معلمين يستعجلون أن يكبر المتعلّم ووصوله إلى مرحلة البلوغ. يستند التعلم المدرسي القديم «على فكرة أن يبدأ فيها المتعلّم بتعلم القراءة والكتابة والحساب وحصوله على شهادة، فإنّ اللّعب يتحول إلى نشاط صبياني لملء الفراغ وقت الاسترخاء من الإرهاق العضلي والذهني، إنّ اللّعب يهدف إلى مساعدة المتعلم على التعلم الذاتي، ومن جهة أخرى ان دور البالغ ينبغي أن يقتصر على تشجيع اللّعب الجماعي والإجابة على

[1]- محمد محمود الحبلة، الالعاب التربوية **وتقنيات انتاجها سيكولوجيا وتعليميا وعلميا**، ط1، ط5. عمان: 2002-2005، دار المسيرة، ص 192.

[2]- المرجع نفسه، ص 192.

أسئلة التلاميذ في أثناء ممارستهم الألعاب والاكتفاء بمراقبة لعب الأطفال»[1]. يتمثل التدريس التقليدي على فكرة أن المتعلّم عندما يعرف الكتابة والقراءة والنطق الصحيح لا حاجة له بالمزيد، فهذا ما اعتمد وركز عليه قديما، إلاّ أنّ هذا النّظام القديم لا يعود بالفائدة الكاملة للمتعلم بحيث في بعض الحالات يؤدّي ذلك إلى انطواءه ويصبح بذلك مجرد وعاء فارغ وليس الا مستقبلا للمعارف ولا دور له فيها. اعتبر البعض أنّ اللّعب لا مجال له في الدراسة والتعلم. كما ان هناك راي آخر يتبنى عكس ذلك بحيث يؤكد على أهميته وفعاليته، فيساعد المتعلم على مشاركته في طرح أفكاره وآرائه حول موضوع درسه. فلذا يستوجب على المعلم أن يشجع اللّعب وإجابته على انشغالات التلاميذ وأسئلتهم اثناء ممارستهم للعب، ويقوم بالتوجيه والإرشاد، إن المؤسسات التربوية لابدّ «ان يقروا بأهمية عنصر اللّعب في التدريس والتعلم يطلب إجراءات تغيرات ملموسة في الجدول المدرسي والبنية في المناهج، فالخطوة التي ينغي على المعلم اتّخاذها هي أن يبذل كلّ ما في وسعه لتتيح أنشطة اللّعب»[2] إن إدخال عنصر اللّعب في مناهج الدّراسية ستغير مناهج التعلم والتدريس، فيصبح له وقت محددة ومكان إجراء الألعاب وطرق إجرائها، فتدرس خطوة بخطوة، فالمعلم ينبغي بذل كلّ الجهد لشجيع اللعب وتشجيع ثمار اللعب وأهمية في تطوير المتعلم. يكمن دور المعلم في اللّعب: «تطوير مهارة اللّعب وتعزيزها على طريق تشجيع الأطفال في كلّ جنسين، ومن مختلف الفئات العمرية والخلفيات والاجتماعية على مشاركة وتبادل تجاربهم وخبراتهم وبهذه الطريقة يساعد على إقامة نظام حقيقي لتطوير المعرفة المكتسبة من خلال أنشطة اللّعب في البيئة الطبيعية للتلاميذ»[3]، اسعي المعلم على وراء تطوير وتنامي مختلف الألعاب وتشجيع المتعلمين على استخدامها والدراسة بها في مختلف العمر (كبير-

[1]- محمد محمود الحبلة، **الالعاب التربوية وتقنيات انتاجها سيكولوجيا وتعليميا وعلميا**، المرجع السابق، ص 192.

[2]- المرجع نفسه، ص194.

[3]- محمد محمود الحبلة، **الالعاب التربوية وتقنيات انتاجها سيكولوجيا وتعليميا وعلميا**، المرجع السابق، ص 193.

صغير) ومشاركة جميع التلاميذ خبراتهم وتبادل آرائهم وثقافاتهم، لتطوير المعرفة والاكتساب من خلال اللّعب.

9-2-الواقع الاجتماعي والثقافي:

يتمثّل في تلك البيئة الاجتماعية التي يعيش فيها مجتمع وأفراد تتحكم فيهما العادات والثقافات ومن الواقع الاجتماعي والثقافي كي تتحكم في الواقع المدرسي، نجد أنّ هناك «آباء الذين يعشون في بيئات اجتماعية فقيرة لا تشجع اللعب بل تحويل الطفل الى نموذج مصغر للبالغ، تدفعه أنشطة كسب العيش واللعب لا يقتصر على البلدان النامية أو الأسر الفقيرة، ففي المجتمعات التي تبالغ عن التركيز على التعلم الرسمي باعتباره الأسلوب المثالي لتحقيق التقدّم الاجتماعي، فهناك ميل باعتبار اللّعب فعالية غير منتجة، بحيث هناك انتماء المتعلّم إلى ثقافة معينة و على الآخرين احترامها وتفهمها»[1]. كلّ مجتمع تحكمه طبقة سواء فقيرة أو غنية، فالطبقة الفقيرة مجتمعها لا يشجعون اللّعب أو يهتمون به، فهدفه يكمن في تحويل الطّفل الصغير إلى رجل بالغ ينصرف إلى العمل من أجل الحصول على لقمة العيش، أما في البلدان أو المجتمعات التي تعرف دور اللّعب فهي تركز على التحكم الرسمي للتعلم الكلاسيكي باعتباره هو الطريقة الناجحة للوصول إلى الأهداف والنتائج عكس طريقة التعليم باللعب التي يرون انّها غير فعّالة باعتبارهم ان اللعب مضيعة الوقت ووسيلة الترفيه.

يبقى اللّعب «بالنسبة للمعلم من أفضل السبل التعرف على المتعلّم وخاصة فيما يتعلق بالبناء السيكولوجي لشخصيته، فمن خلال مراقبة المتعلم أثناء اللّعب يمكن اكتشاف الحالات الإعاقة الحسية والحركية والعقلية المؤثرة في نموه بالإضافة إلى تشخيص مدى نمو عقله»[2]. يعدّ اللّعب من أفضل الطرق للتعرف عن قرب لشخصية المتعلّم من خلال مراقبته

[1]-المرجع السابق، 194.

[2]- محمد محمود الحبلة، **الالعاب التربوية وتقنيات انتاجها سيكولوجيا وتعليميا وعلميا**، المرجع السابق، ص 195.

أثناء ممارسته لعبة مع الغير، بحيث في كثير من الحالات يتمّ اكتشاف حالات مرضية مؤثّرة عليه وعلى مدى نمو عقله وتنمية قدراته.

استخدام الألعاب اللّغوية التعليمية في الصف بحيث يستلزم تنويعها، حسب قدرات المتعلمين وحاجياتهم لها، ويجب وضع أهداف وقواعد لكي يسير الحصة بشكل منتظم لتطوير قدرات المتعلم نحو الأفضل وتحقيق منجزات لغوية واستعمالها في سلسلة التعليم والتعلم وعدم اللّجوء إلى الفروق الفردية للمتعلمين قصد استفادة جميع المتعلمين.

9-3-استخدام الألعاب اللّغوية في التّدريس:

الألعاب اللّغوية في التدريس من برامج جديدة في عملية التعليم والتعلّم:

9-3-1-عند التربويون:

يعد "فرويل" "Froebel": «من أوائل التربويين الذين طالبوا بإدخال اللّعب في مناهج التربوية في جميع مراحل التعليم وفي جميع المواد الدراسية لاعتقاده بأن اللّعب يرسخ التعليم في ذهن المتعلّم»[1]. طلب المؤرّخ "فرويل" إدخال اللّعب كنشاط للتعليم وفي جميع المواد بحيث يعتقد "فرويل" أن طريقة التعلم باللّعب تبقى في ذاكرة الطّفل.

للّعب دور هام ومبرز في حياة الطّفل ممّا جعل التربويين يدخلونه كعنصر لعملية التعلّم، حيث يرون من المفترض للأطفال ممارسة اللّعب لتكوين نفسية ثابتة.

وأصبح اللّعب في نظر الكثير من التربويين «ذو دور بارز في حياة المتعلم، ممّا دفعهم إلى إدخاله في العملية التربوية وبوصفه أسلوبًا من أساليب التدريس الحديث عرف

[1]- محمد علي الصويركي، **الألعاب اللّغوية ودورها في تنمية مهارات اللّغة العربية**، المرجع السابق، ص 32.

باسم التعليم من خلال اللّعب. إذ استخدمت الألعاب اللّغوية في تدريس مهارات اللّغة العربية في المرحلة الابتدائية»[1].

9-3-2-عند اللّسانيين:

ومن مميزات استخدام الألعاب اللّغوية في عملية التعليم والتعلّم كما يراها "رايت" "Wright" «أنّها تلعب من قبل الكبار والصّغار على حد سواء مع القدرة على تكييفها لتحقيق الأهداف التربوية المنشودة، يمكن أن تستخدم الألعاب اللّغوية أيضا في دروس التدريب اللّغوي لما تشيره من مرح وترويح عن الطّفل والتخفيف من رتابة الدّروس وجعل المتعلّمين أكثر تفاعلا مع ما يتعلمونه وأكثر تجاوبا مع هذا النوع من النّشاط»[2]. تلعب الألعاب اللّغوية حسب فنهية خاصة بل تلعب من طرف الكبار والصّغار في آن واحد ومحاولة تكيف كلا منهما على تحقيق الأهداف المنشودة ويمكن تدريسها في التدريب اللّغوي بمعنى النطق، الكتابة، الاستماع، التحدّث، فالألعاب تثير اهتمامات المتعلم فتجعله يحس بالمرح والسعادة، لهذا طلب إدخالها في جوّ التمدرس.

ولكي تؤدّي الألعاب اللّغوية وظيفتها بشكل صحيح، يجب مراعاة الشروط التالية[3]:

- الانتباه إلى عدم تحويل الألعاب إلى النشاط الترويجي أو الترفيهي، لأن ذلك يؤدي إلى عدم انضباط الصفّ.
- توافق اللّعبة مع القيم الاجتماعية والدينية.

---

[1]– محمد علي الصويركي، **الألعاب اللّغوية ودورها في تنمية مهارات اللّغة العربية**، المرجع السابق، ص 32.

[2]– المرجع نفسه، ص 34.

[3]– محمد علي الصويركي، **الألعاب اللّغوية ودورها في تنمية مهارات اللّغة العربية**، المرجع السابق، ص 35.

- الحرص على عدم تحويل اللّعبة إلى فوز أو خسارة فقط لأنّ البحث عن الفوز فقط يؤثّر على التنافس الإيجابي.

لأداء الألعاب اللّغوية يجب الوقوف على بعض التدخلات التي يجب مراعاتها لنتائج أفضل وتكمن هذه التدخلات في:

- عدم تغيير الألعاب إلى برامج ترفيهية قصد التسلية وملء أوقات الفراغات والاستمتاع بها. لأن ذلك يؤدي إلى تشويش داخل حجر الصف ويؤثّر ذلك في تحقيق الأهداف.
- تناسب اللّعبة مع المبادئ والقيم الاجتماعية والدينية، فمنها يتعلم المتعلم القيم والأخلاق كالتسامح والإخلاص، وغيابها تجعل المتعلم يبحث عن الخداع والرهان والمقامرة.

10-دور المعلم في الألعاب اللّغوية في العملية التعليمية التعلميّة:

يلعب المعلم دورًا فعّالاً وحيويًا وذلك من خلال تشجيعه لقدرات ومواهب المتعلمين ومراقبة تصرفاتهم وتصحيح أخطائهم بالإضافة إلى التركيز على اهتمامات المتعلمين والمتمثلة في المعارف التي يجيدها المتعلم، وذلك يعمل على تنمية قدراته الاجتماعية والعقلية، ويختلف كلّ متعلم عن الآخر في ميوله، فعلى المعلم من إعطاء كل متعلم حقّه لتمكينه من معرفة واكتشاف قدراته. للمعلم دور محوري في هذه الألعاب[1]:

- اختيار اللّعبة المناسبة للمستوى اللّغوي والدروس الصفة واشتراك الطلاب في الاختيار.

[1] - https://www.arabicforall.net/الألعاب اللغوية بين أيدي أولادنا سلسلة الألعاب اللغوية العربية للجميع (أطلع عليه يوم 2022/04/25 على الساعة 20:00).

- الإشراف على سير اللّعبة والتأكد من أمثال الجميع لأنظمتها واختيار المتسابقين وتمتع طلاب الفص وضبط وقت بداية كلّ لعبة ونهايتها وإعلان انتهاء اللّعبة وتسمية الفائز.
- تهيئة المتعلمين للعب يطلب منهم مراجعة الدِّروس.
- الحرص على اشتراك جميع المتعلمين في الألعاب وإضفاء روح التنافس والمرح.
- معرفة المهارة المستهدفة لكلّ لعبة والتركيز على تنميتها.
- مساعدة المتعلمين على ربط اللّعبة بالواقع.
- تجاوز المشكلات الشخصية والحالات المرضية مثل العجز عن إخراج الصوت ومن جانب آخر يمكن للمعلم أن يختار لعبة لأجل طلب لتعلب عن معضلة ومنح المتعلم ويعطي أكثر فرصة أخرى للتصحيح.
- من واجب المعلم إنهاء اللّعبة قبل انفراط عقد النّظام في الصّف والسعي إلى تحقيق اللّعبة وهدفها المنشود في وقتها المحدد فشغف المتعلمين باللّعب كثيرًا.
- يمكن للمعلم أن يعدل ضوابط اللّعبة عند الحاجة بما يناسب مع طبيعة اللّعبة والطّلاب والبيئة.
- يمكن المعلم بناء ألعاب لغوية جديدة حسب قدراته وإمكاناته واحتياجات المتعلمين.

يقوم المعلم في هذه المرحلة بتزويد المتعلم بألعاب تحتك بالعالم الخارجي تحاول المعلم أن يتفادى المشاكل المرضية للمتعلم كالعتمة ويعطي فرصا من أجل تصحيح الكلمات ويحاول المعلم أن يجعل من المتعلم ذو ثقة متكاملة ويحاول أيضا أن يجعل المتعلم غير محرجًا أو خجولاً أمام زملائه. يغير المعلم لوائح اللّعبة عند الضّرورة حسب متطلباته مع نوع

اللّعبة والوقت ويمكن أيضا تطوير الألعاب اللّغوية بفضل قدرات المعلم. يقتصر دوره في الألعاب اللّغوية على اختيار اللّعبة اللّغوية المناسبة حسب الدّروس وعمر المتعلمين، وكما يمكن أن يشارك المتعلم في رأيه في اختيار اللّعبة. تقسيم المتعلمين إلى مجموعات متنافسة، ضبط بداية ونهاية اللّعبة في فترة معينة للإعلان عن الفائز وهدفها زيادة روح المنافسة في المرة القادمة.

11-دور المتعلم في الألعاب اللّغوية في العملية التعليمية التعلميّة:

الأفضل للمتعلم أن ينظر إلى اللّعبة على أنّها لعبة للفائدة والتسلية معًا لأنّه يعد اعتبار تقييم قد يلعب المتعلم المنفرد للتعرف على قدراته وتنميتها، وقد يكونان اثنان أو ثلاث أو أكثر وبعض الألعاب الأفضل لها ان تكون بين مجموعات بفضل المتعلم ممارسة الألعاب مع الأقارب والأصدقاء لاكتساب مهارات ومعارف جديدة على المتعلم ربط اللّعبة بالمادة التعليمية التي سبق دراستها. من الأحسن للمتعلم أن يرى اللّعبة اللّغوية مادة لغوية تعود بالفائدة عليه من الناحية العملية التعليمية وللتسلية والمرح أيضا، فهناك لعبة لغوية تلعب دورين مهمين ويمكن للطالب أن يمارس اللّعبة منفرد.

خلاصة الفصل:

من خلال ما عرض في هذا الفصل الأول يمكننا القول إن الالعاب اللغوية لها اهمية كبيرة في بناء شخصية المتعلم وتنمية تفاعله مع المجتمع كما لها دور فعال في التدريس فهي تعد من أنجع الوسائل الحديثة التي تستخدم في التعليم فبمساعدة الالعاب تمكن المتعلم من اكتساب المعارف ومواصلة جهوده فلها دور ايجابي بحيث تجعل المتعلم العنصر المتحكم الفعال في العملية التّعليمية التعلّمية.

الفصل الثالث:

الدّراسة الميدانية

تمهيد الفصل:

لكلّ دراسة نظرية دراسة تطبيقية ميدانية فهي العنصر الأساسي في البحث. بعد أن تطرقنا في الفصل الأول إلى أهمية الألعاب اللغوية وخصائصها والى أهم أنواع الألعاب اللغوية المستعملة في الصف ودورها في التعلم.

نسعى من خلال هذا الفصل إلى تقديم دارسة ميدانية وتطبيقية على مستوى الطور الأول ابتدائي التي من شأنها أن تبين لنا جملة من مساهمة الألعاب اللغوية في تسهيل على تنمية قدرات العقلية، للمتعلم وموصلة جهوده إذ لا بد للجانب النظري من جانب ميداني تطبيقي يدعمه ويثريه، هذا الجانب الميداني بدوره يرتكز على أهم نموذج لألعاب اللغوية وعلى إجراءات استخدمها وتبيان النتائج المتحصلة عليها.

في بحثنا هذا يستوجب علينا الخروج إلى الميدان من أجل جمع معلومات متنوعة وكثيرة واتيان معلومات دقيقة التي تعود بالفائدة على البحث والجانب الميداني، عند خروجنا إلى الميدان اخترنا عن قصد ابتدائية "جمعة سعيد" بمدينة فريحة، دائرة عزازقة ولاية تيزي وزو وذلك لقرب المؤسّسة من مسكننا لمدّة 20د، وامتيازها بمستوى عالي في التدريس عن باقي مؤسّسات التربوية المجاورة من مدينة فريحة، بحيث هذه المدرسة تتمثّل في محاولة تحسين مستوى ومردود المتعلمين الضّعفاء، وذلك عن طريق إنشاء أقسام خاصّة به لرفع مستوى تعليمه وخصّصوا أيضا أقسام خاصّة لمرضى المتلازمة. وامتلاكهم أساتذة ذي خبرة مهنية؛ وتوفّرهم على مستلزمات المدرسة.

عند دخولنا إلى مدرسة الشهيد "جمعة سعيد" أوّل ما لفت انتباهنا لاحتوائها على ساحة كبيرة وأقسام مجاورة لها، حيث يوجد 13 قسم وجزء مخّصص للإدارة ومطعم، يتكوّن مجتمع البحث الذي هم متعلمي سنة لأولى ابتدائي في المدرسة المذكورة سابق، خلال عام

2021-2022 بحيث تحتوي المدرسة على (03) أقسام للسنة الأولى ابتدائي، ويتكوّن القسم الذي تربّصنا فيه من (12) إناث و(10) ذكور ويؤطرهما معلّم يملك (09) سنوات خبرة.

قمنا بزيادة المؤسّسة التربوية خمس مرّات لاكتشاف المحيط المدرسي فتكمن الزيادة الأولى في حصّة تعارف بيننا وبين المتعلمين فكانت الزّيارة خفيفة، أمّا الزيارة الثانية أخذنا ملاحظات حول كيفية تدريس المعلّم واستراتيجيته في تحكّمه للصفّ، أمّا الزيارة الثالثة قام المعلم بإعداد لعبة للمتعلمين وأخذنا ملاحظات حول كيفية تقديم تلك اللّعبة من أهدافها، أهميتها، الوقت المطلوب، الوسائل المطلوبة، أما الزيارة الرّابعة كانت حصة حضور درس، أما الخامسة فهي أهم الزيارات التي قمنا بها بكونها قمنا بإعداد درس الذي يحمل عنوان "فهم المنطوق" فهي عبارة عن قراءة نص وشرحه للمتعلمين وطرح أسئلة حول النصّ، ومن هنا بدأنا بخطط وعمليات تنفيذ للعبة اللّغوية تحت عنوان "اكتشاف الحرف"، بحيث سوف نتطرّق إلى مراحلها فهدفها تمكّن المتعلم من اكتشاف الحرف سوف نقوم بعملية التحليل الذي نجده في الجزء التالي. وقمنا بتدوين عدّة ملاحظات وهي:

- رغبة المتعلمين بالتدريس عن طريق اللّعب.
- سعادة وفرح المتعلّمين للّعبة الجديدة.
- انجذاب والرّغبة الكبيرة في مشاركة جميع المتعلمين.
- تحقيق أهداف متنوعة بحيث المتعلمين تمكّنوا من اكتشاف الحرف.
- انتباه المتعلمين للعبة.

أمّا العقبات التي حاصرتنا في المسيرة الدراسية:

- استخدام لعبة واحدة وسميت بعدّة أسامي.
- عدم توفّر المؤسّسات التربوية على كامل مستلزمات اللّعب.

1-نموذج حول الألعاب اللّغوية:

لم تعد الألعاب اليوم وسيلة للتسلية أو لقضاء أوقات الفراغ بل أصبحت أداة فعالة ومهمة للمتعلم بحيث يحقّق مبتغاه من التعلم والتعليم نحو تطور والنمو العقلي والمعرفي قصد نتائج إيجابية في التدريس.

تطرقنا في بحثنا هذا إلى دراسة النموذج التي استخدمها المعلمون خلال السنة 2022/2021 في السنة الأولى ابتدائي بنموذج سمي "**بلعبة اكتشاف الحرف**".

- الهدف من اللّعبة: اكتشاف حرف من الحروف واستخدامه في الكلمات والجمل.
- الوقت: من 15 إلى 20د.
- عدد المشاركين: مجموعة من المتعلمين.
- الوسائل التعليمية: حلقات-ملصقات-كلمات-جمل.
- إجراءات التنفيذ: حلقات موضوعة على الأرض.

فنقوم بتحليل هذا النموذج إلى تحليل دقيق:

أولا: عرض نموذج لعبة اكتشاف الحرف.

ثانيا: دراسة نموذج وتحليله.

1. **تعريف اللّعبة:** لعبة البحث عن الحرف، بحيث يقوم المعلم بكتابة جملة على الصبورة وفي تلك الجملة نجد الحرف الذي نرغب في تدريسه.

2. **دراسة النموذج من حيث الشّكل:**

- تحتوي اللّعبة على مجموعة من المتعلّمين.
- وقت اللعبة: من 15 إلى 20د.
- عدد المشاركين: مجموعة من المتعلمين.
- الأدوات المستعملة في لعبة البحث: أرضية جاهزة- حلقات-ملصقات-كلمات-جمل.

3. **دراسة النموذج من حيث الأهمية والهدف:**

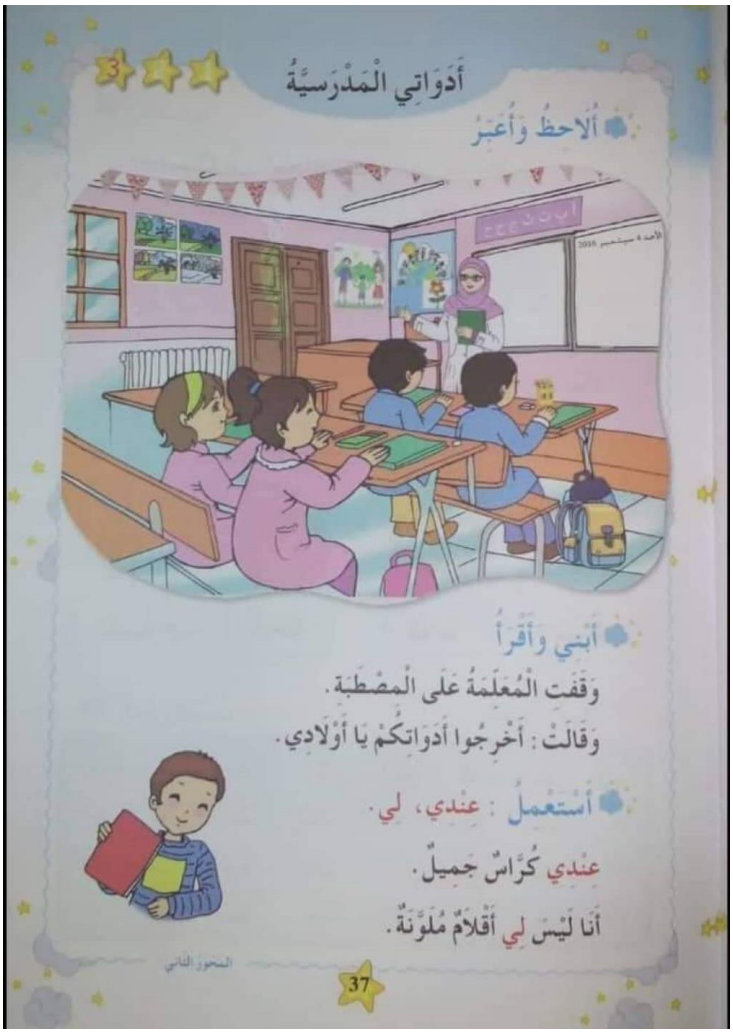
- تنمية قدرات المتعلم ومهاراته.
- جذب وتشويق المتعلمين نحو التعلّم.
- الانتباه والتركيز وتحقيق المتعة والتسلية.

4. دراسة نموذج من حيث المضمون:

إن لعبة اكتشاف الحرف من بين اللّعب السّهلة التي لها أهمية وأهداف لدى المتعلمين بحيث تحتوي على عنصر تّشويق والمتعة فاستخدامها تعود على المتعلم بفائدة في اكتشاف الحرف الذي يدرسه وحركاته ومواقعه في الجمل، فهذه اللعبة تلائم قدرات جميع المتعلمين وتحقيق أهداف مفيدة، فالمتعلّم يميل أكثر إلى اللّعب.

5. دراسة النّموذج من طريقة العمل والتنفيذ:

- **الخطوة الأولى:** يبدأ المعلم بقراءة نص المراد دراسته، وبعدها يقوم بشرح كلّ المفردات والصّعوبات التي واجهها المتعلم، ويطرح أسئلة حول لبّ الموضوع.



- **الخطوة الثانية:** يقوم المعلم بكتابة جملة على الصبّورة التي تم استخرجها من النص، كمثال تقف المعلّمة على المصطبة، فكلّ كلمة من هذه الجملة تمثّل حلقة.

- **الخطوة الثالثة:** يقوم المعلم بتشويش الجملة ويكتبها على الصبّورة.

فيطلب المعلم من متعلميه قراءة الجملة وهي مشوشة وإعادة ترتيبها من جديد.

- تركيز المتعلم في الدّرس وانتباهه.

- **الخطوة الرابعة (خطوة الحذف):** يستعين المعلم بالصبوّرة فيكتب عليها الجملة ثم يقوم بحذف كلمة من الجملة.

الهدف منها: شدّ انتباه المتعلم.

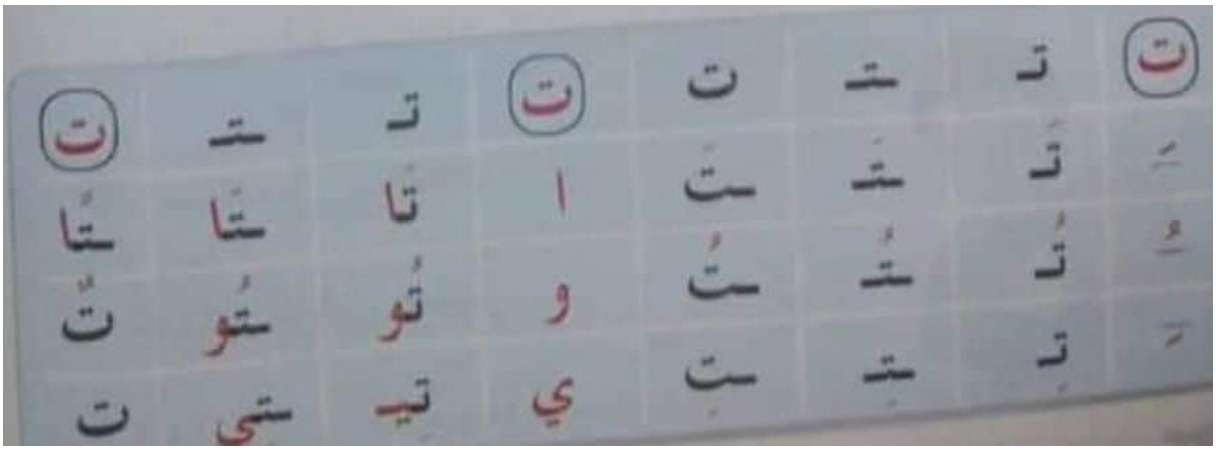
- **الخطوة الخامسة (تغير المفردات):** يغير المعلم الكلمة بكلمة اخرى فياتي بالمفردات تحمل نفس الحرف الذي نود دراسته

فمن هنا يحذف المعلم كلّ كلمة فتبقى كلمة واحدة التي يودّ دراسة حرفها، الكلمة التي بقيت هي كلمة (معلمتنا).

فيقوم المعلم بحذف كلّ الحروف سوى الحرف المرغوب دراسته، فالحرف المرغوب هو حرف "ت".

ومن هنا يتّجه المعلم إلى الجزء المخصوص للصبّورة، حيث أطلق عليها صبورة الفسح فيكتس الحرف "ت".

ويشرح للمتعلمين بأنّ الحرف "ت" يملك عائلة وضيوف، فضيوفه هي الحركات.



6. موقف المعلم والمتعلم من اللّعبة:

- المعلم:

- نجاح العملية التعليمية.
- مساعدة المتعلم على التعلم.
- مساعدة المتعلم على فرق بين الحروف المتشابهة.
- وصول الأهداف المقصودة.
- اختيار المكان المناسب للعب.
- تنمي معارف المتعلم.

- المتعلم:

- تطورات قدرات المتعلم واستخدام حواسه.
- التفكير والتركيز أثناء الممارسة.
- استراتيجيات التعليم باللّعب.
- تحفيز المتعلم على الدّراسة.
- جعل المتعلم يتحكّم بصبره.
- زيادة المتعلم الثروة اللّغوية.

يحتاج الباحث خلال عملية بحثه إلى مجموعة من الامتيازات والخطوات والإجراءات العلمية الدقيقة تمكنه إلى وصول الحقيقة والأهداف والنتائج المرضية. من خلال استعماله للمعطيات المتحصل عليها من خلال نشرة الاستبانة المقدمة لمجموعة من المبحوثين. إنّ الجانب الميداني يمثل العمود الذي يعتمد عليه كلّ باحث علمي في كتابة المعلومات والمحتويات المرغوبة فيه. وللجانب الميداني مجموعة من الأدوات التي تساعد الباحث العلمي على عرض أفكاره ولها دور قوي في إنجاح البحث العلمي، ومن الأدوات المستخدمة نجد:

2-المنهج:

مجموعة من الأدوات والطرق والتقنيات الخاصة والتي يتم استخدامها في فحص المعارف والظواهر المكتشفة، وهو استعمال لبعض النظريات والمعلومات ويعتمد ذلك على تجميع بعض التأكيدات ويجب أن تكون قابلة للقياس والاستنتاج. في بحثنا هذا تطرقت إلى المنهج الوصفي التحليلي لأنّه هو الأنسب لدراستنا.

3-عيّنة الدّراسة:

هي مجموعة من الأفراد الذين يختارهم الباحث للمشاركة في الدّراسة وليس اختيار العينة الملائمة للدّراسة المختارة للحصول على بيانات ومعلومات مرتبطة بالمجتمع. وعلى الباحث اختيار العينة بشكل صحيح لإثراء نتائج البحث. بحيث اعتمدنا على مجموعة من المعلمين من التعلم الابتدائي عينة أساسية للوصول إلى الأهداف المرجوة تحقيقها واخترنا عينة البحث عشوائية وتحصلنا على عينة مكونة من (25) فردًا.

4- مجتمع الدراسة:

مجموعة من كبيرة ومحددة من الافراد التي تمتلك صفة مشتركة واحدة او أكثر وتحدد هذه الصفة بواسطة معاير اخذ العينة التي وضعها الباحث ويمثل مجتمع الدراسة التركيز الرئيسي البحث لعلمي بحيث يسعي الباحث الى للحصول على المعرفة أو المعلومات وبناء علي ذلك يجب على الباحث تحديد مجتمع الدراسة. وفي دراستنا تتكون من 20 متعلم السنة الاولى ابتدائي في مدينة فريحة ولاية تيزي وزو للعام الدراسي 2021 2022 والذين تتراوح اعمارهم ما بين سبعة وثمانية سنوات.

5-حدود الدّراسة:

اكتفت الدّراسة على المعلمين الذين يمتلكون الخبرة الكافية وتجربة ومعرفة عالية في تعليم الطور الأول من التعلم الابتدائي.

5-1-الحدود الزمنية:

أجرينا الدّراسة خلال السنة 2021-2022 في شهر مارس في الفصل الثلاثي الثاني.

5-2-الحدود المكانية:

أجرينا الدّراسة الميدانية في (05) مدارس ابتدائية متنوعة على مستوى المدن والولايات.

المدرسة التي تمت فيها الدراسة:

1. ابتدائية حي 1040 مسكن الرمضانية الدويرة، الجزائر.
2. ابتدائية المجاهد بلقاسم كرامو الرمضانية الدويرة، الجزائر.
3. ابتدائية نايت يوسف محند، فريحة.
4. ابتدائية جمعة سعيد، فريحة.
5. ابتدائية يوسف خوجة أعمر تانورث، بالأربعاء ناث إيراثن.

6-أدوات جمع البيانات:

6-1-الاستبيان:

من بين التعريفات التي وضعها الخبراء الاستبيان في البحث العلمي، نجد أبرزها وهي: على أنه قائمة من الأسئلة تعبر عما يركب الباحث العلمي في معرفته عن طريق عينة الدّراسة، حيث يقوم، بعرض قائمة الاستبيان على المفحوصين للإجابة عنها، وتوفير المادة العلمية الخام للباحث العلمي وبعد ذلك يتم تنويعها وتصنيفها ومن ثم استخدام الوسائل الإحصائية لتحليلها بدقّة والوصول إلى النتائج النهائية للبحث العلمي بشكل إيجابي.

فقد قمنا بوضع جلة من الأسئلة (الاستبانة) وعرضناها على مجموعة من معلمي اللّغة العربية في المرحلة الابتدائية، وتضمن صفحة تمهيدية للتعريف بموضوع المراد واحتواءه على (17) سؤال مكونة من:

- أسئلة خاصة بالمعلمين (أسئلة شخصية).
- أسئلة تمس موضوع البحث.

6-2-المقابلة:

تعتبر المقابلة من أهم أدوات البحث العلمي لمساهمتها في توفر معلومات عميقة وكثيرة جول الموضوع والظاهرة المراد دراستها وتمتاز المقابلة بأنّها من أكثر الأدوات دقة وذلك لقدرة الباحث على مناقشة المبحوث حول الإجابات التي يعتمد إلى تقديمها.

6-3-الملاحظة:

هي عملية يقوم فيها الباحث بمشاهدة ومراقبة إحدى الإشكاليات من خلال اتباع النسق العلمي الصحيح وفقا لأهداف وخطط وضعت بشكل مسبق ومن ثم بلوغ المغرفة أو الوصول لحلول عن مشكلة علمه من الناحية التطبيقية.

6-4-الطرق الإحصائية:

استخدمنا في بحثنا هذا نوع من العمليات الحسابية المتمثل في الأدوات الإحصائية المتمثلة في التكرارات والنسبة المئوية، والطريقة التي اعتمدناها في الحساب وهي:

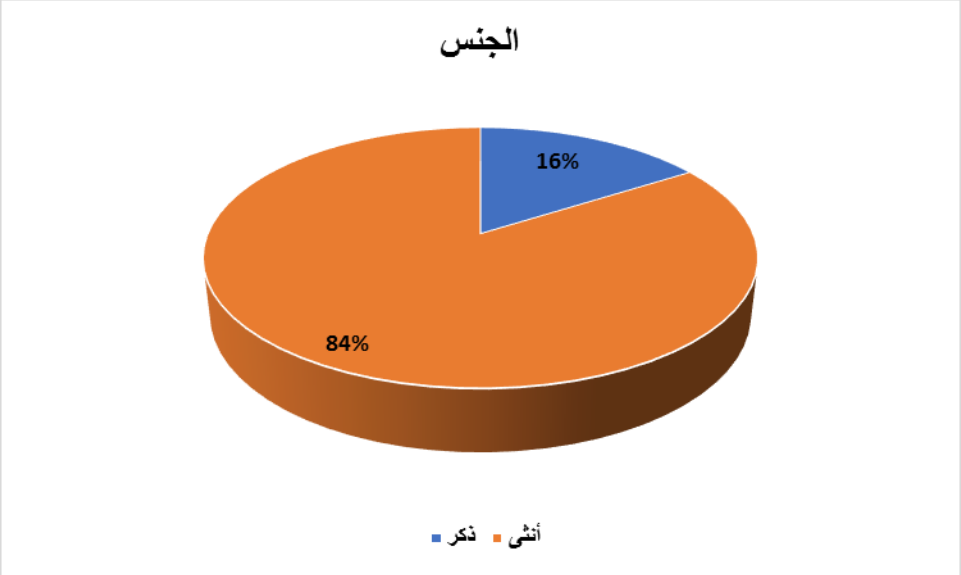
$$\frac{\text{التكرارات}}{\text{العينة}} \times 100$$

7-عرض وتحليل البيانات الخاصة باستمارة لاستبيان الذي قدم لعلمي السنة الأولى ابتدائي:

7-1-محور المعلومات الشخصية:

1) الجنس:

الجنس	التكرار	النسبة المئوية
ذكر	04	%16
أنثى	21	%84
المجموع	25	%100

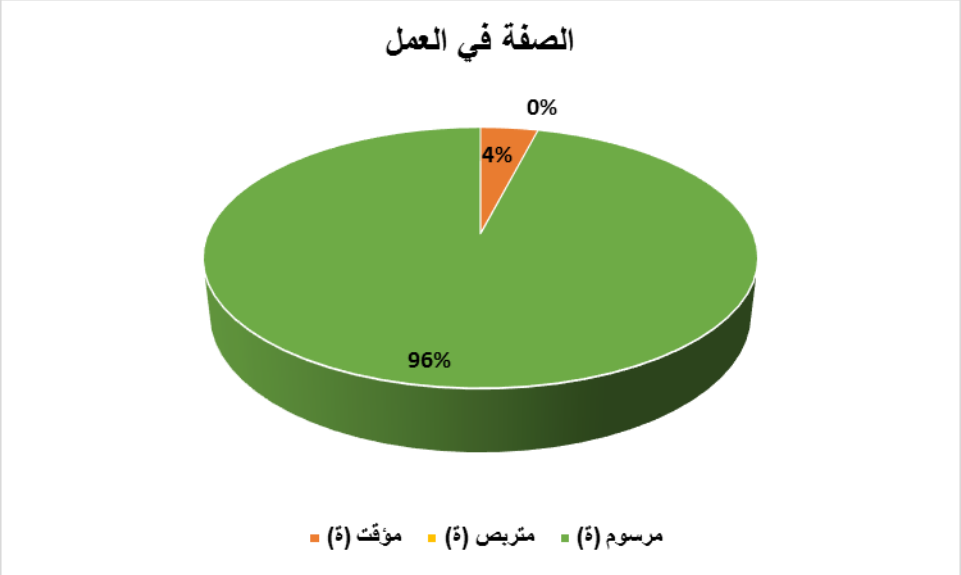


من خلال الجدول الذي يوجد بين أيدينا والذي يبيّن لنا أفراد عينة الجنس، أن أغلبية الطائفة المستجوبة إناث حيث قدرت ب 21 نسبتهن حوالي (84%)، بينما بلغت نسبة الذكور (16%) وهي نسبة قليلة مقارنة بالإناث، ويكمن السبب الحقيقي في هذا الانخفاض في هروب الذكور إلى مختلف القطاعات بسبب الراتب الشهري الذي لا يوفر حاجياتهم

ومتطلباتهم اليومية، امّا بالنسبة للإناث يرجع سبب ارتفاع النسبة في قطاع التعلم راجع الى الامتيازات التي وفرتها الحكومة التي تكّمن في العطل "كعطلة الأمومة، والعطل الصيفية تقريبا أربع (04) أشهر في العام والأيام المفتوحة، بحيث تتيح الفرصة لاكتمال انشغالات المرأة، بحيث القطاعات الأخرى عطلة في شهر فقط، وحتى في الوزارة تتيح الفرصة أكثر للنساء لأنهن منبع الحنان والعطاء.

2) الإطار التعليمي:

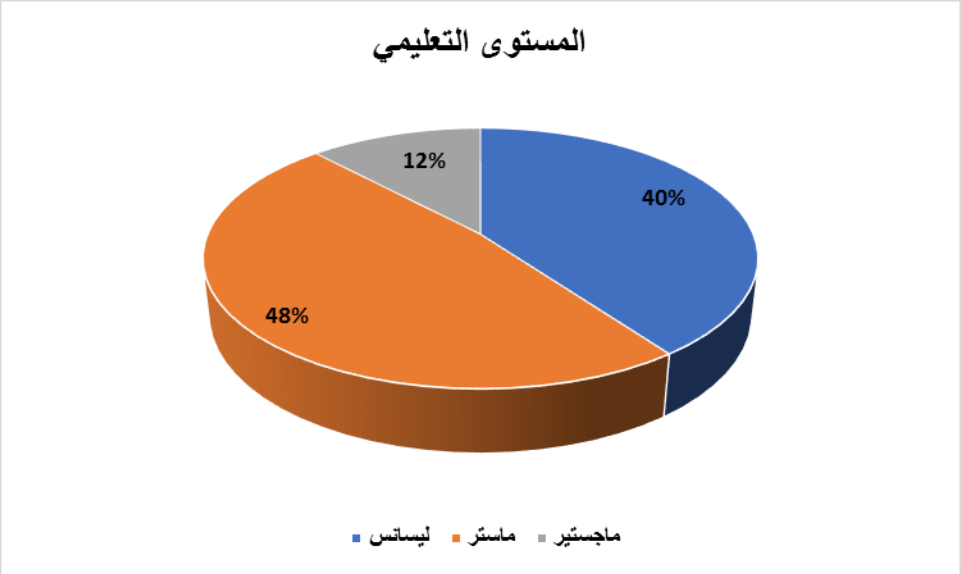
الصفة في العمل	التكرار	النسبة المئوية
مؤقت (ة)	01	%04
متربص (ة)	00	%00
مرسوم (ة)	24	%96
المجموع	25	%100



من خلال الجدول أعلاه نلاحظ أن المعلمين المترسمين يمثلون أغلبية في هذه المدارس بنسبة حوالي (96%)، وهم ذو خبرة وتجربة دراسة في هذا القطاع التربية والتعليم، فالمعلمون يعملون من اجل تقوية وتطوير التعلم وأساليبه نحو الأفضل، أما النسبة للمعلمين المؤقتين تمثل نسبة (1%) فهي نسبة قليلة نظرًا لعدم وجود مناصب شغل، وعدم وجود أساتذة متربصين في كلّ المؤسّسات التي قمنا بزيارتها فمعظمهم مترسمين.

3)المستوى التعليمي:

المستوى التعليمي	التكرار	النسبة المئوية
ليسانس	10	%40
ماستر	12	%48
ماجستير	03	%12
المجموع	25	%100

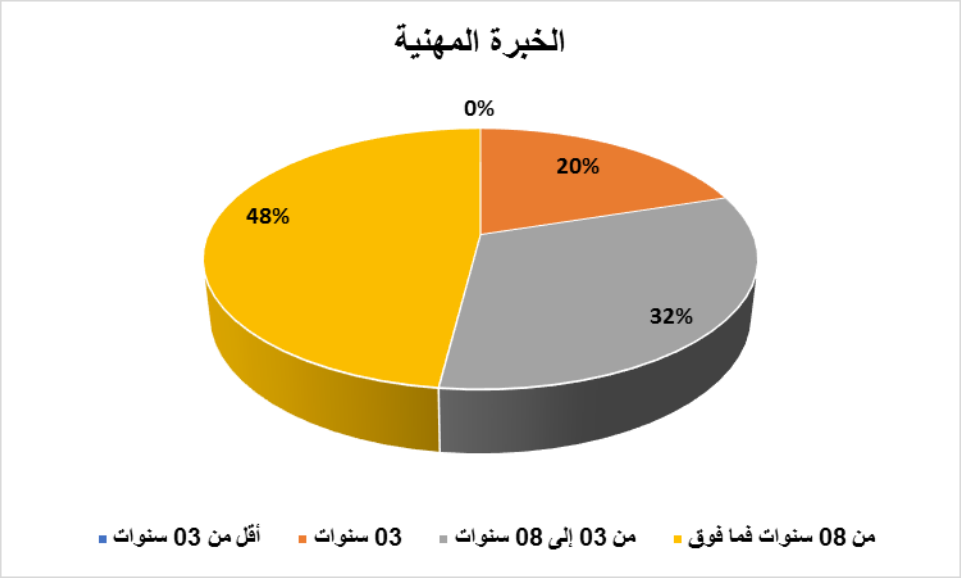


المتمعن في الجدول نلاحظ أنّ نسبة المعلمين الذين تحصّلوا على شهادة ليسانس بلغت نسبتهم (40%) إلاّ أنّ هذا المستوى هو المطلوب في ذلك الوقت، وهو أيضا الملائم لتلامي الابتدائية فهو طور قديم. والأساتذة المتحصّلين على شهادة ماستر تقدّر نسبتهم بـ (48%)، أمّا المتحصّلين على شهادة ماجستير لديهم مستوى آخر يقدّر ب (12%) لكونهم ذا مستوى عالي لا يدرسون في الابتدائية.

ومن خلال هذا نستنتج أنّ نسبة الأساتذة المتحصّلين على شهادة ماستر أكثر من باقي الأساتذة المتحصّلين على باقي الشهادات.

4)ما هي عدد سنوات خبرتك المهنية؟

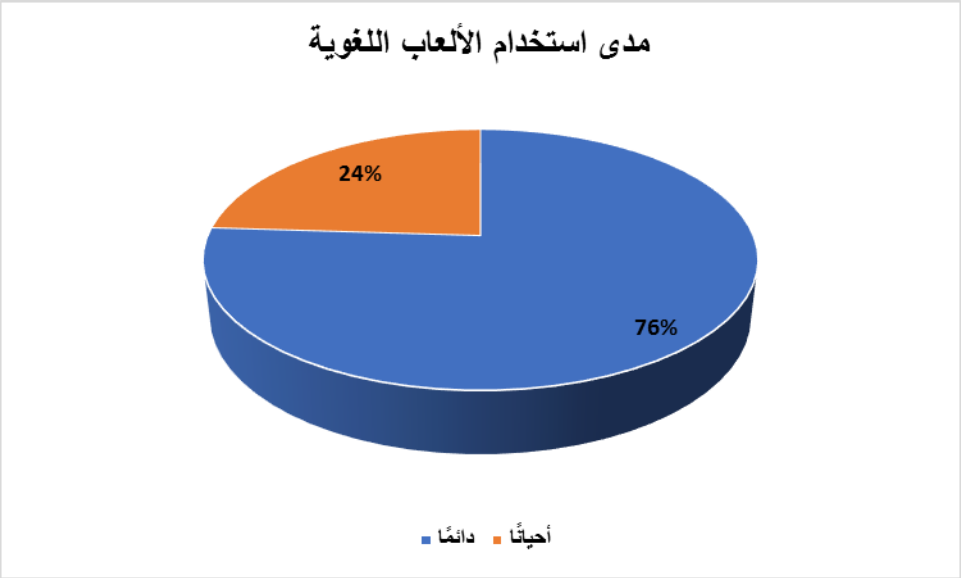
الخبرة المهنية	التكرار	النسبة المئوية
أقل من 03 سنوات	00	%00
03 سنوات	05	%20
من 03 إلى 08 سنوات	08	%32
من 08 سنوات فما فوق	12	%48
المجموع	25	%100



يتبيّن من خلال هذا الجدول أنّ عدد المعلمين الذين لديهم خمس (03) سنوات من الخبرة قد بلغ عددهم خمسة (05) معلمين أي ما يعادل (20%)، أمّا الذين لديهم خبرة من ثلاث (03) إلى ثمانية (08) سنوات فهم ثمانية (08) معلمين أي ما يعادل (32%)، أما المعلمين الذين لديهم خبرة من ثمانية (08) سنوات فما فوق فعددهم (12) معلم ما يعادل (48%) وهي نسبة كبيرة بالنسبة لباقي النسب الموجودة داخل الجدول.

5)مدى استخدام الألعاب اللّغوية

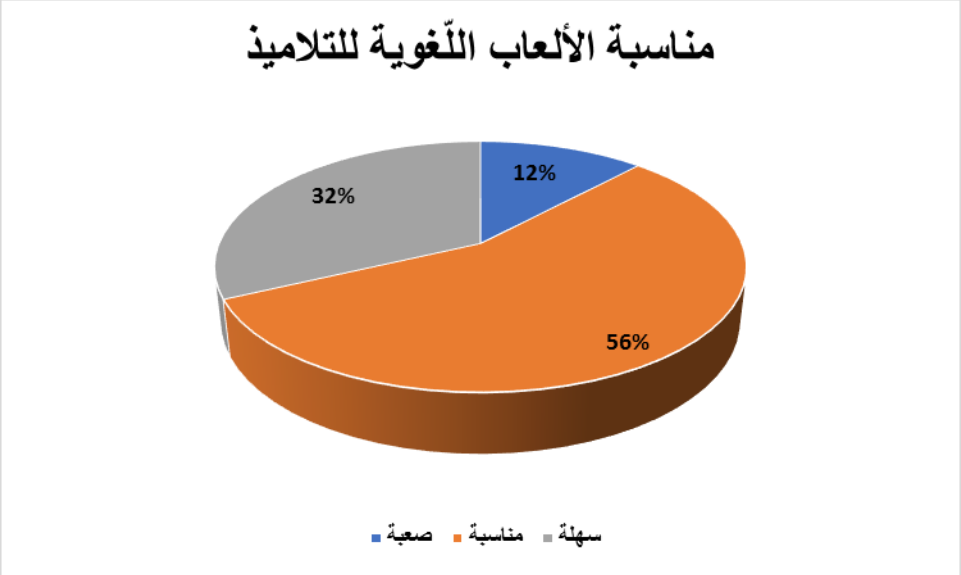
الإجابة	التكرار	النسبة المئوية
دائمًا	19	%76
أحيانًا	06	%24
المجموع	25	%100



نلاحظ من خلال الجدول أعلاه أن (19) معلما نسبتهم (76%) يستخدمون الألعاب اللّغوية في الصفّ، فهذه الإستراتيجية الجديدة تساعد المتعلم على الفهم والانتباه وتنمية قدراته، وتعدّ أيضا من الطرائق الفعالة في عملية التعلم التي تتميز بروح المرح والفرح والمنافسة والإثارة والتشويق وإضافة إلى تلقي الدروس على شكل اللّعب فتعمل على زيادة نمو العقلي فمن هنا الطفل ينجذب إلى الدروس دون رغبة ولا يشعر بالملل في الجانب الآخر في (06) معلمين بنسبتهم 24% باستخدامهم الألعاب اللّغوية أحيانا لوجود نقص الوسائل وضيق الوقت، فالطّفل يحتاج ساعات لإشباع رغباته، إلاّ أنّ استخدام الألعاب اللّغوية في حجرة الصف تنحصر في وقت محدّد من 10 دقائق إلى (15) دقيقة. فالمعلم فيصبح المتعلم هو مركز آلياته التعليمية، فيبحث عن المعلومات ويقوم باكتشافات جديدة بنفسه.

6)مناسبة الألعاب اللّغوية للتلاميذ:

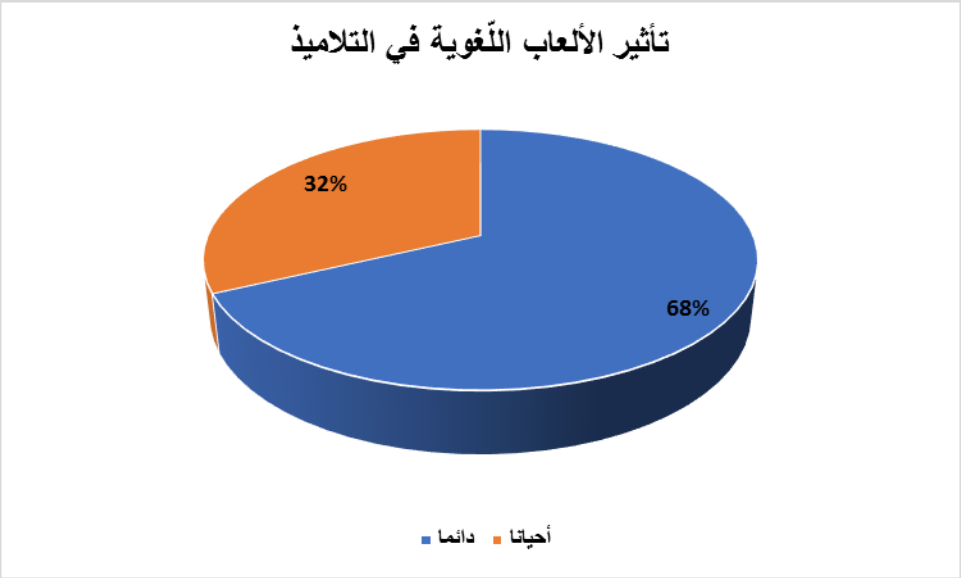
الإجابة	التكرار	النسبة المئوية
صعبة	03	%12
مناسبة	14	%56
سهلة	08	%32
المجموع	25	%100



نلاحظ من خلال هذا الجدول أن الألعاب اللّغوية المقرّرة في منهج السنة الأولى مناسبة للتلاميذ بحيث (14) معلم بنسبة (56%) صرحوا بأن التّحصل الذي يقدم في الصفوف يزيد من المعارف وإدراك للطفل للغة، بحيث تجعل المتعلم يحلل ويناقش ويكسب الرصيد اللّغوي، وسهمت في إنعاش التعليم لمتعلمين ذو الفروق الفردية (بطيء الفهم والأمراض)، أما في الجانب الآخر نجد (03) معلمين بنسبة (12%) قالوا بأن الألعاب اللّغوية صعبة ولا يتفاعلون معها بسبب صعوبة المحتوى وعم فهمهم المقصود من اللّعبة. أما الفئة من المعلمين نسبتهم (32%) أجابوا بسهولة الألعاب اللّغوية من حيث تطبيقها فيها غرفة الصف وأهدافها لا متناهية فهي تساعد المتعلم إلى استعمال كلّ حواسيه لتقويتها.

7)تأثير الألعاب اللّغوية في التلاميذ:

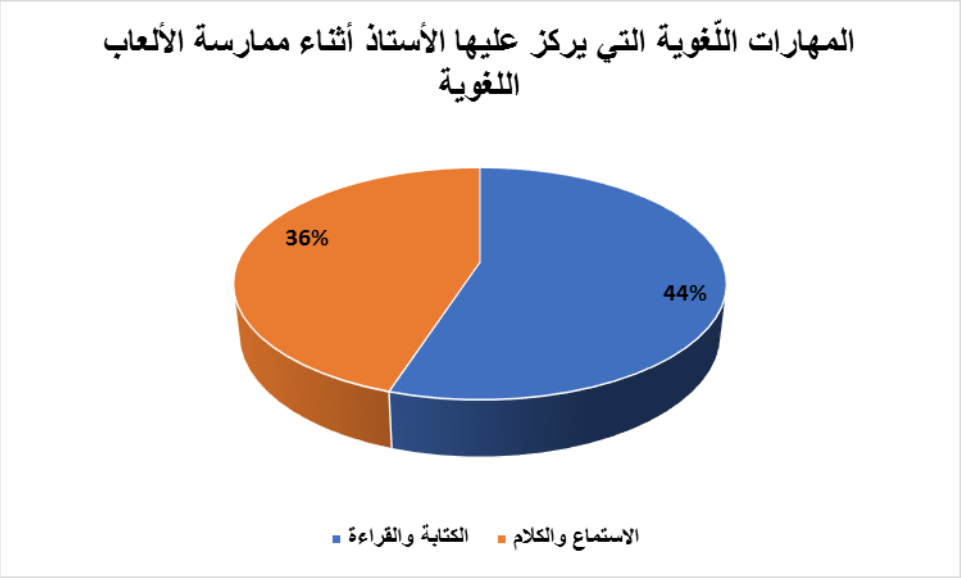
الإجابة	التكرار	النسبة المئوية
دائما	17	%68
أحيانا	08	%32
المجموع	25	%100



نلاحظ من خلال الجدول أعلاه أن الألعاب اللّغوية تأثر في المتعلّم بحيث تناصر إدراكهم واستيعابهم للمناهج لمادة اللّغة العربية بحيث تحفز المتعلم على تقديم كلّ خبراته وقدراته فتشجعهم إلى بذل الجهد وتحفيزهم على الحماس والإثارة، فهو يتعلم عن طريق اللّعب دون ملل وجده فتنمي قدراته العقلية. وهذا ما لمسناه من خلال إجابة (17) معلم التي بلغت نسبتهم (68%) بأنها تؤثّر دائما في التلاميذ عند تعلمهم لمادة اللّغة للسنة الأولى ابتدائي، وأما (08) معلما بنسبة (32%) يظنون بأن الألعاب اللّغوية ذات فعالية بحيث تؤثر على المتعلم في تعليم لأنشطته العربية وبفضل هذه الألعاب يتمت المتعلم بقدرات هائلة.

8) المهارات اللّغوية التي يركز عليها الأستاذ أثناء ممارسة الألعاب اللغوية:

الإجابة	التكرار	النسبة المئوية
الكتابة والقراءة	11	%44
الاستماع والكلام	09	%36
راي اخر	5	20



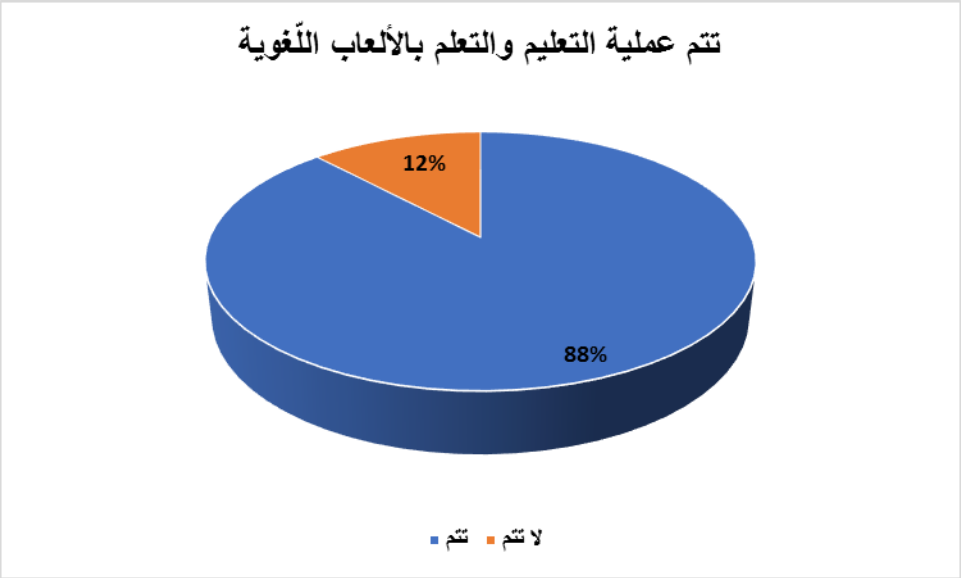
استبان نتائج هذا الاستخبار أن09) معلما بنسبة (36%) أجابوا باستخدامهم المهارات اللّغوية مهارات الاستماع والكلام فهم يستعملون هاتين المهارتين بحيث تزيدان الوعي يساعدن على المعرفة، واستجابة المتعلم للدّروس ومدى استيعابه مفاهيم لغة ويمكن توضيح المفاهيم الخاصة من خلال مهارة الاستماع بتصحيح الأخطاء النطق. من خلال هذه المهارة يمكن معرفة الأسلوب الذي يعبر به المتعلم عن رغباته وميوله، فالمتعلم يميز بين الالفاظ والحروف، يكمن هدفها نمو اللّغة بشكل سليم. أما10 معلما بنسبة 44 أجابوا باستخدامهم لمهارتي الكتابة والقراءة نظرا لأهميتها فأغلب الألعاب التي استخدمها المعلمون هي الألعاب المفردات والبطاقات والحروف، بحيث يعاني المتعلم صعوبات التعلم كالخط

والقراءة. يقوم المعلم بأنشاء ألعاب بنفسه قصد جذب المتعلم لدراسة اللغة العربية بتلك الألعاب.

أمّا الرّأي الخير الذي يمثل بـ 5 معلما بنسبة (20%) يرون بأن كلّ المهارات اللّغوية بحثا نها المتعلم التنمية قدراته واكتمال نموه بفضل المهارات في الأخير نسينا ان استخدام يركز عن طرق مماثلة استيعاب الطفل مختلفة منه بصري، سمعي، تطبيقي، حسي، حركي.

9)تتم عملية التعليم والتعلم بالألعاب اللّغوية

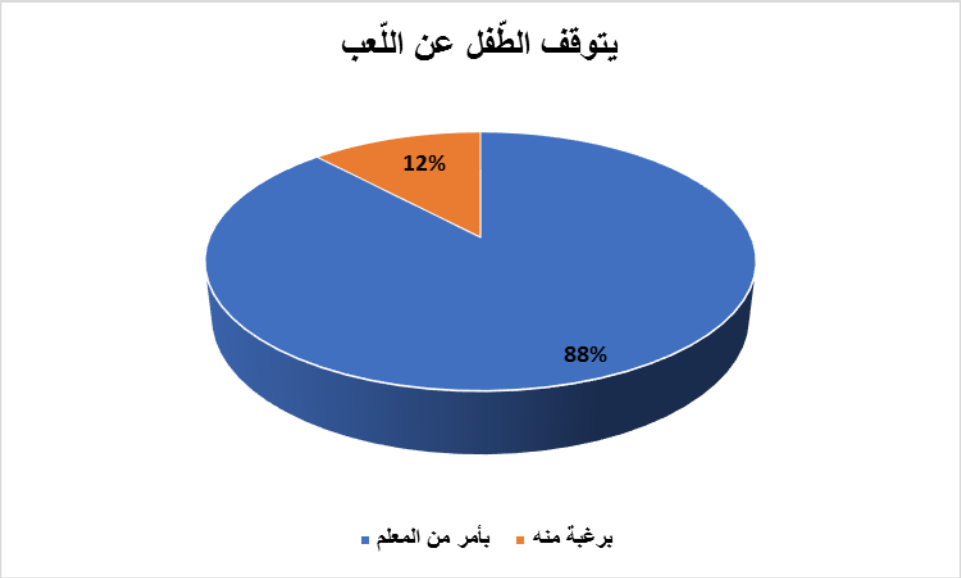
الإجابة	التكرار	النسبة المئوية
تتم	22	%88
لا تتم	03	%12
المجموع	25	%100



تتم عملية التعلم والتعليم باستخدام الألعاب اللّغوية، بحيث تساعد الألعاب على التعلم والفهم وتطوير المهارات وتنمية فكر وقدرات المتعلم، فقد بلغت آراء المعلمين على أنّ (88%)، بأن الألعاب اللّغوية تساعدهم في العملية التعليمية التعلمية، فالمتعلم يميل أكثر إلى اللّعب ويتعلم بسرعة بهذه الألعاب اللّغوية، فهي تقضي على الكسل وتجعل المتعلم نشيط ومحبا للمعرفة والاستكشاف والمغامرات، والفئة الأخرى أجابوا بـ(لا تتم) بنسبة (12%) عملية التعلم والتعليم باستخدام الألعاب نظرا لعدم أو نقص الوسائل المتطلبة لتلك العمليات.

10)يتوقف الطّفل عن اللّعب

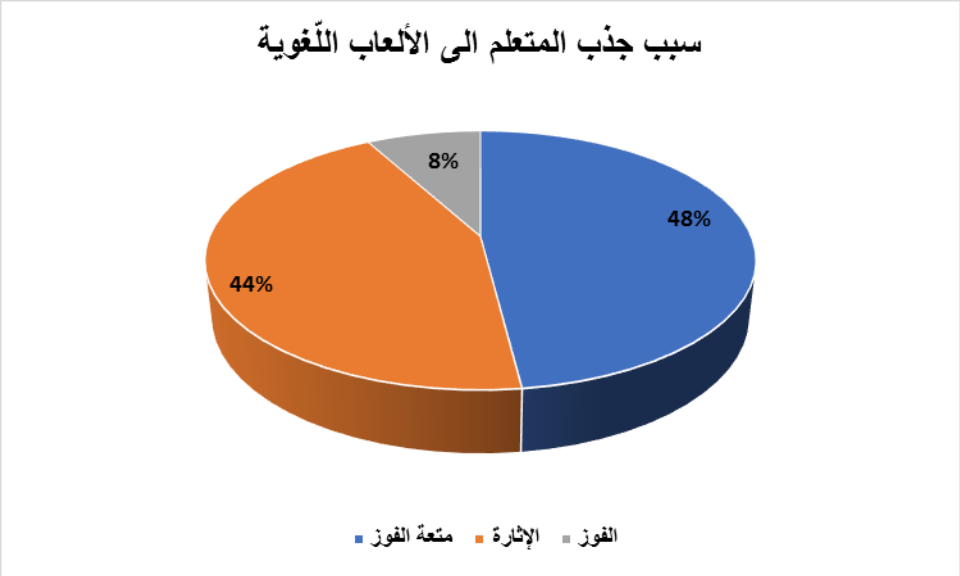
الإجابة	التكرار	النسبة المئوية
بأمر من المعلم	22	%88
برغبة منه	03	%12
المجموع	25	%100



يبين لنا من خلال هذا الجدول ان 22 معلما بنسبة 88 اجابوا بتوقف الطفل عن اللّعب بأمر من المعلم، فهو الركن الذي يسير العملية التعليمية، فهو المخطط الوحيد الأهداف المرغوبة بالوصول إليها، فالمعلم هنا يعرف كيف ينقل من مادة إلى أخرى في تحقيق الأهداف المسطرة فلو يعطي المعلم فرصة اللعب دون قيود بأوامره فالمتعلم لن يتوقف عن اللعب خاصة عندما لا يقوم المعلم بمحاسبته فهذا راجع إلى طبيعة المتعلم وحبه للعب، أما عدد المعلمين الذين أيدوا فكرة توقف المتعلم عن اللعب برغبة منه نجد (03) بنسبة (12%) المتعلمون يتوقفون عن اللعب برغبة منهم.

11) سبب جذب المتعلم الى الألعاب اللّغوية

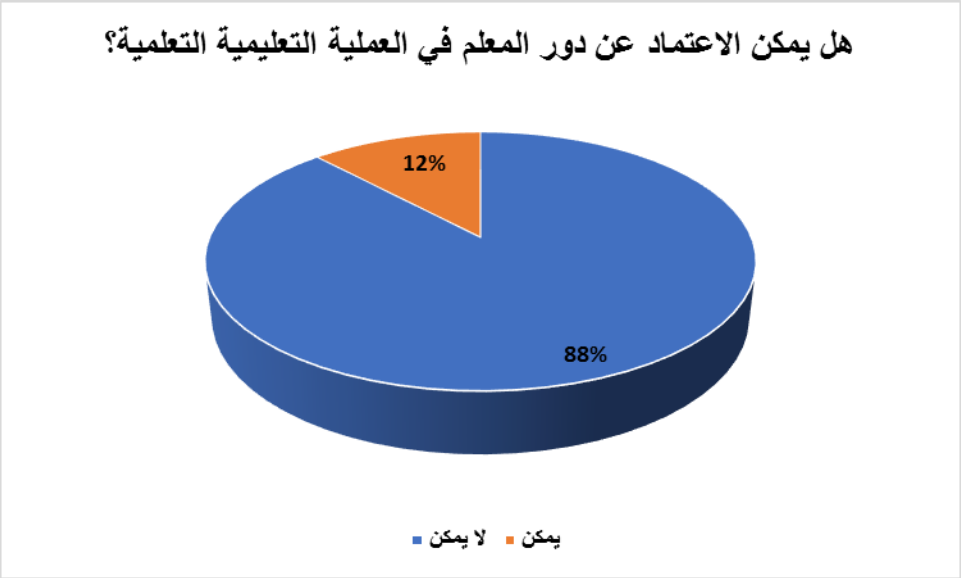
الإجابة	التكرار	النسبة المئوية
متعة الفوز	12	%48
الإثارة	11	%44
الفوز	02	%8
المجموع	25	%100



أبان هذا الجدول سبب جذب المتعلم إلى الألعاب اللّغوية بحيث أدلت النتائج إلى (12) معلما بنسبة (48%) مستعملي الألعاب اللّغوية ترقبوا أن المتعلمين تجذبهم متعة الفوز لأن المتعلم يحب الملموس فهو يتعلم وفي نفس الوقت يستمع و يلهو، وتفسر هذه طبيعة المتعلمين وحبهم للعب في مرحلة الطفولة من بين 03 سنوات إلى 09 سنوات فهم يتأثرون باللعبة ويمارسونها بغرض الفوز ، بينما لاحظ (11) معلما بنسبة (44%) يستعان المتعلم بالألعاب اللّغوية لما فيها من اندفاع والحماسة والشجاعة وتصدي وإثارة، وكل هذا يدفعهم لتّعلم و تحقيق أهدافهم وطموحاتهم ، في حين نجد معلمين ونسبتهم (8%) قالوا أن المتعلم ينجذب نحو التعلم بالنسبة للمتعلمين الذين يزاحمون بعضهم البعض من أجل الحصول على المراتب الأولى في الصفوف.

12) هل يمكن الاعتماد عن دور المعلم في العملية التعليمية التعلمية؟

الإجابة	التكرار	النسبة المئوية
لا يمكن	22	%88
يمكن	03	%12
المجموع	25	%100



نلاحظ من خلال الجدول أعلاه ن 22 معلما بنسبة (88%) صرحوا أن دور المعلم يتمثل في نقل المعارف وهو المسير للعملية التعليمية التعلمية حيث يقوم على قيادة المتعلمين وتنسيق جهودهم وتشجيعهم على بذل الطاقة في التعليم، وهو المرشد والموجه والمقوم والمصحح والمراقب، في العملية التعليمية التعلمية، فالمعلم هو قدوة المتعلم ومثله الأعلى فلا يقتصر دوره على تقديم الدروس فقط، بل على التربية أيضا فهو يربي الأجيال عبر العصور المختلفة ويوجههم إلى الطريق الصحيح. في حين نجد أن (03) معلما بنسبة (12%) أجابوا بأن يمكن الاستغناء على دور المعلم في العملية التعليمية وترك الآراء والحرية للمتعلم لتعبير عن رأيه وعرض افكاره في اختيار الألعاب المفضلة لديه وقدرته على إنتاج أكبر عدد ممكن من المعلومات.

13) هل اللعب دور في تنمية سلوك المتعلم؟

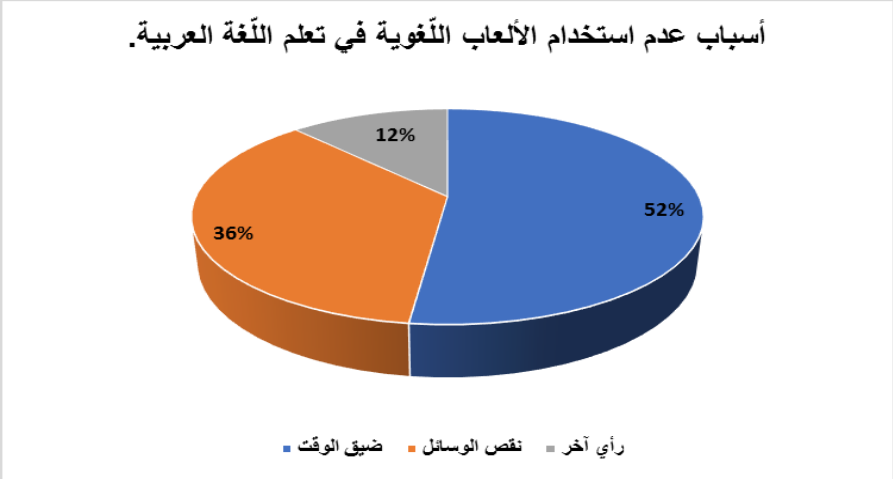
يعتبر اللّعب مرحلة من مراحل الطفولة ويمثل أرقى درجات النمو عند المتعلم بحيث يظهر الجانب الآخر لشخصيته ومعدنه الحقيقي، فهو نشاط وغذاء متكامل لجسمه وعقله وروحه فمن خلاله يتم تحقيق الأهداف وتنشيط القدرات العقلية نحو الأفضل. والوسيلة الفعالة للكبار للكشف عن عالم المتعلم، ومساعدته على بناء شخصيته (ذاته) نحو الأفضل، ويحلّل شخصيات المتعلمين وتشخيص مشاكلهم. وتتمثل أهميته في كونه يعزز ثقة المتعلم بنفسه، ويساعده على بناء شخصيته وكما يشجع على التعاون واحترام الآخرين واحترام القوانين والقواعد، ويستطيع المتعلم من خلاله تكوين علاقات اجتماعية. ويبقي دور اللّعب دور إيجابي في تحفيز المتعلم نحو النجاح، حيث يستعمل المتعلم كلّ حواسه في تنمية سلوكه نحو الأفضل. وبذلك يعتبر اللعب مفتاح تربية المتعلم وفهم حياته فهمًا صحيحًا.

14) للعب اللغوي إيجابيات أكثر من سلبيات.

يعد اللّعب اللغوي من الطّرق الفعّالة في بناء المتعلّم. باعتبار هذا الأخير يميل أكثر إلى هذا النشاط حيث انه لما يمارسه يشعر بالمتعة والمرح ويستمتع بالأجواء. فهو عنصر هام في عملية التعليم والتعلم، فيتعلّم الطّفل دون الشعور بالملل، كما يتقن الدّروس ويستوعبها بكلّ سهولة، مما يسهل عليه التعلم وفهم الأنشطة وسرعة إنجازها. فاللعب اللغوي يفحص الفروق الفردية بين المتعلمين. فإيجابياته تكمن في تعليم المتعلمين حسب قدراتهم ومستواهم العقلي والتركيز على إمكانيات كلّ متعلّم، وهذا ما يؤثّر عليهم ايجابيا في حياتهم اليومية، أما بالنسبة للجانب الاجتماعي فالمتعلم يندمج مع الآخرين ويتعلم الثقافات والعادات والتقاليد وأنماط التفكير المختلفة، إما فيما يخص الجانب السلبي نرى أن اللعب اللّغوي تكمن سلبياته في كونه عبارة عن مضيعة للوقت وإعطائه زيادة عما يستحق من الاهتمام. كما ان معظم المؤسسات التربوية لها نظام الدوامين مما يجعل المتعلم لا يمتلك الوقت الكافي للاندماج مع المحيط المدرسي.

15) أسباب عدم استخدام الألعاب اللّغوية في تعلم اللّغة العربية.

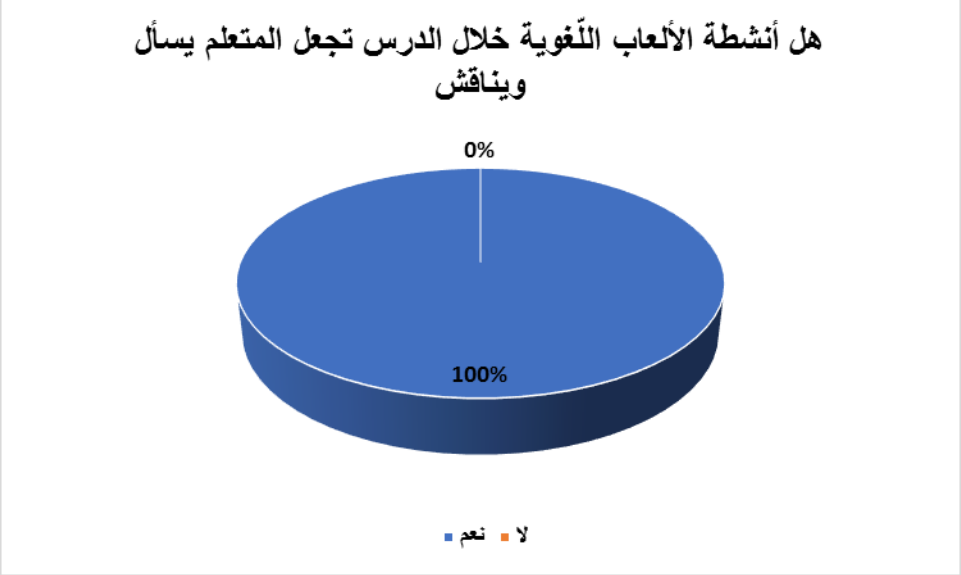
الإجابة	التكرار	النسبة المئوية
ضيق الوقت	13	%52
نقص الوسائل	09	%36
رأي آخر	03	%12
المجموع	25	%100



بين لنا الجدول اعلاه ان 13 معلما بنسبة (52%) أنّ أسباب عدم استخدام الألعاب اللّغوية في تعليم اللّغة العربية راجع لضيق الوقت المتوفر وبهذا فالمعلم لا يستخدم الألعاب نظرا أنها تحتاج إلى مشاركة جميع المتعلمين لهدف تحقيق تكافؤ الفرص لكل فريق أو الفئة التي لعبت، فبسبب العدد الهائل للمتعلمين في الصفوف المدرسية لا يمكن للمعلم الاعتماد على الألعاب اللغوية كوسيلة لتعليم فهي تحتاج مدّة زمنية محدّدة من 20د إلى 40د فالحصة التعليمية في مستوى الابتدائي فترتها الزمنية تتراوح بين 45د و50د فكيف للمعلم أن يقسم أوقاته بين اللعب والتعليم و بذلك فهو يدرس بالطريقة التقليدية، كما ان هناك 9 معلمين بنسبة (36%) أجابوا بنقص الوسائل اللازمة لممارسة الألعاب اللّغوية، فهي تحتاج للعديد من الأدوات والوسائل المتمثلة في، جهاز تسجيل، الالواح الالكترونية، البطاقات فالوزارة برمجت هذه الألعاب لكنها لم توفر معداتها. بينما رد (03) معلما بنسبة (12%) أن الأمر عائد إلى كليهما ضيق الوقت ونقص الوسائل فبرنامج السنة الأولى ابتدائي كثيف وكبير.

16) هل أنشطة الألعاب اللّغوية خلال الدرس تجعل المتعلم يسأل ويناقش

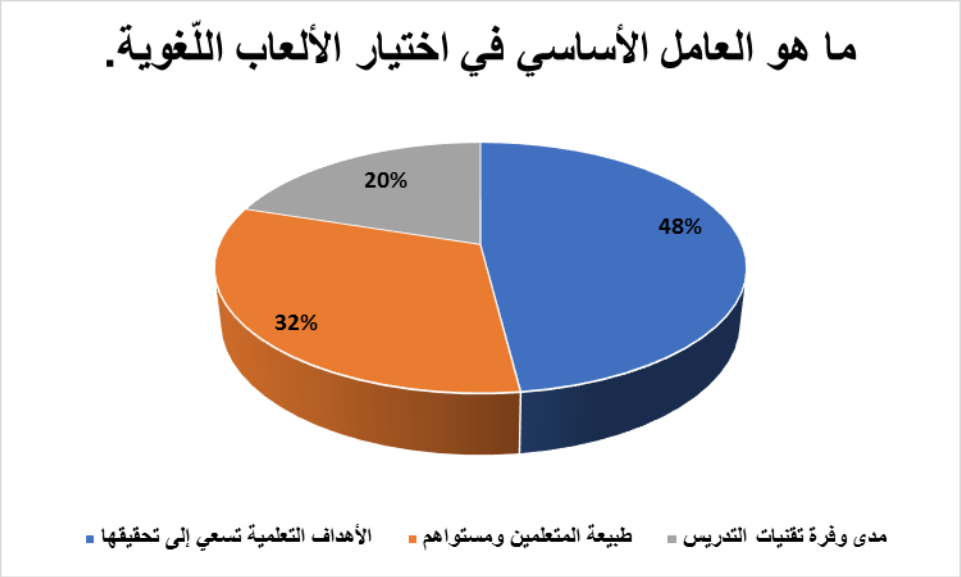
الإجابة	التكرار	النسبة المئوية
نعم	25	%100
لا	00	%00
المجموع	25	%100



تبين من خلال هذا الجدول انّ أنشطة الألعاب اللّغوية خلال الدّرس تجعل المتعلم يسأل ويناقش وهذ احسب رأي 25 معلما أي ما يعادل نسبة (100%) أجابوا بـ"نعم" لأن المتعلم يحاول دائما فهم ما يجري من حوله وفي محيطه. فهي تجعل المتعلم في حالة بحث وتمنحه الدافعية لتّعلم، فتخلق نوع من المنافسة والتشويق لدى المتعلمين قصد تحقيق الأهداف التعليمية المرغوبة، فالمتعلم ينجذب إلى الألعاب قصد تحقيق الاكتشافات وحلّ المشكلات.

17)ما هو العامل الأساسي في اختيار الألعاب اللّغوية.

الاقتراحات	التكرار	النسبة المئوية
الأهداف التعلمية تسعي إلى تحقيقها	12	%48
طبيعة المتعلمين ومستواهم	08	%32
مدى وفرة تقنيات التدريس	05	%20
المجموع	25	%100



يتبين لنا من الجدول السابق ان 12معلما بنسبة 48 يرون ان طريقة التدريس من أهم الأمور التي يركز عليها المعلم في العملية التعليمية بحيث تتنوع في الأساليب والتقنيات فهدفها هو جذب المتعلم إلى حجرة الصف وتعليمه وتطويره، فالمعلم هو المحور الرئيسي في اختيار الطريقة المناسبة للوصول إلى الأهداف المرغوبة تحقيقها. فهدف المعلم الأول والاخير هو تحقيق الغايات التعليمية وبطريقة مميّزة، أما الفئة الأخرى تتمثل في 08 معلما اي بنسبة (48%) ترجع العامل الأساسي في اختيار اللعبة اللغوية الي طبيعة المتعلمين

ومستواهم وخبراتهم بحيث المعلم يراعي الفروق الفردية ويساعد المتعلم في بناء تعلمه وتطويره وتعزيز مكتسباته السابقة نحو نتائج وبيانات جديدة، أما الفئة الأخيرة التي تمثل 5 معلما بلغت نسبتهم حوالي (20%) ترى أن العامل الحقيقي الاختيار اللعبة هو مدى توفر التقنيات والوسائل المتاحة في مجال التدريس.

18) مدى تلقي التشجيع على استخدام الألعاب من طرف المشرفين والبيئة:

اختلف آراء المعلمين حول مدى تلقي التشجيع على استخدام الألعاب اللغوية من طرف المشرفين والبيئة: فمنهم من تلقى التشجيع من طرف المدير والمفتش باستخدام التعليم البسيط فالطّفل بالتشجيع والتحفيز يتعلم ويطور نفسه نحو الأفضل. فكان التشجيع على استخدام الالعاب مجرّد وصايا دون تقديم التشجيع الملموس، فهذا الاخير يخلق لدى المعلم الإرادة والحماس للعمل وإعطاء كلّ ما لديه. بينما هناك أيضا مشكل وهو بسبب نقص المبادرة والوسائل لكي يلقى التشجيع المستحق.

19) هل المعلم هو المصدر الوحيد للمعرفة أثناء الدّرس؟

أن المعلم هو المصدر الوحيد للمعرفة أثناء الدّرس، فهو العنصر الذي يتحكم بالعمليات التي تقدم في صفه وعلى عاتقه يقع العبء الأكبر، والمسؤول في إعداد المتعلم وتهيئته، فهو يوجّه الدرس لمتعلميه بكلّ سهولة. معلم بأنّ المعلم ليس المصدر الوحيد في المعرفة، بل هناك مصادر خارجية كالمجتمع والبيئة. هناك من يرى ان المعلم ليس المصدر الوحيد للمعرفة أثناء الدّرس، لأنّ المتعلّمون يكتسبون المعلومات من مختلف الوسائل المتاحة منها التلقي، الملاحظة، التجربة، الاستنتاج، البيئة، الوسائل الإعلامية والاتصالية. إذا إن المعلم أصبح مرشدا وموجها ومصححا للمتعلمين أكثر من كونه متلقيا لهم.

8-نتائج الدراسة:

توصلت الدراسة إلى النتائج التالية:

1. من خلال تحليلنا توصّلنا إلى أن الأغلبية في مجال التعليم من جنس أنثى.

2. أغلبية في صفة العمل ذا مستوى مرسمين.

3. الفئة الغالبة في مجال التعلّم ذا مستوى ماستر.

4. تتراوح أقدمية العمل من (08) سنوات فما فوق، بحيث يدلّ على الخبرة المهنية.

5. معظم المعلمين يستخدمون الألعاب اللّغوية في العملية التعليمية التعلمية.

6. أثبتت الدّراسات أن طبيعة الألعاب اللّغوية سهلة بنسبة المتعلمين.

7. اكتمال عملية التعليم والتعلم بالألعاب اللّغوية بحيث تساعد المتعلم على الفهم والاستيعاب.

8. يعتبر المعلم محور العملية التعلمية في صفوف المدرسة، فهو المصحّح والمرشد.

9. يركز المعلم على استخدام المهارات الأربعة قصد تنمية قدرات متعلميه نحو النجاحات.

10. ابانت الدِّراسة أن يتوقف المتعلم عن اللّعب بأمر من المعلم.

11. يعود السبب الحقيقي لانجذاب المتعلم إلى الألعاب اللّغوية قصد الفوز.

12. بفضل اللّعب اللّغوي ينمي سلوك المتعلم نحو الأفضل وبفضله يندمج المتعلّم في محيطه والتفاعل معه.

13. برهنت الدّراسة أن عدم استخدام الألعاب يعود إلى ضيق الوقت المتاح ونقص الوسائل أو انعدامها.

14. تعزيز قلب التضامن بين المتعلمين قصد التشويق والإثارة، بحيث تجعل المتعلم يسأل ويناقش المعلومات المحيطة به.

15. نسبة قليلة من تشجع على استخدام اللّعب من طرف مشرفين.

16. العامل الرّئيسي لاختيار الألعاب يعود إلى الأهداف التعليمية التي تسعى إلى تحقيق نتائج إيجابية ومرضية.

خلاصة الفصل:

استهدفت الدّراسة الكشف على مدى استخدام الألعاب اللّغوية في تعليم اللّغة العربية في المرحلة الابتدائية، ومدى أهميتها في اكتساب المتعلمين المقدرات المختلفة واستخدام حواسهم وتطور مهارتهم اللّغوية الأربعة ذا أهمية في المرحلة الابتدائية باعتبار هي المرحلة الأساسية لمتعلم في بناء جهد وحيوية المتعلم وترك الأثر الإيجابي في شخصية المتعلم.

خاتمة

خاتمة:

تناولت الدّراسة موضوعً يعد من أهم المواضيع المطروحة حديثا في التربية والتعليم والمتمثل في الألعاب اللّغوية في تعلمة اللّغة العربية في المدارس الابتدائية خاصّة في السّنة الأولى بارزًا أهمية الألعاب اللّغوية في صفوف السنة الأولى ابتدائي وما تحمله من الفوائد والأسس التي تبنى عليها قصد بلوغ الأهداف والنتائج الممتازة ووصلنا إلى مجموعة من النتائج ونذكر منها:

- الألعاب اللّغوية لها دور فعّال في تعليم اللّغة العربية وتنمية المهارات اللّغوية إلى الأحسن خاصّة في المرحلة الابتدائية.
- تشجيع المتعلمين لبذل المجهودات.
- الألعاب اللّغوية تعمل على تحريك القدرات العقلية والجسمية.
- تنظيم الألعاب اللّغوية حسب قدرات المتعلم.
- الألعاب اللّغوية تعمل على معالجة اللّغة من حيث الشفهي والتعبيري.
- تخفيض نسبة الارتباكات والقلق أثناء ممارسة التعلم.
- للألعاب اللّغوية وظائف تعود على المتعلم بالفائدة.
- الألعاب اللّغوية تواجه الفروقات الفردية من حيث (المتوسّط والجيّد والضعيف).
- الألعاب اللّغوية تثير شغف المتعلم نحو التعلم والمنافسة.
- اختيار الألعاب وفقا للأهداف التربوية.
- اختيار الألعاب التي تناسب عمر المتعلم.
- مشاركة جميع المتعلمين في اللعبة اللّغوية.
- تجاوب المتعلمين مع الألعاب اللّغوية مع جو من المرح والسّرور داخل الصفّ المدرسي.
- الألعاب اللّغوية في البرامج الجديدة في عملية التعليم والتعلّم.
- الألعاب اللّغوية تتحكم فيها القيم الاجتماعية والقيم الدينية.

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

- إجراء المزيد من الدراسات حول موضوع الألعاب اللغوية.
- العمل على إنتاج ألعاب لغوية جديدة تتفق مع الخصائص النفسية للمتعلمين.
- ينبغي على المدرسة أن تستعمل الوسائل التعليمية المتنوعة في تدريس اللغة العربية.
- عمل دورات تدريبية وتشجع الأساتذة على استخدام الألعاب اللغوية بما ينعكس إيجابا المتعلمين.
- إجراء المزيد من الدراسات المتعلقة باستخدام الألعاب اللغوية في الصفوف المرحلة الابتدائية وتشجيع المعلمين على استخدام هذا الأسلوب في التدريس.

قائمة

المصادر والمراجع

قائمة المصادر والمراجع

أولا-المراجع:

أ-الكتب:

1) الدرّيج محمد، **مدخل إلى علم التدريس**، ط1. الإمارات العربية: 2003، دار الكتاب الجامعي العين.
2) حنان عبد الحميد العنابي، **اللّعب عند الأطفال، الأسس النظرية والتطبيقية**، ط9. عمان: 2014، دار الفكر ناشرون وموزعون.
3) خير سليمان شواهي، **استخدام الألعاب في تعلم الأطفال في مرحلة ما قبل المدرة المرحلة الابتدائية**، ط1. الأردن: 2018، عالم الكتب الحديث للنشر والتوزيع.
4) سهيلة محسن كاظم الفتلاوي، **المدخل إلى التدريس**، ط2. شروط المركز الإسلامي النغا، 2010.
5) محسن علي عطية، **المناهج الحديثة وطرائق التّدريس**، ط1. 2013، دار المناهج للنّشر والتّوزيع.
6) محمد رجب فضل الله، **الألعاب اللّغوية للأطفال ما قبل المدرسة**، ط2. القاهرة: 2005، عالم الكتب.
7) محمد شاكر الصوايره، **أثر التدريس باستخدام الألعاب التعليمية في تنمية المفاهيم الجغرافية لدى طلبة السابع أساسي**، د ن. الكرك:2011.
8) محمد علي الصويركي، **الألعاب اللّغوية ودورها في تنمية مهارات اللّغة العربية**، د.ط. الأردن: 2009، دار الكندي.
9) محمد محمود الحبلة، الالعاب التربوية **وتقنيات انتاجها سيكولوجيا وتعليميا وعلميا**، ط1، ط5. عمان: 2002-2005، دار المسيرة.

10) ناصف مصطفى عبد العزيز، **الألعاب اللغوية في تعليم اللغات الأجنبية**، ط1. رياض: 1973، دار المريخ لنشر.

11) نور الفطري، **رسالة استخدام الألعاب اللّغوية "من أنا" لترقية قدرة الطلبة على مهارة الكلام**، د.ط.

ب-المذكرات:

12) زينب جمال الدين قشطة، **توظيف استراتيجية المحطات العلمية والألعاب التعليمية في تنمية الفكر الإبداعي في العلوم لدى طلبة الصف السابع أساسي**، رسالة ماجستير، قسم المناهج واكتساب التدريبات، الكلية التربوية الجامعية الإسلامية بغزة، 2008.

13) فاتن إبراهيم سلوت، **أثر توظيف الألعاب التعليمية في التمييز بين الحروف المتشابهة شكلا والمختلفة نطقا لدى تلاميذ الصف الثاني**، رسالة ماجستير، قسم المناهج وأساليب التدريس، كلية التربية، الجامعة الإسلامية، غزّة: 2010.

ج-المجلات:

14) أحمد جلول، كوكب الزمان بليردوح، "التفاعل الاجتماعي البيداغوجي وأثره في العملية التعليمية"، **مجلة القارئ للدّراسات الأدبية والنقدية واللّغوية**، م.ج: 04، ع: 0، ديسمبر 2021، ص 63.

15) أحمد لطمن وخالد بن عميور، **مجلة اشكالات في اللغة والأدب**، عدد:1، مجلد: 11، 2022، جيجل، ص64.

16) التونسي فائزة، زرقط يولرباح، شوشة مسعود، "العملية التعليمية مفاهيمها وأنواعها وعناصرها"، **مجلة العلوم الاجتماعية**، جامعة الأغواط، مج: 07، ع: 29، مارس 2018، ص 176.

17) جلاب مصباح، بعياري حسان، "أهميّة اللّعب في حياة الطّفل ووظائفه ونظرياته وأدواره التربوية والاجتماعية"، **مجلة الراصد لدراسات العلوم الاجتماعية**. الجزائر، مج:1، ع:1، السنة: جانفي 2021، ص 50-51.

18) عبد الله الريبحات، "مجلة العلوم التربوية والنفسية"، **المجلة العربية للعلوم ونشر الأبحاث**، العدد 6، المجلد الأول، عمان: يولوي 2017، ص 19.

19) علي الهمالي أحمد، "اللّعب وأثره على عملية التعلم لدى أطفال مرحلة ما قبل المدرسة"، كلية التربية طرابلس، جامعة طرابلس، **مجلّة كليات التربية**، ع: 6، سنة: نوفمبر 2016، ص 75.

ثانيا-المواقع الإلكترونية:

20) https://www.arabicforall.net/الألعاب اللغوية بين أيدي أولادنا سلسلة الألعاب اللغوية العربية للجميع (أطلع عليه يوم 2022/04/25 على الساعة 20:00).

الفهرس

الفهرس

كلمة شكر

إهداء

مقدّمة: 1

الفصل الأوّل:

ماهية اللّعب، وماهية العملية التعليمية؟

تمهيد الفصل: 6

أولا-ماهية اللعب؟ 6

1-مفهوم اللّعب: 6

2-دور اللّعب في التعليمية: 7

3-أهميّة اللّعب: 9

ثانيا-ماهية العملية التعليمية؟ 11

1-مفهوم التّعليمية: 11

2-التعليمية والمفاهيم المرتبطة بها: 11

2-1-التعليم: 12

2-2-التعلّم: 12

2-3-التربية: 13

3-عناصر التعليمية (أركانها):..... 13

3-1-المعلم: 14

3-2-المتعلم: 14

3-3-المناهج: 15

3-4-المحتوى التّعليمي:..... 15

3-5-البيئة الدّراسية: 16

خلاصة الفصل:..... 17

الفصل الثاني:

الألعاب اللّغوية

تمهيد الفصل: 19

1-مفهوم الألعاب اللّغوية:..... 19

2-أنواع الألعاب اللّغوية: 21

2-1-الألعاب الشفهيّة: 21

2-2-الألعاب القرائية:..... 22

3-الأهداف التعليمية للألعاب اللّغوية: 24

4-خصائص الألعاب اللّغوية في العملية التّعليمية التعلميّة: 25

5-فوائد الألعاب اللّغوية في العملية التعليمية التعلمية:..... 26

5-1-الفوائد العقلية:..... 26

5-2-الفوائد البدنية:..... 27

5-3-الفوائد الاجتماعية: 28

5-4-الفوائد النفسية: 28

6-مراحل استخدام الألعاب اللّغوية في العملية التعليمية التعلمية: 30

6-1-مرحلة الأعداد: 30

6-2-مرحلة التنفيذ: 31

6-3-مرحلة التقييم: 32

6-4-مرحلة المتابعة:..... 33

7-وظائف الألعاب اللّغوية في العملية التعليمية التعلّمية: 34

7-1-الوظيفة اللّغوية: 34

7-2-الوظيفة العلاجية: 35

7-3-الوظيفة التواصلية: 36

7-4-الوظيفة الإدراكية: 36

8-شروط اختيار الألعاب اللّغوية في العملية التّعليمية التعلميّة: 38

8-1-شروط صفية: 38

8-2-شروط نفسية: 39

8-3-شروط بدنية: 40

8-4-شروط اجتماعية:..... 40

8-5-شروط الألعاب في ذاتها: 41

9-الألعاب اللّغوية والواقع المدرسي: 41

9-1-الواقع التربوي: 42

9-2-الواقع الاجتماعي والثقافي: 44

9-3-استخدام الألعاب اللّغوية في التّدريس: 45

10-دور المعلم في الألعاب اللّغوية في العملية التعليمية التعلميّة: 47

11-دور المتعلم في الألعاب اللّغوية في العملية التعليمية التعلميّة: 49

خلاصة الفصل: 49

الفصل الثالث:

الدّراسة الميدانية

تمهيد الفصل: 51

1-نموذج حول الألعاب اللّغوية: 53

2-المنهج: 59

3-عيّنة الدّراسة: 60

4- مجتمع الدراسة: 60

5-حدود الدّراسة: 60

5-1-الحدود الزمنية: 60

5-2-الحدود المكانية: 61

6-أدوات جمع البيانات: 61

6-1-الاستبيان:..... 61

6-2-المقابلة:..... 62

6-3-الملاحظة: 62

6-4-الطرق الإحصائية: 62

7-عرض وتحليل البيانات الخاصة باستمارة لاستبيان الذي قدم لعلمي السنة الأولى ابتدائي: 63

7-1-محور المعلومات الشخصية:..... 63

8-نتائج الدراسة:..... 82

خلاصة الفصل:..... 83

خاتمة: 85

قائمة المصادر والمراجع..... 88

الفهرس..... 92

الملاحق

ملخّص الدّراسة

الملاحق

ملحق الاستبيان

الجمهورية الجزائرية الديمقراطية الشعبية

وزارة التعليم العالي والبحث العلمي

جامعة مولود معمري تيزي وزو

كلية الآداب واللّغات

قسم اللّغة العربية وآدابها

تخصّص: لسانيات تطبيقية

مشروع بحث لنيل شهادة الماستر

الاستبانة الموجهة لمعلمي اللّغة العربية للسنة الأولى من التعليم الابتدائي

في أيطار القيام بإنجاز مذكرة التخرج للحصول على شهادة ماستر في تخصص اللسانيات التطبيقية الرجاء وضع علامة (x) أمام الإجابة الصحيحة كما نرجو منكم الإجابة بكل صدق وموضوعية وتحيطكم علما إن المعلومات المدلية لا تستعمل لأغراض علمية.

معلمي الكرام؛

السادة الأساتذة الأفاضل نرجو منكم ملئ الاستمارة التي بين أيديكم في إطار استعمال مذكرة ماستر تحت عنوان الألعاب اللّغوية في العملية التعليمية التعلّمية للسنة الأولى ابتدائي، دراسة وصفي تحليلية تخصص لسانيات عامة، لذا نرجو منكم الصّراحة والشفافية لتحقيق المصداقية في دراسة هذا الموضوع ولتساهموا وإيانا في السير الحسن لهذا البحث العلمي للتواصل من خلاله إلى نتائج أقرب للواقع والصواب خدمة للبحث العلمي عمومًا وسببًا لتحسين الأداء والمردودية في مجال التربية والتعليم.

نتقدم مسبقا لكم جزيل الشّكر، تقبلوا منا فائق الاحترام والتقدير.

من إعداد الطلبتين:

- زهور وردي

- عاشور ديهية

إشراف الأستاذ (ة):

د. تيقرشة فازية

السنة الدراسية: 2021م-2022م

❖ **البيانات الشّخصية:**

1) الجنس:

- ذكر ☐
- أنثى ☐

2) الإطار التعليمي:

- مؤقتة ☐
- متربصة ☐
- مترسمة ☐

3) المستوى التعليمي:

- ليسانس ☐
- ماستر ☐
- ماجستير ☐
- دكتوراه ☐

4) ما هي عدد سنوات خبرتك التعليمية؟

- أقل من (03) سنوات ☐
- 03 سنوات ☐
- 3 إلى 8 سنوات ☐
- من 08 سنوات فما فوق ☐

5) **ما مدى استخدام الألعاب اللّغوية؟**

دائما ☐ أحيانا ☐ رأي آخر ☐

6) **ما مناسبة الألعاب اللّغوية؟**

صعبة ☐ متوسطة ☐ سهلة ☐

7) **ما مدى تأثير الألعاب اللّغوية على الطّفل؟**

دائما ☐ أحيانا ☐ رأي آخر ☐

8) **هل تتم عملية التعليم والتعلم بالألعاب اللّغوية؟**

تتم ☐ لا تتم ☐

9) **هل يمكن الاستغناء عن دور المعلم في العملية التعليمية؟**

يمكن ☐ لا يمكن ☐

10) **أي المهارات اللّغوية التي يركز عليها الأستاذ اثناء ممارسة الألعاب اللّغوية؟**

الكتابة والقراءة ☐ الاستماع والكلام ☐

11) **متى يتوقف الطّفل عن الألعاب اللّغوية (اللّعب)؟**

بأمر من المعلم ☐ برغبة منه ☐

12) **ما سبب انجذاب التلميذ إلى الألعاب اللّغوية؟**

المتعة ☐ الفوز ☐ الإشارة التعلم ☐

13) **هل للّعب اللّغوي دور في تنمية سلوك الطّفل؟**

14) **للّعب اللّغوي إيجابيات أكثر من السلبيات؟**

15) **ما أسباب عدم استخدام الألعاب اللّغوية في تعليم اللّغة العربية؟**

ضيق الوقت ☐ نقص الوسائل ☐ رأي آخر ☐

16) **هل تتوفر لديكم الوسائل الكافية لممارسة الألعاب اللّغوية؟**

تتوفر ☐ لا تتوفر ☐

17) **هل ترى أنّ أنشطة الألعاب اللّغوية خلال الدّرس تجعل التلميذ يسأل ويناقش؟**

نعم ☐ لا ☐

18) **بناءًا على خبرتك طيف تصنف مستوى التلاميذ خلال تطبيق برامج الألعاب اللّغوية؟ .**

جيّد ☐ متوسّط ☐ ضعيف ☐

19) **هل المعلم هو المصدر الوحيد للمعرفة أثناء الدّرس؟**

نعم ☐ لا ☐

20) **ما مدى تلقي التشجيع على استخدام اللّعب من المشرفين والبيئة؟**

21) **أي أكثر أنواع الألعاب اللّغوية استخداما لديك؟**

نعم ☐ لا ☐

22) **ما هو العامل الأساسي في اختيار الألعاب اللّغوية المناسبة للتدريس؟**

- الأهداف التعليمية التي يسعى إلى تحقيقها. ☐
- طبيعة المتعلمين ومستواهم. ☐
- مدى توفر التقنيات والوسائل. ☐

ملخّص الدّراسة:

تهدف هذه الدّراسة إلى تسليط الضّوء أهمية الألعاب اللّغوية في تعليمية اللّغة العربية في المرحلة الابتدائية، وذلك من خلال إجراء دراسة ميدانية على عينة من المعلمين في المدارس المختلفة في ولاية تيزي وزو.

ومن خلال دراستنا حاولنا الإجابة على الإشكالية الرّئيسية فيما مدى استخدام الألعاب اللّغوية في تعلم اللّغة العربية؟

بالإضافة إلى تحديد أهداف الدّراسة في أهمية الألعاب اللّغوية في التّحصيل المدرسي، حيث اعتمدنا على المنهج الوصفي التحليلي من خلال طرحنا لموضوع الألعاب وأهمّها وأنواعها وتوظيفها في تعلمة اللّغة العربية. كما تمّت الإستعانة بأدوات الاستبيان واختيارنا على عيّنة من أساتذة تعلّم الابتدائي.

الكلمات المفتاحية: اللّعب، الألعاب اللّغوية، المعلم، المتعلم، التعليمية.

Résumé :

Cette étude vise à mettre en lumière l'importance des jeux de langue dans l'enseignement de l'arabe au niveau primaire, en menant une enquête de terrain auprès d'un échantillon d'enseignants de différentes écoles de l'Etat de Tizi Ouzou.

A travers notre étude, nous avons tenté de répondre au problème principal de la mesure dans laquelle les jeux de langage sont utilisés dans l'apprentissage de la langue arabe ?

En plus de définir les objectifs de l'étude dans l'importance des jeux de langage dans la réussite scolaire, où nous nous sommes appuyés sur l'approche analytique descriptive en introduisant le thème des jeux, leurs types les plus importants et leur utilisation dans l'apprentissage de la langue arabe. De plus, des outils de questionnaire ont été utilisés et nous avons sélectionné un échantillon d'enseignants du primaire.

Mots-clés : jouets, jeux de langage, l’enseignant, apprenant, éducatif.