الجمهورية الجزائرية الديمقراطية الشعبية

وزارة التعليم العالي والبحث العلمي

جامعة ابن خلدون تيارت

كلية الآداب واللغات

قسم اللغة والأدب العربي

تخصص: تعليمية اللغات

مذكرة مقدمة لنيل شهادة ماستر الموسومة بـ:

استراتيجية اللعب التربوي ودوره في تنمية القدرات المعرفية عند الأطفال

من إعداد الطالبتين:

- بورقيق حليمة
- دحام سمية

تحت إشراف الأستاذ(ة):

حميدي زهور

أعضاء لجنة المناقشة:

الاسم واللقب	الصفة
د.حميداني عيسى	رئيسا
د.حميدي زهور	مشرفة ومقررة
د.حاجي زوليخة	عضوة مناقشة

السنة الجامعية: 2020/2019

بسم الله الرحمن الرحيم

كلمة شكر وتقدير

بداية نشكر الله عز وجل الذي ألهمنا الصبر و أمدنا القوة لبلوغ هذه المرحلة

ثم نتوجه بخالص الشكر والتقدير والاحترام للأستاذة "حميدي زهور" أولا لقبولها الإشراف على هذه المذكرة ثم على مجهوداتها المعتبرة ونصائحها القيمة التي أثرت هذا العمل المتواضع وذلك بالرغم من كل المسؤوليات الملقاة على عاتقها فلكي منا خالص الشكر أستاذتنا الفاضلة

ثم نتوجه بكامل الشكر للسادة أعضاء لجنة المناقشة لقبولهم مناقشة هذه المذكرة وإلى كل أساتذتنا الكرام الذين أشرفوا على تحصيلنا العلمي طوال هذا المشوار

وإلى كل من ساندنا من قريب أو بعيد

الإهـــــداء

إلى التي رسمت بحنانها طريقي ولا تزال ...

وكللت بدعائها سماء حياتي، ولا تزال ...

إلى التي وهبتني من آيات صبرها ...

إلى الدرة الكامنة في قلبي أبدا ...

الحبيبة "أمـــــي"

إلى من رفع راية التحدي والكفاح دوما، إلى من بقي صلبا وقويا رغم الصعاب والمحن، إلى الذي منحني صفوة جلده فاستسهلت عظمة العلم وسعته إلى رجل حنون ....

إلى ذروة فخري وقوتي ...

الغالي "أبـــــي"

إلى من شاطروني حياتي إلى الذين ألهموني العزة وحلاوة المنى أخواتي: نادية، سميرة، نعيمة.

إلى جذوة الأمل إخوتي: مراد، نور الدين، عمار.

إلى كل أصدقاء دربي

إلى صديقاتي: سمية، أمال، فايزة، عزة

إلى الكتاكيت: محمد أمين، نادية

إلى كل طالب علم

إلى كل من يشاركني فلسفة الحياة

إلى كل هؤلاء أهدي ثمرة جهدي المتواضع

حليمة

الإهـــــداء

الحمد لله والصلاة والسلام على رسول الله

أهدي بحثي هذا إلى من كان لهم الفضل في سر وجودي

إلى من كان محفزا لي طيلة مشواري الدراسي

من كان لي ناصحا وسندا ماديا ومعنويا بدعواته التي كانت تفارق أبدا شفتيه

من اقتبست من شخصيته كل الأخلاق الفاضلة وغمرني بحبه ومن منحني ثقته الكاملة فاعتززت بها

"أبـــي" الغالي أدامه الله تاجا فوق رؤوسنا

أهديه إلى من افتتحت عيناي على نور وجهها أحن وأروع القلوب

من بكت لبكائي وضحكت لضحكاتي

من غمرتني بحبها وهونت عليّ مصاعب الحياة

"أمـــي" الحبيبة حفظها الله وصانها بحماه

إلى أخواتي: لطيفة، حليمة، سعاد، كريمة.

وإلى إخوتي: محمد، إسماعيل، بلال

إلى من تقاسمت معهم حلاوة الحياة الدراسية

إلى من ألفت وجودهن في حياتي وتعلمت منهن الكثير: حليمة، عزة، فايزة، أمال

إلى كل رفيقاتي الغاليات

أهديه إلى كل طلبة الأدب

أهديه إلى كل من يعرفني من قريب أو من بعيد

سمية

مـقـدمـة

مقدمة

الحمد لله الذي خلق الإنسان وعلمه البيان وفضله على سائر المخلوقات بالعقل والتفكير سبحانه جعل العلم نورا للقلوب وحياة للنفوس ومتعة للأرواح وحلية للسان، وسبيلا للنجاح.

تعد مرحلة الطفولة من أهم المراحل بحياة الإنسان، فهي تمثل مرتكزا أساسيا في بناء شخصيته، وخاصة مرحلة الطفولة المبكرة وهي المرحلة التي تسبق الالتحاق بالمدرسة، حيث تبدأ من بداية العام الثالث حتى بداية العام السادس من عمر الطفل، ففيها يصبح منفتحا على تعلم الكثير من الخبرات والمهارات الجديدة كما يكون في هذه المرحلة قادرا على الاستيعاب لبدئ التعلم والتحكم بنفسه في ضبطها، ويظهر أيضا حب الطفل وفضوله لاكتشاف كل ما يحيط به في بيئته، بالإضافة إلى السرعة في اكتساب الكلمات وارتفاع المحصلة اللغوية والنمو اللغوي الكلامي، وظهور الصورة العامة لشخصية الطفل وتكوين وبناء المفاهيم والقيم الاجتماعية والقدرة على التمييز بين الصح والخطأ، بالإضافة إلى تطور قدرة الطفل على التحكم بعضلاته واكتساب المهارات الحركية الجديدة كالقفز والتسلق وغيرها.

ويتم كل ما سبق ذكره عن طريق اللعب الذي يعد عالم الطفل ومفتاح التربية له بل مفتاح الحياة.

لذا فإن الإسلام كان أول من أوصى به وجعله حقا من حقوق الطفل، حيث كان عليه أفضل الصلاة والسلام يلعب مع أحفاده الحسن والحسين.

فنظرا لقيمة اللعب وأهميته الكبيرة أكدت الاتجاهات التربوية وعلماء النفس على ضرورة توظيفه في العملية التعلمية، وذلك بابتكار إستراتيجية جديدة للتدريس، وهي التعلم بالألعاب التربوية، حيث يجب على كل معلم في المهنة التربوية أن يتسلح بمهارات تمرير هذه الألعاب خلال الدرس، لأن فائدتها تصب لمصلحة الطالب، والجيل الصاعد، وقد هدفت هذه الدراسة إلى معرفة أثر استخدام الألعاب التربوية في تنمية القدرات المعرفية عند الأطفال، والتعرف على أهمية اللعب في تكوين شخصية الطفل، وتبرز هذه الدراسة أهمية اللعب في التعليم، حيث يعتبر أداة تربوية تساعد في إحداث تفاعل الفرد مع عناصر البيئة لغرض التعلم وإنماء الشخصية والسلوك، كما يشكل أداة

تعبير وتواصل مع الأطفال، وتعمل الألعاب على تنشيط القدرات العقلية،وتحسين الموهبة الإبداعية لدى الأطفال.

ولهذا تناولنا البحث المعنون بإستراتيجية اللعب التربوي ودوره في تنمية القدرات المعرفية عند الأطفال.

وكان سبب اختيارنا لموضوع البحث معرفة إن كان التدريس بالألعاب التربوية ذو فعالية أكثر من الطرق التقليدية، ومحاولة الكشف عن أهم الوسائل والأساليب التي تشد انتباه الأطفال وتجعلهم أكثر تركيزا وخاصة ونحن في مجال التعليمية.

وجاء البحث لمعالجة الإشكالية التالية: ما أثر استخدام الألعاب التربوية في تنمية القدرات المعرفية عند الأطفال؟

اعتمدنا عدة دراسات ماجستير تناولت هذا الموضوع والتي كانت قريبة من موضوعنا هذا: أثر استخدام الألعاب التربوية في تنمية بعض مهارات التفكير في الرياضيات والميول نحوها لدى تلاميذ الصف الثالث أساسي-إعداد الطالبة: بشرى عمر يونس، وكذلك أثر توظيف أسلوب الألعاب التعليمية في تنمية التحصيل الدراسي بمادة العلوم والحياة لدى طلاب الصف الرابع أساسي، إعداد الطالبات نور سمير عياد، هديل سلمان أبو شقورة، إسلام حسن شبير، شيرين سفيان الغندور.

واقتضت طبيعة الموضوع أن يكون البحث في فصلين تناول أحدهما الجانب النظري والآخر الجانب التطبيقي، فأما الفصل الأول تناول مبحثين: المبحث الأول: مفهوم اللعب واللعبة ومفهوم الألعاب التربوية وأنواعها وأهميتها وفائدتها وأهم سماتها وخصائصها كما ذكرنا دور المعلم في توظيف اللعب داخل الصف.

وتضمن المبحث الثاني: الأهداف التعليمية للعب في مرحلة الطفولة، والشروط اللازم توفرها في اللعبة وبعدها كيفية استغلال اللعب في اكتساب المعرفة وتصنيف الألعاب حسب قيمتها التربوية إضافة إلى دور اللعب في اكتساب المعرفة عند الطفل، ثم ختمنا هذا الفصل بخلاصة عامة.

ويأتي الفصل الثاني: رصدنا فيه تحليل الأسئلة الواردة في الاستبيان والتعليق عليها إضافة إلى بعض النماذج للألعاب التربوية ثم ختمنا هذا الفصل بخلاصة عامة.

وأخيرا الخاتمة وفيها تم سرد أهم النتائج التي حققها البحث ثم بعدها ملحق تضمن نموذج من الاستبيان محل الدراسة.

ودعتنا هذه الدراسة إلى إتباع المنهج الوصفي من خلال وصف ظاهرة اللعب في التعليم، ومن الصعوبات التي واجهتنا أثناء البحث: النقص الملحوظ في المراجع المتعلقة بموضوع البحث وغلق الجامعات والمكتبات ومقاهي الانترنيت، نظرا للظروف الراهنة إضافة إلى صعوبة التواصل مع أساتذة التحضيري للإجابة على أسئلة الاستبيان لكن بالرغم من هذه الصعوبات كتب لهذا البحث أن يتم بفضل الله تعالى أولا والأستاذة المشرفة ثانيا التي كانت نعم الموجهة والمرشدة ولم تبخل علينا بأية معلومة أو نصيحة.

بورقيق حليمة

دحام سمية

تخمارت – تيارت– 05 سبتمبر 2020م الموافق لـ 17 محرم 1442هـ

الفصل الأول

الألعاب التربوية واكتساب

المعرفة عند الطفل

المبحث الأول: الألعاب التربوية

1- مفهوم اللعب

2- مفهوم اللعبة

3- مفهوم الألعاب التربوية

4- أنواع الألعاب التربوية

5- فوائد وأهمية الألعاب التربوية

6- مراحل الألعاب التربوية

7- خصائص وسمات الألعاب التربوية

8- دور المعلم في توظيف اللعب داخل الصف

المبحث الثاني: دور الألعاب التربوية في تنمية القدرات المعرفية عند الأطفال

1- الأهداف التعليمية للعب في مرحلة الطفولة

2- الشروط اللازم توفرها في اللعبة

3- استغلال اللعب في اكتساب المعرفة

4- تصنيف الألعاب حسب قيمتها التربوية

5- دور اللعب في تنمية القدرات المعرفية عند الطفل

تعد الألعاب من أهم الأنشطة التي يمارسها الطفل في حياته خصوصا في مرحلة الطفولة المبكرة، وتقوم بدور رئيس في صقل شخصيته وإشباع حاجاته ورغباته وتحقيق النضج والنمو وإكسابه المهارات الحركية والجسمية والعقلية والاجتماعية، وهي ظاهرة سلوكية عامة تسود عالم الكائنات الحية سواءا الإنسان أو الحيوان وتعتبر محور العملية التعلمية، ولها دور أساسي في استثمار دافعية المتعلم وبقاء أثر التعلم، وتعمل على إثارة روح المنافسة مع الذات ومع الآخرين[1].

المبحث الأول: مفهوم الألعاب التربوية.

1- مفهوم اللعب:

جاء في لسان العرب لابن منظور اللعب ضد الجد، لَعِبَ يَلْعَبُ لَعِباً وَلَعْباً وَلَعَّبَ وَتَلاعبَ وَتَلَعَّب مرة بعد أخرى[2].

فاللعب هو فعل يرتبط بعمل لا يجدي أو بالميل إلى السخرية بل هو نشاط ضد الجد، جاء في القرآن الكريم، بقوله تعالى: ﴿**الَّذِينَ اتَّخَذُوا دِينَهُمْ لَعِبًا وَلَهْوًا**﴾ الأنعام – 70-، وفي موضع آخر قال تعالى: ﴿**فَذَرْهُمْ يَخُوضُوا وَيَلْعَبُوا**﴾ الزخرف -83-.

وجاء اللعب بمعنى الاستمتاع والتسلية على لسان إخوة يونس لأبيهم قال تعالى: ﴿**أَرْسِلْهُ مَعَنَا غَدًا يَرْتَعْ وَيَلْعَبْ**﴾ يوسف -12-[3].

يتبين لنا من خلال التعريف اللغوي للعب على أنه ضد الجد أي لا يجدي أي نفع هدفه المرح والترويح عن النفس.

---

[1]- ينظر: مذكرة أثر توظيف أسلوب الألعاب التعليمية في تنمية التحصيل الدراسي بمادة العلوم والحياة لدى طلاب الصف الرابع الأساسي، الجامعة الإسلامية، غزة، كلية التربية، قسم التعليم الأساسي، 1439هـ/2018م، ص 9-10.

[2]- لسان العرب لابن منظور، دار صادر، بيروت، لبنان، ط 1، مادة لعب، ص739.

[3]- الألعاب التربوية وتقنيات إنتاجها "سيكولوجيا وتعليميا وعلميا"، محمد محمود الحيلة، أستاذ تكنولوجيا التعليم، جامعة الشرق الأوسط الدراسات العليا، دار المسيرة، عمان، ص 33.

- **التعريف الاصطلاحي للعب:**

يعرف سرحان "اللعب على أنه حاجة مادية أو فسيولوجية للطفل يكون فيها اللعب ضروري لنموه وتطوره، أي أن اللعب استعداد فطري وطبيعي يولد مع الطفل يساهم في بناء شخصيته ونموه".

ويعرف جود: "اللعب على أنه نشاط موجه أو غير موجه يقوم به الأطفال لتحقيق المتعة والتسلية"[1].

أي أن اللعب يدخل الفرح والسرور إلى نفوس الأطفال فهو ترويح عن النفس وتعبير عن الذات.

ويعد جون بياجيه "اللعب مظهرا من مظاهر النمو العقلي حيث أنه يتسلسل مع تطور العمليات العقلية لدى الطفل، فاللعب لديه عبارة عن ابتهاج وظيفي، إذ يبدأ الطفل مع نموه في اختيار الألعاب التي تبهجه، ولذلك فهو يرفض أن تفرض عليه لعبة بعينها، وهو يتابع بنفسه كل جديد يجري حول اللعبة الأولى في يديه، وتتطور ألعابه تماشيا مع مراحل الذكاء التي يمر بها"[2].

فاللعب يعتبر عنصرا فعالا يساهم في النمو والتطور العقلي ويظهر ذلك التطور حيث يبدأ الطفل باختيار ما يناسبه من الألعاب ويتماشى مع رغباته.

أما علم النفس: فيعرف اللعب بأنه نشاط يقوم به البشر بصورة فردية أو جماعية لغرض الاستمتاع دون دافع آخر.

كما يعرفه تايلور Taylor: على أنه أنفاس الحياة بالنسبة للطفل، إنه حياته وليس مجرد طريقة لتمضية الوقت، وإشغال الذات[3].

---

[1]– الألعاب التربوية إستراتيجية لتنمية التفكير، زيد الهويدي، دار الكتاب الجامعي، العين، دولة الإمارات العربية المتحدة، 2012، ص 27.

[2]– أثر اللعب التمثيلي على قدرات التفكير الابتكاري لدى أطفال الرياض، عامر خليل إبراهيم العامري، الجامعة المستنصرية، كلية التربية الأساسية، ص 377.

[3]– دورة التعلم باللعب، خطوات توظيف الألعاب التربوية، مركز التدريب والتطوير، الجابرية، إعداد: الموجه الفني، ناصر عبد الله المزيدي، إدارة التعليم الخاص، ص 03.

ويعرف اللعب إجرائيا بأنه استجابة تلقائية وعفوية للطفل تجاه الألعاب والنشاطات الترفيهية التي نقدمها له، والتي تشعره بالاستمتاع والفرح وتطور مواهبه[1].

نستنتج مما سبق أن اللعب نشاط ضروري ومهم يساهم في بناء شخصية الطفل كما ينمي قدراته العقلية والجسمية والوجدانية ويزيد في ثقته بنفسه ويحقق في الوقت ذاته المتعة والتسلية، كما ينمي روح المنافسة ويكشف عن ذات الطفل ويكسر حاجز الأنانية والتكبر.

2-مفهوم اللعبة:

لغة: هي اسم يدل على نوع اللعب وشكله ومضمونه وأجزائه.

اصطلاحا: يعرف بلقيس: "اللعبة بأنها نشاط أو مجموعة من ألوان النشاط المنظم التي يمارسها الفرد متفردا، أو مع جماعة أو مجموعة لتحقيق غاية معينة".

ويعرف ويزنجا "اللعبة بأنها نشاط أو عمل إرادي، يؤدى في حدود زمان ومكان معينين حسب قواعد وقوانين مقبولة وموافق عليها من قبل من يمارسها، وتكون ملزمة ونهائية في حد ذاتها ويرافق الممارسة شيء من التوتر والترقب والبهجة واليقين، إنها تختلف عن واقع الحياة الحقيقية"[2].

3-مفهوم الألعاب التربوية:

"هي نوع من الأنشطة المحكمة الإطار لها مجموعة من القوانين التي تنظم سير اللعب وعادة ما يشترك فيها اثنان أو أكثر للوصول إلى أهداف سبق تحديدها ويدخل في هذا التفاعل عنصر المنافسة وعنصر الصدفة، وينتهي اللعب عادة بفوز أحد الفريقين"[3]، "وهي من الاستراتيجيات الهامة والأساسية في تنمية مهارات التفكير لدى الطلاب وخاصة في المراحل الأولى من الدراسة، كما يعد التدريس باستخدام الألعاب التعليمية من أبرز الطرق والاستراتيجيات التدريسية التي تراعي

[1]- نشاط اللعب وعلاقته بتنمية التفكير الابتكاري لدى أطفال الروضة، د. نرجس زكي، د. شمرزاد نوار،مجلة العلوم الانسانية و الاجتماعية، جامعة قاصدي مرباح، ورقلة، (الجزائر). سبتمبر 2016، العدد 26.

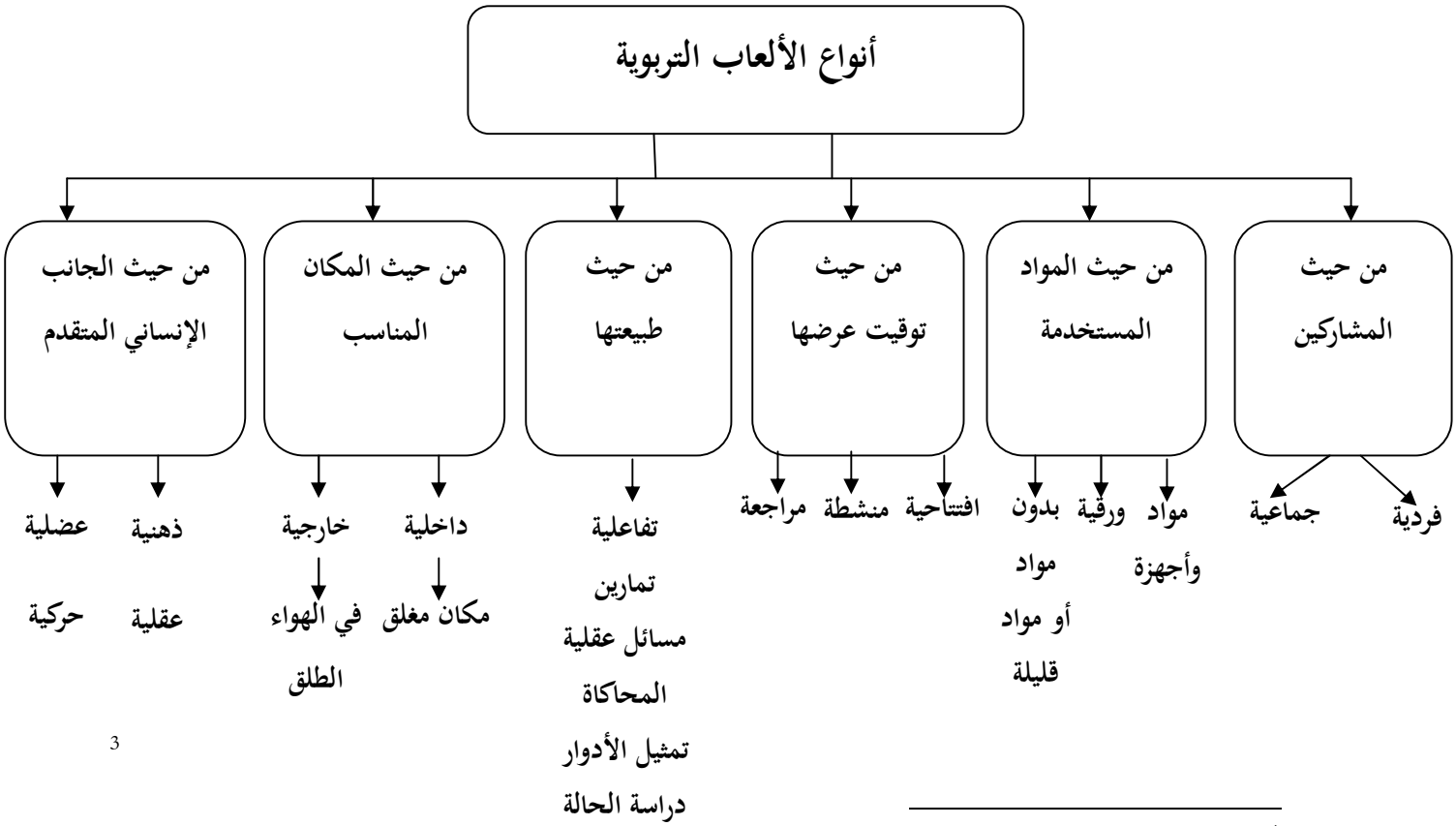
[2]- اللعب عند الأطفال، الأسس النظرية والتطبيقية، حنان عبد الحميد العناني، 2014، دار الفكر، عمان، ص 18.

[3]- الألعاب التربوية المتكاملة، رياض الأطفال وللمرحلة الأساسية العليا، زهير خليف، التقنيات التربوية وتكنولوجيات المعلومات، مديرية التربية والتعليم، قلقليه مشرف علم شبكة الأوس التعليمية، 2008-2009، ص 06.

سيكولوجية المتعلمين"[1]، وهناك من عرفها على أنها "نشاط تعليمي منظم منطقيا ويبذل فيه اللاعبون جهودا كبيرة ويتفاعلون معا لتحقيق أهداف محددة وواضحة في ضوء قوانين وقواعد معينة موضوعة مسبقا"[2].

من خلال ما سبق نستنتج بأن الألعاب التربوية هي من أهم استراتيجيات الدرس الناجح وتعتبر عنصرا فعالا وأساسيا على المعلم أن يتسلح به، حيث تبنى هذه الأخيرة على مجموعة من القوانين والمبادئ التي لا بد من الالتزام بها، يبذل فيها الطلاب جهودا لتحقيق أهداف مسطرة مسبقا، هدفها تنمية المهارات الفكرية لدى الطفل وبناء شخصيته وإشباع حاجاته، ويعتبر التنافس والحظ عاملان مهمان في هذه العملية.

4- أنواع الألعاب التربوية:



[3]

[1]- الألعاب التربوية في صفوف المرحلة الأولى، هشام سمير دويكات، تخصص المرحلة الدنيا، صفحة الطالب المتميز، 2010، الفصل الدراسي الأول، 2017/2016، ص 02.

[2]- الألعاب التعليمية، الوسائل التعليمية، سارة علي بايونس، Msky.ws>uploads>2018/1 أطلع عليه بتاريخ 2020/05/09 على الساعة 09:14.

[3]-المرجع نفسه.

* **شرح المخطط** :

1. من حيث المشاركين: وهي نوعين: فردية وجماعية.

أ–فردية: فهناك ألعاب لا تحتاج عددا كبيرا من الأشخاص بل يكفي أن يؤديها شخص واحد مثل: الجري، لعبة التركيب والبناء.

ب– جماعية: فهي التي يشترك فيها شخصين أو أكثر مثل: سباق الجري أو مباريات وغيرها.

2. من حيث المواد المستخدمة: فهناك ألعاب تحتاج إلى بعض المواد لتتم اللعبة بنجاح منها:

أ–مواد وأجهزة: أقلام ملونة– عجينة– كريات ملونة– لعبة تركيب الحروف– مجسمات (مكعب– مربع– مستطيل).

ب– ورقية: أوراق ملونة– طائرة ورقية– أوراق لصور وأسماء الخضر والفواكه والحيوانات...

ت– بدون مواد أو مواد قليلة: والتي تعتمد على ذكاء الأطفال نوعا ما كحل لغز أو كتمثيل الأدوار أو الأحاجي.

3. من حيث توقيت عرضها:

أ– **افتتاحية:** تكون في بداية البرنامج وهي تمهيد للعبة هدفها كسر الحواجز النفسية وإزالة الرهبة والخجل من نفوس الأفراد وهي سهلة غير معقدة ولا تستغرق وقتا طويلا وغالبا تكون ما بين 50 أو 15 دقيقة[1].

ب– منشطة: وغالبا ما يستخدم هذا النوع من الألعاب عند طول أو صعوبة البرنامج حيث يشعر الأفراد بالملل والإرهاق وهنا يأتي دور الألعاب المنشطة في تجديد النشاط وإزالة الملل من نفوس الأفراد وجذب انتباههم مرة أخرى، حيث لا يخطط لهذه الألعاب مسبقا وإنما يلجأ إليها المعلم كلما اقتضت الحاجة لذلك، وتفضل الألعاب التي تتضمن نشاطا عضليا أكثر من النشاط العقلي.

[1]– ينظر: الألعاب التربوية مهارات إبداعية في التربوية والتدريس، عثمان محمد الخضر، شركة الإبداع الفكري، الكويت، ص 21.

ت- **مراجعة:** تأتي في نهاية البرنامج كالمحاضرة أو الدورة وهي عبارة عن تمارين أو ألعاب خفيفة لا تستغرق أكثر من 15 دقيقة، هدفها مراجعة ما تم تقديمه خلال البرنامج للتأكد من أن الأفراد قد استوعبوا المفاهيم الأساسية، وللتأكيد على بعض المفاهيم المهمة[1].

4. من حيث طبيعتها: وتختلف حسب اختلاف الألعاب فمنها:

أ- **تنافسية:** وهي ألعاب تحتاج إلى جهد عقلي أو عضلي حركي وتكون بين أفراد أو مجموعات كلعبة تركيب الأشكال أو لعبة شد الحبل أو السباق... تعتمد هذه الألعاب على التحدي والمنافسة مثل: المباريات- سباقات داخل الصف.

ب-**تمارين:** هي عبارة عن مفهوم محدد يحاول المقدم توصيله للمشاركين لا تعتمد على قدرة الفرد في حل المشكلات وإنما على مدى استيعابه للمفهوم المطروح وعلى قدرته على إسقاط ما تعلمه على الواقع.

ت-**مسائل عقلية:** هي نوع من الألعاب تتطلب من الفرد نشاطا ذهنيا لحلها، وهي تكشف عن مدى قدرة الفرد على تحليل وحل المشكلات وأغلب أنواعها من النوع الورقي إلا أن بعضها يستلزم بعض المواد لعرضها.

ث- **المحاكاة:** من أشهر ألعاب المحاكاة ألعاب الحرب، أو قيادة السيارة وقيادة الطائرة فعند تدريب الشخص على إحدى هذه الألعاب لا بد من إرفاقه بشخص آخر لمساعدته عند الوقوع في الخطأ أثناء الأداء حتى لا يترتب على الفرد أي ضرر[2].

ج- **تمثيل الأدوار:** وضع الفرد في موقف تمثيلي افتراضي دون علمه للكشف عن ردة فعله أثناء ذلك الموقف مثل: كيف يتعامل الفرد أمام شخص غاضب، أو كما هو حاصل في برنامج الكاميرا الخفية، وتمثيل الأدوار طريقة ممتعة وغير مكلفة.

[1]- الألعاب التربوية مهارات إبداعية في التربوية والتدريس، عثمان محمد الخضر، ص 22.

[2]- المرجع نفسه، ص 18-19.

ح- **دراسة الحالة:** وفيها يتم عرض مشكلات واقعية من واقع بيئة عمل الفرد، حيث يطلب منه ومن مجموعته تحصيل المشكلة وتقديم حلول لها ثم المقارنة بين الحلول المقترحة وما تم فعلا في الواقع وهي طريقة فعالة في التدريب تتطلب مهارة في اختيارات وتصميم الحالة[1].

5. من حيث المكان المناسب:

أ- **داخلية:** في مكان مغلق كالبيت مثلا: لعبة الأحاجي والألغاز- الكلمات المتقاطعة.

ب-**خارجية:** في الهواء الطلق مثل: السباق أو مباريات ككرة القدم وكرة السلة وغيرها.

6. من حيث الجانب الإنساني المستخدم:

أ- **ذهنية عقلية:** التي تعتمد على التخمين والتفكير والتحليل كالمسائل الرياضية وحل الألغاز.

ب-**عضلية حركية:** وهي التي تعتمد على الحركة الجسمية مثل: ألعاب التسلق والجري والوثب والشد.

5- فوائد وأهمية الألعاب التربوية:

للألعاب التربوية أهمية كبيرة وفوائد متعددة في حياة الطفل، حيث أنها تساهم بشكل كبير في بناء شخصيته ونموه، وذلك من خلال تنمية مختلف الجوانب العقلية، أو المعرفية، أو الاجتماعية، أو الوجدانية، أو الانفعالية، وتكمن هذه الأهمية في النقاط التالية:

- تنمية مهارات التفكير، كالتذكر والاستنتاج والفهم والتخيل وحل المشكلات.
- يعتبر اللعب وسيطا لتعلم وتعليم الطفل المعرفة والحقائق المتعلقة بخواص الأشياء.
- مساعدة الطفل في التعبير عن طاقاته ومواهبه، وتنمية تفكيره الإبداعي من خلال أنشطة اللعب المختلفة.

[1]- الألعاب التربوية مهارات إبداعية في التربوية والتدريس، ص 20.

- مساعدة الطفل في إدراك العالم من حوله والتحكم في البيئة التي يعيش فيها، حيث يستطيع أن يتزود بمعلومات لا يمكنه منها المنهاج المدرسي[1].
- تنمي مهارة الاتصال اللفظي وغير اللفظي.
- تسهل تعلم العمليات الصعبة.
- تشرك المتعلم إيجابيا في عملية التعلم.
- تغير من دور المعلم فهي لم تصبح المصدر الواحد للمعلومات.
- تعود الطالبات على صنع القرار وتحمل المسؤولية[2].
- تشكل تواصل متبادل بين الأطفال داخل الصف.
- تعمل الألعاب على كسر الفروق الفردية بين الطلاب فينظم التعلم وفقا لقدرات الطلاب.
- تنمية النواحي الاجتماعية والوجدانية للطفل.
- تخلص الأطفال من توتراتهم النفسية المختلفة وحل مشكلاتهم.
- تنمية القدرة التعبيرية لدى الأطفال.
- مساعدة الطفل على النمو الجسمي المتوازن.
- اكتشاف مشاعر الأطفال واتجاهاتهم وقيمهم ومدركاتهم.
- يعزز انتماء الطفل للجماعة والمقصود داخل الصف الزملاء[3].

- ينمي العضلات ويصرف الطاقة الزائدة عند الطفل وذلك عن طريق نشاط الطفل كالركض والقفز والتسلق.

- من خلال اللعب يتعلم الطفل السلوكات الخلفية كالعدل والصدق والأمانة وضبط النفس والصبر.

---

[1]- أثر استخدام الألعاب التربوية في تنمية بعض مهارات التفكير في الرياضيات والميول نحوها لدى تلاميذ الصف الثالث أساسي- إعداد الطالبة: بشرى عمر يونس. مذكرة ماجستير في المناهج وطرق التدريس بكلية التربية في الجامعة الإسلامية غزة، 2015م/1436هـ، ص 16.

[2]- الألعاب التربوية المتكاملة رياض الأطفال والمرحلة الأساسية العليا، زهير خليف،ص7

[3]- الألعاب التربوية في العملية التعليمية، موقع البرق News، بقلم حنان جلال عليمي، 2015/06/23.

- تحقيق النمو السليم للطفل بالتربية الواعية[1].
- يساهم على تنمية الحواس ويدربها ويربطها بعمليات الإدراك والتعليم.
- يوفر للطفل فرص الابتكار والإبداع والتشكيل.
- مساعدة الطفل على فهم ذاته وتقبل الآخرين ومعرفة العالم المحيط به.
- يمهد لعمليات التحكم بالنفس وضبط الذات[2].

6- مراحل توظيف الألعاب التربوية داخل الصف:

تمر عملية اللعب بمجموعة من المراحل الرئيسية في الدرس يمكن للألعاب التربوية أن تستخدم فيها بشكل فعال وهي كالآتي:

أ-مرحلة ما قبل اللعب أو ما يسمى بمرحلة الإعداد:

والتي تكون في بداية الدرس وفيها يتعرف الطفل إلى اللعبة من كافة نواحيها المواد والقوانين أو المبادئ المستخدمة، بالإضافة إلى المكان المناسب لتنفيذها وتحديد وقتها مع شرح قواعدها والتأكيد على أهدافها المرجو تحقيقها، كما يتعرف فيها الفرد على المشاركين في اللعبة وأعمارهم وقدراتهم الاستيعابية[3].

ب- مرحلة التنفيذ:

وهي المرحلة التي يقوم فيها المتعلمون باللعب ويكون فيها اللعب تحت إشراف المعلم في البداية، حيث يكون بمثابة الموجة والمرشد للتلاميذ من أجل السير الصحيح للعبة، وذلك من أجل

[1]- العلاج باللعب إعداد أخصائي نفسي بجمعية احتياجات خاصة بالقاهرة، هاني العسلي، e-mail/ hany- assaly2000@yahoo.com.

[2]- فاعلية العلاج باللعب في تنمية اللغة لدى الأطفال المضطربين لغويا، إعداد: شيماء صبحي أبو شعبان، إشراف: أنور عبد العزيز العبادسة، رسالة ماجستير في تخصص الإرشاد النفسي والتوجيه التربوي، كلية التربية، عمادة الدراسات العليا، قسم علم النفس، الجامعة الإسلامية غزة، 1430هـ- 2010م.

[3]- ينظر الألعاب التربوية إستراتيجية لتنمية التفكير، زيد الهودي، ص 55.

تحقيق الأهداف المرغوبة والتي من أهمها اكتساب خبرات تعليمية وتنمية تفكير الطلاب الذين يمارسون اللعب[1].

ت- مرحلة التقويم:

يتم من خلالها التعرف على نقاط القوة والضعف لدى الأطفال ومعالجتها، ويقوم فيها المعلم بتقييم مدى نجاح الطلبة في تحقيق الهدف المطلوب[2].

ث- مرحلة المتابعة:

وهي المرحلة التي يسعى فيها المعلم جاهدا إلى متابعة التلاميذ طوال المراحل المختلفة، حيث يعمل على تنويع الأساليب التي تؤدي إلى زيادة الخبرة بالتدرج المنطقي فالتنويع بالألعاب التربوية يؤدي إلى الحصول على الخبرة نفسها حتى تتأكد من أن التلميذ وصل إلى المستوى المناسب من الأداء وبذلك ينتقل إلى الخبرة التالية[3].

7- خصائص وسمات الألعاب التربوية:

تعد الألعاب التربوية أحد أهم الوسائل التعليمية الحديثة، حيث أصبحت تشكل جزءا كبيرا من العملية التعلمية وخاصة في مرحلة الطفولة المبكرة (أطفال الروضة) والسبب في ذلك هو تميزها بعدة خصائص ومزايا مقارنة بالوسائل الأخرى منها:

- مخاطبتها لأكثر من حاسة وهذا يزيد من ثبات المعلومة أو السلوك لدى المشارك.
- تعتبر من أهم وأكثر الوسائل التي تجذب انتباه الأطفال.
- تزيد من دافعية الفرد وحب المشاركة.
- تعكس الألعاب التربوية سلوك الفرد لأنها تحاكي أكثر الواقع الذي يعيش فيه.
- تكسب المقدم حب المشاركة.

---

[1]- ينظر: الألعاب التربوية إستراتيجية لتنمية التفكير، زيد الهودي، ص 56.

[2]- المرجع نفسه، ص 56.

[3]- إستراتيجية التعلم باللعب، علي بن تقي القبطان حسن بن خميس الخبوري، سلطنة عمان، وزارة التربية والتعليم، 2008-2009، ص 30.

- تقوي العلاقات الاجتماعية بين الأفراد.
- الألعاب تزيد وتعزز ثقة الفرد بنفسه.
- الألعاب مناسبة في تأكيد المعاني التربوية التي تم تلقينها سماعا.
- معظم الألعاب غير مكلفة الثمن يمكن لأي فرد اقتنائها[1].
- تحقق السرور والمتعة داخل غرفة الصف وتقضي على الملل.
- تنمي روح التعاون بين الأفراد وتخلصهم من الأنانية والغرور.
- تشبع حاجات المتعلم الجسمية والعقلية والنفسية والاجتماعية.
- توظف طاقات الجسم الحركية والنفسية بلا تعب[2].

8- دور المعلم في توظيف اللعب داخل الصف:

لقد أصبح اللعب وسيلة ضرورية من وسائل التعليم وجزء مهما في حياة الطفل استنادا لما حققه من نتائج مبهرة في اكتساب المعارف للأطفال، والتي يعود الفضل فيها إلى المعلم الذي يعتبر أساس نجاح العملية التعلمية، وذلك من خلال جمع المبادئ التربوية المعتمدة في تدريس المنهاج ويتم ذلك عن طريق إتباع مجموعة من الإجراءات المتمثلة في:

- قيام المعلم بإجراء دراسة للألعاب الموجودة في بيئة الطفل لأن كل طفل ينتمي إلى بيئة وثقافة معينة.
- التعرف إلى الأهداف التي تحققها اللعبة.
- مراعاة المعلم ميول الطفل ورغباته وأن تكون هذه الألعاب مناسبة لخبراته[3].
- تقديم المساعدة والتدخل في الوقت المناسب.
- تقويم مدى فعالية اللعب في تحقيق الأهداف التي خطط لها.

---

[1]- ينظر: الألعاب التربوية مهارات إبداعية في التربوية والتدريس، عثمان محمد خضر، ص 12- 13،

[2]- أثر استخدام الألعاب التربوية في تنمية بعض مهارات التفكير في الرياضيات والميول نحوها لدى تلاميذ الصف الثالث أساسي، بشرى عمر يونس، ص 22.

[3]- ينظر: الألعاب التربوية إستراتيجية لتنمية التفكير، زيد الهويدي، ص 47.

- أن تكون قواعد اللعبة واضحة وسهلة وغير معقدة.

- أن يمنح لكل طالب دوره ويكون واضحا في اللعبة.

- أن تكون الألعاب هادفة ومفيدة وفي الوقت نفسه ممتعة[1].

- حماية المشاركين من المشاجرة فيما بينهم والتعدي على بعضهم البعض جسديا أو لفظيا بسبب الحماس الزائد[2].

- ترتيب المجموعات وتحديد الأدوار لكل طالب[3].

[1]- الألعاب التربوية في صفوف المرحلة الابتدائية الأولى، هشام سمير دويكات، ص 13.

[2]- الألعاب التعليمية الوسائل التعليمية، سارة علي بايونس.

[3]- التعلم من خلال اللعب، د. خليل عبد الفتاح حماد، د. عدلي داود الشاعر، مجلة جامعة فلسطين للأبحاث والدراسات، تجربة وزارة التعليم العالي الفلسطينية في علاج تدني التحصيل الدراسي لمرحلة الدنيا، يناير 2015، العدد الثامن، الجزء الأول، ص 15.

المبحث الثاني: دور الألعاب التربوية في تنمية القدرات المعرفية عند الطفل.

1- الأهداف التعليمية للعب في مرحلة الطفولة:

تعتبر الألعاب بيئة خصبة لتعلم الأطفال وعاملا مهما في عملية تطويرهم وتعلمهم، ولهذا تعتبر البيئة التعليمية التربوية ضرورة اجتماعية ومهمة من مهمات المجتمع، للحفاظ على استقراره وتطوره وذلك من خلال القيام بتربية الأطفال وإعدادهم للمشاركة في بناء المجتمع والمساهمة في تطوره كما يعتبر المنهاج وأدواته المختلفة والمتعددة أداة التربية ووسيلة لتحقيق الأهداف التربوية، فالألعاب التربوية ليست مجرد طريقة كي يتعلم الطفل بل هي الطريقة الوحيدة والثابتة لتعليم صغار الأطفال فهي تساعد الأطفال على تعلم المهارات الاجتماعية والانفعالية والجسمية والعقلية.

فاللعب يعتبر عاملا مهما في عملية تطوير الأطفال وتعلمهم ويعطيهم فرصة كي يستوعبوا عالمهم وليكتشفوا ويطوروا أنفسهم ويكتشفوا الآخرين ويطوروا علاقات شخصية مع المحيطين بهم[1].

ومن هنا يمكن تحديد دور اللعب باعتباره:

أ-أداة لتطور الأطفال:

أثبتت الدراسات والأبحاث أن الألعاب بأشكالها ومستوياتها المختلفة، تعتبر ضرورية لنمو العضلات وتطورها، ولاكتساب المهارات الحركية التي يحتاجها الطفل في التعليم والاستكشاف وتكوين الجسم القوي السليم فاللعب يمكن أن يؤدي إلى:

- الألعاب الوظيفية أو كثيرا ما تعطي نتائج أفضل مما تعطيه دروس الرياضة العادية، فالجري القفز وقذف الكرة والتقاطها وركلها كلها حركات تشكل عاملا مهما لتطوير أعضاء الجسم التي اكتمل نموها أو الأعضاء التي هي في طور النمو.

- يؤدي اللعب وظيفته منذ الولادة، فاللعب يبدأ بشكل عشوائي ويبقى كذلك خلال العامين الأولين، ومع تطور النمو المعرفي يتطور نشاط اللعب لدى الطفل ويصبح اللعب له قواعد وأنظمة

[1]- الألعاب التربوية بيئة خصبة لتعلم الأطفال، فادي محمد الدحدوح، ميادين نت، شباط 2019، 18: 2212.

محددة، وهكذا يستمر اللعب إلى أن يتصف بالاتزان الحس الحركي في سن 11- 12 الذي يتميز بمظاهر معينة مثل: الرشاقة والقوة والحيوية.

- كما يؤدي اللعب إلى تنمية ناحية مهمة وتتمثل في تنمية مهارة الانتباه والإدراك والتخيل والذاكرة والإرادة والضبط الذاتي عند الطفل[1].

ب- أداة تعلم واستكشاف:

حيث يقوم المعلم بملاحظة الأطفال أثناء اللعب ويتعرف على اكتشاف مظاهر الاضطراب في نمو الأطفال في مختلف النواحي الجسمية والحركية والانفعالية ويمكن للمعلم استخدام اللعب في اكتشاف ما يلي:

- اكتشاف مظاهر الاضطراب في شخصياتهم والتعرف إلى مراحل النمو العقلي التي وصل إليها الأطفال.

- اللعب هو أداة تعلم وتنشيط للقدرات العقلية عند الأطفال فعن طريق اللعب يكتشف الطفل العالم الذي يحيط به، وهو يكتسب الكثير من المعلومات والحقائق عن طريق اللعب بالأدوات والتفاعل معها والتعرف إلى الخصائص الحسية لكل ما يتصل به من أشياء وأشخاص فيتعرف إلى الأشكال والأحجام والألوان، ويتعرف إلى خصائصها والعلاقات بينها مما يثري عقل الطفل بالمعرفة عن المحيط الذي يعيش فيه.

- إن اللعب يحتاج إلى فهم وحفظ قواعد اللعب وقوانينه البسيطة والمعقدة وتطبيقها مما يدفع إلى تنمية مهارة التفكير عنده والارتقاء بها مما يدفع الطفل إلى تنمية مهارة التفكير عنده والارتقاء بها من مستوى التذكر إلى مستوى التحليل والتركيب والابتكار.

- يؤدي اللعب إلى تنمية مهارات حركية جسدية متعددة مثل: حركة الأيدي والأرجل والأصابع والرأس وذلك من خلال الجري والقفز والرمي والإمساك[2].

[1]- الألعاب التربوية إستراتيجية لتنمية التفكير، زيد الهودي، ص 42.

[2]- المرجع نفسه، ص 43.

جـ- أهداف اجتماعية:

تنمي مهارة العمل الجماعي ومهارة الاتصال مع الآخرين كما تنمي الناحية الانفعالية وتبعده عن الانفعال الشديد مثل: تقبل الفشل أو الخسارة في اللعب وعدم الانفعال والمشاجرة، وذلك من خلال اللعب مع الآخرين والتعاون مع أفراد المجموعة[1].

د- أهداف مهارية:

- السرعة والدقة والإتقان.
- مهارة حل المشكلات والاستقصاء.

مهارة ربط المحسوس بالمجرد.

هـ- أداة تعويض:

يتعرض الطفل في حياته إلى التوتر نتيجة القيود والضغط التي تفرض عليه، واللعب يعتبر من أهم العوامل التي تساعد الطفل العودة إلى الاتزان ويكون ذلك عن طريق اللعب يتخلص الطفل من التوتر والكبت الذي وقع عليه مثل: الطفل الذي يعاقبه الكبار بالضرب ويعجز عن الرد على ذلك بضربهم فإنه يشعر بالتوتر واختلال التوازن من الناحية الانفعالية فيحاول استعادة التوازن عن طريق اللعب الإيهامي، حيث يأخذ دور الكبار، ويقوم بضرب اللعب والدمى أو الكراسي وقد يوجه لها نفس الكلمات التي كان يوجهها له الكبار كما يمارس الضرب والعقاب بنفس الأسلوب والطريقة[2].

و- أداة تعبير:

عن طريق اللعب يمكن للطفل أن يطور قدراته الجسمية والعقلية واللفظية، كما يطور قدراته على التعبير والتواصل فعن طرق اللعب يمكن أن يستخدم الطفل اللعب كأداة تواصل بينه وبين أطفال آخرين يختلفون عنه في الثقافة والقومية واللغة.

[1]- ينظر: الألعاب التربوية في صفوف المرحلة الأولى، هشام سمير دويكات، ص 04.

[2]- الألعاب التربوية إستراتيجية لتنمية التفكير، زيد الهويدي، ص 44.

وعن طريق اللعب يمكن للطفل التواصل مع الكبار وعن طريق اللعب يستطيع الكبار اكتشاف مشكلات الطفل وعن طريق اللعب يستطيع الكبار التعرف إلى الميول والرغبات واتجاهات واهتمامات الطفل[1].

ز- إتاحة الفرصة أمام الفرد للتعرف على قدراته الطبيعية:

إن الألعاب التربوية تعطي الحرية المطلقة للفرد أن يختار اللعبة التي تناسب قدراته ومستواه، وبالتالي فإنه عندما يمارس اللعبة فإنه يتعرف إلى مهاراته وقدراته في تلك اللعبة بشكل طبيعي وواقعي[2].

من خلال ما سبق نستنتج بأن للألعاب التربوية مجموعة من الأهداف المسطرة والغايات المنشودة التي يسعى التعليم لتحقيقها للأطفال خاصة ما بين عمر 5 و 6 سنوات وذلك بتهيئتهم علميا وعمليا عن طريق النمو المتكامل بتنمية قدراتهم العقلية والنفسية والاجتماعية والانفعالية والمهارية والوجدانية.

ومن هنا يتضح لنا بأن الألعاب ليست مجرد أنشطة استجمامية للترفيه والتسلية فقط، وإنما تعتبر أداة لتعلم الأطفال وتطويرهم وذلك من خلال التواصل والتفاعل مع البيئة المحيطة بهم، مما يؤدي بالطفل إلى استكشاف ذاته وعالمه المحيط به ويزيد من قدرته على التعبير والإبداع.

2- الشروط اللازم توفرها في اللعبة:

إن قيمة الألعاب لا تكمن في شكلها أو ثمنها بل في مدى صلاحيتها لتعلم الطفل، ومدى قدرتها على شد انتباه الطفل وتوسيع مداركه، لذلك فهناك بعض الشروط الواجب مراعاتها عند اختيار الألعاب للأطفال[3] نوردها فيما يلي:

[1]- الألعاب التربوية إستراتيجية لتنمية التفكير، زيد الهويدي، ص 44.

[2]- نفسه، ص 29.

[3]- الألعاب التربوية وانعكاساتها على تعلم الأطفال، رافدة الحريري، ص 129.

- أن تكون الألعاب مناسبة لأعمار التلاميذ ومستوى نموهم العقلي والجسمي[1].
- أن تكون الألعاب موافقة للأهداف التعليمية المراد تحقيقها.
- يجب أن تتناسب هذه الألعاب مع عدد الطلبة وميزانية المدرسة[2].
- أن تكون مرتبطة ببيئة المتعلم.
- أن تكون قواعد اللعبة واضحة وسهلة وغير معقدة[3].
- أن تكون الألعاب ذات ألوان جذابة وأوزان خفيفة.
- أن تكون سهلة للغسل والتنظيف.
- اختيار الألعاب التي تشبع حاجة الطفل وتحفزه على الإبداع والابتكار.
- أن لا تكون حادة الأطراف لكي لا تؤذي الطفل.
- يجب اختيار الألعاب التي تستثير نشاط الطفل ذهنيا وعقليا[4].

3- تصنيف الألعاب حسب قيمتها التربوية:

يمكن تصنيف الألعاب حسب قيمتها التربوية بالنسبة للأطفال وبالنسبة لما يتطلبه كل منها من أعمال أو مهارات أو معارف ومن أشهر هذه الألعاب:

أ-دمى أو مجسمات:

- أدوات الصيد البرية والبحرية.
- السيارات والقطارات والطائرات.
- الدمى التكنولوجية.
- مجسمات الحيوانات.
- الآلات الموسيقية.

[1]- الألعاب اللغوية ودورها في تنمية مهارات اللغة العربية، محمد الصويركي، دار الكندي للنشر والتوزيع، عمان 2005.

[2]- الألعاب التعليمية، الوسائل التعليمية، سارة علي بايونس.

[3]- بحث في التعلم عبد الغني عماد.

[4]- الألعاب التربوية وانعكاساتها على تعلم الأطفال، رافدة الحريري، ص 129.

ب- الألعاب الحركية: (ألعاب المهارات).

- ألعاب البناء والتركيب.
- ألعاب السباق والمطاردات.
- ألعاب الرمي والقذف.
- ألعاب المصارعة والملاكمة والقفز.

ج- ألعاب الذكاء:

- الفوازير (الحزازير).
- الأحجيات.
- حل المشكلات.
- الكلمات المتقاطعة.

د- الألعاب التمثيلية: (التمثيل المسرحي).

- لعب الأدوار.
- اللعب الإيهامي[1].

هـ- ألعاب الغناء والرقص:

- الغناء التمثيلي.
- الأناشيد الوطنية.
- الرقص الشعبي.
- تقليد الأغاني.
- الغناء التمثيلي.

[1]- سيكولوجية اللعب وأثرها في تعلم الأطفال، نبيل عبد الهادي، دكتوراه علوم تربوية، دكتوراه دولة تربوية، عمان، دار وائل ، ط 1، 2004، ص 68.

و- ألعاب الحظ:

- ألعاب الدومينو.
- ألعاب التخمين والتقدير.
- ألعاب السلم والثعبان.

ز- قراءة القصص والألعاب الثقافية[1]:

- بطاقات التعبير.

كما يقسم كل من كمال اسكندر ومحمد غزاوى الألعاب التعليمية إلى ثلاث فئات هي:

- الألعاب التعليمية: Intructional games.

وهي أنواع من الأنشطة المحكمة الإطار ذات مجموعة من القوانين التي تنظم سير اللعب يشترك فيها عادة اثنان أو أكثر ومن أمثلتها لعبة الكلمات التي يلعبها فريقان للتعرف على الكلمة وتكوين الجملة ومنها أيضا اللعب الحسابية لتعلم المنطق الرياضي.

- المواقف التمثيلية: (المحاكاة).

عبارة عن تمثيل وتقليد للواقع يلتزم فيها كل شخص بدور محدد خاص به لمواجهة ظروف معينة كحل المشكلات واتخاذ القرارات المناسبة منها: لعب الأدوار وألعاب المحاكاة ويمكن اتباع طريقة تمثيل المواقف في برامج التدريب لاكتساب المهارات الحركية أو اكتساب مهارات اجتماعية وفنية ومن الأمثلة: تدريب الطيارين والتدريب على قيادة السيارات.

- المباريات والمسابقات: (Contests).

نشاط ممتع ومثير يشتمل على المناقشة لموضوعات معينة وقوانين للملاحظة، وتعد وسيلة نافعة للنهوض بالتلاميذ الذين يقل مستواهم العلمي عن المتوسط وقد يستخدم في هذه المباريات المحاكاة، وقد تكون مباراة بدون محاكاة[2].

[1]- ينظر: سيكولوجية اللعب وأثرها في تعلم الأطفال، نبيل عبد الهادي، ص 169.

[2]- ينظر: أثر ممارسة الألعاب التربوية في تنمية بعض مهارات التعلم لدى تلاميذ التعليم الابتدائي، منى سمير حسن الحسيني، مجلة كلية التربية، جامعة بورسعيد، العدد الخامس عشر، يناير 2014، ص 669- 670.

4- استغلال اللعب في اكتساب المعرفة:

يعد اللعب مدخلا وظيفيا لعالم الطفولة وفي تكوين شخصية الطفل على كافة النواحي الجسمية، الحركية، الاجتماعية، الانفعالية العقلية، المعرفية، وكذلك من الناحية التربوية التعليمية، كما أنه يخلق لديه شعور السعادة والمتعة، ونظرا للأهمية البالغة للعب في حياة الطفل فقد نادى روسو بأن نترك الطفل للطبيعة وتبعه فروبل بإنشاء رياض للأطفال وجعلها تقوم على اللعب وكان محور الفكرة أن اللعب فرصة طيبة لنشاط تعليمي منتج، وقد قامت منتسوري بإقامة بيوت للأطفال يتعلم فيها الطفل القراءة والكتابة والعد عن طريق اللعب ويكتسب من خلال اللعب الكثير من المعارف والحقائق.

فالطفل يكتشف ويستوعب الكثير من المعلومات والحقائق التي تتصل بالأشياء والأشخاص الذين يحيطون به ويتفاعل معهم عن طريق اللعب ولكي يحقق اللعب هذه المزايا التعلمية ينبغي أن يكون هناك تخطيط وتوجيه من قبل المربين لتنظيم اكتساب المعرفة دون أن يفقده روح الحرية والاستقلالية وقد أثبتت النتائج التي قام بها بيري في بريطانيا أن الألعاب تستثيرهم الكثير من مظاهر العلم والتكنولوجيا وقد تبين أن الأطفال يهتمون بالدمى والألعاب التكنولوجية المعاصرة، لذا تنمو عندهم الحصيلة اللغوية، وذلك من خلال اللعب بالماء والقوارب البلاستيكية، فالطفل يتعرف على مبادئ الكثافة والوزن.

ومن هنا يمكن تلخيص مجموعة من النقاط التي يحققها اللعب في اكتساب المعرفة وهي[1]:

- يسهم اللعب في إشباع الدافع القومي وذلك من خلال مساعدة الطفل على الانتماء للجماعة وتعزيز علاقته بالأرض والوطن والمعالم الحضارية.

[1]- ينظر: سيكولوجيا اللعب وأثرها في تعلم الأطفال، نبيل عبد الهادي، ص 165- 168.

- الألعاب التربوية وتقنيات إنتاجها، محمد محمود الحيلة، ص 98- 99.

– اللعب يساهم في بناء الجانب العقلي المعرفي من خلال إدراك معاني الأشياء والاكتشاف كما يساعد على تثبيت المعلومات، حيث أن المعلومة التي تتم تقديمها من خلال اللعبة لا يمكن أن ينساها المتعلم لأنه يستخدم فيها أكثر من حاسة (يرى، يسمع، يتحرك).

– اللعب يساهم في بناء الجانب الاجتماعي، حيث تنمو لدى الطفل القيم والاتجاهات الاجتماعية والخلقية ويتخلص من التوترات العصبية وعوامل الكبت[1].

ومن هنا نستنتج بأنه يمكن استغلال اللعب في اكتساب المعرفة عن طريق التخطيط الجيد والتوجيه والمتابعة من قبل المربين، وأن يكون وراء كل لعبة هدف تعليمي معين، كما يتطلب اكتساب المعرفة تنويع في الألعاب وذلك باستخدام اللعبة المناسبة لكل معرفة.

5– دور اللعب في تنمية قدرات الطفل المعرفية:

يعد اللعب في الحقيقة من المفاهيم الغامضة لأنه يقوم على سلوك متنوع الدوافع، و إن أول من اعترف بقيمة اللعب العلمية أفلاطون، حيث طالب بتوزيع التفاحات على الأطفال في درس الحساب، أي الاستعاضة عن الأرقام المجردة بالتفاحات، فاللعبة التي تجذب الأطفال يمكن أن تستخدم في تنمية قدراتهم المعرفية أكثر من الدروس المباشرة التي يأخذ فيها الطفل موقع المتلقي ليس إلا، فالأطفال حين يلعبون يعتمدون على تجاربهم الخاصة ذلك حين يقومون بفعل الأشياء أو حين يراقبون أفعال الآخرين، أو يقرؤون أو يشاهدون شيئا على شاشة التلفزيون، كما أنهم يقومون باستخدام الخبرات كي يكونوا ألعابا وسيناريوهات لعب ويشغلوا بهذه الأنشطة، ويستخدمون في اللعب مهارات حركية عالية ورائعة، ويستجيبون لبعضهم البعض بشكل اجتماعي، إنهم يفكرون بما يفعلون أو ما سيفعلون، ويستخدمون اللغة كي يتحدوا مع بعضهم أو أنفسهم، وغالبا ما يستجيبون عاطفيا للنشاط واللعب[2].

[1]– ينظر: سيكولوجيا اللعب وأثرها في تعلم الأطفال، نبيل عبد الهادي، ص 165– 168. الألعاب التربوية وتقنيات إنتاجها، محمد محمود الحيلة، ص 98– 99.

[2]– اللعب وأهميته التربوية في مرحلة الطفولة المبكرة ،المقالات"قضايا زوجية وأسرية". الإدارة، التاريخ: الجمعة يوليو 3، 2015، 23: 17.

إن تكامل هذه الأنواع المختلفة للسلوك والتصرفات هو مفتاح التطور المعرفي والإدراك للأطفال الصغار[1].

وللعب دور كبير في تنمية قدرات الطفل المعرفية التي يتمثل في:

- مساعدة الغناء في تنمية قدرة الطفل على التمييز بين الأصوات والنغمات المختلفة، وبالتالي بناء ذاكرة قوية له.
- تنمية محصول الطفل اللغوي من الكلمات والعبارات منذ الصغر عن طريق القراءة.
- كما يلعب الصلصال دورا في تدريب المهارات اليدوية إضافة إلى ذلك تنمية حواس اللمس والشم وقدرات التصميم وبالتالي تقوية مهارة التفكير والتنظيم والترتيب.
- ومن خلال اللعب أيضا يتعرف الطفل على الأشكال والألوان ويميز بينها.

[1]-اللعب وأهميته التربوية في مرحلة الطفولة المبكرة، المقالات "قضايا زوجية وأسرية".

خلاصة الفصل:

لقد تناولنا في هذا الفصل الألعاب التربوية ودورها في تنمية القدرات المعرفية عند الأطفال، وبما أن اللعب ميل فطري يحصل به الطفل على المتعة والتسلية والسرور والترفيه، أصبح من أولويات الطفل وحاجاته اليومية، لذا قام خبراء التربية بدمج هذا الأسلوب في العملية التعليمية وذلك بابتكار ألعاب تربوية متنوعة بتنوع الأهداف المرجو تحقيقها للطفل، إذ يشرف المعلم على تنظيمها وحسن تسييرها داخل الصف، فالألعاب تعمل على تحسين العملية التعليمية لما لها من أثر إيجابي على حياة الطفل فهي تجعل من العملية التعليمية عملية ممتعة ومشوقة، كما تجعل التلميذ نشطا ومتفاعلا مع الدرس فمن خلال اللعب يمكننا استغلال الطاقة الذهنية والحركية للطفل في آن واحد، فاللعب يرتبط بالدوافع الداخلية والذاتية للطفل، حيث يتطلب منه السرعة والخفة والانتباه والتركيز، ويجب أن يتم تعلم الألعاب وفق نظام موضوعي يتدرج من السهل إلى الصعب.

الفصل الثاني

دراسة تطبيقية

1- استبيان موجه لمعلمي قسم التحضيري

2- عرض وتحليل نتائج الاستبيان

3- نماذج من الألعاب التربوية

تمهيد:

لقد تحصلنا على الإجابات الموجودة في هذا الاستبيان من خلال مواقع التواصل الاجتماعي عن طريق أساتذة ومعلمين موثوقين، قمنا بالتواصل معهم عبر الفايسبوك، حيث قاموا بإرسال إجابات مختلفة لنا اعتمدنا عليها في هذه الدراسة التطبيقية ، و ذلك أن الاستبيان حصل في فترة الحجر الصحي بسبب جائحة كورونا ، وقد جمعنا بعض إجابات المعلمين كما كتبوها لنا،في حين قمنا بالتصرف في الإجابات الأخرى أي أعدنا كتابتها بأسلوبنا لان معظمها كانت غير منظمة و عشوائية، ووضحنا ذلك في الملاحق.

1- استبيان موجه لمعلمي قسم التحضيري:

تسعى المنظومة التربوية في كل مرة إلى إيجاد الطرق أو الإستراتيجيات الجديدة للتعلم وذلك بغية توصيل المعلومات والمعارف للمتمدرسين بأنجح الوسائل، وقد حظي الأطفال باهتمام كبير، ومن بين هذه الطرائق إستراتيجية التعلم بالألعاب التربوية، ولهذا وضعنا استبانة التي تهدف إلى معرفة مدى نجاح هذه الإستراتيجية في تنمية القدرات المعرفية عند الأطفال وإن كانت أفضل طريقة لتوصيل المعلومات والحقائق أكثر من الطرق القديمة المعتمدة.

الاستبيان:

عمر التلاميذ في هذه المرحلة: من 4 إلى 5 سنوات.

1- هل تؤيد فكرة توظيف اللعب في العملية التعليمية؟

نعم ☐ لا ☐

2- هل التعلم باللعب يمنح المتعة للطفل؟

نعم ☐ لا ☐

3- هل التعلم باللعب أكثر فعالية من الطرق التقليدية؟

نعم ☐ لا ☐

4- هل التعلم باللعب يساهم في بناء الشخصية؟

نعم ☐ لا ☐

5- هل توظفون الألعاب داخل الصف؟

نعم ☐ لا ☐

6- ما هي أكثر الألعاب شيوعا في صفوف الدراسة؟

.....

.....

.....

7- هل تستخدم الألعاب في مواجهة الفروق الفردية؟

.....

.....

.....

8- هل الألعاب وسيلة ضرورية في نظرك للتحصيل المعرفي؟

.....

.....

.....

9- كيف يساعد اللعب في النمو المعرفي للطفل؟

.....

.....

.....

10- هل يحتاج توظيف الألعاب التربوية إمكانيات مادية؟

.....

.....

.....

2- عرض وتحليل نتائج الاستبيان:

السؤال الأول: هل تؤيد فكرة توظيف اللعب في العملية التعلمية؟

الجدول:

تأييد فكرة توظيف اللعب في العملية التعليمية	نعم		لا	
	التكرار	النسبة	التكرار	النسبة
مجموع الأساتذة 12	10	%83.33	2	%16.33

من خلال الجدول نلاحظ أن نسبة المعلمين الذين أيّدوا فكرة توظيف اللعب في العملية التعلمية أكثر من المعلمين الذين رفضوا الفكرة، وهذا دليل على أن اللعب له دور في خدمة العملية التعليمية التعلمية أكثر من الطرق القديمة، حيث أن اللعب أداة تربوية تساعد في إحداث تفاعل الفرد مع عناصر البيئة لغرض التعلم وإنماء الشخصية، فهو وسيلة تعليمية تقرب المفاهيم وتساعد في إدراك معاني الأشياء وكلنا نعلم أن اللعب هو الحياة بالنسبة للطفل لذا فإن أفضل طريقة لتعليم الطفل هي استغلال كل ما يحبه ويجذبه ويشد انتباهه حتى لا يشعر بالضغط النفسي أو الحرمان من حقه وهو في عمر صغير لا يزال قلبه متعلق باللهو والمرح.

السؤال الثاني: هل التعلم باللعب يمنح المتعة للطفل؟

الجدول:

التعلم باللعب يمنح المتعة للطفل	نعم		لا	
	التكرار	النسبة	التكرار	النسبة
مجموع الأساتذة 12	12	%100	/	/

من خلال إجابة المعلمين المتحصل عليها، والتي مثلت نسبة 100% في أن التعلم باللعب يمنح المتعة للطفل، نرى بأن اللعب أمر ضروري في عملية التعليم، كونه أو لا فطرة وثانيا يعد مصدرا للمتعة النفسية للطفل، وحتى الكبار فمن منا لا يحب اللعب، ولكن بالنسبة للطفل فهو نشاط الأكثر فعالية في حياته، حيث أنه يمنحه السرور والمرح والحرية ويفكه من القيود والضغوطات والأوامر

فاللعب يبقى الأطفال على الدوام مستمتعين وهذا ما جعل الخبراء الباحثين والعلماء يؤكدون على دمج اللعب داخل الدرس لاكتساب المعارف والمهارات حتى لا يشعر الطفل بالملل أو الإكراه في تلقي المعلومات، بل على عكس ذلك فهو يزيد من دافعية الطفل وتحفيزه على التعلم، لأنهم في الأصل يتعلمون دون أن يشعروا وذلك أنهم يظنون أنفسهم يلعبون.

السؤال الثالث: هل التعلم باللعب أكثر فعالية من الطرائق التقليدية؟

الجدول:

التعلم باللعب أكثر فعالية من الطرائق التقليدية	نعم		لا	
	التكرار	النسبة	التكرار	النسبة
مجموع الأساتذة 12	10	%83.33	2	%16.33

نلاحظ من خلال نتائج الجدول المتحصل عليها أن التعلم باللعب أكثر فعالية من الطرائق التقليدية، وذلك أنه يتميز بعنصر التشويق والإثارة والمتعة، وهذا ما يجذب انتباه الأطفال ويجعلهم نشيطين وفاعلين خلال عملية التعلم، فهو يعطي للطفل دورا إيجابيا داخل الصف فيتفاعل كل من المعلم والمتعلم خلال العملية التعلمية، كما أن الألعاب تخاطب أكثر من حاسة لدى الإنسان كالسمع والبصر واللمس، إضافة إلى الشم والتذوق أحيانا وهذا ما يزيد من ثبات المعلومة، في حين أن المحاضرات التقليدية تعتمد على السمع فقط فيقتصر دور المتعلم على تلقي المعلومات فحسب، وتعتبر الألعاب أقرب أسلوب تعلم يحاكي الواقع. فالسلوك الصادر من الطفل خلال اللعب يعكس السلوك الأكثر احتمالا بأن يقوم به الواقع الميداني.

السؤال الرابع: هل التعلم باللعب يساهم في بناء شخصية الطفل؟

الجدول:

التعلم باللعب يساهم في بناء شخصية الطفل	نعم		لا	
	التكرار	النسبة	التكرار	النسبة
مجموع الأساتذة 12	9	%75	3	%25

من خلال الجدول أعلاه نلاحظ أن أغلبية المعلمين أجابوا بأن اللعب يساهم في بناء شخصية الطفل، وذلك من خلال بناء الجوانب المختلفة للطفل، فهو يساهم في بناء الجانب الجسمي والفيزيولوجي حيث يشعر الطفل بجسده وأطرافه عن طريق الألعاب الحركية بأنواعها المختلفة، كما يساهم في بناء الجانب العقلي والمعرفي من خلال التفاعل النشط مع مؤثرات البيئة وعناصرها المادية والبشرية مما يساعد الطفل على الاستكشاف والتخيل والتصور، والتذكر والتفكير، والتمييز والتحليل والاستنتاج والتقويم والإبداع، ولا ننسى أيضا الجانب الاجتماعي الوجداني في بناء الشخصية، وذلك من خلال المشاركة والتعاون، والتنافس، وتحمل المسؤولية، ومعرفة القواعد والقوانين، والالتزام بها، كما يساهم في بناء البنية النفسية، حيث تنمو لدى الطفل القيم والاتجاهات الاجتماعية الخلقية ويتخلص من التوترات العصبية وعوامل الكبت، وهنا يصبح للطفل شخصية متوازنة ومتكاملة، ويظهر ذلك في حق أخذ القرار بنفسه والوصول إلى هدفه دون مساعدة.

وعليه نستطيع القول بأن اللعب يعتبر وسيطا تربويا يعمل على تشكيل شخصية الطفل بأبعاده المختلفة.

السؤال الخامس: هل توظفون الألعاب داخل الصف؟

الجدول:

توظيف الألعاب داخل الصف	نعم		لا	
	التكرار	النسبة	التكرار	النسبة
مجموع الأساتذة 12	9	%75	3	%25

نستنتج من خلال نتائج الجدول المتحصل عليها أن توظيف الألعاب داخل الصف لا بد منه، وخاصة بعض المواد التي فيها نوع من التعقيد وتحتاج إلى الفهم والتركيز كالرياضيات مثلا، والتي تحتاج إلى التبسيط لتسهيل عملية الحساب وحفظ الأرقام، وعليه فإن الألعاب تعد أكثر وسائل التعلم التي يتفاعل من خلالها الأفراد فيما بينهم، ويتعلمون من بعضهم البعض وذلك بإثراء الخبرة التعليمية بتجربتهم ورؤيتهم الخاصة، كما أنها تساعد المعلم وتجعله ملما بالمواد التي يحتاجها عند أداء مهمته وتجعل التلميذ أكثر ميلا وفهما للدرس، ناهيك عن الجو المرح الذي تبعثه خلال الدرس مما يزيد من استيعاب التلميذ للدرس وتثبيت المعلومات.

السؤال السادس: ما هي أكثر الألعاب شيوعا في الصفوف الدراسية؟

من خلال الأجوبة التي تحصلنا عليها نلاحظ أن جل الأساتذة يستخدمون نفس الألعاب والتي تتمثل في الألعاب الحركية، كالقفز، واللعب بالكرة، والتي يهدف من خلالها المعلم إلى تنشيط الطاقة الحركية للطفل، وتستخدم هذه الألعاب غالبا في حصة الرياضة.

كما يستخدم المعلم ألعاب الذكاء كحل الألغاز مثلا، والكلمات المتقاطعة والبحث عن العدد أو الحرف الناقص، بحيث تعمل هذه الألعاب على تحفيز القدرات الذهنية عند الأطفال مما تجعلهم يحافظون على التفكير بشكل دائم، ولا ننسى أيضا ألعاب التمثيل والتي تعد أكبر نشاط يساهم في بناء شخصية الطفل من خلال تكليفه بتمثيل مختلف الأدوار، كما تزيد للطفل من قدرة الطفل على الإلقاء والحوار مع زملائه دون الخجل أو الارتباك.

السؤال السابع: هل تستخدم الألعاب في مواجهة الفروق الفردية؟

يتضح لنا من خلال أجوبة المعلمين المتعلقة بهذا السؤال، أنه الهدف المنشود أصلا من اللعب، بحيث أن الألعاب يشارك فيها كل من الطفل المتفوق والمتوسط والضعيف، وتجمع بين الطفل الانعزالي والخجول أو حتى المريض، فالألعاب تساهم مساهمة فعالة في إدماج الطفل داخل المجموعة، وذلك عن طريق تنظيم التعلم وتعليم الأطفال وفقا لإمكاناتهم وقدراتهم، فاللعب يعتبر طريقة علاجية يلجأ إليها المربون لمساعدة الأطفال في حل بعض المشكلات التي يعانون منها، كما تعمل الألعاب على تنشيط القدرات العقلية وتحسين الموهبة الإبداعية لدى الطفل، فضلا عن إكسابه الثقة بالنفس وتحفيزه على المبادرة والمشاركة وكذلك التنافس، وهكذا تزول الفروق تدريجيا ويصبح للأطفال دافعا للتعلم مهما كانت المشكلة التي يعانون منها.

السؤال الثامن: في نظرك هل الألعاب وسيلة ضرورية للتحصيل الدراسي؟

لقد أفادت جل الإجابات المتحصل عليها أن الألعاب وسيلة ضرورية للتحصيل الدراسي، حيث تعتبر الألعاب من أهم الوسائل التي تسهل عملية التعليم، لما لها من أثر إيجابي على حياة التلميذ فمن خلال اللعب يتعلم الطفل المهارات الأساسية كالقراءة والكتابة والحساب مما يجعله مُلما بالمواد الدراسية المختلفة ويزداد حبه واهتمامه بها، حيث يدرك الطفل التباين والاختلاف القائم بين الكلمات والتماثل والتشابه اللغوي، فيصبح للطفل القدرة على إدراك المعاني مثل: الكذب، الصدق، الأمانة، العدل، الحرية، الحياة، الموت، ويهتم الطفل في هذه المرحلة بالصور والرسوم والكتب والقصص والمجلات.

ونلاحظ أيضا في هذه المرحلة زيادة إتقان الطفل الخبرات والمهارات اللغوية إضافة إلى طلاقة اللسان في التعبير.

وعموما فإن الألعاب تزيد الأطفال فهما واستيعابا وتعبيرا عن مواهبهم وأفكارهم بطرق وأساليب مختلفة كالرسم مثلا، وبالتالي تشجعهم على المزيد من التعلم واكتساب المعارف.

السؤال التاسع: كيف يساعد اللعب في النمو المعرفي للطفل؟

من خلال الإجابات المتحصل عليها نستنتج بأن اللعب يساعد في النمو المعرفي للطفل بحيث أن اللعب يعمل على تنشيط الذاكرة، فيزيد من قوة الانتباه والتركيز، وبالتالي يرسخ المعلومات ويثبتها أكثر لأن الطفل يشغل كل حواسه أثناء اللعب، كما يطور من مهاراته اللغوية وينمي قدرته الفكرية وذلك بتقريب المفاهيم وتبسيطها كما يساعد في إدراك معاني الأشياء فيكتسب الطفل المعرفة دون ضغوطات وبطريقة عفوية وممتعة، كما تعمل الألعاب على تنشيط القدرات العقلية وتحسين الموهبة الإبداعية لدى الأطفال، حيث أن الأطفال حينما يلعبون لا يطبقون ما يعرفونه فقط وإنما يتعلمون أشياء جديدة وهذا يؤدي بهم إلى تفكير جديد، وينمي الطفل أيضا معرفته من خلال التواصل والتفاعل مع بيئته وأصدقائه.

السؤال العاشر: هل يحتاج توظيف الألعاب التربوية إمكانيات مادية؟

من خلال إجابة المعلمين المتحصل عليها نستنتج أن ليس كل الألعاب تحتاج إمكانيات مادية فهناك ألعاب يمكن صنع أغلبيتها عن طريق ما يحيط بنا في الفضاء الخارجي واستغلال الأشياء التي كنا بصدد تركها أو الاستغناء عنها، كالكرتون أو الأزرار أو علب الأحذية أو المصبرات أو حتى القارورات، فيتم تنظيفها وتعقيمها وتوظيفها حسب النشاط المراد تقديمه للطفل مثلا: لعبة إشارة المرور والتي نحتاج فيها فقط إلى كرتون ونقوم بتشكيله كما في الواقع.

بينما هناك ألعاب تتطلب إمكانيات مادية وخاصة نحن في عصر التطور والابتكار فيصعب على المعلم توفيرها كالألعاب الإلكترونية وخاصة الألعاب التي تعتمد على الحس السمعي البصري للطفل.

ومنه نستنتج بأن اللعب عامل مهم في نماء الطفل وتعلمه، فهو يتصل مباشرة بحياته، بل إنه يشكل محتوى حياته وتفاعله مع بيئته، إذ يمكن الطفل من اكتساب المعارف ويزيد من تحصيله الدراسي، كما يساهم في بناء شخصيته وتخلصه من المشاكل التي يواجهها في حياته، فالتعلم باللعب

يعزز دور الطفل في اكتساب معلومات شخصية لا تضاهيها المعرفة المجردة التي يحصلها عن طريق السرد والإلقاء.

3- نماذج عن الألعاب التربوية:

قمنا بهذا الجزء باختيار مجموعة من الألعاب والتي كثيرا ما تستخدم في الدرس كونها تتصف بالسهولة وعدم التعقيد، وتساعد في توصيل المعلومات والمعارف للطفل دون بذل جهد كبير أو ضغوطات، كما تحقق في الوقت نفسه المتعة والتسلية ومنها:

1. ألعاب المنتسوري:

قبل أن نشرع في عرض بعض من هذه الألعاب لا بد من أن نتطرق إلى التعريف بهذا النظام أو المنهج التعليمي.

سميت ألعاب المنتسوري بهذا الاسم نسبة إلى الطبيبة الإيطالية ماريا منتسوري التي كانت أول من ابتكر هذه النظرية من خلال تعاملها الطويل مع الأطفال من بيئات مختلفة ومتعددة بهدف كسر الروتين والابتعاد عن التعليم القديم الذي يعتمد على التلقين والحفظ، وتعتمد بشكل أساسي على استخدام نظام بسيط في التعليم لفئة الأطفال تركز على قدرات الطفل والطالب في سنوات الدراسة المبتدئة على استيعاب المعلومة[1].

نذكر من بعض هذه الألعاب:

أ-نشاط العد:

نحتاج في هذا النشاط إلى قارورات فارغة مكتوب عليها أرقام وملونة بألوان مختلفة ونحتاج أيضا كريات ملونة.

- **طريقة إنجاز النشاط:**

يطلب من الأطفال وضع الكريات الملونة في كل قارورة حسب العدد المكتوب عليها واللون الذي تحمل وتكتفي المربية بمراقبة الأطفال وإرشادهم.

[1] - شبكة الانترنيت: Salubit.Com

- **الهدف من النشاط:**

- معرفة الأرقام وحفظها.
- التعرف على الألوان.
- زيادة الانتباه والتركيز.
- ينمي التآزر اليدوي البصري[1].

[1] - شبكة الانترنيت: Salubit.com

ب– نشاط مطابقة الحروف:

نحضر في هذا النشاط مجموعة من الأزرار الملونة مكتوب عليها حروف، ونحتاج أيضا لوحة مكتوب عليها حروف.

- **طريقة إنجاز النشاط:**

نطلب من الأطفال مطابقة الحروف بوضع كل حرف في مكانه الصحيح.

- **الهدف من هذا النشاط:**

التعرف على الحروف وحفظها والتمييز بينها وخاصة التي تتشابه فيما بينها مثل: "ح، خ– س، ش — ص، ض"، وكما يعتبر نشاط تمهيدي للكتابة.

وينمي التآزر الحركي البصري، حيث يقوم الطفل بربط الشيء الذي يراه بعينه ويمسكه بيده في الوقت نفسه[1].

[1]– شبكة الانترنيت: Salubit.com

ج- ألعاب البناء والتركيب:

نحتاج في هذه اللعبة إلى مجموعة من المكعبات بألوان وأشكال مختلفة.

- **طريقة اللعب:**

نقوم بإعطاء التلميذ لعبة تأخذ شكل معين ونطلب منه إعادة بناء ذلك الشكل، أو نعطيه مجموعة القطع دون أن نطلب منه شيء ونترك الباقي لخياله، ويقوم المعلم بالمراقبة ونصح الأطفال عند الخطأ.

- **الهدف من اللعبة:**

- تزيد الطفل الثقة بالنفس خاصة عند إنجازه للعمل المطلوب منه بطريقة صحيحة.
- تساعد على تحفيز العقل والإبداع كما تطور العديد من المهارات لدى الطفل[1].

[1] - شبكة الانترنيت: nll3b.com

2. لعبة نمط الحبل الجماعية:

يمكن أن نستغل ساحة المدرسة في هذه اللعبة، حيث نحتاج حب ومجموعة من الأطفال.

- **طريقة اللعب:**

يقوم طفلين بشد أطراف الحبل ويقفز طفلين أو أكثر على الحبل بحسب طوله، حيث يقوم المعلم بتنظيم اللعبة وحماية الأطفال من المشاجرة أو التعدي على بعضهم البعض أو تعرضهم لأي ضرر قد يصيبهم.

- **الهدف من هذه اللعبة:**

- إمتاع الأطفال وإسعادهم.
- تعلم الأطفال المشاركة والتآزر[1].

[1] - شبكة الانترنيت: www.supermama.com

لعبة إشارة المرور:

تلعب في ساحة المدرس ونحتاج فيها إلى إشارات المرور.

- **طريقة اللعب:**

يقوم المعلم بتقسيم الأطفال إلى مجموعتين باتجاه معاكس للمجموعة الأخرى، وعندما يرفع الإشارة الخضراء فيتحرك الأطفال بسرعة بشرط ألا يصطدموا ببعض، وعندما ترفع الإشارة الحمراء عليهم أن يتوقفوا، وعندما ترفع الإشارة الصفراء عليهم أن يتحركوا ببطء.

- **الهدف من اللعبة:**

تدريب الأطفال على احترام الغير وفي الوقت نفسه تعلمهم إشارات المرور، كما أن هذه اللعبة فيها نوع من المتعة والتسلية[1].

3. لعبة القفز على الأشكال الهندسية:

[1] - شبكة الانترنيت: www.supermama.com

نحتاج في هذا النشاط مجموعة من الأوراق الملونة المقصوصة على أشكال هندسية.

- **طريقة اللعب:**

يطلب المعلم من التلاميذ القفز على شكل معين مثال يقول أحمر فتقفز التلميذة على المربع الأحمر أو يقول دائرة فتقفز التلميذة على الدائرة من أي لون دون أن يحدد لها.

- **الهدف من النشاط:**

- التمييز بين الأشكال الهندسية والألوان.
- تنمية المهارات الحركية والتدريب على اليقظة والانتباه وسرعة الاستجابة[1].

[1] - شبكة الانترنيت: belaraby apps.com

4. لعبة تنمية القدرة على التعبير اللغوي:

نطلب من الطفل سرد ما قام به في يوم سابق أو نقوم بغرض مجموعة من اللوحات تحمل صور لأدوات أو خضروات أو فواكه ونطلب منه تسمية هذه الأشياء.

- **الهدف من النشاط:**

تنمية مهارات التعبير لدى الأطفال وتدريبهم على النطق الصحيح وطلاقة اللسان، كما يهدف إلى معرفة الخضر والفواكه والتمييز بينها.

وفي الأخير حاولنا أن نلم ببعض الألعاب وأكثرها بساطة للطفل حتى يسهل عليه اللعب ويشعر بالراحة النفسية دون الخوف أو الخجل رغم الفروق الفردية الموجودة بينه وبين أقرانه في الصف وتبقى الألعاب كثيرة ومتعددة بتعدد الأهداف المراد تحقيقها.

5. لعبة إعادة بناء الجميل: تحتاج في هذه اللعبة إلى بطاقات مكتوب على كل بطاقة كلمة مختلفة عن البطاقة الأخرى:

- **طريقة اللعبة:** يكلف المعلم أحد التلاميذ بإعادة ترتيب تلك البطاقات ليشكل جملة مفيدة.
- **الهدف من اللعبة:** تنمية مهارة التفكير والتخمين وزيادة التركيز والانتباه[1].

[1]- شبكة الانترنيت: Google weblight.com

7- **لعبة التصنيف:** نحتاج في هذه اللعبة إلى مواد مختلفة تشير إلى خواص مختلفة مثل: (كبير - صغير)، (حار - بارد)، (قاسي- لين)، (سريع- بطيء)، (ثقيل- خفيف)، ونحتاج إلى بطاقات مقصوصة بشكل دائري عليها رمز الخاصية المطلوبة وصلات.

- طريقة إنجاز اللعبة:

يقرأ الطفل الخاصية بمساعدة الصورة الناطقة التي وضعت عليها البطاقات المخصصة ذو الشكل الدائري ثم يقوم الطفل بالتصنيف على البطاقة حسب الخاصيتين.

- الهدف من اللعبة: تعرف الأطفال على أضداد الكلمات، زيادة الحصيلة اللغوية[1].

8- **لعبة المتاهة:** نحتاج في هذه اللعبة إلى متاهة مصنوعة من خشب وبداخلها مجموعة من الكور الحديدية بالإضافة إلى قلم مغناطيسي.

- طريقة اللعبة: يقوم الطفل بتحريك الكور باستخدام القلم داخل المتاهة حتى الوصول إلى الهدف.

- **الهدف من اللعبة:** تساعد الطفل على التركيز وحل المشكلات بالإضافة إلى تقوية وتثبيت عضلات اليد تمهيدا لمرحلة الكتابة[2].

[1] - شبكة الانترنيت: multagame.ahlamontada.net

[2] - شبكة الانترنيت: https://egypt.souq.com> eg-ar

خلاصة الفصل:

تطرقنا في هذا الفصل إلى إجراء استبيان حول إستراتيجية التعلم باللعب عند الأطفال، تضمن عشر أسئلة منها أسئلة مفتوحة وأخرى مغلقة، موجهة لمعلمي قسم التحضيري، والتي أجاب عليها اثنا عشر معلما، تبين لنا من خلالها دور اللعب وأهميته في العملية التعليمية، إذ يعتبر هذا الأخير من أكثر الأساليب التي تساهم في نجاح التعليم لما يحققه من نتائج إيجابية، فاللعب يعد مدخلا وظيفيا لعالم الطفل ويؤثر في تكوين شخصيته ويكسبه المعارف والخبرات دون أن يشعر الطفل أنه يقوم ببذل أي مجهود لاكتسابها، بل على العكس فهو يلعب ويقضي وقتا ممتعا، كما يثير قدرته على التفكير ويعمل على توسيع آفاقه.

ثم قمنا بذكر مجموعة من النماذج عن الألعاب الأكثر استخداما في الصف الدراسي منها ألعاب المنتسوري والألعاب الجماعية والألعاب التي تنمي القدرة على التعبير اللغوي، حيث تختلف أهداف هذه الألعاب ودورها فمنها ما يعمل على تنشيط القدرات العقلية وتحسين الموهبة الإبداعية لدى الأطفال، ومنها ما يعمل على التواصل المتبادل بين الأطفال داخل الصف واحترام بعضهم البعض، كما أن هناك ألعابا تنمي الجوانب المعرفية والاجتماعية، وتساعد الطفل على التعلم واستكشاف العالم الذي يعيش فيه.

فاللعب عامة والألعاب خاصة مدخل أساسي لنمو الطفل من جميع الجوانب العقلية والجسمية وكذا الاجتماعية والمهارية وحتى الوجدانية ... الخ.

خـــاتـمـة

خاتمة

خلصنا من خلال دراستنا لهذا البحث إلى النتائج التالية:

-يمثل اللعب دورا كبيرا في العملية التعلمية، إذ يعتبر وسيطا تربويا يعمل بدرجة كبيرة على صقل شخصية الأطفال وإعطائهم فرصة كي يستوعبوا عالمهم، وليكتشفوا ويطوروا أنفسهم وليكتشفوا الآخرين، فللعب أهمية كبيرة في اكتساب المعرفة والمهارات المختلفة للطفل.

لذلك فإن الألعاب التربوية متى أحسن تخطيطها وتنظيمها والإشراف عليها تؤدي دورا فعالا في تنظيم عملية التعلم، كما أنها تساعد المعلم وتجعله ملما بالمواد التي يحتاجها عند أداء مهمته وتجعل التلميذ أكثر فهما واستيعابا للدرس، إضافة إلى الجو المرح الذي تبعثه خلال الدرس.

وعليه فإن الألعاب التربوية تعد من استراتيجيات الدرس الناجح التي على المعلم أن يتسلح بها.

لكن رغم ما يحققه اللعب في العملية التعليمية إلا أنه لا يزال لا يلقى الاستحسان والقبول وخاصة في مجتمعاتنا العربية التي ما زالت تنظر إليه على أنه مجرد مضيعة للوقت وبالتالي لا يضيف شيئا للتعليم غير اللهو والهزل.

الـمـلاحـق

لقد ذكرنا نوعين من الملاحق:

النوع الأول: جمعنا الإجابات من المعلمين و أعدنا كتابتها بأنفسنا ذلك أنها غير مفهومة وغير منظمة

عمر التلاميذ في هذه المرحلة: من 4 إلى 5 سنوات.

1- هل تؤيد فكرة توظيف اللعب في العملية التعليمية؟

نعم [ ] لا [X]

2- هل التعلم باللعب يمنح المتعة للطفل؟

نعم [X] لا [ ]

3- هل التعلم باللعب أكثر فعالية من الطرق التقليدية؟

نعم [ ] لا [X]

4- هل التعلم باللعب يساهم في بناء الشخصية؟

نعم [ ] لا [X]

5- هل توظفون الألعاب داخل الصف؟

نعم [ ] لا [X]

6- ما هي أكثر الألعاب شيوعا في صفوف الدراسة؟

أكثر الألعاب شيوعا هي لعبة اعادة بناء الجمل - لعبة مطابقة الجملة بالصورة او الربط بينهما - لعبة الحبل - ألعاب الذكاء

7- هل تستخدم الألعاب في مواجهة الفروق الفردية؟

ليس كلها فهناك فروق فردية لا يتطلب اللعب مواجهتها او تجاوزها

8- هل الألعاب وسيلة ضرورية في نظرك للتحصيل المعرفي؟

نعم ولكن ليس بشكل كلي فهناك مواد تحتاج الى الجد حيث تتطلب من الطفل الاصغاء الجيد والانتباه

9- كيف يساعد اللعب في النمو المعرفي للطفل؟

صحيح أن اللعب يسط أكثر المعلومات ولو تمعنا وهذا ما يزيد من دافعية الطفل للتعلم ولكن يرى أنه مجرد الانتهاء من اللعبة ينسى الطفل ما اكتشفه من معارف

10- هل يحتاج توظيف الألعاب التربوية إمكانيات مادية؟

لا يحتاج امكانيات مادية

عمر التلاميذ في هذه المرحلة: من 4 إلى 5 سنوات.

1- هل تؤيد فكرة توظيف اللعب في العملية التعليمية؟

نعم [X] لا [ ]

2- هل التعلم باللعب يمنح المتعة للطفل؟

نعم [X] لا [ ]

3- هل التعلم باللعب أكثر فعالية من الطرق التقليدية؟

نعم [X] لا [ ]

4- هل التعلم باللعب يساهم في بناء الشخصية؟

نعم [X] لا [ ]

5- هل توظفون الألعاب داخل الصف؟

نعم [X] لا [ ]

6- ما هي أكثر الألعاب شيوعا في صفوف الدراسة؟

أكثر الألعاب شيوعا في الصفوف الدراسة : ألعاب المنتصوري لعبة العجينة ، لعبة البحث عن الحروف أو العدد الناقص.

7- هل تستخدم الألعاب في مواجهة الفروق الفردية؟

نعم و يتم ذلك من خلال المشاركة و التعاون رغم ما يواجهه بعض الأطفال من اضطرابات نفسية كالخوف أو الخجل.

8- هل الألعاب وسيلة ضرورية في نظرك للتحصيل المعرفي؟

أكيد بالطبع وخاصة في الرياضيات كالعد والحساب ولكذلك في تشكيل الحروف و الكلمات.

9- كيف يساعد اللعب في النمو المعرفي للطفل؟

اللعب يساعد في ترسيخ وثبات المعلومة لأنه يشغل جميع حواسه.

10- هل يحتاج توظيف الألعاب التربوية إمكانيات مادية؟

أكيد ونحن كأمة في عصر يعتمد على التكنولوجيا فهناك ألعاب تتطلب امكانيات مادية وخاصة الألعاب التي تعتمد على الحس السمعي البصري.

عمر التلاميذ في هذه المرحلة: من 4 إلى 5 سنوات.

1- هل تؤيد فكرة توظيف اللعب في العملية التعليمية؟

نعم [X] لا [ ]

2- هل التعلم باللعب يمنح المتعة للطفل؟

نعم [X] لا [ ]

3- هل التعلم باللعب أكثر فعالية من الطرق التقليدية؟

نعم [X] لا [ ]

4- هل التعلم باللعب يساهم في بناء الشخصية؟

نعم [X] لا [ ]

5- هل توظفون الألعاب داخل الصف؟

نعم [X] لا [ ]

6- ما هي أكثر الألعاب شيوعا في صفوف الدراسة؟

أكثر الألعاب شيوعا في صفوف الدراسة: ألعاب المتنوري، الترتيب، ألعاب الذكاء والتخمين.

7- هل تستخدم الألعاب في مواجهة الفروق الفردية؟

أكيد هناك أطفال يصعب عليهم الاستجابة فنلجأ الى الألعاب فنجد هذا الطفل يتجاوب من خلال الملموس.

8- هل الألعاب وسيلة ضرورية في نظرك للتحصيل المعرفي؟

الألعاب ليست ضرورية فقد يمكن للطفل أن يدرك دون لعب لكن من الأفضل ادراج الألعاب لكن الاستجابة يكون أفضل.

9- كيف يساعد اللعب في النمو المعرفي للطفل؟

يساعد الطفل في النمو المعرفي من خلال زيادة التركيز والانتباه والتواصل من خلال التواصل والتفاعل الاجتماعي والمشاركة والمنافسة بين الأصدقاء.

10- هل يحتاج توظيف الألعاب التربوية إمكانيات مادية؟

عمر التلاميذ في هذه المرحلة: من 4 إلى 5 سنوات.

1- هل تؤيد فكرة توظيف اللعب في العملية التعليمية؟

نعم ☐ لا ☒

2- هل التعلم باللعب يمنح المتعة للطفل؟

نعم ☒ لا ☐

3- هل التعلم باللعب أكثر فعالية من الطرق التقليدية؟

نعم ☐ لا ☒

4- هل التعلم باللعب يساهم في بناء الشخصية؟

نعم ☐ لا ☒

5- هل توظفون الألعاب داخل الصف؟

نعم ☐ لا ☒

6- ما هي أكثر الألعاب شيوعا في صفوف الدراسة؟

أكثر الألعاب شيوعا في صفوف الدراسة: ألعاب الذكاء، اللعب التمثيلي، لعبة الحروف والأرقام، لعبة الحبل.

7- هل تستخدم الألعاب في مواجهة الفروق الفردية؟

في رأيي أن الألعاب تسبب الإحراج والخجل للطفل عندما يكون هناك اختلاف بينه وبين أقرانه سواء في قدراتهم العقلية أو الجسمية أو صعوبات وإعاقة يعاني منها الطفل فلا يستطيع التجاوب مع اللعبة فيحرجون منه ويهزؤون وهذا يسبب له الإحباط ويحس بالنقص

8- هل الألعاب وسيلة ضرورية في نظرك للتحصيل المعرفي؟

أنا أرى أن الاعتماد على اللعب أنه مصدر للمعرفة بشكل كلي خطأ لأن الأفراد في اللعب يسعى لمتعة الوقت ويصبح تلقي المعلومات مرهون بلعبة معينة أي إذا غابت اللعبة وحاولنا توصيل المعلومة للطفل عن طريق الإلقاء والشرح يصعب عليه الفهم.

9- كيف يساعد اللعب في النمو المعرفي للطفل؟

من خلال يستطيع الطفل تلقي المعلومات والمعارف من خلال اللعب.

10- هل يحتاج توظيف الألعاب التربوية إمكانيات مادية؟

لا يحتاج إمكانيات مادية نستطيع أن ننجز لعبة مفيدة وممتعة من أفكار بسيطة.

عمر التلاميذ في هذه المرحلة: من 4 إلى 5 سنوات.

1- هل تؤيد فكرة توظيف اللعب في العملية التعليمية؟

نعم [X] لا [ ]

2- هل التعلم باللعب يمنح المتعة للطفل؟

نعم [X] لا [ ]

3- هل التعلم باللعب أكثر فعالية من الطرق التقليدية؟

نعم [ ] لا [X]

4- هل التعلم باللعب يساهم في بناء الشخصية؟

نعم [X] لا [ ]

5- هل توظفون الألعاب داخل الصف؟

نعم [X] لا [ ]

6- ما هي أكثر الألعاب شيوعا في صفوف الدراسة؟

أكثر الألعاب شيوعا في صفوف الدراسة - ألعاب العجين، الخشبيات، التركيبات.

7- هل تستخدم الألعاب في مواجهة الفروق الفردية؟

نعم لأن هناك من يفهم فقط بالشرح في حين أن هناك من يحتاج إلى الملموس كلعبة مادية أو يحتاج توظيف جميع حواسه ومجالاته لتملك المعلومة.

8- هل الألعاب وسيلة ضرورية في نظرك للتحصيل المعرفي؟

نعم خاصة للطفل الذي يكون في الطور الأول من المرحلة الابتدائية.

9- كيف يساعد اللعب في النمو المعرفي للطفل؟

يساعد في تقريب المعاني وتبسيطها وبالتالي تزيد من التركيز واكتساب المعرفة بطريقة عفوية وممتعة وهو ما يؤدي إلى الابداع و[illegible] إبراز المواهب.

10- هل يحتاج توظيف الألعاب التربوية إمكانيات مادية؟

نعم أكيد يحتاج توظيف اللعب في التعلم إلى إمكانيات مادية.

عمر التلاميذ في هذه المرحلة: من 4 إلى 5 سنوات.

1- هل تؤيد فكرة توظيف اللعب في العملية التعليمية؟

نعم [X] لا [ ]

2- هل التعلم باللعب يمنح المتعة للطفل؟

نعم [X] لا [ ]

3- هل التعلم باللعب أكثر فعالية من الطرق التقليدية؟

نعم [X] لا [ ]

4- هل التعلم باللعب يساهم في بناء الشخصية؟

نعم [X] لا [ ]

5- هل توظفون الألعاب داخل الصف؟

نعم [X] لا [ ]

6- ما هي أكثر الألعاب شيوعا في صفوف الدراسة؟

أكثر الألعاب شيوعا في صفوف الدراسة: ألعاب الركض
الأرجوحة - ألعاب المتسوري.

7- هل تستخدم الألعاب في مواجهة الفروق الفردية؟

نعم نستخدم اللعب في مواجهة الفروق الفردية أثناء الفصل
مثل: طفل خجول لا يحب اللعب مع الجميع ولا يشارك هذا الفصل
سيعلق له فريق يجمع بين أقرانه ويدرج له دور في
مسرحية فيؤدي الدور ويندمج.

8- هل الألعاب وسيلة ضرورية في نظرك للتحصيل المعرفي؟

نعم التلميذ يستوعب ويفهم عن طريق الألعاب والحركات
وجسمه أحسن كتنسخ له في الذاكرة.

9- كيف يساعد اللعب في النمو المعرفي للطفل؟

اللعب إمكانية خارقة في النمو المعرفي لدى الطفل وتمكنه
منه المتدرج فيستطيع اكتساب معرفة الألوان عن طريق
لعبة البالونات أو معرفة العدد عن طريق لعبة الدراجة
فالمعلومة تكون أسهل وممتعة ومسلية.

10- هل يحتاج توظيف الألعاب التربوية إمكانيات مادية؟

لا يوجد شيء لا يحتاج للإمكانيات ولكن حسب رأيي الشخصي
فالألعاب التربوية يمكن توظيفها أو صنع أغلبيتها عن طريق ما
يحيط بنا في المحيط الخارجي وبكل ما نجده متروك أو
الاستغناء عنه كالقوارير أو الأزرار والكرطون وغيرها
فعالم الطفل يقودنا للإبداع.

عمر التلاميذ في هذه المرحلة: من 4 إلى 5 سنوات.

1- هل تؤيد فكرة توظيف اللعب في العملية التعليمية؟

نعم [X] لا [ ]

2- هل التعلم باللعب يمنح المتعة للطفل؟

نعم [X] لا [ ]

3- هل التعلم باللعب أكثر فعالية من الطرق التقليدية؟

نعم [X] لا [ ]

4- هل التعلم باللعب يساهم في بناء الشخصية؟

نعم [X] لا [ ]

5- هل توظفون الألعاب داخل الصف؟

نعم [ ] لا [X]

6- ما هي أكثر الألعاب شيوعا في صفوف الدراسة؟

أكثر الألعاب شيوعا في صفوف الدراسة: الكريات، الحبل، ملعبات البناء، التعداد، مطابقة الحروف والأشكال.

7- هل تستخدم الألعاب في مواجهة الفروق الفردية؟

نعم لأن اللعب يسمح للمربية أو المعلم بمعرفة واكتشاف الفروق الفردية الموجودة بين الأطفال وبالتالي العمل على معالجتها.

8- هل الألعاب وسيلة ضرورية في نظرك للتحصيل المعرفي؟

ليس كليا يشكل نسبي فقط.

9- كيف يساعد اللعب في النمو المعرفي للطفل؟

يحب الطفل اللعب في وقت الدراسة وفي وقت الراحة حيث أن له القدرة على اللعب طوال الوقت ولهذا هو الوسيلة المثالية للتركيز الطويل على المعلومة التي يحصل عليها كونه من اكتساب معرفته وهذا باستخدام اللعبة المناسبة لكل معرفة.

10- هل يحتاج توظيف الألعاب التربوية إمكانيات مادية؟

حتما لا يحتاج إمكانيات مادية كثيرة.

عمر التلاميذ في هذه المرحلة: من 4 إلى 5 سنوات.

1- هل تؤيد فكرة توظيف اللعب في العملية التعليمية؟

نعم [X] لا [ ]

2- هل التعلم باللعب يمنح المتعة للطفل؟

نعم [X] لا [ ]

3- هل التعلم باللعب أكثر فعالية من الطرق التقليدية؟

نعم [X] لا [ ]

4- هل التعلم باللعب يساهم في بناء الشخصية؟

نعم [X] لا [ ]

5- هل توظفون الألعاب داخل الصف؟

نعم [X] لا [ ]

6- ما هي أكثر الألعاب شيوعا في صفوف الدراسة؟

أكثر الألعاب شيوعا في صفوف الدراسة: ألعاب التركيب و البناء، الياتزل، مطابقة الحروف.

7- هل تستخدم الألعاب في مواجهة الفروق الفردية؟

أكيد وهذا هو الهدف من هذه الألعاب لأنها تبسط المعلومات فتصبح سهلة وأكثر مرحا.

8- هل الألعاب وسيلة ضرورية في نظرك للتحصيل المعرفي؟

نعم الألعاب ضرورية في التحصيل المعرفي لدى الطفل فهي ذات طابع أصيل لايصال المعلومة دون اكراه وتستدل في ذلك بقول الرسول صلى الله عليه وسلم: « علم الأطفال وهم يلعبون »

9- كيف يساعد اللعب في النمو المعرفي للطفل؟

يطور من مهاراته اللغوية وينمي قدرته الفكرية و يقضي على الملل وتجدد طاقته.

10- هل يحتاج توظيف الألعاب التربوية إمكانيات مادية؟

نعم ضروري جدا فهناك ألعاب لا يمكن للأستاذ توفيرها.

عمر التلاميذ في هذه المرحلة: من 4 إلى 5 سنوات.

1- هل تؤيد فكرة توظيف اللعب في العملية التعليمية؟

نعم [X] لا [ ]

2- هل التعلم باللعب يمنح المتعة للطفل؟

نعم [X] لا [ ]

3- هل التعلم باللعب أكثر فعالية من الطرق التقليدية؟

نعم [X] لا [ ]

4- هل التعلم باللعب يساهم في بناء الشخصية؟

نعم [X] لا [ ]

5- هل توظفون الألعاب داخل الصف؟

نعم [X] لا [ ]

6- ما هي أكثر الألعاب شيوعا في صفوف الدراسة؟

أكثر الألعاب شيوعا في صفوف الدراسة: لعبة الطرامي، لعبة التجمعات بشكل مجموعات حسب الرقم، مطابقة الحروف.

7- هل تستخدم الألعاب في مواجهة الفروق الفردية؟

نعم يمكن أن تستخدم الألعاب التربوية في مواجهة الفروق الفردية مثلا التلميذ أو التلميذة مريضة يعرف معين كل الأطفال تحبهم ولكن عند اقتناعهم بأن اللعبة تحتاج بأن يشاركوا فيها الجميع ليستطيعون فيتقبلون ذلك ويلعبون الشكل

8- هل الألعاب وسيلة ضرورية في نظرك للتحصيل المعرفي؟

في نظري الألعاب تساهم بشكل كبير في التحصيل المعرفي لأنها تجعل الأطفال متحمسين للعب وبالتالي اكتساب المعرفة بإرادتهم.

9- كيف يساعد اللعب في النمو المعرفي للطفل؟

يساعد اللعب الطفل في نموه المعرفي حيث تجده يركز أكثر ويتتبع ويشارك لتكون له فرصة في توظيف ما يعرفه من خلال إستعماله للعبة معينة.

10- هل يحتاج توظيف الألعاب التربوية إمكانيات مادية؟

لا يحتاج توظيف الألعاب التربوية إمكانيات مادية مثلا ألعاب يمكن للأولياء صنعها في البيت باستعمال الأشياء مثل: الكرطون وعلب الأحذية والصيرات.

عمر التلاميذ في هذه المرحلة: من 4 إلى 5 سنوات.

1- هل تؤيد فكرة توظيف اللعب في العملية التعليمية؟

نعم [X] لا [ ]

2- هل التعلم باللعب يمنح المتعة للطفل؟

نعم [X] لا [ ]

3- هل التعلم باللعب أكثر فعالية من الطرق التقليدية؟

نعم [X] لا [ ]

4- هل التعلم باللعب يساهم في بناء الشخصية؟

نعم [X] لا [ ]

5- هل توظفون الألعاب داخل الصف؟

نعم [X] لا [ ]

6- ما هي أكثر الألعاب شيوعا في صفوف الدراسة؟

أكثر الألعاب شيوعا في صفوف الدراسة: اللعب بالبطاقات، اللعب بالطرقات تحمل أرقاما، اللعب بالأدوار، اللعب الصرجي وتقمص الشخصيات.

7- هل تستخدم الألعاب في مواجهة الفروق الفردية؟

نعم تستخدم الألعاب التربوية في مواجهة الفروق الفردية حيث أنها تساهم مساهمة فعالة في إدماج الطفل داخل المجموعة وخصوصا الطفل الانعزالي أو من له مشكلة في النطق فضلا عن اكتساب الطفل الثقة بالنفس وتحفيزه على المشاركة.

8- هل الألعاب وسيلة ضرورية في نظرك للتحصيل المعرفي؟

الألعاب من أهم الوسائل التي يعتمد عليها المعلم في التحصيل الدراسي الجيد.

9- كيف يساعد اللعب في النمو المعرفي للطفل؟

هناك أطفال يعانون من نقص في الفهم ولديهم صعوبة في التذكر الحروف والأعداد والكلمات فتحاول تبسيط ذلك بابتكار لعبة معينة.

10- هل يحتاج توظيف الألعاب التربوية إمكانيات مادية؟

أكيد بالطبع.

عمر التلاميذ في هذه المرحلة: من 4 إلى 5 سنوات.

1- هل تؤيد فكرة توظيف اللعب في العملية التعليمية؟

نعم [X] لا [ ]

2- هل التعلم باللعب يمنح المتعة للطفل؟

نعم [X] لا [ ]

3- هل التعلم باللعب أكثر فعالية من الطرق التقليدية؟

نعم [X] لا [ ]

4- هل التعلم باللعب يساهم في بناء الشخصية؟

نعم [X] لا [ ]

5- هل توظفون الألعاب داخل الصف؟

نعم [X] لا [ ]

6- ما هي أكثر الألعاب شيوعا في صفوف الدراسة؟

أكثر الألعاب شيوعا في صفوف الدراسة: ألعاب التركيب والبناء مثل: المكعبات، الصلصال، الألعاب الثقافية والقصص والحكايات.

7- هل تستخدم الألعاب في مواجهة الفروق الفردية؟

تعم لأن اللعب يكشف لنا إذا كان الطفل يتواصل معك أم لا حتى يتم الانتباه والتركيز والتقليد.

8- هل الألعاب وسيلة ضرورية في نظرك للتحصيل المعرفي؟

تعم بالطبع.

9- كيف يساعد اللعب في النمو المعرفي للطفل؟

تتم ذلك من خلال إسعاب الطفل للمعلومات دون معلومات ودون معرفته أنه يتعلم لأنه يعتقد بأنه يلعب فقط هذا ما يحقق لعبة التعلم بطريقة اللعب.

10- هل يحتاج توظيف الألعاب التربوية إمكانيات مادية؟

لا يحتاج إمكانيات مادية.

عمر التلاميذ في هذه المرحلة: من 4 إلى 5 سنوات.

1- هل تؤيد فكرة توظيف اللعب في العملية التعليمية؟

نعم [X] لا [ ]

2- هل التعلم باللعب يمنح المتعة للطفل؟

نعم [X] لا [ ]

3- هل التعلم باللعب أكثر فعالية من الطرق التقليدية؟

نعم [X] لا [ ]

4- هل التعلم باللعب يساهم في بناء الشخصية؟

نعم [X] لا [ ]

5- هل توظفون الألعاب داخل الصف؟

نعم [X] لا [ ]

6- ما هي أكثر الألعاب شيوعا في صفوف الدراسة؟

أكثر الألعاب شيوعا في صفوف الدراسة : لعبة الحروف الحبل - التتابع - السباق - البحث عن الأشياء - لعبة الذاكرة - الألغاز .

7- هل تستخدم الألعاب في مواجهة الفروق الفردية؟

في بعض الأحيان .

8- هل الألعاب وسيلة ضرورية في نظرك للتحصيل المعرفي؟

الألعاب وسيلة ضرورية في التحصيل الدراسي خاصة قسم التحضيري كما يقال علم طفلك وهو يلعب لأن هذه المرحلة العمرية للطفل لا تسمح له بتلقين المعلومات فقط بل يحتاج إلى الترفيه .

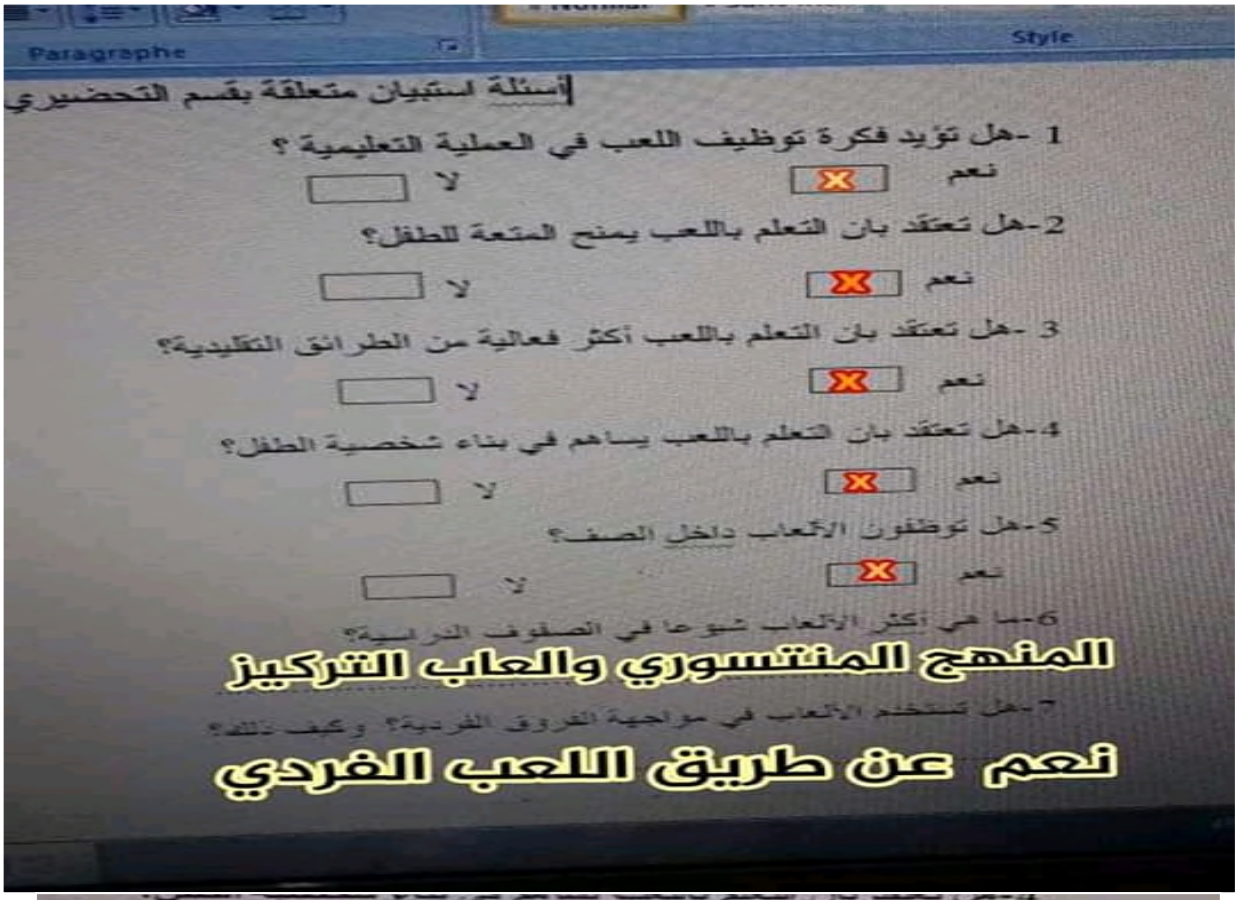
9- كيف يساعد اللعب في النمو المعرفي للطفل؟

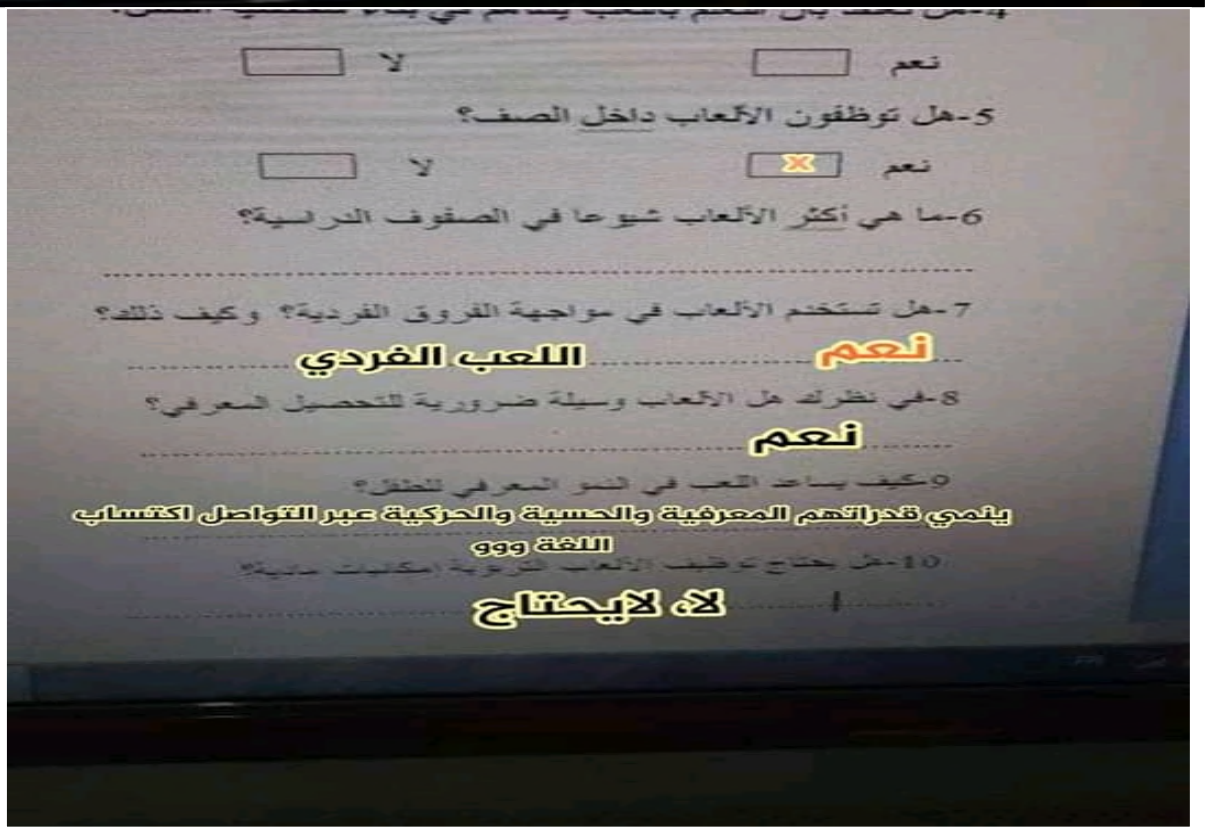
يساعد اللعب في النمو المعرفي كثيرا لأنه يعلمه الاكتشاف كما يساهم في تنشيط الذاكرة وبناء الشخصية .

10- هل يحتاج توظيف الألعاب التربوية إمكانيات مادية؟

نعم بعض الألعاب تحتاج إمكانيات مادية .

النوع الثاني من الملاحق: إجابات المعلمين كما بعثوها لنا.


Paragraphe
Style
أسئلة استبيان متعلقة بقسم التحضيري
1 -هل تؤيد فكرة توظيف اللعب في العملية التعليمية ؟
نعم X لا
2-هل تعتقد بان التعلم باللعب يمنح المتعة للطفل؟
نعم X لا
3 -هل تعتقد بان التعلم باللعب أكثر فعالية من الطرائق التقليدية؟
نعم X لا
4-هل تعتقد بان التعلم باللعب يساهم في بناء شخصية الطفل؟
نعم X لا
5-هل توظفون الألعاب داخل الصف؟
نعم X لا
6-ما هي أكثر الألعاب شيوعا في الصفوف الدراسية؟
المنهج المنتسوري والعاب التركيز
7-هل تستخدم الألعاب في مواجهة الفروق الفردية؟ وكيف ذلك؟
نعم عن طريق اللعب الفردي


نعم لا
5-هل توظفون الألعاب داخل الصف؟
نعم X لا
6-ما هي أكثر الألعاب شيوعا في الصفوف الدراسية؟
7-هل تستخدم الألعاب في مواجهة الفروق الفردية؟ وكيف ذلك؟
نعم اللعب الفردي
8-في نظرك هل الألعاب وسيلة ضرورية للتحصيل المعرفي؟
نعم
9-كيف يساعد اللعب في النمو المعرفي للطفل؟
ينمي قدراتهم المعرفية والحسية والحركية عبر التواصل اكتساب اللغة ووو
10-هل يحتاج توظيف الألعاب لتوفير إمكانيات مادية؟
لا لايحتاج

من 1 إلى 5 ← نعم

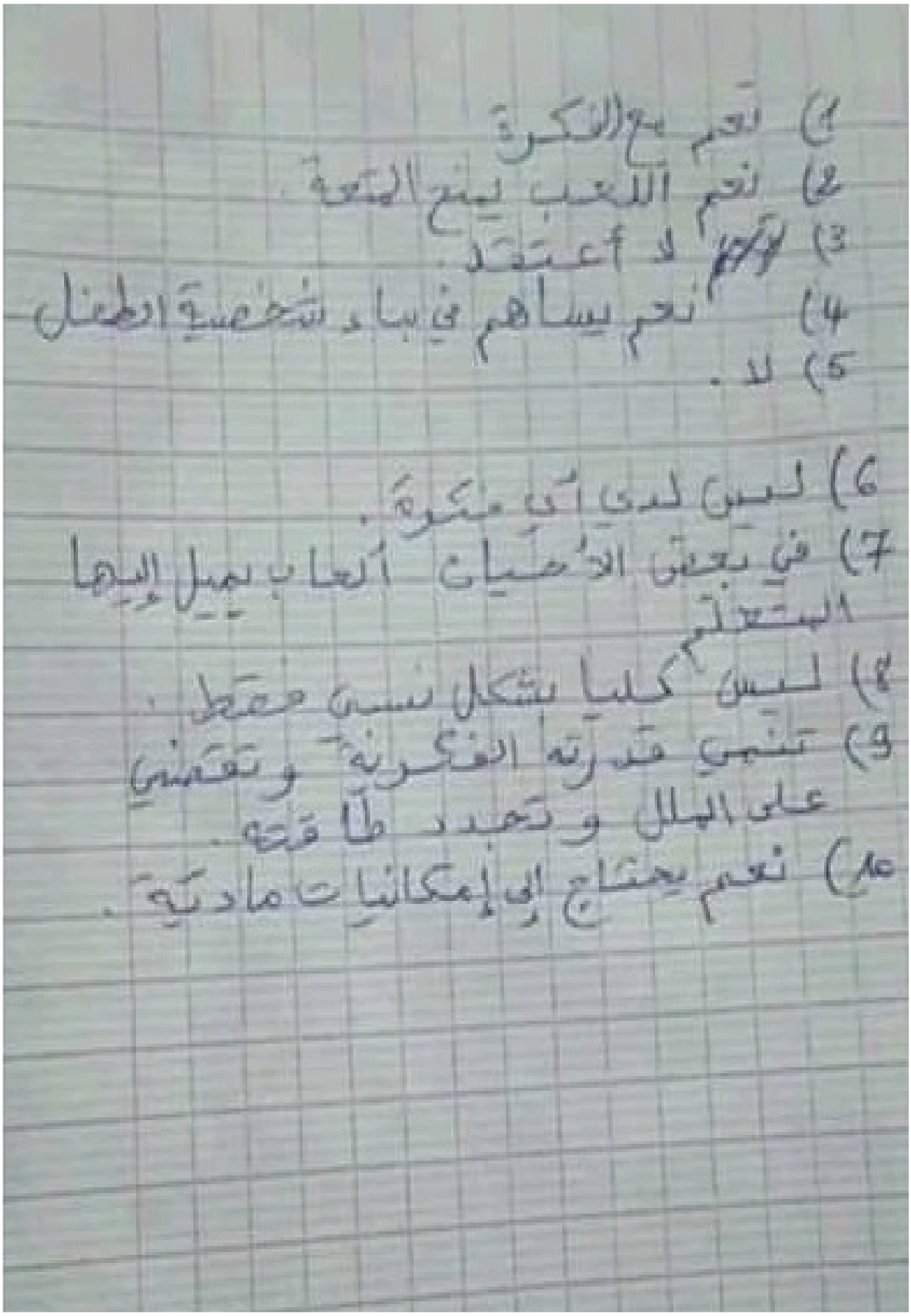
⑥- الكريّات - الحبل - مكعّبات البناء - المعداد

⑦- أكيد، هناك أطفال يصعب عليهم الإستعاب فألجأ إلى الألعاب بحيث تجد هذا الطّفل يتجاوب من خلال الملموس

⑧- نعم، خاصّة للطّفل الّذي يكون في الطّور الأوّل من المرحلة الإبتدائية

⑨- يساعد اللّعب الطّفل في نموّه المعرفي حيث تجده يركّز أكثر - ينتبه - يشارك لتكون له فرصة في توظيف ما يعرفه من خلال إستعماله للعبة معيّنة، خلاصة القول اللّعب يساهم في ترسيخ المعلومة لدى الطّفل.

⑩- نعم، لأنّه هناك ألعاب ذكاء لا يمكن للأستاذ توفيرها.


1) نعم بها الفكرة
2) نعم اللعب يمنح المتعة.
3) لا أعتقد.
4) نعم يساهم في بناء شخصية الطفل
5) لا.

6) ليس لدي أي فكرة.
7) في بعض الأحيان ألعاب يميل إليها المتعلم
8) ليس كليا بشكل نسبي فقط.
9) تنمي قدرته الفكرية وتقضي على الملل وتجدد طاقته.
10) نعم يحتاج إلى إمكانيات مادية.

1- هل تؤيد فكرة توظيف اللعب في العملية التعليمية؟ [x] نعم [ ] لا.
2- هل التعلم باللعب يمنح المتعة للطفل؟ [x] نعم [ ] لا.
3- هل التعلم باللعب أكثر فاعلية من الطرق التقليدية؟ [x] نعم [ ] لا.
4- هل التعلم باللعب يساهم في بناء الشخصية؟ [x] نعم [ ] لا.
5- هل توظفون الألعاب داخل الصف؟ [x] نعم [ ] لا.

6- ما هي أكثر الألعاب شيوعا في صفوف الدراسة؟

... أكثر الألعاب شيوعا في الصفوف الدراسية: لعبة الكراسي، لعبة التجمعات، بشكل مجموعات حسب الرقم، سباقة الحروف.

7- هل تستخدم الألعاب في مواجهة الفروق الفردية؟

... نعم يمكن أن تستخدم الألعاب التربوية في مواجهة الفروق الفردية مثلا: التلميذة مريضة بمرض معين كل الأطفال يتجنبونها ولكن عند قسمتهم فإن اللعبة تحتاج أن يشارك فيها الجميع ليستمتعوا، فيتقبلون ذلك وينسون المشكل.

8- في نظرك هل الألعاب وسيلة ضرورية للتحصيل المعرفي؟

... في نظري الألعاب تساهم بشكل كبير في التحصيل المعرفي لأنها تجعل الأطفال متحمسين للعب وبالتالي اكتساب المعرفة لا إراديا.

9- كيف يساعد اللعب في النمو المعرفي للطفل؟

... يساعد اللعب الطفل في نموه المعرفي حيث تجده يركز أكثر وينتبه ويشارك لتكون له فرصة في توظيف ما يعرفه من خلال استعماله للعبة معينة.

10- هل يحتاج توظيف الألعاب التربوية إمكانيات مادية؟

... لا يحتاج توظيف الألعاب التربوية إمكانيات مادية مثلا: الألعاب يمكن للأولياء صنعها في البيت بأبسط الأشياء مثل: الكرتون، علب الأحذية والمسبرات.

09:06
Mode payant
Passer en mode gratuit
Khaoula Belaachi
en ligne il y a 14 m
بالنسبة لاكثر الالعاب
شيوعا
هي الاعاب الايقاعية بمعنى القيام بحركات وفق ايقاع معين
و نعم استخدمها
في مواجهة الفروق الفردية
كان تجد تلميذا او تلميذة تعني من مشكل جسدي معين، سمنة، مرض جلدي، او حتى قمل او سيبان و هذا الامر حدث في قسمي انا سخصيا
Messages plus récents
Composer un message

09:06
Mode payant
Passer en mode gratuit
Khaoula Belaachi
en ligne il y a 14 m
شيوعا
هي الاعاب الايقاعية بمعنى القيام بحركات وفق ايقاع معين
و نعم استخدمها
في مواجهة الفروق الفردية
كان تجد تلميذا او تلميذة تعني من مشكل جسدي معين، سمنة، مرض جلدي، او حتى قمل او سيبان و هذا الامر حدث في قسمي انا سخصيا
و تقنعهم ان لعبة مينة يلزم ان نشرك فيها جميع القسم
Messages plus récents
Composer un message

09:06
Mode payant
Passer en mode gratuit
Khaoula Belaachi
en ligne il y a 15 m
06:38
حتى نستمتع جميعا
فيقبلون ذلك
و ينسون المشكل
فيستكشفون شخصيته او شخصيتها
فتزول الفروق تدريجيا
نعم في نظري الالعاب ضرورية .
للتحصيل المعرفي
Messages plus récents
Composer un message

09:06
Mode payant
Passer en mode gratuit
Khaoula Belaachi
en ligne il y a 15 m
فيستكشفون شخصيته او شخصيتها
فتزول الفروق تدريجيا
نعم في نظري الالعاب ضرورية .
للتحصيل المعرفي
خاصة في الرياضيات
في العد و الحساب
و كذا في تشكيل الحروف و الكلمات
Messages plus récents
Composer un message

09:06 33%
Mode payant
Passer en mode gratuit
Khaoula Belaachi
en ligne il y a 14 m
في النمو المعرفي
كثيرا
كان يعلمه الاستكشاف
التشوق
بناء شخصيته
الخ....
و هو حتما يحتاج امكانيات مادية كثيرة
و تقريبا كلها من عند الاستاذ
Composer un message

09:06 33%
Mode payant
Passer en mode gratuit
Khaoula Belaachi
en ligne il y a 14 m
او استخراج حرف من كلمة....
و يساعد اللعب
في النمو المعرفي
كثيرا
كان يعلمه الاستكشاف
التشوق
بناء شخصيته
الخ....
و هو حتما يحتاج امكانيات مادية كثيرة
Composer un message

91% 13:43
Mode payant
Passer en mode gratuit
Votre publication
Asma Jamil Romdhane
1:نعم 2:نعم 3:نعم 4:نعم 5:نعم
1 h J'aime Répondre
Asma Jamil Romdhane
أكثر الألعاب شيوعا في الصفوف الدراسية لعبة الكراسي
1 h J'aime Répondre
Asma Jamil Romdhane
نعم تستخدم الالعاب في مواجهة الفروق الفردية حيث أنها تساهم مساهمة فعالة في إدماج الطفل داخل المجموعة وخصوصا الطفل المنزوي أو من له مشكلة في النطق فضلا عن إكساب الطفل الثقة بالنفس وتحفيزه على المبادرة والمشاركة وكذلك التنافس
1 h J'aime Répondre
Votre commentaire...

91% 13:43
Mode payant
Passer en mode gratuit
Votre publication
Asma Jamil Romdhane
نعم الألعاب وسيلة ضرورية للتحصيل المعرفي لدى الطفل فهي تستخدم لتنمية المهارات لتكون ذات طابع أصيل لإيصال المعلومة للطفل دون إكراه فرسول الله نصحنا بتعليهم عن طريق اللعب (علم الأطفال وهم يلعبون)
1 h J'aime Répondre 1
Asma Jamil Romdhane
للعب إمكانية خارقة في النمو المعرفي لدى الطفل وخصوصا منه المبتدئ فيستطيع اكتساب معرفة الألوان عن طريق لعبة البالونات أو معرفة العد عن طريق لعبة الكراسي فالمعلومة تكون أسهل،ممتعة ومسلية وبذلك يستطيع الطفل تقبل العديد من المعلومات في أن واحد
1 h J'aime Répondre 1
Asma Jamil Romdhane
Votre commentaire...

91% 13:43
Mode payant
Passer en mode gratuit
Votre publication
Asma Jamil Romdhane
للعب إمكانية خارقة في النمو المعرفي لدى الطفل وخصوصا منه المبتدئ فيستطيع اكتساب معرفة الألوان عن طريق لعبة البالونات أو معرفة العد عن طريق لعبة الكراسي فالمعلومة تكون أسهل،ممتعة ومسلية وبذلك يستطيع الطفل تقبل العديد من المعلومات في أن واحد
1 h J'aime Répondre 1
Asma Jamil Romdhane
لا يوجد شيء لا يحتاج للماديات ولكن حسب رأيي الشخصي فالالعاب التربوية يمكن توضيفها أو صنع اغلبيتها عن طريق مايحيط بنا في الفضاء الخارجي ورسكلة ما كنا بصدد تركه أو الاستغناء عنه كالقوارير والازرار وقطع القماش القديمة والكردون،أوراق الأشجار وغيرها فعالم الأطفال يقودنا للابداع والخلق
55 min J'aime Répondre 1
Votre commentaire...

قائـمة المصادر

والمـراجع

قائمة المصادر والمراجع

القرآن الكريم

الكتب:

1. الألعاب التربوية إستراتيجية لتنمية التفكير، زيد الهويدي، دار الكتاب الجامعي، العين، دولة الإمارات العربية المتحدة، 2012.

2. الألعاب التربوية المتكاملة، رياض الأطفال وللمرحلة الأساسية العليا، زهير خليف،التقنيات التربوية وتكنولوجيات المعلومات، مديرية التربية والتعليم، قلقليه، مشرف علم شبكة الأوس التعليمية، 2009-2008.

3. الألعاب التربوية مهارات إبداعية في التربوية والتدريس،عثمان محمد الخضر،شركة الإبداع الفكري، الكويت.

4. الألعاب التربوية وانعكاساتها على تعلم الأطفال، رافدة الحريري، عمان، دار البازوري العلمية، 2014.

5. الألعاب التربوية وتقنيات إنتاجها "سيكولوجيا وتعليميا وعلميا"، محمد محمود الحيلة، أستاذ تكنولوجيا التعليم، جامعة الشرق الأوسط الدراسات العليا، دار المسيرة، عمان.

6. الألعاب اللغوية ودورها في تنمية مهارات اللغة العربية، محمد الصويركي، دار الكندي، عمان، 2005.

7. إستراتيجية التعلم باللعب، علي بن تقي القبطان حسن بن خميس الخبوري، سلطنة عمان، وزارة التربية والتعليم، 2008-2009.

8. دورة التعلم باللعب، خطوات توظيف الألعاب التربوية، مركز التدريب والتطوير، الجابرية، إعداد: الموجه الفني، ناصر عبد الله المزيدي، إدارة التعليم الخاص.

9. لسان العرب لابن منظور، دار صادر، بيروت، لبنان، ط1، مادة لعب.

10. اللعب عند الأطفال، الأسس النظرية والتطبيقية، حنان عبد الحميد العناني،2014، دار الفكر، عمان.

11. سيكولوجية اللعب وأثرها في تعلم الأطفال، نبيل عبد الهادي عمان، دار وائل،ط 1، 2004.

المجلات والمقالات:

1. أثر ممارسة الألعاب التربوية في تنمية بعض مهارات التعلم لدى تلاميذ التعليم الابتدائي، منى سمير حسن الحسيني، مجلة كلية التربية، جامعة بورسعيد، العدد الخامس عشر، يناير 2014.

2. التعلم من خلال اللعب، د. خليل عبد الفتاح حماد، د. عدلي داود الشاعر، مجلة جامعة فلسطين للأبحاث والدراسات، تجربة وزارة التعليم العالي الفلسطينية في علاج تدني التحصيل الدراسي لمرحلة الدنيا، يناير 2015، العدد الثامن، الجزء الأول.

3. اللعب وأهميته التربوية في مرحلة الطفولة المبكرة ،المقالات"قضايا زوجية وأسرية". الإدارة، التاريخ: الجمعة يوليو 3، 2015، 23: 17

4. نشاط اللعب وعلاقته بتنمية التفكير الابتكاري لدى أطفال الروضة، د. نرجس زكي، د. شمرزاد نوار، جامعة قاصدي مرباح، ورقلة، (الجزائر). مجلة العلوم الإنسانية والاجتماعية، سبتمبر 2016، العدد 26.

5. بحث في التعلم باللعب، جهينة المصري، إشراف عبد الغني عماد، 2009 .

المذكرات:

1. أثر استخدام الألعاب التربوية في تنمية بعض مهارات التفكير في الرياضيات والميول نحوها لدى تلاميذ الصف الثالث أساسي- إعداد الطالبة: بشرى عمر يونس. مذكرة ماجستير في المناهج وطرق التدريس بكلية التربية في الجامعة الإسلامية غزة، 2015م/1436 م

2. أثر اللعب التمثيلي على قدرات التفكير الابتكاري لدى أطفال الرياض، عامر خليل إبراهيم العامري، رسالة ماجيستر الجامعة المستنصرية، كلية التربية الأساسية.

3. أثر توظيف أسلوب الألعاب التعليمية في تنمية التحصيل الدراسي بمادة العلوم والحياة لدى طلاب الصف الرابع الأساسي، محمد سلمان أبو شقير، رسالة ماجيستر الجامعة الإسلامية، غزة، كلية التربية، قسم التعليم الأساسي، 1439هـ/2018م.

4. فاعلية العلاج باللعب في تنمية اللغة لدى الأطفال المضطربين لغويا، إعداد: شيماء صبحي أبو شعبان، إشراف: أنور عبد العزيز العبادسة، رسالة ماجستير في تخصص الإرشاد النفسي والتوجيه التربوي، كلية التربية، عمادة الدراسات العليا، قسم علم النفس، الجامعة الإسلامية غزة، 1430هـ-2010م.

المواقع الإلكترونية:

1. شبكة الإنترنيت belaraby apps.com، أطلع عليه بتاريخ 2020/09/02 على الساعة 19:14.

2. شبكة الإنترنيت: google weblight أطلع عليه بتاريخ 2020/09/02 على الساعة 19:23.

3. شبكة الإنترنيت: https://egypt.souq.com eg-ar أطلع عليه بتاريخ 2020/09/02 على الساعة 19:32.

4. شبكة الإنترنيت: multagame.ahlamontada.net أطلع عليه بتاريخ 2020/06/23 على الساعة 16:45.

5. شبكة الإنترنيت: nll3b.com أطلع عليه بتاريخ 2020/06/23 على الساعة 19:01.

6. شبكة الإنترنيت: Salubit.com أطلع عليه بتاريخ 2020/06/23 على الساعة 12:59.

7. شبكة الإنترنيت: www.supermama.com أطلع عليه بتاريخ 2020/06/23 على الساعة 15:09.

8. موقع البرق News، الألعاب التربوية في العملية التعليمية، بقلم حنان جلال عليمي، 2015/06/23. أطلع عليه بتاريخ2020/07/23 على الساعة 37: 14:18

9. الألعاب التعليمية، الوسائل التعليمية سارة علي بايونس. uploads>2018/1> Msky.ws أطلع عليه بتاريخ 2020/05/09 على الساعة 09:14.

10. الألعاب التربوية بيئة خصبة لتعلم الأطفال، فادي محمد الدحدوح، ميادين نت، شباط http://www.almayadeen.net أطلع عليه بتاريخ 2020/05/12 على الساعة 11:17.

11. الألعاب التربوية في صفوف المرحلة الأولى، هشام سمير دويكات، تخصص المرحلة الدنيا، صفحة الطالب المتميز، 2010، الفصل الدراسي الأول، 2017/2016. Site.google.com/site/hishamsamirdouiket/ أطلع عليه بتاريخ 2020/03/20 على الساعة 14:53.

12. العلاج باللعب، هاني العسلي، أخصائي نفسي بجمعية احتياجات خاصة بالقاهرة، e-mail/ hany- assaly2000@yahoo.com

الفـهـرس

الفهرس

بسملة

كلمة شكر وتقدير

إهداء

مقدمة.....أ

الجانب النظري

الفصل الأول: الألعاب التربوية واكتساب المعرفة عند الطفل

المبحث الأول: الألعاب التربوية.....02

1- مفهوم اللعب. 02

2- مفهوم اللعبة 04

3- مفهوم الألعاب التربوية 04

4- أنواع الألعاب التربوية 05

5- فوائد وأهمية الألعاب التربوية 08

6- مراحل توظيف الألعاب التربوية داخل الصف.....10

7- خصائص وسمات الألعاب التربوية 11

8- دور المعلم في توظيف اللعب داخل الصف. 12

المبحث الثاني: دور الألعاب التربوية في تنمية القدرات المعرفية عند الأطفال 14

1- الأهداف التعليمية للعب في مرحلة الطفولة. 14

2- الشروط اللازم توفرها في اللعبة.....17

3- تصنيف الألعاب حسب قيمتها التربوية 18

4- استغلال اللعب في اكتساب المعرفة 21

5- دور اللعب في تنمية القدرات المعرفية عند الطفل.....22

6- خلاصة الفصل 24

الجانب التطبيقي

الفصل الثاني: دراسة تطبيقية

تمهيد 26
1-استبيان موجه لمعلمي قسم التحضيري..... 29
2-عرض وتحليل نتائج الاستبيان 33
3-نماذج من الألعاب التربوية..... 35
خلاصة الفصل 44
خاتمة 45
الملاحق..... 48
قائمة المصادر و المراجع..... 70

ملخص:

يعتبر اللعب مفتاح التربية للطفل، بل مفتاح الحياة له، إذ يعد من أهم حاجات الطفل الأساسية وضرورة من ضروريات حياته الشخصية، فباللعب يتعلم الطفل أمور عديدة تفيده في حياته، كما أنه يحسن نموه الجسدي والعقلي واللغوي والانفعالي كما يشكل أداة تعبير وتواصل مع الأطفال، وتعمل الألعاب على تنشيط القدرات العقلية وتحسين الموهبة الإبداعية لدى الطفل، فنظرا لقيمة اللعب وأهميته الكبيرة أكدت الإتجاهات التربوية وعلماء النفس على ضرورة توظيفه في العملية التعليمية، وذلك بابتكار ألعاب تربوية متنوعة بتنوع الأهداف المرجو تحقيقها للطفل فمن خلال اللعب يمكن استغلال الطاقة الذهنية والحركية للطفل في آن واحد وهذا ما يزيد من تنمية مهارة التفكير لديه من التذكر والفهم والإستنتاج والتخيل وحل المشكلات وتنمية العضلات وصرف الطاقة الزائدة عند الأطفال عن طريق نشاط القفز والركض والتسلق وعن طريق اللعب أيضا يمكن اكتشاف مشاعر الأطفال واتجاهاتهم وقيمهم ومدركاتهم وتنمية النواحي الإجتماعية والوجدانية للطفل ومن خلال اللعب أيضا يتخلص الأطفال من توتراتهم النفسية المختلفة وحل مشكلاتهم.

الكلمات المفتاحية: اللعب، الطفل، القدرات المعرفية، الشخصية، التعلم، القدرات العقلية، العملية التعليمية التعلمية، مهارة التفكير.

Abstract :

Play is considered the key to the child's upbringing, but rather the key to his life, as it is one of the most important basic needs of the child and one of the necessities of his personal life. Games stimulate mental abilities and improve the child's creative talent. Given the value of play and its great importance, educational trends and psychologists have emphasized the need to employ it in the educational process, By creating various educational games with a variety of goals to be achieved for the child, through play, the mental and kinetic energy of the child can be exploited at the same time, and this increases the development of his thinking skill from remembering, understanding, deduction, imagining, solving problems, developing muscles and spending excess energy in children through jumping, running and climbing It is also through play that children can discover their feelings, attitudes, values, and perceptions, and develop the social and emotional aspects of the child. Through play, children also get rid of their various psychological tensions and solve their problems.

Key words: play, child, cognitive abilities, personality, learning, mental abilities, educational-learning process, thinking skill.