الجمهورية الجزائرية الديمقراطية الشعبية

وزارة التعليم العالي والبحث العلمي

جامعة ابن خلدون – تيارت –

كلية الآداب واللغات

قسم اللغة والأدب العربي

فرع: دراسات لغوية تخصص: تعليمية اللغات

مذكرة تخرج لنيل شهادة ماستر موسومة بـ

دور اّللعب البيداغوجي في تعليم اّللغة عند الأطفال

" الألعاب اّللغوية في الأقسام التحضيرية –أنموذجا–"

إعداد الطالبين: إشراف الدكتورة:

- حسين بودروي زهور حميدي
- ياسر عبد المجيب بوعبدلي

أعضاء لجنة المناقشة:

• د حميدة مداني	رئيسا
• د زهور حميدي	مشرفا ومقرّرا
• د فاطمة بوهنوش	مناقشا

السنة الجامعيّة:

1440– 1441 هـ / 2019– 2020 م

الجمهورية الجزائرية الديمقراطية الشعبية

وزارة التعليم العالي والبحث العلمي

جامعة ابن خلدون –تيارت –

كلية الآداب واللغات

قسم اللغة والأدب العربي

فرع: دراسات لغوية تخصص: تعليميّة اللغات

مذكرة تخرج لنيل شهادة ماستر موسومة بـــ

دور اللّعب البيداغوجي في تعليم اللّغة للأطفال

" الألعاب اللّغوية في الأقسام التحضيرية –أنموذجا–"

إعداد الطالبين: إشراف الدكتورة:

- حسين بودروي زهور حميدي
- ياسر عبد المجيب بوعبدلي

السنة الجامعيّة:

1440– 1441 هـ / 2019– 2020 م

بسم الله الرحمن الرحيم

شكر وتقدير

الحمد الله رب العالمين حمدا يوافي نعمه ويكافئ مزيد فضله، فيا رب لك الحمد كما ينبغي لجلال وجهك وعظيم سلطانك وأشهد أن لا إله إلا الله وحده لا شريك له، وأن مُحَمَّدا عبده ورسوله.

عملا بقوله **صلى الله عليه وسلم: (من أسدى إليكم معروفا فكافئوه، فإذا لم تجدوا ما تكافئونه به فادعوا له)**، فإنه يطيب لنا أن نتقدم بالشكر والتقدير والعرفان بالجميل إلى الأستاذة الفاضلة **"حميدي زهور"** نظير ما تكرمت به علينا من توجيه وتصويب ودعم وتشجيع، نسأل الله أن يجازيها خير الجزاء.

كما لا يفوتنا أن نتقدم بوافر الشكر إلى أعضاء لجنة المناقشة الذين تحملوا جهد قراءة هذا العمل وتصويبهم لنا.

كما نتقدم بالشكر والعرفان إلى كل من أعاننا على إتمام هذا العمل المتواضع من قريب وبعيد.

إهداء

إلى من كان دعاؤها سر نجاحي، وحنانها بلسم جراحي، فلا يمكن للكلمات أن توفي بحقها، أمي الغالية أطال الله في عمرها .

إلى من كلله الله بالهيبة والوقار وأحمل اسمه بكل افتخار، فلا يمكن للأرقام أن تحصي فضائله، أبي العزيز أمده الله في عمره .

إلى أخي وصديق دربي طاهر حفظك الله ورعاك أينما حللت .

إلى كل عائلتي من صغيرهم إلى كبيرهم وإلى كل من كان لي الحظ بمعرفته .

أهدي ثمرة جهدي .

ياسر

إهداء

إلى التي صنعت معجزة تربيتي، وكانت جنبي في الأيام الحالكات، أمي الحبيبة حفظها الله وأطال في عمرها .

إلى الذي آثرني منذ قدومي إلى هذه الدنيا المتشابكة الأوصال، أبي العزيز حفظه الله .

إلى من شاركني لحظات الحياة حلوها ومرها وتقاسم معي طفولتي وذكرياتي إخوتي باختلاف أسماءهم .

إلى كل عائلة "بودروي" دون استثناء .

أهدي هذا العمل

حسين

مقدمة

بسم الله الرحمن الرحيم والصلاة والسلام على أشرف المرسلين سيدنا وحبيبنا مُحَمَّد صلى الله عليه وسلم، أما بعد:

تعتبر مرحلة الطفولة من أهم المراحل في تكوين شخصية الطّفل، فهي مرحلة إعداد وتكوين يكتسب فيها عاداته وأنماط سلوكه المختلفة، ويمتاز الطفل في هذه المرحلة بسرعة النّمو في جوانبه المتعددة، الجسدية وغير الجسدية كنمو الذكاء واكتساب اللّغة أو نمو المهارات الاجتماعية، فقد شغلت هذه المرحلة حيزا كبيرا عند العلماء والباحثين في الحقل التربوي على مر العصور، فسعوا إلى إيجاد أساليب تدريس تتماشى مع هذه المرحلة وتستوفي كل جوانب النمو والتطور عند الطّفل.

ونظرا للتطور الذي يشهده العالم بعامة والمنظومة التربوية بخاصة، ظهرت بيداغوجيات حديثة تراعي بالدرجة الأولى المتعلّم وتجعله عنصرا فاعلا في العملية التعليميّة، ومن بين هذه البيداغوجيات بيداغوجيا اللّعب التّي تجمع بين التعلّم والتسلية معا، أثبتت نجاعتها في مختلف الجوانب سواء الحركية أو النفسية أو التعليميّة وحتى العلاجية للطّفل.

فاللّعب له دور كبير في النمو اللّغوي للطّفل وفي تكوين مهارات الاتصال لديه، لذلك وجب على القائمين على برامج رياض الأطفال والمدارس العامة (**الأقسام التحضيرية**) السعي إلى تنمية المهارات اللغوية عند الأطفال، باعتبارها وسيلة اتصال الفرد بغيره، والألعاب اللّغوية هي الوسيلة المساعدة على النطق الصحيح للطّفل والمثرية لمفرداته، فهي نوع من أنواع الألعاب التعليميّة وركن مهم لا يمكن الاستغناء عنه ذلك أنّ معظم الألعاب تعتمد على اللّغة بالدرجة الأولى.

وبما أنّ اللّعب البيداغوجي بشكله العام والألعاب اللّغوية بشكلها الخاص تحمل أهمية بالغة في تعلّم اللّغة لدى تلامذة الأقسام التحضيرية، جاء موضوع بحثنا: (**دور اللّعب البيداغوجي في تعليم اللّغة للأطفال " الألعاب اللّغوية في الأقسام التحضيرية –أنموذجا–**").

ومن الأسباب التي دفعتنا إلى اختيار هذا الموضوع:

حبنا لمرحلة الطفولة التّي تعتبر مرحلة حساسة جداً وجب تسليط الضوء عليها، ورغبتنا الملحة في التعرف على أساليب التدريس في هذه المرحلة وبالخصوص تعلّم اللّغة، إضافة إلى ذلك أخذنا اهتمامنا في مسارنا الأكاديمي بالبيداغوجيات الحديثة، إلى استقراء الدور الذي تقدمه بيداغوجيا اللّعب في تعليم اللّغة للأطفال، والتعرف على أساليب استغلال الألعاب اللّغوية في الاتجاه الصحيح والتّي تساهم في تعلّم اللّغة لدى تلاميذ الأطوار الأولى وبالخصوص تلاميذ الأقسام التحضيرية.

وانطلاقا مما سبق ذكره دعتنا الحاجة إلى اختيار هذا الموضوع والولوج فيه، ومحاولة الكشف ولو عن جزء بسيط من مضمونه، حيث وجدنا الرّغبة الملحّة في دراسته فتولّدت لدينا الإشكاليّة التّالية:

❖ **ماهو الدّور الذي يؤديه اللّعب البيداغوجي في العملية التعليميّة؟ وهل يؤدي استخدام الألعاب اللّغوية إلى تعلّم اللّغة لدى تلاميذ الأقسام التحضيرية؟**

اقتضت طبيعة الموضوع أن تبنى خطة البحث على مقدمة، وفصلين وخاتمة بها أبرز النتائج المتوصل إليها.

جاء الفصل الأول الموسوم بـ: **"بيداغوجيا اللّعب ودورها في تعليميّة اللّغة"** نظرياً، وفيه تطرقنا إلى الحديث عن ماهية بيداغوجيا اللّعب من حيث المفهوم والأنواع وأساليب توظيفها في العملية التّعليمية وأهميتها، إضافة إلى ذلك تناولنا الألعاب اللّغوية ودورها في تعليميّة اللّغة، عرّجنا في هذا الجانب إلى التعريف بمصطلح الألعاب اللّغوية، وأشكاله، والدّور الذي يقدمه في تعلّم اللّغة لدى تلاميذ الأقسام التحضيرية.

أما الفصل الثاني فكان تطبيقياً، ويعد من أهم مراحل البحث، وهدفنا من ورائه إلى التعرف على أشكال الألعاب اللّغوية الموظفة داخل الأقسام التحضيرية ومدى فعاليتها في تعلّم اللّغة.

واعتمدنا في هذا الفصل على الملاحظة، عن طريق الزيارة الميدانيّة تعرفنا من خلالها على نماذج من الألعاب اللّغوية الموظفة داخل الصف، واستبيان موزع على أساتذة الأقسام التحضيرية ساهم في الإجابة على جملة من التساؤلات التّي طرحها موضوع بحثنا.

أما الخاتمة فذكرنا فيها خلاصة موجزة لهذه الدراسة، والنتائج التي تمّ التوصّل إليها بتوفيق من الله تعالى، مرفقة بتوصيات واقتراحات سعيا إلى الاهتمام بالألعاب اللّغوية.

ولتحقيق تصور البحث انتهجنا المنهج الوصفي التحليلي لأنّه الأنسب للدراسة واستعنا بالمنهج الإحصائي في الجانب التطبيقي بغية الوصول إلى النتائج المرجوة.

ومن الدراسات السّابقة التي تناولت الموضوع نجد:

- فاعلية الألعاب اللّغوية في تحصيل الأنماط اللّغوية وبقاء أثر التعلّم لدى تلاميذ الصّف الرابع أساسي، زهرة النجهانية، مذكرة تخرج لشهادة ماجستير في علوم التربية ، جامعة السلطان قابوس كلية التربية، عمان، 2014.
- إستخدام الألعاب اللّغوية في تنمية مهارات التحدث لدى تلاميذ السنة الأولى ابتدائي، السعدية مكالحي، مذكرة تخرج لشهادة ماستر في علم النفس، جامعة مُحَمَّد خيضر بسكرة 2015.
- نظرية الألعاب اللّغوية عند لودفيغ فيتغنشتاين، ملية مرابطين، مذكرة تخرج لشهادة الماجستير في الفلسفة، جامعة منتوري قسنطينة 2012.

وعن جملة الصّعوبات التّي صادفتنا في هذه المرحلة البحثية، فهي متعددة منها: قلة المصادر والمراجع الورقية، أضف إلى ذلك صعوبة انجاز الدراسة الميدانية بالنسبة لرياض الأطفال الخاصة وما زاد الطين بلّة هذا الوباء عفانا الله وإياكم، الذّي أعاق مسار عملنا البحثيّ، لذا فإنّ لهذا الموضوع نصيباً وافراً من المعاناة والتعب، إلا أنّ الشيء الذّي كان بلسما لهذه المشقة والمعاناة هو إيماننا بقيمة ما نبحث عنه، حيث سعينا بكل جهدنا للخروج بدراسة تقيّيمية لدور اللّعب البيداغوجي في تعلّم اللّغة وبالخصوص الألعاب اللّغوية في الأقسام التحضيرية.

وختاما، نتوجه بعميق الشكر والامتنان إلى أستاذتنا المشرفة الدكتورة "حميدي زهور" التّي أشرفت على هذا العمل المتواضع، وساندتنا طيلة هذه الفترة ولم تبخل علينا يوما وكان لتوجيهاتها الأثر الواضح في إنجاز هذا البحث، نسأل الله أن يبارك لها في عمرها ويمنحها الصحة والعافية وأنّ يسدّد خطاها ويوفقها إلى ما يحبه ويرضاه، كما لا يسعنا إلا أنّ نتقدم بالشكر الجزيل للسادة أعضاء اللجنة المناقشة الذّين سيكون لهم عظيم الفضل في تقويم هذا البحث، فجزاهم الله خيراً.

فما وفقنا فيه فمن الله، وما أخطانا فيه فمن أنفسنا، نسأل الله أنّ يجعل هذا العمل خالصا لوجهه الكريم، والحمد الله الذّي بنعمته تتّم الصالحات والحمد الله الذي هدانا لهذا، والصلاة والسلام على سيدنا وحبيبنا مُحَمَّد ﷺ وعلى آله وصحبه أجمعين.

حسين بودروي

ياسر عبد المجيب بوعبدلي

تيارت في: 17 ماي 2020م.

الموافق لـ: 24 رمضان 1441 هـ

الـفـصل الأول

بيداغوجيا اللّعب ودورها في تعليميّة اللّغة

* **المبحث الأول**: ماهية بيداغوجيا اللّعب.

* **المبحث الثاني**:الألعاب اللّغوية وتعليميّة اللّغة.

المبحث الأول:

ماهية بيداغوجيا اللّعب:

ظهر اللّعب البيداغوجي أو بيداغوجيا اللّعب كردّ فعل على أمرين: أوّلهما التطور الذّي حدث في الفكر التربويّ والتعليمي الّذي يدعو إلى تجاوز الطرح القديم والاهتمام بالمتعلّم بالدرجة الأولى وثانيهما الاستعانة بالألعاب كوسائل تعليميّة تساهم في بناء بعض التعلّمات التّي عجزت الوسائل التعليميّة الأخرى عن تحقيقها،كما تعتبر من الاتجاهات الحديثة في تكنولوجيا التّعليم لأنّها تدفع المتعلّم للتفاعل مع المواد التعليميّة ومع غيره من المتعلّمين في مواقف تعليميّة يسودها النشاط الهادف، وتنمي مهارات التّواصل والتّفاعل لديه مع البيئة المحيطة به، مما يزيد من قدرته على التعبير الخلاق والإبداع والتعبير عن نفسه في إطار مقبول اجتماعيّا.

1- مفهوم بيداغوجيا اللّعب: pédagogie jouant

1.1 مفهوم البيداغوجيا: pédagogie

لغة:

هي "كلمة يونانيّة الأصل تتكون من مقطعين، الأول Peda وتعني الطفل والثاني Agoge وتعني القيادة والتوجيه، والبيداغوجي La pédagogue هو الشخص المكلف بمرافقة الأطفال ومراقبتهم"[1].

اصطلاحا:

تعدّدت معاني كلمة بيداغوجيا من حيث الاصطلاح، فيعرفها معجم علوم التربية: "بأنّها لفظ عام يطلق على كل ماله ارتباط بالعلاقة القائمة بين المدرس والتّلاميذ، بغرض تعليم وتوجيه الطّفل

[1]- فاروق عبده فليه وأحمد عبد الفتاح الزكي، معجم مصطلحات التربية (لفظا واصطلاحا)، دار الوفاء، مصر، ط1، 2004، ص:69.

والراشد"[1]، يقصد من وراء هذا التعريف أنّها علم يختص بتربية المتعلّم وتعليمه بأساليب متعددة تكون من اختيار المعلّم.

وتعرف بأنّها "نظرية علميّة موضوعها التفكير في نظم التربية وطرائقها بغية تقدير قيمتها، وبالتّالي إفادة عمل المربّيين وتوجيههم"[2]، بمعنى أنّها علم من علوم التربية تقدم لنا تصورات لطرائق التدريس.

وعليه فإنَّ البيداغوجيا هي اختيار طريقة التدريس أو تقنية معينة يوظفها المعلّم في وضعية تعليميّة معينة يستفيد المتعلّم من ورائها معارف جديدة.

2.1 مفهوم اللّعب: jouez

لغة:

" اللَعِبْ ضِدَّ الجِدْ ويَعْنِي اللَهْوَ، ويُقَالُ لِكُلِ مَنْ عَمِلَ عَمَلاً لاَ يُجْدِي عَلَيْهِ نَفْعاً"[3].

وفي تعريف آخر:" لَعِبَ، لَعُباً ولَعِباً ولِعْباً وتِلْعاَباً ولَعُّبَ وتَلَعَبَ، ضِدَّ جَدَّ"[4].

و" لَعِبَ، اللاَمُ والعَينُ والباَءُ، حُرُوفُ مِنْهاَ تَتَفَرعُ كَلِماَت: إحْدَاهُماَ اللَّعِبُ وهوُ مَعْرُوف لَعِبَ التِلْعاَبَةُ بِمَعْنى كَثِيرُ اللَعِبِ والمِلْعَبُ مَكاَنُ اللَعِبِ واللُعْبَةُ اللَوْنُ مِنَ اللَعِبِ وألعب الصبي جعله يلعب وجاَءَ بِماَ يَلْعَبُ بِهِ، بِمَعْنى اللَهْو"[5].

---

[1]- الفارابي وآخرون، معجم علوم التربية (مصطلحات بيداغوجيا والديداكتيك)، دار الحطابي، دار البيضاء، المغرب، ط1، 1994، ص:104.

[2]-حسن شحاته و زينب النجار، معجم المصطلحات التربوية والنفسية، دار الوفاء ، مصر، ط1، 2003، ص:84.

[3]- ابن منظور، لسان العرب، تحقيق عامر أحمد حيدر، دار الكتب العلمية، بيروت، مج12، ط3 ،2004، مادة لعب، ج14 ص:314.

[4]- الفيروز أبادي، قاموس المحيط، إشراف مُحَّد نعيم العرقسوسي، مكتبة تحقيق التراث في مؤسسة الرسالة، ط8، 2005، مادة لعب، ص:215.

[5]- ابن فارس، مقاييس اللغة، إشراف ابراهيم شمس الدين، دار الكتب العلمية، بيروت، ط4، 1971، مادة لعب،ج2، ص:479.

تشير المعاجم العربية إلى أنّ اللّعب: فعل يرتبط بعمل لا يجدي، أو بالميل إلى السخرية، بل هو ضد الجدّ.

اصطلاحا:

يعرفه **بياجيه piget*** بأنّه: "نشاط يقوم على الحركة والتمثيل الرمزي والتمثيل التخيلي، والتصور الذهني والرسم وتشكيل عمليات أساسية لإنماء العقل والذكاء عند الأطفال"[1].

في حين يرى جود**good**** أنّه: "نشاط قد يكون موجه أو غير موجه يقوم به الأطفال بغرض تحقيق المتعة والتسلية، ويستخدمه الكبار ليساعدهم في تنمية سلوكهم وشخصياتهم في جوانبها المختلفة العقليّة والجسميّة والوجدانيّة والاجتماعيّة"[2].

كما يعرف اللّعب: بأنّه نشاط موجه أو غير موجه، يكون على شكل حركة أو عمل يمارس فرديا أو جماعيا ويستمد طاقة الجسم الحركية والذهنية، يمتاز بالسرعة والثقة لارتباطه بالدوافع الداخليّة، ولا يتعب صاحبه، وبه يتمثل الفرد المعلومات ويصبح جزءا في حياته، يهدف بهذا إلى الاستمتاع والتعلّم في الوقت نفسه[3].

وعليه فإنّ اللّعب نشاط من عدة أنشطة يقوم به الفرد كبيراً أم صغيراً، بصورة فردية كانت أو جماعية من أجل الحصول على المتعة وتحقيق أهداف تربوية وتعليمية وعلاجية.

---

* بياجيه: جون بياجيه ولد سنة 1896 بسويسرا رائد المدرسة البنائية في علم النفس، اهتم بتعليم الأطفال الذين يعانون من صعوبات التعلم.

[1]- محمود محمّد الحيلة، اللعب الشعبي عند الأطفال ودلالاته التربوية في بناء شخصياتهم، دار المسيرة، عمان، ط1، 2007، ص:39.

** جود: ولد سنة 1876 عالم نفس أمريكي وأستاذ بجامعة بنسلفانيا، اهتم بأدب الطفل وبرزت أعماله في الجانب التربوي و التعليمي والعلاجي.

[2]- خير الدين عويس، اللعب والطفل ما قبل التمدرس، سلسلة الفكر العربي، مصر، ط1، 2007، ص:.7.8.

[3]- ينظر: بلقيس أحمد ومرعى توفيق، الميسر في سيكولوجيا اللعب، دار الفرقان، عمان، ط1، 1982، ص:15.

1-3 مفهوم بيداغوجيا اللّعب:

تعرف بأنّها "بيداغوجيا تركز على استخدام الطرق الفعالة التّي تعتمد على فاعلية المتعلّم ونشاطه وتستمر كأولوية أساسيّة في سيرورة الفعل التعلميّ وذلك من خلال الألعاب البيداغوجيّة وحسن تخطيطها والإشراف عليها، كي تؤدي دورا فعالاً في تنظيم التعلّم"[1]؛ أي أنّها مقاربة تقوم على اللّعب تحت قوانين تنظمها تسعى من ورائها إلى اكتساب المتعلّم المعرفة وتقريب العلم للأطفال وتوسيع آفاقهم المعرفية.

وهي أيضا نشاط تربوي منظم منطقي في ضوء مجموعة قوانين حيث يتفاعل متعلم أو أكثر لتحقيق أهداف محددة وواضحة، لها ارتباط وثيق بما هو تعليميّ ويستهدف هذا النوع فئة عمرية محدّدة وذلك بهدف تكوين مهارات وقدرات لدى جميع الأطفال[2]؛ بمعنى أنّها وسيلة تعليميّة الهدف منها استغلال أنشطة اللّعب في اكتساب المعرفة والمهارات للأطفال، بأسلوب منظّم ومحدّد الأهداف.

ويوظف علماء التربية مصطلحاً مرادفاً لها وهو الألعاب التعليميّة، كما ورد في المعجم التربوي الذّي عرف المصطلح بأنّه: "نشاط تعليميّ يهدف إلى تحقيق غرض خاص، ويكون الغرض تنمية مواهب المتعلّم وتوسيع آفاق معرفته بصورة عامة ومساعدته على استيعاب مواد البرنامج التعليميّ، إضافة إلى خلق روح الجماعة بين المتعلّمين"[3]، بمعنى أنّها نشاط تعلميّ يجعل من الألعاب وسيلة يحقق من خلالها أهدافا تعليميّة، تخدم المتعلّم في اكتسابه المعرفة أو المهارة وتكون قابلة للتّقويم.

وهي شكل من أشكال الألعاب الموجهة المقصودة تبعا لخطط وبرامج وأدوات ومستلزمات خاصة بها، يقوم المعلّمون بإعدادها وتجربتها ثم توجيه التّلاميذ نحو ممارستها لتحقيق أهداف محدّدة[4]؛ أي أنّها

---

[1]- مصطفى وطغاط، منهجية تدريس اللغة العربية بالمدرسة الابتدائية، مجلة أكاديمية الابن البار، المغرب، ع 18، أفريل2011، ص:31.

[2]- ينظر: مُحَمَّد الصدوقي، المفيد في التربية ،دار النشر الفرقان، عمان، الأردن، ط1، 2015، ص:17.

[3]- الفرابي وآخرون، معجم علوم التربية (مصطلحات بيداغوجيا والديداكتيك)، ص:126.

[4]-ينظر: محسن علي عطية، المناهج الحديثة وطرائق التدريس، دار المناهج، عمان، ط1، 2013، ص:122.

وسيلة تعتمد على اللّعب في عملية التعلّم يقوم فيها المدرس بابتكار ألعاب تخدم موضوعا تعليميّا معينا قابلاً للتّقويم ويحقق من خلالها غاية معينة.

في حين يعرف **عفانة سالم*** اللّعب البيداغوجي بأنّه: "نشاط يبذل فيه المتعلّمون جهوداً كبيرة لتحقيق هدف ما، في ضوء قوانين وقواعد معينة موصوفة سابقا تتماشى مع مستواهم وقدراتهم العمريّة"[1]؛ أي أنّ اللّعب وسيلة تهدف للتسلية أولا ثم الاكتساب المعرفي إذا أحسن استغلالها في الجوانب التعليميّة.

يمكن تلخيص التعريفات السابقة في النقاط التالية:

- تمتاز الألعاب التعليميّة بالسرعة والخفة وتهدف إلى الاستمتاع.
- اللّعب البيداغوجي نشاط منظّم ومنطقيّ يخضع لمجموعة قوانين وقواعد.
- تحقق لنا بيداغوجيا اللّعب نتائج معرفيّة ومهاريّة بأسلوب يدعو للتسلية.
- الألعاب التعليميّة نشاط تربوي هادف يحقق نموا جسميّا وعقليّا بالنسبة للطّفل.
- تحقق لنا متطلبات المتعلّمين وتشبع كثيرا من حاجاتهم وتلبّي رغباتهم.
- يتسم اللّعب البيداغوجي بتفاعل المتعلّمين، وبذلهم مجهودات بغرض تحقيق أهداف محدّدة وواضحة تربويّة وتعليميّة.

2-أنواع الألعاب التعليميّة:

تعددت تقسيمات الخبراء والعلماء للألعاب التعليميّة تبعا لوظائفها وطبيعتها، وكذا الأهداف المستعملة لأجلها.

* عفانة: عزو إسماعيل سالم عفانة ولد بفلسطين 1955، أستاذ بجامعة غزة تخصص مناهج، يعرف بكتبه في ميدان التعليم ومناهج التدريس وخصوصا الرياضيات.

[1]- سالم عفانة، أسلوب الألعاب في تعليم وتعلم الرياضيات، دار الفرقان، عمان، ط1، 1996، ص:14.13

أ- الألعاب الحركية:

تعد الألعاب الحركية من أكثر الألعاب انتشار أو شيوعا في عالم الطفولة حيث يتميز فيها الدّور الواضح للحركات في محتوى اللّعب (العدو، القفز، الرمي بأنواعه، تسليم ومسك الكرة وغير ذلك)[1]، لكونه نشاطا تعليميّا موجها وهادفا إلى تنمية الطّفل تنمية شاملة بشكل عام

وتنمية القدرات البدنية والحركية بشكل خاص، فضلا عن كونها ترمي إلى التغلب على الصّعوبات والعقبات التّي توضع في الطريق للتّوصل إلى هدف اللّعبة، وإنّ هذا النوع من اللّعب يكون ذا قيمة تربوية إذا ما استغل بطريقة صحيحة وبني على أسس علمية سليمة.

ب- الألعاب التمثيليّة:

يرتبط اللّعب التمثيلي بقدرة الطّفل على التفكير الرمزي، وهذا يتضح مثلا: في قيام الطّفلة بإرضاع دميتها أو وضعها في العربة والتجوال بها، كما يقوم الطّفل بتمثيل شخصيات الكبار ويعكس نماذج الحياة الإنسانيّة والمادية من حوله، ولعب الأدوار مثل التمثيل المسرحي، بغرض إبلاغ رسالة أو فكرة ما للمتعلّمين[2]، ومن فوائد اللعب التمثيلي:

[1]- ينظر: طلال نجم عبد الله، أثر استخدام برنامجي الألعاب الاستكشافية والألعاب الحركية في تطوير بعض المهارات الحركية الأساسية لتلاميذ الصف الثاني الابتدائي، مجلة الرافدين للعلوم الرياضية، العراق، ع 42، جويلية 2006، مج12، ص: 162.

[2]- ينظر: مُحَمَّد محمود الحيلة، الألعاب التربوية وتقنياتها وإنتاجها، دار المسيرة، عمان، الأردن، ط1، 2010، ص:15.

– يؤدي في حياة الطّفل وظيفة تعويضية تتمثل في تنمية قدرة الطّفل على تجاوز حدود الواقع وتلبية احتياجاته مثل: رغبته في أن يكون مهندساً أو طبيباً فمن خلال اللّعب التمثيلي يستطيع تقمص تلك المهنة.

– يشكل وسيطا هاماً لتنمية التفكير الإبداعي لدى الأطفال، لأنّه ينطوي في أساسه على الكثير من الخيال والتخمين والتساؤلات والاستكشاف وهذا ما يعكسه الطّفل في أدوار اللّعب بالخيال غالبا وبالواقع أحيانا، مثلا: لعبة (**مسرحية الملائكة والشيطان**) التّي يتقمص فيها الأطفال دور الملائكة والشيطان و تصوير العمل الذي يقومان به، و(**لعبة مسرحية الكواكب**) يتقمّص فيها الأطفال مجسمات الكواكب كالشمس والقمر و يمثلان حركتهما.

– يعدّ متنفسا لتفريغ مشاعر التوتر والضّيق والغضب التّي يعاني منها الطّفل بطريقة صحيحة، بحيث لوحظ أنّ الأطفال يستمتعون أكثر بالألعاب التمثيليّة ويمضون وقتا أطول في ممارسة نشاطاتها.

ج- ألعاب الذكاء:

تقوم أشكال هذا النّوع على اكتشاف مستوى ذكاء الطّفل أو المتعلّم ومدى نضجه، وقد أثبتت الدراسات أنّ لألعاب الذكاء دورا مهما في تدريب الفرد على اتخاذ القرارات السليمة[1]، بحيث تمدّه بمجموعة من الاستراتيجيات المناسبة، وتركيز اهتمام الفرد على الموضوع الذّي تعرضه اللّعبة، من بينها لعبة حل المشكلات أو لعبة الفوازير أو لعبة حل الأحجية وغيرها من الألعاب، ومن مميزاتها:

- شدّ انتباه الأطفال وتساعدهم على تركيز المعلومة في أذهانهم.
- تقوم بتنمية ذكاء الأطفال ومدّهم بالمهارات اللازمة، ودفعهم عبر الألعاب التعليميّة المقترحة لمختلف الأعمار والمستويات إلى الملاحظة الدقيقة.
- تعويد الأطفال على التفكير الصائب والاعتماد على النفس وإيجاد الحلول التي تولّد فيهم رغبة التعلّم، وتمدهم بالطاقة اللازمة لمواجهة صعوبات الدراسة والحياة.
- تزيد دافعية التعلّم، والمشاركة الإيجابية للأطفال في عملية التعلّم.
- تساعد في تعلّم الأطفال من جميع الجوانب(المعرفية، المهارية، الوجدانية)[2].

[1]- ينظر: مُحَمَّد محمود الحيلة، الألعاب التربوية وتقنياتها وإنتاجها، ص:16.

[2]-ينظر: طلال نجم عبد الله، أثر استخدام برنامجي الألعاب الاستكشافية والألعاب الحركية في تطوير بعض المهارات الحركية الأساسية لتلاميذ الصف الثاني الابتدائي، ص:164.

د- الألعاب الشعبيّة:

تعدّ الألعاب الشعبيّة "صورة ثقافية لشخصية المجتمعات الشعبية وضرورة من ضروريات النشاط الجسدي، بمثابة تمارين رياضية يومية تساعد في بناء شخصية الطّفل وتطوير عقله وعاطفته وسلوكه وعضلاته بواسطة متطلبات تلك الألعاب التّي تتطلب النشاط والمنافسة وطرح إمكانيات لخلق مناخ مناسب يجمع بين الترفيه والتعلّم والفائدة العامة للأطفال"[1].

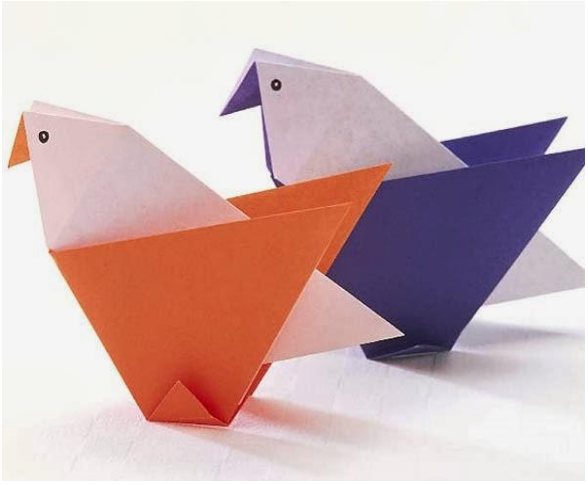
وعليه نقول أنّها مجموعة من الألعاب التّي ترتبط بالبيئة التّي يقطن بها المتعلّم وتكون غالبا متوارثة منذ القدم، تجمع بين التسلية واكتساب معرفة ما تفيده في حياته اليوميّة وتفاعله مع أقرانه واكتشاف شخصيته والتخلص من بعض الاضطرابات، فمثلا نجد في الجزائر من الألعاب الشعبيّة **(لعبة الغميضة)** تستدعي اللّعب الجماعي من ثلاثة أفراد إلى أكثر يشاركون فيها، حيث نلحظ من وراء هذه اللّعبة تفاعل واستمتاع الأطفال فيما بينهم وكذلك تنمية مهارات حركية وحسية.

كما نجد **(لعبة الداما)** تعدّ من أشهر الألعاب الشعبيّة انتشارا في الجزائر، تقوم على صورة الداما ومجموعة من القطع، يشارك فيها طرفان يتنافسان والفائز هو من يبقى له قطع في الأخير، والهدف من هذه اللّعبة المتعة وتنمية مهارة التركيز واختبار ذكاء المتنافسين.

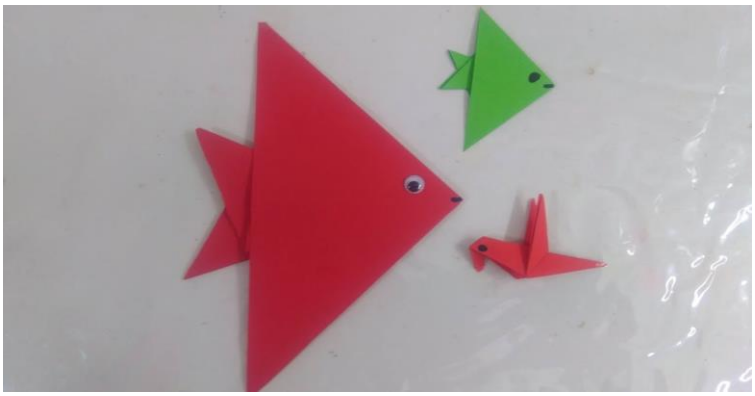
[1]- غادة عبد الستار عواد العاني، أهمية الألعاب الشعبية في مسرح الطفل العراقي، مجلة الأكاديمي، العراق، ع86، 2017، ص:123.

هـ – الألعاب الورقية:

وهي شكل من أشكال الألعاب تتّم من خلال استخدام الورق في ابتكار وعمل ألعاب ونماذج وأشكال فنية مختلفة تختبر القدرات المعرفية الإبداعية لدى المتعلّم، مثل صناعة بيت أو رسم حيوانات أو تشكيل مجسمات[1]. بحيث تعتبر الألعاب الورقية من أهم الألعاب اعتمادا سواء داخل المؤسسات التربوية وخارجها نظرا لبساطتها وقلة تكلفتها، والهدف منها تعليم الأطفال استعمال الأوراق والمقص والإلصاق، إضافة إلى ذلك قدرتهم على تشكيل الحروف والأرقام والأشكال الهندسية وغيرها، كما تكشف لنا القدرات الإبداعية لدى الأطفال.

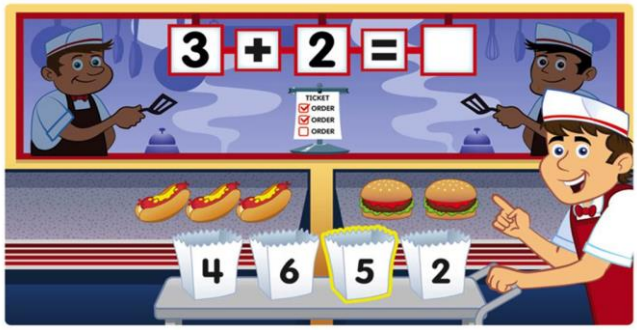


[1]–ينظر: مُحَمَّد محمود الحيلة، الألعاب التربوية وتقنياتها وإنتاجها، ص:16.



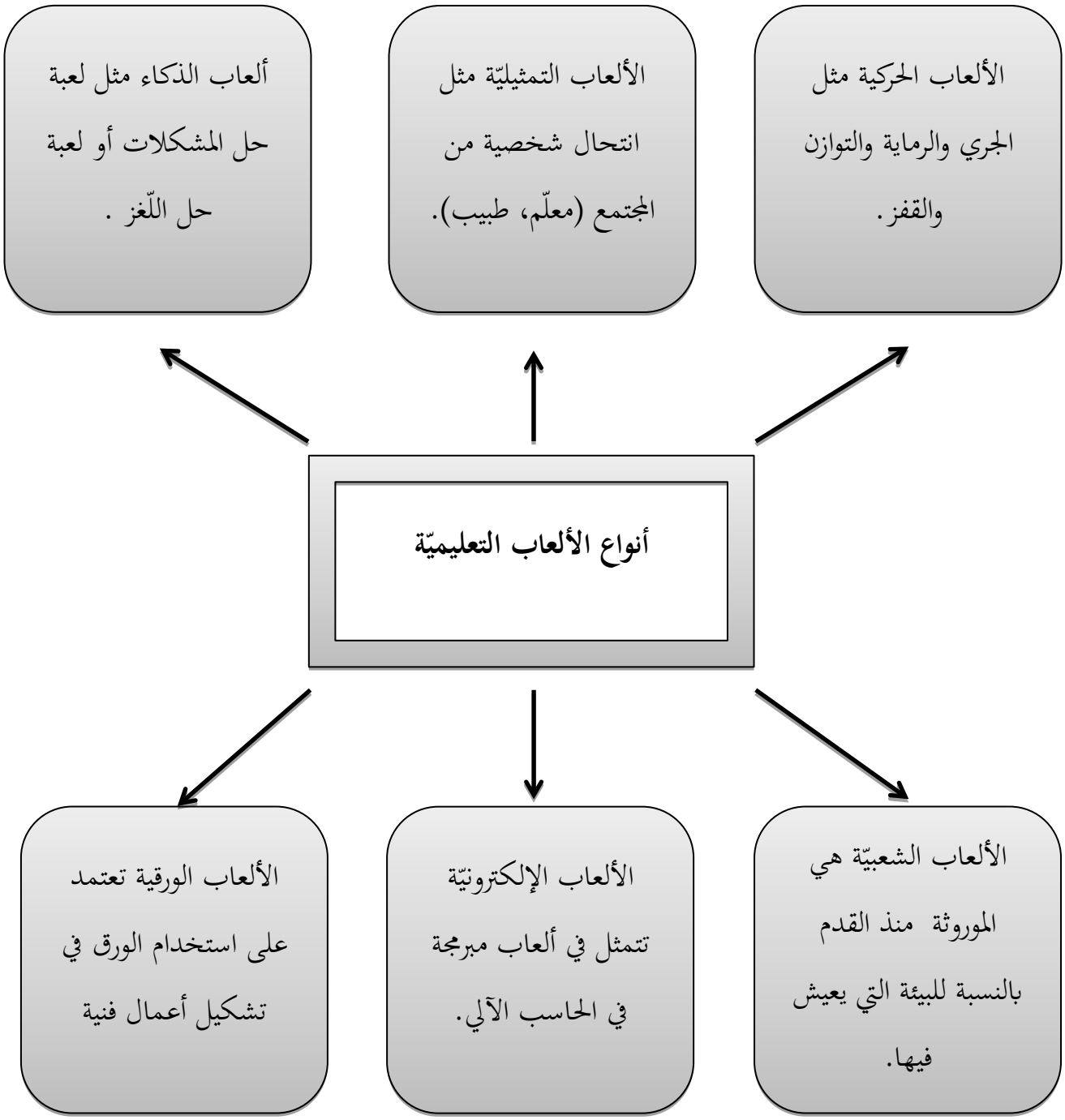
و- الألعاب الإلكترونيّة:

هي نشاط منفذ من خلال الحاسوب يبذل فيه المتعلّم جهودا لتحقيق أهداف معينة في ضوء قوانين اللّعبة، وتعتمد هذه الاستراتيجية على عنصر المنافسة بين اللاعب وغيره أو مع الحاسب الآلي[1]، بمعنى أنّها شكل من أشكال التعلّم القائم على مجموعة من الخطوات والإجراءات المخططة التّي يؤديها المتعلّم على الكمبيوتر، من خلال الالتزام بقواعد معينة لتحقيق هدف تعليميّ محدّد في إطار تنافسي وممتع، وهو نوع من التعلّم يتمركز حول المتعلّم، ويتيح له حرية الاستكشاف والتجربة بفاعلية داخل البيئة التعليميّة.



[1]- ينظر: أبو ريا ومُحَمَّد حمدي، التعلم باللعب المنفذ من خلال الحاسوب، دار الكتاب الجامعي، العين، الإمارات، ط1، 2001، ص: 25.

ونوجز هذه الأنواع في المخطط الآتي:



الشكل رقم(01) أنواع الألعاب التعليميّة.

يتبين من خلال هذا المخطط: أن أنواع الألعاب التعليميّة تنحصر في ألعاب حركية وتمثيليّة وشعبيّة وورقية وإلكترونيّة وألعاب الذكاء، ساهم كل نوع في تنمية قدرات معرفيّة ومهاريّة معينة لدى كل متعلّم إضافة إلى ذلك تحقيق الدافعية للتعلّم.

3- توظيف بيداغوجيا اللّعب في العملية التعليميّة:

يؤدي اللّعب دوراً مهما في تنمية شخصية الطّفل من جميع النواحي، لذا أوصى العديد من المربيّين والباحثيّن في مجال التربية وعلم النفس بضرورة استخدام اللّعب في بناء المناهج الدراسية، مما استدعى إعدادا مسبقا لاختيار الألعاب التعليميّة والعمل بها ومدى تمكن المعلّم من تطبيقها، فما هي شروط بناء الألعاب التعليميّة واختيارها ؟ وكيف يتم توظيفها ؟ وماهي المعايير التّي تحكم دور المعلّم في اعتمادها ؟

1.3 شروط اختيار الألعاب التعليميّة:

يعتمد الدارسون بعض الشروط في الألعاب التعليميّة أهمها:

- أن تكون اللّعبة جزءا من البرنامج التعليميّ أو المحتوى الدراسيّ، بمعنى أنّ تتماشى مع الأهداف المسطرة في المقرر.
- أن يتأكد المدرس من أنّ اللّعبة المعتمدة تخدم المتعلّمين وتتلاءم مع أعمارهم ومستواهم العقليّ والجسميّ.
- أن يراعي المدرّس تكلفتها وإمكانيّة إعادة استعمالها مرة أخرى.
- أن تتيح اللّعبة إشراكاً معقولاً لكل تلميذ، وأن يؤدّي فيها دوراً معيناً.
- أن تلبي اللّعب التعليميّة مهارات واحتياجات المتعلّم[1].

وما يمكن قوله أنّ المعايير الأساسية التّي تحكم اختيار الألعاب في الجانب التعليميّ داخل الصّف تكمن في مدى اتصال الألعاب بالأهداف التعليميّة والتربويّة، إضافة إلى هذا ملاءمة الألعاب لأعمار

[1]-ينظر: رافدة الحريري، الألعاب التربوية وانعكاسها على تعلم الأطفال، دار اليازوري، عمان، ط1، 2014، ص: 168.

المتعلّمين ومستواهم العقليّ والجسميّ وتناسبها مع ميزانية المدرسة بحيث لا يكون فيها تكلفة بالغة وكبيرة على عاتق المؤسسة والأهم من هذا أن يكون الهدف الأساسي للّعبة الاستمتاع والتعلّم معا.

3. 2 خطوات توظيف الألعاب التعليميّة:

كان على المعلّم في عمليّة توظيفه لبيداغوجيا اللّعب أن يتقيد بجملة من الخطوات، لكي يحقق الهدف العام من استخدام اللّعبة وتوظيفها بكفاءة وفاعلية، وهذه الخطوات هي:

أ- مرحلة الإعداد:

تتضمن هذه المرحلة خطوتين، وهما:

1) التعرف على اللّعبة من كافة نواحيها من حيث المواد، القوانين أو المبادئ المستخدمة ثم كيفية استخدامها والوقت الذّي تحتاجه لتنفيذها.

2) تجريب هذه اللّعبة قبل الدخول إلى الفصل والتعرف على الأهداف التّي يمكن أن تحققها والخبرات التّي يمكن أن تضيفها[1].

وتشكل هذه المرحلة مرحلة الانطلاق، بحيث يتحدد فيها موضوع اللّعبة والمجال الذّي تخدمه مثلا: (الجانب العقليّ، الحركيّ، الوجدانيّ)، مراعاة مستوى المتعلّمين وأعمارهم، إضافة إلى ذلك تسطير قوانين وضوابط تحكم سير اللّعبة.

ب- مرحلة التنفيذ:

هي المرحلة التّي يقوم فيها المتعلّمون باستخدام اللّعبة ولا توجد طريقة أفضل من الأخرى في هذا المقام، ولكن المهم أن يراعي المعلّم بعض الأسس السليمة التّي يقوم عليها الاستخدام الجيد لهذه الأخيرة، منها:

- أن يكون الاستخدام هادفاً، بمعنى أن يحقق المتعلّم ماذا نتوقع منه، فهو مثلا: ينظر إلى الصور ليستنتج اسم كل صورة ويضعه أمام الصورة المناسبة، أو يقوم بترتيب أجزاء الصورة ليكون منها اسم لطائر أو لزهرة.

[1]- ينظر: زيد الهويدي، الألعاب التربوية استراتيجية لتنمية والتفكير، دار الكتاب الجامعي، العين، ط1، 2012، ص:56.

- أن يترك المعلّم الفرصة للمتعلّم للعمل حتى يصل إلى الهدف المنشود، وبذلك يراعي الفروق الفردية.
- ألا يوازن المعلّم المتعلّمين بعضهم ببعض، فلكل متعلّم صفاته الخاصة وقدراته واحتياجاته التّي يجب أن يحترمها.
- أن يتقبل المعلّم قدرًا من الحركة والصخب الذّي قد يصاحب هذا النوع من التعلّيم، فلا يضيق ذرعاً ويفرض عليهم نظاماً قاسياً يذهب بمتعة المتعلّم[1].

يتم في هذه المرحلة بشكل عام توظيف اللّعبة مع المتعلمين مع ترك الحرية لديهم في اللّعب تحت توجيهات ومراقبة المعلّم ومحاولة إشراك جلّ المتعلّمين فيها.

ج- مرحلة التقويم:

وهنا ينبغي أن يشترك المعلّم مع متعلّميه في اللّعبة لتقويم مدى نجاحهم في تحقيق الهدف المطلوب والابتعاد عن كل ما من شأنه أن يثبط من همة المتعلّم ويقلل من عزيمته، أو يجعله ينفر من اللّعب مثل: الإقلال من قدر محاولاته أو موازنته بغيره والتقدير يؤدّي إلى النجاح[2]، حيث يقوم المعلّم في هذه الخطوة بتقييم مدى نجاح اللّعبة وتحقيقها للأهداف المسطرة سابقا و تفاعل المتعلّمين معها، كما يحاول استدراك النقاط التّي ثبت الفشل فيها وتصحيحها.

د- مرحلة المتابعة:

في هذه المرحلة يتابع المعلّم المتعلّم ليعرف الخبرات التعليميّة التي اكتسبها وهل ما زال محتفظا بها ؟ كما قد يوفر له المعلّم بعض الألعاب أو الأنشطة التعليميّة التّي تثري خبراته التعليميّة التّي تعلمها[3]ويتأكد من أنّه أتقن المهارات المطلوبة ومن ثم يتم الانتقال إلى الخبرات الأخرى، إضافة إلى هذا يقوم المعلّم بإعادة اللّعبة مرة ثانية بأهداف مغايرة تخدم درسا آخر.

تهدف الخطوات السّابقة إلى:

- تحديد المحتوى والمفاهيم الأساسيّة والثانوية التّي تتضمنها اللّعبة.

---

[1]- ينظر: زيد الهويدي، الألعاب التربوية استراتيجية للتنمية والتفكير ، ص:56.

[2]-ينظر: المرجع نفسه، ص:57.

[3]- ينظر: المرجع نفسه، ص:57.

- تحديد أهداف اللّعبة بشكل يوضح السلوك أو الأداء المتوقع من طرف المتعلّم.
- تحديد الوقت اللازم والمكان، إضافة إلى ذلك الأدوات والوسائل التّي تتطلبها اللّعبة.
- تنفيذ اللّعبة بعد الاتفاق على القواعد الأساسيّة المبنية عليها.
- توجيه المعلّم للمتعلّمين أثناء اللّعب ومراقبتهم.
- تقويم اللّعبة وتحديد مدى استجابتها لاحتياجات المتعلّمين والأهداف المسطرة.

3. 3 المعايير التي تحكم المعلم في بيداغوجيا اللّعب:

هناك معايير ونقاط عديدة تحكم دور المعلّم في بيداغوجيا اللّعب، نذكر منها:

- إجراء دراسة للألعاب والدمى المتوفرة في بيئة المتعلّم.
- التخطيط السليم لاستغلال هذه الألعاب والنشاطات لخدمة أهداف تربوية تتناسب مع احتياجات الطّفل.
- يجب على المعلّم أن يتقن اللّعبة ويحدد نتاجها التعليميّ قبل التنفيذ.
- تقديم المساعدة والتدخل وقت الحاجة.
- أن يكون المعلّم جادا في تنفيذ اللّعبة وعادلا في النتيجة.
- أن يعزز المعلّم النتاج التعليميّ للّعبة، وهذا من خلال تحديد مجموعة من الأهداف التعليميّة في اللّعبة والحرص على بلوغها والتمكن منها[1].

وبهذا يتبين لنا أن دور المعلّم في بيداغوجيا اللّعب يتحدد في مدى قدرته على تنظيم اللّعبة وتحديد الأهداف التعليميّة لهذه الأخيرة، وتطبيقها على أرض الواقع مع تلامذته بكل جدية ومسؤولية، ومراقبتهم وتوجيههم متى أخطئوا الحكم على النتيجة بإنصاف وعدل.

4-دور بيداغوجيا اللّعب في العملية التعليميّة:

يتحدد دور بيداغوجيا اللّعب في العملية التعليميّة انطلاقا من الوقوف على الأهداف التّي تسعى إليها إضافة إلى أهميتها.

[1]- ينظر: مُحَمَّد أحمد صوالحة، علم نفس اللعب، دار المسيرة، عمان، الأردن، ط3، 2010، ص:102.

4. 1أهداف بيداغوجيا اللّعب:

إن الكثير من الباحثين في الحقل التربوي يظنون أنّ اللّعب مضيعة للوقت، ويوجهون انتقادات لاستخدامه في التعليم غير أنّ له جملة من الأهداف، تمثلت في:

أ- أهداف بنائية تكوينية:

1) من الناحية الجسمية الفيزيولوجيّة: يؤدي اللّعب دورا ضروريا في تنمية عضلات الطّفل ويدرب كل أعضاء جسمه، ويستخدم نشاط اللّعب أيضا كوسيلة لدى الطّفل للترويح عن نفسه بعيدا عن كل ما يزعجه.

2) من الناحية العقليّة المعرفيّة: يلعب دورا كبيراً في نمو الوظائف العقليّة العليا؛ كالإدراك والتفكير والذاكرة والكلام والتخيّل والإبداع عند الطّفل.

3) من الناحية الاجتماعية والانفعاليّة: يساهم في نضج الطّفل اجتماعيا واتزانه انفعاليا، كما يساعد اللّعب الخيالي أو الإيمائي على تخفيف العداوات بين الإخوة داخل الأسرة، كما يتعلّم الطّفل من خلال اللّعب مع الأطفال الآخرين كيف يعقد علاقات اجتماعية وعاطفية مع الغرباء، ويوسع دائرة اتصالاته بالآخرين كذلك يهدف اللّعب التعاوني إلى إبرام علاقات اجتماعية مرغوبة كالأخذ والعطاء، كما يتبادل معهم المسؤوليات والالتزامات مما يهيئه للأدوار الاجتماعية في المستقبل عندما يكون راشداً[1].

تهتم بيداغوجيا اللّعب في هذا الباب بتنمية الجوانب المعرفيّة والحركية وكذا الانفعاليّة لدى الطّفل فتحقق له بذلك النمو السليم، إضافة إلى بناء شخصيته داخل المجتمع.

ب- أهداف تعليميّة تربوية:

إن اللّعب "ينطوي بدرجة كبيرة على قيمة تربوية إذا ما أمكن تنظيمه وتوجيهه باعتباره يحقق لنا النمو السليم للطّفل تحت تأثير تربية واعية تضع في الاعتبار خصائص نمو الطّفل ومقومات تشكيل

[1]- ينظر: سحر توفيق نسيم وجيهان لطفي مُحَمَّد، الألعاب التربوية لطفل الروضة، دار المسيرة، عمان، الأردن،ط1، 2013، ص:46.

شخصيته في سياق منظم وهادف"[1]، ومعنى ذلك أنّ الألعاب التعليميّة تحمل أهدافاً تربوية تحتاج من المختصين الإعداد المنظم لها، فهي تعتبر الوسيلة الأقرب للطّفل، تعمل هذه الأخيرة على نمو الطّفل وتشكل شخصيته تحت تربية واعية تكون من توجيه الأولياء والمربّين وكذا المعلّمين.

ج- أهداف علاجية:

يعدّ اللّعب وسيلة جيدة لدراسة شخصية الطّفل، كما يعدّ أيضا مدخلاً لتشخيص حالته النفسية والاجتماعية، وفي كثير من الأحيان الصحية أيضا، ومن ثم القدرة على تحديد طرق العلاج المناسبة لكل حالة[2]، فالطّفل بحاجة إلى التخفيف من المخاوف والتوترات التّي تخلقها الضغوطات المفروضة عليه من بيئته ومن الأساليب الخاطئة في تربيته، فاللّعب يعمل على إشباع كثير من الحاجات والرغبات التّي لا يتحقق إشباعها في حياة الطّفل اليومية، فمثلا: نراه أحيانا ينهر دميته بعنف أو يعاقبها بلهجة درامية مؤثرة ربما يحطمها بلا هوادة.

د- أداة استكشافية:

فهي تسهم في اكتشاف العالم الذي يحيط به، وتكسبه الكثير من المعلومات والحقائق عن الأشياء والناس ويتعرف من خلال اللّعب على شخصيته[3]، فمثلا نجده يمارس ألعاب تقمص المهن طبيباً كان أو نجاراً أو سائقاً، وغير ذلك. تبرز هذه التصرفات ميل الطّفل إلى الشخصية التّي يطمح إلى تحقيقها، أو مثلا في جانب البناء تراه من خلال لعب البناء يشكل أشكالاً وبنايات يتقمص من خلالها مهنة المهندس ، وكذلك الحال مع مهنة الفلاحة حيث ترى الطّفل يعيش بلعبه دور الفلاح في عمله.

هـ- أداة تعويض:

تسهم الألعاب التعليميّة في خفض التوتر الذّي يتولد نتيجة القيود والضغوط المختلفة الموجودة في بيته، والتّي تشكل وسيلة من أحسن وسائل التعلّم والاستمتاع معا[4]، وبذلك تساعد المتعلّم في

[1]-سحر توفيق نسيم وجيهان لطفي مُحَمَّد، الألعاب التربوية لطفل الروضة، ص:47.

[2]- ينظر: المرجع نفسه، ص:47.

[3]- ينظر: مُحَمَّد محمود الحيلة، تصميم وإنتاج الوسائل التعليمية، دار المسيرة، عمان، ط1، 2002، ص:31.

[4]- ينظر: المرجع نفسه، ص:31.

استعادة التوازن عن طريق اللّعب عكس باقي الوسائل التعليميّة التقليدية التّي تدفعه أحيانا للضجر والملل، مثلا: نلاحظه يميل إلى تعلّم الحروف والأرقام ومسميات الأشياء بأسلوب اللّعب أكثر من اهتمامه التعلّم بأساليب تقليدية، إضافة إلى هذا يحقق نتائج سريعة مقارنة بغيرها.

و- أداة تعبير:

تشكل الألعاب أداة تعبير تفوق اللّغة والكلام وتجعل المتعلّمين أكثر تواصلاً، فهي خير وسيلة لفهم عالم المتعلّم والتعرف على ميوله واهتمامه واحتياجاته بالإضافة إلى تنظيم وترتيب أفكاره[1]، مثل: اللّعب بالورق وتشكيل صور تعبر عما يشعر به كحبه لوطنه أو لوالدته أو وصفه لبيته وعائلته وغير ذلك، كما تتجاوز ذلك لتكشف لنا قدرات المتعلّم في التعبير.

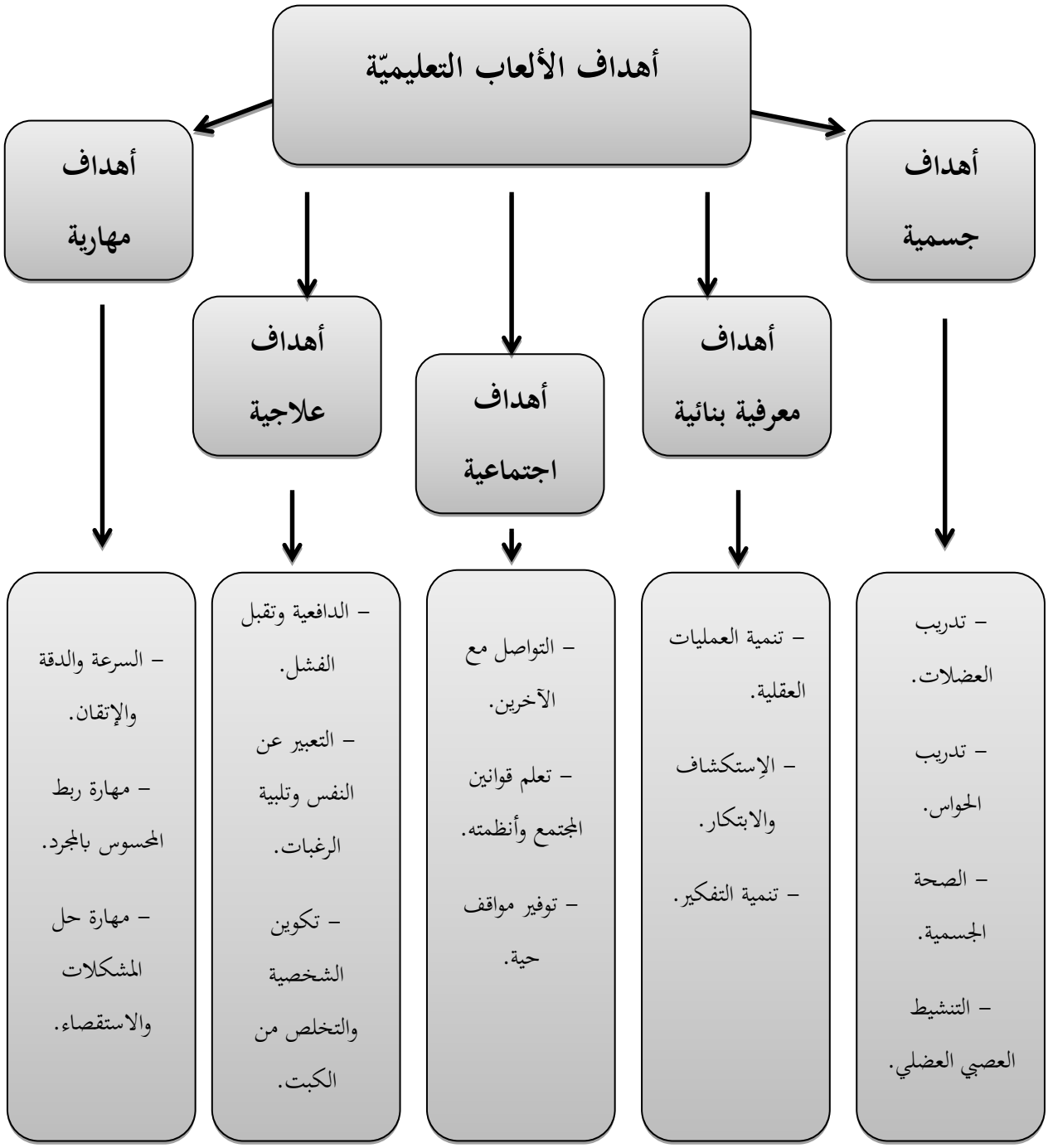
ي- أداة إبداعية:

يكون ذلك في حث العقل على إيجاد الجديد في تلك الألعاب، فقد يكون ذلك في تطوير أساليب التعامل مع الأدوات، أو في ما تفعله الأدوات من تأثير على تفكير الفرد، أو في ما يحدث من استخدامات جديدة لموضوعات قديمة فكل هذه الأساليب يمكن أن تكون بمثابة ابتكارات جديدة وإتاحة الفرصة لمعرفة القدرات الإبداعيّة لدى المتعلّمين[2]، باعتبار أنّ الطّفل سريع الملل ويحب التجديد فتجده يحاول ابتكار ألعاب أخرى تعكس لنا قدراته الإبداعيّة وإمكاناته.

المخطط الآتي يوضح الأهداف العامة للألعاب التعليمية: الشكل رقم (02).

[1]- ينظر: مُحَمَّد محمود الحيلة، تصميم وإنتاج الوسائل التعليمية، ص:32..

[2]- ينظر: زيد الهويدي، الألعاب التربوية استراتيجية لتنمية والتفكير، ص:29.



رقم (02) أهداف الألعاب التعليميّة[1]

[1]– مُحَمَّد محمود الحيلة، الألعاب التربوية وتقنياتها وانتاجها، ص:52.

ومن خلال المخطط السابق (الشكل رقم 02) يتبن لنا أن الألعاب التعليميّة أحاطت من ناحية الأهداف الجوانب الضرورية التّي تكون الطّفل أو المتعلّم، سواء من الجانب العقليّ أو الفيزيولوجيّ، إلى الجانب الاجتماعي النفسي، وكذا الانفعالي والإبداعي.

4. 2 أهمية بيداغوجيا اللّعب:

بلغت أهمية الألعاب التعليميّة منزلة كبيرة في عصرنا الحاضر وقد اهتم كثير من الباحثين والدارسين في مجال التربية والتعليم ببيان أهميتها في حياة المتعلّم بشكل عام، حيث أكد العالم الألماني **كارل بيولر**[*]: "على أهمية الألعاب التعليميّة في النمو العقلي و تغير السلوك لدى المتعلّم وإكسابه معارف ومعلومات والمهارات الدقيقة التّي يستطيع من خلالها مواجهة واقع حياته العمليّة"[1].

في حين أكد آخرون أنّ هذا التأثير الفعال للألعاب في حياة الأطفال، مرتبط بالتخطيط السليم مع حسن التنظيم والإشراف، فالألعاب التعليميّة متى أحسن تخطيطها وتنظيمها والإشراف عليها، فإنّها تؤدّي بذلك دوراً فعالاً في تنظيم التعلّم وتوفير فرص النّمو المتكامل السوي للأطفال، حيث يجدون متعة كبيرة في ممارستها لأنّها تنسجم مع ميلهم الطبيعي إلى اللّعب، فهم يلعبون ويتعلّمون الكثير من المعلومات، ويكتشفون الحقائق والعلاقات، ويكتسبون الكثير من المفاهيم والمهارات والقيم التّي تتصل بحياتهم اليومية والبيئة المحيطة بهم[2].

كما أنّ اللّعب يزود المتعلّم بخبرات أقرب إلى الواقع العلمي، حيث "يتعرف على بعض المشكلات القرائية التّي يمكن أن يواجهها في المستقبل، إضافة إلى ذلك يعدّ قناة أساسية من القنوات التّي تنقل عبرها المعرفة والاتجاهات والقيم، فالطّفل عندما يلعب يمارس سلوك الكبار الراشدين ويمارس الدور الذّي ينتظره في حياته المستقبلية، ويطور قدراته الجسدية واللغوية والفكرية، ومن خلال اللّعب مع

* بيولر: كارل بيولر عالم نفس ألماني، أستاذ بجامعة فونت الألمانية، اهتم بدراسة صعوبات التعلم عند الأطفال إضافة إلى علاج الأمراض النفسية بالألعاب.

[1]- مُحَمَّد صوالحة، علم نفس الطفل، ص:208.

[2]-ينظر: بلقيس أحمد ومرعى توفيق، الميسر في سيكولوجيا اللعب، ص:21.

الآخرين ينمي قدرته على التواصل والتكيف وينمي كذلك القيم الاجتماعية في شخصيته"[1]، ومن خلاله يكتسب المعرفة المتصلة بالواقع وينمي قدراته المعرفية والبدنية ويتيح الفرص لإبراز قدراته والاستفادة من هذه المكتسبات من الناحية التعليميّة.

ونوجز ما سبق ذكره في النقاط التّالية:

- تعزيز ثقة المتعلّم في نفسه وذلك أثناء تفاعله مع ما يقوم به من نشاط أثناء اللّعب.
- تزويد المتعلّم بخبرات أقرب إلى الواقع من أي وسيلة تعليميّة أخرى.
- تحيط الألعاب التعليميّة بكل جوانب المتعلّم المعرفية والحركية والانفعالية.
- تعدّ وسيلة تشخيص لحالات مرضية وعلاجها من طرف المعلّم أو المربّي والآباء.
- تساعد الألعاب التعليميّة إذا أحسن استغلالها على تحقيق أهداف تعليميّة.
- تسهم في تنبيه المتعلّم إلى جوانب مهمة في حياته.
- توفر جوا مناسبا للتعلّم وحب الاستكشاف.
- تساعد في عملية التّقويم والتشخيص والعلاج.
- تحقق مبدأ العمل الجماعي، كما تكشف لنا الفروق الفردية وما ينتج عنها من مهارات لدى المتعلّمين.
- تجعل من المتعلّم إيجابيا وتزيد من دافعيته للتعلّم، كما تساهم في بناء شخصيته.

5-نماذج الألعاب التعليميّة:

تنوعت أشكال الألعاب التعليميّة، نذكر منها مايلي:

أ- لعبة التعرف على الأعداد من الواحد إلى الستة:

يمارسها الأطفال من سن 03 إلى 05 سنوات، تتم فيها الاستعانة بمكعبات خشبية أو ورقية ترقم سطوحها بنقاط رقم معين في كل وجه، ويرمي المتعلّم المكعب ثم يقرأ العدد أو النقط الظاهرة

[1]-سلامة فضل، سيكولوجيا اللعب عند الأطفال، دار الفرقان، عمان، ط1، 2006، ص:20.

على سطح المكعب ويحاول رسم ذلك العدد، وهكذا تتكرر مع باقي المتعلّمين حتى يتقنوا أشكال الأعداد ومسمياتها وطريقة كتابتها والهدف من هذه اللّعبة التعرف على الأعداد (من 1 إلى 6) وقراءة الأعداد في ظرف زمني يحدده المعلّم[1].

ب- لعبة تشكيل الحرف:

تعتمد هذه اللّعبة في أساسها على العجين في تشكيل الحروف، فما على المتعلّم إلا تشكيل حرف قد طلب المعلّم تشكيله وينتظر منهم مدة للإنجاز، ثم التّعرف على الأشكال المصطنعة من قبلهم والحكم على العمل.

والهدف من هذه الأخيرة تعرف المتعلّمين على الحروف وكذا أشكال رسم الحرف[2].

[1]- ينظر: زيد الهويدي، الألعاب التربوية استراتيجية لتنمية والتفكير، ص:59.

[2]- ينظر: المرجع نفسه، ص:68.

ج-لعبة الألوان:

يمارسها الأطفال من سن 03 إلى 05 سنوات، تقوم على أكواب وكرات بلاستيكية ملونة يقدمها المعلّم للمتعلّمين ويختار كل متعلّم كرة معينة، ثم يطلب منه وضعها في الكوب صاحب اللون المشابه لكرته ويسمي ذلك اللون.

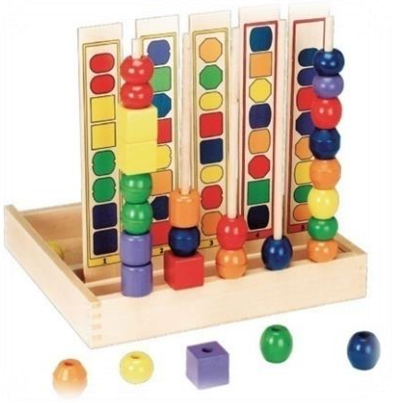
وتهدف هذه اللّعبة إلى تعرف المتعلّمين على أسماء الألوان والتمييز بينها[1].

[1]-ينظر: حنان عبد الحميد العناني، اللعب عند الطفل، دار الفكر، عمان، الأردن، ط3، 2014، ص:166.

د- لعبة الأسطوانات والمكعبات والأشكال:

تشمل هذه اللّعبة أطفال من سن 03 إلى 05 سنوات، تقوم على أشكال هندسية مختلفة من كرات وأسطوانات ومكعبات وأنابيب وحتى أشكال حروف يطلب المعلّم من المتعلّمين إلصاق كل شكل في مكانه المعين داخل صندوق يحمل فراغات مناسبة لكل شكل.

وتهدف هذه اللّعبة إلى اختبار ذكاء المتعلّم ودقته وسرعة إتمام اللّعبة[1].



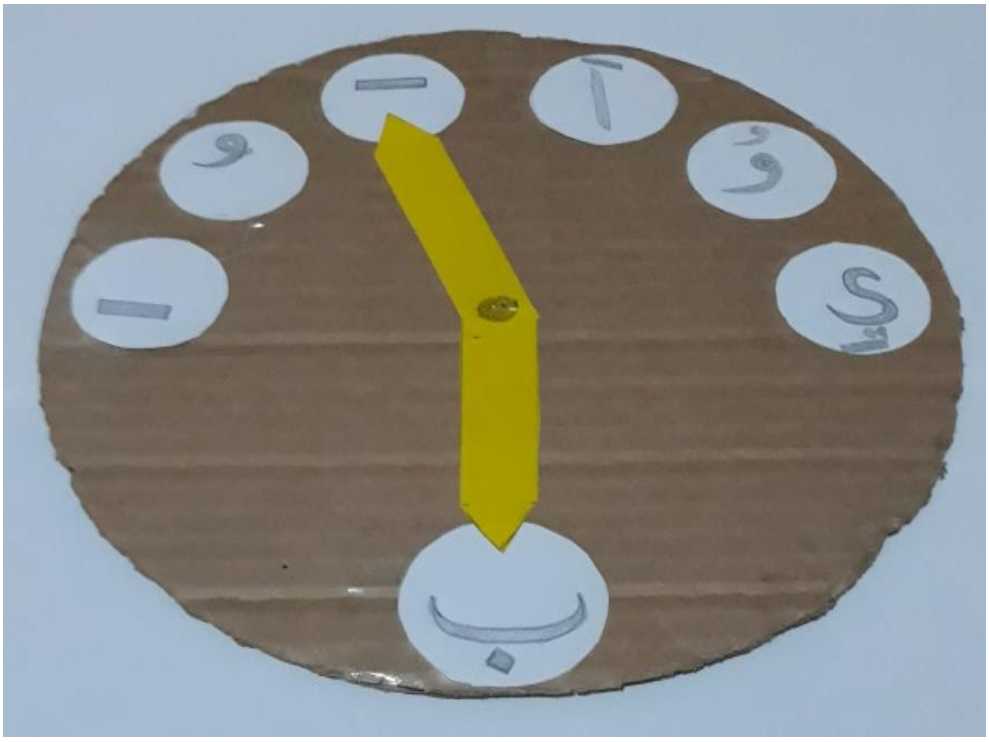
ر- لعبة الأسطوانة أو الساعة:

يمارسها أطفال السن 05 سنوات، تقوم اللّعبة على ساعة يرسم عليها في جانب ما حرف معين وفي باقي الاتجاهات حركات وأحرف المدّ، يوجه المعلّم أحد الأسهم إلى الحرف والآخر إلى أحد الحركات وما على المتعلّم إلا نطق الحرف بالحركة ويمكن للمتعلّم القيام بعمل المتعلّم لإضفاء روح المتعة.

الهدف من هذه اللّعبة تعرف المتعلّم على الحروف وكذا حركات الحرف وأسلوب نطقها الصحيح ورسم الحركة[2].

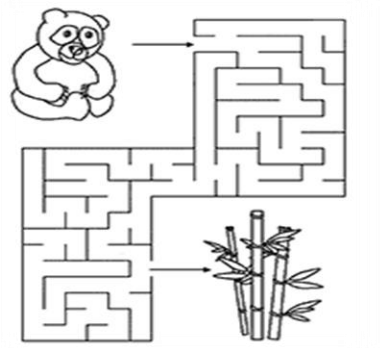
[1]-ينظر: حنان عبد الحميد العناني، اللعب عند الطفل، ص:167.

[2]- ينظر: خالد العامري، التعليم من خلال اللعب، دار الفاروق، القاهرة، مصر، ط1، 2001، ص:45.



هـ–لعبة المتاهات:

يقدم فيها المعلّم صور لمتاهات من إعداده يطلب من المتعلّم البحث عن المخرج الصحيح للمتاهة والمتعلّم الذي ينهي اللّعبة أولا هو الفائز، وتهدف هذه اللّعبة إلى اختبار مدى ذكاء المتعلّم وسرعة اكتشافه الحل كما تكشف في هذا الجانب الفروقات الفردية بين المتعلّمين[1].



[1]– ينظر: خالد العامري، التعليم من خلال اللعب، ص:45.

و– لعبة الحيوانات:

يقدم فيها المعلّم أشكالاً ومجسمات لحيوانات معينة يعرضها على المتعلّمين ويطلب منهم تسمية ذلك الحيوان ومحاولة كتابة اسمه أو على الأقل ذِكر الحروف التّي يتكون منها اسم ذلك الحيوان وتصنيفه من بين الحيوانات (الأليفة أو الغابية أو المائية أو المفترسة ....).

والهدف منها التعرف على مسميات الحيوانات وكذا أشكالها ثم معرفة فصيلتها وكذلك كتابة اسمها بشكل صحيح أو على الأقل تذكر الحروف التّي يتكون منها ذلك الاسم[1].

ويمكن القول أن الألعاب التعليميّة بالنسبة للسنوات الأولى للمتعلّمين، تنقسم في شكلها العام إلى ثلاثة أصناف وتمثلت في ألعاب البناء والتركيب وألعاب حركية وألعاب معرفيّة وعلميّة تتماشى مع مستوى المتعلّم، وإضافة إلى ذلك نشير إلى ألعاب تعليميّة تخص جوانب اكتساب اللّغة لدى الأطفال وهذا ما سنتطرق إليه في المبحث الثاني.

[1]– ينظر: خالد العامري، التعليم من خلال اللعب، ص:47.

المبحث الثاني:

الألعاب اللّغوية وتعليميّة اللّغة

يعتبر اللّعب من ضروريات الحياة، فالأطفال في حاجة ماسة له كحاجة الرضيع لحليب أمه ونظرا لأهميته الكبيرة والمتمثلة في تشجيع الأطفال على التعلّم، فقد تم استخدامه في المجال التربوي فدعا العديد من العلماء إلى توظيفه في العملية التعليميّة التعلميّة، فأصبحت الألعاب توظف كاستراتيجية تعليميّة في رياض الأطفال والمدارس، وكان من بينها الألعاب اللّغوية التّي لها فوائد تربويّة وتعليميّة عظيمة والمتمثلة في اكتساب اللّغة بمهاراتها المختلفة (الإستماع والتحدث والقراءة والكتابة) لدى الأطفال.

1- الألعاب اللّغوية:

لقد تعددت تعريفات الألعاب اللّغوية بين الدارسين في الحقل التربوي، إذ يقصد بها: "الألعاب التي تساعد الطّفل على النطق الصحيح، وتثري مفرداته وتساعده على التعبير السلس مع وضوح الفكرة وتسلسلها وهي جزء من الألعاب التعليميّة وركن مهم من أركانها"[1].

ومعنى هذا أنّ الألعاب اللّغوية تسهم في مساعدة الأطفال على النطق الصحيح للحروف المتشابهة كالسين والصاد، كما يصبح لديهم رصيد لغوي جيد مع القدرة على التعبير بكل دقة وهي نوع من أنواع الألعاب التي لا يمكن الاستغناء عنها في العملية التعليميّة.

وتعرف أيضا بأنّها: "نشاط هادف يتضمن أفعالاً معينة يؤديها المعلّم والطلاب من خلال اتباع قواعد معينة فاللّعبة اللّغوية تتمتع بمميزات كثيرة ومتعددة، وتعمل على تحقيق الأهداف الوجدانية والمعرفية إذا ما أحسن المعلّم اختيارها وتوظيفها بالشكل المطلوب"[2].

---

[1]- مُحَمَّد علي حسن الصويركي، الألعاب اللغوية ودورها في تنمية مهارات اللغة العربية، دار الكندي، د ط، عمان، 2005 ص:27.26.

[2]- المرجع نفسه، ص:27.

ومعنى هذا أنّ اللّعبة اللّغوية لها هدف محدد والمتمثل في التّعليم، يمارسها الأطفال تحت مراقبة المعلّم كما أنّها تعمل على تحقيق الأهداف الوجدانية التّي تشمل الجوانب العاطفية من ميول ورغبات واهتمامات وأهداف معرفية والمتمثلة في التذكر والفهم والإبداع، وحتّى تنجح هذه الألعاب لابد للمعلّم من الاختيار والتوظيف الجيد لهذه الأخيرة لكي يصل إلى الهدف المنشود.

كما تعدّ الألعاب اللّغوية: "وسيلة للتّعليم والتّقييم في آن واحد"[1]. المراد بهذا التعريف أنّ الألعاب اللّغوية تعطي للمعلّم فرصة لملاحظة الأداء اللّغوي لتلاميذه، كما تمكنه من اكتشاف أخطائهم اللّغوية المتكررة وهو بدوره يقوم بتشخيصها وبالتّالي معالجتها.

ومن خلال التعريفات السالفة يمكن إيجاز الألعاب اللّغوية في قولنا أنّها عبارة عن أنشطة هادفة يقوم بها مجموعة من التّلاميذ تحت إشراف المعلّم، هدفها التعلّم واكتساب اللّغة.

2- خصائص الألعاب اللّغوية:

تتميز الألعاب اللّغوية بمجموعة من الخصائص والمميزات والمتمثلة في: أنّها وسيلة للاسترخاء والحرية حيث يمارس الطّفل اللّعب دون مؤثرات أو ضغوط واقعة عليه من البيئة المحيطة به، تمتلئ بها حجرة الدراسة وتحببه في العلم، كما أنّها تعمل على إثارة دوافع التّلاميذ نحو النشاط التربوي الهادف وتعزز قدراته وتعدل سلوكه وتنمي مهاراته العلميّة و اللّغوية من خلال الممارسة والتعاون مع الفريق وهي إضافة إلى ذلك وسيلة فاعلة في تربية وتنمية الطّفل ومساعدته في التفكير المنظم الموجه نحو هدف محدّد، وموفرة للمرونة في التدريس والمساعدة في النّمو اللّغوي للتّلاميذ، كما أنّها تنمي روح الفريق والتعاون الإيجابي من خلال تطبيق الأنشطة الجماعية وخلق جو التنافس بينهم[2].

وبعبارة أخرى فإنّ الألعاب اللّغوية تمتاز بكونها وسيلة تمنح الحرية الكاملة للأطفال، فهي تسمح لهم بممارسة اللّعب دون أي ضغوطات مما يولد لديهم دافعية التعلّم، فهي توفر لديهم نوعاً من التعاون

[1]- دلال مُحَمَّد العساف، نور محمود الحاج عفانة، توظيف الألعاب اللغوية في تعلم المفردات للناطقين بغير العربية، مجلة الدراسات لجامعة عمار تليمي، الأغواط، ع 06، نوفمبر2017، ص:190.

[2]-ينظر: غدير عبد الله الربيحات، فاعلية استراتيجية الألعاب اللغوية في تنمية مهارات التحدث في مادة اللغة العربية لطلبة الصف الرابع أساسي، مجلة العلوم التربوية والنفسية، الجامعة الأردنية، عمان، ع 08، جويلية2017، مج3، ص:19.

من خلال تطبيق الأنشطة في مجموعات، وكذلك تنمية روح المنافسة بينهم والمساهمة في تنمية مهاراتهم اللّغوية.

3- أهداف الألعاب اللّغوية:

تعتبر الألعاب اللّغوية من أهم الوسائل إثارة للدافعية نحو التعلّم والتحدي، ومشجعة للأطفال على التفاعل والتواصل ومخفضة لنسبة التوتر والقلق أثناء تعلّم اللّغة، والمساعدة على علاج بعض المشكلات النفسيّة كالانطواء والعزلة حيث تعطي الأطفال الخجولين فرصة أكبر للتعبير عن أفكارهم ومشاعرهم بوضوح، ومشجعة على استخدام اللّغة بشكل مبدع وفطري، كما أنّها تعمل على ترقية الكفاءة التواصلية، واستخدامها يوفر الممارسة السليمة للمهارات اللّغوية الأربعة: التحدث، الاستماع، القراءة، الكتابة، ومساعدة على التخفيف من رتابة الدروس وجفاءها[1]؛ أي أنّها تقلل من نسبة الملل والضجر الذّي يصيب المتعلّم داخل القسم.

ويمكننا إيجاز ما قيل سابقا في النقاط التّالية:

- تهدف الألعاب اللّغوية إلى تحقيق الدافعية نحو التعلّم.
- تحقيق مبدأ العمل الجماعي والتفاعل داخل الصف.
- التخفيف من ظاهرة التوتر والقلق والانطواء أثناء تعلّم اللّغة.
- إتقان المهارات اللّغوية الأربعة (الِاستماع، القراءة، الكلام، الكتابة).
- اِكتساب رصيد لغوي والقدرة على توظيفه بشكل مبدع.
- علاج اضطرابات الكلام واستعمال اللّغة.

[1]- ينظر: رابعة زيدان، رندة العمري، فاعلية الألعاب اللغوية في تنمية مهارات التمييز السمعي لدى أطفال الرياض (6.5)سنوات، مجلة البحث، جامعة دمشق، ع49، 2018، مج39، ص:133.

4- أنواع الألعاب اللّغوية:

يمكن تقسيم الألعاب اللّغوية إلى ثلاثة أقسام، وهي: ألعاب النطق، ألعاب استخدام المفردات، ألعاب استخدام الجمل.

1.4ألعاب النطق:

تركز على إخراج الحروف من مخارجها الصحيحة مع إعطاء كل حرف حقه في النطق، كما تساعد على نطق الكلمات نطقا صحيحاً وسليماً دون حذف أو إضافة أو إبدال، وتركز أيضا على تكرار نطق جمل يطلب من التّلاميذ ترديدها أو نطق جمل تعبر عن صور يراها أو مواقف يعيشها[1]، وهي على ثلاثة أنواع:

أ- ألعاب نطق الحروف:

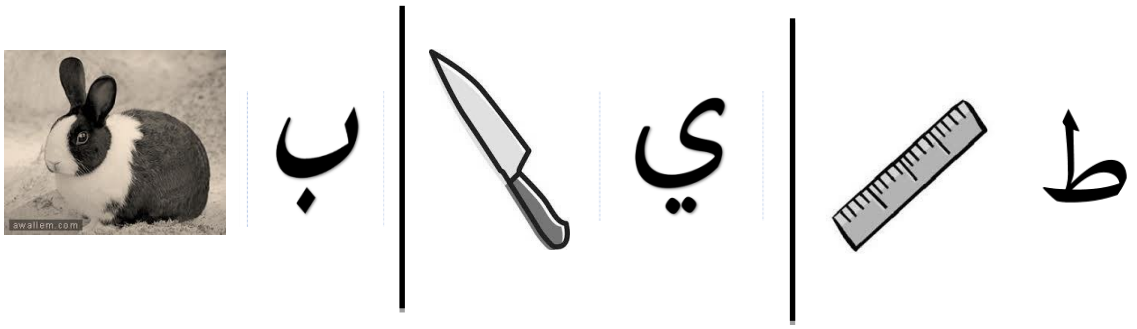
وهي عبارة عن ألعاب تركز بالدرجة الأولى على إخراج الحروف من مخارجها الصحيحة والتمييز بين الحروف المتقاربة في النطق، ومن بين هذه الألعاب نذكر لعبة **حرف في صورة** وتتم حيثيات هذه اللّعبة وفق ما يلي: يقوم المعلّم بعرض مجموعة صور لحيوانات أو أدوات على الأطفال، ومن ثم يطلب منهم ذكر اسم الشيء الموجود في الصورة مثل: قلم، أرنب، سكين، مسطرة، أسد، درج، يختار المعلم ثلاثة أطفال متسابقين كحد أدنى ويذكر على مسمع كل واحد صوت حرف معين، وعلى كل متعلّم معني بذلك تحديد الصورة التّي يوجد فيها صوت ذلك الحرف، على سبيل المثال:

صوت حرف **ط** ⟵ موجود في صورة **المسطـرة**.

صوت حرف **ب** ⟵ موجود في صورة **أرنــب**.

[1]- ينظر: رانية عدنان مُحَمَّد أبو شاور، أثر استراتيجية الألعاب اللّغوية في تنمية مهارات التخيل الإبداعي لدى أطفال الروضة، دار المجد، عمان، ط1، 2017، ص:82.

صوت حرف **ي** ← موجود في صورة **سكيــن**



وفي نهاية هذه اللّعبة يكون التلميذ قادراً على تحديد موقع حرف ما في أول أو وسط أو آخر الكلمة، وكذلك يكون قادرا على تكرار أصوات الحروف[1].

ب– ألعاب نطق الكلمات:

وهي عبارة عن ألعاب تركز على نطق الكلمات نطقا سليماً دون إضافة أو حذف أو إبدال، ومن بين هذه الألعاب نذكر لعبة **انظر ثم تذكر**، وتتم فيها اللّعبة : بتقسيم المعلّم الأطفال إلى مجموعات بحيث تحتوي كل مجموعة خمسة أطفال يضع أمام كل مجموعة طاولة صغيرة عليها بعض الأدوات مثل: ثلاثة أقلام رصاص، كراسان، سبعة دبابيس، ثلاثة أغلفة، وغيرها، يعطي للأطفال دقيقة للنظر إلى الأشياء ومناقشة بعضهم لها من حيث تسميتها، وأعدادها، وألوانها، وأحجامها، وأطوالها، و يجمعهم ويطرح عليهم أسئلة المسابقة: – ماعدد الدبابيس؟ – ما ألوان الأغلفة؟ .....، ويفضل أن تركز الأسئلة مرة على الأعداد، وأخرى على الألوان، وثالثة على الأحجامّ، ورابعة على صفات أخرى.

وفي نهاية هذه اللّعبة يكون المتعلّم قادراً على نطق الأعداد من 01 إلى 10 نطقاً صحيحا، وكذا تحديد الألوان الخاصة بكل أداة مثل: حمراء، صفراء، خضراء، بيضاء ...، وأحجامها وصفاتها مثل: صغير، كبير، جميل قبيح، باهت، طويل، قصير، سميك[2].

[1]–ينظر: مُحَمَّد رجب فضل الله، الألعاب اللغوية لأطفال ما قبل المدرسة، عالم الكتب، القاهرة، ط2، 2005، ص:54.

[2]– ينظر: المرجع نفسه، ص:63.

ج- ألعاب تركز على نطق الجمل:

وهي عبارة عن:" ألعاب هدفها الأول تكرار نطق الجمل يطلب منه ترديدها، واسترجاع جمل سبق له الاستماع إليها، ونطق جمل تعبر عن صور يراها أو مواقف يعيشها"[1]، ومن بين هذه الألعاب نذكر لعبة **كرر أو لا تكرر**، وتتم هذه اللّعبة من خلال: قيام المعلّم بعرض صور فوتوغرافية أو مرسومة على الأطفال، بحيث أنّ كل صورة تعبر عن الممارسات الرياضية المختلفة، يقوم المعلم بالتعليق على كل صورة بجملة فعلية، ويطلب منهم ترديد الجملة وراءه إذا كانت معبرة عن الصورة، والصمت إذا كانت الجملة لا تعبر عن الصورة، مثل: يلعب الطّفل بالكرة، يقذف اللاعب السهم، يلاكم البطل زميله.

وفي نهاية اللّعبة يكون التلميذ قادراً على التمييز بين صحة المسموع أو خطئه، وأن ينطق الجمل الفعلية نطقا صحيحاً مكتملاً، إضافة إلى ذلك زيادة الرصيد اللّغوي لدى المتعلّمين من خلال اكتشاف معارف ومعلومات جديدة[2].

4. 2 ألعاب استخدام المفردات:

تركز على استخدام الأطفال للأفعال الماضية والمضارعة والأمر، وكذلك استخدام أسماء الأعلام والألوان والأدوات واستخدام أدوات الربط والاستفهام، بشرط أن تكون تتماشى مع مستواه[3]، وهي على أربعة أنواع:

[1]- مُحَمَّد رجب فضل الله، الألعاب اللغوية لأطفال ما قبل المدرسة، ص:77.

[2]-ينظر: المرجع نفسه، ص:78.

[3]-ينظر: رانية عدنان مُحَمَّد أبو شاور، أثر استراتيجية الألعاب اللغوية في تنمية مهارات التخيل الإبداعي لدى أطفال الروضة، ص:83.

أ–ألعاب استخدام الأفعال:

وهي عبارة عن ألعاب تركز على استخدام الأفعال الماضية والمضارعة والأمر والتنويع فيها، ومن بين هذه الألعاب نذكر **لعبة هات العكس،** وتتّم حيثيات هذه اللّعبة كالتالي: يقوم المعلّم بإعداد صور ملونة تعبر عن أفعال متنوعة: طفل يجري، يقف، يضحك، يبكي، يتكلم، يتم تقسيم الأطفال إلى مجموعتين أو ثلاث يعرض على المجموعة الأولى إحدى الصور قائلا لهم هذا الطّفل يبكي، أليس كذلك؟ يرد عليه الأطفال: لا، هذا الطّفل يضحك، وتتوالى العملية مع باقي المجموعات.

وفي الأخير يكون الأطفال قادرين من خلال هذه اللّعبة على تحديد أفعال مضارعة مقابلة لأفعال أخرى وكذلك القدرة على استعمال المتضادات استعمالا صحيحا وتنمية الرغبة لتصحيح الخطأ[1].

ب– ألعاب استخدام الأسماء:

وهي عبارة عن:" ألعاب تركز على استخدام الأطفال لأسماء الأعلام أو الألوان أو الأماكن والأدوات"[2]، ومن بين هذه الألعاب نجد **لعبة أطوال وألوان،** وتتّم هذه اللّعبة على :أن يختار المعلّم المشاركين من خمسة إلى سبعة أطفال، ويفضل أن يكونوا مختلفي الطول، تعطي كل طفل قطعة طبشور من لون معين، ويرسم كل طفل خطا حسب طوله ومن الممكن أن تتداخل الخطوط، ويوجه أسئلة بعد ذلك إلى جميع الأطفال، مثل: أي الخطوط أطول؟ أو ما هو أطول خط؟ أو ما أقصر خط؟

وفي نهاية هذه اللّعبة يكون المتعلّم قادرا على: التعرف على أسماء الألوان وأن يستخدم اسم التفضيل: أطول، أقصر، أرفع، أحسن، وغيرها وأن يعتاد الدقة في الوصف[3].

---

[1]–ينظر: ناصف مصطفى عبد العزيز، الألعاب اللغوية في تعليم اللغات الأجنبية، دار المريخ، الرياض، السعودية، ط1 ،1983، ص: 71.

[2]– المرجع نفسه، ص:77.

[3]–ينظر:المرجع نفسه، ص:77.

ج– ألعاب استخدام أدوات الاستفهام:

تساعد هذه الألعاب الأطفال على استخدام أدوات الربط والاستفهام والإجابة (بنعم أو لا) ومن بين هذه الألعاب نذكر **لعبة خيال× خيال**، تتّم حيثيات هذه اللّعبة على: أن يختار المعلّم ثلاثة أطفال للتسابق فرديا ويمكن زيادة العدد إلى أربعة أو خمسة ويمكن أن يتم التسابق بين الفرق، كل فريق مكون من ثلاثة أطفال، يبدأ المعلّم اللّعبة، مثلا بجملة: **قابلت بالأمس طفلا....**، يطلب المعلم من كل طفل متسابق أو كل فريق أن يوجه سؤالا للمعلّم ليعرف الإجابة ولتكتمل الحكاية، والفريق الذي يستمر في الأسئلة هو الفائز.

فريق1 ⟵ ما اسمه؟

فريق2 ⟵ متى قابلته؟

فريق3 ⟵ من كان معه؟

وفي نهاية هذه اللّعبة يكون التلميذ قادرا على استخدام بعض أدوات الاستفهام مثل: من؟ متى؟ أين؟ كيف؟ كم؟ وأن يكون حواراً مفيداً[1].

د– ألعاب استخدام كلمات الرفض /الشك/اليقين:

وهي عبارة عن ألعاب تساهم في استعمال كلمات تدل على الشك أو الرفض أو التأييد لرأي ما مثل: **لعبة أعتقد × لا أعتقد**، تتمثل في: أن يجهز المعلّم أدوات ذات أحجام أو ملمس أو مكونات متباينة، ثم يخبر الأطفال أنّ ما تحت الغطاء أدوات نستخدمها في المطبخ أو في المدرسة أو الملعب يختار المعلّم الأطفال المتسابقين من 2 إلى 3 أو أكثر ويبدأ المتسابقون، كل منهم يضع يده بالتناوب على إمساك الأدوات، وفي حالة الخطأ في التخمين لا يحصل على شيء أو يمكن للمعلّم أن يسأل المتعلّم لماذا أنت متأكد؟ أو لماذا تعتقد ذلك؟.

[1]–ينظر: دلال مُحَمَّد العساف، نور محمود الحاج عفانة، توظيف الألعاب اللغوية في تعلم المفردات للناطقين بغير العربية، ص:194.

وفي النهاية يكون المتعلّم قادراً على استخدام كلمات (أعتقد أو متأكد، أظن، ليس صحيح وغيرها)، كلها تسهم في تحقيق جزء من الكفاءة التواصلية من حيث اللّغة[1].

4. 3 ألعاب استخدام الجمل:

وهي عبارة عن:" ألعاب يستخدم فيها الأطفال الجمل: (اِسمية كانت أو فعلية) ويتم التركيز فيها على تنمية قدرات الأطفال لتكوين جمل كاملة وسليمة والتنويع في الجمل التّي يكونها، وتدرج الجمل وترابطها"[2]، وهي على ستة أنواع جاءت كالتالي:

أ- ألعاب التذكر:

وهي ألعاب تركز على استخدام الأطفال لجمل سبق لهم الاستماع إليها، ومن بين هذه الألعاب نذكر **لعبة أستمع وأبلغ**، والتّي تتم بجلوس المتعلّمين في دوائر في كل دائرة خمسة أطفال، يهمز المعلّم في أذن متعلّم من الدائرة الأولى بحكاية خيالية قصيرة، يقوم الطّفل بنقل الحكاية إلى من بجواره ثم الثالث والرابع حتى آخر طّفل، يطلب من الطّفل الأخير سرد أحداث الحكاية بصوت مرتفع أثناء تناقل أطفال الدائرة الأولى للحكاية، يقوم المعلّم بعمل الشيء نفسه في الدوائر الأخرى ومن المستحسن أن تكون الحكاية مختلفة.

وفي الأخير يكون المتعلّمون قادرون على نطق العديد من الجمل نطقاً مرتباً ومتسلسلاً، إضافة إلى ذلك القدرة على السرد مشافهة دون خوف أو خجل[3].

---

[1]- ينظر: دلال مُحَمَّد العساف، نور محمود الحاج عفانة، توظيف الألعاب اللغوية في تعلم المفردات للناطقين بغير العربية، ص:194.

[2]- رانية عدنان مُحَمَّد أبو شاور، أثر استراتيجية الألعاب اللغوية في تنمية مهارات التخيل الإبداعي لدى أطفال الروضة، ص:83.

[3]-ينظر: عطا الله عبد الحميد، برنامج مقترح في الألعاب اللغوية لعلاج الضعف القرائي لدى طلاب الصف الثالث الابتدائي مجلة القراءة والمعرفة، كلية التربية، جامعة عين شمس، المغرب، ع 25، 2003، ص:103.

ب- ألعاب الوصف:

والتّي بموجبها يصف الطّفل صورا سبق رؤيتها أو يصف موقفا رآه أمامه، ويكون الوصف إما لتعبيرات وجوه أو لأدوات من حيث لونها وحجمها واستخدامها، ومن بين هذه الألعاب نذكر **لعبة صورة في صورتين،** تتمثل في تقسيم المعلّم المتعلّمين إلى مجموعات بحيث تتكون كل مجموعة من طرفين فقط، يقدم المعلّم لأحد الأطفال الاثنين مجموعة من الصور ولأخرى مجموعة مغايرة، يتم وضع الصور مختلطة ومقلوبة، يختار الطّفل الأول صورة ويبدأ بوصفها في جمل يتم تحديد عددها، في حين يحاول الطّفل الثاني معرفة الصور واستخراج نسختها من أمامه فإذا نجحا يتبادلان الأدوار، بحيث يتم استبعاد الصورتين المتماثلتين ويبدأ الوصف والتحديد لصورة أخرى.

تهدف هذه اللّعبة إلى قدرة المتعلّم على وصف الأشياء واستعمال رصيده اللّغوي في ذلك[1].

ج- ألعاب التمييز:

وهي التّي تركز على تنمية قدرة الأطفال على التمييز بين الأصوات المتشابهة والأشكال المتقاربة مع ذكر الفروق بينها، ومن بين هذه الألعاب نذكر **لعبة أصوات على شريط كاسيت** وتتم فيها هذه على النحو التالي: يقسم المعلّم الأطفال إلى مجموعتين أو ثلاث، يستمع أطفال كل مجموعة بشكل متتابع لشريط كاسيت مسجل عليه الصوت، يعطي للأطفال فرصة التشاور ثم يطلب من كل مجموعة تحديد ما استمعوا إليه، ويلاحظ ضرورة تنوع وتقارب الأصوات المسجلة مثلا: صوت مياه تتدفق أو صوت طائر أو حيوان، أو باب يغلق، أو دقات منبه، وغيرها تكرر فيها عمليّة الاستماع مرتين أو ثلاث وبعد تحديد الصوت يمكن للمعلّم أو أحد المتعلّمين التحدث عنه أو عن مواقف عاشها مع هذا الصوت.

[1]-ينظر: عطا الله عبد الحميد، برنامج مقترح في الألعاب اللغوية لعلاج الضعف القرائي لدى طلاب الصف الثالث الابتدائي، ص:103.

وفي النهاية يكون المتعلّم قادراً على التعبير بجملة متكاملة عما يسمعه، إضافة إلى ذلك التمييز بين الأصوات ومعرفة مسمياتها وصفاتها مثل: خرير الماء، زئير الأسد، مواء القطة، صياح الديك وغيرها[1].

د- ألعاب الحكايات:

فمن خلال هذه الألعاب يتمكن الأطفال من الاستماع إلى حكايات أو روايتها أو الارتجال فيها مثل **لعبة** ماذا **حدث بعد ذلك؟**، وتقوم هذه الأخيرة على: جلوس المتعلّمين في دائرة يبدأ المعلّم في حكاية قصة من قصص الحياة اليومية واقعيّة أو خيالية، بطلها إنسان أو حيوان أليف، يتوقف المعلّم بعد مقدمة الحكاية أو عند حديث معين ويسأل الأطفال ماذا تتوقعون أن يحدث بعد ذلك؟ أو بم يرد فلان على فلان؟، تمنح الفرصة في كل مرة لعدد من الأطفال لعرض توقعاتهم، ويسأل المعلّم بقية الأطفال عن التوقع الذي يؤيدونه.

وفي نهاية اللّعبة يكون الطّفل قادراً على استنتاج أهم الأحداث التّي وردت في القصة التّي استمعوا إليها وأن يتوقعوا أحداثا وفقا للمقدمات[2].

هـ- ألعاب الرأي:

تتيح الفرصة للأطفال بإبداء رأيهم عن طريق التأكيد أو الرفض واختيار ما يفضلونه وما يرفضونه مثل: **لعبة ما رأيك فيما أقول؟**، تجري حيثيات هذه اللّعبة على النحو التالي: يعرض المعلّم على الأطفال صورة مرسومة أو مصطنعة، ثم يبدأ بالتحدث عن الصورة بأوصاف متفقة أو مختلفة عما في الصورة، بعد كل وصف يسأل المعلّم الأطفال: ما رأيكم؟ أو موافقون؟، الراغب في الأطفال في الإجابة يستأذن ثم يجيب ويعرض رأيه.

[1]- ينظر: عطا الله عبد الحميد، برنامج مقترح في الألعاب اللغوية لعلاج الضعف القرائي لدى طلاب الصف الثالث الابتدائي، ص:104.

[2]- ينظر: مُحَمَّد رجب فضل الله، الألعاب اللغوية لأطفال ما قبل المدرسة، ص:35.

وعند نهاية اللّعبة يكون الطّفل قادراً على التعبير عن رأيه باستخدام عبارات التأكيد أو الرفض كقوله: أنا أوافقك، أنا أؤيدك، أنا لا أوافقك[1].

و- ألعاب المعلومات:

وهي ألعاب تسهم في معرفة مدى ثقافة الطّفل وتعمل على زيادة معلوماته وبالتّالي تثقيفه ومثال ذلك: **لعبة سباق المعلومات** والمتمثلة في: تقسيم جميع الأطفال إلى مجموعات، كل مجموعة تسمى باسم أحد الخلفاء الراشدين أو الشخصيات المشهورة في مختلف الجوانب حتّى يتحدّد في سباق المعلومات بطل الدورة، في كل مباراة يطرح المعلّم عشرة أسئلة في مجال واحد مناسبات، تاريخ رياضة، وخصوصا الجانب اللّغوي للمتعلّمين بحيث يتقاسم المتنافسون الأسئلة خمسة للفريق الأول وخمسة للآخر والفريق الذّي يجيب على كل الأسئلة هو الفائز.

وفي الأخير يكون الطّفل قد تعرف على بعض المعلومات ورسخت في ذهنه، ويجيد الأطفال التعبير عن رغبتهم في الكلام باستخدام عبارات: من فضلك، لو سمحت[2].

5- دور الألعاب اللّغوية في تعليميّة اللّغة:

قبل التطرق إلى دور الألعاب اللّغوية استوجب الوقوف على مفهوم مصطلح التعليميّة بشكل عام ومصطلح تعليميّة اللّغة بشكل خاص.

[1]-ينظر: مُحَمَّد رجب فضل الله، الألعاب اللغوية لأطفال ما قبل المدرسة، ص:141.

[2]-ينظر: المرجع نفسه، ص:158.

5. 1مفهوم التعليميّة: Didactique

أ- لغة:

استعملت كلمة التعليميّة أو الديداكتيك منذ مدة أطول للدلالة على كل ما يرتبط بالتعليم وكلمة ديداكتيك مشتقة من كلمة Didaktikos وتعني: "فلنتعلّم أي يعلم بعضنا بعضا، والمشتقة أصلا من الكلمة الإغريقيّة Didaskein ومعناها التعليم أو التدريس"[1].

إضافة إلى ذلك تعرف التعليميّة في اللّغة العربية: "مصدر صناعي لكلمة تعليم، وهذه الأخيرة مشتقة من علم أي وضع علامة أو سمة من السمات للدلالة على الشيء دون إحضاره"[2]، بمعنى إشارة إلى تدريس معرفة ما.

ب- اصطلاحا:

التعليميّة أو الديداكتيك هي نوع من التفكير أو المعرفة التّي تهتم بفن أو قواعد التدريس لمادة مدرسية، غايته تحقيق التعلّمات الفعالة من خلال التحكم الجيد في الوسائل والمناهج، مع مراعاة طبيعة شخصية المتعلّمين[3]، أي كل ما يهدف إلى التثقيف والاكتساب وإلى كل ماله علاقة بالتعليم.

كما تعرف بأنّها: " الدراسة العلميّة لطرق التدريس وتقنياته ولأشكال تنظيم مواقف التعلّم، التّي يخضع لها التّلميذ قصد بلوغ الأهداف المنشودة، سواء على المستوى العقلي أو الوجداني أو على المستوى الحركي"[4].

---

[1]- نور الدين أحمد قايد، حكيمة سبعي، التعليمية وعلاقتها بالأداء البيداغوجي، مجلة الواحات للبحوث والدراسات ، دمشق، د ط، 2010، ع08، ص:36.

[2]-مُحَمَّد الدريج، عودة إلى مفهوم الديداكتيك أو علم التدريس كعلم مستقل، الرباط، د ط، د ت، ص:02.

[3]- ينظر: نور الدين أحمد قايد وحكيمة سبعي، التعليمية وعلاقتها بالأداء البيداغوجي، مجلة الواحات للبحوث والدراسات دمشق، د ط، 2010، ع08، ص:36.

[4]- مُحَمَّد الدريج، تحليل العملية التعليمية، قصر الكتاب، الرباط، د ط، 2000، ص:13.

بمعنى أنّها نِظامٌ من الأحكام المتشابكة والمتداخلة والمتفاعلة، والمرتبطة بالظواهر الخاصة بالعمليّة التعليميّة، والتي من شأنها التّخطيط للأهداف التربويّة وكافة محتوياتها وتطبيقاتها التعليميّة ومواقيتها إضافةً لدراسة الوسائل التّي تُسهم في تحقيق الأهداف، وكذا التركيز على دور المتعلّم فيها.

5. 2 مفهوم تعليميّة اللّغة:

هي عبارة عن: " مجموعة من الطرق والتقنيات الخاصة بتعليم مادة اللّغة سواء العربية أو لغة أجنبية أخرى وتعلمها خلال مرحلة دراسية معينة، قصد تنمية معارف التّلميذ واكتسابه المهارات اللّغوية واستعمالها بكيفية وظيفية وفق ما تقتضيه الوضعيات التواصلية، كل هذا يتم في إطار منظّم وتفاعلي يجمع المعلّم والمتعلّم، باعتماد مناهج محدّدة وطرائق تدريسية كفيلة بتحقيق الأهداف المسطرة لتعليم اللّغة وتعلمها"[1].

وبهذا نقول أنّ تعليميّة اللّغة هي الدراسة العلميّة المنطقية لاستراتيجيات تدريس لغة ما باختلافها وإتقان المهارات اللّغوية الخاصة بتلك اللّغة داخل الفصل الدراسي.

5. 3 دور الألعاب اللّغوية في تعليم اللّغة:

إن للألعاب اللّغوية دوراً هاماً، فهي تسهم في تعليم اللّغة بالدرجة الأولى، بحيث من الصعب الاستغناء عنها في العمليّة التعليميّة التعلميّة، فقد ساعدت في تذليل بعض الصّعوبات التّي تواجه المتعلّم في تعلّم اللّغة؛ كصعوبة التمييز بين صوتين، وعدم القدرة على التمييز البصري للحروف والكلمات المتشابهة، والتدريب النطقي، والاستيعاب، والتعبير، والإملاء، والتركيب، والتدريبات النحوية[2].

[1]- علي تعوينات، التعليمية والبيداغوجيا في التعليم العالي، مطبعة النجاح الجديدة، الدار البيضاء، د ط، 2010، ص:16.

[2]- ينظر: مُحَمَّد علي حسن الصويركي، الألعاب اللغوية ودورها في تنمية مهارات اللغة العربية، ص:33.32.

تعتبر اللّغة مجالا مهما من مجالات اللّعب للأطفال، فهي أول شيء يلعب به الأطفال في الطفولة المبكرة فاللّعب يستثير دافعية الطّفل للحوار والتّواصل مع اللّعبة، فينمو لديه التعبير اللّغوي ويحاول إيصال رأيه للمشاركين في اللّعب[1].

كما أنّ اللّعب اللّغوي يحفز الذاكرة الكلامية للتعبير، وينمي المهارات اللّغوية عند الطّفل ويمكنه من تعزيز نموه اللّغوي، كذلك يساهم في تعلّم مجموعة من المهارات الكلامية اللازمة للألفاظ منها: مهارات تتصل بالنطق مثل إخراج الحروف من مخارجها الصحيحة، مع إعطاء كل حرف حقه من النطق، ومهارات تتّصل باستخدام المفردات كحسن اختيار اللفظ المناسب واستعمال المفردات والمتضادات، ومهارات متّصلة باستخدام الجمل كاستخدام جمل طويلة أو قصيرة حسب المقام أو جمل فعلية أو اسمية أو مركبة أو بسيطة، ومهارات متّصلة بالأفكار كحسن ترتيب الأفكار وسَلاستها ومهارات تتّصل باستخدام الأداء كحسن تمثيل المعنى والارتجال وعدم التلعثم* وتصحيح الأخطاء ذاتيّا أي يصححها بنفسه.

فالألعاب اللّغوية تسهم في إكساب الطّفل ألفاظاً وجملاً وتراكيب من خلال التفاعل مع زملائه فتهذب لغته، وتساعده على السير في نهج نظام لغوي من فهمه لبيئته المحيطة به، وملامسا لواقعه فترتقي لغته وتصفو مشاربها مهما كان يعتريها من اضطراب قبل التحاقه بالمدرسة[2]، ومعنى هذا القول أنّ الألعاب اللّغوية تثري الرصيد اللّغوي للطّفل وذلك من خلال تفاعله مع أقرانه، كما أنّها تسهم في اكتشاف عيوبه النطقية كالتلعثم واللكنة والتأتأة وغيرها مع معالجتها قبل أن تتفاقم وتؤدي إلى انحطاط وضعف لغته التّي هي أساس تواصله.

---

[1]- ينظر: النجهانية زهرة، فاعلية الألعاب اللغوية في تحصيل الأنماط اللغوية وبقاء أثر التعلم لدى تلاميذ الصف الرابع أساسي رسالة ماجستير غير منشورة، جامعة السلطان قابوس كلية التربية، عمان، 2014، ص:51.

*- التلعثم: يسمى بالتأتأة أو اضطراب الطلاقة، الذي يبدأ من مرحلة الطفولة، وهو أحد أنواع اضطرابات الكلام الذي ينطوي على مشاكل تسبب اختلال الكلام .

[2]- ينظر: المرجع نفسه، ص:51.

خلاصة

بيداغوجيا اللّعب عبارة عن نشاط تعلمي يجعل من الألعاب وسيلة تخدم المتعلّم واكتسابه المعرفة والمهارة وتكون قابلة للتّقويم، أي استغلال أنشطة اللّعب في اكتساب المعرفة للطّفل والكثير من علماء التربية يستخدم مصطلح الألعاب التعليميّة كمرادف لبيداغوجيا اللّعب، وتنقسم هذه الأخيرة إلى أنواع وهي كالآتي: (الألعاب الحركية، والتمثيليّة، والورقية، والشعبيّة، وألعاب الذكاء، والإلكترونيّة)، فكل هذه الألعاب تساهم في تنمية القدرات المعرفيّة والمهارية لدى المتعلّمين مع تحقيق دافعية التعلّم.

وحتى تكون اللّعبة ناجحة لابد من توفر شروط وضوابط تخدمها أهمها: التماشي والبرنامج التعليميّ، تلاءمها مع أعمار التّلاميذ، وألا تكون مكلفة وأن تجمع بين الاستمتاع والتعلّم معا، إضافة إلى ذلك لابد من وجود خطوات منظمة تقوم عليها تتمثل في مرحلة الإعداد ومرحلة التنفيذ ومرحلة التّقويم، وفي الأخير مرحلة المتابعة، دون أن ننسى دور المعلّم فيها بحيث يجب توفر بعض الشروط: كاطلاعه المسبق على اللّعبة وتحديد الأهداف التعليميّة التّي تخدمها وتطبيقها، وكذا مراقبة تلامذته أثناء اللّعب.

تحقق لنا الألعاب التعليميّة من خلال هذه الضوابط مجموعة من الأهداف الجسميّة و الاجتماعيّة الانفعالية وكذا نفسيّة ومهاريّة وعلاجية.

وقد أضحت بيداغوجيا اللّعب محل اهتمام الدارسين والباحثين في مجال التربية والتعليم وهذا نظرا لأهميتها البالغة وبالخصوص لتلاميذ السنوات الأولى، هذا ما دفع هذه الفئة إلى توظيف الألعاب في الجانب التعليميّ عامة وتعلّم اللّغة خاصة، فنجد الألعاب اللّغوية عبارة عن أنشطة هادفة يقوم بها مجموعة من التّلاميذ تحت إشراف المعلّم، الهدف منها التعلّم واكتساب وعلاج اضطرابات الكلام وإثراء الرصيد اللغوي للمتعلم، وتنمية المهارات اللّغوية الأربع (الاستماع، والقراءة، والكلام، والكتابة).

انقسمت الألعاب اللّغوية إلى ثلاثة أنواع هي: ألعاب النطق، وألعاب استخدام المفردات، وألعاب استخدام الجمل، كان دورها جميعها قائما بالدرجة الأولى على تعلّم اللّغة، واستثارة دافعية الطفل

للتواصل مع أقرانه، كما أنها تسهم في اكتشاف عيوب النطق وعلاجها، ولها دور كبير في إثراء رصيده اللّغوي وغيرها، مما جعلها عنصراً أساسياً في عمليّة التعليم وبالأخص في مرحلة التعليم الابتدائي.

الـفـصل الـثـانـي

دراسة ميدانيّة (نماذج تطبيقية للألعاب اللّغوية في الأقسام التحضيرية)

الدراسة الميدانيّة:

بعد الانتهاء من الجانب النظري للبحث، تأتّي الدراسة الميدانيّة حيث تعدّ من أهم الوسائل لجمع البيانات المتعلقة بالعمليّة التعليميّة للكشف عن واقعها من حيث القوة والضعف، وكذلك إثبات وتدعيم الدراسات النظريّة، وقد تناولت دراستنا تلاميذ الأقسام التحضيرية، وهدفنا من خلالها إلى التعرف على الألعاب اللّغوية الموظفة داخل هذه الأقسام ودورها في تعلّم اللّغة ومدى تفاعل التّلاميذ معها وتقويمها، إضافة إلى ذلك التحري حول أسباب تغييب الألعاب اللّغوية في المدارس الجزائرية وماهي الحلول المقترحة لعلاج هذه الظاهرة؟

ولقد توجهنا من أجل هذه الدراسة إلى **ثلاث ابتدائيات** بمدينة تيارت، لتّتبع مجريات عمليّة تعليم تلاميذ الأقسام التحضيرية بهذه المدارس، وهي:

اسم المدرسة	المكان
الأمير خالد	تيارت
اِبتدائية الفتح	تيارت
بلعيد عبد القادر	تيارت

حَوَت هذه المدارس قسمين، بلغ عدد التّلاميذ فيهما ما بين 25 إلى 30 تلميذاً في القسم الواحد، في حين تراوحت أعمار التّلاميذ من 04 إلى 05 سنوات.

وللقيام بهذا العمل اعتمدنا وسيلتين، تمثّلت الوسيلة الأولى في **الملاحظة**، وهي تلك" العمليّة التّي يقوم فيها العقل بدور كبير من خلال ملاحظة الظواهر وتفسيرها، وإيجاد ما بينها من علاقات ولهذا فهي وسيلة هامة من وسائل جمع البيانات"[1].

أما الثانية فتمثّلت في **استمارة استبيان** قدمت لأساتذة الأقسام التحضيرية ومربي رياض الأطفال رصدنا فيها آراءهم حول مجموعة من التساؤلات، ويقصد بالاستبيان "مجموعة الأسئلة المصممة لجمع البيانات اللازمة عن المشكلة تحت الدراسة وهي أهم الوسائل الفعالة في جمع البيانات"[2]، كما يعتبر أداة اتصال أساسية بين الباحث وعينة الدراسة ووسيلة لجمع الحقائق والمعلومات، ويعتمد على استمارة تحوي مجموعة من الأسئلة توجه إلى العينة المراد دراستها، وذلك قصد الإجابة على تساؤلات الباحث، وعليه فقد شرعنا رفقة الأستاذة المشرفة في بنائه وفق ما تقتضيه الدراسة المستهدفة.

ولتحليل النتائج المتوصل إليها استعنا بالمنهج الإحصائي وآلية التحليل، من خلال الإشارة إلى أشكال الألعاب اللّغوية وطريقة توظيفها ومدى تفاعل التّلاميذ معها، ثم الحكم على اللّعبة من تقويم أداء التّلميذ وما اكتسبه من خلالها، أضِف إلى ذلك ترجمة استبيان الأساتذة في دوائر نسبية لعرض البيانات المتوصل إليها بعد جمعها، ثم محاولة استقرائها وتحليلها معتمدين في تحليل النتائج على تقنية النسب المئوية، وهذه التقنيّة تتمثل في ضرب التكرارات المحصّل عليها في مائة**100**، ثم تقسيم الحاصل على مجموع الاستبيانات الموزعة.

القاعدة كالآتي:

$$\frac{\text{عدد التكرارات} \times 100\%}{\text{عدد الاستبيانات}}$$

[1]–فاطمة عوض صابر وميرفت علي خفاجة، أسس ومبادئ البحث العلمي، مكتبة ومطبعة الإشعاع الفنية، الإسكندرية، مصر، ط1، 2002، ص: 143.

[2]–مُحَمَّد عبد الفتاح حافظ الصيرفي، البحث العلمي الدليل التطبيقي للباحثين، دار وائل، عمان، الأردن، ط1، 2001، ص:115.

نماذج الدراسة الميدانيّة:

1) مؤسّسة الأمير خالد (تيارت)

قسم التحضيري: الصف (أ) يوم 2020/02/24

الحصة الأولى : مدتها 25 دقيقة التوقيت: 8:00 صباحا

تبدأ المعلمة رفقة تلامذتها ككل صباح بترتيل سورة الفاتحة والنّاس والفلق، والاستفسار عن أحوالهم يليها تحديد نهار اليوم في شكل نشاط ترفيهي، من خلال مجموعة من البطاقات عليها أرقام والأشهر والأيام وتطلب من أحد التّلاميذ ضبط هذه البطاقات حسب نهار اليوم.

24	فـيـفـري	2020

الهدف من هذا النشاط تعلّم التّلاميذ تسمية أيام الأسبوع وكذا أسماء الأشهر، أضف إلى ذلك تعلّم الأرقام من حيث نطقها وكتابتها.

ثم وظفت المعلّمة لعبتين تعليميتين في حصة واحدة.

– لعبة الألوان

حيثيات اللّعبة: تعطي المعلمة أشكال داخل القسم وتطلب من التّلاميذ التعبير عن شكل ولون الشيء المشار إليه، **مثل:**

السماء ⟵ يجيب **قصي** ⟵ السماء **زرقاء**

الطاولة ⟵ تجيب **بشرى** ⟵ الطاولة مستطيلة لونها **أصفر**

السبورة ⟵ يجيب **أكرم** ⟵ مستطيلة **بيضاء**

مئزر زميلتكم زهرة ⟵ تجيب **هند** ⟵ مئزر زهرة **وردي**

الهدف من اللّعبة: تعلم التّلاميذ الألوان وبعض الأشكال والصور ومسمياتها، كما تمكنهم من التمييز بين الأشكال المعروضة وتسميتها (مربع، مستطيل، دائرة، مثلث).

وقد لاحظنا لدى بعض التّلاميذ أخطاء في تسمية الألوان، قامت المعلّمة من خلال هذه اللّعبة بتصحيحها.

– لعبة الوصف

حيثيات اللّعبة: تشكل المعلّمة دائرة مع تلامذتها داخل القسم وتتوسطهم، تطرح عليهم بعض الأسئلة وتستمع لإجاباتهم الواحد تلو الآخر، **مثل**:

المعلّمة: كيف هي ساحة المدرسة ؟

التّلميذة هند: ساحة المدرسة واسعة.

المعلّمة: كيف هي خزانة القسم؟

التّلميذ هشام: خزانة القسم مملوءة.

المعلّمة: كيف هو حال القسم؟

التّلميذة أحلام: القسم نظيف.

الهدف من اللّعبة: قدرة التّلاميذ على التعبير عن صورة معينة أو مشهد ما، كما يمكنهم من استخدام الجمل الاسمية، وإثراء رصيدهم اللّغوي والمعرفي، إضافة إلى ذلك نلحظ تفاعل التّلاميذ مع معلمتهم والتنافس فيما بينهم للإجابة.

الحصة الثانية: مدتها 15 دقيقة **التوقيت: 10:00 صباحا**

– لعبة العجين

حيثيات اللّعبة: تطلب المعلّمة من التّلاميذ استخراج العجين من حقائبهم، ثم تطلب منهم بعد ذلك تشكيل حرف **القاف** –قامت بتعليمهم إياه في الحصة نفسها– وبأشكاله الثلاثة (**قَ، قُ، قِ**)، وتقوم بمراقبتهم وتصحيح أخطائهم.

الهدف من اللّعبة: تعلم التلاميذ تشكيل حرف **القاف** وبشكل صحيح، كما يتمكن التّلميذ تذكر رسم حرف **القاف**، إضافة إلى ذلك تمنح التّلاميذ جوا من التسلية والتفاعل داخل القسم.

من خلال دراستنا الميدانيّة الأولى للقسم (أ)، نلحظ توظيف للألعاب اللّغوية من طرف المعلّمة غير أنّها تجد صعوبة بسبب قلة الوسائل والأدوات، زيادة على ذلك عدد التّلاميذ كبير وصعوبة التحكم فيهم أثناء اللّعب، إلا أنّه رغم ذلك حققت اللّعب السّابقة نتائج مقبولة.

قسم التحضيري: الصف (ب) **يوم 2020/02/25**

الحصة الأولى: مدتها 25 دقيقة **التوقيت: 08:00**

تبدأ المعلّمة يومها رفقة تلاميذها بقراءة دعاء الصباح ومن ثم الاطلاع على أحوالهم ثم تقديم درس المحبة.

– لعبة ماذا يوجد في الصورة ؟

حيثيات اللّعبة: تقدم المعلّمة صورة كبيرة عليها محطة قطار وطفل ينزل من القطار وهو يحمل حقيبة وتعلقها على السبورة وتسأل كل التّلاميذ دون انحياز لسماع تعبيراتهم.

المعلّمة: ماذا ترون في الصورة ؟

التّلميذة ريحان: محطة قطار.

التّلميذ أحمد: طفل يحمل حقيبة.

التّلميذ وليد: طفل ينزل من القطار.

وبعد ذلك تطلب المعلّمة من التّلاميذ إعطائها جملا يصفون فيها شيء ما، **مثل**:

التّلميذة أمال: الأم تركب القطار.

التّلميذة نهال: البنت تدخل إلى المدرسة.

التّلميذ بشير: المعلّمة تخرج من السيارة.

الهدف من اللّعبة: اكتساب التّلاميذ دقة الملاحظة، وقدرتهم على انتقاء المفردات والتعبير عن الصورة، ومحاولتهم تشكيل جمل اسمية بأنفسهم، وتعرفهم على مسميات بعض الأشياء التّي لا يعرفونها من قبل زملائهم أو معلّمتهم، **مثل**: (الفرق بين الحقيبة والمحفظة).

– لعبة الغميضة مع الحروف

حيثيات اللّعبة: تعرض المعلّمة مجموعة من الحروف مع حركاتها التّي درسوها على السبورة، وتطلب منهم غلق أعينهم وتقوم هي بحذف عدد من الحروف بالممسحة، وبعد ذلك تطلب منهم فتح أعينهم واكتشاف الحروف الناقصة في السبورة.

كما هو موضح في الأشكال التّالية:

أَ	إِ	أُ	أْ
بَ	بِ	بُ	بْ
تَ	تِ	تُ	تْ
ثَ	ثِ	ثُ	ثْ
جَ	جِ	جُ	جْ
حَ	حِ	حُ	حْ

	إِ	أُ	أْ
بَ	بِ	بُ	بْ
	تِ	تُ	تْ
ثَ	ثِ	ثُ	ثْ
جَ	جِ		جْ
حَ	حِ	حُ	حْ

أَ	إِ	أُ	أْ
بَ		بُ	بْ
تَ	تِ		تْ
	ثِ	ثُ	ثْ
جَ	جِ	جُ	جْ
حَ	حِ		حْ

التّلميذ ياسين: أَ **التّلميذة أمال: بِ**

التّلميذة نجاة: بْ **التّلميذ حسين: تُ**

التّلميذة مريم: تَ **التّلميذ بشير: ثَ**

التّلميذ أحمد: جُ **التّلميذة سميرة: حُ**

بعد الانتهاء من اللّعبة تختار المعلّمة مجموعة من التّلاميذ يصعدون واحدا تلو الآخر، لقراءة الحروف على السبورة بالمسطرة، وتطلب من البقية الإنصات وفي حالة الخطأ يصححون لزملائهم.

الهدف من اللّعبة: اِختِبار ذكاء التّلاميذ ودقة تركيزهم في اكتشاف الحرف المحذوف، واسترجاع ما درسوه من الحروف السابقة، بحيث تستطيع المعلّمة من خلال هذه اللّعبة تقويم تلامذتها، ونطقهم للحروف بحركاتها بشكل صحيح (الفتحة، الضمة، الكسرة، السكون)، إضافة إلى ذلك لمحنا تفاعلا وتنافسا بين التّلاميذ على الإجابة.

- **لعبة التعرف على الحيوانات**

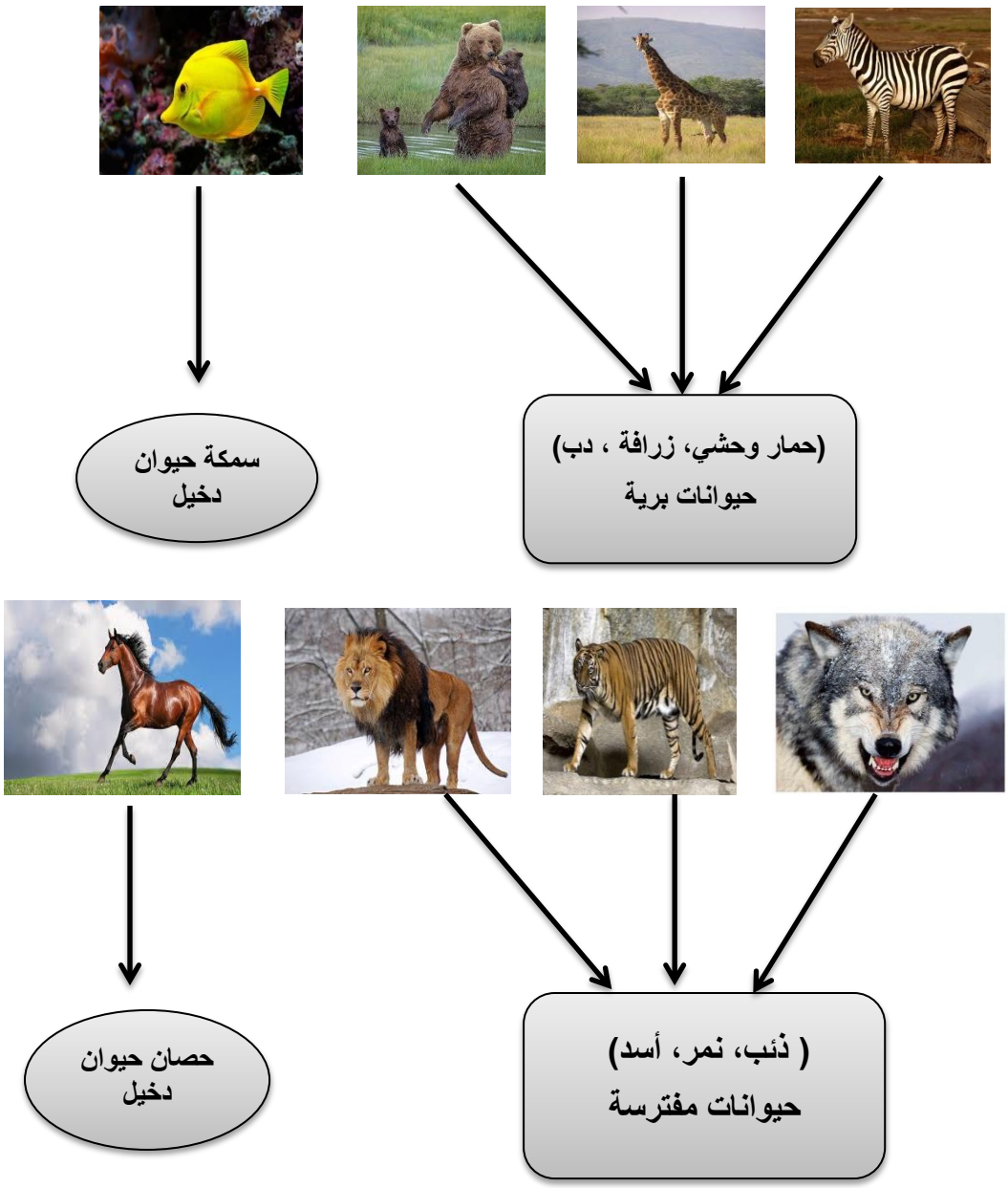
حيثيات اللّعبة: تقوم المعلّمة أولا بتذكير التّلاميذ بأنواع الحيوانات (المتوحشة، البرية، المائية، الأليفة الغابية...)، ثم تقوم بذكر فصيلة من الحيوانات وعلى التّلاميذ ذكر حيوان ينتمي لهذه المجموعة، **مثلا:**

*حيوان مائي ⟵ يجيب التّلاميذ (سمكة، قرش، دلفين....).

*حيوان بري ⟵ يجيب التّلاميذ (أسد، نمر، ذئب..).

*حيوان أليف ⟵ يجيب التّلاميذ (قط، كلب..).

ثم تعرض عليهم المعلّمة صورا لمجموعة من الحيوانات وتطلب منهم تسميتها، ثم التعرف على الحيوان الدخيل في المجموعة و تحديد نوعها.

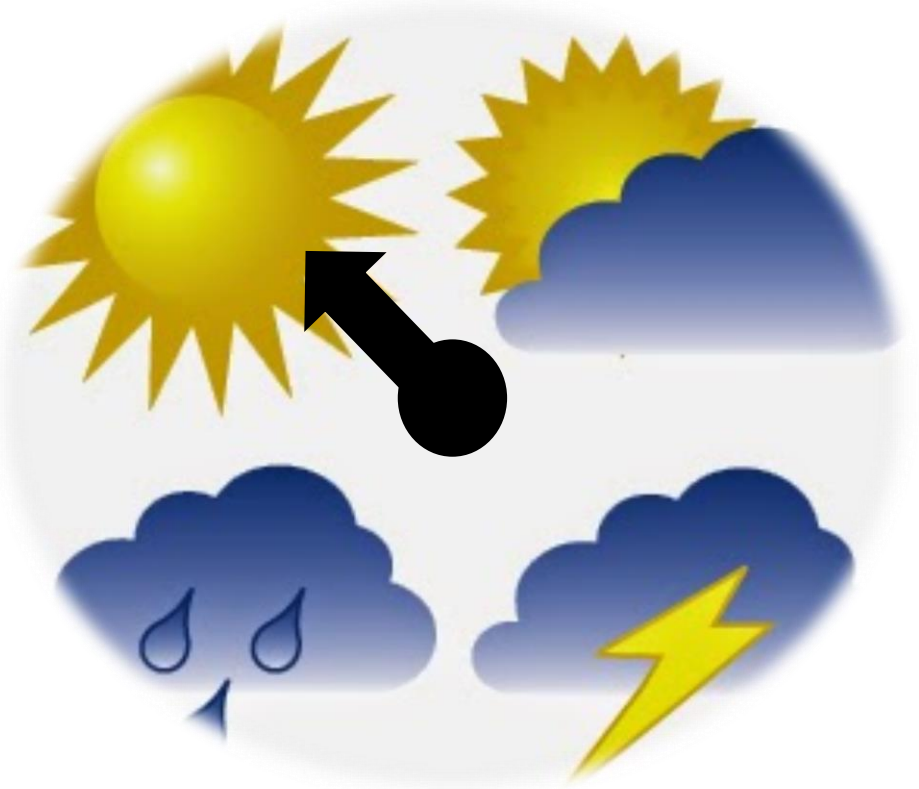


بعد تمضية الفترة الصباحيّة في القسم (ب)، يتضح لنا توظيف أشكال من الألعاب اللّغوية البسيطة سواء من ناحية تقريب المعلومة أو تقويم أداء التّلاميذ، كما لاحظنا أن هذه الألعاب شملت تعلّم النطق وتعلّم المفردات والجمل معاً.

قسم التحضيري: الصف (أ) **يوم 2020/02/26**

الحصة الأولى: مدتها 25 دقيقة **التوقيت: 08:00**

كالعادة تبدأ المعلّمة ككل صباح باستقبال تلامذتها والاستفسار عن أحوالهم، يليها تحديد نهار اليوم من قبل التلاميذ وكذلك حالة الطقس في شكل لعبة بسيطة متمثلة في ساعة معلقة على جدار القسم يشير أحد التّلاميذ إلى حالة الطقس لنهار اليوم ويسميه.



يصعد **التّلميذ أحمد** ويعين السهم نحو صورة الشمس، ويجيب: الجو اليوم مشمس.

الهدف من هذا النشاط تعلّم التّلاميذ التعبير عن حالة الطقس بأسلوب ترفيهي، بحيث يستطيع التمييز بين الجو الماطر والجو المثلج والمشمس.

– لعبة الوصف

حيثيات اللّعبة: تشكل المعلّمة رفقة تلامذتها حلقة وتحضر علبة أقلام، ومن ثم تطلب منهم وصفها تارة تكون فارغة وتارة مملوءة، وتعيد الكَرَّة مع مجموعة قطع أخرى.

التّلميذة جازولي: العلبة مملوءة.

التّلميذ قصي: العلبة فارغة.

التّلميذ هشام: العلبة دائرية فارغة.

التّلميذ إدريس: العلبة مملوءة.

ثم توزع عليهم المعلمة دفتر الأنشطة العلميّة على الصفحة 86 لكل متعلّم وتعرض فيها صورا مثل: عش حمامة، وسلة، وإناء سمك، وغيرها، بعضها مملوء وبعضها فارغ، وتطلب منهم وضع علامة × بلون الأحمر للصور الفارغة و علامة × بالأخضر للصور المملوءة.

الهدف من اللّعبة: تعلّم التّلاميذ مصطلحي (مملوءة، فارغة)، والتفريق بين العُلب المملوءة والعُلب الفارغة من حيث التسمية، وتسهيل عملية شرح المرادفين للتّلاميذ بأقرب وسيلة، ولاحظنا تفاعل أغلب التّلاميذ مع اللّعبة.

يتبين لنا توظيف المعلّمة للألعاب باختلاف أشكالها رغم بساطتها، حيث لمحنا تجاوبا لدى مجموعة من التّلاميذ، وهذا ما أكدته لنا المعلّمة مشيرة إلى سهولة تقويم التّلاميذ وجذب انتباههم.

2) مؤسسة بلعيد عبد القادر (تيارت)

قسم التحضيري: الصف (أ) يوم 2020/03/01

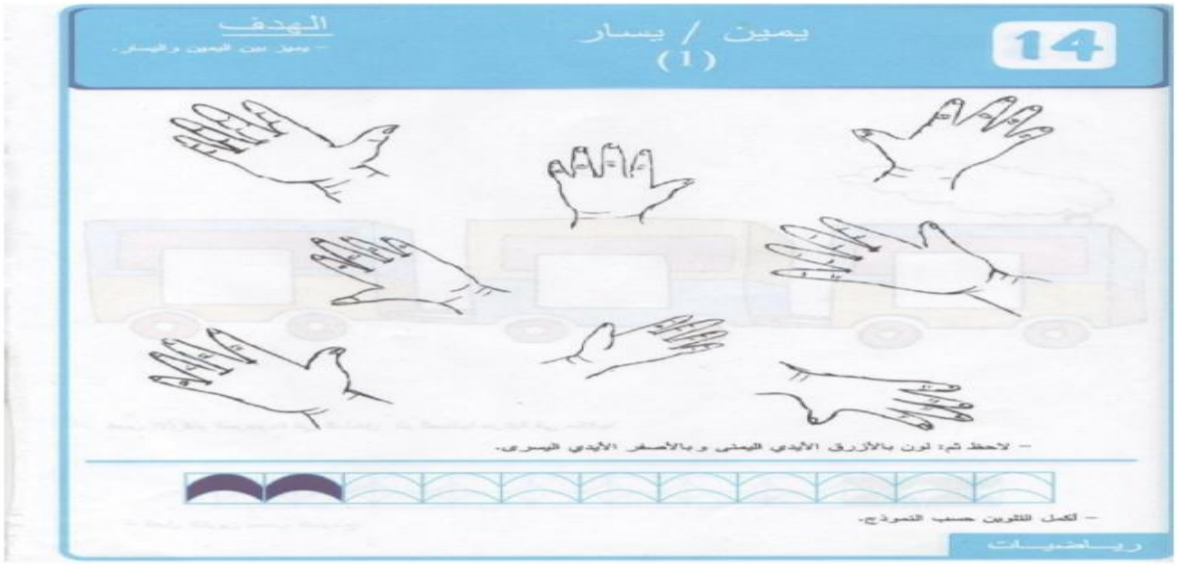
الحصة الأولى : مدتها 25 دقيقة التوقيت: 8:00 صباحا

تبدأ المعلّمة رفقة تلامذتها بتكرار أسماء الله الحسنى ، ثم مراجعة الحروف التّي درسوها سابقا، بعد ذلك تعلمهم حرفا جديدا وهو **الذال**، وتطلب منهم أن يأتوها بكلمات فيها **حرف الذال** وتكتبها على السبورة، وتختار أحد التّلاميذ لتعيين **حرف الذال** في الكلمة بدائرة **مثل**:

ذِئــب، ذُبــاب، ذُكــور، ذِكــر، ذَيــل.

– لعبة اليد اليمنى من اليسرى

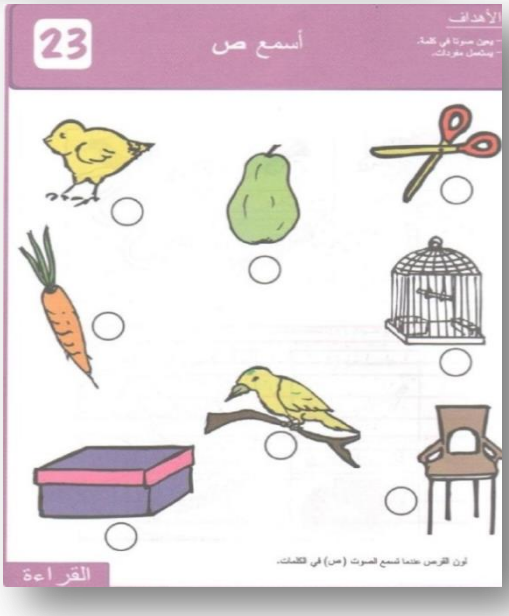
حيثيات اللّعبة: توزع المعلّمة كتاب الأنشطة العلميّة وتطلب منهم فتحها على الصفحة 14 فتشرح لهم وجود مجموعة من الأيدي، وتطلب منهم تلوين اليّد اليمنى بالأزرق وتلوين اليد اليسرى بالأصفر، بحيث يباشر التّلاميذ بذلك تحت مراقبة المعلمة.



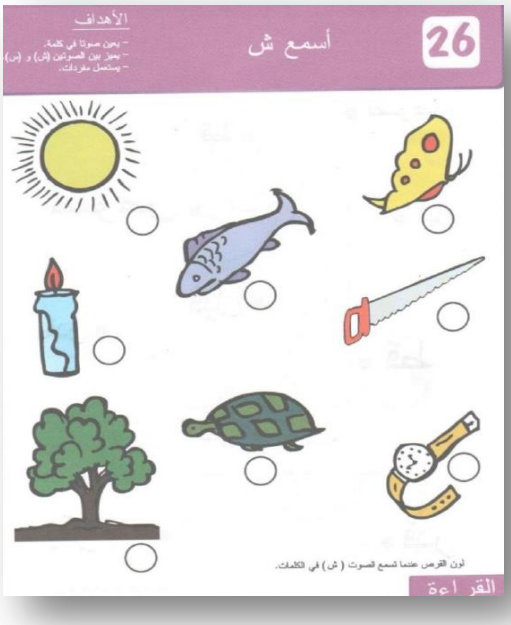
الهدف من النشاط: تعليم التّلاميذ اليد اليمنى من اليسرى واتجاه كل واحدة منهما، تعليم التّلاميذ التلوين، اكتشاف لونين جديدين وتسميتهما (الأزرق، الأصفر).

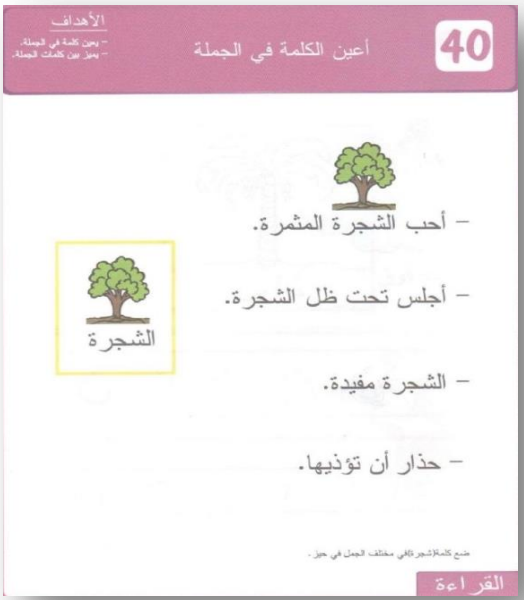
لاحظنا في هذا القسم غياب توظيف الألعاب اللّغوية، وبعد استفسارنا من المعلّمة عن أسباب ذلك فأشارت إلى نقص الوسائل والأدوات لتوظيف الألعاب، باستثناء أنشطة الكتاب التّي تشكل جانبا من التسلية والتعليم في الوقت نفسه، والصور التّالية توضح الصفحات التّي قامت المعلّمة باستخدامها في الحصة:

الجمهورية الجزائرية الديمقراطية الشعبية
وزارة التربية الوطنية
تعلماتي الأولى
دفتر الأنشطة اللغوية للتربية التحضيرية
التخطيط و الكتابة
القراءة


23
أسمع ص
القراءة

25
أربط بين الكلمة و الكلمة
صوص
قط
فيل
صوص
فيل
قدر
قط
بقرة
بقرة
قدر
القراءة


26
أسمع ش
القراءة


40
أعين الكلمة في الجملة
- أحب الشجرة المثمرة.
- أجلس تحت ظل الشجرة.
- الشجرة مفيدة.
- حذار أن تؤذيها.
الشجرة
القراءة

3) مؤسّسة الفتح (تيارت)

قسم التحضيري: الصف (أ) يوم 2020/03/02

الحصة الأولى : مدتها 25 دقيقة التوقيت: 8:00 صباحا

تبدأ الحصة بتحديد تاريخ اليوم، واستدراك أسماء الله الحسنى وإعادة ترتيل سورة الفاتحة والناس والفلق جماعة.

– لعبة المجسمات والأعداد

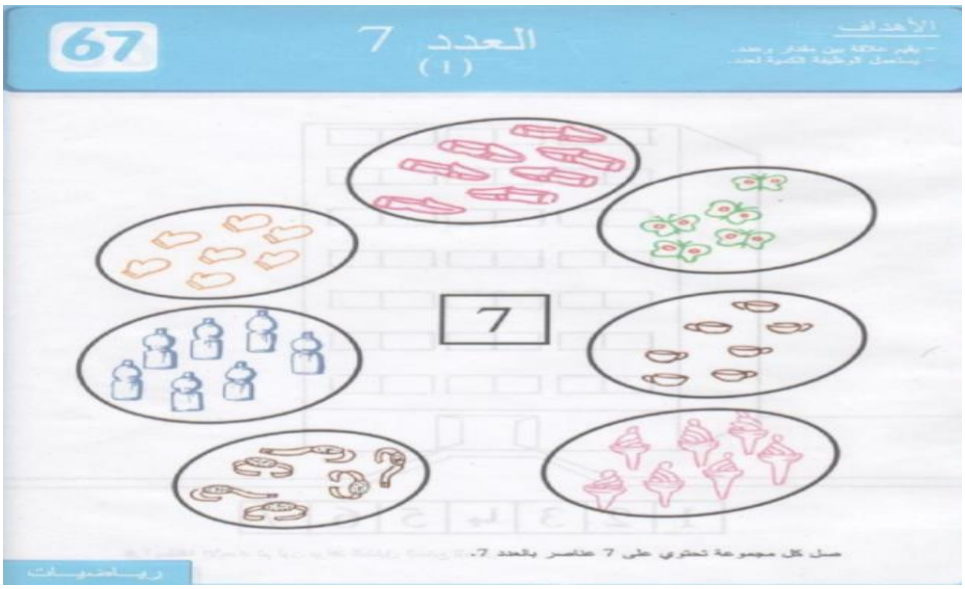
حيثيات اللّعبة: تقدم المعلّمة مجموعة من الأشكال (أقلام، مسطرات، مقلمات،..) وتطلب منهم عدّها، **على سبيل المثال:** تعرض المعلّمة أربع مسطرات، ويجيب التّلاميذ أربع مسطرات، وتواصل الكرّة بحيث يصعد التّلميذ للمصطبة ويحسب رفقة زملائه مجموعة الأشكال المعروضة.

يجيب التّلاميذ أربع مسطرات

يجيب التّلاميذ سبعة كراريس

يجيب التّلاميذ سبعة أقلام

تتعمد المعلّمة اختيار أشكال بتعداد سبعة لتعلّمه رقم **سبعة**، بعد ذلك تطلب منهم استخراج دفتر أنشطتهم على الصفحة 76، وتطلب منهم أن يربطوا المجموعة التي عددها سبعة **بالرقم 7** بعد تسمية الأشكال المعروضة في كل مجموعة.



الهدف من النشاط: تعلّم التّلاميذ العدّ من الواحد إلى السبعة، إضافة إلى ذلك تسمية الأشياء (كراس، قلم، مسطرة، فنجان، حذاء، فراشة، قارورة، ساعة...)، كما يتعلّم التّلاميذ من خلال هذا النشاط مصطلح الجمع والإفراد، **مثل**:

حذاء ⟵ أحذية

حصان ⟵ أحصنة

قلم ⟵ أقلام

– لعبة الحيوانات + الوصف

حيثيات اللّعبة: تعرض المعلّمة مجموعة من الصور لحيوانات وتطلب منهم تسميتها، ثم تعرض عليهم صورا أخرى لوصفها، وتستمع لوصف التّلاميذ حول ما يوجد في الصورة، بعد ذلك تكتب

اسم ذلك الحيوان على السبورة وتتعمد حذف حرف منه وتسألهم عن الحرف الناقص فيصعد التّلاميذ الواحد تلو الآخر لكتابة الحرف المحذوف في السبورة، **مثل:**

تجيب التّلميذةحنان :دلـــ.ـــين (دلـفـيـن) ⟵

يجيب التّلميذ سُهيل :قـــ. (قـط) ⟵

يجيب التّلميذ إسحاق: الـقـــ.دحزيـن(الـقـرد) ⟵

يجيب التلميذ لؤي : الـفـأر يـأكل الـجـبـن ⟵

الهدف من اللّعبة: تعلّم التّلاميذ تسمية بعض من الحيوانات وطريقة كتابتها، وقدرتهم على الوصف والتعبير، وإثراء رصيدهم اللّغوي بعبارات جديدة.

يتبين لنا توظيف المعلّمة للألعاب اللّغوية، بحيث لمحنا بذل جهد كبير من قبلها رغم قلة الوسائل وكثرة عدد التّلاميذ، وضيق الوقت، وغيرها من المعيقات إلا أنّنا لاحظنا تجاوباً لدى أغلب التّلاميذ.

قسم التحضيري: الصف (ب) **يوم 2020/03/03**

الحصة الأولى : مدتها 25 دقيقة **التوقيت: 8:00 صباحا**

– لعبة الغميضة مع الأحرف

حيثيات اللّعبة: تطلب المعلّمة من التّلاميذ إغلاق أعينهم، وعند سماع **حرف الحاء** في الكلمة التّي تقرأها المعلّمة يرفعون أيديهم، **مثل:**

صحْن ⟵ يرفع الأطفال أيديهم

قـط ⟵ لا يرفع الأطفال أيديهم

مـفـتـاحٌ ⟵ يرفع الأطفال أيديهم

حِمـار ⟵ يرفع الأطفال أيديهم

حَـلـزون ⟵ يرفع الأطفال أيديهم

حَمـامـة ⟵ يرفع الأطفال أيديهم

حَـبـل ⟵ يرفع الأطفال أيديهم

صـوص ⟵ لا يرفع الأطفال أيديهم

حِصـان ⟵ يرفع الأطفال أيديهم

الهدف من اللّعبة: تعليم التّلاميذ مهارة الاستماع، وتمييزهم بين أصوات الحروف، وتعلم كلمات جديدة، وتعدّ أداة تقويم لما تعلمه التلاميذ.

لاحظنا في هذا القسم توظيفا للألعاب اللّغوية من طرف المعلّمة، بحيث سعت من خلال اللّعبة السّابقة إلى تقويم تلامذتها، ورغم ضيق الوقت وصعوبة التحكم في جميع التّلاميذ إلا أن اللّعبة تكلّلت بالنجاح وهذا ما أكدته لنا المعلّمة.

قسم التحضيري: الصف (أ) يوم 2020/03/04

الحصة الأولى : مدتها 25 دقيقة التوقيت: 8:00 صباحا

– لعبة البرقيات

حيثيات اللّعبة: تقسم المعلّمة التّلاميذ في شكل مجموعات من أربعة أفراد، وتوزع عليهم مجموعة من الأغلفة البريدية على كل غلاف بريدي حرف– الحروف المدروسة سابقا– (الراء، السين، الشين، الباء، الفاء، القاف، الحاء، الجيم، الدال....إلخ)، وبعدها تقسم عليهم صورا مختلفة من حيوانات، وأثاث، وأدوات...، وتطلب منهم وضع هذه الصور في الغلاف البريدي المناسب على حسب الحرف المتواجد في الغلاف البريدي والذّي يشكل اسم تلك الصورة، **مثل**: صورة **بطة** يضعها التّلاميذ في الغلاف الذي يحمل **حرف الباء**، وصورة **سيارة** في الغلاف الذّي يحمل **حرف السين** وبعدها تمنحهم مدة للانتهاء من العمل، ثم تطلب من قائد المجموعة حساب عدد الصور في الغلاف مع تسمية الصورة.

الهدف من اللّعبة: تعلّم التّلاميذ العمل جماعة، تواصل التّلاميذ فيما بينهم، تعرفهم على تسمية الصور وتركيبتها من حيث الأحرف، اكتساب مفردات جديدة، تعلمهم الحساب من خلال عدّ الصور جماعة لكل غلاف بريدي، تنمي روح العمل والتنافس فيما بينهم وتدفعهم نحو التعلّم.

لاحظنا في يومنا الأخير من الدراسة، اهتماماً كبيراً من قبل المعلّمة في توظيف الألعاب باختلاف أشكالها، رغم بساطتها غير أنّها أشارت إلى قيمة هذه الألعاب بالنسبة لفئتهم العمريّة وما تقدمه من فوائد تعليميّة وترفيهيّة في الوقت نفسه.

خلاصة:

يتبين لنا بعد نهاية دراستنا الميدانيّة توظيفاً لابأس به للألعاب اللّغوية في الأقسام التحضيرية، بحيث لاحظنا استعمالا لأشكال من الألعاب البسيطة نظراً لقلة الوسائل والأدوات، كان منها: لعبة الوصف، أو لعبة الغميضة مع الأحرف، أو لعبة العجين، أو لعبة التعرف على الحيوانات ...إلخ، اختلفت أهداف كل لعبة، فبعضها كان يوظفها بهدف تقويم مستوى التّلاميذ والبعض الآخر بهدف تعلّم النطق أو المفردات والجمل.

وعلى الرغم من صعوبة توظيف هذه الألعاب داخل الصّف مع عدد من التّلاميذ تجاوز 30 تلميذا كان من بينهم حالات تحتاج الرعاية الخاصة (التوحد، تأخر النمو، صعوبة الفهم،...) وغياب الدعم المادي من قبل المؤسسات التربوية وغيرها، إلا أنّها بفضل جهود المعلّمين المبذولة، قدمت لنا هذه الألعاب دوراً مهماً من الناحية التعليميّة باعتبارها الوسيلة التعليميّة الأقرب للأطفال، كما كان لها دور في الجانب العلاجي، بحيث ساهمت في اكتشاف مجموعة من الأمراض؛ كعيوب النطق أو الأمراض النفسيّة، وفي الوقت نفسه ساعدت على علاجها كما أنّها تخلق نوعا من التواصل الاجتماعي، فقد لاحظنا تواصل التّلاميذ فيما بينهم وتشكيل صداقات وتبادل الأفكار.

والدليل على أهمية هذه الألعاب هو ما لمحناه داخل الأقسام التحضيرية التّي زرناها من تفاعل واستمتاع لدى أغلب التّلاميذ، وفي الحديث عن دور وزارة التربية في هذا الجانب فقد كان لنا اطلاع على المقرر الوزاري للقسم التحضيري، تبين فيه حضورا للألعاب بمختلف أشكالها سواء كانت ألعاب إيقاعية، أو ألعاب رياضية، أو ألعاب صوتية كانت شبه بعيدة عن الجانب التعليميّ.

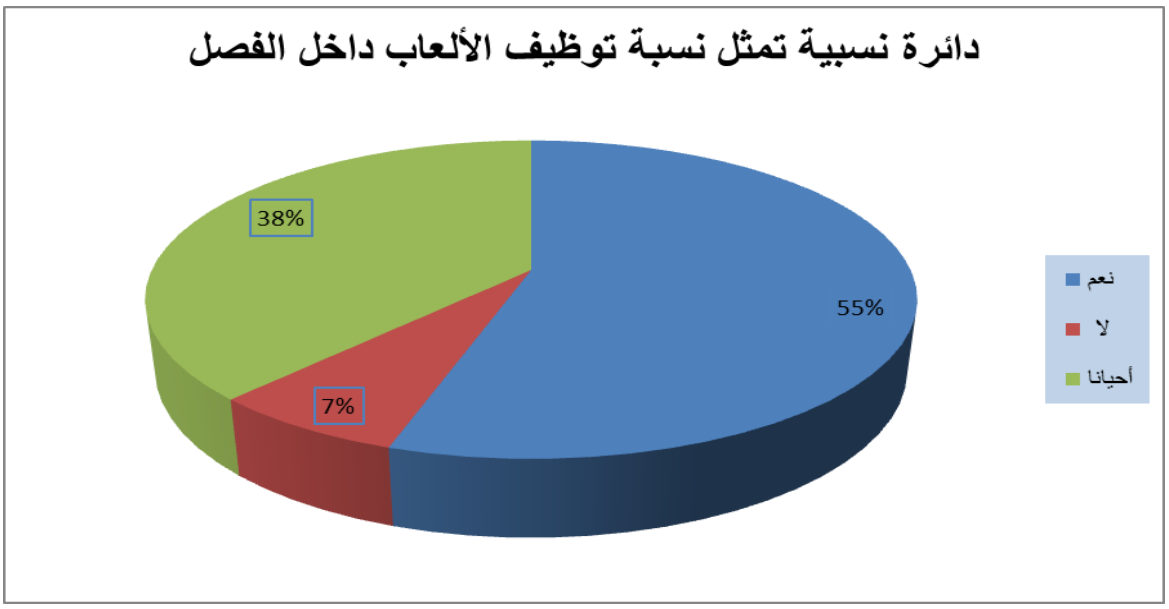
أما بالنسبة للمؤسسات التربوية لاحظنا نوعا من الاهتمام بالألعاب التعليميّة في مجموعة من المؤسسات، مثل: **ابتدائية الفتح** التّي قدمت لنا مخططاً لمهام التربية التحضيرية يتحدث فيه عن استراتيجية التعليم عن طريق اللّعب وأهميته، كما يجدر بنا أن نذكر عدم قدرتنا على انجاز الدراسة في المدارس الخاصة لأسباب إدارية لنكتفي باستمارات استبيان وزعت على هذه المدارس.

ونستنتج من الدراسة أنَّ توظيف الألعاب بصفة عامة، والألعاب اللّغوية بصفة خاصة في الأقسام التحضيرية بالجزائر، يحتاج إلى عناية واهتمام أكبر من قبل المختصين، ذلك أنّها تشكل وسيلة

تعليميّة قيّمة أثبتت نجاعتها في هذه الأقسام، وخير دليل على هذا ما تحققه رياض الأطفال لاعتمادها بالدرجة الأولى على الألعاب اللّغوية، بحيث تجاوزت تعليم اللّغة الأم إلى تعليم لغة ثانية.

كما أن اعتمادنا على استمارة الاستبيان الموجه إلى معلمي الأقسام التحضيرية ومربي رياض الأطفال، الذي طرحنا فيه مجموعة من الأسئلة ساعدنا في الإجابة عن بعض النقاط التّي تخدم موضوع بحثنا.

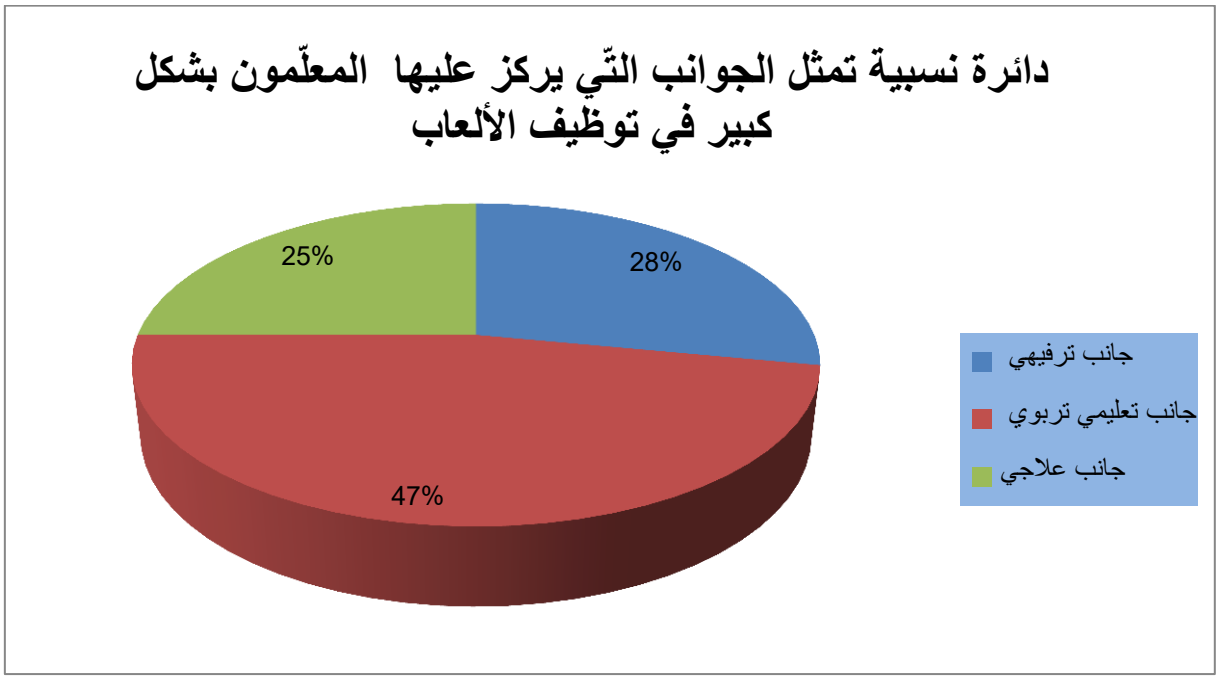
س1: هل تعتمد توظيف الألعاب داخل الفصل ؟



يتبين من إجابات المعلّمين أن أغلبهم يعتمد على توظيف الألعاب داخل الفصل الدراسي بحيث بلغت نسبة المجيبين بنعم حوالي 55%، وذلك نظرا لأهميتها الكبيرة والمتمثلة في أنّها تواكب سن المتعلّمين وتقلل من الملل والضّجر، كما أنّها تساعد المتعلّم على التفاعل مع أقرانه، وبالتّالي تكوين علاقات اجتماعية تساهم إلى حد كبير من الحدّ من ظاهرة الانطواء والعزلة ...

أما النسبة المتبقية فكانت موزعة بين المجيبين بـ أحيانا وبلغت 38%، وهذا قد يكون راجعا لمدى توفر الألعاب داخل الفصل أو ضيق الوقت، مع العلم أنّ المعلّمين يتماشون والمقرر الوزاري في حين تبقى النسبة الأخيرة المجيبة بـ لا والتّي بلغت 7% وهي نسبة ضئيلة مقارنة بباقي الإجابات، مما يؤكد على توظيف الألعاب بمختلف أشكالها داخل الفصل.

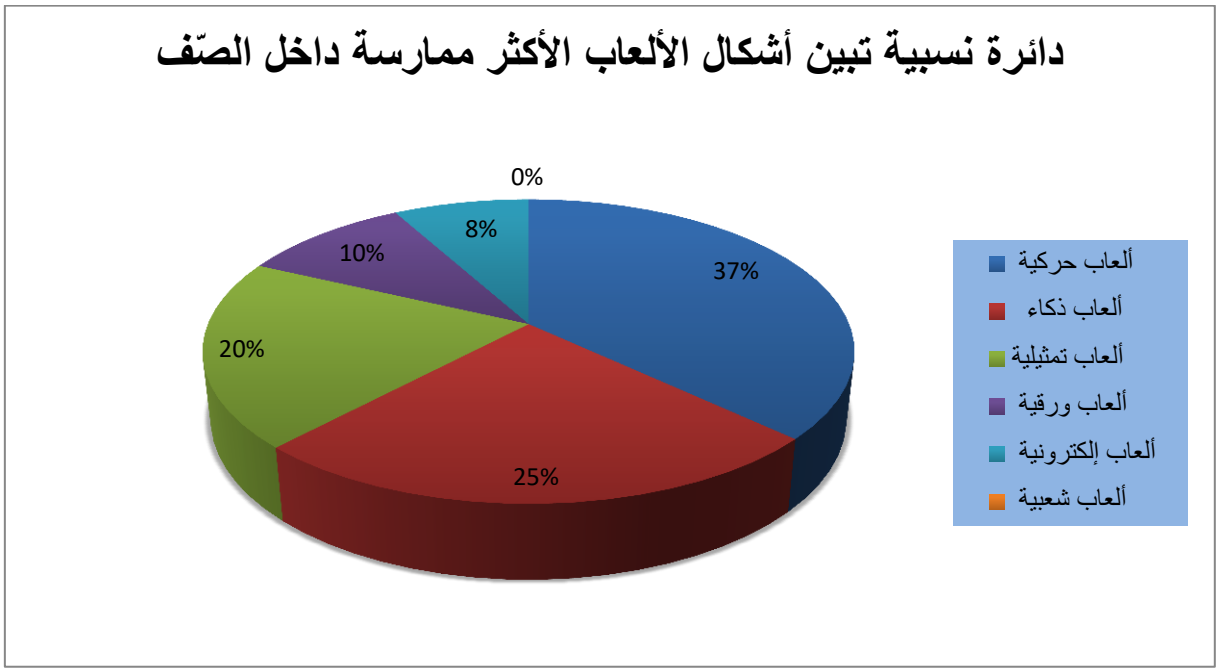
س2: ماهي الجوانب التي تركز عليها بشكل كبير في توظيف الألعاب ؟



إن الجانب الأكثر تركيزاً من قبل المعلّم في توظيف الألعاب هو الجانب التعليميّ التربويّ فقد بلغ أعلى نسبة والتيّ تقدر بـ47% فتوظيف الألعاب داخل القسم هدفه الرئيس هو التعلّم أولاً وذلك من أجل اكتساب المعرفة للمتعلّمين.

فيما جاء الجانب الترفيهي ثانيا بنسبة قدرت بحوالي 28%، ذلك أنّ اندماج اللّعب والدراسة يضفي على التعلّم الشوق والحماس، أما الجانب العلاجيّ جاء في الأخير بنسبة 25%، فالمعلّم بعد أن يزود المتعلّمين بالمعرفة ويُرَوِح عنهم بغية القضاء على الملل، ينتقل إلى الجانب العلاجيّ وذلك من أجل تشخيص وعلاج المشكلات النطقيّة (إبدال، حذف،..) والأمراض النفسيّة (الانطواء، العزلة التوحد).

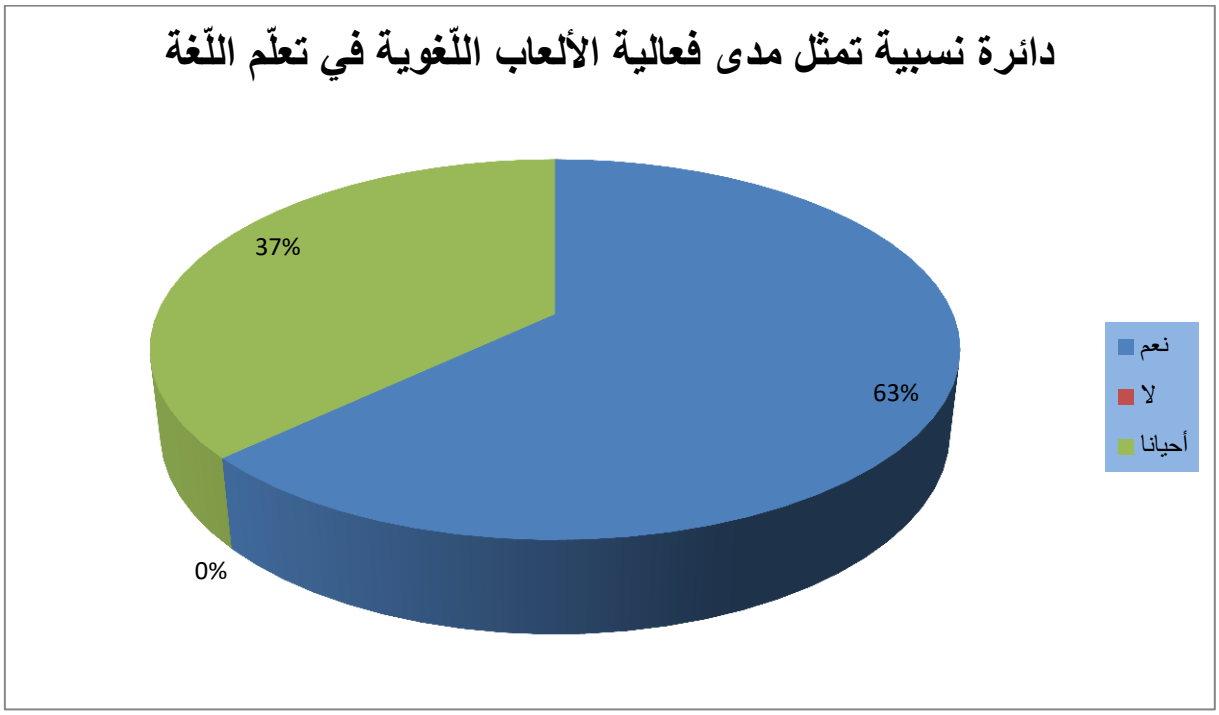
س3: ماهي أشكال الألعاب الأكثر ممارسة داخل الصّف؟



أغلب إجابات المعلّمين أثبت أنَّ الألعاب الأكثر ممارسة داخل الصّف هي ألعاب حركية، حيث بلغت نسبة 37% باعتبار أنّ الطّفل بفطرته يميل إلى الحركة، فمثلا أثناء حضورنا للحصص لاحظنا الطّفل لا يبق في مكانه، وتراه يذهب إلى آخر القسم حيث توجد الألعاب للعب دون استئذان، كما لاحظنا بعض التّلاميذ أثناء الدرس يحضر قبعته ويبدأ بالعبث بها...إلخ.

أما النسبة المتبقية فقد وزعت على بقية الألعاب، فألعاب الذكاء بلغت 25% وألعاب التمثيل قدرت بـ20% و ألعاب الورقية بـ10% والإلكترونيّة بـ08% في حين ألعاب الشعبيّة كانت 0 ويتبين من خلال هذا تنويع المعلّمين في استخدام وسائل اللّعب وهذا حسب امكانياتهم.

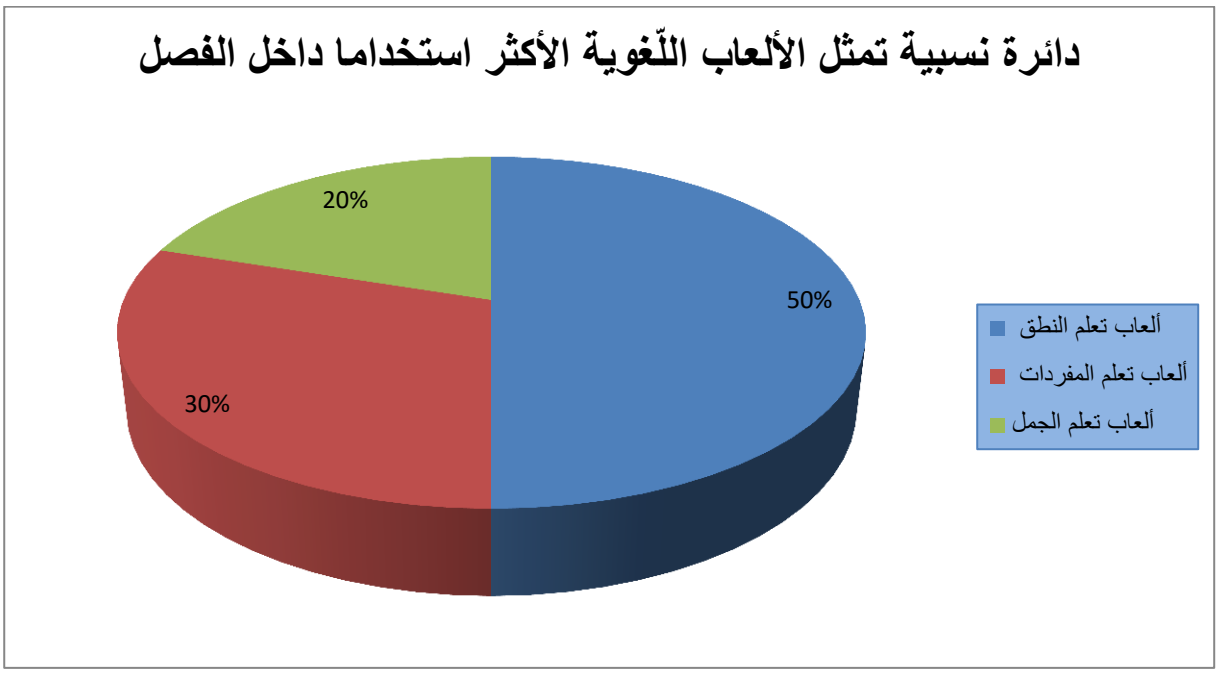
س4: هل تجد الألعاب اللّغوية فاعلة في تعلّم اللّغة ؟



أجمع أغلب معلّمي الأقسام التحضيرية على أنّ الألعاب اللغوية فاعلة في تعلّم اللّغة حيث بلغت نسبة المجيبين بنعم حوالي 63%، فالألعاب اللّغوية تسهم في اكتساب اللّغة في سن الطفولة وكذا إثراء رصيده اللّغوي الخاص به من خلال تعلّم ألفاظ وجمل، كما أنّها تساهم في اكساب المتعلّمين المهارات اللّغوية الأربع، وتعالج اضطرابات الكلام لديهم.

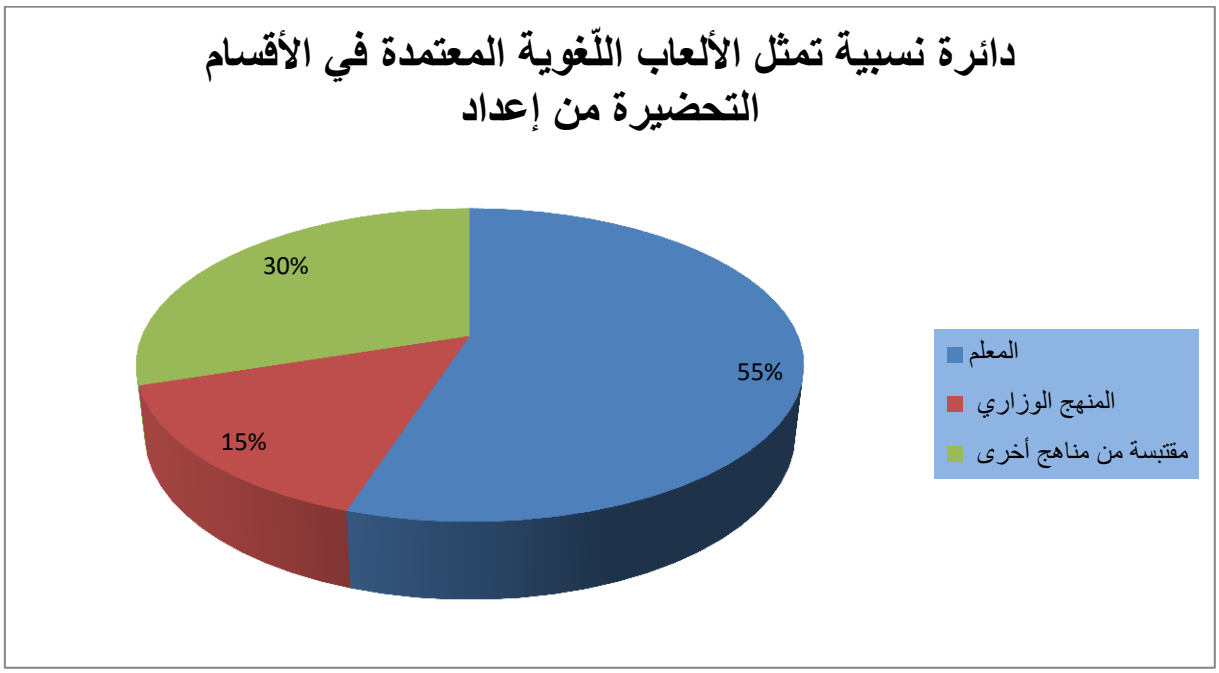
أما النسبة المتبقية والتّي أجابت بـ أحيانا بلغت حوالي 37%، في حين كان الإجابات بـ لا 0 وهذا دليل على نجاعة الألعاب في تعلّم اللّغة، إلا في حالات شاذة يعود السبب فيها إلى سوء تنظيم اللّعبة وتطبيقها.

س5: ماهي الألعاب اللّغوية التّي تكثر توظيفها ؟



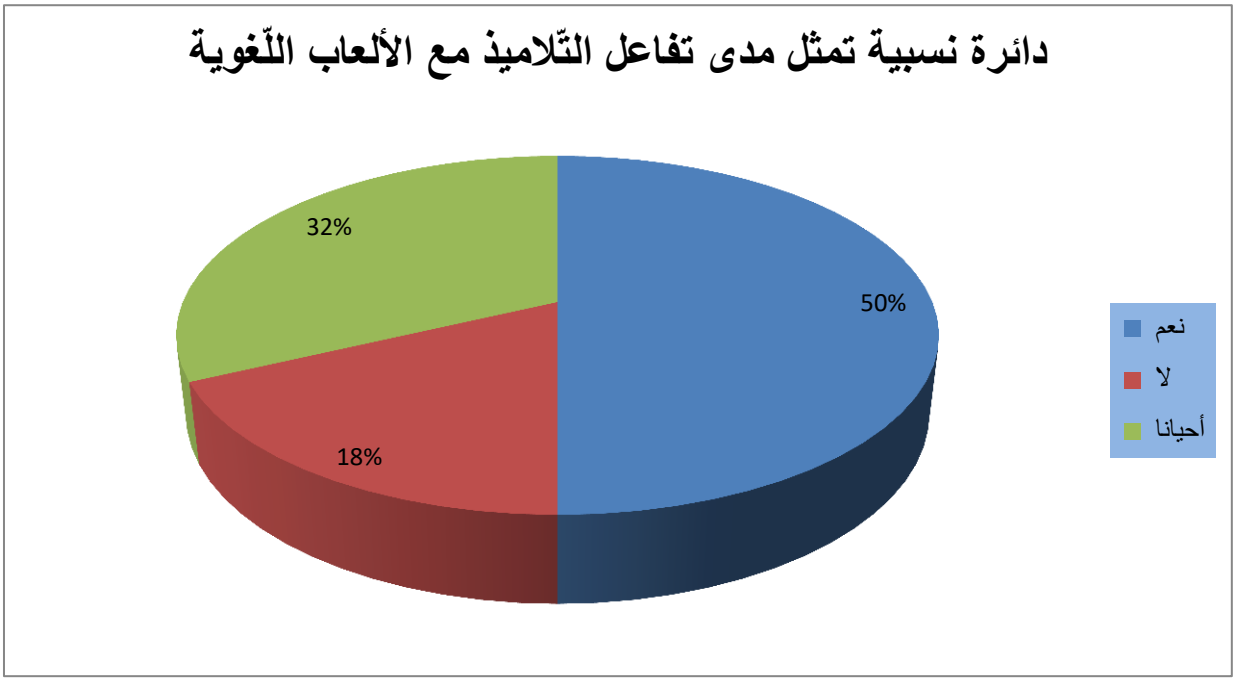
يتبين من إجابات المعلّمين أن الألعاب اللّغوية التّي يكثر توظيفها داخل القسم؛ هي ألعاب تعلّم النطق بنسبة 50% ، وذلك باعتبار أنّ الهدف الأول في قسم التحضيري هو تعلّم نطق الحروف ومن ثم المفردات فالجمل، أما فيما يخص النسب المتبقية فقد بلغت نسبة عدد المجيبين على تعلّم المفردات حوالي 30% ، أما نسبة المجيبين على تعلّم الجمل فقد بلغت 20% ، فالطّفل عند دخوله المدرسة يكون له رصيد لغوي محدود والمعلّم يراعي هذا الجانب، وبالتّالي يبدأ في التدرج في التعليم، أولا يقوم بتعليمه النطق (النطق الصحيح والجيد للأصوات وتصويبه إذا أخطأ)، وبعد ذلك يمهد المتعلّمين لتعلّم المفردات والجمل.

س6 : هل الألعاب اللّغوية المعتمدة في الأقسام التحضيرية من إعداد ؟



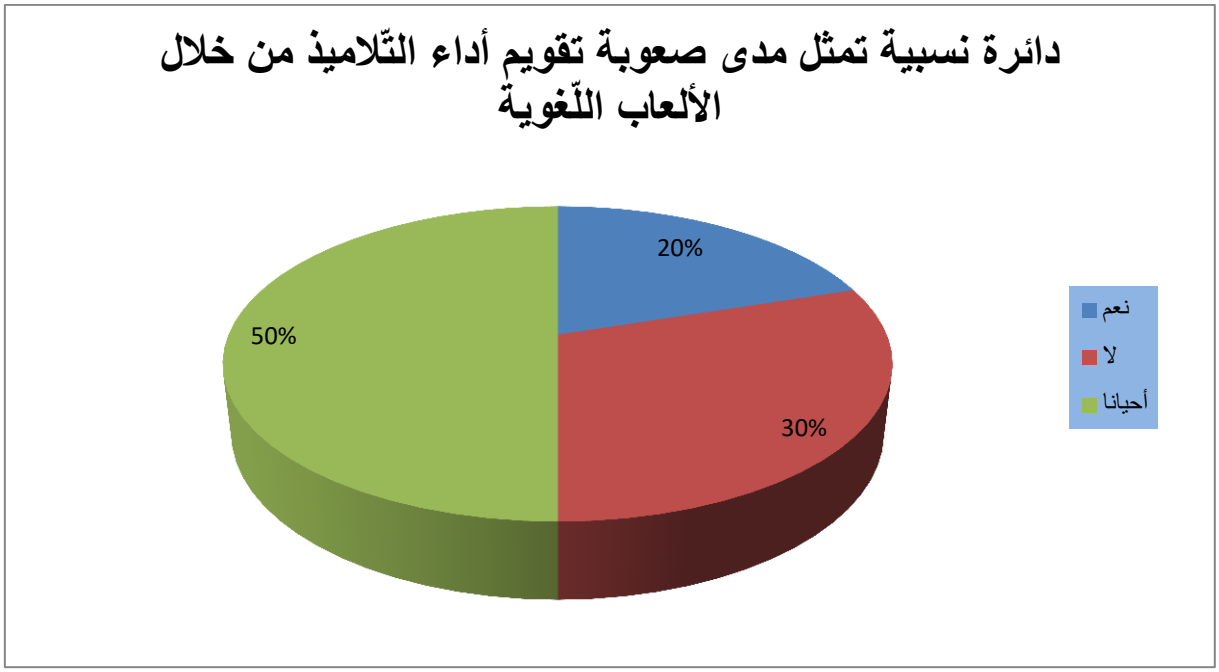
يتضح لنا من خلال إجابات المعلّمين أنّ أغلب الألعاب اللّغوية المعتمدة في الأقسام التحضيرية من إعداد المعلّم، فقد بلغت نسبة المجيبين عليه حوالي 55%، في حين قدرت نسبة المجيبين على المنهج الوزاري بـ 15%، أما بالنسبة للمناهج المقتبس منها قدرت بـ30%، وذلك يثبت أنّ الجهد الأكبر يسقط على عاتق المعلّم، محاولاً ابتكار ألعاب من إبداعه الخاص، أو مقتبسة من مناهج أخرى كالإنترنيت، أو رياض الأطفال المتقدمة، أو مناهج التعليم الأجنبية.

س7: هل يتفاعل جميع التّلاميذ مع الألعاب اللّغوية ؟



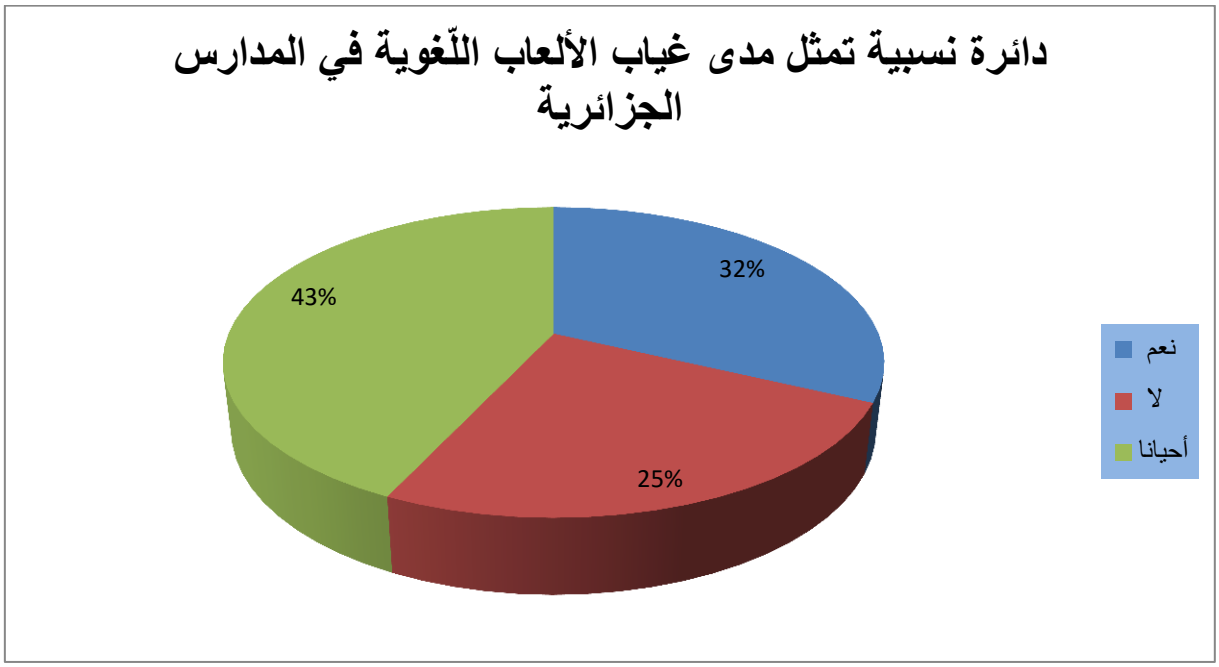
من خلال إجابات المعلمين يتضح تفاعل التلاميذ مع الألعاب اللغوية، حيث بلغت نسبة المجيبين بنعم حوالي 50% في حين قدرت نسبة من أجابوا بـ أحيانا حوالي 32% ، أما من أجابوا بـ لا فقد قدرت بحوالي 18%، وتبين هذه المعطيات أنّ أغلب الأطفال يستجيبون لهذه الألعاب نتيجة حبهم للّعب، أما بخصوص الفئة التّي لا تتفاعل معها، إنما يعود ذلك إلى أسباب منها: العزلة، أو الانطواء، أو التوحد، أو الخوف، وهذا ما تأكدنا منه خلال دراستنا، غير أنّهم مع الوقت يستجيبون لهذه الألعاب ويندمجون مع زملائهم.

س8: هل تجد صعوبة في تقويم أداء التّلاميذ من خلال الألعاب اللّغوية ؟



كانت أغلب إجابات المعلّمين تشير إلى بعض من الصعوبة وهذا تأكده إجاباتهم بحيث بلغت نسبة المجيبين بـ أحيانا حوالي 50% وعند بعض المعلّمين أجابوا بعدم وجود صعوبة وقدرت نسبتهم حوالي 30% أما الذّين أجابوا بنعم لوجود صعوبات فقدرت نسبتهم بـ20%، وتثبت هذه البيانات صحة ما لاحظناه في دراستنا، بحيث لمحنا صعوبة لدى أغلب المعلّمين في تقويم أداء التّلاميذ، وذلك يعود لكثرة عدد المتعلّمين وصعوبة التحكم بهم وتوجيههم، كما أنّ المعلّمين في الأقسام التحضيرية يكتفون بالملاحظة لتقويم متعلّميهم والملاحظة تأخذ وقتا طويلا.

س9: هل تعاني المدارس الجزائرية تغيبا للألعاب اللّغوية ؟



يتجلى من خلال إجابات المعلّمين أنَّ المدارس تعاني في بعض الأحيان تغييباً للألعاب، بحيث قدرت إجاباتهم بـ أحيانا حوالي 43% ،إذ أنّهم لا يمكنهم الجزم بحضورها من عدمه مبررين رأيهم بأنّ بعض المحطات في تعليم التحضيري تستوجب توظيف الألعاب، بينما هناك محطات أخرى تتطلب تدريسا عاديا لا يستدعي توظيف الألعاب، في حين بلغت نسبة المجيبين بـ لا حوالي 25% مشيرين إلى وجود الألعاب اللّغوية في الأقسام التحضيرية، أما بالنسبة للفئة التّي أجابت بنعم لوجود تغييب في المدارس الجزائرية للألعاب بلغت 32% يؤكدون على ذلك ويرجعونه إلى جملة من الأسباب هي:

1.اِبتدائية الفتح–تيارت–: (معلمتين)

- انعدام الوسائل التعليميّة على وجه العموم والألعاب اللّغوية على وجه الخصوص في المدارس الابتدائية، وذلك لعدم الاهتمام بهذه المرحلة على الرغم من أنّها مرحلة تحتاج إلى التعلّم باللّعب، كون المتعلّم لا يزال طّفلاً يحتاج إلى اللّعب لتطوير جوانبه النمائية.
- عدد المتعلّمين كبير في الصف الواحد.

- مساحة القسم صغيرة و غياب الوسائل لإنجاز اللّعبة.
- تواجد فئة من المتعلّمين تحتاج رعاية خاصة (تأخر النمو، التوحد، حالات نفسية،..).
- نقص الخبرة لدى المربّين في التعامل مع هذه الفئة.

2.دار الحضانة رحماني مريم – تيارت –: (9 مربيات)

- عدم توفر أخصائيّين وتربويّين ينشطون في الميدان.
- نقص الدعم المادي للمسؤولين على هذه الفئة.
- قلة الخبرة لدى المربيّين ومعلّمي الأقسام التحضيرية.
- الغياب التام للأخصائيين النفسانيين
- نقص في التأطير الخاص بالمسؤولين عن هذه الطبقة.

3.اِبتدائية العايش عبد القادر –دحموني –: (معلمة واحدة)

- ضيق الوقت.
- نقص الامكانات داخل المؤسّسة.
- عدد المتعلّمين كبير.
- غياب الدعم الوزاري في عمليّة التعليم باللّعب.

أما بالنسبة للحلول التيّ اقترحها مجموعة من المعلّمين لعلاج ظاهرة تغييب الألعاب اللّغوية في الأقسام التحضيرية، فجاءت كالآتي:

1.اِبتدائية الفتح –تيارت–: (معلّمتين)

- تخصيص دورات تكوينية للمعلّمين والمربيّن.
- تجهيز الغرف الخاصة بالتحضيري أحسن تجهيز.
- عزل القسم التحضيري عن المدارس العامة.
- الابتعاد عن ملء أذهان هذه الفئة بالمقرّر الوزاري الضخم.

2.دار الحضانة رحماني مريم –تيارت–: (3 مربيات)

- الاهتمام بالجانب النفسي والبيداغوجي بهذه الفئة قبل التدريس.
- دعم الأقسام التحضيرية بالوسائل التعليميّة.
- توفير مساحات واسعة وآمنة للأطفال.
- تكوين المربيّن.
- إعادة النظر في المقرّر الوزاري الخاص بالأقسام التحضيرية.

يتبين من خلال البيانات وما سبق ذكره سلفاً، أن عملية توظيف الألعاب اللّغوية في الأقسام التحضيرية في بداياته الأولى، وذلك نظرا للتطور الذّي تشهده المنظومة التربوية، أضف إلى ذلك نقص الامكانات المادية وقلة خبرة المختصيّن في هذا الميدان بتوظيف هذه الأخيرة وبعض المعوقات الأخرى.

غير أنها أثبتت رغم ذلك نجاعتها في تحقيق مجموعة من الأهداف التعليميّة، كما لقت استحساناً لدى المعلّمين وأغلب التّلاميذ وأوليائهم، إضافة إلى ذلك أثبتت المحطات السابقة وإجابات المعلّمين على أهمية دور الألعاب اللّغوية في تعليم اللّغة بالدرجة الأولى، فالمتعلّم في هذه المرحلة يميل بشكل فطري للّعب.

وبهذا فإن استغلال الألعاب لتعلّم مجموعة من المعارف ومن أهمها اللّغة، يعدّ الحل الأمثل لذلك، كما أنّ الألعاب اللّغوية تساهم بشكل كبير في اكساب الطّفل المهارات اللّغوية الأربع، وإثراء رصيده اللّغوي، وتشخيص بعض الأعراض المرضية والخلقية وعلاجها، وغيرها من الفوائد التّي كان لابد من أهل الاختصاص الالتفات لها، والاهتمام بهذا الجانب سواء من وزارة التربية أو مؤسّساتها التربويّة إلى الأخصائيّين في الحقل التربوي.

خـاتـمـة

اللّعب البيداغوجي عبارة عن نشاط تعليميّ يجعل من الألعاب وسيلة لتلقين المتعلّم المعرفة و المهارة قابل للتّقويم، فقد أثبت فعاليته الكبيرة في الوسط التربويّ كونه يجمع بين المتعة والتسلية والتعلّم وهذا ما يجعل الكثير من الأطفال يتفاعلون داخل الحجرة الدراسيّة، ذلك أنّ اللّعب من الفطرة فهو يساهم بدور كبير في إزاحة الملل والضّجر الذّي ينتابهم، ولقد استعمل الكثير من العلماء مصطلح الألعاب التعليميّة مرادفا لمصطلح اللّعب البيداغوجي أو بيداغوجيا اللّعب، فالألعاب التعليميّة منها ما يركز على الجانب الجسمي، ومنها ما يركز على الجانب الاجتماعي، ومنها ما يركز على الجانب اللّغوي لذلك نجد الألعاب اللّغوية عبارة عن أنشطة تربوية هادفة، تتّم تحت إشراف المعلّم هدفها الأول تعلّم اللّغة ومن مميزاتها الجمع بين الجدّ واللّعب.

وبعد الدراسة النظرية والميدانية خلصنا إلى مجموعة من النتائج أهمها:

– اللّعب وسيلة فاعلة في التعلّم إذا ما أحسن استعماله، فهو يحقق بدوره مجموعة من الأهداف منها: أهداف جسمية، وأهداف بنائية معرفية، وأهداف اجتماعية انفعالية، وأهداف علاجية وغيرها.

– الألعاب التعليميّة لها أهمية بالغة لا يمكن الاستغناء عنها؛ ذلك أنّها معززة للثقة بالنفس، مزودة بمجموعة من الخبرات، محيطة بكل جوانب المتعلّم، مخفضة للحالات المرضية ومعالجة لها.

– نجاح اللّعبة يكمن في مدى اتصالها بالأهداف التعليميّة التربوية، وبأسلوب المعلّم في توظيفها من إعداد وتنفيذ وتقويم ومتابعة.

– الألعاب اللّغوية فرع من فروع الألعاب التعليميّة، تهدف إلى تعلّم اللّغة سواء اللّغة الأم أو اللغة الثانية موجهة في الغالب لتلاميذ الطّور الابتدائي.

– تنقسم الألعاب اللّغوية إلى أنواع ثلاثة هي: ألعاب تعلّم النطق، ألعاب تعلّم واستخدام المفردات ألعاب تعلّم واستخدام الجمل.

– للألعاب اللّغوية دور كبير في تعلّم الأطفال اللّغة الأم في الأقسام التحضيرية، بحيث يصعب الاستغناء عنها في هذه المرحلة.

– تساهم في تذليل بعض الصّعوبات التّي تواجه المتعلّم في تعلّم اللّغة كصعوبة التمييز بين صوتين أو عدم القدرة على التمييز البصري للحروف والكلمات المتشابهة.

– تنمي الألعاب اللّغوية المهارات اللّغوية عند الأطفال، وتمكنهم من تعزيز رصيدهم اللغوي.

– تكشف لنا عن العيوب النطقيّة وتساهم في علاجها.

– يتبين من خلال الدراسة الميدانيّة أنّ الألعاب الموجودة في القسم التحضيري بسيطة ومن إعداد المعلم.

– أثبتت الألعاب اللّغوية في الأقسام التحضيرية التّي تمت زيارتها نجاحها في التعلّم بعامة وتعلّم اللّغة بخاصة.

– يركز المعلمون في توظيف الألعاب اللّغوية على الترفيه والتعلّم في الوقت نفسه.

– لمحنا بعض التغييب للألعاب اللّغوية في الأقسام التحضيرية بالجزائر مقارنة برياض الأطفال الخاصة.

– نقص الإمكانات المساعدة على توظيف الألعاب.

توصيات واقتراحات:

- دعم الأقسام التحضيرية بالوسائل التعليميّة والأدوات.
- تجهيز قاعات الدراسة وتوفير مساحات واسعة وآمنة للأطفال للّعب .
- وضع أخصائيين تربويين في الميدان.
- إدراج ندوات وملتقيات للتعريف بدور الألعاب اللّغوية من قبل الهيئات الوصية.
- تخصيص دورات تكوينية للمعلّمين والمربّين .
- عزل المتعلّمين الذّين يعانون من مشاكل مرضيّة كالتوحد وتأخر النمو ..، ووضعهم في قاعات مخصصة لعلاج حالاتهم المرضيّة.
- التقليل من عدد التّلاميذ في القسم الواحد إلى 20 تلميذ كأقصى تقدير، حتّى يحظى كل تلميذ برعاية ومراقبة خاصة.
- إعادة النظر في المقرر الوزاري الخاص بالأقسام التحضيرية وإدراج الألعاب التعليميّة واللّغوية.

الـمـلاحـق

الجمهورية الجزائرية الديمقراطية الشعبية

وزارة التربية الوطنية

مديرية التربية لولاية –تيارت–

مصلحة التكوين و التفتيش

مكتب التكوين

رقم الإرسال: 2018/2.4/601

الموضوع: قائمة طلبة الماستير المعنيين بالتربص

المرجع: ارسال السيد رئيس قسم الاداب و اللغات الاجنبية

تحت رقم 2018/115.

بناءا على الارسال المذكور في المرجع اعلاه ، المتعلق بطلب الترخيص لطلبة الماستر المعنيين بالتربص في المؤسسات التربوية * ابتدائي * ، يشرفني ان ارخص لكم بالسماح للطلبة المعنيين باجراء التربص التطبيقي بمؤسستكم.

قائمة الطلبة:

1...بودوح حسين..

2..بوعيلي ياسر عبد المجيد

3.....

المؤسسات

1...الأمير خالد.تيارت.

2.....

مديرة التربية

وزارة التربية والتعليم
مديرية التربية
مصلحة التكوين
بوكاد

الجمهورية الجزائرية الديمقراطية الشعبية

وزارة التربية الوطنية

مديرية التربية لولاية – باتنة –

مصلحة التكوين و التفتيش

مكتب التكوين

رقم الإرسال 2018/2.4/204

الموضوع: قائمة طلبة الماستير المعنيين بالتربص

المرجع: ارسال السيد رئيس قسم الاداب و اللغات الاجنبية

تحت رقم 2018/115

بناءا على الارسال المذكور في المرجع اعلاه ، المتعلق بطلب الترخيص لطلبة الماستر المعنيين بالتربص في المؤسسات التربوية * ابتدائي * ، يشرفني ان ارخص لكم بالسماح للطلبة المعنيين باجراء التربص التطبيقي بمؤسستكم.

قائمة الطلبة:

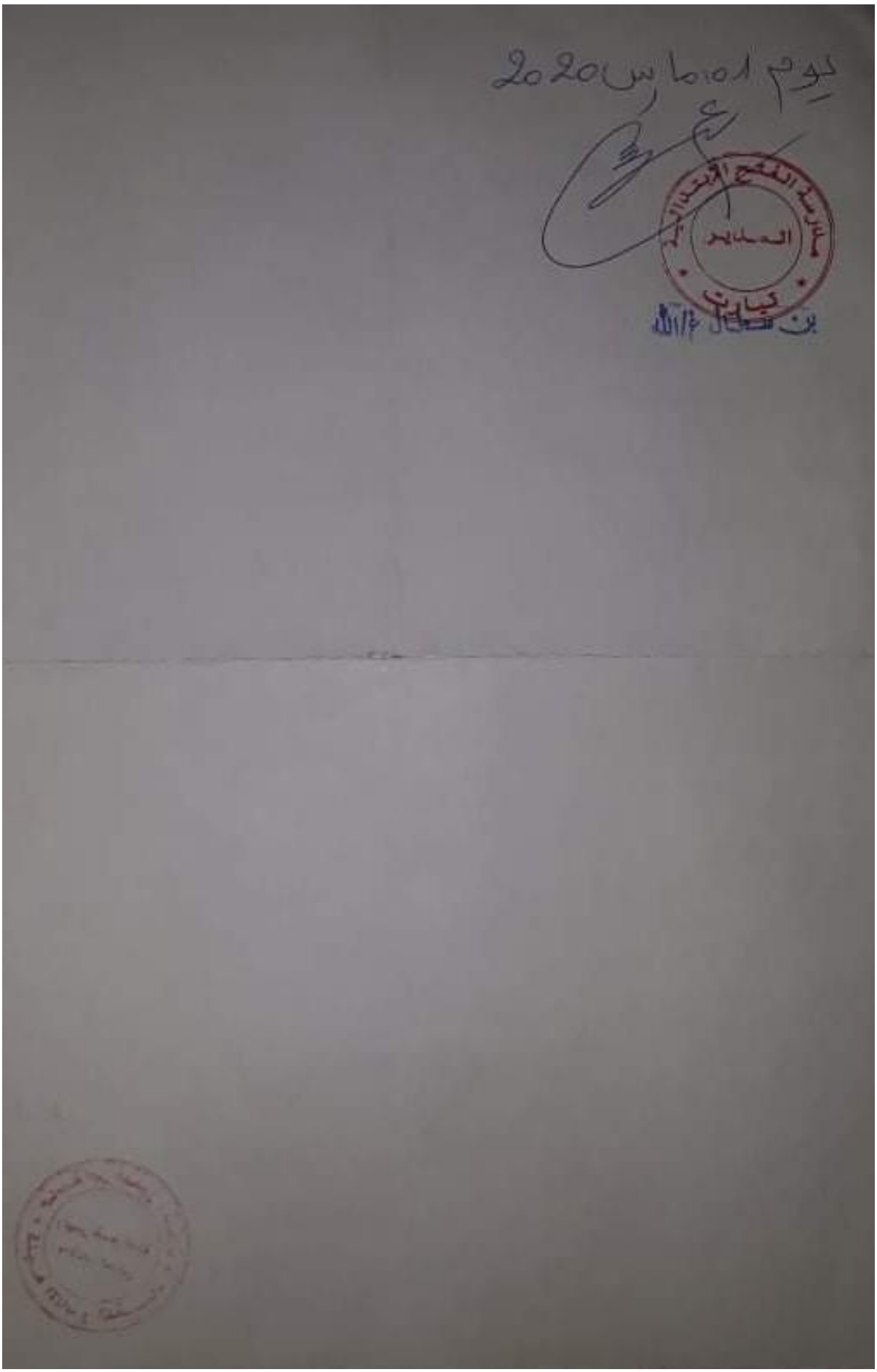
1. محمد رزق حبيب
2. بوحمة لمعلم عبد الحميد
3. .....

المؤسسات

1. المدرسة الابتدائية نيارت
2. .....

مديرة التربية

وزارة التربية والتعليم
مديرية التربية
عبلة ودة بوكايس

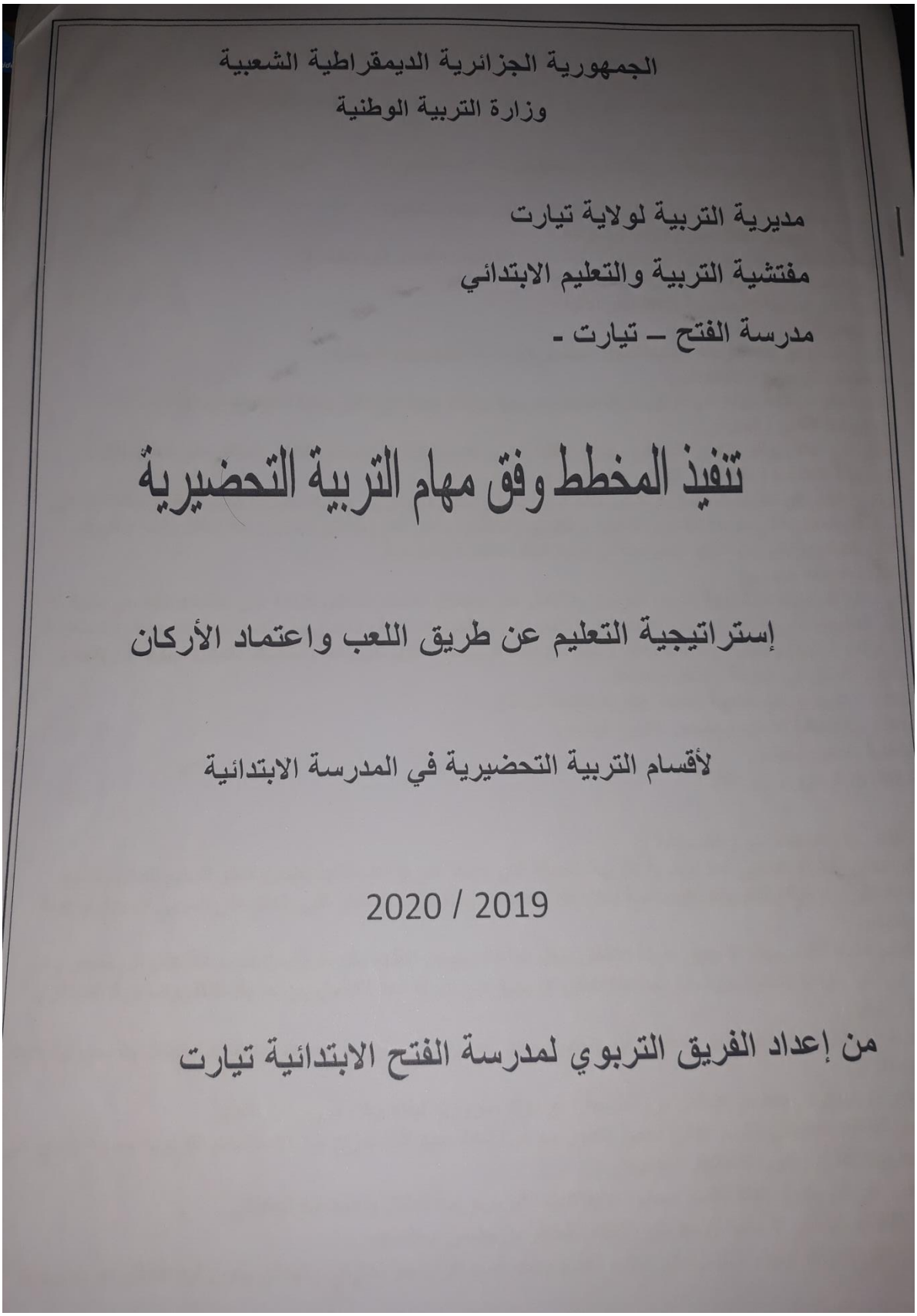


الوثيقة 01:

المقرر الوزاري للقسم التحضيري، ص:62.

الوثيقة 02:

مخطط لمهام التربية التحضيرية،ص:62



الجمهورية الجزائرية الديمقراطية الشعبية

وزارة التربية الوطنية

مديرية التربية لولاية تيارت

مفتشية التربية والتعليم الابتدائي

مدرسة الفتح – تيارت -

تنفيذ المخطط وفق مهام التربية التحضيرية

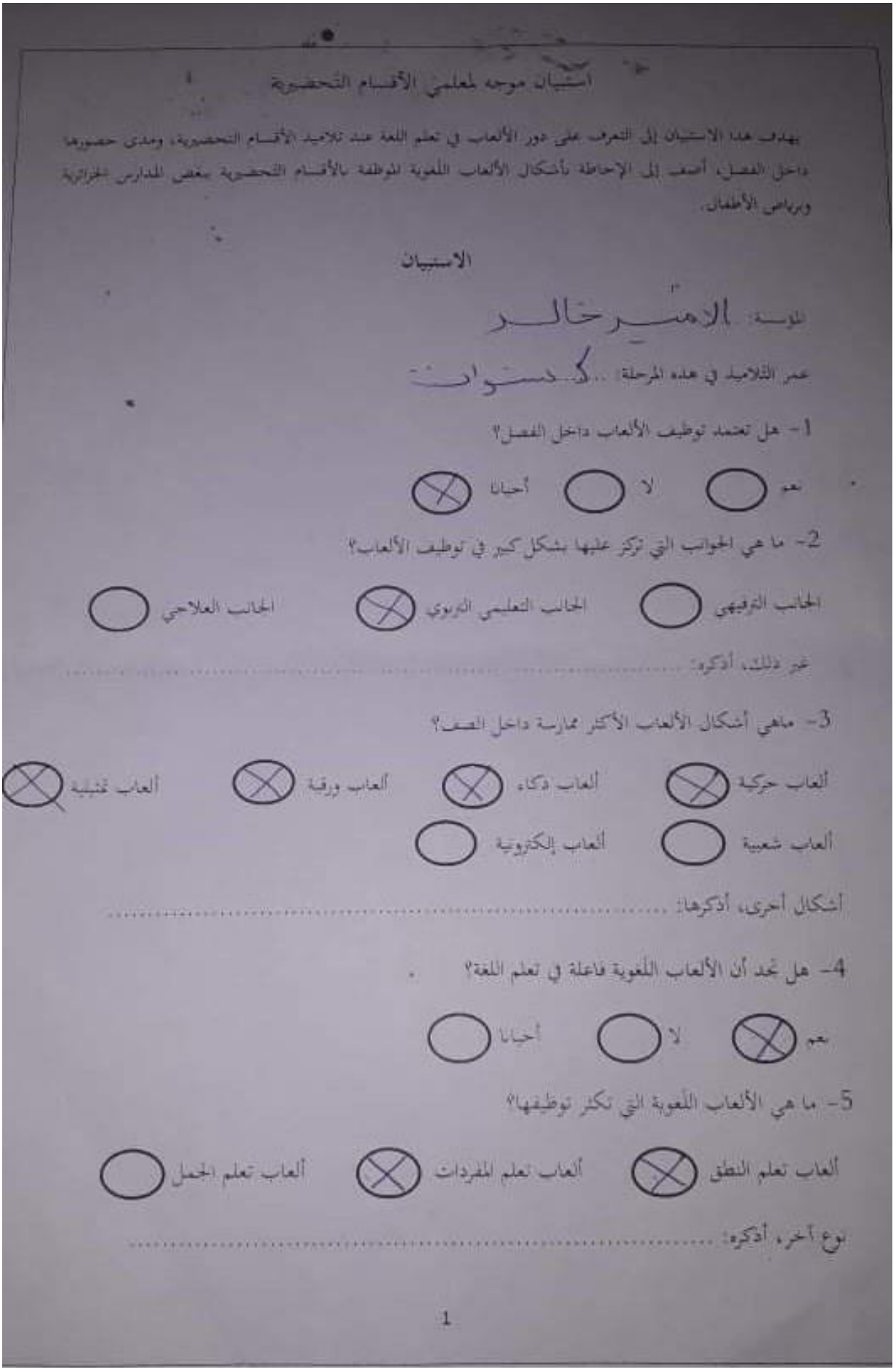
إستراتيجية التعليم عن طريق اللعب واعتماد الأركان

لأقسام التربية التحضيرية في المدرسة الابتدائية

2020 / 2019

من إعداد الفريق التربوي لمدرسة الفتح الابتدائية تيارت

نماذج استبيان:



استبيان موجه لمعلمي الأقسام التحضيرية

يهدف هذا الاستبيان إلى التعرف على دور الألعاب في تعلم اللغة عند تلاميذ الأقسام التحضيرية، ومدى حضورها داخل الفصل، أضف إلى الإحاطة بأشكال الألعاب اللغوية المرتبطة بالأقسام التحضيرية بعض المدارس الجزائرية وبرياض الأطفال.

الاستبيان

المؤسسة: الأمير خالد

عمر التلاميذ في هذه المرحلة: ..كسنوات..

1- هل تعتمد توظيف الألعاب داخل الفصل؟

نعم ( ) لا ( ) أحيانا (X)

2- ما هي الجوانب التي تركز عليها بشكل كبير في توظيف الألعاب؟

الجانب الترفيهي ( ) الجانب التعليمي التربوي (X) الجانب العلاجي ( )

غير ذلك، أذكره: .....

3- ماهي أشكال الألعاب الأكثر ممارسة داخل الصف؟

ألعاب حركية (X) ألعاب ذكاء (X) ألعاب ورقية (X) ألعاب تمثيلية (X)

ألعاب شعبية ( ) ألعاب إلكترونية ( )

أشكال أخرى، أذكرها: .....

4- هل تجد أن الألعاب اللغوية فاعلة في تعلم اللغة؟

نعم (X) لا ( ) أحيانا ( )

5- ما هي الألعاب اللغوية التي تكثر توظيفها؟

ألعاب تعلم النطق (X) ألعاب تعلم المفردات (X) ألعاب تعلم الجمل ( )

نوع آخر، أذكره: .....

1

6- هل الألعاب اللّغوية المعتمدة في الأقسام التحضيرية من إعداد؟

المعلم (X) المنهج الوزاري (X) اقتبسها المعلم من مناهج أخرى ( )

أذكر بعض هذه المناهج:

.....

.....

.....

7- هل يتفاعل جميع التّلاميذ مع الألعاب اللّغوية؟

نعم (X) لا ( ) أحيانا (X)

8- هل تجد صعوبة في تقويم أداء التّلاميذ من خلال الألعاب اللّغوية؟

نعم ( ) لا ( ) أحيانا (X)

9- هل تعاني المدارس الجزائرية تغيبا للألعاب اللّغوية؟

نعم ( ) لا ( ) أحيانا (X)

إذا كانت الإجابة (نعم)، ما هي أسباب ذلك؟ وما هي الحلول التي تقترحها؟

.....

.....

.....

.....

استبيان موجه لمعلمي الأقسام التَحضيرية

يهدف هذا الاستبيان إلى التعرف على دور الألعاب في تعلم اللغة عند تلاميذ الأقسام التَحضيرية، ومدى حضورها داخل الفصل، أضف إلى الإحاطة بأشكال الألعاب اللّغوية الموظفة بالأقسام التَحضيرية ببعض المدارس الجزائرية وبرياض الأطفال.

الاستبيان

المؤسسة: الفتح

عمر التّلاميذ في هذه المرحلة: 5 سنوات

1- هل تعتمد توظيف الألعاب داخل الفصل؟

نعم (X) لا ( ) أحيانا ( )

2- ما هي الجوانب التي تركز عليها بشكل كبير في توظيف الألعاب؟

الجانب الترفيهي (X) الجانب التعليمي التربوي (X) الجانب العلاجي (X)

غير ذلك، أذكره: الجانب النمائي .....

3- ماهي أشكال الألعاب الأكثر ممارسة داخل الصف؟

ألعاب حركية (X) ألعاب ذكاء (X) ألعاب ورقية (X) ألعاب تمثيلية (X)

ألعاب شعبية ( ) ألعاب إلكترونية (X)

أشكال أخرى، أذكرها: .....

4- هل تجد أن الألعاب اللّغوية فاعلة في تعلم اللغة؟

نعم (X) لا ( ) أحيانا ( )

5- ما هي الألعاب اللّغوية التي تكثر توظيفها؟

ألعاب تعلم النطق (X) ألعاب تعلم المفردات (X) ألعاب تعلم الجمل (X)

نوع آخر، أذكره: .....

6- هل الألعاب اللّغوية المعتمدة في الأقسام التحضيرية من إعداد؟

المعلم (X) المنهج الوزاري ( ) اقتبسها المعلم من مناهج أخرى ( )

أذكر بعض هذه المناهج:

.....

.....

.....

7- هل يتفاعل جميع التّلاميذ مع الألعاب اللّغوية؟

نعم ( ) لا ( ) أحيانا (X)

8- هل تجد صعوبة في تقويم أداء التّلاميذ من خلال الألعاب اللّغوية؟

نعم ( ) لا (X) أحيانا ( )

9- هل تعاني المدارس الجزائرية تغيبا للألعاب اللّغوية؟

نعم (X) لا ( ) أحيانا ( )

إذا كانت الإجابة (نعم)، ما هي أسباب ذلك؟ وما هي الحلول التي تقترحها؟

من الأسباب: العدد الكبير في الصف الواحد، مساحة القسم صغيرة، نقص الوسائل وانعدامها في بعض الأحيان، تواجد الأطفال غير العاديين (تأخر ذهني، التوحد، حالات نفسية أخرى)، نقص الخبرة لدى المربين.

من الحلول:

- تخصيص دورات تكوينية للمربين
- تجهيز الغرف الخاصة بالتحضيري أحسن تجهيز.
- عزل قسم التحضيري من المدارس

2

استبيان موجه لمعلمي الأقسام التحضيرية

يهدف هذا الاستبيان إلى التعرف على دور الألعاب في تعلم اللغة عند تلاميذ الأقسام التحضيرية، ومدى حضورها داخل الفصل، أضف إلى الإحاطة بأشكال الألعاب اللغوية الموظفة بالأقسام التحضيرية ببعض المدارس الجزائرية وبرياض الأطفال.

الاستبيان

المؤسسة: الفتح

عمر التلاميذ في هذه المرحلة: 5 سنوات.

1- هل تعتمد توظيف الألعاب داخل الفصل؟

نعم ( ) لا ( ) أحيانا (X)

2- ما هي الجوانب التي تركز عليها بشكل كبير في توظيف الألعاب؟

الجانب الترفيهي (X) الجانب التعليمي التربوي (X) الجانب العلاجي (X)

غير ذلك، أذكره: .....

3- ماهي أشكال الألعاب الأكثر ممارسة داخل الصف؟

ألعاب حركية (X) ألعاب ذكاء (X) ألعاب ورقية (X) ألعاب تمثيلية (X)

ألعاب شعبية ( ) ألعاب إلكترونية (X)

أشكال أخرى، أذكرها: ألعاب التركيب .....

4- هل تجد أن الألعاب اللغوية فاعلة في تعلم اللغة؟

نعم (X) لا ( ) أحيانا ( )

5- ما هي الألعاب اللغوية التي تكثر توظيفها؟

ألعاب تعلم النطق (X) ألعاب تعلم المفردات (X) ألعاب تعلم الجمل (X)

نوع آخر، أذكره: .....

6- هل الألعاب اللغوية المعتمدة في الأقسام التحضيرية من إعداد؟

المعلم (X) المنهج الوزاري ( ) اقتبسها المعلم من مناهج أخرى ( )

أذكر بعض هذه المناهج:

.....

.....

.....

7- هل يتفاعل جميع التلاميذ مع الألعاب اللغوية؟

نعم (X) لا ( ) أحيانا ( )

8- هل تجد صعوبة في تقويم أداء التلاميذ من خلال الألعاب اللغوية؟

نعم ( ) لا (X) أحيانا ( )

9- هل تعاني المدارس الجزائرية تغيبا للألعاب اللغوية؟

نعم (X) لا ( ) أحيانا ( )

إذا كانت الإجابة (نعم)، ما هي أسباب ذلك؟ وما هي الحلول التي تقترحها؟

تستعدم الوسائل التعليمية على وجه العموم والألعاب اللغوية على وجه الخصوص في الحداوس الأخيرة الخريف وذلك لعدم الاهتمام بهذه المرحلة على الرغم من أنها مرحلة تحتاج إلى التعلم والتعب لكون المتعلم لا يزال طفلا يحتاج إلى اللعب لتطوير جوانبه النفسية.

من الحلول المقترحة فصل الأقسام التحضيرية عن الحداوس عملا بقول الرسول صلى الله عليه وسلم "علموهم على سبع"

2

استبيان موجه لمعلمي الأقسام التحضيرية

يهدف هذا الاستبيان إلى التعرف على دور الألعاب في تعلم اللغة عند تلاميذ الأقسام التحضيرية، ومدى حضورها داخل الفصل، أضف إلى الإحاطة بأشكال الألعاب اللغوية الموظفة بالأقسام التحضيرية ببعض المدارس الجزائرية ورياض الأطفال.

الاستبيان

المؤسسة: جمعية سنابل الأمل لتنمية الطفل .

عمر التلاميذ في هذه المرحلة: ...4 سنوات .

1- هل تعتمد توظيف الألعاب داخل الفصل؟

نعم ( ) لا ( ) أحيانا (X)

2- ما هي الجوانب التي تركز عليها بشكل كبير في توظيف الألعاب؟

الجانب الترفيهي ( ) الجانب التعليمي التربوي (X) الجانب العلاجي (X)

غير ذلك، أذكره: .....

3- ماهي أشكال الألعاب الأكثر ممارسة داخل الصف؟

ألعاب حركية (X) ألعاب ذكاء ( ) ألعاب ورقية (X) ألعاب تمثيلية ( )

ألعاب شعبية ( ) ألعاب إلكترونية ( )

أشكال أخرى، أذكرها: .....

4- هل تجد أن الألعاب اللغوية فاعلة في تعلم اللغة؟

نعم (X) لا ( ) أحيانا ( )

5- ما هي الألعاب اللغوية التي تكثر توظيفها؟

ألعاب تعلم النطق ( ) ألعاب تعلم المفردات (X) ألعاب تعلم الجمل ( )

نوع آخر، أذكره: .....

6- هل الألعاب اللغوية المعتمدة في الأقسام التحضيرية من إعداد؟

المعلم (X) المنهج الوزاري ( ) تلخيص معلم من مدرسة أخرى ( )

أذكر بعض هذه المدارس:

.....

.....

.....

7- هل يتفاعل جميع التلاميذ مع الألعاب اللغوية؟

نعم (X) لا ( ) أحيانا ( )

8- هل تجد صعوبة في تقويم أداء التلاميذ من خلال الألعاب اللغوية؟

نعم ( ) لا ( ) أحيانا (X)

9- هل تعاني المدارس الجزائرية نقصا للألعاب اللغوية؟

نعم ( ) لا (X) أحيانا ( )

إذا كانت الإجابة (نعم)، ما هي أسباب ذلك؟ وما هي الحلول التي تقترحها؟

.....

.....

.....

.....

.....

استبيان موجه لمعلمي الأقسام التحضيرية

يهدف هذا الاستبيان إلى التعرف على دور الألعاب في تعلم اللغة عند تلاميذ الأقسام التحضيرية، ومدى حضورها داخل الفصل، أضف إلى الإحاطة بأشكال الألعاب اللغوية الموظفة بالأقسام التحضيرية ببعض المدارس الجزائرية وبرياض الأطفال.

الاستبيان

المؤسسة: ا.ا.صيرخالد

عمر التلاميذ في هذه المرحلة: 5 سنوات

1- هل تعتمد توظيف الألعاب داخل الفصل؟

نعم ( ) لا ( ) أحيانا (X)

2- ما هي الجوانب التي تركز عليها بشكل كبير في توظيف الألعاب؟

الجانب الترفيهي ( ) الجانب التعليمي التربوي (X) الجانب العلاجي ( )

غير ذلك، أذكره: .....

3- ماهي أشكال الألعاب الأكثر ممارسة داخل الصف؟

ألعاب حركية (X) ألعاب ذكاء (X) ألعاب ورقية (X) ألعاب تمثيلية (X)

ألعاب شعبية ( ) ألعاب إلكترونية ( )

أشكال أخرى، أذكرها: .....

4- هل تجد أن الألعاب اللغوية فاعلة في تعلم اللغة؟

نعم (X) لا ( ) أحيانا ( )

5- ما هي الألعاب اللغوية التي تكثر توظيفها؟

ألعاب تعلم النطق (X) ألعاب تعلم المفردات (X) ألعاب تعلم الجمل ( )

نوع آخر، أذكره: .....

6- هل الألعاب اللّغوية المعتمدة في الأقسام التحضيرية من إعداد؟

المعلم (X) المنهج الوزاري ( ) اقتبسها المعلم من مناهج أخرى ( )

أذكر بعض هذه المناهج:

.....

.....

.....

7- هل يتفاعل جميع التّلاميذ مع الألعاب اللّغوية؟

نعم (X) لا ( ) أحيانا ( )

8- هل تجد صعوبة في تقويم أداء التّلاميذ من خلال الألعاب اللّغوية؟

نعم ( ) لا (X) أحيانا ( )

9- هل تعاني المدارس الجزائرية تغيبا للألعاب اللّغوية؟

نعم ( ) لا ( ) أحيانا (X)

إذا كانت الإجابة (نعم)، ما هي أسباب ذلك؟ وما هي الحلول التي تقترحها؟

.....

.....

.....

.....

استبيان موجه لمعلمي الأقسام التحضيرية

يهدف هذا الاستبيان إلى التعرف على دور الألعاب في تعلم اللغة عند تلاميذ الأقسام التحضيرية، ومدى حضورها داخل الفصل، أضف إلى الإحاطة بأشكال الألعاب اللغوية المتوفرة بالأقسام التحضيرية ببعض المدارس الجزائرية ورياض الأطفال.

الاستبيان

المؤسسة: ...ابتدائية رحماني مزغنة بشارة...

عمر التلاميذ في هذه المرحلة: ...5 سنوات...

1- هل تعتمد توظيف الألعاب داخل الفصل؟

نعم (X) لا ( ) أحيانا ( )

2- ما هي الجوانب التي تركز عليها بشكل كبير في توظيف الألعاب؟

الجانب الترفيهي (X) الجانب التعليمي التربوي (X) الجانب العلاجي (X)

غير ذلك، أذكره: .....

3- ماهي أشكال الألعاب الأكثر ممارسة داخل الصف؟

ألعاب حركية (X) ألعاب ذكاء (X) ألعاب ورقية (X) ألعاب تمثيلية (X)

ألعاب شعبية ( ) ألعاب إلكترونية ( )

أشكال أخرى، أذكرها: .....

4- هل تعد أن الألعاب اللغوية فاعلة في تعلم اللغة؟

نعم (X) لا ( ) أحيانا ( )

5- ما هي الألعاب اللغوية التي تكثر توظيفها؟

ألعاب تعلم النطق (X) ألعاب تعلم المفردات (X) ألعاب تعلم الجمل (X)

نوع آخر، أذكره: .....

1

6- هل الألعاب اللغوية المقترحة في الأقسام التحضيرية من إعداد؟

المعلم (X) المنهج الوزاري (X) اقترحها المعلم من منابع أخرى ( )

أذكر بعض هذه المنابع:

منهج منتسوري

7- هل يتفاعل جميع التلاميذ مع الألعاب اللغوية؟

نعم (X) لا ( ) أحيانا ( )

8- هل تجد صعوبة في تقويم أداء التلاميذ من خلال الألعاب اللغوية؟

نعم ( ) لا ( ) أحيانا (X)

9- هل تعاني المدارس الجزائرية نقصا للألعاب اللغوية؟

نعم (X) لا ( ) أحيانا ( )

إذا كانت الإجابة (نعم)، ما هي أسباب ذلك؟ وما هي الحلول التي تقترحها؟

- عدم توفر أضابيين و مربوين يتسوطون في الميدان
- نقترح توفير هذه الفئة المكونة أخصائيين نفسانيين - أرطوفونيين يتدخلون في المجال

استبيان موجه لمعلمي الأقسام التَحضيرية

يهدف هذا الاستبيان إلى التعرف على دور الألعاب في تعلم اللغة عند تلاميذ الأقسام التَحضيرية، ومدى حضورها داخل الفصل، أضف إلى الإحاطة بأشكال الألعاب اللَغوية الموظفة بالأقسام التَحضيرية ببعض المدارس الجزائرية وبرياض الأطفال.

الاستبيان

المؤسسة: .بلجيد عبد القادر بمارت

عمر التَلاميذ في هذه المرحلة: .خمس سنوات

1- هل تعتمد توظيف الألعاب داخل الفصل؟

نعم (X) لا ( ) أحيانا ( )

2- ما هي الجوانب التي تركز عليها بشكل كبير في توظيف الألعاب؟

الجانب الترفيهي (X) الجانب التعليمي التربوي (X) الجانب العلاجي ( )

غير ذلك، أذكره: .....

3- ماهي أشكال الألعاب الأكثر ممارسة داخل الصف؟

ألعاب حركية (X) ألعاب ذكاء (X) ألعاب ورقية ( ) ألعاب تمثيلية (X)

ألعاب شعبية ( ) ألعاب إلكترونية ( )

أشكال أخرى، أذكرها: .....

4- هل تجد أن الألعاب اللَغوية فاعلة في تعلم اللغة؟

نعم (X) لا ( ) أحيانا ( )

5- ما هي الألعاب اللَغوية التي تكثر توظيفها؟

ألعاب تعلم النطق (X) ألعاب تعلم المفردات ( ) ألعاب تعلم الجمل ( )

نوع آخر، أذكره: .....

1

6- هل الألعاب اللغوية المعتمدة في الأقسام التحضيرية من إعداد؟

المعلم ⊗ المنهج الوزاري ○ اقترحها المعلم من مناهج أخرى ○

أذكر بعض هذه المناهج:

.....

.....

.....

7- هل يتفاعل جميع التلاميذ مع الألعاب اللغوية؟

نعم ⊗ لا ○ أحيانا ○

8- هل تجد صعوبة في تقويم أداء التلاميذ من خلال الألعاب اللغوية؟

نعم ○ لا ⊗ أحيانا ○

9- هل تعاني المدارس الجزائرية نقصا للألعاب اللغوية؟

نعم ○ لا ○ أحيانا ⊗

إذا كانت الإجابة (نعم)، ما هي أسباب ذلك؟ وما هي الحلول التي تقترحها؟

.....

.....

.....

.....

استبيان موجه لمعلمي الأقسام التحضيرية

يهدف هذا الاستبيان إلى التعرف على دور الألعاب في تعلم اللغة عند تلاميذ الأقسام التحضيرية، ومدى حضورها داخل الفصل، أضف إلى الإحاطة بأشكال الألعاب اللغوية الموظفة بالأقسام التحضيرية بعض المدارس الجزائرية وبرياض الأطفال

الاستبيان

نوع دار الحضانة: رحمان مريم سارة

عمر التلاميذ في هذه المرحلة: 5 سنوات

1- هل تعتمد توظيف الألعاب داخل الفصل؟

نعم (X) لا ( ) أحيانا ( )

2- ما هي الحواسب التي تركز عليها بشكل كبير في توظيف الألعاب؟

الحاسب الترفيهي (X) الحاسب التعليمي التربوي (X) الحاسب العلاجي (X)

غير ذلك، أذكره: .....

3- ماهي أشكال الألعاب الأكثر ممارسة داخل الصف؟

ألعاب حركية (X) ألعاب ذكاء (X) ألعاب ورقية (X) ألعاب تمثيلية (X)

ألعاب شعبية ( ) ألعاب إلكترونية ( )

أشكال أخرى، أذكرها: .....

4- هل تجد أن الألعاب اللغوية فاعلة في تعلم اللغة؟

نعم (X) لا ( ) أحيانا ( )

5- ما هي الألعاب اللغوية التي تكثر توظيفها؟

ألعاب تعلم النطق (X) ألعاب تعلم المفردات (X) ألعاب تعلم الجمل (X)

نوع آخر، أذكره: .....

1

6- هل الألعاب اللغوية المقترحة في الأقسام التحضيرية من إعداد؟

المعلم (X) المنهج الوزاري (X) أخرى ( ) أذكرها المعلم من مناهج أخرى

أذكر بعض هذه المناهج:

.....

.....معجم منتشوريا.....

.....

7- هل يتفاعل جميع التلاميذ مع الألعاب اللغوية؟

نعم (X) لا ( ) أحيانا ( )

8- هل تجد صعوبة في تقويم أداء التلاميذ من خلال الألعاب اللغوية؟

نعم ( ) لا ( ) أحيانا (X)

9- هل تعاني المدارس الجزائرية نقصا للألعاب اللغوية؟

نعم (X) لا ( ) أحيانا ( )

إذا كانت الإجابة (نعم)، ما هي أسباب ذلك؟ وما هي الحلول التي تقترحها؟

.....

.....قلة المختصين في الميدان.....

.....

.....

استبيان موجه لمعلمي الأقسام التحضيرية

يهدف هذا الاستبيان إلى التعرف على دور الألعاب في تعلم اللغة عند تلاميذ الأقسام التحضيرية، ومدى حضورها داخل الفصل، أضف إلى الإحاطة بأشكال الألعاب اللغوية المرتبطة بالأقسام التحضيرية ببعض المدارس الجزائرية ورياض الأطفال.

الاستبيان

المؤسسة: دار الحضانة رحماني مريم تيارت

عمر التلاميذ في هذه المرحلة: ..5 سنوات

1- هل تعتمد توظيف الألعاب داخل الفصل؟

نعم (X) لا ( ) أحيانا ( )

2- ما هي الجوانب التي تركز عليها بشكل كبير في توظيف الألعاب؟

الجانب الترفيهي (X) الجانب التعليمي التربوي (X) الجانب العلاجي (X)

غير ذلك، أذكره: .....

3- ماهي أشكال الألعاب الأكثر ممارسة داخل الصف؟

ألعاب حركية (X) ألعاب ذكاء (X) ألعاب ورقية (X) ألعاب تمثيلية (X)

ألعاب شعبية ( ) ألعاب إلكترونية ( )

أشكال أخرى، أذكرها: .....

4- هل تجد أن الألعاب اللغوية فاعلة في تعلم اللغة؟

نعم (X) لا ( ) أحيانا ( )

5- ما هي الألعاب اللغوية التي تكثر توظيفها؟

ألعاب تعلم النطق (X) ألعاب تعلم المفردات (X) ألعاب تعلم الجمل (X)

نوع آخر، أذكره: .....

1

6- هل الألعاب اللغوية المعتمدة في الأقسام التحضيرية من إعداد؟

المعلم (X) المنهج الوزاري (X) أنفسها المعتمد من مناهج أخرى ( )

أذكر بعض هذه المناهج

.....

.....مناهج منشورية.....

.....

7- هل يتفاعل جميع التلاميذ مع الألعاب اللغوية؟

نعم (X) لا ( ) أحيانا ( )

8- هل تجد صعوبة في تقويم أداء التلاميذ من خلال الألعاب اللغوية؟

نعم ( ) لا ( ) أحيانا (X)

9- هل تعاني المدارس الجزائرية نقصا للألعاب اللغوية؟

نعم (X) لا ( ) أحيانا ( )

إذا كانت الإجابة (نعم)، ما هي أسباب ذلك؟ وما هي الحلول التي تقترحها؟

.....نقص في الوسائل الخاصة.....

.....

.....

قائمة المصادر والمراجع

قائمة المصادر والمراجع:

1.بلقيس أحمد ومرعى توفيق، الميسر في سيكولوجيا اللّعب، دار الفرقان، عمان، ط1، 1982.

2.حسن شحاته و زينب النجار، معجم المصطلحات التربويّة والنفسيّة، دار الوفاء ، مصر، ط1، 2003.

3.حنان عبد الحميد العناني، اللّعب عند الطّفل، دار الفكر، عمان، الأردن، ط3، 2014.

4.خالد العامري، التعلّيم من خلال اللّعب، دار الفاروق، القاهرة، مصر، ط1، 2001.

5.خير الدين عويس، اللّعب والطّفل ما قبل التمدرس، سلسلة دار الفكر العربي، مصر، ط1، 2007.

6.رافدة الحريري، الألعاب التربوية وانعكاسها على تعلّم الأطفال، دار اليازوري، عمان، ط1، 2014.

7.رانية عدنان مُحَمَّد أبوشاور، أثر استراتيجية الألعاب اللّغوية في تنمية مهارات التخيل الإبداعي لدى أطفال الروضة، دار المجد، عمان، ط1، 2017.

8.زيد الهويدي، الألعاب التربوية استراتيجية لتنمية والتفكير، دار الكتاب الجامعي، العين، ط1، 2012.

9.سالم عفانة، أسلوب الألعاب في تعلّيم وتعلّم الرياضيات، دار الفرقان، عمان، ط1، 1996.

10. سحر توفيق نسيم وجيهان لطفي مُحَمَّد، الألعاب التربوية لطّفل الروضة، دار المسيرة، عمان، الأردن،ط1، 2013.

11. علي تعوينات، التعليميّة والبيداغوجيا في التعلّيم العالي، مطبعة النجاح الجديدة، الدار البيضاء، دط، 2010.

12. الفارابي وآخرون، معجم علوم التربية (مصطلحات بيداغوجيا والديداكتيك)، دار الحطابي، دار البيضاء، المغرب، ط1، 1994.

13. ابن فارس، مقاييس اللّغة، إشراف ابراهيم شمس الدين، دار الكتب العلميّة، بيروت، ط4، 1971.

14. فاروق عبده فليه وأحمد عبد الفتاح الزكي، معجم مصطلحات التربية (لفظا واصطلاحا)، دار الوفاء، مصر، ط1، 2004.

15. فاطمة عوض صابر وميرفث علي خفاجة، أسس ومبادئ البحث العلمي، مكتبة ومطبعة الإشعاع الفنية، الإسكندرية، مصر، ط1، 2002.

16. فضل سلامة، سيكولوجيا اللّعب عند الأطفال، دار الفرقان، عمان، ط1، 2006.

17. الفيروز أبادي، قاموس المحيط، إشراف مُحَّد نعيم العرقسوسي، مكتبة تحقيق التراث في مؤسسة الرسالة، ط8، 2005.

18. محسن علي عطية، المناهج الحديثة وطرائق التدريس، دار المناهج، عمان، ط1، 2013.

19. مُحَّد أحمد صوالحة، علم نفس اللّعب، دار المسيرة، عمان، الأردن، ط3، 2010.

20. مُحَّد حمدي وأبو ريا، التعلّم باللّعب المنفذ من خلال الحاسوب، دار الكتاب الجامعي، العين، الإمارات، ط1، 2001.

21. مُحَّد الدريج، تحليل العمليّة التعليميّة، قصر الكتاب، الرباط، د ط، 2000.

22. مُحَّد الدريج، عودة إلى مفهوم الديداكتيك أو علم التدريس كعلم مستقل، الرباط، د ط، دت.

23. مُحَّد رجب فضل الله، الألعاب اللّغوية لأطفال ما قبل المدرسة، عالم الكتب، القاهرة، ط2، 2005.

24. مُحَّد الصدوقي، المفيد في التربية ،دار النشر الفرقان، عمان، الأردن، ط1، 2015.

25. مُحَّد عبد الفتاح حافظ الصيرفي، البحث العلمي الدليل التطبيقي للباحثين، دار وائل، عمان، الأردن، ط1، 2001.

26. مُحَّد علي حسن الصويركي، الألعاب اللّغوية ودورها في تنمية مهارات اللّغة العربية، دار الكندي، د ط، عمان، 2005.

27. مُحَّد محمود الحيلة، الألعاب التربوية وتقنياتها وانتاجها، دار المسيرة، عمان، الأردن، ط1، 2010.

28. مُحَّد محمود الحيلة، تصميم وانتاج الوسائل التعليميّة، دار المسيرة، عمان، ط1، 2002.

29. ابن منظور، لسان العرب، تحقيق عامر أحمد حيدر، دار الكتب العلمية، بيروت، مج12، ط3، 2004.

30. ناصف مصطفى عبد العزيز، الألعاب اللّغوية في تعلّيم اللغات الأجنبية، دار المريخ، الرياض، السعودية، ط1 ،1983.

الرسائل الجامعية:

31. زهرة النجهانية، فاعلية الألعاب اللّغوية في تحصيل الأنماط اللّغوية وبقاء أثر التعلّم لدى تلاميذ الصف الرابع أساسي رسالة ماجستير، جامعة السلطان قابوس كلية التربية، عمان، 2014.

المجلات:

32. دلال مُحَمَّد العساف، نور محمود الحاج عفانة، توظيف الألعاب اللّغوية في تعلم المفردات للناطقين بغير العربية، مجلة الدراسات لجامعة عمار تليمي، الأغواط، ع 06، نوفمبر2017.

33. رابعة زيدان، رندة العمري، فاعلية الألعاب اللّغوية في تنمية مهارات التمييز السمعي لدى أطفال الرياض (6.5) سنوات، مجلة البحث، جامعة دمشق، ع 49، مج39، 2018.

34. عبد الله طلال نجم ، أثر استخدام برنامجي الألعاب الاستكشافية والألعاب الحركية في تطوير بعض المهارات الحركية الأساسيّة لتلاميذ الصف الثاني الابتدائي، مجلة الرافدين للعلوم الرياضية، العراق، ع 42،مج12، جويلية 2006.

35. عطا الله عبد الحميد، برنامج مقترح في الألعاب اللّغوية لعلاج الضعف القرائي لدى طلاب الصف الثالث الابتدائي مجلة القراءة والمعرفة، كلية التربية، جامعة عين شمس، المغرب، ع25، 2003.

36. غادة عبد الستار عواد العاني، أهمية الألعاب الشعبيّة في مسرح الطفل العراقي، العراق، مجلة الأكاديمي، ع 86، 2017.

37. غدير عبد الله الربيحات، فاعلية استراتيجية الألعاب اللّغوية في تنمية مهارات التحدث في مادة اللّغة العربية لطلبة الصف الرابع أساسي، مجلة العلوم التربويّة والنفسيّة، الجامعة الأردنية، عمان، ع 08، مج3، جويلية2017.

38. مصطفى وطغاط، منهجية تدريس اللّغة العربية بالمدرسة الابتدائية، مجلة أكاديمية الابن البار، المغرب، ع 18، أفريل2011.
39. نور الدين أحمد قايد، حكيمة سبعي، التعليميّة وعلاقتها بالأداء البيداغوجي، مجلة الواحات للبحوث والدراسات ، دمشق، د ط،ع08، 2010.

فـهـرس
الـمـوضـوعـات

فهرس الموضوعات:

كلمة شكر وتقدير

مقدمة .....ب

الفصل الأول:

بيداغوجيا اللّعب ودورها في تعليميّة اللّغة

المبحث الأول: ماهية بيداغوجيا اللّعب.....2

البيداغوجيا 2

اللّعب 3

بيداغوجيا اللّعب.....5

أنواع الألعاب التعليميّة.....6

توظيف بيداغوجيا اللّعب في العمليّة التعليميّة.....14

شروط اختيار الألعاب التعليميّة.....14

خطوات توظيف الألعاب التعليميّة.....15

المعايير التّي تحكم المعلّم في بيداغوجيا اللّعب.....17

دور بيداغوجيا اللّعب في العمليّة التعليميّة.....18

أهداف بيداغوجيا اللّعب.....18

أهمية بيداغوجيا اللّعب.....22

نماذج الألعاب التعليميّة.....23

المبحث الثاني: الألعاب اللّغوية وتعليميّة اللّغة.....29

الألعاب اللّغوية.....29

خصائص الألعاب اللغوية.....30

أهداف الألعاب اللغوية.....31

أنواع الألعاب اللّغوية.....32

ألعاب النطق.....32
ألعاب استخدام المفردات.....34
ألعاب استخدام الجمل.....37
دور الألعاب اللّغوية في تعليميّة اللّغة.....40
التعليميّة.....41
تعليميّة اللّغة.....42
دور الألعاب اللّغوية في تعلّيم اللّغة.....42

الفصل الثاني

دراسة ميدانيّة (نماذج تطبيقيّة للألعاب اللّغوية في الأقسام التحضيرية)

الدراسة الميدانيّة.....47
نماذج الدراسة الميدانيّة.....49
خاتمة 80
الملاحق.....83
قائمة المصادر والمراجع.....107
الفهرس.....112