جامعة يحي فارس بالمدية

كلية الآداب و اللغات

قسم اللغة و الأدب العربي

دور الألعاب القرائية في تعليمية اللغة العربية

نماذج مختارة أنموذجا

مذكرة مقدمة ضمن متطلبات الحصول على شهادة الماستر

تخصص:تعليمية اللغات

إعداد الطالب:

❖ عبد القادر فرقاني

إشراف الأستاذ:

– د. مختار الهيصاك

السنة الجامعية: 2024–2025

إهداء

الحمد رب العالمين والصلاة والسلام على أشرف المرسلين سيدنا محمد وعلى آله وصحبه أجمعين وسلم تسليما كثيرا إلى يوم الدين وبعد أقوم بإهداء عملي هذا وتخرجي إن شاء الله إلى من كانا سببا في خروجي إلى الحياة الدنيا ووجودي على وجه هذه الأرض الوالدين الكريمين اللذان تكبدا عناء تربيتنا وإطعامنا وكسوتنا وتعليمنا حتى وصلنا إلى يوم التخرج بإذن الله تعالى فاللهم أجزل لهما المثوبة والعطاء واجزهما عنا خير الجزاء وارحمهما كما رباني صغيرا. وكذلك كل من له فضل علينا من صغير أو كبير ومعلمينا وأساتذتنا فبارك الله فيهم أجمعين.

شكر وعرفان:

الحمد لله العلي القدير الذي بفضله ونعمته تتم الصالحات وبتوفيقه أنجزنا بحثنا هذا ثم عملا بحديث النبي صلى الله عليه وسلم (من لم يشكر الناس لم يشكر الله) أتوجه بشكري الجزيل وامتناني الجميل لكل من ساهم في دعمنا المادي والمعنوي والعلمي وأفادنا من معينه المعرفي

كما أتقدم بالشكر الجزيل وخالص تحياتي واحترامي وتقديري لأستاذنا المشرف الدكتور مختار الهيصاك اختاره الله ليكون ناشرا للعلم ومعينا للخير ومحبا للبذل والعطاء

ولي الشرف العظيم أن تولى الإشراف على هذه المذكرة والذي أحسن نصحنا وتوجيهنا وصبره علينا. فجزاه الله عنا كل خير. أمده الله بالخير والصحة والعافية والسرور وتقبل من والده الحج ورزقه إياه في أقرب الآجال.

كما نتقدم بجزيل الشكر إلى الأساتذة الذين سيتفضلون بمناقشة مذكرتنا المتواضعة وتصويبها وتقييمها وهما الأستاذان القديران البروفيسور محمد مدني الذي كان لي الشرف أن درسني وأسأل الله أن يرحم من مات من أقاربه، والدكتور علي برادي الذي تشرفنا به وساعدنا كثيرا في وجهنا في بحثنا هذا.

مقدمة

لقد ساهمت التكنولوجيا الحديثة والمتطورة التي شهدها العصر الحديث في تغييرات الجذرية في وسائل التعليم ومضامينه وطرائقه وأحدث قفزه نوعيه في مجال التعليم والتعلم حيث أصبحت المنصات التعليمية (منصة مودل وما شاكلها) منبرا أساسيا في عملية التعليم والتعلم وما يسمى بالعالم الافتراضي بواسطة الوسائل الإلكترونية ويتم التأكيد على نوعين من التعلم هما التعلم التكييفي وتعلم الذي يعتمد على الألعاب وتوظيف الوسائل التفاعلية المختلفة التي تجعل من التعليم عملية ه جذابة وممتعة وفعالة بالنسبة للمتعلمين. ومن التغييرات الجذرية التي طرأت على وسائل وطرق التعليم ومضامينه : تقنية الواقع الافتراضي والواقع المعزز وما أحدثتاه من ثورة تعليمية عن طريق توفير تجارب تعليمية تفاعلية محاكية للواقع بكيفية لم تكن معهودة من قبل وبالتالي يزيد تفاعل الطلاب ويزيد فهمهم للمحتوى التعليمي، التقييم التكيفي الذي يرتكز على ملاحظة مردود المتعلمين وبذلهم وقياس عملهم بشكل فردي يتلاءم مع مستوى كل طالب مما يساهم في الكشف عن مواطن القوة والضعف لدى المتعلم وتقويم تلك الجوانب الضعيفة نحو السير المثالي والفعال، التعلم عن طريق اللعب الجاذب للطلاب والمرغب في عملية التعليم الذي يجمع بين التسلية والعلم وهو طريقة ممتعة ونشطة تفاعلية، السبورات الذكية والوسائط المتعددة التي تعتبر أيضا وسائل تفاعلية والتي جعلت من عملية التعليم على عملية سهلة وجذابة وفعالة عن طريق الصور ومقاطع الفيديو والرسوم البيانية بغية تذليل الصعوبات، التعليم المتنقل الذي يقوم على استخدام الهواتف الذكية والأجهزة اللوحية التي من خلالها يتمكن الطالب من الولوج إلى المنصات التعليمية وتلقي المعلومات والتفاعل الإيجابي فيصبح التعلم أكثر مرونة، التعلم التعاوني المحفز للمتعلمين على أن يجتمعوا على العمل وتبادل المعارف والمهارات مما يقوي ملكات التواصل لديهم والتعلم الجماعي.

طرح الإشكالية:

_ ما هي الألعاب القرائية؟ وما هو دورها في تعليمية اللغة العربية؟

_ كيف تسهم هاته الألعاب في تزويد المتعلمين بالمعلومات وتنمي رصيدهم اللغوي؟

_ ما هي صنوف وأشكال الألعاب القرائية وتطبيقات القراءة؟

_ ما هي طريقة اللعب المعتمدة في هاته الألعاب وما هي أوصافها؟

طرح الفرضيات:

_ الألعاب القرائية هي مجموعة من الوسائل التعليمية والترفيهية التي تجمع بين اللعب والتعلم، دورها في تعليمية اللغة العربية أنها وسيلة مساعدة في تعلم مفردات اللغة العربية.

_ تسهم في تنميه قدرات المتعلمين العقلية والفكرية عن طريق التخمين في التركيب والتفكيك وغيرها فتنمو لديه مهارة اللعب والحركة ومهارة القراءة والحفظ وغيره.

_ هناك ألعاب قرائية خاصة بتركيب الحروف والكلمات وتفكيكها وهناك ألعاب تحتوي على حروف واشكال مغناطيسية لاصقة وهناك ألعاب على شكل جهاز حاسوب أو هاتف يحتوي على أزرار تنطق بالحروف والأرقام والكلمات، وتطبيقات القراءة يتم تحميلها على الهاتف تحتوي على بنك من الكلمات العربية وبعض فنونها وغيرها فهناك تطبيق أبجد وهناك تطبيق هنداوي وهناك تطبيق رفوف وغيرها من التطبيقات.

دواعي كتابة هذا البحث:

مما جعلني أختار هذا العنوان البحثي هو قلة تداوله على مستوى المؤسسات والجامعات، وكذلك أيضا لأنه يقدم الإضافة الكبيرة في عملية التعلم ويتناسب مع الجيل الجديد الذي يعيش العصرنة والحداثة والتقدم التكنولوجي ويتناسب خاصة مع صغار المتعلمين وأطفال ما قبل التمدرس والمرحلة التمهيدية، ولأنه يستعمل الممارسة العقلية واليدوية فيجمع بين التعلم واللهو والمرح فيحبب للطفل التعلم وخاصة تعلم الحروف والكلمات العربية ولا يشعر بالملل حيث ينجذب إلى الأشكال الهندسية المتنوعة والألوان الزاهية المختلفة فيقوم بالتركيب أو اللصق أو الضغط على الأزرار وغيرها.

أهم العوائق والعراقيل التي واجهتها في البحث:

- **نقص الموارد المادية:** ابتداء من تكلفة البحث العالية، التنقل، اللوازم والوسائل المختلفة....
- **صعوبة الوصول إلى المصادر:** واجهت صعوبة في الوصول إلى المصادر والمراجع ذات الصلة بموضوع بحثي بمختلف أنواعها من مقالات علمية ومواقع إلكترونية وكتب ومذكرات....
- **ضعف المهارات البحثية:** نقص المهارات اللازمة للقيام بالبحث بشكل فعال.
- **نقص الدعم:** عدم تلقى الدعم الكافي من عدة أطراف مما أثر سلبا على جودة ومسار البحث.
- مشاكل اجتماعية مختلفة.
- وجود عدة مصادر ومراجع تخص البحث بعدة لغات أجنبية.
- عدم توفر الحاسوب من أجل كتابة البحث ورقيا ثم طباعته.
- عدم توفر الجو الملائم لكتابة البحث بشكل طبيعي

وقد تناولت في بحثي هذا فصلين: فصل نظري، وفصل تطبيقي.

فأما الفصل النظري كان تحت عنوان "تعليمية اللغة العربية"، فتناولت فيه خمسة مباحث:

- المبحث الأول: تعليمية اللغة العربية في ضوء انتشار التعليم الالكتروني:
- المبحث الثاني: تعريف التطبيقات والالعاب القرائية:
- المبحث الثالث: تعريف القراءة التعليمية.
- المبحث الرابع: تعريف الألعاب وتطبيقات القراءة.
- المبحث الخامس: أهمية الألعاب القرائية في جودة القراءة:

وأما الفصل التطبيقي فكان تحت عنوان "شرح العينة وتحليلها"، وتناولت فيه مبحثين:

- المبحث الأول: تناول ثلاثة العاب بالشرح والوصف
- المبحث الثاني: تناول ثلاث تطبيقات بالشرح والوصف

الفصل الأول (النظري):

تعليمية اللغة العربية.

المبحث الأول: تعليمية اللغة العربية في ضوء انتشار التعليم الالكتروني:

التعليم الإلكتروني نمط التعليم المتوقع في المستقبل القريب في المؤسسات التعليمية والتدريبية ولدى الأفراد، وهو وسيلة من الوسائل التي تدعم العملية التعليمية، وتحولها من منظور التلقين إلى أحدث الطرق في مجالات التعليم والنشر والترفيه، باعتماد الحواسيب ووسائطها التخزينية وشبكاتها، فقد أدت النقلات السريعة في مجال التقنية إلى ظهور أنماط جديدة للتعلم والتعليم، مما يزيد في ترسيخ مفهوم التعليم الفردي أو الذاتي، حيث يتابع المتعلم تعلمه حسب طاقته وقدرته وسرعة تعلمه ووفقا لما لديه من خبرات ومهارات سابقة، فالتعليم الإلكتروني من أنجح العمليات التي تساعد وتسهم في سهولة استيعاب المعلومة في أذهان المتعلمين لما لها من عدة مجالات متنوعة.

وتوجد تعريفات متعددة لمفهوم التعليم الإلكتروني وذلك حسب الأدوات المستخدمة به، فمن التعريفات ما عد مجرد استخدام الحاسوب ومكوناته تعليما إلكترونيا، ومنها ما عد التعليم القائم على شبكات الاتصال المختلفة، والبعض الآخر جمع ما بين الرأيين.

ويعرف التعليم الإلكتروني بأنه: تقديم محتوى تعليمي إلكتروني عبر الوسائط المعتمدة على الكمبيوتر وشبكاته إلى المتعلم بشكل يتيح له إمكانية التفاعل النشط مع هذا المحتوى ومع المعلم ومع أقرانه، سواء أكان ذلك بصورة متزامنة أم غير متزامنة، وكذا إمكانية إتمام هذا التعليم في الوقت والمكان وبالسرعة التي تناسب ظروفه وقدراته، فضلا عن إمكانية إدارة هذا التعلم أيضاً من خلال تلك الوسائط.[1].

ويعرف التعليم الإلكتروني أيضاً بأنه "التعليم الذي يتيح المحتوى التعليمي الرقمي من خلال الوسائل الإلكترونية، التي تتضمن الحاسبات الآلية وبرمجياتها المتضمنة خواص التفاعلية التي تتاح على الخط، عبر شبكات المعلومات والكمبيوتر كالشبكات المحلية (LANs) في الفصول أو المدرسة، وشبكات الإنترنت (Intranet) التي تنتشر على نطاق مجموعة من المدارس، أو المنطقة التعليمية، أو الجامعة وشبكات العالمية (Intranet) المنتشرة في كل

1 حسن زيتون، رؤية جديدة في التعليم "التعليم الإلكتروني": المفهوم – القضايا – التطبيق – التقييم"، الدار الصولية للتربية، الرياض، 2005، ص24.

أرجاء العالم حالياً، بالإضافة إلى إمكانية البث عبر الأقمار الصناعية، واستخدام الوسائل: السمعية والبصرية، والتلفزيون التفاعلي والأقراص المدمجة(CD-ROM).

ويعرف التعليم الإلكتروني أيضاً بأنه: توظيف أسلوب التعلم المرن باستخدام المستحدثات التكنولوجية أو تجهيزات شبكات المعلومات عبر الانترنت المعتمد على الاتصالات المتعددة الاتجاهات، وتقديم مادة تعليمية تهتم بالتفاعلات بين المتعلمين والمعلمين والخبراء والبرمجيات في أي وقت وبأي مكان[1]، كما يعرف بأنه أي تعلم يتحقق للمتعلم من خلال الوسائط التكنولوجية الإلكتروني هو نوع من التعليم الإلكتروني، ولكن المعنى الأدق الآن هو أن يطلق هذا المفهوم على التعليم والتعلم المقدم عبر الشبكات[2].

وبتحليل التعريفات السابقة يمكن القول باختلاف وجهات النظر في تعريف التعليم الإلكتروني، إلا أن تلك التعريفات تشترك جميعها في رؤيتها للتعليم الإلكتروني عبر الإنترنت على أنه يعد نظاماً من النظم التي تعمل على الاستفادة من إمكانات شبكة الانترنت في تقديم المقررات التعليمية، حيث إنها تعمل على توفير العديد من أدوات التفاعل للاستفادة منها في أداء الطلاب للأنشطة التعليمية المختلفة، كما أن هذا النوع من التعليم يتميز بتحقيق أكبر قدر من التفاعل الإلكتروني بين المعلم والطالب والذي يتجاوز حدود المكان والزمان.

ومن أهم مزايا التعليم الإلكتروني ومبرراته ما ذكره العديد من التربويين في إشارة نحو أهمية توظيفه في التعليم، ويمكن إجمال أهم هذه المزايا والمبررات التي حددها[3]، فيما يأتي بيان ذلك:

- زيادة إمكانية اتصال الطلاب فيما بينهم، وبين الطلاب والمدرسة، وذلك من خلال سهولة الاتصال ما بين هذه الأطراف في عدة اتجاهات، مثل: مجالس النقاش،

1 الغريب زاهر، التعليم الإلكتروني من التطبيق – الاحتراف والجودة، عالم الكتب، القاهرة، 2009، ص39.

2 محمد الدسوقي، قراءات في المعلوماتية وتكنولوجيا التعليم، الطوبجي للطباعة، القاهرة، 2015، ص201.

3 حسن شحاتة، التعليم الإلكتروني وتحرير العقل، القاهرة، دار العالم العربي، 2009، ص119.

والبريد الإلكتروني، وغرف الحوار ويرى الباحثون أن هذه الأشياء تزيد وتحفز الطلاب على المشاركة والتفاعل مع المواضيع المطروحة.

- تنمية قدرة المتعلم على اكتساب المعرفة، وتوظيفها، وإنتاجها، وتبادلها، بالإضافة إلى تنمية مهارات حل المشكلات واتخاذ القرارات، وتتيح للمتعلم الحرية في البدء بتعلم الموضوعات التي يرغب في دراستها، مع حرية اختيار الأنشطة التعليمية التي تناسبه.
- تعدد مصادر المعرفة نتيجة الاتصال بالمواقع المختلفة على الإنترنت، وتطوير مهارات الاطلاع والبحث بالإضافة إلى سهولة تحديث المحتوى الإلكتروني وسرعته.
- جعل المتعلم محور العملية التعليمية، وهو ما يوفر على المعلم إمكانات إدارية متطورة تسهل عمله، وتزيد من قدرته على التقييم.
- يوفر التعلم الإلكتروني عناصر المرونة والملاءمة والمال والوقت والاتصال والتفاعل للمتعلمين، وعلى القائمين على العملية التعليمية.

ومن زاوية نظم إدارة التعليم الإلكتروني Learning Management System (LMS) فإن أحد أهم مكونات التعليم الإلكتروني أنه نظام متكامل لإدارة العملية التعليمية كليا، أو جزئياً عبر الإنترنت، ويشمل إدارة المقررات، وأدوات الاتصال المتزامن وغير المتزامن وإدارة الاختبارات والواجبات والتسجيل في المقررات ومتابعة تعلم الطالب[1]، ولقد ظهرت نظم إدارة التعليم الإلكتروني نتيجة لزيادة طرح المقررات الإلكترونية على شبكة الانترنت والإقبال المتزايد على الالتحاق بالتعليم المفتوح أو التعليم من بعد عبر الإنترنت، حيث ظهرت الحاجة إلى الجمع بين الأشكال المختلفة من نظم التعلم عبر الإنترنت في إطار واحد يجمعها[2].

يعد نظام إدارة التعليم البنية الأساسية للتعليم الإلكتروني، وقد تكون إدارة التعليم الإلكتروني برمجيات تجارية (مغلقة المصدر) أو برمجيات حرة)مفتوحة المصدر (OSS يتم استعمالها

1 محمد الدسوقي، مرجع سبق ذكره، ص212.

2 نبيل عزمي، التصميم التعليمي للوسائط المتعددة، دار الهدى للنشر والتوزيع، المنيار، 2008، ص270.

وتعديلها وتوزيعها لهذا فإن أنظمة إدارة التعليم هي برمجيات تخص نشاطات التعليم من حيث مسار المقررات الدراسية والتفاعل والتدريبات والتمارين والتقويم وغيرها، وبيانها في:

التسجيل: تعني إدراج بيانات المتعلمين وإدارتها.

الجدولة: تعني جدولة المقرر ووضع خطة التعليم.

التوصيل: تعني إتاحة المحتوى للمتعلم.

الاختبارات: وتعني إجراء اختبارات الطلاب وتقييمهم.

الاتصالات: وتعني التواصل بين المتعلمين من خلال البريد الإلكتروني أو المنتديات أو غيرها من وسائل التواصل.

التتبع: وتعني متابعة أداء المتعلم وإصدار تقارير بذلك[1].

وتعد أنظمة إدارة محتويات التعليم :Learning Content Management Syatem أنظمة مكملة لبعضها البعض فأنظمة إدارة المحتوى التعليمية LCMS بمثابة مظلة تغطي كلا من LMS وCMS، ونلاحظ أن جميع هذه الأنظمة على اختلاف مسمياتها، يجب أن تغطي مجموعة من الإدارات الرئيسة، وهي على النحو الآتي:

- إدارة المادة التعليمية.
- إدارة المستخدمين (بغض النظر على صلاحية المستخدم، طالب، مدرس، مدير).
- إدارة الأنشطة (واجبات وتكليفات، واختبارات قصيرة،...)
- إدارة الاتصال (وهي الوسائل المتاحة للتواصل بين مدرس المقرر، وطلابه، مثل: الإيميل، برامج الدردشة، المنتديات الحوارية).

وتنقسم نظم إدارة المقررات إلى نوعين من النظم:

1 عبد الحميد بسيوني، التعليم الإلكتروني والتعليم الجوال، القاهرة، دار الكتاب العلمية للنشر والتوزيع، 2007، ص ص 258-265.

نظم مغلقة :(Closed)

وهي التعلم التي تكون حكراً لجهة أو مؤسسة معينة، ويمكن الحصول على نسخة منها نظير مبلغ مالي تحدده الشركة، ومن أهم النظم المغلقة، ما يأتي:

- نظام إدارة المقررات Blackboard
- نظام أدوات مقررات الشبكة Web Course Tools (Web CT)
- نظام Schoolmen

نظم مفتوحة :(Open)

يمكن تقسيم النظم المفتوحة (Open) إلى ما يأتي:

- نظام Claroline
- نظم إدارة المقررات Top Class
- نظام إدارة المقرر Moodle

ولقد توصلت دراسة (Primoz&Tomaz, 2007) إلى ضرورة الاهتمام بالبرمجيات المفتوحة المصدر مثل: موديل Moodle في تدريس الرياضيات والفيزياء، حيث إن معتقدات الطلاب تجاه البرمجيات المفتوحة المصدر كانت إيجابية، ومن ثم توصي هذه الدراسة بضرورة التركيز على المصادر المفتوحة المصدر في مؤسسات التعليم العالي.

وقد اهتمت دراسة (Arthur & Suwat,2006) بتقديم محتوى في التعليم الإلكتروني لدعم تعليم الطلاب بالمرحلة الثانوية، وقد توصلت الدراسة إلى أن الطلاب قد تقبلوا توظيف استخدام برامج التعليم الإلكتروني في تعليم الرياضيات وتعلمها.

ومن المفضل اعتماد نظام مودل Moodle لتنمية مهارات معلمي اللغة العربية في بناء المقررات الإلكترونية، لذلك تستعرض قدرات نظام إدارة المقررات الإلكترونية "مودل"، من خلال التعريف بالنظام، ومميزاته للمتعلم والمعلم على السواء[1]

نظام مودل :Moodle

نظام مودل Moodle هو برنامج مفتوح المصدر Open Source Software ويوزع تحت رخصة العامة، ويعني ذلك بأنه يحق لكل بأن يقوموا بتحميله، تركيبه، استعماله، تعديله، وتوزيعه مجالا، وعموما، وهو سهل الاستعمال بل والتطوير ويتضمن وحدات نشاط مثال: المنتديات، مصادر، مجلات، اختبارات، استطلاعات، اختيارات، مهام... الخ[2] (محمد الدسوقي، 2015، 215).

من مميزات نظام "مودل" التي يمكن الاستفادة بها بشكل جيد في التعليم كما ذكرها كل من[3]: سابا (Saba,2005,67-76) (عبد الحميد بسيوني، 2007، 2007، 276-283)، (أحمد عبد المجيد، 2008، 26-31)

- أن هذا النظام ليس وعاء للمقررات فقط، بل يمكن تطوير أنشطة تعليمية من خلاله، لذا يعد: أحد أنظمة إدارة المقررات Course Management System (CMS)، وأحد إدارة التعليم Learning Management System (LMS)، وأحد أنظمة إدارة محتويات التعليم Learning Content Management System (LCMS).
- يمكن تثبيت "مودل" على أي حاسب يستطيع تشغيل PHP، ويمكنه دعم قواعد البيانات من نوع) SOLعلى سبيل المثال (My SQL، كما يمكنه أن يعطي على

1 حنان خليل، تصميم مقرر الكتروني في تكنولوجيا التعليم ونشره في ضوء معايير جودة التعليم الالكتروني لتنمية الجوانب المعرفية والادائية لدى طلاب كلية التربية، رسالة ماجستير، غير منشورة، كلية التربية -جامعة المنصورة، 2008، ص43.

2 محمد الدسوقي، مرجع سبق ذكره، ص215.

3 عبد الحميد بسيوني، مرجع سبق ذكره، ص ص 276-283.

نظام تشغيل Windows، وMac، والعديد من أنواع) LinuxمثلRed Hat : أو GNU).

• يحتوي "مودل" على أدوات تفاعلية متعددة تتضمن: المنتديات وإدارة المحتوى (المصادر) ومحور اختبارات بأشكال مختلفة من الأسئلة، ومدونات، ومجموعات علم سريع، ونشاطات قاعدة بيانات، واستطلاعات رأي، ودرشة، وملف إنجاز الطالب، ودعم لأكثر من سبعين لغة تدعم واجهات التفاعل.

• أداة مناسبة لبناء المناهج الإلكترونية (تجميع وتبويب وعرض).

• يهتم بوحدة الدرس لإنشاء عدة صفحات تعرض المحتوى أو جزءاً منه، ويمكن في نهاية كل صفحة إضافة سؤال أو رابط لصفحة تالية أو سابقة أو أخرى.

• يتيح النظام للمعلم تسجيل طلابه أو تسجيل أنفسهم آليا دون الرجوع للمعلم.

• التصحيح وتسجيل الدرجات تلقائيا حسب معايير يحددها المعلم لاختبارات الاختيار من متعدد أو صح وخطأ، أو غيرها من أنماط الاختبارات.

• يستطيع المعلم عمل مجموعات نقاش حسب المهام والمستوى التعليمي أو يقوم النظام بتكوينها.

• يتوفر في النظام غرف دردشة ومنتديات للحوار التعليمي.

• يدعم النظام معايير SCORM العالمية.

أشارت نتائج دراسة "بريمير، وبرانت[1](Bremer, D., & Bryant, R.) " إلى أن الطلاب يفضلون استخدام نظام موديل Moodle عن نظام تعلم مفتوح المصدر كما أنه يوفر

1 Bremer, D. Bryant, R. A Comparison of Two Learning Management Systems, Moodle vs. Blackboard, Proceedings of the 18th Annual Conference of the National Advisory Committee on Computing Qualifications, 2005, p. 135-139.

الاستخدام الحر، كما حددت دراسة محمد عبد الهادي (2010) إلى فعالية تدريس وحدة مقترحة بالتعليم الإلكتروني في تنمية مهارات استخدام برامج إدارة المحتوى، وتعديل أنماط التفضيل المعرفي لدى طلاب الدبلوم التربوي واتجاهاتهم نحوه، وقد أسفرت نتائج البحث عن وجود حجم تأثير كبير للبرنامج، وذلك من خلال بطاقة ملاحظة أداء مهارات استخدام برامج Blackboard، لصالح التطبيق البعدي واتجاهاتهم نحو التعليم الإلكتروني.

وأشارت نتائج دراسة ميشيل[1] (Michael Machado, Eric Tao) إلى أهمية نظام Model في التعليم حيث هدفت الدراسة إلى مقارنة نظام Moodle بنظام Blackbpard في التعليم الإلكتروني، كما أوصت دراسة مولوني[2] (Moloney& Gutierrez) بضرورة استخدام نظام Moodle حيث هدفت الدراسة إلى التعرف على سبل توظيف نظام Moodle من قبل المحاضرين وتطوير بنائه.

ولقد توصلت دراسة بريموز توماس[3] (Primoz&Tormaz) إلى ضرورة الاهتمام بالبرمجيات المفتوحة المصدر مثل "مودل Moodle في تدريس الرياضيات والفيزياء، حيث إن معتقدات الطلاب تجاه البرمجيات المفتوحة المصدر كانت إيجابية، ومن ثم توصي هذه الدراسة بضرورة التركيز على المصادر المفتوحة المصدر في مؤسسات التعليم العالي، وبخاصة في تدريس المواد العلمية مثل الرياضيات والفيزياء.

ويتفق الباحثان مع هذه الدراسات من حيث سهولة استخدام نظام مودل Moodle في عملية التعلم ونوع أدوات التعليم داخله، ووجود أكثر من وسيلة للتقويم.

ومن الدراسات التي اهتمت بدراسة المقررات الإلكترونية عن الرضا عن بيئة التعليم الإلكتروني، دراسة شوماك وآخرين[4] (Sumak, Others)، وقد أظهرت النتائج أن استخدام

---

1 حسن شحاتة، التعليم الالكتروني لتطوير اللغة العربية، 9 جوان 2025،
ttps://journals.ekb.eg/article_282653.html

2 المرجع نفسه.

3 المرجع نفسه.

4 المرجع نفسه.

مودل Moodle يعتمد على عاملين رئيسين: الميل السلوكي تجاه استخدام مودل، والمنفعة المتوقعة، وأن هناك علاقة موجبة دالة معنويا بين سهولة الاستخدام والمنفعة المتوقعة، وبين سهولة الاستخدام والميل للاستخدام، كما أظهرت علاقة موجبة دالة معنويا، بين المنفعة المتوقعة وبين الميل للاستخدام والميل السلوكي.

أما دراسة كوادرارو جارسيا، ورويزمولينا، ومونتورو بونس[1] (Cuadrado Garcia,Others)، فقد قام الباحثون بهذه الدراسة لفحص إن كان هناك فروق ذات دلالة بين الذكور والإناث في تقدير قيمة التعليم الإلكتروني واستخدامه، وقد توصلوا إلى أن مشاركة الطلاب من الجنسين كانت عالية في المؤسستين، وأبدى الطلاب قدرتهم على التعامل مع المعلومات المقدمة من المؤسسة الشريكة، أما بالنسبة عن الرضا عن بيئة التعليم الإلكتروني كانت عالية لدى الجنسين، وأبدت الإناث تفاعلاً أكبر مع مشاهدات الويكي (الموسوعة)، ومشاهدة المصادر.

والسؤال الآن هو: ما دور التعليم الإلكتروني في تعليم اللغة العربية؟

تميزت اللغة العربية من بين لغات العالم بتاريخها الطويل المتصل، وقوتها الفكرية والأدبية، كما تعد من أغنى لغات العالم بالمفردات، ولا يدل على مرونة اللغة العربية واتساعها وشموليتها كثرة مفرداتها – التي تعد بمئات الألوف – فحسب، ولكن يدل على ذلك أيضاً كثرة الروافد والطرق التي تغذيها، وتسمح لها بالتوليد والإضافات كالقياس والاشتقاق، والتعريب وغيرها وهذا يعني أنها لغة مفتوحة للتواصل الدائم على مدى العصور، وتعليم اللغة العربية لم يعد قائما على مجرد التلقين، أو الاجتهادات الشخصية أو الجهود الفردية، بل أصبح علماً يقوم على أصول وقواعد راسخة ويتطور وفقا لنتائج وبحوث علمية في مجالي اللغة وطرق تعليمها.

ولنجاح التعليم الإلكتروني مع اللغة العربية يلزم تحديث التعليم بتطوير مناهجه، لتواكب عصر الحداثة، فضلاً عن تطوير أهلية المعلم للتعليم الإلكتروني، وتمكن المتعلم من لغته العربية: مهاراتها الأساسية وأساليبها الوظيفية، فيما يخدم مجتمع المعلوماتية الجديد،

1 حسن شحاتة، التعليم الالكتروني لتطوير اللغة العربية، مرجع سبق ذكره.

ومجانية العالم المفتوح، وثورة التكنولوجيا بفكر واع، وتطويره وتأهيله لمتطلبات عصره بالتفكير والإبداع، مع إتقان ثقافة الحاسوب ببرامجه.

ويتطلب استخدام وسائل التقنية في تطوير تعليم اللغة العربية مواجهة تحديات العصر التكنولوجية بما يسهم في تحديث طرائق تعليم اللغة العربية بوصفها لغة ثانية، وأنشطة تعلمها، ويسهم أيضا في تحقيق أهداف التعليم، ورفع مستوى التدريس، وتحسين عمليات التعليم والتعلم، وزيادة تحصيل الدارسين، وبعد دمج المستحدثات التكنولوجية في عمليات التعليم والتعلم هو الانتشار المنظم الهادف للمستحدثات التكنولوجية داخل المنظومة التعليمية التعلمية بكامل عناصرها وأبعادها وفقا لمعايير بمستوى التحصيل الدراسي للمتعلمين، وزيادة فاعلية وكفاءته، ودمج المستحدثات التكنولوجية في عمليات التعليم والتعلم ليس ترفاً ولا أمرا ثانويا، وإنما هو أمر حيوي ومبرر نظراً لما يترتب على ذلك من فوائد كبيرة للمتعلمين والمعلمين أيضاً.

وتعد المستحدثات التكنولوجية حلولاً مبتكرة لكثير من مشكلات تعليم اللغة العربية، لرفع كفاءة التعليم وزيادة فعاليته بصورة تتناسب وطبيعة العصر الحالي، قد تكون هذه الحلول مادية أفرزتها ثورة الاتصالات والكمبيوتر، مثل: الأجهزة والأدوات والمواد التعليمية، أو فكرية أفرزتها الثورة المعرفية، والتطور في مجال العلوم التربوية والسلوكية، وعلوم الاتصالات، ممثلة في النظريات والاستراتيجيات المختلفة في مجال تعليم اللغة العربية بوصفها لغة ثانية تلك التي صممت وطوعت لتناسب الموقف الاتصالي، مما جعلها تتميز بالتفاعلية والفردية والتنوع والتكامل[1]، ومن أهم أمثلة المستحدثات التكنولوجية التي يمكن توظيفها في تعليم اللغة العربية وتعلمها اتصاليا تكنولوجيا الوسائط المتعددة، وما تشتمل عليه من نصوص، وصور، ورسومات، ولقطات فيديو، لتقديم محتوى تعليمي معين بطريقة تفاعلية متكاملة عن طريق الكمبيوتر، والإنترنت كما أن هناك العديد من الأجهزة التي تعد

1 حسن شحاتة، التعليم الالكتروني لتطوير اللغة العربية، 9 جوان 2025،
ttps://journals.ekb.eg/article_282653.html

من المستحدثات التكنولوجية مثل: جهاز عرض البيانات (Data Show)، ومعامل اللغات الحديثة، والسبورة الإلكترونية، والفضائيات (المرئية والمسموعة)[1].

ومن معايير الجودة في التعليم الإلكتروني للغة العربية:

Qualit Standards of Electronic Instruction

لقد أصبح الحديث عن أهمية المعيارية في التعليم الإلكتروني ملازما للحديث عن التعليم الإلكتروني نفسه لما تملكه المعيارية من أهمية في إنتاج تعليم إلكتروني متميز[2].

إن الهدف من تطبيق الجودة في التعليم هو تحقيق أعلى مستوى من الأهداف الموضوعة مسبقاً للمؤسسة التعليمية بأفضل الطرق وأقل جهد، وأقصر وقت في ضوء الإمكانات المتوافرة بحيث يسهم التعلم الإلكتروني في تحقيق الجودة في العملية التعليمية من خلال تقديم برامج لإعداد القوى البشرية من المعلمين، والمتخصصين في تكنولوجيا التعليم؛ وكذلك إعداد الدراسات والأبحاث التي يتم من خلالها التوصل إلى طرائق وأساليب تعليمية جديدة وتصميم المناهج والمقررات الدراسية وتطويرها لتراعي جميع الشروط التي تتيح التعلم الفعال بالإضافة إلى تنوع المواد التعليمية المتاحة عبر التعليم الإلكتروني من فيديو، وصور ورسومات ومواد سمعية وغيرها[3]، وبالتالي فإن الاعتماد يعني أن البرامج التعليمية، والخدمات، والهيئات التدريسية والإدارية والمعدات والتجهيزات، ينبغي أن تستوفي معايير محددة، كي يتم الاعتراف بها من قبل مختلف المؤسسات التعليمية ، خارجي تقوم به هيئة الاعتماد التي يعمل بها متخصصون مدربون على التقويم المؤسسي، وتتم هذه العملية في ضوء معايير موضوعة سلفا

1 وليد الحلفاوي، التعليم الالكتروني وتطبيقات مستحدثة، دار الفكر العربي، القاهرة، 2011، ص 87.

2 مجدي قاسم واخرون، المستويات المعيارية لخريجي التعليم قبل الجامعي في الالفية الثالثة، دار الفكر العربي، القاهرة، 2011، 183.

3 محمد خميس، تطوير تكنولوجيا التعليم، دار قباء، القاهرة، 2010، ص111.

ومن الدراسات التي اهتمت باقتراح معايير جودة التعلم الإلكتروني للغة العربية دراسة (محمد عبده، 2008) وهي:[1]

المجال الأول – الاستماع:

- التعامل مع الوسائط السمعية الإلكترونية
- فهم ما يستمع إليه
- نقد المسموع وتذوقه

المجال الثاني– التحدث والتواصل الشفوي:

- الإعداد الإلكتروني الجيد للتواصل الشفوي
- اختيار ما يتناسب مع التعبير عن المواقف
- الالتزام بآداب الحديث مع المستمعين

المجال الثالث– القراءة:

- التصفح السريع مع المحافظة على الفهم
- فهم النص المقروء فهماً جيداً

المجال الرابع– الكتابة:

- تنظيم الموضوع تنظيما جيدا
- جودة المحتوى والأسلوب
- تحرير للموضوعات التعبيرية إلكترونيا

والخلاصة أنه من خلال استعراض ما ورد من معلومات ومعارف وأدبيات تم تكوين حصيلة معرفية جيدة حول التعليم الإلكتروني، ومزاياه ومبرراته ونظم إدارته من زوايا ورؤى مختلفة،

1 حسن شحاتة، التعليم الالكتروني لتطوير اللغة العربية، مرجع سبق ذكره.

والتعليم الإلكتروني وطرق توظيفه في تعليم اللغة العربية، ومعايير الجودة في التعليم الإلكتروني.

ومن خلال استعراض الدراسات السابقة التي تناولها يتبين اتفاقها في مزايا التعليم الإلكتروني ومبرراته وضرورة التركيز على استخدام المصادر المفتوحة للمصدر في مؤسسات التعليم، حيث إن معتقدات الطلاب تجاه البرمجيات المفتوحة المصدر كانت إيجابية، كما أن اتباع الأساليب التقليدية في تعليم اللغة العربية يؤدي إلى نفور الناشئة، وفي العصر الحالي، عصر العلم، والثقافة المعلوماتية، عصر تكنولوجيا التعليم والمعلومات والإنترنت، أصبحت اللغة هي الوجود ذاته، وقد أصبح هذا الوجود مرتبطا بالتنمية المهنية لمعلم اللغة العربية.

لذلك كان لابد من الاعتراف بالحاجة الماسة والملحة لحاجات معلم اللغة العربية، والقدرة على تلبية مطلبه، ومقتضيات العصر، شريطة ألا يلقي ذلك على عاتق التخصص فحسب، بل لابد من النظر إلى الجانب التكنولوجي، في مجال تكنولوجيا التعليم وتكنولوجيا المعلومات والانترنت.

من هنا يلاحظ أنه لابد من توظيف التعليم الإلكتروني لصالح اللغة العربية، وذلك من خلال إعداد الدراسات وبرامج التدريب المتخصصة في هذا المجال، فلقد شهدت السنوات الأخيرة طفرات استثنائية في قدرة التعليم الإلكتروني على جعل المعلومات تتدفق بسرعة هائلة؛ حيث إن القنوات الفضائية، وشبكة الإنترنت العالمية، التي جعلت الوصول للمعلومات، والمعرفة سريعا، هذا التحول الذي فرضه تطور التكنولوجيا عالية التقنية، قد أثر في النظرة إلى المستقبل، وهو ما يجب أن يؤثر أيضاً في تعاظم الفائدة، وأهل العلم والفكر مع التربويين ومعلمي اللغة العربية خاصة، بل وأيضاً المتعلمين، حيث يجب أخذ المتغيرات الجديدة في بلورة رؤية جديدة، إذ لا يمكن التعامل مع هذه النخبة من الأفراد، إلا بأدوات العصر الحاضر، وبثقافة حية، وفاعلة، نحو أفق جديدة لذلك لابد من إيجاد آفاق جديدة، والإفادة من تكنولوجيا التعليم وفق حاجات المعلمين.

إن هناك جملة من المطالب يمكن الأخذ بها عند تبني المدخل التقني في تعليم اللغة العربية وتعلمها، ومنها:

- ضرورة إعادة النظر في تصميم مقررات اللغة العربية بحيث توجه العناية إلى إنتاج مقررات إلكترونية وبرمجيات تعليمية، حيث يقدم المحتوى التعليمي على أقراص مدمجة، أو في شكل صفحات من خلال الوسائط المتعددة، تعتمد على تقنيات الشبكة العنكبوتية، وذلك من خلال مجموعة من الوسائط المتعددة، والممثلة في استخدام: النص، والصوت، والفيديو، والرسوم الثابتة، والرسوم المتحركة، والرسوم التوضيحية.
- إعداد معلم اللغة العربية قبل الخدمة للتعامل مع التقنيات الحديثة، ودمجها في برامج إعداده، بحيث تصبح مطلبا أساسياً من مطالب إعداده، ليكتسب المهارات اللازمة لاستخدامها في المواقف التعليمية المختلفة.
- عقد دورات تدريبية لمعلمي اللغة العربية ومشرفيها أثناء الخدمة على دمج تقنيات التعليم والاتصال في تعليم اللغة العربية.
- تهيئة البيئة المدرسية وإمدادها بآليات الاتصال الحديثة من حاسوب آلي، وشبكاته ووسائطه المتعددة وآليات بحث، ومكتبة إلكترونية، وبوابات إنترنت، لتوظيفها في تعليم اللغة العربية.
- تبني طرق التدريس الحديثة التي تعتمد على نشاط المتعلم، وتسمح له بالتعلم الذاتي وفقا لقدرته وحاجاته وخصائصه.
- تبني أساليب تقويم حديثة تتناسب مع المدخل التقني وتطبيقاته بحيث تركز على إنجاز الطالب، وتقدم التغذية الراجعة اللازمة.

إنه بالرغم من تعدد الدراسات التي تتناول التعليم الإلكتروني لفئات متعددة فإنه يلاحظ قلة الدراسات التي اهتمت بتوظيف التعليم الإلكتروني في تعليم اللغة العربية، وهذا يعطي أهمية مميزة في تدريب معلمي اللغة العربية على برامج التعليم الإلكتروني الحرة مفتوحة المصدر والتركيز على برنامج مودل Moodle لتدريب المعلمين لسهولة هذا البرنامج.[1]

1 المرجع نفسه.

المبحث الثاني: تعريف التطبيقات والالعاب القرائية:

اللعب واشكاله:

أولا: **اللعب**:

أ-لغة:

ورد في المعاجم العربية مصطلح اللعب بمعنى أن ه فعل يرتبط بعمل لا يجدي، أو بالميل إلى السخرية، بل هو نشاط ضد الجد، حيث جاء في القرآن الكريم قوله تعالى: ﴿وذر الذين اتخذوا دينهم لعبا ولهوا﴾ الأنعام 70.

وجاء أيضا بمعنى الاستمتاع والتسلية على لسان إخوة يوسف لأبيهم في قوله تعالى: ﴿أرسله معنا غدا يرتع ويلعب﴾ يوسف 12.[1]

ب-اصطلاحا:

عند قراءة ما دون عن اللعب من دراسات وبحوث، نجد له الكثير من التعريفات، إلا أنها تكاد تتمحور حول مجموعة من الخصائص المشتركة مثل النشاط والحركة، والمتعة والسرور ومن هذه التعريفات:

-تعريف جون بياجيه:

"اللعب عملية تمثل تعمل على تحويل المعلومات الواردة لتلائم حاجات الفرد، فاللعب والتقليد والمحاكاة جزء لا يتجزأ من عملية النماء العقلي."[2]

1 الحيلة محمد محمود، الألعاب التربوية وتقنيات انتاجها سيكولوجيا وتعليميا وعمليا، ط 5، دار المسيرة للنشر والتوزيع، عمان، 2010، ص33.

2 الخالق احمد، علم النفس التربوي -الألعاب اللغوية ودورها في تنمية مهارات اللغة العربية، اصوله ومبادئه، دار المعرفة، مصر، 2003، ص16.

-تعريف كاليوس:

"اللعب نشاط يمارس من دون قهر، ويؤدي إلى السرور، ويعتمد على التخيل".[1]

-تعريف عبد الحميد شرف:

"هو ميل فطري في كل فرد طبيعي، وهو وسيلة للتعبير عن الذات باستعمال طاقاته، ويدفع الفرد إلى التجريب والتقليد واكتشاف طرق جديدة لعمل الأشياء وبذلك يشعر الفرد بالمتعة والسرور، وله دور كبير في تكوين شخصية الفرد"[2].

-تعريف بلقيس ومرعي:

"اللعب نشاط حر وموجه، يكون على شكل حركة أو عمل ويمارس فرديا أو جماعيا، ويستغل طاقة الجسم الحركية والذهنية، ويمتاز بالسرعة والخفة لارتباطه بالدوافع الداخلية، ولا يتعب صاحبه".[3]

وأما التعريف الإجرائي للعب فإنه " نشاط موجه يقوم به التلاميذ لتنمية مهارا تهم وقدراتهم العقلية، والجسمية، والوجدانية، ويحقق في نفس الوقت المتعة والتسلية، وأسلوب التعلم باللعب هو استغلال أنشطة اللعب في اكتساب المعرفة، وتقريب مبادئ العلم للتلاميذ وتوسيع آفاقهم المعرفية."[4]

فمن التعريفات السابقة يمكن التوصل إلى مجموعة من سمات وخصائص اللعب منها:

- نشاط حر، لا إجبار فيه، وقد يكون بتوجيه أو بغير توجيه.
- يشتمل دائما على المتعة والسرور.

---

1 الصويركي محمد علي، الألعاب اللغوية ودورها في تنمية مهارات اللغة العربية، ط3، دار الكندي للنشر والتوزيع، عمان، 2005، ص16.

2 عفان عثمان عفان، المهارات الحركية للاطفال، ط1، دار الوفاء لدنيا الطباعة والنشر، الإسكندرية، بدون سنة، ص85.

3 بلقيس احمد ومرعي توفيق، الميسر في سيكولوجية اللعب، دار الفرقان، عمان، ص16.

4 حسن ابن خميس الحابوري، استراتيجية التعلم باللعب، دط، سلطنة عمان، ص35.

- الدافع الرئيسي للعب في البداية هو الاستمتاع لكنه في النهاية قد ينتهي إلى التعلم.
- يرتبط بالدوافع الداخلية الذاتية للاعب، حيث يتطلب السرعة والخفة والانتباه.[1]

فاللعب طريقة لضبط سلوك الطفل وتصحيحه، ولدعم النمو الجسمي والعقلي والاجتماعي والانفعالي، فمن الناحية الجسمية ينشط الجسم ويقوي العضلات، ويصرف الطاقة الزائدة ومن الناحية العقلية يساعده على إدراك العالم الخارجي، ويقوم بالاكتشاف، ويتدرب على حل المشكلات. أما من الناحية الاجتماعية فيدرس النظام ويحترم الجماعة، ويدرك قيمة التعاون والمصلحة العامة، ويقيم العلاقات الجيدة مع الآخرين، وهذا يساعد على التخلص من الخجل والقدرة على ضبط النفس والصبر.[2]

ثانيا: أشكال اللعب

يرتبط تنوع اللعب من حيث شكله ومضمونه وطريقة أدائه بخصائص المرحلة العمرية، كما يرتبط بالظروف الاجتماعية والثقافية المحيطة بالطفل، ويمكن حصر أنواع اللعب فيما يلي:

أ –**اللعب العفوي:** يعد أساس النشاط النفسي والحركي للطفل، وهو عبارة عن الوسيلة الأولى للتعبير عن طريق إشارات وحركات تظهر عفوية.

ب – اللعب التربوي: المدرسة الفعالة النشيطة هي التي يقوم فيها اللعب بدوره التربوي، "خاصة عندما يكون الطفل في ريعان نموه، بحيث يثير الانتباه وينمي روح الملاحظة والتعاون، وبعد ذلك يمكن من تهيئة النزعة للحياة الاجتماعية يتصور أدوار الكبار".[3]

1 الحيلة محمد محمود، مرجع سبق ذكره، ص36.

2 فيوليت إبراهيم وفؤاد، محاضرات في الصحة النفسية، المكتبة الانجلو مصرية، القاهرة، 2000، ص94.

3 توفيق مرعي، تفريد التعليم، دار الفكر، الأردن، 1988، ص17.

ت – اللعب العلاجي: يستعمل في العلاج النفسي عند الأطفال الذين هم تحت التشخيص، فالطفل لا يستطيع التعبير عن كل مشاكله، أي ما يختلج في صدره عن طريق الكلام، ولكن تحملها يظهر بوضوح في النشاط كاللعب. [1]

اللعب في الإسلام:

الإسلام دين الواقع والحياة، ويعامل الناس على أم بشر لهم عواطفهم وطبيعتهم الإنسانية، فاهتم بكل ما تحتاجه الفطرة البشرية من لعب ولهو لكن في حدود الشرع والأدب، ولنا في رسول الله القدوة الصالحة والأسوة الحسنة، فكان عليه الصلاة والسلام يحب الفرح ويكره الهم والحزن ويستعيذ من شره. من ذلك قوله: (اللهم إني أعوذ بك من الهم والحزن) (البخاري ،63 63). وإذا كان اللعب من الأمور اللازمة على المسلم، فإن لزومه للطفل أولى لأن عنده قابلية للتعلم وهو صغير، وحاجته إلى اللعب له أهمية في صقل شخصيته الجسمية والفكرية.

وهناك العديد من الأحاديث النبوية الشريفة التي توضح نظرة الإسلام للعب منها: قال النبي عليه السلام (ارموا يا بني إسماعيل، فإن أباكم كان راميا) (رواه البخاري، 2743). وعن سعد بن أبي وقاص قال: دخلت على رسول الله صلى الله عليه وسلم وكان الحسن والحسين يلعبان على بطنه فقلت: يا رسول الله أتحبهما؟ قال (ومالي لا أحبهما وهما ريحانتاي) (رواه البزار ،2622). [2]

وكان الصحابة الكرام يقرون اللهو واللعب البريء، فقد قال علي بن أبي طالب رضي الله عنه: (روحوا القلوب ساعة بساعة، لأن القلب إذا كره عمي).

وهذا أبو حامد الغزالي يرى أن اللعب " ضروري للطفل، بل إن الطفل في حاجة ماسة للكثير من ألوان النشاط الحسي والحركي، ولهذا نحدد أوقاته وأشكاله وأهميته وشروطه

1 الخالق احمد، مرجع سبق ذكره، ص34.

2 الصويركي محمد علي، ص23.

بالنسبة للطفل، وينبغي للطفل أن يؤذن له بالانصراف من القسم أن يلعب لعبا جميلا يستريح إليه من تعب التعلم".[1]

وقد اشترط المسلمون الأوائل شروطا للعب واللهو من أبرزها[2]

- ألا يجعل المسلم اللعب واللهو ديدنه في كل أوقاته.
- ألا يهزل في موضع الجد.
- ألا يجعل من أقدار الناس وأعراضهم محل مزاحه.
- ألا يتخذ الكذب وسيلة للضحك واللهو.

ومن الألعاب التي كانت قد أقرها الاسلام ولعبها الأطفال والصحابة سباق العدو (الركض)، لعب السهام والحراب، لعبة الفروسية، لعبة الصيد، لعبة الغناء في الأفراح والمناسبات.

ثالثا: ماهية الألعاب القرائية

1- مفهوم الألعاب القرائية

تعد الألعاب القرائية من أهم الألعاب التربوية التي تساهم في تنمية مهارات التلميذ وقدراته العقلية والفكرية، فهي الأكثر انتشارا واستخداما خاصة في تدريس مهارات اللغة لدى تلاميذ الطور الأول من التعليم الابتدائي، وهناك من الباحثين من يسميها الألعاب اللفظية، وهي ليست ممتعة فقط ولكنها تساعدهم في التعلم.

وقد تعددت تعريفات الألعاب القرائية نذكر منها:

أ- تعريف جيبس " :(G.Gbbs)

الألعاب القرائية نشاط يتم بين المتعلمين متعاونين أو متنافسين، للوصول إلى غايا م في إطار القواعد الموضوعة من النظم والتعليمات".[3]

---

1 أبو حامد الغزالي، احياء علوم الدين، ج3، دار المعرفة، بيروت، 1982، ص175.

2 الصويركي محمد علي، ص ص 23-24.

3 ناصف مصطفى عبد العزيز، الألعاب اللغوية في تعليم اللغات الأجنبية، دار المريخ للنشر، الرياض، المملكة العربية السعودية، 1980، ص13.

ب- تعريف فلور":(Flower)

نوع من اللعب الذي تستخدم فيه الرموز والأصوات والكلمات للتعبير، وتعتمد على اللعب بالكلمات، وكيفية إخراج الصوت المنظم، وتكوين الجمل". [1]

ت- تعريف مصطفى عبد العزيز:

"تلك الألعاب التي لها بداية محددة، ولها نقطة اية، وتحكمها القواعد والنظم، وهي وسيلة ممتعة لتدريب الطلاب على عناصر اللغة، وتثير الحوافز لتنمية المهارات القرائية المختلفة".[2]

من التعريفات السابقة ي تبين أن الألعاب القرائية استراتيجيات معينة تستخدم في تعليم مهارات اللغة وتعلمها، وتكون مبنية على خطة منظمة وواضحة، ترتكز على أسس علمية مدروسة، وتؤدي دورا مهما في اكتساب مهارات اللغة.

2- معايير الألعاب القرائية وشر وطها

هناك الكثير من المعايير والشروط العامة التي يجب على المعلم الانتباه لها عند اختيار الألعاب القرائية، من أجل الحصول على الفوائد التربوية المرجوة منها، وهي:[3]

- أن تكون الألعاب القرائية جاذبة للطفل، تتمكن من استثارته، وتوفر المتعة.
- أن تكون اللعبة معروفة من حيث قواعدها ونشاطاتها والمهارة اللازمة لها.
- أن تكون الألعاب القرائية مناسبة لأعمار الطلاب، ومتفقة مع ميولهم ومستواهم العمري والعقلي.
- أن تكون اللعبة القرائية قابلة للتنفيذ، بحيث تخلو من التعقيد، فربما تكون معقدة لدرجة يصعب فهم قواعدها، أو تشكل خطرا عليهم.

1 الصويركي محمد علي، ص 27.

2 ناصف مصطفى عبد العزيز، مرجع سبق ذكره، ص12.

3 الصويكري محمد علي، مرجع سبق ذكره، ص30.

المبحث الثالث: تعريف القراءة التعليمية.

أولا: ماهية القراءة:

1-1 مفهوم القراءة:

أ- لغة:

جاء في الوسيط لمادة (ق، ر، أ)، "قرأ الكتاب، قراءة، وقرآنا، تتبع كلماته نظرا ونطقا، وتتبع كلماتها ولم ينطق بها، وسميت حديثا بالقراءة الصامتة".[1]

وجاء في لسان العرب لمادة (ق، ر، أ): "معنى القرآن، معنى الجمع، وسمى قرآنا لأنه يجمع الصور فيضمها."

"معنى قرأت القرآن: لفظت به مجموعا أي ألقيته."

"الأصل في هذه اللفظة الجمع وكل شيء جمعته فقد قرأته، وسمي قرآنا لأنه جمع القصص والنهي، والوعد، والوعيد والسرور، بعضها إلى بعض، وهو مصدر كالغفران والكفران."[2]

وقرأت الكتاب قراءة وقرآنا، ومنه سمي القرآن: قوله تعالى: "إن علينا جمعه وقرآنه." [سورة القيامة، 17]. أي جمعه وقراءته "فإذا قرأناه فاتبع قرآنه." [سورة القيامة، 18].

وجاء في قاموس المحيط في مادة (ق، ر، أ).

(ق، ر، أ) القرآن: التنزيل، قرأه، نصره ومنعه، قرءا وقراءة وقرآنا.

فهو قارئ من قرأه، وقارؤون: تلاه.

"وتقرأ: تفقه، وقرأ عليه السلام، أبلغه كأقرأه ولا يقال أقرأه إلا إذا كان السلام مكتوبا."[3]

---

1 إبراهيم انيس واخرون، المعجم الوسيط، ج1، ط2، ص722.

2 ابن منظور، لسان العرب، المجلد1، ط3، دار صادر، بيروت، ص ص 128-129.

3 الفيروز ابادي، القاموس المحييط، ج1، ص47.

ب- اصطلاحا:

تعددت تعاريف القراءة من الناحية الاصطلاحية عند الدارسين لاختلاف مرجعياتهم الفطرية من جهة، واختلاف مناهج الدراسة فيما بينهم من جهة أخرى.

فنجد أن القراءة عند سلوى مبيضين "تعد من أعظم الوسائل التي تساعد الفرد على اكتساب معارف، وتوسيع مداركه وخبراته وتنمية لغته، وإثرائها والارتقاء بذوقه وزيادته متعة وتسلية."[1]

والقراءة عمل فكري الغرض الأساسي منها أن يفهم الطلاب ما يقرأونه بسهولة ويسر، وما يتبع ذلك من اكتساب المعرفة، والتلذذ بطرائق ثمرات العقول، ثم تعويد الطلاب جودة النطق وحسن التحدث، وروعة الإلقاء ثم تنمية ملكة النقد والحكم والتمييز بين الصحيح والفاسد.[2]

من خلال هذين التعريفين نلاحظ أن القراءة مهارة من أهم المهارات التي يتعلمها المتعلم، وتقوم بفتح أبواب الثقافة أمامه، كما نجد أن عملية القراءة تقوم بتحليل الكلمات تحليلا صوتيا، وتفك الرموز المكتوبة والنطق بها بعد فهم معاينتها بسهولة ودقة. "والقراءة نشاط ذهني إبداعي متعدد الأشكال."[3]

ويقول أيضا: "أن القراءة مجرد نشاط ذهني استهلاكي" وهو السلوك الأشيع بين الناس كما قد تكون استطلاعية أو فضولية أو قائمة على الملاحظة والمسائلة.

وذلك بالقياس إلى القراءة الأولية التي ينهضا قارئ محترف يتطلع إلى الكتابة منها ليحللها، إذن القراءة هي إنتاج المقروء."[4]

---

1 سلوى مبيضين، تعليم القراءة والكتابة للأطفال، دار الفكر للطباعة، عمان، 2003، ص143.

2 إكرام بومزبر، تعليمية القراءة في المرحلة الابتدائية، دراسة وصفية تحليلية السنة الخامسة ابتدائي انموذجا، رسالة ماستر غير منشورة، جامعة 8 ماي 1945، قالمة، 2018، ص9.

3 عبد الملك مرتاض، نظرية القراءة، ص29.

4 المرجع السابق، ص30.

أما عبد العليم إبراهيم فعنه وضع تعاريف كثيرة للقراءة يمكن أن نحصرها فيما يلي:

- القراءة هي عملية يرادا إيجاد الصلة بين لغة الكلام والرموز الكتابية وتتألف لغة الكلام من المعاني والألفاظ التي تؤدي هذه المعاني.
- لقد كان مفهوم القراءة محصورا في دائرة ضيقة حدودها الإدراك البصري للرموز المكتوبة، ومعرفتها والنطق بها، وكان القارئ الجيد هو السليم الأداء.
- تغير مفهوم القراءة نتيجة البحوث التربوية، وصارت القراءة عملية فكرية عقلية ترمي إلى الفهم، أي ترجمة هذه الرموز إلى مدلولاتها من الأفكار كما انتقل مفهومها إلى استخدام ما يفهمه القارئ، وما يستخلصه ما يقرأ في مواجهة المشكلات، والانتفاع منها، في المواقف الحيوية فإذا لم يستخدمه في هذه الوجوه لم يعد قارئا.[1]

يبدو أن القراءة عملية مثمرة ذات وظيفة تواصلية واجتماعية هامة تؤدي بالمتعلم في إطار التعليم بمقاربة الكفاءات أي الاندماج في الحياة الإنسانية ومن هنا يمكننا أن نبني تعليم القراءة على أربعة أسس هامة وهي:

"التعرف والنطق" و"الفهم والنقد" و"التفاعل" وحل المشكلات والتصرف في الموقف الحيوية على هدي المقروء."

"فالقراءة إضافة إلى أنها عملية ذهنية تعتمد على الفهم والتقاط معنى ما يقرأ وتفسيره ذلك يكون ببغائية شكلا ومفهوما".

نستنتج أن القراءة جهد فكري أو نشاط ذهني يمارسه القارئ ويتفاعل معه وينتفع به في المواقف المختلفة يستخدمه في حل ما يواجهه من مشكلات في حياته.

يضيف حنفي بن عيسى فيقول: أنها عملية تشتمل على ثلاث خطوات:

- رؤية الحروف والكلمات.
- فهمها وإدراك العلاقات القائمة بينها.

1 عبد العليم إبراهيم، الموجه المدرسي اللغة العربية، دار المعارف للتوزيع، ط17، القاهرة، 2007، ص10.

- التلفظ والنطق بها.[1]

من خلال التعريفات السابقة نستنتج أن مفهوم القراءة تنوع بتطوره عبر الزمن إذا كان القارئ المحترف فينظر البعض هو من يتقن أداء الحروف ويحفظ عدد كبيرا من المفردات، ثم تطور مفهومها إلى التعرف على الرموز وفهم أبعادها الدلالية.

فالقراءة تشجع الإنسان على استخدام حواسه، وإعمال فكرة، وتنمية ذوقه وكشف ما يقصده الآخرون، كما أن لهذه العملية أهداف وأبعاد أخذتها مناهج تعليم اللغة بعين الاعتبار.

ثانيا: أهمية القراءة:

تعتبر القراءة من أهم وسائل كسب المعرفة، فهي تمكن الإنسان من الاتصال المباشر بالمعارف الإنسانية في حاضرها وماضيها، وستظل دائما أهم وسيلة لاتصال الإنسان بعقول الآخرين وأفكارهم وهي تعمل على تنمية القدرات الفكرية والمعرفية والقرائية للفرد وتعد الركيزة الأساسية لعملية التثقيف.[2]

وتعتبر القراءة من أهم المعايير التي تقاس بها المجتمعات تقدما أو تخلفا فالمجتمع القارئ هو المجتمع المتقدم الذي ينتج الثقافة والمعرفة ويطورها بما يخدم تقدمه وتطور الإنسانية أنه المجتمع الذي ينتج الكتاب ويستهلكه قراءه.[3]

ومما سبق يمكننا أن نلخص أهمية القراءة فيما يلي:

1- أهمية القراءة في حياة الفرد:

كانت الفكرة قديما أن الطفل يذهب إلى المدرسة ويتعلم ليصل إلى مرحلة القدرة على القراءة، ومعنى هذا أن القراءة كانت غاية مقصودة لذاتها ثم تطورت هذه الفكرة مع تطور البحوث والدراسات وأصبحت بذلك غاية التربية أن يقرأ الطفل ليتعلم، فأن يقرا ليطبق

1 حنفي بن عيسى، محاضرات في علم النفس اللغوي، ط3، ديوان المطبوعات الجامعية والمؤسسة الوطنية للكتاب، الجزائر، بدون سنة، ص201.

2 شعبان ماهر، سيكولوجية القراءة وتطبيقاتها التربوية، دار المسيرة، عمان، 2010، ص23.

3 احمد محروس وميساء، القراءة ودورها في تنمية الشخصية الإبداعية، مجلة علم المكتبات والمعلومات، ع1، الإسكندرية، 2012، ص12.

ويقرأ ليحل مشكلا، فنحصل بذلك على الكفاءة المنتظرة ومعنى هذا أن القراءة أصبحت وسيلة لكسب المعلومات وزيادة الخبرات ويمكن أن نلخص هذا في العبارة الآتية: "كان الطفل يتعلم ليقرأ، ثم صار الآن يقرأ ليتعلم."[1]

القراءة وسيلة لاتصال الفرد بغيره، ممكن تفصله عنهم المسافات الزمانية أو المكانية، ولولاها لظل الفرد حبيس بيئة صغيرة محدودة ولعاش في عزلة جغرافية وعزلة عقلية، والقراءة تزود الفرد بالأفكار والمعلومات وتثقفه على تراث الجنس البشري وعلى هذا فهي أساس كل عملية تعليمية ومفتاح لجميع المواد المدرسية علما بأن مهارة القراءة ليست منفصلة أو معزولة عن بقية المهارات الأخرى كمهارة الكتابة والتعبير والاستماع.

فالقراءة عملية تنمي الفكر، وتبني الشخصية، وتوجه ميولات الفرد فهي عبارة عن غذاء عقلي ونفسي، فما لم تهيئ القدرة على القراءة مستوى تعليميا معينا إذ تعلم هذه المهارة مندمجة وفي وقت واحد فلا يتحقق للفرد حياة شخصية سعيدة[2].

فالقراءة تعمل على جعل الفرد ينضج عقليا فالمتعلم يستمع ويتكلم ويقرأ ويكتب، وهي أحد الينابيع الثلاثة التي يستقي منها الإنسان معلوماته، إضافة غلى التجارب الشخصية والتواصل والاندماج في الوسط الاجتماعي، وهي أداة تحطيم لجميع قيود الزمان والمكان.

2- أهمية القراءة في حياة المجتمع:

يمكن أن نلتمس أهمية القراءة في المجتمع إذ تصورنا ما قد يحدث من تعطيل لمصالح الناس والإضرار بهم لو أن إحدى الدوائر امتنع موظفوها عن قراءة المعاملات ولو لفترة وجيزة، فالقراءة في المجتمع أشبه بالتيار الكهربائي ينتظم بناؤه ويحمل النور إلى أنحائه.[3]

- القراءة من أهم الوسائل التي تدعوا إلى التفاهم والتقارب بين عناصر المجتمع ولها دور مهم في تنظيم المجتمع، أفراد يتعاملون ويتبادلون المصالح وحكومة تهيمن على هذه الحياة

1 عبد العليم إبراهيم، مرجع سبق ذكره، ص58.

2 كمال دسوقي، النمو التربوي للطفل والمراهق دروس في علم النفس الارتقائي، دار النهضة العربية للنشر والتوزيع، بيروت، 1979، ص28.

3 سميح أبو معلي، مرجع سبق ذكره، ص12.

الاجتماعية ومن اليسر أن ندرك أهمية القراءة في تنظيم هذه الحياة إذا تصورنا أن موظفي إحدى الوزارات أو إحدى المصالح قد امتنعوا يوما عن عمل فيه قراءة.[1]

مما سبق نستنتج أن استخدام القراءة في حياتنا الدراسية واليومية شيء ضروري جدا، لأن عملية القراءة يقوم القارئ باستثمارها والانتفاع بها في جميع المجالات، بالإضافة إلى أنه يستطيع أن يواجه المواقف الصعبة والحيوية بما لها من دور في نقل الخبرات والمعارف التي يستفيد منها القارئ، شعب قارئ يعني شعب متطور، فما رأت البشرية شعبا أميا متقدما ومتطورا وما رأينا شعبا متقدما وهو أمي...

فالقراءة مفتاح العلم والمعرفة ومصدر ثري ينهل منه الإنسان مكونات شخصيته وتحدد معالم ثقافته المتميزة.

ثالثا: أهداف القراءة:

للقراءة دور كبير ومهم في الحياة العلمية للطلاب، فإقبالهم على القراءة ضروري لزيادة التحصيل الدراسي والعلمي والنمو الفكري لهم، فهي تعودهم وتدربهم على فرص البحث والحصول على المعلومات.

بناء على ما ذكرناه سابقا يمكن إرجاع أهمية القراءة إلى ما تحققه من أهداف متعددة يمكن ذكرها فيما يلي:

- وسيلة تهدف للنهوض بالمجتمع وربط أفراده ببعضهم وتوطيد الصلات بينهم.
- تساهم في بناء شخصيتهم من خلال تثقيفهم واكسابهم المعرفة.
- قضاء أوقات الفراغ وإمتاع القارئ وتسليته، بما يفيد وينمي القدرات.
- القراءة أداة تعلم، فالمتعلم لا يستطيع التقدم في تعلمه إلا إذا استطاع السيطرة على مهارات القراءة.[2]
- تنمية قدرة المتعلم على القراءة وجودة النطق، وحسب الأداء، وضبط الحركات وتمثيل المعنى.

---

1 عبد العليم إبراهيم، مرجع سبق ذكره، ص59.

2 شعبان ماهر، مرجع سبق ذكره، ص26.

- فهم المتعلم المقروء فهما صحيحا وتمييزه بين الأفكار الأساسية والجزئية وتكوينه للأحكام النقدية.
- إثراء ثروة المتعلمين اللغوية باكتساب الألفاظ والتراكيب اللغوية التي ترد في نصوص المطالعة.
- ارتقاء مستوى التعبير الشفوي والكتابي وتنميته بأسلوب لغوي صحيح باعتبار أن التعبير وسيلة لفهم المقروء.
- جعل القراءة نشاطا محببا عند المتعلم للاستماع بوقت فراغه بكل ما هو نافع ومفيد.
- إدراك البناء العام للنص المقروء مضمونا وأسلوبا.[1]

رابعا: تعريف القراءة التعليمية:

تعتبر القراءة اهم وسائل كسب المعارف والمعلومات في شتى الموضوعات والمجالات فهي من اهم نوافذ المعرفة الانسانية التي يطل من خلالها الفرد على الفكر الانساني في الماضي والحاضر، وهي اداته في التعرف والارتباط بالثقافات المعاصرة والغابرة وبها يلتقي الانسان مع فكره، فهي بمثابة غذاء الروح والعقل، فمن خلالها يستطيع الانسان تنمية قدراته الفكرية واللغوية والتعبيرية، وتوسيع مداركه العقلية قمنا بجعله يعيش الابعاد الزمانية: (الماضي، الحاضر والمستقبل) عن وعي وتبصر ودراية فيؤدي بذلك ادواره المنوطة به كانسان في محيطه الاجتماعي، أن القراءة ليست ترديد اصوات فقط لها رسوم على الورق، ولكنها ترديد الاصوات في فهم وسرعة ودقة واداء وتذوق.[2]

1 خليل عبد الفتاح وحماد، استراتيجيات تدريس اللغة العربية، وزارة التربية والتعليم العالي، غزة، 2014، ص ص 133-134.

2 إكرام بومزبر، تعليمية القراءة في المرحلة الابتدائية، دراسة وصفية تحليلية السنة الخامسة ابتدائي انموذجا، رسالة ماستر غير منشورة، جامعة 8 ماي 1945، قالمة، 2018، ص7.

المبحث الرابع: تعريف الألعاب وتطبيقات القراءة.

أولا: مفهوم الألعاب القرائية

يمكن تعريف الألعاب القرائية بأنها نوع من الوسائل التعليمية يتم الاستعانة بها في تعلم اللغة وإتقان مهاراتها. يرى "مصطفى عبد العزيز" بأنها تلك الألعاب التي لها بداية محددة ونقطة نهاية، وتحكمها القواعد والنظم، كما يمكن اعتبارها بمفهوم آخر بأنها كافة أنواع الأنشطة القرائية التعليمية الشبيهة بالألعاب[1].

ويعرفها " محمد علي الصويركي " بأنها: (استراتيجيات معينة تستخدم في تعليم مهارات اللغة وتعلمها، وتكون مبنية على خطة واضحة ترتكز على أسس علمية مدروسة. وتؤدي دورا مهما في عرض المهارات والمفاهيم الأساسية، ونقلها وتبسيطها وربطها بالحياة، إذ تعطي عملية التعليم معنى حقيقيا يؤدي إلى تحقيق الأهداف المنشودة)[2]. وهي أيضا عبارة عن مزيج من اللغة واللعب[3]، قد تجده شريحة واسعة من المتعلمين فرصة للتحدث والتعبير واستخدام اللغة داخل الصف من خلال هذه الألعاب[4].

في مجال تعليم اللغات؛ يمكن تعريف الألعاب القرائية على أنها أنشطة محكومة بقواعد تم إنشاؤها لتحقيق أهداف محددة بوضوح، ويمكن اعتبار تحقيق هذه الأهداف إشارة على نهاية اللعبة[5]. وبذلك فإن دور الألعاب القرائية لا ينحصر فقط في الأنشطة والممارسات الداعمة التي يمكن أن تحفز المتعلمين على التفاعل والتواصل بل يتعدى ذلك إلى كونها تساهم في خلق فرص للطلاب لاكتساب اللغة بطريقة هادفة.[6]

1 Nassef Mustafa, Abdel Aziz. Language games in teaching foreign languages. Riyadh, Saudi Arabia: Mars Publishing House. 1983, p12.

2 Sowerky, Muhammad Ali. Language games and their role in developing Arabic language skills. Amman: Dar Al-Kindi for publication and distribution. 2005 p.31.

3 Rooyackers, Paul. 101 language games for children: Fun and learning with words, stories and poems. 2nd edition. CA, USA: Hunter House. 2002.

4 Kaur, D., & Aziz, A. A. The Use of Language Game in Enhancing Students' Speaking Skills. International Journal of Academic Research in Business and Social Sciences, 10(12), 2020, 690.

5 Brumfit, Christopher., & Moon, Jayne., & Tongue, Ray. (1991). Teaching English to Children: From Practice to Principle. Pearson English Language Teaching. 1991.

6 Savitri, Arini Siska. (2013). The use of language games to improve the students' speaking ability of class vii a of smp ma'arif terpadu muntilan in the academic year of 2012/2013. Yogyakarta State University. 2013, p16.

ثانيا: أهمية الألعاب القرائية:

يتفق اليوم أغلب الباحثين والعاملين في مجال تعليم اللغة أن التصور القديم لعملية تعليم اللغة ووسائلها لم يعد يتناسب والمعايير والأطر التربوية الحديثة، حيث أن عملية التعليم ضمن هذا المفهوم والتصور لم تعد تؤدي تلك الفعالية التي كانت عليها أو ينتج عنها ذلك التجاوب الذي كان في سنين ماضية، لتغير العديد من المعطيات في الجانب التكنولوجي والاجتماعي والتربوي وحتى النفس ي لمتعلم هذا الجيل[1]، وهو ما رسخ الاعتقاد لدى علماء اللغة التطبيقيين ولكثير من معلمي اللغات بأن الأساليب التقليدية السائدة في مجال تعليم اللغات لم تعد قادرة على استيعاب وتأدية الأهداف المنتظرة منها في حقل تعليم واكتساب اللغة، ما دفعهم للبحث عن أساليب وطرق ووسائل جديدة ضمن مسعى التوجه نحو الاتجاه التواصلي في تعليم اللغة[2] ؛ من هذا المنطلق نشأ الاهتمام بالألعاب القرائية Lanuage games باعتبارها وسيلة لاكتساب ودعم عملية تعليمها تنبني على تدريب المتعلم على استعمال اللغة في مواقف طبيعية.[3]

ولأن تعلم اللغة عمل شاق يكلف المرء جهدا في الفهم وفي التدريب الآلي المكثف للتمكن من استعمال اللغة الجديدة[4]، فإن الألعاب القرائية من أفضل وسائل دعم عملية التعلم وتعزيز الجهود المبذولة خلالها ومواصلتها لتحقيق الأهداف المتوخاة، وبذلك فإنها تسهم بشكل كبير في التخفيف من رتابة الدروس التقليدية وجفافها وتساعد في تيسير عملية التعلم.[5]

لذلك فإنه يتفق العديد من الخبراء على أن الألعاب القرائية من الأنشطة التعليمية الفرعية الداعمة ذات القيمة التعليمية الكبيرة.[6]

1 Severinson Eklundh, Kerstin. The notion of language game - a natural unit of dialogue and discourse. Sweden: University of Linköping. 1983, p3.
2 Hassan Al-Adwan, Ahlam. Developing the linguistic readiness of pre-school children by using the strategies of language games and story. studies. 45(4). 2018, p467.
3 Nassef Mustafa, Abdel Aziz. Language games in teaching foreign languages. Riyadh, Saudi Arabia: Mars Publishing House. 1983, p5.
4 Nassef Mustafa, Abdel Aziz. Language games in teaching foreign languages. Riyadh, Saudi Arabia: Mars Publishing House. 1983, p9.
5 Latman, Ahmed & Ben Omayor, Khaled (2022). The importance of language games in developing reading and writing skills among first-year primary school students. Journal of problems in language and literature. 11(1). 2022, P 64.
6 Uberman, Agmezka.(1998). The Use of Games for Vocabulary Presentation and Revision. Forum. 1998, p20.

ثالثا: أنواع الألعاب القرائية:

مع كثرة الأبحاث والدراسات المتمحورة حول التعليم المبكر في المراحل الأول من سن الطفل وأهميته في تطوير قدرات الطفل العقلية التي قد تصل حسب بعض الأرقام مراحل النبوغ، إذ أثبتت بعض التجارب إمكانية إكساب الطفل في مرحلة ما قبل التمدرس قدرات عقلية وسلوكية غير عادية تتعدى عمر الطفل بسنين عديدة. وعلى هذا الأساس نجد أن سوق الألعاب التعليمية في نمو مستمر في السنوات الأخيرة؛ حيث أن هناك تنافس شديد بين كبرى الشركات الرائدة في مجال هذه الصناعة، ما كان له انعكاس على المحتوى اللغوي التعليمي المتوفر في السوق، من ناحية النوعية والجودة والتطوير والتحديث المستمرين.

أما إذا حاولنا تحديد الأنواع الأساسية للألعاب المتوفرة في السوق فإننا يمكننا تحديدها بناء على ستة معايير:

من حيث النوع:

يمكننا أن نميز ضمن هذا المعيار ثلاثة أنواع من الألعاب[1]

أ- ألعاب ورقية:

وهي الألعاب ذات الطابع الورقي، وتكون في شكل كتيبات أو بطاقات، ويتم التعامل معها عن طريق الأقلام الجافة وأقلام التلوين.

ب- ألعاب يدوية:

وهي صنف من الألعاب الذي يتم التعامل معه باليد عن طريق تحريكه أو إعادة تشكيله، وهذا النوع محبب من قبل الأطفال ويلقى تفاعلا كبيرا من قبلهم مقارنة بالنوع الورقي.

1 Sigurðardóttir, Sigríður Dögg. The use of games in the language classroom. University of Iceland. 2010, p7, p41.

ج- ألعاب إلكترونية:

ويقصد بذلك مختلف الألعاب الإلكترونية والرقمية، كالألواح الإلكترونية، والتطبيقات التعليمية الرقمية العاملة على مختلف الأجهزة الذكية والتي تلقى الاهتمام والتفاعل الأكبر من قبل المتعلمين مقارنة بباقي أنواع الوسائل التعليمية الأخرى[1].

من حيث السن:

يمكن تقسيم الألعاب التعليمية القرائية بحسب معيار السن وفق ما جاء في تقرير سوق الألعاب التعليمية وألعاب التعلم لعام 2021 وذلك وفق الآتي:

أ- ألعاب أطفال أقل من 6سنوات (ما قبل المدرسة): ويتضمن ذلك الأطفال في سن ما قبل المدرسة أو ما يسمى بمتعلمي الطورين التحضيري والتمهيدي (من 3 – 5 سنوات) بدور الحضانة.

ب- ألعاب أطفال من سن 6-8 سنوات: ويشمل ذلك الألعاب المتوافقة وسن الأطفال ضمن هذه الفئة العمرية وقدراتهم العقلية والبدنية.

ج- ألعاب أطفال من 9- 11 سنة: وتشمل ألعابا تتطلع مستوى فكري وقدرات عقلية يفترض أن يمتلكها المتعلمون ضمن هذه الفئة العمرية.

د- أخرى: وتتضمن ألعاب موجهة لفئات عمرية أخرى، أو مرتبطة بفئة عمرية محددة.[2]

من حيث الهدف:

وهي ألعاب تهدف إلى تحقيق أهداف محددة مرتبطة بعملية التعلم:

أ- ألعاب لتحسين النطق: وهي الألعاب التي تتضمن تمارينا تهدف إلى تحسين نطق المتعلم للحروف والكلمات وعلاج صعوبات نطقه.

1 Hanover Research, 2017 Digital Study Trends Survey, McGraw-Hill Education, 17/01/2020,

2 Sowerky, Muhammad Ali. Language games and their role in developing Arabic language skills. Amman: Dar Al-Kindi for publication and distribution. 2005, p30.

ب- ألعاب تعلم الحروف والتمييز بينها: وهي ألعاب تهدف من خلال تمارينها إلى تعريف المتعلم بالحروف وطريقة نطقها وكتابتها بحسب موقعها في الكلمة، كما تتيح للمتعلم التمييز بين الحروف خاصة ما تشابه منها والتفريق بينها بسهولة.

ج- ألعاب تعلم الاستماع والحفض وتنمية الرصيد اللغوي: نظرا لكون الاستماع الوسيلة الفطرية لاكتساب اللغة وتعلمها، فإن هناك نوعا من الألعاب تستهدف تنمية هذه المهارة عن طريق تمارين تتضمن استماعا لجمل ونصوص ليتم بعدها طرح جملة من الأسئلة حولها.

د- ألعاب لزيادة سرعة القراءة: الهدف من هذا النوع من الألعاب هو زيادة سرعة القراءة مع المحافظة على النطق السليم للحروف من مخارجها الأصلية، من خلال عدد من التمارين العملية المضبوطة بتوقيت محدد.

هـ- ألعاب لتعلم التعبير: يعرض على المتعلم صور ومواقف معينة للتعبير عنها.

و- ألعاب لتحسين الخط والكتابة: يتعلم من خلالها كيفية كتابة الحروف والكلمات بالمقاسات.

ز- ألعاب لتعليم القواعد: يتعلم المتعلم من خلالها أهم قواعد اللغة ومبادئها.

ح- ألعاب لتعليم عبارات التواصل اليومية: الهدف منها تزويد المتعلم بأهم عبارات وصيغ التواصل من خلال مجموعة من المواقف المختلفة من الحياة اليومية.

من حيث المهارات المستهدفة

ويتضمن ذلك الألعاب التي تستهدف أحد مهارات اللغة محاولة لتحسينها، ويشمل هذا أصناف الألعاب الآتية:

أ- ألعاب تنمية مهارة التعبير(الكلام) وقدرة التواصل: وهي الألعاب التي تهدف إلى تنمية مهارة التعبير أو الكلام لدى المتعلم وتنمية قدرات التواصل لديه، ومن أمثلة ذلك لعبة بناء الجمل الصحيحة.

ب- ألعاب تنمية مهارة القراءة: يتم الاستعانة بهذا النوع من الألعاب لتحسين مهارة القراءة لدى المتعلم ويتضمن ذلك تطوير قدرته على القراءة والاستيعاب وتسريعها، ومن نماذج هذا النوع من الألعاب لعبة أكمل القصة.

ج- ألعاب تنمية مهارة الكتابة: يهدف النوع من الألعاب القرائية إلى تحسين مهارة الكتابة لدى المتعلم ومن أمثلة هذا النوع من الألعاب لعبة البحث عن الكنز.

د- ألعاب تنمية مهارة الاستماع: يختص هذا النوع بتحسين مهارة الاستماع لدى المتعلم بالنظر إلى أهميتها في اكتساب اللغة ودورها في عملية التواصل، وتعد لعبة الأسرار المتسلسلة احدى أشهر الألعاب المستخدمة في تحسين مهارة الاستماع.[1]

من حيث المحتوى

تتنوع الألعاب القرائية بتنوع المحتوى المقدم وطريقة تقديمه، وتشمل ذلك على سبيل المثال لا الحصر ما يأتي:

ألعاب الصور، ألعاب الصوت، الألغاز اللغوية، ألعاب الكلمات، ألعاب الجمل، ألعاب تنمية الذكاء. ألعاب تقوية الذاكرة وزيادة قدرة الاستيعاب والحفظ، ألعاب الأسئلة والأجوبة، ألعاب تشكيلية، ألعاب تلوين، القصص المصورة التشاركية. وهنا لا بد أن نشير إلى بعض هذه الألعاب، قد يتطلب تنفيذها أو تشغيل محتواها وسائل وأدوات خاصة منها ما يمكن الاستغناء عنه لكونه من الأركان أو المكونات الأساسية للعبة ومنها ما يكون إضافة نوعية للعبة تساهم في تحسين ظروف اللعب وتحقيق أقص ى مردود في عملية التعلم[2]، من هذه الوسائل الحديثة التي أثبتت جدواها وفعاليتها في الميدان التعليمي، لتوافقها واحتياجات كثير من المتعلمين وتأثيرها الإيجابي على مستواهم: نظارات الواقع الافتراض ي. ويوضح الشكل الآتي بعضا من أهم مميزات وفوائد توظيف هذه التقنية في عملية التعلم:

1 Nassef Mustafa, Abdel Aziz. Language games in teaching foreign languages. Riyadh, Saudi Arabia: Mars Publishing House. 1983, p39.

2 Upadhyay, Shivani Rushikesh. (2019). Language Games: An Effective Tool for Teaching a Language. Research Guru: Online Journal of Multidisciplinary Subjects. 13(1). 2019,p 33.

الصورة 1 استخدام نظارات الواقع الافتراض ي في تعليم اللغة العربية



من حيث التشاركية

يمكن كذلك تصنيف الألعاب القرائية من حيث عدد المشاركين أو اللاعبين، فمن الألعاب ما يتطلب لاعبا واحدا فقط ومنها ما هو تشاركي يتطلب وجود أكثر من لاعب لعمل اللعبة في جو من التفاعل والتشاركية.

أ- **ألعاب فردية:** يستطيع أن يقوم بها المتعلم لوحدة دون الحاجة لشريك في اللعبة أو حتى معلم لتوجيهه.

ب- ألعاب جماعية (تشاركية:) هناك ألعاب تشاركية تعزز العمل الجماعي؛ إن تنفيذ مثل هذه الألعاب في الصف يعزز فرص التواصل بين المتعلمين، حيث يتم لعب مثل هذه الألعاب في شكل مجموعات، ولإتمام المهام المعطاة ضمن هذه الألعاب يحتاج المتعلمون للتفاعل مع بعضهم البعض، ودور المعلم في يقتصر على مراقبة المتعلمين والحرص على التزامهم بشروط اللعبة[1]

رابعا: تصميم الألعاب القرائية

تمر عملية تصميم الألعاب القرائية بعدد من المراحل، بداية من التخطيط الذي يتضمن تحديد طبيعة المحتوى ونوعه، الأهداف، عدد اللاعبين، كيفية اللعب، شروط وقواعد اللعبة، مكان تنفيذ اللعبة، الأدوات والوسائل اللازمة للتنفيذ؛ مرورا بمرحلة التنفيذ.

ويمكننا عموما حصر أهم المراحل التي تمر بها عملية تصميم الألعاب القرائية في النقاط الآتية[2]:

- **تحديد الأهداف اللغوية:** تحدد الأهداف اللغوية بما يتناسب والأهداف التعليمية والتربوية وفقا لما هو مثبت في المنهاج الدراسي.
- **تحديد المحتوى:** بناء على أهداف اللعبة يتم تحديد طبيعة المحتوى اللغوي للعبة وأنواع الاختبارات ومستوياتها لتتناسب مع المهارات والمعارف المنتظر اكتسابها بعد نهاية اللعبة.
- **تحديد الأدوار:** بناء على طبيعة المحتوى وأهداف اللعبة يتم تحديد طبيعة الأدوار وعددها، وهو ما يحدد إن كانت اللعبة فردية أم جماعية تشاركية، ولا يستثنى المعلم أو المربي من هذا باعتباره أحد أطراف العملية التعليمية، وذا حضور مؤثر ذو طابع توجيهي.

1 Kaur, D., & Aziz, A. A. (2020). The Use of Language Game in Enhancing Students' Speaking Skills. International Journal of Academic Research in Business and Social Sciences, 10(12), 2020, p 690.

2 Sowerky, Muhammad Ali. (2005). Language games and their role in developing Arabic language skills. Amman: Dar Al-Kindi for publication and distribution. 2005, p.30.

- **تحديد قواعد اللعبة:** تحديد القواعد هو ما يحدد كيف سيكون اللعب ودور اللاعب الذي يؤديه والوسائل المتبعة في ذلك، إضافة إلى تحديد ما هو مسموح به وما هو مخالف لقواعد اللعبة.
- **بناء اللعبة:** يتم بناء اللعبة وفقا لما سبق من معطيات، ولابد أن نشير هنا إلى أن تصميم اللعبة وبناءها يختلف بحسب نوع اللعبة، فمثلا بناء الألعاب الورقية التي تتضمن نشاطات ذهنية وبدنية حركية يقوم بها المتعلم يختلف عن الألعاب اليدوية والتشكيلية كما يختلف كذلك عن الألعاب الإلكترونية أو الرقمية ضمن الأجهزة الذكية.

خامسا: استخدام وتوظيف الألعاب القرائية في عملية التعلم

إن استخدام اللعب في عملية التعلم أو تلعيب المحتوى التعليمي، خاصة مع صغار المتعلمين (ما قبل المدرسة) في المراحل الأولى، يزرع في المتعلم حب التعلم والإقبال التلقائي على عملية التعلم، فالمعلم يقوم بالاستفادة مما يحوزه الطفل في هذه السن من طاقة وحركية وقدرة استيعاب وشغف باللعب، وتوجيهها في عملية تعلم اللغة واكتساب مهارات لغوية متنوعة إضافة إلى تطوير القدرات العقلية للمتعلم وزيادة نسبة تركيزه داخل الصف وأثناء عملية التعلم، وتنمية حواسه وقدراته التواصلية في جو من التفاعل مع باقي المتعلمين.[1]

لذلك فإن استخدام هذا النوع من الوسائل التعليمية يخضع للعديد من الشروط والمعايير الأساسية التي تحدد طريقة استخدامها[2]:

- **عامل السن:** إذ يجب أن تكون الألعاب مناسبة لسن الطفل المتعلم ومرحلته العمرية ليتمكن المتعلم من التجاوب معها دون صعوبة.
- **عامل الجنس:** فالألعاب التي تتفاعل معها وتميل إليها الإناث غير التي يفضلها الذكور.

1 Yolageldili, Gülin & ARIKAN, Arda. Effectiveness of Using Games in Teaching Grammar to Young Learners. Elementary Education Online. 10. 2011, p122.

2 Sowerky, Muhammad Ali. Language games and their role in developing Arabic language skills. Amman: Dar Al-Kindi for publication and distribution. 2005, p.29

- **عامل القدرات العقلية:** يجب أن يأخذ عامل القدرات العقلية بالاعتبار في اختيار نوع اللعبة المناسبة للطفل فلا يعني تماثل عدد من المتعلمين في السن تماثلهم في القدرات العقلية[1].
- **عامل صعوبات التعلم:** يجب على المعلم أو المربي أن يستوعب أن لدى بعض المتعلمين نوع من الصعوبات في عملية التعلم، ومن مهامه اكتشافها لتحديد خطة للتعامل معها؛ وبناء على ذلك يمكن تحديد نوع الألعاب المناسبة للطفل، ولابد من الإشارة هنا إلى إمكانية استخدام الألعاب القرائية لعلاج بعض صعوبات التعلم.
- **العامل النفسي:** يعد العامل النفسي من أهم العوامل المؤثرة على عملية التعلم وقدرة المتعلم على اكتساب اللغة، فيمكن من خلال استخدام بعض الألعاب . تخليص المتعلم من الكثير الأفكار السلبية والرهاب المصاحب لعملية التعلم التقليدية وتعزز ثقة المتعلم بالنفس.[2]

سادسا: مكونات اللعبة اللغوية

تتبني اللعبة اللغوية على مجموعة من المكونات الأساسية التي تشكل الهيكل العام للعبة لعل أهم هذه المكونات:

- المحتوى اللغوي
- أهداف اللعبة
- دليل استخدام اللعبة
- آلية قياس وتحديد المستوى(التقييم)

1 Langran, J., & Sue, P., Language games and activities. london: Center for information on language teaching and research. 1994.

2 Mahmoud Al-Haila, Muhammad. (2001). Educational games and their production techniques: psychologically, educationally and practically. Amman: Dar Al Maysara for publication and distribution. 2001, p51.

ونورد فيما يلي أهم مكونات لعبة "الحل.. كلمة" وهي لعبة لغوية من ألعاب الصور وردت في كتاب " الألعاب اللغوية لأطفال ما قبل المدرسة": المستوى الأول الوحدة الثانية (ألعاب نطق الكلمات).[1]

لعبة " الحل.. كلمة "

صورة اللعبة: تعتبر الصورة في هذا النوع من الألعاب المنطلق الأول والركيزة الأساسية التي تبني عليها خطوات وأدوار اللعبة، لاحتوائها العامل المحفز على ممارسة فعل اللعب وتأدية الدور المخصص للاعب وفق القواعد المحددة لطريقة اللعب.

عنوان اللعبة: عنوان اللعبة ركن أساس ي لا بد من وجوده، فلكل لعبة عنوان تعرف به، ويشترط في هذا العنوان الإيجاز والدقة والتعبير الجيد عن محتوى اللعبة، كما يستحسن أن يكون جذابا ومشوقا.

التعريف باللعبة: يفترض أن تتضمن اللعبة تعريفا موجزا بها يحدد ماهيتها ونوعها والفئة العمرية المخصصة وطبيعة المحتوى اللغوي الذي تقدمه.

أهداف اللعبة: لابد أن تتضمن اللعبة تحديدا لأهم الأهداف التي يُتوقع تحقيقها من وراء هذه اللعبة والنتائج التي يتوقع الحصول عليها بعد اجتياز مراحل اللعبة ويعد نجاح المتعلم في اجتياز مراحل اللعبة مؤشرا من مؤشرات تحقق أهدافها. وقصد التثبت من ذلك؛ يقوم المعلم بعد اجتياز المتعلم لكل م رحلة من مراحل اللعبة بإجراء عملية تقويم لقياس مستوى المتعلم لاتخاذ القرار بالانتقال إلى المرحلة الموالية أو إعادة اجتياز المرحلة حتى تحقق أهدافها.

شرح خطوات تنفيذ اللعبة: من الضروري أن تتضمن اللعبة دليلا يقدم شرحا وافيا لقوانين اللعبة وأهم قواعدها، والوسائل المسموح باستخدامها، كما يتضمن شرحا لطريقة اللعب وأهم خطوات تنفيذ اللعبة.

1 Fadlallah, Muhammad Ragab. (2005). Language games for pre-school children. Cairo: Dar ealam alkutub. 2005, p63.

عدد مستخدمي اللعبة: يفترض تضمن اللعبة توضيحا في دليلها بخصوص عدد اللاعبين وطبيعة أدوارهم في اللعبة.

مكان تنفيذ اللعبة: في حال كانت عملية تنفيذ اللعبة تتطلب مكانا خاصا بمواصفات معينة أو تتطلب توفير وسائل محددة، فإن الإشارة إلى هذا الأمر وتوضيحه أمر ضروري لتوفير شروط تحقيق اللعبة.

دور المعلم في اللعبة: غالبا ما يقتصر دور المعلم أو المربي في مثل هذه الألعاب على الجانب التوجيهي، لضمان سير اللعبة في المسار المحدد لها وتجنب وقوع أخطاء أو حوادث.

الصورة 3 مكونات الألعاب اللغوية



سابعا: دور الألعاب اللغوية في تعزيز الملكة اللغوية لدى صغار المتعلمين

للألعاب اللغوية دور كبير ودعم عملية التعلم وتشجيع صغار المتعلمين على الإقبال على عملية التعلم والتعلق بها في مرحلة الطفولة المبكرة، لتوافقها مع اهتمامات وميول الأطفال في هذه المرحلة الحساسة من حياتهم وتسهيلها لمهمة المعلمين وجعلها أكثر فاعلي[1].

ونحاول فيما يأتي تحديد دور الألعاب اللغوية تحسين مستوى صغار متعلمي اللغة وتعزيز ملكتهم اللغوية[2].

تسهل تعلم حروف العربية، التفريق بينها ومعرفة شكل كتابتها حسب موضعها من الكلمة؛ كما تساعد المتعلم في ربط العلاقة بين الكلمة ومعناها والمقابل المادي لها في الواقع.

تضفي الألعاب اللغوية طابع المرح والتسلية على عملية التعلم.

تساعد الألعاب اللغوية في قياس صعوبات التعلم ومدى الاستعداد لدى المتعلم وضعف التحصيل وأسبابه، لتصميم خطة تعليمية تتوافق واحتياجات المتعلم المعرفية والمادية والنفسية.

إضافة لذلك فالألعاب اللغوية تساهم في تنمية وتطوير عدد من المهارات اللغوية والقدرات الذهنية لدى الطفل المتعلم كاكتساب المتحدث للطلاقة "Fluency" باعتبارها من أبرز محددات إجادة المتحدث للكلام، والتنغيم الصوتي "Intoation" الذي يقصد به القدرة على التحكم بطبقات الصوت بما يتناسب والأساليب اللغوية وسياقات الكلام.

زيادة على هذا فالألعاب اللغوية تكسب المتعلم القدرة على استخدام تعابير الجسد "Body Language" أثناء الحديث والتي تساهم في نقل الحالة الشعورية للمتحدث والتأثير على المستمع.

1 Gustavo Díaz Sandoval, Ildefonso. (2017). The Language Game: An Important Didactic Tool in the EFL Lessons. A presentation at the British Council ELT Conference3. Panorama Hotel: Cuba

2 Sisik, Aini (2020). Language games and their application in teaching the Arabic language at the Arabic Language Promotion Center of the Islamic Intermediate School Sunan Kaligana Pamikasan. International Arab Journal of Education. 04(02). P. 122.

كما تكسب المتحدث مهارات الإقناع والحجاج والتدليل" Demonstration " أثناء عرض مواقفه وأفكاره والقدرة على تنظيم أفكاره" Ideas Organization " ويبدو ذلك من خلال قدرة المتحدث على عرض أفكاره بشكل مترابط ومنطقي متسلسل؛ عدا سلامة النطق والدقة اللغوية" linguistic accuracy " التي تساهم في تسهيل عملية التواصل مع الغير[1].

تساهم الألعاب اليدوية والإلكترونية على تعزيز قدرات المتعلم الذهنية وتطوير مهاراته اللغوية إضافة إلى أنها تسهم في[2]:

- تنشيط ذهن المتعلم وتطوير ذكاءه.
- تنشيط مختلف حواس المتعلم.
- امتصاص الطاقة السلبية من صغار المتعلمين.
- تنمية بعض أنواع الذكاء لدى الطفل المتعلم مثل: الذكاء اللفظي اللغوي والذكاء المنطقي الرياضي والذكاء البصري المكاني وحتى الذكاء الحركي والعضلي.
- دفع المتعلم ليكون مركز العملية التعليمية.
- تشجع المتعلم على الإقبال على عملية التعلم والتعلم الذاتي.
- استغلال حركية الأطفال وشغفهم باللعب والتعرف على الأشياء، وتوظيفه في عملية تعلم.

1 Abdullah Al-Rabeihat, Ghadir. (2017). The effectiveness of language games strategy in developing speaking skills in the Arabic language for fourth grade female students. Journal of Educational and Psychological Sciences. 6(1). P21

2 Muhammad Al-Sebaei Radwan, Islam, & Hassan Hassan Ibrahim. (2017). The effectiveness of an electronic program based on storytelling in acquiring linguistic fluency in kindergarten children. Childhood Journal. (27). p .50

المبحث الخامس: أهمية الألعاب القرائية في جودة القراءة:

الالعاب القرائية لها أهمية كبيرة في تحسين جودة القراءة، فهي تساعد في تدعيم المهارات اللغوية وتنمية الفهم القرائي وتعزيز حب القراءة لدى الأطفال.

أولا: تفصيل أهمية الألعاب القرائية:

تنمية المهارات اللغوية: الألعاب القرائية تساعد في بناء مفردات جديدة وتعزيز فهم التركيبات اللغوية وتطوير المهارات اللغوية المختلفة مثل الاستماع والفهم والكلام.

تنمية الفهم القرائي:

الألعاب القرائية تساعد في فهم النصوص بطريقة أفضل وتساعدهم في تحسين القدرة على استيعاب المعلومات وتنظيمها.

تعزيز حب القراءة:

الألعاب القرائية تساعد في فهم النصوص بطريقة أفضل وتساهم في تحسين القدرة استيعاب المعلومات وتنظيمها.

تحسين سرعة القراءة:

بعض الألعاب القرائية تساعد في تحسين سرعة القراءة وزيادة كفاءة القراءة من خلال التدريب على تحديد الكلمات والعبارات الرئيسية بسرعة ودقة.

تطوير المهارات الحركية:

بعض الألعاب القرائية التي تعتمد على الإشارة او الكتابة تساعد في تطوير المهارات الحركية الدقيقة.

تنمية التفاعل الاجتماعي:

بعض الألعاب القرائية تشجع على التفاعل بين الأطفال وتعزيز العمل الجماعي.

تعزيز الذاكرة والتركيز:

الألعاب القرائية تساعد في تنمية الذاكرة والتركيز من خلال الاستماع إلى النصوص وفهمها.

تسهيل العملية التعليمية:

الألعاب القرائية تساهم في جعل العملية التعليمية أكثر متعة وفعالية مما يجعل الأطفال أكثر استعدادا للتعلم.

تنمية الفهم المعرفي:

الألعاب القرائية تساعد في تطوير الفهم المعرفي من خلال التعرض لمختلف أنواع النصوص والمواضيع.

تنمية القدرة على التعبير:

بعض الألعاب القرائية تساعد في تنمية القدرة على التعبير عن الأفكار والآراء بشكل واضح.

الفصل الثاني (التطبيقي):

شرح العينة وتحليلها

المبحث الأول: تناول ثلاثة العاب بالشرح والوصف:

أولا: لعبة تركيب حروف تعليمية للأطفال:

يتمتع الطفل بتعلم الحروف الابجدية العربية من خلال استعمال اللعبة التعليمية الخشبية التي تم انشاؤها وصنعها من اجل اكساب الطفل الحروف، عن طريق التركيب وملء الفراغ بما يناسبه، حيث لكل فراغ شكل هندسي مناسب له يحمل على ظهره حرف من الحروف الابجدية العربية وكل حرف منها يقابله حيوان او نبات او شيء معين وغيره له اسم يبدأ بذلك الحرف مثلا حرف الالف نجد بجانبه الأسد إضافة إلى صورة الأسد، وحرف الياء نجد بجانبه اليد وصورة اليد حتى لا يقتصر تعلم الطفل على الحروف وحسب، انما يتعلم الحروف والكلمات ومعنى تلك الكلمات بأوضح صورة.

تساهم هذه اللعبة في تطوير المهارات اللغوية والمعرفية لدى الأطفال بشكل تفاعلي وجذاب.

مميزاتها:

- **حروف الابجدية العربية كاملة:** تحتوي اللعبة على قطع خشبية تمثل جميع حروف الابجدية العربية مع صور وأسماء الحيوانات المرتبطة بكل حرف.
- **تصميم خشبي آمن:** مصنوعة من خشب عالي الجودة مع زوايا ناعمة وامنة للأطفال.
- **ألوان جذابة:** تأتي القطع بألوان زاهية تجذب انتباه الأطفال وتحفزهم على اللعب والتعلم.
- **تعليم الحروف وأسماء الحيوانات:** كل قطعة تحتوي على حرف ابجدي وصورة لحيوان يبدا اسمه بذلك الحرف مما يعزز مهارات التعرف على الحروف والكلمات.
- **تطوير المهارات اللغوية:** تساعد اللعبة على تحسين مهارات الذاكرة والتركز وتطوير المهارات اللغوية. [86]

الفوائد:

- **تعلم الحروف الابجدية:**

تعد هذه اللعبة أداة ممتازة لتعليم الأطفال الحروف الابجدية بطريقة ممتعة وسهلة.

- **تعلم أسماء الحيوانات والاشياء:**

[86] : https://alesaei-aes.com/

تساعد الطفل على التعرف على الحيوانات والاشكال الهندسية وأسماء الجمادات والخضر والفواكه وغيرها مما يزيد في رصيدهم اللغوي ومستواهم المعرفي.

- **تنمية المهارات الحركية:**

تعمل على تحسين التنسيق بين اليد والعين اثناء تركيب القطع.

- **تنمية المهارات اللغوية:**

يستطيع الأطفال المستخدمين لهذه اللعبة تعلم تركيب الكلمات وتهجئتها مما ينمي ويعزز مهارات القراءة والكتابة.

- **تحسين التركيز والانتباه:**

يقتضي هذا النوع من الألعاب على الأطفال ربط الحروف مع الكلمات والتركيز على الدقائق والتفاصيل.

- **تنمية التفكير الإبداعي:**

تحفز الأطفال على الإبداع في التفكير وابتكار كلمات جديدة.

- **تحضير التعلم التفاعلي:**

تحفز اللعبة الاطفال على التفكير التفاعلي والربط بين الحروف والصور.

تعليمات العناية:

من اجل الحفاظ على نظافة اللعبة نمسح القطع الخشبية بقطعة قماش جافة، من اجل الحفاظ على جودة اللعبة يستحسن تخزينها في مكان جاف وبعيد عن الرطوبة.

المناسبات:

مثالية للاستخدام في المنزل او في الفصول الدراسية كأداة تعليمية تساعد الأطفال على تعلم الحروف العربية وأسماء الحيوانات بطريقة ممتعة وشيقة. [87]

[87] : https://alesaei-aes.com/

الكلمات الدلالية:

لعبة تعليمية للأطفال، الحروف الابجدية العربية، العاب خشبية تعليمية، أسماء الحيوانات، العاب تعليم اللغة، العاب تعليمية للأطفال، تعلم الحروف العربية. [88]

ألعاب مشابهة:

ألعاب الحروف الإسفنجية :

تحتوي هذه اللعبة على قطع إسفنجية ملونة مكتوب عليها الحروف العربية على أشكال مختلفة (أول الكلمة، وسط الكلمة، آخر الكلمة، منفصلة)، بإمكان الطفل الذي يلعبها أن يستخدمها ليشكل الكلمات على ظهر لوحة أو سطح مستوي.

ألعاب تركيب الكلمات بالبطاقات

تحتوي هذه الألعاب على بطاقات عليها صور وكلمات طريقة لعبها هي أن يقوم الطفل بتركيب الحروف المناسبة لتشكيل الكلمات المطابقة للصورة .

ألعاب تركيب الحروف عبر الإنترنت :

نجد على الشبكه العنكبوتيه الكثير من التطبيقات والالعاب التعليميه التي تعطي تجارب تفاعلية من أجل تعليم الأطفال الحروف وتركيب الكلمات.

ألعاب تركيب الحروف الخشبية:

تتكون من قطع خشبية صلبة وملونة بألوان زاهية تجذب الطفل الصغير إليها فيستمتع بممارستها ولا يمل منها.

ألعاب تركيب الحروف المغناطيسية:

[88] : https://alesaei-aes.com/

تتكون من حروف مغناطيسية يمكن وضعها ولصقها على لوحة مغناطيسية أو أي سطح معدني، مما يسهم في تسهيل لعبها على الأطفال وتحريكها والاستمتاع بانجذابها نحو اللوحة أو السطح. [89]

[89] : https://arabic.alibaba.com/g/plastic-magnetic-letters.html

ألعاب تركيب الحروف الرقمية:

ألعاب إلكترونية يتم تحميلها على الأجهزة اللوحية أو الهواتف الذكية، تعطي تجربة تعليمية تفاعلية عن طريق الرسوم المتحركة والأصوات المشابهة للحقيقة.

نصائح لاختيار لعبة تركيب حروف مناسبة:

- **مراعاة عمر الطفل:** عند اختيار لعبة معينة يجب اخذ سن الطفل وكفاءته بعين الاعتبار
- **جودة المواد:** يجب أن تكون المواد التي صنعت منها اللعبة آمنة وغير سامة.
- **التنوع والتشويق:** من خلال اختيار لعبة عليها صور ورسومات جذابة من أجل جذب انتباه الطفل وزيادة اهتمامه .
- **التفاعل والتشجيع:** اقتناء لعبة تشجع الطفل وتزيد من التفاعل بين الطفل والوالدين أو المعلمين
- **التنوع في الأنشطة:** ينبغي البحث عن لعبه بها أنشطة متنوعة من أجل استمرار اهتمام الطفل.[90]

ثانيا: لوحة التعلم المغناطيسية:

هي لعبة مغناطيسية بسيطة وملونة لأطفال ما قبل المدرسة، لوحة يتم وضعها بغرف الأطفال لتعلم الحروف الهجائية بطريقة مرحة وممتعة تتكون من ملصقات مغناطيسية ملونة تتضمن الحروف الابجدية والأرقام، تساعد في تنمية مهارات القراءة والعد من خلال اللعب، يمكن للطفل وضع الملصقات على الثلاجة او أي سطح معدني مما يجعل التعلم تفاعليا وجذابا.

مكوناتها:

اللوحة المغناطيسية:

[90] :https://arabic.alibaba.com/g/plastic-magnetic-letters.html

يتكون سطح اللوحة من مادة جاذبة للمغناطيس، مما يساهم في تثبيت الحروف والاشكال المغناطيسية عليها.

القطع المغناطيسية:

تتميز بأشكال واحجام مختلفة، ومنها الحروف والأرقام والرسومات، من أجل تكوين كلمات أو صور يجب على الأطفال ترتيبها.

القلم المغناطيسي:

يتم استعماله من أجل جذب القطع المغناطيسية وتحريكها وتغيير مواقعها، وكذلك رسمها.

فوائد لوحة التعلم المغناطيسية:

- **تنمية المهارات الحركية الدقيقة:** تنمية مهارات التحكم باليد والاصابع من خلال استعمال القلم والقطع المغناطيسية.
- **تنمية الابداع والخيال:** تعزيز الخيال والابداع عن طريق تشكيل الأطفال كلمات وصور مختلفة بواسطة اللوحة.
- **التعلم التفاعلي:** تجربة تعليمية ممتعة وتفاعلية للأطفال من خلال استخدام اللوحة المغناطيسية.
- **تعزيز التركيز والانتباه:** تمكن اللوحة الأطفال من التركيز والانتباه لأكبر وقت ممكن، خلال اللعب والرسم.
- **التعلم المبكر:** تعتبر اللوحة المغناطيسية وسيلة ناجعة لتحفيظ الأطفال وتعريفهم بالحروف والأرقام والاشكال الهندسية بطريقة مسلية.

أنواع لوحات التعلم المغناطيسية:

لوحات الرسم المغناطيسية: تسمح للأطفال برسم وكتابة الاشكال والاحرف، عن طريق القلم المغناطيسي.[91]

[91] : https://arabic.alibaba.com/g/plastic-magnetic-letters.html

لوحات المتاهات المغناطيسية: تتضمن مجموعة من المتاهات، يقوم الأطفال بحلها من خلال تحريك القطع المغناطيسية داخل المتاهة باستعمال القلم المغناطيسي.

لوحات الاشكال المغناطيسية: تحتوي على اشكال مغناطيسية مختلفة، يقوم الأطفال بترتيبها من أجل تكوين صور أو مجسمات. [92]

مميزاتها:

- تصميم امن وجذاب للأطفال من جميع الاعمار.
- الوان زاهية تجذب انتباه الأطفال.
- تطوير المهارات الذهنية التعلمية.
- تدريب الذاكرة البصرية.
- تنمية مهارة التركيز والملاحظة.
- تحضير الخيال الإبداعي.
- تنمية المهارات الحركية الدقيقة.
- التناسق الحركي البصري لدى الأطفال.
- تنمية عضلات اليد.
- تساعد هذه الطريقة الشيقة الطفل على تعلم الحروف بطريقة تفاعلية وفعالة.
- يستطيع الطفل تعلم قراءة الكلمات بطريقة ممتعة.
- تعزيز التفاعل العائلي بين الوالدين والطفل.
- تصميم خشبي امن بحواف غير حادة.
- قطع مغناطيسية مقاومة للكسر وسهلة الإمساك والتنظيف.

[92] :https://arabic.alibaba.com/g/plastic-magnetic-letters.html

- لوحة معرفية غنية بمعلومات عن المهن والحيوانات وللوسائل الالكترونية والفواكه وغيرها من اجل تعزيز ثقافة الطفل.
- توسع مدارك الطفل وتغذي فضوله المعرفي.
- تجعل عملية تعلم الحروف والكلمات تجربة ممتعة لا تنسى.
- تساعد الطفل على حفظ المعلومات بطرق عملية وشيقة.
- سهلة الحمل وامنة ومناسبة للسفر او الرحلة الطويلة لإبقاء الأطفال مشغولين باللعب بعيدا عن الأيباد والجوالات مما يجعل الرحلة ممتعة وتعزز التواصل بينه وبين والديه.
- تغذية خيال الأطفال وابداعهم وتمكينهم من التعرف على الألوان والاشكال الهندسية وتعزيز التفكير الاستراتيجي لديه.
- مفيدة لأطفال فرط الحركة لأنها تساعدهم على الجلوس لفترات طويلة وأيضا تساعدهم على التركيز وتقليل التشتت.
- لوحة صغيرة يمكن لصق الحروف والاشكال الهندسية في مكانها المناسب.
- تحتوي على واجهتين، واجهة خاصة بالحروف والكلمات وواجهة خاصة بالأشكال الهندسية من مثلثات ومربعات ودوائر ومستطيلات.
- تقلل الاندفاعية وتحسين التحكم الذاتي.
- تتكون من جميع الحروف الابجدية بالوان مختلفة واشكال هندسية بمختلف الألوان.
- تعتبر هدية مثالية في الأعياد والمناسبات او هدية تعليمية من الوالد لطفله.
- مصممة خصيصا للأطفال بدون فوضى او تلوث.[93]
- يفرغ الطفل فيها كل الطاقة الزائدة فيهدأ.

[93] : https://arabic.alibaba.com/g/plastic-magnetic-letters.html

• تعزيز الثقة بالنفس والاعتماد على الذات اثناء العمل.[94]

ثالثا: لعبة بابا مشمش:

لعبة تطرح التعلم بطريقة ترفيه من خلال الرسومات والاشكال في الجهاز حيث على أصوت جوهرية والصورة الكرتونية. وهي لعبة تعليمية رائعة للطفل تجلب له التعلم والسعادة كما أنها مصنوعة أجود أنواع البلاستيك.

المهارات المكتسبة:

• زيادة معرفة الطفل لعدد لابأس به من المعلومات المعروضة على شكل لعبة.

• زيادة حب الطفل للتعلم من خلال الترفيه.

• تشجيع الطفل عند الإجابة إجابة صحيحة من خلال الصوت التفاعلي.

• التعليم بجهاز على شكل جوال وهو ما يحبه ويرغبه الطفل مما يجعل تفاعله معه أكثر.

مكونات الجهاز:

• تعلم الطفل الحروف.

• تعلم الطفل الكلمات.

• تعلم الطفل الأرقام.

• تعلم الطفل تهجئة الكلمات.

• لعبة أين الحرف؟ والتي تختبر مدى إتقان وإمكانية الطفل التعليمية.

• لعبة أين الرقم؟ والتي تختبر مدى إتقان الطفل وتمكنه من حفظ الأرقام.

العمر المناسب:

94https://alyaqien.com/products/Baba-Mishmish-device-for-teaching-letters-and-numbers-to-children-1

- 3 سنوات فما فوق.[95]

المواصفات المميزة:

- **بتصميم حاسوب:** يلعب الطفل ويتعلم بواسطة هذا الجهاز فيحس كأنه يستخدم حاسوبا حقيقيا
- **تعليمي متنوع:** يمكن للطفل أن يتعلم الحروف والأرقام والكلمات بطريقة تفاعلية.
- **مؤثرات صوتية:** تحتوي على أصوات ترحيبية وأنشودات خاصة بالصغار وأصوات خاصة بتعليم الحساب والحروف وأسماء الحيوانات والأشياء تثير إعجاب الأطفال وتشجعهم على التعلم.
- **سهلة الاستخدام:** يمكن للأطفال تغيير الوظائف المختلفة بكل سهولة.
- **تعليم ممتع وتفاعلي:** مجموعة متنوعة من الأنشطة التفاعلية الجامعة بين اللعب والعلم.[96]

95 https://alyaqien.com/products/Baba-Mishmish-device-for-teaching-letters-and-numbers-to-children-1

96 https://albadertoys.com/products/Baba-Meshmesh-Educational-Tablet-Kids

المبحث الثاني: تناول ثلاثة تطبيقات بالشرح والوصف:

أولا: تطبيق "ابجد":

أبجد بالإنجليزية: (Abjjad) هو تطبيق القراءة الأول من نوعه في العالم العربي. يضم أبجد، والذي تأسس في يونيو 2012 على يد إيمان حيلوز، أكثر من مليون ونصف قارئ عربي؛ فقد تم تطويره بخصائص عديدة إذ يُمكّن أبجد القرّاء من تحميل آلاف الكتب العربية والعالمية المترجمة وقراءتها بدون الاتصال بشبكة الإنترنت من خلال تطبيقاته الذكية على نظام الآندرويد والآيفون.

تأسس أبجد في يونيو عام 2012 على يد إيمان حيلوز كمجتمع قرّاء يُعنى بالقرّاء والمؤلفين العرب ومحبيّ الكتب. وبعد اكتشاف القائمين على أبجد فجوة كبيرة في عالم النشر العربي وهي النشر الإلكتروني بصورة قانونية، تطور أبجد ليصبح منصة إلكترونية ذكية لتوفير الكتب العربية الإلكترونية بكل سهولة للقرّاء العرب في كل مكان من خلال تكوين شراكات إستراتيجية مع دور النشر العربية مثل دار الشروق، ودار التنوير، ودار الآداب، ودار الساقي.

مزايا تطبيق أبجد:

إمكانية قراءة الكتب بلا حدود من مكتبة إلكترونية تحتوي على آلاف الكتب العربية والعالمية المترجمة، كما أن مكتبة أبجد الإلكترونية في ازدياد مستمر؛ حيث يتعاون التطبيق بصورة دائمة مع دور نشر جديدة لإضافة المزيد من الكتب.

قراءة من دون الاتصال بالإنترنت، إذ يمكن لمستخدم التطبيق تحميل الكتب خلال ثوان والقراءة من دون إنترنت في أي مكان.

خاصية تقليب صفحات الكتاب وتظليل الأجزاء المفضّلة لدى القارئ ووضع ملاحظاته مما يمنحه متعة الإحساس بقراءة الكتاب الورقي، بالإضافة إلى خاصية القراءة الليلية وإمكانية تغيير نوع وحجم الخط.[97]

[97] https://ar.wikipedia.org/wiki/أبجد_(تطبيق)

إمكانية التواصل مع القرّاء الآخرين وقراءة مراجعاتهم للكتب. إذ يضم مجتمع قرّاء أبجد أكثر من مليون ونصف قارئ عربي ويمكن للمستخدم أن يقرأ مراجعاته، وتقييماته للكتب واقتباساته المفضّلة والتفاعل معها.

إمكانية تقييم الكتب وترتيبها داخل مكتبة شخصية خاصة من خلال إضافة الكتب إلى أحد الرفوف الثلاثة: سأقرأه، أقرأه حاليًا، أو قرأته.

تضم مكتبة أبجد الإلكترونية عناوين من شتى المجالات الثقافية والأدبية مثل: كتب المراجع، والروايات والقصص، والأدب، وكتب علم النفس، وفلسفة، وبيوغرافيا، وسياسة، وتاريخ، وأديان، كتب تطوير النفس والتنمية البشرية، والكتب العالمية المترجمة للعربية، وغيرها من الكتب الأكثر رواجًا والكتب النادرة.

تضم المكتبة أبرز المؤلفات لأهم الكتّاب العرب منهم: نجيب محفوظ، ومحمود درويش، ورضوى عاشور، والطيب صالح. بالإضافة إلى ترجمات عربية لمؤلفات أشهر الكتّاب العالميين مثل: إليف شافاق، وفيودور دوستويفسكي، ومارك مانسون، وغيرهم. [98]

تاريخ أبجد

في مايو 2012، حصل فريق أبجد على الدعم المالي الأولي من شركة «أويسس 500» وانطلق أبجد في يونيو 2012 بميزانية تقارب الـ 15 ألف دولار. وخلال الشهور الثلاثة الأولى، سجل في الموقع أكثر عن عشرة آلاف مستخدم.

كما شارك أبجد في العديد من المحافل الدولية والعالمية مثل «منتدى المفكرين العالمي « (Global Thinkers Forum)في أكتوبر 2012 في العاصمة الأردنية، عمان؛ حيث عرضت فيه إيمان حيلوز، مؤسسة أبجد، فكرة أبجد والغرض من إنشائه ورؤيته المستقبلية لأول مرة.

98 https://ar.wikipedia.org/wiki/أبجد_(تطبيق)

وشارك أبجد كذلك في "الريادة العالمية" (Global Entrepreneurship) في منتصف ديسمبر 2012 في دبي حيث قُدم كمشروع ناشئ وجديد للمستثمرين العالميين في الشرق الأوسط. وفي فبراير 2013، شارك في StartupTurkey الذي احتضن ريادي المشاريع الناشئة إذ كان واحدًا من عشرة مشاريع ناشئة في فلسطين والأردن رشحتها MENA apps للمشاركة في المؤتمر. وفي نهاية مايو 2013، شارك أبجد في المنتدى الاقتصادي العالمي في العاصمة الأردنية، عمان. وشارك في يونيو أيضًا من نفس العام في Arab Net "قمة عرب نت الرقمية" في دبي.

وفي نهاية عام 2013، تقدَّم أبجد لجائزة محمد بن راشد وحصل على جائزة أفضل مشروع عربي ناشئ.

وخلال 29 أكتوبر 2013 وحتَّى يناير 2014، افتتح أبجد حملته للتمويل الجماعي عبر موقع يوريكا للحصول على مساهمات مالية تسهم في تطوير الموقع. استطاع أبجد في خلال 88 يومًا من جمع 161 ألف دولار من 43 مستثمر من حول العالم.

وبحلول نهاية عام 2020، تمكّن أبجد من حصد جولة استثمارية بقيمة مليون دولار وكانت الجولة بقيادة الصندوق الأردني للريادة، وصندوق رمال كابيتال، وصندوق .JordInvest إذ ستستخدم الأموال في اكتساب المستخدمين والكتب الإلكترونية، كما يطمح أبجد أن يصبح أكبر مكتبة إلكترونية عربية وأكبر منصة مدرة للدخل للمؤلفين والناشرين العرب بالإضافة إلى تزويد القرّاء بتجربة قراءة رقمية مميزة. [99]

الجوائز

حصل موقع أبجد على الجوائز التي تلي:

[99] https://ar.wikipedia.org/wiki/أبجد_(تطبيق)

- 2013 :جائزة الشيخ محمد بن راشد عن أفضل مشروع عربي ناشئ في دورتها الثامنة.
- 2014 :الجائزة الذهبية من منصة JAWA عن فئة أفضل مشروع عربي ناشئ.
- 2015 :جائزة بنك الاتحاد السنوية عن فئة سيدة الأعمال.
- 2016 :جائزة سعيد خوري للرواد والمبادرين من أصحاب المشاريع الناشئة.
- 2016 :جائزة الشيخ سالم العلي للمعلوماتية في الكويت عن فئة أفضل المشاريع التقنية في الوطن العربي.
- 2019 :جائزة محمد بن راشد للغة العربية عن فئة أفضل عمل ثقافي وفكري لخدمة اللغة العربية.

أبجد في الإعلام

لقي أبجد ومنذ إنشائه صدى واسعاً في الإعلام العربي وحتّى الغربي، فقد سرد المؤلف كريستوفر شرودر تجربة مشروع أبجد في كتابه نهضة الشركات الناشئة: ثورة ريادة الأعمال في الشرق الأوسط، كما تحدثت إيمان حيلوز، مؤسسة أبجد، لكل من برنامج ريتويت لريتا الخوري على إذاعة مونتيكارلو الدولية ساردة فيها فكرة أبجد وآخر إحصائياته، وتحدثت عبر تلفزيون سكاي نيوز عربية عن تجربة أبجد في يوريكا وأويسس 500 لجني التبرعات اللازمة من أجل تطوير التطبيق. وقد قابل تلفزيون الآن إيمان حيلوز، مؤسسة موقع أبجد حينما شاركت في قمة عرب نت الرقمية. وذُكر تطبيق أبجد على صفحة شركة «أويسس 500» حيث كان أحد المشاريع الخمسة التي مولتها شركة «أويسس 500» وحصدت جوائز مختلفة.[100] وتحدثت كل من ومضة، mediame و crowfundinsider عن حملة أبجد الإلكترونية في الاستثمار الجماعي عبر موقع يوريكا. وقد أجرت الكاتبة المتخصصة في الأدب العربي بالإنجليزية مارشا كويلي مقابلة في مارس 2013 مع إيمان حيلوز تحدثت فيها

[100] https://ar.wikipedia.org/wiki/(تطبيق)_أبجد

عن أبجد، وعن خططه المستقبلية. كما ذكر موقع هاشتاق عربي عن النقلة النوعية لأبجد، الشركة الريادية وتطبيق القراءة العربية المجتمعية، إذ أطلقت الشركة اشتراك «أبجد بلا حدود» بدعم من مؤسسة عبد الحميد شومان في عام 2017. وتحدثت إيمان في مقابلتها مع جريدة ذا جوردان تايمز عن خبرتها في مجال علوم الكمبيوتر وتطوير برمجيات التي ساعدتها في تأسيس أبجد[101].

ثانيا: تطبيق "رفوف":

رفوف: مكتبة إلكترونية تضم آلاف الكتب المتنوعة ضمن تصنيفات عدة من الكتب العربية والانجليزية التي يمكن للمستخدم قراءتها عن طريق التطبيق وتتيح مئات الكتب المجانية المميزة بالإضاقة لكتب يمكن الحصول عليها من خلال نظام الياقوتات التنافسي الذي يحفز على القراءة لتشجيع المستخدم على قراءة كتب أكثر.

تطبيق رفوف: هو تطبيق مجاني مخصص للأجهزة الذكية لقراءة الكتب الإلكترونية المختلفة الموجودة في مكتبة التطبيق بأسلوب جديد مميز يجعلك تكتشف متعة القراءة.

مميزات تطبيق رفوف:

يتميز بالعديد من الخصائص والمميزات التي يتفرد بها عن غيره من تطبيقات القراءة أبرزها:

- التطبيق مجاني ويمكنك من تحميل العديد من الكتب العربية والانجليزية مجاناً.
- سرعة عالية في فتح الكتب لبدء القراءة دون أي تأخير.
- الاهتمام بقواعد الخط العربي الأصيل لتعزيز رغبتك بالقراءة.
- استخدام تقنية بحث متطورة جداً تمكنك من البحث بفعالية في كامل الكتاب ورؤية النتائج فورياً.
- دعم تصفح الكتب باللغة الانجليزية بالإضافة لإثراء المكتبة بالمئات من أفضل الكتب الانجليزية لتناسب أذواق جميع القرّاء.

101https://ar.wikipedia.org/wiki/%D8%A3%D8%A8%D8%AC%D8%AF_(%D8%AA%D8%B7%D8%A8%D9%8A%D9%82)

- إمكانية وضع العلامات والملاحظات والإشارات على النص لتسهيل حفظ الأفكار والعودة إليها في أي وقت.
- شريط التصفح لتسهيل الانتقال بين صفحات الكتب العربية والانجليزية.
- إظهار نسبة التقدم في قراءة الكتاب والوقت المتبقي لإنهائه.
- حجم أصغر بسبع مرات من التطبيقات المنافسة للمحافظة على ذاكرة الجهاز كي تحمل كتب أكثر.
- تمدد وتقلص النص بصورة تلقائية حسب نوعية كل جهاز لعرض أكبر قدر من الكلمات على شاشة أي جهاز
- حساب رفوف الذي يحفظ جميع الكتب والعلامات والملاحظات والإشارات بالإضافة إلى إمكانية التنسيق بين الأجهزة المختلفة. [102]
- **تنظيم الكتب:** يتيح التطبيق للمستخدمين تنظيم كتبهم في رفوف افتراضية (مثل "مقروءة"، "أقراها حاليًا"، "سأقرأها لاحقًا") أو إنشاء رفوف مخصصة لتصنيف الكتب حسب رغبتهم.
- **ملاحظات وتقييم:** يمكن للمستخدمين تدوين ملاحظات حول الكتب التي يقرأونها وتقييمها باستخدام نظام النجوم.
- **التواصل الاجتماعي:** يتيح التطبيق للمستخدمين التواصل مع الأصدقاء والتعرف على الكتب الموجودة في مكتباتهم، والحصول على توصيات.
- **البحث والتفاعل:** يمكن للمستخدمين البحث عن الكتب وقراءة آراء القراء الآخرين حولها.
- **تحدي القراءة:** يتيح التطبيق للمستخدمين تحديد عدد الكتب التي يرغبون بقراءتها خلال العام وتتبع تقدمهم.
- **اختبارات الفهم:** يتيح التطبيق للمستخدمين الإجابة على أسئلة مرتبطة ببعض الكتب لتقييم مستوى فهمهم واستيعابهم .
- يتوفر على أكثر من 12,000 كتاب مجاني
- الكتب الأعلى مبيعًا بأسعار مخفضة لقراء رفوف

102 https://rufoof.com/site/about

- نزودك باقتراحات من الكتب الأعلى مبيعًا والأكثر تحميلًا على التطبيق
- خاصية تنزيل الكتب لتستطيع قراءتها دون الحاجة للأنترنت
- يمكنك تقييم الكتب وكتابة مراجعتك الخاصة
- يمكنك تحميل وقراءة عدد غير محدود من الكتب
- يمكنك تشغيل التطبيق عبر أكثر من هاتف ذكي أو من أجهزة التابلت بأنواعها
- يمكنك العودة دائمًا حيث توقفت بالقراءة، وفي حال كنت تستخدم أكثر من جهاز سيخبرك الجهاز الثاني أين توقفت بالجهاز الأول، لن تفقد نقطة التوقف أبدًا
- أهم الإصدارات الجديدة من أهم الناشرين تصدر بشكل دوري على التطبيق
- سيصلك تنبيهات عند صدور الكتب المهمة لتبقى على اضطلاع
- يمكنك الاستماع للموسيقى الخاصة بالاسترخاء أثناء القراءة
- التطبيق يعمل في جميع دول العالم
- عند القراءة يمكنك التحكم بشكل الكتاب بتغيير حجم الخط أو نوعه أو لون الخلفية أو بتظليل الاقتباسات المميزة بألوان مختلفة أو كتابة تعليقاتك الخاصة وبالطبع يمكنك وضع علامة مرجعيّة لتستطيع العودة لها وقتما تشاء
- يمكنك البحث داخل الكتاب عن أي كلمة
- يمكنك ترجمة الكلمات داخل الكتاب، ستستفيد من هذه الخاصية إن كنت تتعلم لغة جديدة.
- يمكنك معرفة كم تبقى لك من الكتاب كنسبة مئوية، وكم من الوقت سيستغرق مع الكتاب لقراءته. [103]
- يمكنك عرض فهرس الكتاب عبره للفصل الذي تريده.
- ستظل الشاشة مضيئة عند القراءة، ومن الاعدادات يمكنك إيقاف هذه الخاصية.

[103] https://rufoof.com/site/about

- يمكنك الضغط على اسم المؤلف أو الناشر أو على تصنيف الكتاب لتنتقل إلى جميع الكتب لهذا المؤلف أو الناشر أو التي تشترك بالتصنيف نفسه
- عند اختيار كتاب ما ستجد تحته خيارات مشابهة تساعدك لتحصل على كتب تشابه ذوقك الخاص، وتتغير حسب اختياراتك.
- عند تصفح التطبيق ستجد قوائم معدة خصيصًا لك تضم الكتب الأعلى مبيعًا والأكثر تحميلًا وقوائم الروايات والأعمال والرعب والسير الذاتية لتسهل عليك إيجاد ما تبحث عنه من كتب على التطبيق عند تسجيلك كمستخدم عبر تطبيق رفوف ستحصل على أكثر من مكتبة، ستحصل على سجل قرائي خاص بك يظل برفقتك في أي زمان ومكان يناسب هذا التطبيق الباحثين والقراء النهمين والقراء المبتدئين، فهو يحتوي على آلاف الكتب التي تناسب كافة الأشكال، ستجد ما تبحث عنه هنا.[104]

ثالثا: تطبيق هنداوي:

هو تطبيق أندرويد يتيح لك الوصول إلى مجموعة كبيرة ومميزة من الكتب العالمية المكتوبة والمترجمة إلى العربية. تحتوي المكتبة على العديد من الكتب في مجالات مختلفة مثل العلوم، السياسة، الاقتصاد، التاريخ، الفلسفة، الأدب، الفنون، الخيال العلمي، الرياضيات، إدارة الأعمال، التنمية الذاتية، وأكثر من ذلك. جميع هذه الكتب متاحة في صيغة إلكترونية مجانية للقراء العرب.

بالإمكان الحصول على مكتبة إلكترونية كاملة على جميع الاجهزة الذكية. يوفر هذا التطبيق تجربة تعلم مثيرة وممتعة تثري معرفة الفرد، تنمي عقله، وترفع ثقافته.

يسعى هنداوي دائمًا لتوفير تجربة قراءة سهلة وممتعة لقرائه، من اختيار الكتب وتنزيلها إلى قراءتها.

تسعى «مؤسسة هنداوي» إلى تغيير المشهد الثقافي والأدبي في العالم العربي، وإتاحة الوصول إلى المعرفة، وتنمية حُب القراءة في المجتمعات الناطقة باللغة العربية؛ من خلال إنشاء مكتبة

104 https://sa.app/apps/%D8%B1%D9%81%D9%88%D9%81

مجانية على الإنترنت للكتب الروائية وغير الروائية باللغة العربية؛ وذلك إيمانًا منها بأن الجميع يجب أن يكونوا قادرين على الاستمتاع بالقراءة دون الحاجة إلى دفع ثمنها. [105]

أطلقت المؤسسة برامجها المختلفة على أن يحتوي كل برنامج على مصدر مختلف للمعرفة. تقوم المؤسسة بترجمة المقالات العلمية والثقافية، وتقوم أيضًا بتوفير محاضرات في شتى المجالات لطلبة العلم، وكذا نشر المدونات والأخبار العلمية والثقافية، وتوفير برامج تعليم اللغة الإنجليزية للناطقين باللغة العربية، ونشر كل هذا عبر وسائط تكنولوجية متعددة.

تعتبر مؤسسة هنداوي للتعليم والثقافة من رواد النشر الإلكتروني في العالم باللغة العربية؛ فبالإضافة إلى ترجمة الكتب والمقالات، تعمل المؤسسة على تكوين أكبر مكتبة إلكترونية عربية، من خلال إعادة إنتاج ونشر أهم كتب التراث العربي الحديث جنبًا إلى جنب مع المؤلفات المعاصرة الأكثر تميزًا. وفي هذا الإطار تجري المؤسسة تعاقدات مع كبار المؤلفين العرب والأجانب وكذلك شباب الكتاب الواعدين. كما كان للمؤسسة السبق في تعريب كلٍّ من تطبيقي mobi و ePubليتسنى تصفح الكتاب الإلكتروني العربي بيسر ووضوح.

التأسيس

تأسست عام 2007 بالقاهرة باسم كلمات عربية (مؤسسة)، ثم تغير إسمها إلى «مؤسسة هنداوي للتعليم والثقافة» في 2013.

رؤية المؤسسة

الإثراء المعرفي للناطقين باللغة العربية على مستوى العالم.

أهداف المؤسسة

- اختيار مصادر متنوعة للمعرفة وتقديمها باللغة العربية عبر وسائط مختلفة.

105 https://www.hindawi.org/

- إتاحة المواد المعرفية ذات القيمة مع التزام تحقيق أعلى معايير الجودة في الشكل والمحتوى.
- إعادة تشكيل تجربة القراءة في ظل الثورة المعلوماتية والإنترنت.
- استكشاف وسائل تعليمية وتثقيفية تسهم في فتح آفاق جديدة للمعرفة[106].

[106]https://ar.wikipedia.org/wiki/%D9%85%D8%A4%D8%B3%D8%B3%D8%A9_%D9%87%D9%86%D8%AF%D8%A7%D9%88%D9%8A

برامج المؤسسة

كتب

يهدف برنامج «كتب» إلى نشر المؤلفات القيمة مما كتب بالعربية أو تُرجم إليها في مختلف المجالات، العلمية، والأدبية، والفنية وغيرها لجعلها في متناول القارئ العربي. وتقوم المؤسسة بإتاحة الكتب على موقعها في نسخ إلكترونية عالية الجودة، مع نشر نسخ ورقية لبعض منها، تشارك في العديد من معارض الكتاب الدولية والمحلية.

بلغ عدد الكتب على موقع المؤسسة 3205 كتاب بتاريخ 14 أكتوبر 2023.

تميزت مؤسسة هنداوي في مجال النشر بالعديد من الانفرادات؛ مثل:

- اتفاقها مع أسره عميد الأدب العربي الدكتور طه حسين لنشر جميع أعماله «نشرًا إلكترونيًّا» وإتاحة هذه الأعمال مجانًا على موقعها. وكان ذلك بمناسبة الذكرى الأربعين لرحيل الدكتور طه حسين .
- حصولها على حقوق نشر أعمال الكاتبة آليس مونرو الحائزة على جائزة نوبل في الآداب عام 2013.
- اتفاقها مع أسرة الأديب الكبير نجيب محفوظ على نشر جميع مقالاته ورواياته وإتاحتها مجانًا على موقعها.
- نشر جميع مؤلفات عباس محمود العقاد إلكترونيًّا وإتاحة هذه الأعمال مجانًا على موقعها.
- حصولها على حقوق نشر مائة كتاب من سلسلة «مقدمة قصيرة جدًّا» من جامعة أكسفورد للصحافة[107].

[107]https://ar.wikipedia.org/wiki/%D9%85%D8%A4%D8%B3%D8%B3%D8%A9_%D9%87%D9%86%D8%AF%D8%A7%D9%88%D9%8A

- حصولها على حقوق ترجمة ونشر كتاب الرئيس الأمريكي باراك أوباما: أحلام من أبي (كتاب) باللغة العربية.

أمثلة على بعض مما نشرته المؤسسة

الاقتصاد

- الاقتصاد عاريًا — تشارلز ويلان
- تحدي البديهة — ستيفن لاندسبيرج
- اللعب النظيف — ستيفن لاندسبيرج
- دعوة غداء — ديفيد سميث
- فيلسوف الاقتصاد — ستيفن لاندسبيرج
- المخبر الاقتصادي — تيم هارفورد
- السير الذاتية
- غاندي — غاندي
- آدم سميث — جيمس بوكان
- توماس جيفرسون — كريستوفر هيتشنز
- ميكيافللي — روس كينج

إدارة الأعمال

- العوامل الخمسة لخلل العمل الجماعي — باتريك لينسيوني
- حرب العصابات في عالم المؤسسات — باتريك لينسيوني [108]
- الأخطاء الخمسة للرئيس التنفيذي — باتريك لينسيوني

108

https://ar.wikipedia.org/wiki/%D9%85%D8%A4%D8%B3%D8%B3%D8%A9_%D9%87%D9%86%D8%AF%D8%A7%D9%88%D9%8A

- الاجتماعات القاتلة — باتريك لينسيوني

العلوم المبسطة

- الرياضيات: مقدمة قصيرة جدًّا — تيموثي جاورز
- أهم خمس أفكار في العلوم — تشارلز وين وآرثر ويجنز
- ريتشارد دوكينز: عالم غيَّر أفكارنا — ألان جرافن ومارك ريدلي
- المبادئ — ناتالي أنجير
- فيزياء العقل البشري والعالم من منظورين — روجر بينروز
- المبادئ الفيزيائية لنظرية الكم — فيرنر هايزنبيرج

التاريخ

- القوة والايمان والخيال — مايكل أورين
- الخيال العلمي
- الأرض المسطحة — أدوين أبوت

صفحات

يهدف برنامج صفحات إلى ترجمة المقالات الأجنبية المتميزة عالميًّا والمنتقاة من أشهر المجلات المختلفة التي تصدر في شتى أنحاء العالم، وأكثرها تداولًا في المحيط الثقافي والمعرفي؛ مثل: [109]

- إم آي تي تكنولوجي ريفيو
- ذي أمريكان ماثيماتيكل منثلي
- سكاي آند تليسكوب

[109]https://ar.wikipedia.org/wiki/%D9%85%D8%A4%D8%B3%D8%B3%D8%A9_%D9%87%D9%86%D8%AF%D8%A7%D9%88%D9%8A

- سكيبتيكال إنكوايرر
- فيلوسوفي ناو
- نيو ساينتيست
- هيستوري توداي [110]

[110]https://ar.wikipedia.org/wiki/%D9%85%D8%A4%D8%B3%D8%B3%D8%A9_%D9%87%D9%86%D8%AF%D8%A7%D9%88%D9%8A

مدونات

يهدف برنامج سطور إلى نشر عدد من أهم المدونات الثقافية والعلمية لأهم وأشهر الأدباء والكتاب والمفكرين العرب والأجانب؛ مثل: [111]

- طه حسين
- محمد حسنين هيكل
- مي زيادة
- إبراهيم المازني
- محمد لطفي جمعة
- دكتور أحمد خالد توفيق
- نيكولاس كار
- كارل زيمر
- سيث غودين
- داني رودريك
- جيريمي دين
- إد يونغ

أخبار

يهدف برنامج أخبار إلى جمع وتحرير وترجمة الأخبار العلمية والثقافية من اللغات المختلفة كالمنشورة على ناشونال جيوغرافيك، وفوربز، وهافينجتون بوست، وإنديبندنت، وجارديان، وسينس ديلي، وغيرها من المصادر العالمية؛ لإتاحتها للقارئ العربي.

[111]https://ar.wikipedia.org/wiki/%D9%85%D8%A4%D8%B3%D8%B3%D8%A9_%D9%87%D9%86%D8%AF%D8%A7%D9%88%D9%8A

محتوى مسموع

انطلاقًا من إهداف المؤسسة التعليمية، تقوم المؤسسة بإنتاج مقاطع ذات محتوى تعليمي مبسط، فضلًا عن الكتب والمقالات المسجلة صوتيًّا.

تطبيقات

كتب: هو تطبيق يحتوي على جميع الكتب الإلكترونية الموجودة على موقع المؤسسة في المجالات. يقوم التطبيق بعرض الكتب بشكل يجعل قراءة وتصفح الكتب سهلًا.

كرتونيات: هو التطبيق الأول من نوعه في العالم العربي، والمخصص للكوميكس والروايات المصوَّرة. يضم التطبيق العديد من الكوميكس العالمية، أبرزها: أتوميك ماوس، وآندي هاردي، والرجل الخفي، معروضةً بطريقة بسيطة وسهلة الاستخدام. التطبيق مناسب لجميع الأعمار.

60 ثانية: هو تطبيق لتحديد المستوى في اللغة الإنجليزية.

الجوائز

فازت «مؤسسة هنداوي للتعليم والثقافة» بجائزة «النشر التشجيعية» لعام 2013 من قِبل اتحاد الناشرين بالتعاون مع الهيئة المصرية العامة للكتاب تحت اسم «كلمات» أحد برامج المؤسسة.

كما فازت المؤسسة بجائزة «أفضل دار ناشئة»، وذلك ضمن فروع جوائز معرض القاهرة الدولي للكتاب في دورته الخامسة والأربعين لعام 2014 تحت اسم «كلمات» أحد برامج المؤسسة. [112]

كما فازت «رشا سعد زكي» إحدى المترجمات في المؤسسة بجائزة خادم الحرمين الشريفين للترجمة في دورتها السادسة عام 2013 في مجال ترجمة العلوم الإنسانية من اللغات الأخرى

[112]https://ar.wikipedia.org/wiki/%D9%85%D8%A4%D8%B3%D8%B3%D8%A9_%D9%87%D9%86%D8%AF%D8%A7%D9%88%D9%8A

إلى اللغة العربية عن ترجمتها لكتاب «الاقتصاد التطبيقي» أحد إصدارات «مؤسسة هنداوي للتعليم والثقافة».[113]

113https://ar.wikipedia.org/wiki/%D9%85%D8%A4%D8%B3%D8%B3%D8%A9_%D9%87%D9%86%D8%AF%D8%A7%D9%88%D9%8A

خاتمة

خاتمة:

في ختام بحثنا نخلص إلى أنه لا مفر من استخدام التعليم الالكتروني في تعليمية اللغة العربية حيث أصبح ملازما لها لا ينفك عنها وهذا ما يفرضه الواقع التكنولوجي المتطور والحديث في عصر الثورة الإلكترونية والحداثة العصرية التي يعيشها العالم اليوم والتنافس الكبير بين الدول في هذا المجال مما جعل الكرة الارضية كأنها قرية صغيرة، وبالنسبة لوسائل التعليم الالكتروني مثل الهواتف الذكية واللوحة الالكترونية والسبورات الالكترونية باستخدام الشبكه العنكبوتية فيلتقي الطلاب بالمعلمين في منصة التعليم عن بعد و أبرز هاته المنصات هي منصة "مودل" التي آتت أكلها في مجال التعليم والتعلم والتي شهد لها أهل الاختصاص من قريب ومن بعيد، يقدم المعلمون دروسهم وتعليماتهم عبرها ويتفاعل معهم المتعلمون تفاعلا إيجابيا ضمن التعليم عن بعد أو التعليم الحديث عكس التعليم الحضوري التقليدي الذي يعتمد على الوسائل القديمة ويتم فيه تلقين المتعلم دون أن يشارك في العملية التعليمية ويهمل فيها دوره ويصبح متلقيا سلبيا ولا يمكن أن يتفاعل مع معلمه. لقد قدم التعليم الالكتروني الشيئ الكبير والقدرات الهائلة للتعلم الذاتي والنشط في سياق تفاعلي ممتع ومثير للتعلم أثار إعجاب الكثير من المستعملين، وكذلك يشمل جميع مستويات الطلاب ويتوافق مع ميولاتهم ورغباتهم ويتوائم مع البرامج المقررة التي يتم وضعها من طرف المؤسسات التربوية ويحقق الأهداف المنشودة والغايات المحمودة مما يعزز من كفاءه الطلاب وتمكنهم من استخدام لغتهم العربية لغة الوحي ضمن سياق علمي أصيل ومتين. في الأخير، توصي وترشد الدراسة من أجل التعامل الجيد مع التقنيات المذكورة في تعليم اللغة العربية إلى وجوب ولزوم توفير التكوين المناسب لها قبل الشروع في استعمالها في مجال تعليمية اللغة العربية فمعلم اللغة العربية ينبغي له أن يكون مجيدا متقنا لهذه الوسائل التكنولوجية حتى يتسنى له القاء محاضراته ودروسه في أبهى حلة، وكذلك توصي إلى ضرورة توفير البنى التحتية التي تعين على استعمال الوسائل الالكترونية الحديثة والتقنيات المتطورة داخل صفوف الدراسة إضافة إلى ذلك يلزم من المعلم أن يكون قادرا ومتمكنا من استخدام منصات التعليم والتعلم الالكتروني ومنها منصات

التعليم عن بعد أهمها وأفضلها منصة "مودل" ويجب على الجهات المختصة والمعنية بالأمر توفير الدعم الفني والتقني للمعلمين والمدرسين والأساتذة في سياق تربوي متكامل.

ملخص البحث:

ملخص

يدور معظم هذا البحث حول مساهمة التعليم الالكتروني في تعليمية اللغة العربية وما يقدمه من خدمة جليلة وإضافة عظيمة لعملية التعليم والتعلم في عصر التطور والتقدم وما شهده من ابتكارات ووسائل تكنولوجية حديثة قامت بتسهيل تلقي المادة الدراسية وتناسبت مع المحتوى التعليمي والأهداف والغايات المنشودة وتشكل لنا لدينا نوع جديد من أنواع التعليم ألا وهو التعليم عن بعد والتعليم الحديث الذي يقابل التعليم الحضوري والتقليدي والذي لا يشترط فيه حضور الطالب إلى القسم ويحصر التعليم في المدرسة فقط بل يكون في البيت وفي كل مكان، حيث أصبح هذا الأمر جزءا أساسيا في بناء قدرات الطلاب المعرفية والسلوكية وتنمية مهاراتهم اللغوية والمعجمية والنحوية وغيرها ضمن سياق تفاعلي يتناسب مع فروقهم الفردية ومستوياتهم العلمية مما يدفعهم ويشجعهم على التعلم الذاتي وكذلك ما يتركه من آثار تربوية بالنسبة إلى تعليمية اللغة العربية وكان مما تم طرحه منصة "مودل" التي من خلالها يتمكن الطالب من حضور الدروس عن بعد سواء كانت هذه الدروس مرئية ومسموعة أو مكتوبة يتم وضعها من طرف المعلمين والأساتذة حيث تحتوي هذه المنصة على خصائص عدة ويمكن أيضا من خلالها أن يلتقي المتعلمون بمعلميهم ويتبادلون المعلومات والأفكار والخبرات ويتم التفاعل الإيجابي بينهم ويمكن للطلبة أن يطرحوا إشكالاتهم حتى يجيب عنها المعلمون فهي تضم كلا من التعلم الذاتي والتعلم النشط و تسهم في نمو الرصيد اللغوي للطلاب في حضن بيئة إلكترونية آمنة وتفاعلية إضافة إلى ذلك قمنا بالتعريج إلى قضية الألعاب القرائية ودورها في تعليم اللغة العربية ومفرداتها وألفاظها وتقوية مهارات القراءة خاصة لدى صغار المتعلمين وأطفال ما قبل التمدرس فهي تعتبر أداة ناجعة ووسيلة فعالة في مجال التعليم والتعلم ويميل إليها الطلاب كثيرا وخاصة الأطفال الذين يميلون إلى اللعب فيستفيدون من الأمرين اللعب وكذلك العلم ويجذبه اللون الباهي للأشكال والقطع الخشبية و المغناطيسية فيستمتع بها ولا يشعر بالملل وكذلك يصبح محبا للتعلم فتتكون لديه مهارة القراءة واللعب وتقوى لديه عدة جوانب نفسية وحسية، يتخلص من عقدة التعلم والخوف وتقوى عنده حاسة الرؤية وسرعة

الانتباه وحاسة الاستماع والقدره على التفكير والحساب وغيرها حيث هناك عدة ألعاب مثل لعبة حل الألغاز اللغوية ولعبة بابا مشمش التي تحتوي على أزرار حروف بالعربية وأزرار فيها أرقام وتنطق بالحروف والأسئلة الحسابية وبها أناشيد.....، ولعبة تكوين الأشكال الهندسية الملونة حتى تصير مجسما كبيرا، ولعبة البازل الخشبي الذي يحتوي على قطعة خشبية مكتوب عليها حرف عربي وبجانبه اسم شيء أو حيوان أو نبات أو جماد يبدأ اسمه بذاك الحرف وعليها رسمه بالألوان المطابقة له في الحقيقة..... وكذلك تناولنا تطبيقات القراءة الخاصة باللغة العربية مثل تطبيق "هنداوي" وتطبيق" أبجد" وتطبيق " رفوف".

Abstract

Most of this research revolves around the contribution of e-learning to Arabic language education, the valuable service it provides and the significant addition to the teaching and learning process in this era of development and progress. This includes innovations and modern technological means that have facilitated the delivery of educational material and are compatible with educational content, desired goals, and objectives. This represents a new type of education: distance learning and modern education, which contrasts traditional and in-person education. This type of education does not require students to attend class, and education is limited to school. Rather, it can be delivered at home and elsewhere. This has become an essential part of building students' cognitive and behavioral capabilities and developing their linguistic, lexical, grammatical, and other skills within an interactive context that is appropriate to their individual differences and academic levels. This motivates and encourages them to self-learn, as well as the educational impact it has on Arabic language education. Among the proposed platforms is the "Moodle" platform, through which students can attend lessons remotely, whether these lessons are visual, audio, or written, created by teachers and professors. This platform has several features, and through it, learners can also meet with their teachers and exchange information. English: Ideas and experiences, and positive interaction takes place between

them, and students can raise their problems so that teachers can answer them. It includes both self-learning and active learning, and contributes to the growth of students' linguistic balance in a safe and interactive electronic environment. In addition, we touched on the issue of reading games and their role in teaching the Arabic language, its vocabulary and pronunciation, and strengthening reading skills, especially among young learners and pre-school children. It is considered an effective tool and an effective means in the field of education and learning, and students are very inclined towards it, especially children who tend to play, as they benefit from both play and knowledge. The bright color of the shapes, wooden and magnetic pieces attracts them, so they enjoy them and do not feel bored. They also become a lover of learning, so the skill of reading and playing is formed in them, and several psychological and sensory aspects are strengthened. They get rid of the learning complex and fear, and their sense of sight, speed of attention, sense of listening, ability to think and calculate, etc. are strengthened. There are several games, such as the game of solving language puzzles and the game of Baba Mishmish, which contains buttons with letters in Arabic and buttons with numbers and pronounce letters and arithmetic questions, and it has songs... And the game of forming colorful geometric shapes until they become a large solid, and the wooden puzzle game that contains a wooden piece with an Arabic letter written on it and next to it the

name of a thing, animal, plant or inanimate object whose name begins with that letter and on it is drawn the name in colors that match it in reality..... We also discussed the reading applications for the Arabic language such as the "Hindawi" application, the "Abjad" application and the "Rofof" application.

Résumé

La majeure partie de ces recherches porte sur la contribution de l'apprentissage en ligne à l'enseignement de la langue arabe, sur la valeur ajoutée qu'il apporte et sur son apport significatif au processus d'enseignement et d'apprentissage en cette ère de développement et de progrès. Cela inclut les innovations et les moyens technologiques modernes qui ont facilité la diffusion de matériel pédagogique et sont compatibles avec le contenu pédagogique, les buts et les objectifs visés. Il s'agit d'un nouveau type d'enseignement : l'enseignement à distance et l'éducation moderne, qui contrastent avec l'enseignement traditionnel et présentiel. Ce type d'enseignement n'exige pas la présence des élèves en classe et se limite à l'école. Il peut être dispensé à domicile ou ailleurs. Il est devenu essentiel au développement des capacités cognitives et comportementales des élèves et au développement de leurs compétences linguistiques, lexicales, grammaticales et autres, dans un contexte interactif adapté à leurs différences individuelles et à leur niveau scolaire. Cela les motive et les encourage à l'auto-apprentissage, et contribue à l'impact pédagogique de l'apprentissage de la langue arabe. Parmi les plateformes proposées figure la plateforme « Moodle », qui permet aux élèves de suivre des cours à distance, qu'ils soient visuels, audio ou écrits, créés par des enseignants. Cette plateforme propose de nombreuses fonctionnalités et permet aux apprenants de rencontrer

leurs enseignants et d'échanger des informations. Des échanges positifs s'instaurent entre eux, permettant aux élèves de partager leurs idées et leurs expériences, et aux enseignants de répondre à leurs problèmes. Elle combine auto-apprentissage et apprentissage actif, et contribue au développement de l'équilibre linguistique des élèves dans un environnement électronique sécurisé et interactif. Nous avons également abordé le rôle des jeux de lecture dans l'apprentissage de la langue arabe, de son vocabulaire et de sa prononciation, ainsi que dans le renforcement des compétences en lecture, notamment chez les jeunes apprenants et les enfants d'âge préscolaire. Considérés comme un outil efficace dans le domaine de l'éducation et de l'apprentissage, ils y sont très enclins, notamment les enfants joueurs, car ils y trouvent à la fois du plaisir et des connaissances. Les couleurs vives des formes, des pièces en bois et des aimants, les attirent, les intéressent et évitent l'ennui. Ils développent ainsi leur passion pour l'apprentissage, développant ainsi leurs compétences en lecture et en jeu, et renforçant leurs capacités psychologiques et sensorielles. Ils se débarrassent du complexe d'apprentissage et de la peur, et leur vue, leur attention, leur sens de l'écoute, leur capacité de réflexion et de calcul, etc., sont renforcés. Il existe plusieurs jeux, comme le jeu de résolution d'énigmes linguistiques et le jeu Baba Mishmish, qui contient des boutons avec des lettres en arabe, des boutons avec des chiffres, des lettres à prononcer et des questions d'arithmétique, ainsi que des

chansons… Il existe également le jeu consistant à former des formes géométriques colorées jusqu'à obtenir un grand solide, et le jeu de puzzle en bois qui contient une pièce en bois avec une lettre arabe écrite dessus et à côté le nom d'une chose, d'un animal, d'une plante ou d'un objet inanimé dont le nom commence par cette lettre, et sur laquelle est dessiné le nom dans des couleurs qui correspondent à la réalité… Nous avons également évoqué les applications de lecture en arabe telles que « Hindawi », « Abjad » et « Rofof ».

قائمة المراجع

المراجع العربية:

الكتب:

1. إبراهيم انيس واخرون، المعجم الوسيط، ج1، ط2.
2. ابن منظور، لسان العرب، المجلد1، ط3، دار صادر، بيروت.
3. أبو حامد الغزالي، احياء علوم الدين، ج3، دار المعرفة، بيروت.
4. بلقيس احمد ومرعي توفيق، الميسر في سيكولوجية اللعب، دار الفرقان، عمان.
5. توفيق مرعي، تفريد التعليم، دار الفكر، الأردن، 1988.
6. حارث عبود، الاتصال التربوي، الطبعة الأولى، دار وائل للنشر، عمان، 2009.
7. حسن ابن خميس الحابوري، استراتيجية التعلم باللعب، دط، سلطنة عمان.
8. حسن زيتون، رؤية جديدة في التعليم "التعليم الإلكتروني": المفهوم – القضايا – التطبيق – التقييم"، الدار الصولية للتربية، الرياض، 2005.
9. حسن شحاتة، التعليم الإلكتروني وتحرير العقل، دار العالم العربي، القاهرة، 2009.
10. حنفي بن عيسى، محاضرات في علم النفس اللغوي، ط3، ديوان المطبوعات الجامعية والمؤسسة الوطنية للكتاب، الجزائر، بدون سنة.
11. الحيلة محمد محمود، الألعاب التربوية وتقنيات انتاجها سيكولوجيا وتعليميا وعمليا، ط 5، دار المسيرة للنشر والتوزيع، عمان، 2010.
12. الخالق احمد، علم النفس التربوي –الألعاب اللغوية ودورها في تنمية مهارات اللغة العربية، اصوله ومبادئه، دار المعرفة، مصر، 2003.
13. خليل عبد الفتاح وحماد، استراتيجيات تدريس اللغة العربية، وزارة التربية والتعليم العالي، غزة، 2014.
14. سلوى مبيضين، تعليم القراءة والكتابة للأطفال، دار الفكر للطباعة، عمان، 2003.
15. شعبان ماهر، سيكولوجية القراءة وتطبيقاتها التربوية، دار المسيرة، عمان، 2010.
16. الصويركي محمد علي، الألعاب اللغوية ودورها في تنمية مهارات اللغة العربية، ط3، دار الكندي للنشر والتوزيع، عمان، 2005.
17. عبد الحميد بسيوني، التعليم الإلكتروني والتعليم الجوال، القاهرة، دار الكتاب العلمية للنشر والتوزيع، 2007.
18. عبد العليم إبراهيم، الموجه المدرسي اللغة العربية، دار المعارف للتوزيع، ط17، القاهرة، 2007.
19. عفان عثمان عفان، المهارات الحركية للأطفال، ط1، دار الوفاء لدنيا الطباعة والنشر، الإسكندرية، بدون سنة.
20. الغريب زاهر، التعليم الإلكتروني من التطبيق – الاحتراف والجودة، عالم الكتب، القاهرة، 2009.

21. الفيروز ابادي، القاموس المحيط، ج1، ص47.
22. فيوليت إبراهيم وفؤاد، محاضرات في الصحة النفسية، المكتبة الانجلو مصرية، القاهرة، 2000.
23. كمال دسوقي، النمو التربوي للطفل والمراهق دروس في علم النفس الارتقائي، دار النهضة العربية للنشر والتوزيع، بيروت، 1979.
24. مجدي قاسم واخرون، المستويات المعيارية لخريجي التعليم قبل الجامعي في الالفية الثالثة، دار الفكر العربي، القاهرة، 2011، 183.
25. محمد الدسوقي، قراءات في المعلوماتية وتكنولوجيا التعليم، الطوبجي للطباعة، القاهرة، 2015، ص201.
26. محمد خميس، تطوير تكنولوجيا التعليم، دار قباء، القاهرة، 2010.
27. ناصف مصطفى عبد العزيز، الألعاب اللغوية في تعليم اللغات الأجنبية، دار المريخ للنشر، الرياض، المملكة العربية السعودية، 1980.
28. نبيل عزمي، التصميم التعليمي للوسائط المتعددة، دار الهدى للنشر والتوزيع، المنيار، 2008.
29. وليد الحلفاوي، التعليم الالكتروني وتطبيقات مستحدثة، دار الفكر العربي، القاهرة، 2011.

المجلات:

1. احمد محروس وميساء، القراءة ودورها في تنمية الشخصية الإبداعية، مجلة علم المكتبات والمعلومات، ع1، الإسكندرية، 2012.

الرسائل والمذكرات:

1. إكرام بومزبر، تعليمية القراءة في المرحلة الابتدائية، دراسة وصفية تحليلية السنة الخامسة ابتدائي انموذجا، رسالة ماستر غير منشورة، جامعة 8 ماي 1945، قالمة، 2018.
2. حنان خليل، تصميم مقرر الكتروني في تكنولوجيا التعليم ونشره في ضوء معايير جودة التعليم الالكتروني لتنمية الجوانب المعرفية والادائية لدى طلاب كلية التربية، رسالة ماجستير، غير منشورة، كلية التربية –جامعة المنصورة، 2008.

المراجع باللغة الأجنبية:

1. Abdullah Al-Rabeihat, Ghadir. (2017). The effectiveness of language games strategy in developing speaking skills in the Arabic language for fourth grade female students. Journal of Educational and Psychological Sciences. 6(1). P21
2. Bremer, D. Bryant, R. A Comparison of Two Learning Management Systems, Moodle vs. Blackboard, Proceedings of the 18th Annual Conference of the National Advisory Committee on Computing Qualifications, 2005, p. 135-139.
3. Brumfit, Christopher., & Moon, Jayne., & Tongue, Ray. (1991). Teaching English to Children: From Practice to Principle. Pearson English Language Teaching. 1991.
4. Fadlallah, Muhammad Ragab. Language games for pre-school children. Cairo: Dar ealam alkutub. 2005.
5. Gustavo Díaz Sandoval, Ildefonso. (2017). The Language Game: An Important Didactic Tool in the EFL Lessons. A presentation at the British Council ELT Conference3. Panorama Hotel: Cuba.
6. Hanover Research, 2017 Digital Study Trends Survey, McGraw-Hill Education, 17/01/2020,
7. Hassan Al-Adwan, Ahlam. Developing the linguistic readiness of pre-school children by using the strategies of language games and story. studies. 45(4). 2018.
8. Kaur, D., & Aziz, A. A. The Use of Language Game in Enhancing Students' Speaking Skills. International Journal of Academic Research in Business and Social Sciences, 10(12), 2020.
9. Langran, J., & Sue, P., Language games and activities. london: Center for information on language teaching and research. 1994.
10. Mahmoud Al-Haila, Muhammad. Educational games and their production techniques: psychologically, educationally and practically. Amman: Dar Al Maysara for publication and distribution. 2001.
11. Muhammad Al-Sebaei Radwan, Islam, & Hassan Hassan Ibrahim. (2017). The effectiveness of an electronic program based on storytelling in acquiring linguistic fluency in kindergarten children. Childhood Journal. (27).
12. Nassef Mustafa, Abdel Aziz. Language games in teaching foreign languages. Riyadh, Saudi Arabia: Mars Publishing House. 1983.
13. Rooyackers, Paul. 101 language games for children: Fun and learning with words, stories and poems. 2nd edition. CA, USA: Hunter House. 2002.
14. Savitri, Arini Siska. The use of language games to improve the students' speaking ability of class vii a of smp ma'arif terpadu muntilan in the academic year of 2012/2013. Yogyakarta State University. 2013.
15. Severinson Eklundh, Kerstin. The notion of language game - a natural unit of dialogue and discourse. Sweden: University of Linköping. 1983.
16. Sigurðardóttir, Sigríður Dögg. The use of games in the language classroom. University of Iceland. 2010.
17. Sisik, Aini. Language games and their application in teaching the Arabic language at the Arabic Language Promotion Center of the Islamic Intermediate School Sunan Kaligana Pamikasan. International Arab Journal of Education. 04(02). 2020.
18. Sowerky, Muhammad Ali. Language games and their role in developing Arabic language skills. Amman: Dar Al-Kindi for publication and distribution. 2005.
19. Uberman, Agmezka. The Use of Games for Vocabulary Presentation and Revision. Forum. 1998.

20. Upadhyay, Shivani Rushikesh. Language Games: An Effective Tool for Teaching a Language. Research Guru: Online Journal of Multidisciplinary Subjects..
21. Yolageldili, Gülin & ARIKAN, Arda. Effectiveness of Using Games in Teaching Grammar to Young Learners. Elementary Education Online. 10. 2011.

1. المواقع الالكترونية:

2. https://albadertoys.com/products/Baba-Meshmesh-Educational-Tablet-Kids
3. https://alyaqien.com/products/Baba-Mishmish-device-for-teaching-letters-and-numbers-to-children-1
4. https://ar.wikipedia.org/wiki/%D8%A3%D8%A8%D8%AC%D8%AF_(%D8%AA%D8%B7%D8%A8%D9%8A%D9%82)
5. https://ar.wikipedia.org/wiki/%D9%85%D8%A4%D8%B3%D8%B3%D8%A9_%D9%87%D9%86%D8%AF%D8%A7%D9%88%D9%8A
6. https://ar.wikipedia.org/wiki/أبجد_(تطبيق)
7. https://rufoof.com/site/about
8. https://sa.app/apps/%D8%B1%D9%81%D9%88%D9%81
9. https://www.hindawi.org/
10. حسن شحاتة، التعليم الالكتروني لتطوير اللغة العربية، 9 جوان 2025. https://journals.ekb.eg/article_282653.html
11. https://arabic.alibaba.com/g/plastic-magnetic-letters.html
12. https://alyaqien.com/products/Baba-Mishmish-device-for-teaching-letters-and-numbers-to-children-1

فهرس

قائمة المحتويات:

إهداء .....
شكر وعرفان: .....
مقدمة.....أ-ج
الفصل الأول (النظري): تعليمية اللغة العربية. 4
المبحث الأول: تعليمية اللغة العربية في ضوء انتشار التعليم الالكتروني: 5
المبحث الثاني: تعريف التطبيقات والالعاب القرائية: 19
أولا: اللعب:..... 19
ثانيا: أشكال اللعب 21
ثالثا: ماهية الألعاب القرائية 23
المبحث الثالث: تعريف القراءة التعليمية. 25
أولا: ماهية القراءة:..... 25
ثانيا: أهمية القراءة:..... 28
ثالثا: أهداف القراءة:..... 30
رابعا: تعريف القراءة التعليمية: 31
المبحث الرابع: تعريف الألعاب وتطبيقات القراءة. 32
أولا: مفهوم الألعاب القرائية 32
ثانيا: أهمية الألعاب القرائية:..... 33
ثالثا: أنواع الألعاب القرائية: 34
رابعا: تصميم الألعاب القرائية 39
خامسا: استخدام وتوظيف الألعاب القرائية في عملية التعلم..... 40
سادسا: مكونات اللعبة اللغوية..... 41
سابعا: دور الألعاب اللغوية في تعزيز الملكة اللغوية لدى صغار المتعلمين..... 45
المبحث الخامس: أهمية الألعاب القرائية في جودة القراءة:..... 47
أولا: تفصيل أهمية الألعاب القرائية:..... 47

قائمة المحتويات:

الفصل الثاني (التطبيقي): شرح العينة وتحليلها 49
المبحث الأول: تناول ثلاثة العاب بالشرح والوصف: 50
أولا: لعبة تركيب حروف تعليمية للأطفال:..... 50
ثانيا: لوحة التعلم المغناطيسية:..... 53
ثالثا: لعبة بابا مشمش: 57
المبحث الثاني: تناول ثلاثة تطبيقات بالشرح والوصف: 59
أولا: تطبيق "ابجد": 59
ثانيا: تطبيق "رفوف": 63
ثالثا: تطبيق هنداوي: 66
خاتمة..... 74
ملخص البحث: 77
قائمة المراجع..... 80
قائمة المحتويات 86