وزارة التعليم العالي والبحث العلمي

جامعة يحيى فارس المدية – الجزائر –

كلية الآداب واللغات

قسم اللغة والأدب العربي

عنوان المذكرة

تطبيقات الألعاب اللغوية ودورها في تطوير مهارات اللغة العربية السنة الرابعة ابتدائي – أنموذجا –

مذكرة تخرج مقدمة لنيل شهادة ماستر في اللغة والأدب العربي

تخصص: تعليمية اللغات

إعداد الطالبة:

– فايزة بن علي

إشراف الأستاذة:

– أ د / نورة كادي

السنة الجامعية: 2025/2024


بسم الله الرحمن الرحيم

شكر وتقدير

شكر وعرفان:

إنّ الحمدُ والشكر لله ربّ العالمين الذي أهداني من العلم والمعرفة والصحة لإنجاز هذا العمل المتواضع.

عِرفانًا بالجميل اتجاه من ساهم من قريب أو بعيد في إتمام عملنا، نتقدم بجزيل الشكر إلى: الأستاذة المشرفة "نورة كادي" التي ساعدتني في مواجهة العقبات التي اعترضتني، ولم تبخل عليّ بالمعلومات والكتب التي دعمتني في عملي.

إهداء:

ما سلكنا البدايات إلا بتيسيره وما بلغنا النهايات إلا بتوفيقه وما حققنا الغايات إلا بفضله، فالحمد لله الذي وفقني لتثمين هذه الخطوة في مسيرتي الدراسية..

بكل حب أهدي ثمرة نجاحي وتخرجي وحصاد ما زرعته سنينًا طويلة في سبيل العلم، إلى من لا يفصل اسمه عن اسمي، ذلك الرجل، إلى من غرس في روحي مكارم الأخلاق داعمي الأول وسندي إلى أعظم رجل في الكون أبي الغالي...

إلى أنيسة العمر وحبيبة الروح وأعظم النعم عليّ، إلى التي ضمت اسمها بدعواتها وأضاءت بالحب دربي إلى من كانت ملجأي ويدي اليمين، أمي الغالية...

إلى السند والكتف الذي إذا مالت الدنيا لا يميلون، ملهمي نجاحي، إلى من شددت عضدي بهم أول الداعمين، إخوتي حفظهم الله...

إلى توأم الروح وبهجة الأيام، إلى من كانت السند أوقات الضعف، من شاركتني التعب والفرح طيلة المشوار، أختي سلسبيل...

إلى أصحاب الفضل العظيم صديقات الرحلة والنجاح من وقفوا بجانبي كلما أوشكت أن أتعثر صديقاتي خولة، هناء، حنان، أميرة..

وأخيرا من قال أنا لها نالها وأنا لها إن أبت رغما عنها أتيت بها، ما كنت لأفعل لولا توفيقا من الله ها هو اليوم العظيم هنا، اليوم الذي أجريت سنوات الدراسة الشاقة حالمة فيها حتى توالت بمنه وكرمه الفرحة والتمام، الحمد لله الذي به خيرًا وأملاً وأغرقنا سرورًا ينسيني مشقتي..

فايزة بن علي



مقدمة

مقدمة:

تُعد اللغة وسيلة جوهرية لتحقيق أهداف المدرسة بشكل عام، وتكتسب اللغة أهمية خاصة ضمن مقررات التعليم العام في الجزائر، خصوصًا في المرحلة الابتدائية حيث تشكل الأساس الذي يبني عليه المتعلم معارفه. فهي لا تدرس لذاتها فقط، بل تُعد أداة ضرورية للوصول إلى أهداف تعليمية أوسع، من بينها تمكين المتعلم من التفاعل مع مختلف مجالات المعرفة. ومن هنا، فإن إتقان اللغة يُعد مفتاحًا رئيسيا للتحصيل العلمي، لأنها الوسيلة التي يتم بها تدريس سائر المواد الدراسية.

ولقد تميزت المنظومة التربوية بظهور أساليب وطرق حديثة من أجل التعليم واكتساب اللغات وتعديل المناهج التعليمية، وظهر على إثر ذلك ما يسمى " الألعاب اللغوية" وهو أسلوب حديث في التعليم يسعى إلى تفعيل دور المتعلم وجعله مشاركًا بفاعلية أثناء تعلمه للمهارات والمفاهيم والمحتوى الدراسي، من خلال تفاعله الإيجابي مع المعلم وزملائه في بيئة تعليمية يسودها التوازن بين المرح والانضباط، مما يشجعه على التعلم دون أن يشعر بالملل أو التردد.

– انطلاقا من اهتمامي بتناول موضوع يبرز أهمية الألعاب اللغوية ودورها في تطوير مهارات اللغة العربية في المرحلة الابتدائية، ونظرًا لحاجة الموضوع إلى التطبيق العملي، فقد وقع اختياري على السنة الرابعة من هذه المرحلة، فهي تشكل القاعدة الأساسية التي يبنى عليها تكوينه المعرفي واللغوي.

– كما تساهم في تشكيل شخصيته وتحفيز رغبته في التعلم ونظرًا للطابع العملي الذي يقتضيه الموضوع، فإن نجاح هذه المرحلة يتطلب تهيئة بيئة تربوية مناسبة، وتعبئة مختلف الإمكانيات من كفاءات وطرائق ووسائل وبرامج تعليمية فاعلة. وعلى هذا الأساس فإن موضوع بحثي بعنوان: " **الألعاب اللغوية ودورها في تطوير مهارات اللغة العربية السنة الرابعة ابتدائي أنموذجا**".

– وتحاول هذه الدراسة الإجابة عن الإشكالية التالية: إلى أي مدى تساهم الألعاب اللغوية في تطوير مهارات اللغة العربية لدى المتعلمين؟

وتتدرج ضمن هذه الإشكالية التساؤلات الجزئية الآتية:

– ماهي أنواع الألعاب اللغوية؟

– ما هو الهدف من الألعاب اللغوية؟

ونهدف من خلال بحثنا إلى:

– تبيان أنواع الألعاب اللغوية مع تسليط الضوء على مزاياها.

– معرفة تطبيقات الألعاب اللغوية المبرمجة لتعلم اللغة العربية.

– ذكر أهداف وأهمية الألعاب اللغوية.

وللإجابة عن الإشكالية المطروحة اتبعت الخطة التالية المكونة من مقدمة، ومدخل، وفصلين وخاتمة.

يركز الفصل الأول من هذا البحث على المفاهيم الأساسية المتعلقة بالألعاب اللغوية، حيث يُعنى المبحث الأول بتقديم تصور شامل لمفهوم الألعاب اللغوية، مع بيان دورها في تنمية مهارات اللغة العربية، من خلال التعرف على تعريفها وأنواعها، ثم التطرق إلى أبرز مزاياها، وانتهاء بتوضيح إسهامها في تطوير المهارات التعليمية لوجه عام. أما المبحث الثاني فيستعرض أنماط التطبيقات المختلفة التي توظف الألعاب اللغوية في تعليم اللغة العربية، والتي تشمل التطبيقات المعتمدة ضمن المناهج المدرسية، إلى جانب التطبيقات التفاعلية، فضلاً عن الألعاب الرقمية التعليمية المستخدمة على الأجهزة الذكية والمحمولة ويأتي المبحث الثالث ليسلط الضوء على أثر الألعاب اللغوية في رفع دافعية المتعلمين، وذلك من خلال تحليل دورها التحفيزي، وتحديد أهدافها التربوية، مع التأكيد على مكانتها وأهميتها في دعم العملية التعليمية، أما الفصل الثاني فقد تناول دور الألعاب اللغوية في تطوير مهارات اللغة العربية بالنسبة للسنة الرابعة ابتدائي، ففي المبحث الأول تطرقنا إلى أهم المناهج والأدوات

المتبعة في جمع المعلومات. وقد جاء الفصل الثاني معنونًا ب: دور الألعاب اللغوية في تنمية مهارات اللغة العربية السنة الرابعة ابتدائي أنموذجا، واستنادًا إلى الملاحظات والمعطيات التي تم استخلاصها خلال الدراسة، تم الشروع أولا بوصف مجتمع الدراسة، والمتمثل في تلاميذ السنة الرابعة من التعليم الابتدائي، مع تحديد أدوات جمع البيانات التي تنوعت بين تحليل المحتوى والزيارة الميدانية، وقد خصص جانب من هذا العمل لقراءة تحليلية لكتاب اللغة العربية المقرر في هذه المرحلة، بهدف معرفة الأنشطة اللغوية، التي تصنف ضمن الألعاب اللغوية.

وأما الخاتمة، فقد تضمّنت خلاصة مركزة لنتائج البحث، حيث تم تسليط الضوء على الأثر الإيجابي لتوظيف الألعاب اللغوية في تنمية مهارات الاستماع والتحدث والقراءة والكتابة، إلى جانب مساهمتها في رفع مستوى الدافعية لدى المتعلمين، وتعزيز مشاركتهم الفعّالة داخل القسم.

وقد اقتضت طبيعة البحث أن يعتمد على المنهج الوصفي التحليلي، بوصفه الأنسب لتحليل الظواهر التربوية في سياقها الطبيعي، والوقوف عند تجلياتها المختلفة من خلال وصف الواقع وتحليله، كما تنوعت مصادر البحث بين كتب تربوية متخصصة، ومقالات علمية منشورة في مجلات محكمة، غير أنني أوليت اهتمامًا خاصًا ببعض المؤلفات الأساسية التي شكلت الإطار النظري والمنهجي لبحثي ومن أهم المصادر والمراجع التي اعتمدتها:

-الألعاب اللغوية ودورها في تطوير مهارات اللغة العربية لمحمد علي حسن الصويركي.

- الألعاب اللغوية في تعليم اللغات الأجنبية مصطفى عبد العزيز.

- مجلة الإشكالات اللغة والأدب "دور استراتيجية الألعاب التعليمية الرقمية في تعلم اللغة العربية عند الطفل لمياء قدور، صلاح الدين مبارك.

أما الصعوبات التي واجهتني من خلال إعداد هذا البحث، فقد تمثلت في عدة جوانب أثرت على سير العمل وعمق الدراسة. أولى هذه الصعوبات كانت قلة المراجع المتخصصة في موضوع الألعاب اللغوية، إذ وجدت معظم الكتب والدراسات المتوفرة تتناول الألعاب التعليمية بشكل عام دون التطرق الكافي إلى الألعاب اللغوية بوصفها أداة فاعلة في تعليم اللغة العربية.

كما واجهتني صعوبة في إدراج الألعاب اللغوية داخل الصف الدراسي، حيث يتطلب هذا النوع من الأنشطة تغييرًا في نمط التدريس التقليدي. ومن الصعوبات البارزة أيضا عدم تخصيص الوقت الكافي للألعاب اللغوية ضمن البرنامج الدراسي، فالمناهج غالبًا ما تكون مزدحمة بالمحتوى، الأمر الذي يجعل من الصعب على المعلم تخصيص وقت كافٍ لتطبيق الألعاب بشكل فعال، دون الإخلال بالخطة الزمنية أو التسبب في تأخير تغطية المقررات.

وفي الأخير الشُكر الجزيل للأستاذة المشرفة **كادي نورة**، التي لم تبخل عليّ بتوجيهاتها القيّمة فجزاها عنّي وعن خدمة العلم كل خير.

الفصل الأول: الإطار النظري للألعاب اللغوية ودورها في العملية التعلمية.

المبحث الأول: تحديد المفاهيم.

المبحث الثاني: أنواع ومزايا الألعاب اللغوية ومعايير اختيارها ودورها في تطوير مهارات اللغة العربية.

المبحث الثالث: الأسس التربوية لتوظيف الألعاب اللغوية.

المبحث الرابع: أنواع تطبيقات الألعاب اللغوية.

المبحث الخامس: تأثير الألعاب اللغوية على دافعية التعلم.

المبحث الأول: تحديد المفاهيم.

المبحث الأول: تحديد المفاهيم.

1/-الألعاب اللغوية:

أ/-اللعب:

لغة: "من لَعِبَ يَلْعبُ لَعِبًا ولَعْبًا، ضدُّ الجِدِّ[1]."

اصطلاحا:

فقد عرفه قاموس علم النفس فيعرف اللعب لأنه" نشاط يقوم به البشر بصورة فردية أو جماعية لغرض الاستمتاع دون دافع آخر"[2]."

"على الرغم من تنوع تعريفات اللعب، فإن معظمها يجتمع حول خصائص أساسية مشتركة مثل: النشاط والحركة والمتعة والسرو، ومن ذلك أنه نشاط موجه أو غير موجه يؤديه الأطفال لتحقيق المتعة والتسلية، ويستغله بعضهم في تنمية سلوكهم وشخصياتهم بأبعادها العقلية والوجدانية والحركية[3]."

2/-تعريف المهارة:

لغة: "وردت لفظة مهارة في معجم لسان العرب بمعنى" الحَذِقْ في الشَيء والمَاهر الحَاذِقُ بكل عملٍ أكثر ما يُوصف به السَابِح المجيد وجَمعُ مُهرة، يقال مَهَرتُ بهذا الأمر

---

[1]. ابن منظور، لسان العرب، مادة (ل ع ب)، ج1، ط1،دار صبح وادي سوفت بيروت لبنان، ص739.

[2]. محمد محمود حيلة، الألعاب التربوية وتقنية انتاجها سيكولوجيا وتعليميا وعلميا، دار الميسرة، عمان، الأردن، ط1، 2002، ص33.

[3]. محمد علي حسن الصويركي، الألعاب اللغوية ودورها في تنمية مهارات اللغة العربية، دار الكندي، إربد، الأردن، (د ط)، 2006، ص15-16.

أَمهر به مَهارة أي سِرت حَاذِقًا، قال ابن سيدة: وقد مَهر الشيء وفيه يَمهَرُ مهرًا ومهورًا ومهارة[1]."

اصطلاحا:

"المهارة هي الأداء الذي يقدمه الفرد بسهولة ودقة مع الاقتصاد في الجهد والوقت وهناك من يعرفها على أنها" القدرة على تنفيذ أمر ما بدرجة إتقان مقبولة تبعًا للمستوى التعليمي للمتعلم"[2]."

وأيضا هي" الأداء الذي يؤديه الفرد بسرعة وسهولة ودقة سواءً كان ذلك الأداء جسيمًا عقليًا مع توفير الجهد والتكاليف"[3].

3/-تعريف الألعاب اللغوية:

هي أنشطة تعليمية تعتمد على استخدام اللغة بطريقة ممتعة وتفاعلية، وتهدف إلى تنمية المهارات اللغوية لدى المتعلمين، من خلال مواقف تواصلية هادفة تجمع بين المتعة والفائدة.

"لقد ثبت لعلماء اللغة التطبيقيين ولكثير من معلمي اللغات بأن الأساليب السائدة لا تؤدي إلى الأهداف المرجوة من تعلم وتعليم اللغة، مما دفعهم إلى البحث عن وسائل حديثة لتعلم اللغات مثل "الألعاب اللغوية" (Language games). فبهذه الألعاب يمكن أن يدرب الطلاب على استعمال اللغة في مواقفها الطبيعية وقد جاءت الألعاب اللغوية في الأدب التربوي تحت أسماء مختلفة" [4]، وأعطيت تعريفات عديدة فقد ذكرتها الطائي باسم "**الألعاب**

[1]. جمال الدين محمد بن مكرم، ابن منظور الافريقي لسان العرب، تصحيح أمين محمد عبد الوهاب محمد الصادق العبيدي، دار إحياء التراث العربي للطباعة والنشر والتوزيع، بيروت لبنان، ط3، ح1419-1999م، ص71.

[2]. عبد الله علي المصطفى، مهارات اللغة العربية، دار الميسرة للنشر والتوزيع، عمان، الأردن، ط1، 1423-2002م، ص43.

[3]. عبد الرحمان بن الهاشمي طه حسين، استراتيجيات حديثة في فن التدريس، دار الشروق، عمان الأردن، ط1، 2008، ص23.

[4]. محمد علي الصويركي، الألعاب اللغوية ودورها في تنمية مهارات اللغة العربية، دار الكندي، الأردن ص26.

اللفظية" وعرفتها بأنها الألعاب التي تساعد الطفل على النطق الصحيح، وتثري مفرداته وتساعده على التعبير السلس مع وضوح الفكرة وتسلسلها وهي جزء من الألعاب التعليمية، وركن من أركانها.

يعرف جيبس(Gbbs, G) الألعاب اللغوية بأنها " نشاط يتم بين المتعلمين، متعاونين أو متنافسين للوصول إلى غايتهم في إطار القواعد الموضوعة من النظم و التعليمات "[1].

وهكذا فإن الألعاب اللغوية استراتيجيات معينة تستخدم في تعليم مهارات اللغة وتعلمها وتكون مبنية على خطة واضحة ترتكز على أسس علمية مدروسة، وتؤدي دورًا مُهمًا في عرض المهارات والمفاهيم الأساسية، ونقلها وتبسيطها وربطها بالحياة، إذ تعطي عملية التعليم معنى حقيقيًا يؤدي إلى تحقيق الأهداف المنشودة.

[1]. محمد علي الصويركي، الألعاب اللغوية ودورها في تنمية مهارات اللغة العربية، دار الكندي، الأردن، ص27.

المبحث الثاني: أنواع ومزايا الألعاب اللغوية ودورها في تنمية مهارات اللغة العربية ومعايير اختيارها.

المبحث الثاني: أنواع ومزايا الألعاب اللغوية ودورها في تنمية مهارات اللغة العربية ومعايير اختيارها.

1/-أنواع الألعاب اللغوية:

اللعب اللغوي يعد من الوسائل الفعالة في تنمية المهارات اللغوية لدى الأطفال والمتعلمين بوجه عام ويأخذ أشكال متعددة تتنوع في أهدافها وأساليبها وتنقسم الألعاب اللغوية إلى عدة أنواع:

أ/-الألعاب الحركية:

هي تلك الألعاب التي تؤدي بحركات ويتطلب مهارات حركية مثل: الكرة، الألعاب الساحة والميدان وترتيب المكعبات.

ب/-الألعاب الفكرية:

هي تلك الألعاب التي تتطلب ممارستها إعمال الفكر كربط بين الكلمات المتشابهة أو تمييز الكلمات الغريبة، أو طرح مشكلة تتطلب حلاً أو إكمال معادلات ناقصة أو تركيب كلمات من حروف أو فوازير أو غير ذلك، مثل:" الكلمة السرية" يقوم المعلم أو أحد اللاعبين باختيار كلمة سرية مثل :(قلم) ويعطي (3-5) كلمات مرتبطة مثل: كتابة، ورقة، حبر، مكتب.

ج/-الألعاب الأدوار:

وهي التي يجري فيها تمثيل أدوار في مواقف تعلمية معينة وسيأتي التفصيل فيها في الحديث عن طريق التعليم بتمثيل الأدوار[1].

[1]. عطية محسن علي، المناهج الحديثة وطرائق التدريس، دار المناهج للنشر والتوزيع. عمان، الأردن د، ط 1436، 2009ص440.

د/-الألعاب المحاكاة:

هي نوع من الألعاب التعليمية التي تهدف إلى تقليد مواقف أو بيئات من الحياة الواقعية، وتستخدم لتدريب المتعلمين على مهارات معينة من خلال التفاعل مع حركات وأصوات تحاكي الواقع.

"وهناك من اعتمد على تقسيم الألعاب إلى نوعين:

1/-الألعاب الجاهزة:

وهي الألعاب التي أعدت مسبقًا سواءً كانت موجودة في مراكز التعليم والمكتبات الدراسية، ومخازن الوسائل التعليمية. أو التي تباع في الأسواق، وهذه الأخيرة غالبا ما تكون غير مصممة لدروس محددة لذلك يقوم المعلمون بتحويلها وتعديلها لخدمة الدروس المستخدمة.

2/-الألعاب الخاصة:

وهي الألعاب يقوم المعلمون بتصميمها خصيصًا لتحقيق أهداف كعينة لدروس، وهذه يصعب الحصول عليها جاهزة والمواصفات والأهداف التي يسعى المعلم إلى تطبيقها[1].

لذلك يلجأ المعلمون إلى تصميمها من خلال أفكارهم ومحتوى دروسهم والأهداف التي يطمحون إلى تحقيقها من خلالها."[2]

وأيا كانت الألعاب اللغوية ومهما اختلفت طريقتها وأنواعها إلا أنها تهدف إلى غاية واحدة وهي التعلم عن طريق التسلية. لذلك على المعلم أن يراعي خصائص الألعاب اللغوية عند اختيارها لبلوغ الأهداف المراد تحقيقها.

---

[1]. عطية محسن علي، المناهج الحديثة وطرائق التدريس، دار المناهج للنشر والتوزيع. عمان، الأردن د، ط 1436، 2009ص440.

[2]. السعدية المكاحلي، استخدام الألعاب اللغوية تنمية مهارات التحدث لدى تلاميذ السنة الأولى ابتدائي، رسالة ماستر، قسم العلوم الاجتماعية، جامعة محمد خيضر، بسكرة، الجزائر، 2015، ص42-44.

2/-معايير اختيار الألعاب اللغوية:

هناك العديد من العامة التي يجب على المعلم الانتباه لها عند اختيار الألعاب اللغوية، من أجل الحصول على الفوائد التربوية الموجودة منها وهي:

1. أن تكون جاذبة للمتعلم وتوفر المتعة والتشويق: من أهم الشروط في الألعاب التعليمية، وخاصة في المراحل المبكرة، أن تكون جذابة للمتعلم وتثير اهتمامه وتحفزه على المشاركة، فالمتعة عنصر أساسي في العملية التعليمية.

2. أن تكون واضحة من حيث القواعد والمهارات المطلوبة: ينبغي أن تكون اللعبة اللغوية سهلة الفهم من حيث قواعدها وآلية تنفيذها، بحيث يستطيع المتعلم إدراك المطلوب.

3. أن تكون مناسبة لأعمار المتعلمين ومتفقة مع ميولهم: تلعب المرحلة العمرية دورًا كبيرًا في اختيار نوع اللعبة، فالألعاب المناسبة لرياض الأطفال تختلف عن تلك المناسبة لتلاميذ المرحلة الابتدائية أو المتوسطة. كما ينبغي مراعاة الفروق الفردية والميول الشخصية للمتعلمين؛ فبعض الأطفال يفضلون الألعاب الحركية، بينما ينجذب آخرون للألعاب التنافسية أو الجماعية.

4. أن تكون مرتبطة بالأهداف التربوية والتعليمية: لا ينبغي أن تكون الألعاب مجرد وسيلة للتسلية فقط، بل يجب أن تخدم أهدافًا تعليمية محددة. فعلى سبيل المثال، إذا الهدف هو تنمية المهارات النحوية، فينبغي أن تركز اللعبة على تركيب الجمل أو تصريف الأفعال. وإذا كان الهدف تعزيز مهارات الاستماع، فيمكن استخدام ألعاب تركز على التمييز بين الأصوات. ارتباط اللعبة بهدف تربوي يجعل منها أداة فعالة ضمن الخطة الدراسية.

5. أن تكون قابلة للتنفيذ: يجب أن تكون الألعاب اللغوية قابلة للتنفيذ داخل الصف الدراسي دون تعقيد مفرط. ينبغي أن تراعي شروط السلامة خاصة في الألعاب التي تتطلب حركة.

6. أن تكون قابلة للقياس والتقويم: من الضروري أن تكون نتائج اللعبة قابلة للقياس، أي يمكن للمعلم من خلالها تقويم أداء المتعلمين وقياس مدى تحقق الأهداف. فالألعاب التي تتضمن مخرجات واضحة مثل: عدد الإجابات الصحيحة، أو تكوين جمل سليمة أو تهجئة صحيحة تساعد المعلم في متابعة تطور لدى المتعلمين. القياس لا يقتصر على الأداء الفردي فقط، بل يمكن أن يشمل أيضا مهارات العمل الجماعي، التفاعل، وحل المشكلات[1].

3/-مزايا الألعاب اللغوية:

تُعد اللغة وسيلة أساسية للتواصل والتعبير عن الأفكار والمشاعر، ومن هنا تبرز أهمية تنميتها بطرق فعالة وممتعة، ومع تطور أساليب التعليم ظهرت الألعاب اللغوية كوسيلة تعليمية تساعد على جذب انتباه المتعلمين، فهي لا تقتصر على التسلية فحسب بل تحمل في طياتها العديد من الأهداف التربوية والمعرفية، وفي هذا السياق يمكننا تسليط الضوء على أبرز مزايا الألعاب اللغوية:

1. مُلائمة اللعبة اللغوية لمستوى الدارسين: تصميم الألعاب اللغوية بما يتناسب مع مستوى المتعلمين، وتعني أن يتم تصميم أو اختيار اللعبة التعليمية بحيث تتناسب مع القدرات، ومرحلة التعلم، واحتياجات المتعلمين، الهدف هو تحقيق أقصى استفادة تعليمية دون أن يشعر المتعلم بالملل إذا كانت اللعبة سهلة جدًا، أو بالإحباط إذا كانت صعبة جدًا.

2. صلاحية اللعبة لكافة المستويات الدراسية: قابلية اللعبة للتطبيق على جميع المستويات الدارسين، وتعني مدى ملائمة اللعبة التعليمية أو التربوية لقدرات مستوى الفهم والمعرفة لدى الفئة المستهدفة من الدارسين.

وتستخدم هذه الفكرة لتقييم ما إذا كانت اللعبة مفيدة وفعالة في تحقيق الأهداف التعليمية.

[1]. محمد علي حسن الصويركي، الألعاب اللغوية ودورها في تنمية مهارات اللغة العربية، عمان 2005، ص29.

3. شمولية اللعبة لمشاركة عدد كبير من المتعلمين، تعني تصميم اللعبة بطريقة تسمح بمشاركة مجموعة كبيرة من الطلاب في وقت واحد، بدلاً من أن تكون مخصصة لفرد واحد أو عدد محدود فقط.

4. اتصال اللعبة بموضوع مدروس حديثًا، تعني أن تكون اللعبة التعليمية مرتبطة مباشرة بالمحتوى الذي تم تدريسه مؤخرًا داخل الصف، بحيث تكون بمثابة مراجعة أو تطبيق عملي لما نعلمه الدارسون.

5. معالجة اللعبة لأكثر من مهارة أو الظاهرة اللغوية، وتعني أن اللعبة التعليمية لا تركز على جانب واحد فقط من اللغة مثل: (المفردات أو الإملاء)، بل تدمج عدة مهارات لغوية أو ظواهر نحوية وصرفية في نشاط واحد، مما يزيد من فائدتها التعليمية.

6. سهولة الإجراء: تعني أن تكون اللعبة سهلة التنفيذ من حيث التحضير، الفهم، والمشاركة سواء للمعلم أو للدارسين، دون الحاجة إلى تجهيزات معقدة أو تعليمات طويلة.[1]

4/-دور الألعاب اللغوية في تطوير مهارات التعليم:

تُعد الألعاب اللغوية من الوسائل التعليمية الحديثة والفعالة التي تساهم بشكل كبير في تنمية المهارات اللغوية لدى المتعلمين خاصة في المراحل الأولى من التعليم، وتكمن أهمية هذه الألعاب في قدرتها على تنمية مختلف جوانب اللغة مثل: الاستماع والتحدث والقراءة والكتابة، وعلى هذا الأساس يمكن بيان دورها في النقاط التالية:

- إن الألعاب اللغوية المختارة اختيارًا جيدًا تسمح للتلاميذ بالتدرب على مهارات اللغة الأربعة فضلاً عن ذلك توظيف اللغة المفيدة ذات المعنى توظيفًا جيدًا داخل سياقات واقعية حقيقية.

- الألعاب اللغوية مثيرة للدافعية والتحدي، كما أنها تشجع التلاميذ على التفاعل والتواصل.

[1]. ينظر، ناصف مصطفى عبد العزيز، الألعاب اللغوية في تعليم اللغات الأجنبية، دار المريخ الرياض، المملكة العربية السعودية ص17.

– إن استخدام الألعاب يخفض نسبة القلق والتوتر أثناء تعلم اللغة.

– تعمل الألعاب اللغوية على جذب وإثارة اهتمامات التلاميذ كما تعمل على ترقية وإثراء الكفاءة الأولية لديهم وهي تعتبر وسيلة من وسائل التعلم الفعال.

– تتمركز الألعاب اللغوية حول المتعلم، وتعمل على تكامل المهارات اللغوية لديه كالاستماع، والتحدث، والقراءة والكتابة[1].

ومن هنا فللألعاب اللغوية أهداف تربوية تسعى إلى تحقيقها وهي كالآتي:

–" زيادة عدد المفردات اللغوية للطفل.

– تمييز الطفل بين شكل الحروف في أول الكلمة ووسطها وآخرها.

– تمكن الأطفال من نطق الحروف والكلمات نطقًا صحيحًا وسليمًا.

– معرفة الطفل لأهمية النقاط في الكلمات.

– استخدامه التحليل والتركيب لأحرف الكلمات.

– زيادة ثبات الكلمات في الذاكرة وسهولة استرجاعها.

– الاستخدام الوظيفي للغة، كما أنها تساعد في إتقان المترادفات والمتضادات، واستخدام الكلمات في وصف الألوان والأشكال والأعداد، والمكان والزمان[2]."

[1]. ينظر، ناصف مصطفى عبد العزيز، الألعاب اللغوية في تعليم اللغة الأجنبية، ص10،09.
[2]. ياسر محمود، تربية الطفل ومهارات من (6-9) سنوات، قطر الندى المهندسين، مصر ط2، 2009، ص98.

المبحث الثالث: الأسس التربوية لتوظيف الألعاب اللغوية

المبحث الثالث: الأسس التربوية لتوظيف الألعاب اللغوية:

يعتمد اللعب على مجموعة من الأسس والمبادئ التي توجهه وتنظم ممارسته:

1/-الأسس النفسية للعب:

يرتكز اللعب على مجموعة من الأسس النفسية هي:

1-اللعب حاجة نفسية من أهم حاجات الإنسان في مختلف مراحل العمر، فكل فرد لديه دافع للعب ينبغي أن يشبعه وإلا ستكون النتيجة عائقًا واضطرابًا، ومعاناة من مشاكل نفسية وعليه فاللعب بالنسبة للطفل حاجة من حاجاته الأساسية لذلك ينبغي إشباع هذه الحاجة والاستفادة من اللعب في مجال التربية والتعليم.

ويتطلب إشباع هذه الحاجة إتاحة وقت الفراغ للعب، وإفساح مكان لذلك، واختيار أدوات اللعب المناسبة.

2-اللعب عملية نمو تسير في مراحل، فاللعب ينمو مع نمو الأفراد بغض النظر عن البيئة التي يعيشون فيها، فهو يبدأ عشوائيًا وغير منظم ويصبح منظمًا.

3-كل مرحلة من مراحل تطور اللعب لها خصائص معينة تبرز أكثر من غيرها، وعلى سبيل المثال تتسم المرحلة الحسية الحركية بالألعاب الاستكشافية.

4-يرتبط اللعب كأي مظهر نمائي بعوامل النضج والاستعداد والدافعية والتدريب.

5-هناك فروق فردية في اللعب يختلف الأفراد فيما بينهم من حيث سرعة النمو اللعب كمًا وكيفًا.

6-يتضمن اللعب أنماطًا سلوكية عادية قد يعتبرها البعض غير سوية: هناك أنماط سلوكية تظهر أثناء اللعب لدى العديد من الأطفال ويعدها البعض غير مرغوب فيها، ولكنها تعد عادية بالنسبة لمرحلة معينة وغير عادية لو استمرت في مرحلة أخرى.

7-يتناقص اللعب كمًا مع العمر: ويعود ذلك لعدة أسباب منها طول فترة الدراسة، زيادة الواجبات المنزلية، قلة مقدار وقت اللعب وكذلك تزايد وعي الأطفال لميولهم واتجاهاتهم لدراستهم التي تحتاج المزيد من الوقت والتركيز في الجهد.

8-يتزايد اللعب كيفًا مع العمر: إذ يترك الطفل ألعابا كثيرة ويركز في لعبة معينة تناسب ميوله وقدراته، وكذلك يبتعد عن كثير من الأطفال رفقاء اللعب ويلعب مع أصدقاء محددين.

ومن مظاهر التحول الكيفي في نشاط لعب الأطفال الآتي:

- يتناقص النشاط الجسمي المبذول في اللعب كلما كبر الطفل.

- يزداد الميل عند الطفل إلى الألعاب ذات الطابع العقلي، وذلك بسبب النمو المعرفي عند الطفل وتطوره من التفكير الحسي والحركي في مرحلة الرضاعة حتى يصل إلى مستوى التفكير المجرد في مرحلة المراهقة[1].

2/-الأسس التربوية للعب:

نظرًا للفائدة التربوية التي يحققها اللعب للطفل والتي تتمثل في قدرته على تنمية شخصية الطفل من جميع النواحي الجسمية، الحسية، العقلية، اللغوية، الانفعالية والاجتماعية، فقد أوصى الباحثون في مجال علم النفس والتربية باستخدام اللعب في بناء المناهج.

ويرى المهتمون ببرامج الطفولة أن توظيف اللعب في بناء المناهج يكون كالآتي:

- توظيف اللعب في تربية الطفل وتنميته من جميع النواحي.

- النظر للعب بوصفه شكلاً من أشكال تنظيم التعلم.

- النظر للعب بوصفه طريقة للتعلم والتعليم.

[1]. حنان عبد الحميد العناني، اللعب عند الأطفال الأسس النظرية والتطبيقية، دار الفكر، عمان، ط9، 2014، ص33-34.

هذا يمكّننا أيضا توظيف اللعب في غير نوع من أنواع المنهج سواءً كان في الروضة أو في المدرسة وذلك على النحو الآتي:

المنهج الأكاديمي، إذ يمكن توظيف اللعب في التعليم من خلال الدراما الخلاقة ومسرحة المناهج والأغاني والألعاب الموسيقية.

المنهج الخارجي، ويشير هذا المنهج إلى تلك الأنشطة التي يجري تخطيطها تحت إشراف المدرسة وليس بالضرورة أن تكون هذه الأنشطة ذات علاقة مباشرة بالمنهج الأكاديمي، ولكنها في نهاية الأمر تساهم في نمو الطفل والتلميذ بشكل أو بآخر ويتضمن هذا المنهج الألعاب الرياضية، الهوايات والتمثيليات والأنشطة الجماعية المتنوعة.

المنهج الخفي، ويشير إلى أنشطة التعليم غير المخططة ولكنها نتاج طبيعي وتلقائي للحياة المدرسية، ولتفاعل الأطفال مع البيئة وفي هذا المنهج ينبغي أن تتاح الخبرات والأدوات أمام الطفل ليمارس ألعابه بحرية ودون ضوابط أو تخطيط وفي جو يسوده التفاهم الانفعالي.

ومما لا شك فيه أن هذه الخبرات تساهم في تنمية الطفل وبناء شخصيته من جميع النواحي[1].

[1]. حنان عبد الحميد العناني، اللعب عند الأطفال الأسس النظرية والتطبيقية، دار الفكر، عمان، ط9، 2014، ص33-34.

3/-شروط توظيف الألعاب اللغوية:

إنّ توظيف الألعاب اللغوية لا ينبغي أن يكون عشوائيًا بل يتم وفق شروط تربوية وتعليمية تضمن تحقيق الأهداف المنشودة وتتمثل هذه الشروط في:

- تحتوي اللعبة من كافة جوانبها وإجراءات تنفيذها على كل ما يثير اهتمامات ويرفع مستوى دافعيتهم للتعلم.

- تكون اللعبة هادفة وممتعة، ومناسبة لميول وحاجات التلاميذ.

- تكون اللعبة ذات معلومات قريبة لمستوى فهم التلاميذ، وواضحة وسهلة يفهمها التلاميذ.

- تقوم اللعبة على أساس العمل في نطاق فريق.

- تقدم اللعبة المشكلة في قالب منظم، وكذلك في إطار تنظيم الأدوار وتوزيع الاختصاصات وفق قواعد اللعبة واجراءاتها.

- تتيح الألعاب اللغوية الفرصة للتدريب على تحمل المسؤولية، وكيفية إدارة الحوار بين مجموعة من التلاميذ.

- يكون دور المعلم مخططًا وموجها لعملية التعلم من خلال تقديم اللعبة إلى التلاميذ وبيان فكرتها الأساسية، وتوزيع العمل وخطوات تنفيذها، وتوجيههم إلى مصادر التعلم.

ويؤكد "محب الرفاعي" أن اختيار الألعاب التعليمية يعتمد على توافر عدة شروط والتي من أهمها ما يلي:

- اتصال الألعاب بالأهداف التي يسعى المعلم لتحقيقها.

- مناسبة الألعاب لأعمار المتعلمين ومستوى نموهم العقلي والجسمي.

- خلو الألعاب من الخطر الذي قد يعرض المتعلمين للإصابة.

- أن تساعد الألعاب على تزويد المتعلم بالخبرات المناسبة.

- أن تكون الألعاب مناسبة لطبيعة غرفة الدراسة وعدد المتعلمين بحيث يمكن تنفيذها.

- أن تثير اللعبة اهتمام المتعلمين وترفع مستوى دافعيتهم للتعلم.

- أن تدفع اللعبة المتعلمين إلى توجيه الأسئلة والحصول على الإجابات.

- أن تتيح الألعاب فرصة تدريب المتعلمين على تحمل المسؤولية وكيفية إدارة الحوار المناقشة بين مجموعات المتعلمين[1].

[1]. منى سمير حسن الحسيني، أثر ممارسة الألعاب التربوية في تنمية بعض مهارات التعلم لدى تلاميذ التعليم الابتدائي، مجلة كلية التربية جامعة بور سعيد، ع15، يناير2014م، ص 668-669.

المبحث الرابع: أنواع تطبيقات الألعاب اللغوية

المبحث الرابع: أنواع تطبيقات الألعاب اللغوية:

1/-تطبيقات الألعاب التعليمية المرتبطة بالمناهج الدراسية:

في ظل التطور السريع للتكنولوجيا الرقمية، بدأت المؤسسات التعليمية في تبني وسائل حديثة ومبتكرة لتعزيز العملية التعليمية، ومن بين هذه الوسائل برزت تطبيقات الألعاب التعليمية كأداة فعالة تجمع بين التعلم والمتعة، تهدف هذه التطبيقات إلى تقديم المناهج الدراسية بأسلوب تفاعلي يشد انتباه الطلاب ويحفزهم على الاستيعاب والمشاركة بدلاً من الاعتماد على الطرق التقليدية في التعليم وتتمثل هذه الألعاب في:

أ/-لعبة أنا وأنت:

إن الهدف من هذه اللعبة تدريب الطلاب على استخدام أسلوب الاستفهام، وتجري هذه اللعبة بأن يقف الطلاب في صفين متقابلين، ثم تبدأ اللعبة. بأن يسأل التلميذ الأول من أحد الصفين التلميذ المقابل له من الصف الثاني، مثل: الطالب1: أنا كلمة سعيد ومعناي فرحان، الطالب2: وأنت عكسي يعني حزين.

ب/-لعبة الصندوق:

إنّ الهدف من هذه اللعبة تدريب الطلاب على الاستفهام بكمّ وتجري هذه اللعبة بأن يوضع مقدار محدد من حبات القول أو غيرها في صندوق يحمله رئيس اللعبة، بينما يقف الطلاب في صفين متقابلين، ويتقدم رئيس اللعبة من الطالب الأول في أحد الصفين ويطلب منه همسًا أخذ عدد من القول يحدده له وإخفاءه، ثم يسأل التلميذ القابض على الحبات زميله المقابل في الصف الآخر، ثم حبة قول في يدي؟ فإذا أصاب انتقل الصندوق إليه، وإذا أخطأ خرج من اللعبة ... وهكذا تستمر اللعبة حتى نهاية الصف[1].

[1]. فتحي ذياب سبتيان، أصول وطرائق تدريس اللغة العربية، ط2010، ص 18.

يمكن للمعلم أن يبحث ويبتكر العديد من الألعاب التعليمية التي تساهم في تحفيز دافعية المتعلمين مثل: لعبة كشف المخبأ أو لعبة الكسب وتتميز هذه الألعاب ببساطتها، حيث لا تتطلب أماكن مخصصة أو أدوات مكلفة مما يجعل استخدامها سهلاً ومتاحًا للمعلمين دون عناء.

ج/-الألعاب الرقمية والتعليمية على الأجهزة المحمولة:

"تُعد الألعاب الرقمية والأجهزة المحمولة نشاط تعليمي يقدم في شكل لعبة إلكترونية محددة الأهداف والقواعد، وليس بالضرورة وجود فوز أو خسارة بها لأن الهدف الرئيسي منها هو دعم وتطوير العملية وجعلها أكثر تحفيزًا وتشويقًا.

تأسيسًا على ما تقدم بيانات الألعاب التعليمية الرقمية هي مجموعة من الخطوات يقوم بها المتعلم في إطار تعلمه لمعارف يرغب في تعلمها عن طريق استغلال الوسائل التكنولوجية وتطبيقاتها وبرامجها المتاحة. يتضمن هذا التعلم جانبًا كبيرًا من عناصر المتعة والتشويق لغرض تحسين المهارات اللغوية وتنمية مهارة التفكير لدى متعلم اللغة تكون عادة موجهة للأطفال استنادًا إلى القيمة التربوية للعب.[1]"

2/-الألعاب اللغوية المحوسبة والعادية:

هي ألعاب تعليمية تستخدم التكنولوجيا لتحسين المهارات اللغوية للأطفال أو المتعلمين في مختلف الأعمار، تهدف هذه الألعاب إلى تعزيز تعلم اللغة من خلال التفاعل مع المحتوى التعليمي بطريقة ممتعة ومشوقة، مما يساعد على تعزيز الفهم والاستيعاب لدى المتعلم.

" وقد تم اقتراح قائمة بالألعاب التربوية اللغوية التي تم اختيارها بعد الرجوع إلى عدد من المجلات مثل:

[1]. لمياء قدور، صلاح الدين مبارك، مجلة إشكالات اللغة والأدب، دور الاستراتيجية الألعاب التعليمية الرقمية في تعلم اللغة العربية عند الطفل ، ص335ن

(Forum)و ،(Mailebose)،و(School day)،و(Instructor) وكتاب الألعاب اللغوية لغير الناطقين بها، وعدد من معلمي المرحلة الأساسية الأولى، ثم تمت دراسة القائمة المقترحة من حيث أهدافها وطريقة إعدادها، وعد الأفراد والزمن المحدد وطريقة التنفيذ، والمواد اللازمة وتشمل هذه القائمة الألعاب التالية:

1-لعبة التركيب.

2-لعبة حبل الغسيل.

3-لعبة الكرة.

4-لعبة صندوق المعرفة.

5-لعبة اسبح واربح.

6-لعبة ماذا حصل.

7-لعبة الهاتف.

8-لعبة الشيفرة.

9-لعبة أكون موضوعًا.

10-لعبة احتفل معنا.

تعددت تصنيف أنواع الألعاب التعليمية الرقمية فهناك من يصنفها حسب الهدف، ونجد من يصنفها حسب المحتوى المقدم في اللعبة، يقترح كريستافيد ومجموعة من الباحثين تصنيفًا لأنواع الألعاب الرقمية التعليمية ممثلاً في:

- ألعاب الاختبارات (Quiz games) مثل اللعبة kanoot.
- ألعاب من نوع البطاقات التعليمية ألعاب الذاكرة مثل اللعبة Duel.
- ألعاب المحاكاة(Simulatin games) مثل اللعبة plantrite.

- الألعاب التفاعلية (Intereatives) مثل اللعبة Fumbrain.
- ألعاب اختبار الواقع (Realty testing) مثل اللعبةGhemistry VR .
- ألعاب الاستراتيجية (strategy games) مثل اللعبة Europa universalis.
- ألعاب الألغاز (puzzles) مثل اللعبة Grossword.[1] "

[1]. لمياء قدور، صلاح مبارك، مجلة إشكالات اللغ€ة والأدب ص329-346، دور استراتيجية الألعاب التعليمية الرقمية في تعلم اللغة العربية عند الطفل، ص335، الجزائر.

المبحث الخامس: تأثير الألعاب اللغوية على دافعية التعلم

المبحث الخامس: تأثير الألعاب اللغوية على دافعية التعلم:

1/-تأثير الألعاب اللغوية على المتعلم والمعلم:

أ/-المتعلم:

- تثير الألعاب اللغوية اهتمام المتعلمين وتحفزهم على المشاركة والتفاعل بشكل أكبر مما يزيد دافعيتهم للتعلم.

- تسهم الألعاب اللغوية في تعزيز المهارات اللغوية المختلفة مثل: الاستماع، والتحدث والقراءة والكتابة من خلال التفاعل والممارسة المستمرة.

- زيادة الفهم وتطبيق الألعاب في مواقف الواقعية مما يساعدهم على فهم واستخدام اللغة بشكل أفضل.

- الألعاب اللغوية تساعد على تحسين الذاكرة والقدرة على التركيز حيث تتطلب من الطلاب استخدام مهاراتهم العقلية.

- تتيح الألعاب للمتعلمين فرصة التعلم بشكل غير تقليدي مما يحسن استيعابهم للمواد الدراسية.

ب/-المعلم:

- تتيح الألعاب للمعلم فرصة لتقديم المادة التعليمية بطريقة غير تقليدية، مما يعزز من فاعلية الدرس.

- استخدام الألعاب يمّكن المعلم من إشراك الطلاب في الدرس بطريقة نشطة، مما يخفف من الشعور بالملل.

- يمكن للمعلم استخدام الألعاب لتقييم مدى فهم الطلاب للمادة الدراسية بشكل فوري، مما يساعد في تحديد نقاط القوة والضعف.

– الألعاب توفر للمعلم أدوات وطرق جديدة لتحقيق الأهداف التعليمية مما يمكن تحقيق نتائج أفضل في تدريس المهارات اللغوية.

– استخدام الألعاب يساهم في خلق بيئة تعليمية تفاعلية ومرحة تعود بالنفع على المتعلم على حد سواء، مما يعزز من فعالية التعليم ويسهم في تطوير مهارات اللغة بشكل ممتع[1].

2/–أهداف الألعاب اللغوية:

" إنّ أهداف الألعاب اللغوية متعددة منها:

1. أن يربط الطلاب بين تعلم اللغة الأجنبية (اللغة العربية) وبين التسلية.
2. يساعد في تنمية القدرات العقلية.
3. مكافأة تفوق الطلاب في اللغة العربية.
4. توثيق العلاقة بين الطلاب ذوي الأصول المختلفة والذين يربطهم اهتمامهم بمعرفة واستخدام اللغة العربية.
5. تشجيع الطلاب من خلال نشاط يدعم عملهم التربوي.
6. تشجيع ودعم مواد ونشاطات ثقافية باللغة العربية.
7. تساعد الألعاب اللغوية في إشراك الحواس الخمس في عملية التدريس.
8. يساعد في تنمية المهارات الحركية والنمو الجسمي.
9. اكتساب روح العمل الجماعي من الفريق والتخلص من الأنانية.
10. اكتشاف القدرات الذاتية وكذلك قدرات الآخرين وقبول فكرة التباين في القدرات.
11. تساعد المدرس على إنشاء نص تكون اللغة فيها نافعة وذات معنى.

[1]. ينظر، قاسم البري، أثر استخدام الألعاب اللغوية في منهاج اللغة العربية في تنمية الأنماط اللغوية لدى طلبة المرحلة الأساسية، المجلة الأردنية في علوم التربية، مجلد 7ع1، 2011، ص 24-25.

12. تولد لدى الطفل الرغبة المشاركة والإسهام.

13. تساعد الألعاب اللغوية على تنمية المشاركة الاجتماعية والتفاعل مع الآخرين وتعزيز السمات الاجتماعية المرغوبة"[1].

فالألعاب اللغوية تهدف إلى تحسين مهارات اللغة من خلال التفاعل الممتع، تساعد على تطوير المفردات كما تساهم في تعزيز التواصل الاجتماعي بين الأفراد.

3/ أهمية الألعاب اللغوية:

تظهر أهمية الألعاب اللغوية في العملية التعلمية من خلال:

– سعي الألعاب اللغوية إلى تحفيز المنافسة بين الأفراد والمجموعات، مع الحفاظ على التوازن.

– الألعاب اللغوية تتيح للمتعلمين الانتقال من الاستخدام العادي للغة إلى استخدامها بشكل أفضل.

– الألعاب تسهم في تطوير التفكير الإبداعي والتجريبي لدى المتعلمين.

– يُتيح الفرصة لتغيير الدور التقليدي لكل من المتعلم والمعلم إذ توجه المعلم نحو الإعداد والتنظيم والمتابعة وتوزيع المهمات والتقييم.

– توفير بيئة تعلم مغلقة وواضحة مما يساعد الطلاب على وضع استراتيجيات للإجابة في الوقت المناسب ويمنحهم شعورًا بالمسؤولية والقدرة على إنهاء المهام بنجاح.

– ربط التعليم بالحياة اليومية.

– يمكن للمعلم استخدام الألعاب لتقييم مدى فهم الطلاب للمادة الدراسية بشكل فوري، مما يساعد في تحديد نقاط القوة والضعف.

---

[1]. "مجلة علم التربية "، مجلد1، ع2، يوليو 2012م، محاضرة في قسم تعليم اللغة العربية كلية التربية جامعة سونن أمبيل الإسلامية الحكومية سورابيا، ص 284.

– الألعاب توفر للمعلم أدوات وطرق جديدة لتحقيق الأهداف التعليمية مما يمكن من تحقيق نتائج أفضل في تدريس المهارات اللغوية.

– استخدام الألعاب يساهم في خلق بيئة تعليمية مرحة مما يعزز العلاقة الإيجابية بين المعلم والمتعلم.

إجمالا الألعاب اللغوية توفر بيئة تعليمية تفاعلية ومرحة تعود بالنفع على المتعلم والمعلم على حد سواء، مما يعزز فعالية التعليم ويسهم في تطوير مهارات اللغة بشكل ممتع[1].

[1]. ينظر، قاسم البري، أثر استخدام الألعاب اللغوية في مناهج اللغة العربية في تنمية الأنماط اللغوية لدى المرحلة الأساسية، مجلة الأردنية في العلوم التربوية، مجلد 2، ع1، 2011، ص3.

خلاصة:

من خلال ما تم عرضه في هذا الفصل، يمكن القول إن الألعاب اللغوية تعد أداة أساسية لا يمكن للاستغناء عنها في العملية التعليمية، نظرًا لدورها الفعال في تسهيل تعلم اللغة، بالإضافة إلى تأثيرها الكبير في زيادة دافعية المتعلم وتحسين أدائه. وهذا ما سنحاول استكشافه من خلال دراسة ميدانية على مستوى المرحلة الابتدائية مع مراعاة الإطارين الزمني والمكاني.

الفصل الثاني: دور الألعاب اللغوية في تنمية مهارات اللغة العربية السنة الرابعة ابتدائي أنموذجا.

المبحث الأول: المناهج والأدوات المتبعة في جمع المعلومات.

المبحث الثاني: قراءة تحليلية في محتوى كتاب اللغة العربية لسنة الرابعة ابتدائي.

المبحث الثالث: إجراءات الزيارات الميدانية.

تمهيد:

تُعد الألعاب اللغوية من الأنشطة التعليمية الحديثة والوسائل الفعالة التي يسعى المعلم إلى توظيفها لتعليم مهارات باللغة العربية كالسماع، التحدث، القراءة..، ولها دور كبير في بناء بيئة تعليمية ممتعة ومحفزة، إذ تشجع المتعلم على المتعلم التفاعل والمشاركة دون رهبة أو تردد، مما يسهم في تعزيز الثقة بالنفس، وفي هذه الدراسة الميدانية سنتعرف على الألعاب اللغوية ودورها في تطوير مهارات اللغة العربية للسنة الرابعة ابتدائي.

المبحث الأول: المناهج والأدوات المتبعة في جمع المعلومات:

1/-المنهج:

"يُعتبر المنهج ركيزة أساسية في البحث العملي، إذ إن تحديده يساهم في توضيح الهدف، فالمنهج يهتم برصد الظواهر والعلامات الموجودة في الواقع، كما يعتني بتحديد الاتجاهات لدى الأفراد، إضافة إلى دراسة أساليب نموها وتطورها"[1].

وبناءً على ما سبق، وبعد عرضنا لمشكلة الدراسة المتعلقة بدور الألعاب اللغوية في تطوير مهارات اللغة العربية لتلاميذ السنة الرابعة ابتدائي، تبين أن المنهج الوصفي التحليلي هو الأنسب لهذه الدراسة نظرًا لقدرته على وصف المهارات المدروسة.

2/-المنهج الوصفي:

" هو أحد الأساليب العلمية المنظمة في التحليل والتفسير، ويستخدم بهدف الوصول إلى أهداف محددة تتعلق بوصفية أو مشكلة اجتماعية.

يعتمد هذا المنهج على دراسة الظواهر كما هي في الواقع، ويهتم بوصفها بدقة. ويشمل الوصف نوعين: الوصف الكيفي هو الذي يوضح خصائص الظاهرة ويصفها بشكل تفصيلي، والوصف الكمي هو الذي يعبر عنه بالأرقام ويبين مدى انتشارها أو حجمها"[2].

---

[1]. عمار بوحوش ومحمد محمود الذنيبات، مناهج البحث العلمي وطرق إعداد البحوث، ديوان المطبوعات الجامعية الجزائر، 1995م، ص99.

[2]. عصام أحسن أحمد الدليمي، سؤال وجواب في منهج البحث العلمي، دار الرضوان للنشر والتوزيع، عمان، الطبعة الأولى، 2014-1435، ص190.

3/-عينة الدراسة:

" إنّ تحديد عينة الدراسة من الخطوات المهمة في أي بحث علمي حيث تعرف على أنها عبارة عن جزء من المجتمع يجري اختياره من المجتمع الإحصائي وفق قواعد خاصة لكي تمثل المجتمع تمثيلاً صحيحًا"[1]. وغالبا يكون تحديد العينة بطريقة قصدية أي بما يخدم أهداف الباحث ودراسته.

- وقد تم اختيار العينة تلاميذ السنة الرابعة ابتدائي بصورة عمدية وذلك لسهولة التواصل معهم.

4/-مجالات الدراسة:

وتشتمل مجالات الدراسة عمومًا على ما يلي:

أ-المجال البشري: تتمثل العينة في تلاميذ السنة الرابعة ابتدائي.

ب-المجال الزمني: تم إجراء الدراسة الأساسية لموضوع البحث يوم الأحد 20أفريل 2025م، وكذلك قمت بزيارة أخرى في يوم الأربعاء 07 ماي 2025م.

ج-المجال المكاني:

- ابتدائية 05 جويلية 1962م بالبواعيش.
- ابتدائية الشهيد أحمد بن تركي بالمدية.

5/- وسائل جمع البيانات:

تعتبر عملية جمع البيانات والمعلومات الضرورية لموضوع الدراسة من الخطوات المهمة في أي بحث علمي ولجمع هذه البيانات اللازمة التي اعتمدنا عليها:

---

[1]. الكبيسي جهاد حامد، مناهج البحث العلمي في العلوم الإدارية، دار غيداء لنشر والتوزيع، ط2001، ص137

– **الملاحظة:** "عبارة عن عملية مشاهدة، أو متابعة لسلوك ظواهر معينة، أو أفراد محددين خلال فترة، أو فترات زمنية محددة"[1]، ولقد قمنا باستخدام هذه الوسيلة أو الطريقة من خلال عملية متابعة وملاحظة لأقسام السنة الرابعة ابتدائي.

[1]. عصام حسن أحمد الديليمي، سؤال وجواب في منهج البحث م س، ص118.

المبحث الثاني: قراءة تحليلية في محتوى كتاب اللغة العربية لسنة الرابعة من التعليم الابتدائي:

أولا: فهم الكلمات المفتاحية في الموضوع:

يتضمن موضوع البحث كلمات تعد محاور مفاهيمية ورئيسية تستحق الوقوف عندها:

1/-المرحلة الابتدائية: هي مرحلة من المراحل التعليمية التي أقرها إصلاح المنظومة التربوية في الجزائر، وتربويا جاء تعريف المرحلة الابتدائية وفقا لمنظمة اليونيسيف بأنها مرحلة التعليم الأولي بالمدرسة التي تكفل للطفل التمرس على طريق التفكير السليم، ويتجلى من خلال هذا التعريف أن هذه المرحلة التعليمية ضرورية، إذ تسهم في إخراج الأفراد والشعوب من وضعية الأمية، بالإضافة إلى أنها تمنع المتعلم أوليات تمكنه من مواجهة الوضعيات الحياتية في الموارد والمخرجات معًا.

2/-السنة الرابعة ابتدائي:

هي مستوى من مستويات المرحلة الابتدائية يندرج ضمن الطور الثاني، وقد تم تنصيب هذه السنة في إطار الإصلاح التدريجي للمنظومة التربوية.

3/-الكتاب المدرسي:

تعددت التعريفات حوله، ومن بين ما قدمه بعض الباحثين أنه ذلك الوعاء الذي يضم المحتوى من المادة الدراسية وما يصاحبها من وسائل تعليمية وأنشطة وتطبيقات وأساليب تقويم مختلفة، ويضم الكتاب أيضا مقدمة للمتعلم وفهرسًا يعرض المقرر بشكل عام وموجز.[1]

. مبروك بركات، مجلة علوم اللغة وآدابها، دراسة تقويمية مقارنة لمقرر القواعد لكتابي اللغة العربية السنة الرابعة ابتدائي، مركز البحث العلمي والتقني لتطوير اللغة العربية، وحدة ورقلة الجزائر،المجلد13، [1]العدد01.التاريخ 2021/03/15ص183.

4 /دراسة تحليلية لمقدمة الكتاب:

تقدم مقدمات الكتب المدرسية عادة على شكل توجيهات تبين الهدف من تدريس المادة، وقد جاءت مقدمة كتاب اللغة العربية للسنة الرابعة من التعليم ابتدائي في صفحة واحدة، حيث بدأت بتحديد طريقة التدريس المعتمدة وهي:

– المقاربة البيداغوجية المعتمدة عليها في بناء مناهج التعليم الابتدائي كما أشارت إلى المقاطع التعليمية والأنشطة التربوية التي يتضمنها البرنامج الدراسي، يتضمن هذا الكتاب نسبة تفوق الخمسين بالمائة من النصوص الجزائرية، وقد اعتمد معظمها على النمط الوصفي. وتمتاز هذه النصوص بالبساطة والوضوح، إذ تخلو من الغموض وتستند إلى واقع المتعلم ومحيطه وتبرز خاتمة المقدمة رغبة المؤلفين على تنمية طموحاتهم المعرفية وتعزيزها[1].

ثانيا: دراسة شكلية و مضمونية لكتاب اللغة العربية السنة العربية ابتدائي:

أ/–الدراسة الشكلية (الظاهرية):

– **العنوان:** اللغة العربية السنة الرابعة من التعليم الابتدائي.

– **اسم المؤلف:**

– بن الصيد بورني سراب مفتشة التعليم الابتدائي.

– بن عاشور عفاف أستاذة التعليم الابتدائي.

– قيطاني موهوب ربيعة مفتشة التعليم الابتدائي.

– بو خبزة أمال مفتشة التعليم الابتدائي.

– **عدد الصفحات:** 143 صفحة.

– **حجم الكتاب:** 20سم×20.8سم.

[1]. ينظر كتاب اللغة العربية السنة الرابعة ابتدائي، ص03.

- **الطبعة:** الديوان الوطني للمطبوعات المدرسية السنة الدراسية 2017-2018.

- **الوصف الخارجي الكتاب:**

يحتوي كتاب اللغة العربية للسنة الرابعة ابتدائي على غلاف أمامي سميك وناعم الملمس، يتوفر على مجموعة من الألوان المتنوعة التي ترمز إلى شيء خارج عن المعتاد، ينبض بالحيوية والنشاط، وتستخدم فيها صيغ مبتكرة، من أبرزها اللون البنفسجي والأخضر، الأزرق وكل هذه الألوان مستوحاة من الطبيعة، وقد طبعت عليها صور التلاميذ داخل القسم، وكتب في أعلى الصفحة "الجمهورية الجزائرية الديمقراطية الشعبية" تليها "وزارة التربية الوطنية" وذلك باللون الأبيض داخل إطار أحمر. أما عبارة اللغة العربية فقد كتبت في أسفل الصفحة بخط عريض، بينما ذكرت السنة الموجهة إليها على الجانب داخل إطار أخضر، كتبت باللون البنفسجي، في أسفل الصفحة الأخيرة، ورد ذكر الديوان الوطني للمطبوعات المدرسية داخل إطار صغير باللونين الأبيض والبرتقالي[1].

أما الغلاف الخلفي فقد كتب عليه في الجزء السفلي، ردمكISBN978994750086 94

باللون الأسود، ذكر على الغلاف الخارجي للكتاب أيضا السعر المحدد ب 240 دج، إلى جانب إعادة ذكر اسم الديوان الوطني للمطبوعات المدرسية، مع الإشارة إلى سنة الطبع وهي 2020/2019م[2].

ب/-الدراسة الباطنية (المضمونية):

1/ تعريف بكتاب اللغة العربية للسنة الرابعة من التعليم الابتدائي:

يعتبر كتاب اللغة العربية للسنة الرابعة ابتدائي، أداة تعليمية أساسية، ووسيلة محورية في العملية التعليمية، يعتمد عليه كل من المعلم والمتعلم لتحقيق أهداف التعلم وتيسير اكتساب المعارف والمهارات، يضم ثمانية مقاطع تتناول محاور متنوعة تمس جوانب مهمة من حياة

---

[1]. ينظر كتاب اللغة العربية السنة الرابعة ابتدائي، ابن الصيد سراب، بن عاشور عفاف، قبطاني موهوب ربيعة، بوخبزة أمال، الديوان الوطني للمطبوعات 2019-2020، ص01.

[2]. المرجع نفسه، ص143.

المتعلم. وتشمل هذه المحاور: القيم الإنسانية، الحياة الاجتماعية، الهوية الوطنية، الطبيعة والبيئة، الصحة والرياضة، الحياة الثقافية، الإبداع والابتكار، والرحلات والأسفار، وقد تم اختيار هذه المواضيع لتعكس واقع المتعلم وبيئته المعيشية، وتستجيب لتطلعات مجتمعه في مختلف المجالات. مما يجعل هذا الكتاب وسيلة تساعد المتعلم على الاستقلالية وعدم الاعتماد على الآخرين، حيث يعد كل مقطع بمثابة وعاء تعالج ضمنه مجالات اللغة العربية المختلفة، بهدف هذا الكتاب إلى تكوين جيل مثقف وواعٍ، لذا ضم بين صفحاته مواضيع متنوعة تعكس الواقع الاجتماعي، بالإضافة إلى قضايا ترتبط بشكل مباشر بالبيئة التعليمية[1].

2-دراسة تحليلية لمضمون الكتاب:

كتاب اللغة العربية المخصص للسنة الرابعة من التعليم الابتدائي من طرف وزارة التربية الوطنية، ويتضمن البرنامج الدراسي المقرر في مادة اللغة العربية لهذه المرحلة، صدر هذا الكتاب ضمن السلسلة الرسمية للمطبوعات المدرسية الخاصة بالموسم الدراسي:2019-2020م، يضم هذا الكتاب نصوص نثرية متنوعة، تعالج مواضيع عديدة بسيطة، تتوافق مع القدرات المتعلم الفكرية، كما يحتوي على تدريبات على التراكيب النحوية، والصيغ الصرفية والظواهر الإملائية، إضافة إلى إثراء الرصيد اللغوي وتقديم محفوظات مناسبة وهادفة، كما يتضمن أنشطة الألعاب اللغوية التي تساهم في ترسيخ المعلومات بطرق ممتعة تحفز المتعلم وتساعده على تطوير مهاراته اللغوية والتواصلية، وتختم الوحدة بإدماج نهائي يوظف فيه المتعلم مختلف المعارف والمهارات التي اكتسبها طيلة الأسبوع.

بناءً على هذا، سنقوم بدراسة وتحليل مجموعة من الألعاب اللغوية المصممة لتلاميذ السنة الرابعة من التعليم الابتدائي، وذلك بهدف تحقق من ملاءمتها لمستوى نموهم اللغوي والمعرفي.

---

[1]. ينظر، دليل استخدام كتاب اللغة العربية السنة الرابعة ابتدائي، الديوان الوطني للمطبوعات المدرسية السنة الدراسية:2018/2017، ص04.

3-تطبيق الألعاب اللغوية لتنمية المهارات اللغوية في كتاب اللغة العربية السنة الرابعة ابتدائي:

يتسم كتاب اللغة العربية للسنة الرابعة من التعليم الابتدائي باحتوائه على مجموعة من الألعاب اللغوية ومن بين هذه الألعاب نجد ما يلي:

_ نشاط1:

تمثلت في أثري لغتي.

- وقد جاء التمرين بصياغ الآتي:

- أنقل ثم أنجز، اكتشف كل لعبة من خلال صفاتها صفحة 15.

- مقعد معلق بحبلين إلى أعمدة أو إلى شجرة يهتز بها.

- لعبة النط من مربع إلى آخر.

- أجزاء كثيرة ومبعثرة، تعيد تركيبها بدقة لتحصل على صورة كاملة.

- ملك وملكة، حصان وقلعة، معركة بين الأبيض والأسود.

- أدرجت هذه اللعبة ضمن المنهج الدراسي لما لها من دور فعال في تنمية المهارات اللغوية لدى المتعلمين فهي تسهم في:

- تنشيط الذاكرة.

- تنمية مهارات التفكير.

- تدريب المتعلم على دقة الملاحظة.

- تعزيز القدرة على الربط بين الكلمات ومعانيها[1].

---

[1]. كتاب اللغة العربية السنة الرابعة ابتدائي.

نشاط02: أثري لغتي صفحة45

– حيث كانت صيغة السؤال على النحو الآتي:

– أنقل ثم أنجز، ما هو دور كل علامة ترقيم:

الفاصلة [،] النقطة [.] النقطتين [:] علامات الاستفهام [؟] علامة التعجب [!]
علامة التنصيص [" "]

– يمثل هذا النشاط لعبة لغوية، تهدف إلى تعليم المتعلمين أدوار العلامات الترقيم المختلفة في اللغة العربية، وهو نشاط تعليمي تندرج تحته أهداف لغوية متعددة.

– الهدف من هذه اللعبة (النشاط).

– معرفة وظائف علامات الترقيم.

– التمييز بين استعمالاتها المختلفة.

– تعزيز مهارات القراءة والكتابة السليمة.

ب/ المهارات اللغوية المستهدفة:

– **القراءة:** يتعلم المتعلم متى يستخدم كل علامة، مما يحسن فهمه للنصوص.

– **الكتابة:** يساعد التمرين في تحسين استخدام الترقيم.

– **نشاط03:** أنتج شفهيًا صفحة 115من الكتاب المدرسي.

في هذا النشاط، تم تقديم مجموعة من الصور للمتعلمين، وطلب منهم التعبير عنها، بهدف تنمية مهاراتهم[1].

وكان السؤال على النحو الآتي:

– تحدث عن الاختراع الذي تراه مُهما في حياتك، صفه وبين فوائده واستعمالاته.

---

[1]. كتاب اللغة العربية السنة الرابعة ابتدائي.

– تعتبر هذه الصور لعبة لغوية تعتمد على التعبير الشفهي والتحدث، وهي تعرف بلعبة:

– وصف الصورة.

– يطلب من المتعلم هنا النظر إلى مجموعة من الصور (الكاميرا، قلم، طابع بريد، مصباح، هاتف).

ثم يطلب منه اختيار اختراع منها:

بعد ذلك يطلب منه التحدث عنها شفهيًا من حيث:

– وصفه.

– أهميته.

– فوائده.

– طريقة الاستخدام.

الهدف من هذه اللعبة اللغوية:

– تنمية مهارات التعبير اللغوي.

– إثراء المفردات.

– تعزيز القدرة على تنظيم الأفكار والتحدث عنها.

– التمييز بين الاختراعات وأهمية كل منها[1].

-نشاط04:

[1]. كتاب اللغة العربية السنة الرابعة ابتدائي.

– أنقل ثم أنجز، أجمع كل كلمة من السطر الأول ما يناسبها من السطر الثاني:(انقراض، البيئة المتوازنة، المشكلة، سلة الخضراء لفرز النفايات، تربى فيه النباتات، اختفاء الكائنات الحية نهائيا، وسط مستقر ومنتظم).

– يمثل هذا النشاط لعبة لغوية، بحيث السطر الأول يحتوي على مفردات بيئية أما السطر الثاني يحتوي على تعريفات أو شرح لتلك المفردات.

1/–التحليل اللغوي:

نوع اللعبة: مطابقة المفردات بالتعريفات.

2/–المهارات اللغوية المكتسبة:

–**الفهم القرائي:** على المتعلم أن يقرأ المفردة ويفهم معناها.

–**الربط بين الكلمة والسياق:** يتعلم المتعلم أن كل كلمة تؤدي وظيفة معينة.

هذه اللعبة اللغوية ليست مجرد تمرين على المفردات بل هي أداة تعليمية:

– تنمي اللغة والمعرفة.

– تدمج المتعة بالتعلم.

– تبني وعيًا لدى المتعلم.

– تعزز التفكير[1].

نشاط5:

_ استعمل الصيغة ص77

_ التفضيل (أعلى –أطيب – ألذ...).

[1]. كتاب اللغة العربية السنة الرابعة ابتدائي.

_ النخلة مفيدة وأفيد ما فيها ثمارها.

_ تمرها من أطيب الأطعمة وألذ أنواع الفاكهة.

_ بعد أن يقدم المعلم درسا نظريا حول أسلوب التفضيل، ينتقل إلى التطبيق من خلال نشاط تفاعلي يهدف إلى ترسيخ القاعدة النحوية لدى المتعلمين، وذلك عبر التمرين التالي والذي كان سؤاله على النحو الآتي:

_ عبر عن الصورة باستعمال صيغة التفضيل مثل: الخنفساء أكبر حجما من النملة.

_ ثم طلب منهم تكوين جمل على سبيل المثال المذكور.

_ يعتبر هذا النشاط لعبة لغوية لأنه:

_ يحفز المتعلم على التفكير لاختبار المفردات المناسبة.

_ طلب منهم المقارنة بين الصور باستخدام صيغة التفضيل.

_ الهدف من هذا النشاط" لعبة اللغوية " هو:

_ بناء مهارة التركيب.

_ تعزيز القدرة على الملاحظة.

_ إعطاء المتعلم قدرة على التعبير بدقة.

_ ربط اللغة بالواقع المعاش[1].

_ نشاط 6:

_ استعمل الصيغة ص9 من الكتاب المدرسي.

_ ألفاظ النسبة (خشبي_ مدرسي _ أرضي ...)

---

[1].

_ تحمل حقيبتي المدرسية.

_ تريد أن تعفيني من جر هذه العصى الخشبية.

_ بعد أن يقدم المعلم الدرس النظري حول ألفاظ النسبة ويوضح القاعدة اللغوية وأمثلتها، ينتقل إلى ترسيخ المعلومات لدى المتعلمين، ويتم ذلك عبر التمرين التالي، الذي صيغ سؤاله على الشكل الآتي:

_ عبّر عن الصور باستعمال ألفاظ النسبة مثل: هذا شعار جمعية الهلال الأحمر الجزائري.

_ قدمت مجموعة من الصور للمتعلمين وطلب منهم تعبير وكذلك تكوين جمل باستعمال ألفاظ النسبة.

_ نوع هذه اللعبة " لعبة إنتاج الجمل (تكوين الجمل).

_ الهدف من هذه اللعبة اللغوية هو:

_تنمي مهارة التركيب اللغوي.

_يكتسب المتعلم مفردات جديدة.

_تساعد المتعلم على تكوين جمل سليمة.

_ غرس قيمة إنسانية.

_ ترسيخ القاعدة النحوية[1].

_ المهارات المستهدفة من خلال هذا النشاط هي:

_ مهارة التعبير الكتابي: تركيب الجمل السليمة.

_ مهارة الفهم: معرفة معاني الكلمات.

---

[1]. كتاب اللغة العربية السنة الرابعة ابتدائي.

_ المهارات النحوية: استخدام التراكيب المناسبة مثل: الأفعال الماضية، الأفعال المضارعة...

_ مهارة التواصل: تحضير غير مباشر لمهارة التعبير الشفوي.

نشاط7:

أثري لغتي:

_ حيث كان السؤال على النحو الآتي:

_ أنقل ثم أنجز، أنسب لكل عمل ما يناسبه من هذه الصفات

_ متطوع _ متصدق _ متعاطف _ متعاون _ بار _ متواضع.

_ يشارك الآخرين همومهم.

_ لا يتعامل بتكبر.

_ يفعل الخير دون مقابل.

_ يعامل والديه باحترام.

_ يشارك الآخرين الأعمال الحسنة.

_ نوع هذا النشاط: لعبة لغوية دلالية.

_أهداف اللعبة:

_ فهم معاني المفردات.

_ الربط بين الأفعال والصفات الأخلاقية.

_ غرس القيم الاجتماعية مثل: التعاون، احترام الآخرين.

_توسيع الحصيلة اللغوية للمتعلمين.

_المهارات المستهدفة:

_ فهم المفردات.

_ توسيع الثروة اللغوية، من خلال تعرف على مفردات جديدة.

_ فهم السلوك الاجتماعي.

المبحث الثالث: إجراءات الزيارات الميدانية:

في يوم الأحد 20أفريل 2025، قمت بزيارة ميدانية إلى مدرسة 05جويلية 1962م بالبواعيش، حيث استضافني المعلم لعجال وديعة في قسم السنة الرابعة ابتدائي، امتدت الزيارة من الساعة الواحدة إلى الساعة الثالثة بعد الزوال، وخلالها سجلت ملاحظاتي حول سير الدرس في إطار نشاط القراءة، أداء وفهم.

التمهيد:

بدأ المعلم الحصة بأسئلة تمهيدية شفوية تهدف إلى جذب انتباه المتعلمين وتحفيزهم على التفاعل وكان أول سؤال طرحه: ما هو حلمك؟

– أجاب المتعلمون إجابات متنوعة تعكس اهتماماتهم وأمنياتهم بعد ذلك، عرض المعلم صورة في الصفحة 116 وطرح سؤالاً:

ماذا تلاحظون في الصورة؟

– وقد ناقش المتعلمون محتوى الصورة وتوقعوا موضوع النص.

أ/ قراءة النص:

1–القراءة الصامتة: طلب المعلم من المتعلمين قراءة النص قراءة صامتة لفهم المضمون العام.

2–قراءة المعلم: قام المعلم بقراءة النص بصوت واضح ونبرة معبرة.

3–قراءة المتعلمين: قرأ المتعلمون النص حسب مستواهم، وإذا وقع أحدهم في الخطأ، يمنح فرصة لتصحيح بنفسه، وإن لم يتمكن يقوم المعلم بتصحيح الخطأ.

– خلال القراءة، توقف المعلم عند الكلمات الصعبة وشرحها لتسهيل الفهم.

ب/-فهم النص:

مفهوم النص:

يتناول النص موضوع الأحلام، ويبرز أنها انعكاس لما نتمناه ونفكر فيه.

شرح المفردات الصعبة:

تدعى: تسمى.

سعتك: قدرتك.

ميزانيتي: ما أملكه من مال أو قدرة مالية.

تحليل الشخصيات والأحداث:

- من هما بطلا القصة؟
- أين كان سالم؟
- ماذا كان حلم سالم؟

استخراج الأفكار الأساسية:

- ناقش المعلم مع المتعلمين الأفكار الرئيسية في النص ووجههم لتحديدها من كل فقرة.

مهارات لغوية فرعية:

- تصريف بعض الأفعال الواردة في النص.
- تكوين جمل جديدة باستخدام كلمات مأخوذة من النص.
- تحديد نوع الجمل (اسمية أو فعلية).
- إعراب بعض الكلمات المحددة.

الألعاب اللغوية:

– استخدام المعلم ألعاب تعليمية لزيادة التفاعل، من أبرزها: لعبة من القائل؟

–مثال: هل يستحق هذا الحاسوب الصغير هذا المبلغ الكبير الذي لو عزمت على شرائه فعلاً، لكلفني بيع منزلي؟

– شرح المفردات: تدعى، سعتك.

ملاحظات عامة:

– تفاعل المتعلمين كان جيدًا في مرحلة القراءة والتعبير عن أفكارهم.

– كانت هناك بعض الصعوبة في شرح المفردات.

– الأجواء خلال الدرس كانت نشيطة وخالية من الملل.

– تنوع الأنشطة اللغوية يساعد المتعلمين على تطوير مهاراتهم.

– اتصال الدروس بالواقع المعيش للمتعلم.

– تشجيع المتعلمين على القراءة، والعمل الذاتي باستخدام التكنولوجيا الحديثة.

– موازنة بين المتعة والدراسة.

ومن خلال ما تطرقت إليه في الملاحظة لا بد من دمج الألعاب اللغوية في الدروس ليجعلها أكثر فاعلية حتى تساهم في ترسيخ المعلومات في ذهن المتعلم بشكل ممتع.

المبحث الرابع: تقييم الألعاب اللغوية في السنة الرابعة الابتدائي:

أولا: الايجابيات:

1-استخدام الألعاب اللغوية في سياق تعليمي محدد:

– الألعاب اللغوية تكون مرتبطة بالنصوص والقواعد مما يساعد على ترسيخها في أذهان المتعلمين.

2_ تعدد الأنشطة اللغوية:

_ تتنوع الألعاب بين تراكيب النحوية وتصحيح الأخطاء.

3_تحفيز التعلم النشط:

_تساعد المتعلم على المشاركة والتفكير والفهم، بدلا من الحفظ.

_يطور مهاراته في التعبير الكتابي والشفهي.

4_توظيف عنصر التسلية في التعلم:

_ يجعل الحصة أكثر متعة وذلك بخروج من الجو المتوتر، حيث أنه يوجد بعض المتعلمين يملون من التكرار أو الشرح النظري.

ثانيا: السلبيات:

1_ عدم توفر الألعاب الكافية:

_الألعاب اللغوية الموجودة في الكتاب محدود، وغالبا ما تكون بصيغ مكررة مثل: ضع العلامة دون تغيير في الأسلوب.

2_ غياب التفاعل الجماعي:

_لأن الألعاب اللغوية تقدم بصيغ فردية، رغما أنها تسمى ألعابا، إلّا أن الطابع الجماعي منعدم.

3_غياب الجانب الحركي والبصري:

_كثير من الألعاب تعتمد على الكتابة فقط، دون الاستفادة من الإمكانات البصرية.

4_ خلل التدرج في الصعوبة:

_بعض الألعاب لا تراعي مستويات المتعلمين، فقد تكون سهلة جدا أو صعبة، دون خلق روح التحدي أو التفكير بين المتعلمين.

5_ غياب التقويم لنتائج الألعاب:

_ لا ترفق الألعاب بتصحيحات ذاتية، أو أليات لقياس مدى تحقق الهدف مما يفقدها أهميتها.

الخاتمة

خاتمة:

وفي الختام، وبناءً على نتائج الدراسة التي قمت بها من خلال التحدث عن تطبيقات الألعاب اللغوية ودورها في تطوير مهارات اللغة العربية للسنة الرابعة الابتدائي، تحصلت على العديد من النتائج:

- تساهم الألعاب اللغوية بدرجة كبيرة في تسهيل التعلمية من خلال توفير الجهد والوقت.
- تمكن الألعاب اللغوية المتعلم من التعبير وتشجعه على التخلص من الخوف.
- اللعب يحفز المتعلمين ويخلق بيئة تعليمية محفزة.
- الألعاب اللغوية تقلل من نسبة الضغط والتوتر خلال العملية التعلمية.
- تساعد الألعاب اللغوية المتعلم على زيادة الحصيلة اللغوية.
- تمكن الألعاب اللغوية المتعلم في فهم المفردات والإلمام بمعانيها.

- وبناءً على هذه النتائج، نوصي بضرورة تعزيز دافعية المتعلمين من خلال تصميم المعلمين للألعاب اللغوية وذلك ضمها داخل المناهج التعليمية كعنصر أساسي في العملية التربوية.

أرجو أن تكون هذه المذكرة قد ساهمت في إثراء الميدان التربوي وأن تكون منطلقًا لأبحاث مستقبلية أوسع وأشمل في هذا المجال.

التوصيات:

_ دمج الألعاب اللغوية الجماعية داخل القسم مثل: لعبة البطاقات، لعبة أنا وأنت، لعبة الصندوق....

_ توظيف الوسائل التكنولوجية في التعليم.

_ تقديم تصحيح وأنشطة متابعة بعد اللعبة.

_ تنويع في أنماط الألعاب الشفهية، الحركية، الكتابية ...

_العمل على تصميم وإنتاج ألعاب لغوية تتفق مع خصائص المتعلمين النفسية.

_ تركيز على أنواع اللعب المناسبة لهذه المرحلة.

_ عمل دورات تدريبية تشجع المعلمين وتوعيهم بأهمية استخدام الألعاب اللغوية في صفوفهم وكيفية إجرائها.

_تصميم ألعاب لغوية لا تعتمد على التذكر فقط بل تتطلب الإبداع من المتعلم كالتفكير، التصنيف، الربط بين المفاهيم.

العمل الجماعي وذلك بتقسيم المتعلمين إلى مجموعات.

قائمة المصادر

والمراجع

1. ابن منظور، لسان العرب، مادة (ل ع ب)، ج1.

2.جمال الدين محمد بن مكرم، ابن منظور الافريقي لسان العرب، تصحيح أمين محمد عبد الوهاب محمد الصادق العبيدي، دار إحياء التراث العربي للطباعة والنشر والتوزيع، بيروت لبنان، ط3، ح1419-1999م

3.حنان عبد الحميد العناني، اللعب عند الأطفال الأسس النظرية والتطبيقية، دار الفكر، عمان، ط9، 2014.

4.عبد الرحمان بن الهاشمي طه حسين، استراتيجيات حديثة في فن التدريس، دار الشروق، عمان الأردن، ط1، 2008

5.عبد الله علي المصطفى، مهارات اللغة العربية، دار الميسرة للنشر والتوزيع، عمان، الأردن، ط1، 1423-2002م

6.عصام أحسن أحمد الدليمي، سؤال وجواب في منهج البحث العلمي، دار الرضوان للنشر والتوزيع، عمان، الطبعة الأولى، 2014-1435.

7.عصام حسن أحمد الديليمي، سؤال وجواب في منهج البحث م س.

8.عطية محسن علي، المناهج الحديثة وطرائق التدريس، دار المناهج للنشر والتوزيع. عمان، الأردن د،ط 1436، 2009.

9.عمار بوحوش ومحمد محمود الذنيبات، مناهج البحث العلمي وطرق إعداد البحوث، ديوان المطبوعات الجامعية الجزائر، 1995م.

10.فتحي ذياب سبتيان، أصول وطرائق تدريس اللغة العربية، ط2010، ص 18.

11.قاسم البري، أثر استخدام الألعاب اللغوية في مناهج اللغة العربية في تنمية الأنماط اللغوية لدى المرحلة الأساسية، مجلة الأردنية في العلوم التربوية، مجلد 2، ع1، 2011.

12.قاسم البري، أثر استخدام الألعاب اللغوية في منهاج اللغة العربية في تنمية الأنماط اللغوية لدى طلبة المرحلة الأساسية، المجلة الأردنية في علوم التربية، مجلد 7ع1، 2011

13.الكبيسي جهاد حامد، مناهج البحث العلمي في العلوم الإدارية، دار غيداء لنشر والتوزيع، ط2001.

14.لمياء قدور، صلاح مبارك، مجلة إشكالات اللغة والأدب ص329-346، دور استراتيجية الألعاب التعليمية الرقمية في تعلم اللغة العربية عند الطفل، الجزائر.
15.مبروك بركات، مجلة علوم اللغة وآدابها دراسة تقويمية مقارنة لمقرر القواعد في كتابي اللغة العربية السنة الرابعة ابتدائي، مركز البحث العلمي والتقني لتطوير اللغة العربية – وحدة ورقلة (الجزائر)، المجلد13، ع01، التاريخ 2021/03/15م. [1]
16.محمد علي الصويركي، الألعاب اللغوية ودورها في تنمية مهارات اللغة العربية، دار الكندي، الأردن
17.محمد علي حسن الصويركي، الألعاب اللغوية ودورها في تنمية مهارات اللغة العربية، دار الكندي، إربد، الأردن، (د ط)، 2006
18.محمد علي حسن الصويركي، الألعاب اللغوية ودورها في تنمية مهارات اللغة العربية، عمان 2005
19.محمد محمود حيلة، الألعاب التربوية وتقنية انتاجها سيكولوجيا وتعليميا وعلميا، دار الميسرة، عمان، الأردن، ط1، 2002.
20.منى سمير حسن الحسيني، أثر ممارسة الألعاب التربوية في تنمية بعض مهارات التعلم لدى تلاميذ التعليم الابتدائي، مجلة كلية التربية جامعة بور سعيد، ع15، يناير2014م.
21.ناصف مصطفى عبد العزيز، الألعاب اللغوية في تعليم اللغات الأجنبية، دار المريخ الرياض، المملكة العربية السعودية
22.ياسر محمود، تربية الطفل ومهارات من (6-9) سنوات، قطر الندى المهندسين، مصر ط2، 2009.
23. ينظر كتاب اللغة العربية السنة الرابعة ابتدائي، ابن الصيد سراب، بن عاشور عفاف، قبطاني موهوب ربيعة، بوخبزة أمال، الديوان الوطني للمطبوعات 2019-2020.
24. ينظر، دليل استخدام كتاب اللغة العربية السنة الرابعة ابتدائي، الديوان الوطني للمطبوعات المدرسية السنة الدراسية:2018/2017.

المجلات:

"1.مجلة علم التربية "، مجلد1، ع2، يوليو 2012م، محاضرة في قسم تعليم اللغة العربية كلية التربية جامعة سونن أمبيل الإسلامية الحكومية سورابيا

الملخص:

يحاول هذا البحث الموسوم ب:"**تطبيقات الألعاب اللغوية ودورها في تطوير مهارات اللغة العربية السنة الرابعة ابتدائي أنموذجا**" تسليط الضوء على أهمية الألعاب اللغوية في تطوير المهارات لدى تلاميذ السنة الرابعة من التعليم الابتدائي، وقد بينت النتائج أن توظيف الألعاب في الحصص الدراسية يحفز المتعلمين ويسهم في تحسين قدراتهم على الفهم والتعبير، واكتساب القواعد بطريقة ممتعة وفعالة. توصي الدراسة بإدماج هذه الألعاب ضمن طرائق التدريس، لما لها من أثر إيجابي على تعلم اللغة العربية.

Abstract

This study, titled "Applications of Language Games and Their Role in Developing Arabic Language Skills: Fourth-Grade Primary as a Model," attempts to highlight the importance of language games in developing skills among fourth-grade primary school students. The results showed that using games in classrooms motivates learners and contributes to improving their comprehension, expression, and grammar acquisition in a fun and effective manner. The study recommends integrating these games into teaching methods, given .their positive impact on Arabic language learning

الفهرس

العنوان	الصفحة
شكر وعرفان	
إهداء	
المقدمة	أ
الفصل الأول: الإطار النظري للألعاب اللغوية ودورها في العملية التعليمية.	
المبحث الأول: تحديد المفاهيم.	08
1/-اللعب.	08
2/-المهارة.	08
3/الألعاب اللغوية.	09
المبحث الثاني: أنواع ومزايا الألعاب اللغوية ومعايير اختيارها ودورها في تطوير مهارات اللغة العربية.	12
1/أنواع الألعاب اللغوية.	12
2/-معايير اختيار الألعاب اللغوية.	14
3/-مزايا الألعاب اللغوية.	15
4/-دور الألعاب اللغوية في تطوير مهارات التعليم.	16
المبحث الثالث: الأسس التربوية لتوظيف الألعاب اللغوية.	19
1/-الأسس النفسية للعب.	19
2/-الأسس التربوية للعب.	20
3/-شروط توظيف الألعاب اللغوية.	22
المبحث الرابع: أنواع تطبيقات الألعاب اللغوية.	25
1/-تطبيقات الألعاب التعليمية المرتبطة بالمناهج الدراسية.	25
2/-الألعاب الرقمية والتعليمية على أجهزة المحمولة.	26
3/-الألعاب اللغوية المحوسبة العادية.	26
المبحث الخامس: تأثير الألعاب اللغوية على دافعية التعلم.	30
1/-تأثير الألعاب اللغوية على المتعلم والمعلم.	30

2/-أهداف الألعاب اللغوية.	31
3/-أهمية الألعاب اللغوية.	32
الفصل الثاني: دور الألعاب اللغوية في تنمية مهارات اللغة العربية السنة الرابعة ابتدائي أنموذجا.	
تمهيد	36
المبحث الأول: المناهج والأدوات المتبعة في جمع المعلومات.	37
1/-المنهج.	37
2/-المنهج الوصفي.	37
3/-عينة الدراسة.	38
4/-مجالات الدراسة.	38
5/- وسائل جمع البيانات.	38
المبحث الثاني: قراءة تحليلية في محتوى كتاب اللغة العربية للسنة الرابعة من التعليم ابتدائي	40
1/- فهم الكلمات المفتاحية في الموضوع.	40
2/- دراسة شكلية ومضمونية لكتاب اللغة العربية السنة الرابعة ابتدائي.	40
3/- تطبيقات الألعاب اللغوية لتنمية المهارات اللغوية في كتاب اللغة العربية السنة الرابعة ابتدائي.	40
المبحث الثالث: إجراءات الزيارة الميدانية.	52
التمهيد.	52
1/- قراءة النص.	52
2/- فهم النص.	53
المبحث الرابع: تقييم الألعاب اللغوية للسنة الرابعة ابتدائي.	55
1/- إيجابيات.	55
2/- سلبيات.	55

3/- التوصيات.	**57**
خاتمة.	**59**
قائمة المصادر والمراجع.	**61**
الملخص.	**64**