# الألعاب التعليمية ودورها في التحصيل اللغوي للمتعلّم
# القسم التحضيري أنموذجا

# Educational games and their role in the language acquisition of the learner The preparatory class as a model

**فاطمة جريو** *

جامعة عبد الحميد بن باديس -مستغانم (الجزائر)، kater.nnada@gmail.com

تاريخ الارسال 2021/06/22 تاريخ القبول 2021/12/11 تاريخ النشر 2021/12/27

**ملخص:**

تهدف الدراسة إلى معرفة دور الألعاب التعليمية في التحصيل اللغوي للمتعلم، حيث يعدّ اللعب ضروريا في حياة الطفل من أجل تنمية قدراته النفسية والجسمية والعقلية وكذا من أجل الترفيه والتسلية، ولكن إذا ارتبط اللعب بالتعليمية فيرمي إلى تحقيق هدف آخر وهو اللعب والمتعة المرتبطان بالتعلّم، والذي يلعب دورا أساسيا في التحصيل اللغوي للمتعلم، فيصبح قاموسه اللغوي ثريا بكلمات جديدة اكتسبها من اللعب، وتصبح لغته متطورة وتعبيره سلسا مقارنة بمراحله الأولى من حياته، واكتسابه خبرات جديدة لم يسبق له التعرف إليها، كما يصبح الطفل متفاعلا مع بيئته الاجتماعية، ومن هنا تتمحور الإشكالية التي يدور حولها موضوع بحثنا وهي: ما هو دور الألعاب التعليمية؟ وكيف يمكنها أن تسهم في التحصيل اللغوي للمتعلم؟ وخاصة القسم التحضيري. فالألعاب التعليمية لها أهمية كبيرة وفاعلية مثلى في التعليم، إذ تمكن من معالجة الضعف في التحصيل اللغوي لدى المتعلم، فهي ليست وسيلة للتسلية والترفيه والمتعة وتحقيق النمو الجسمي، وإنما تساعد على التحصيل اللغوي والتركيز والانتباه والابتكار والإبداع والمشاركة وتنمية الأداء اللغوي، لأن اللعب هو أكبر مساعد للطفل المتعلم على فهم الكلمات واستعمالها استعمالا صحيحا واكتسابه مهارات وتنمية القدرة لديه على استعمال اللغة للتواصل في مختلف مواقف الحياة.

**الكلمات المفتاحية:** اللعب، التعليمية، الألعاب التعليمية، المتعلم، التحصيل اللغوي .

**Abstract**:

The objective of this study is to know the role of educational games in the language acquisition of the learner, because the game is necessary in the life of the child to develop his psychological, physical and mental abilities, as well as for entertainment, but if the game is related to educational, it is aimed to achieve another objective, which is the play and the pleasure associated with learning, which plays a fundamental role in the linguistic fulfillment of the learner, thus his linguistic dictionary is enriched with new words which he has acquired in playing, and his tongue develops and expression smooth from his early stages of life, and his acquisition of new experiences that he has not previously recognized, and the child becomes interactive with his social environment ,Educational games are considered to be effective educational strategies, especially for

*المؤلف المرسل

an educated child, as it is an activity that he practices when he uses a set of his senses to develop his behavior. The main problem of our research is: What is the role of educational games? And how can it contribute to the linguistic achievement of the learner? Especially the preparatory section.
Educational games have great importance and optimal effectiveness in education, as it enables to address the weakness in the linguistic achievement of the learner. For the educated child to understand and use words correctly, acquire skills and develop his ability to use language to communicate in various life situations.

**Keywords:** Play, didactics, educational games, learner, language acquisition.

**مقدّمة:**

يعدّ اللعب ضرورة من ضروريات حياة الطفل، فهو لا يحتاج إلى أكل وشرب ولباس ونوم فقط، بل يحتاج أيضا إلى اللعب، فهو شرط أساسي لتنمية قدراته النفسية العقلية والجسمية والكشف عن ميوله ومواهبه، وله أهمية كبيرة في عملية النمو والتطور لدى الطفل، كما أن اللعب مظهر من مظاهر السلوك الإنساني في مرحلة مبكرة من الطفولة تعد مرحلة وضع اللبنات الأولى في تكوين شخصية الطفل، فعن طريق اللعب يكتشف الطفل أشياء غير مألوفة، مما ينمو لديه حب الاستكشاف، والألعاب التعليمية ليست أنشطة تسعى للتسلية والترفيه والمتعة فقط، بل تسعى إلى تحقيق أهداف تعليمية للطفل.

من هنا تتمحور الإشكالية التي يدور حولها موضوع بحثنا وهي: ما هو دور الألعاب التعليمية؟ وكيف يمكنها أن تسهم في التحصيل اللغوي للمتعلم؟ وخاصة القسم التحضيري.

للإجابة عن إشكاليتنا اتبعنا خطة مكونة من مجموعة من العناصر، بدأنا فيها بالتطرق إلى المصطلحات المفاتيح في هذه الدراسة، وهي التعرف على: اللعب، التعليمية، الألعاب التعليمية، المتعلم، التحصيل اللغوي، ثم عرجنا إلى عناصر أخرى وهي: أنواع الألعاب التعليمية، والأسس النفسية التي ترتكز عليها اللعبة التعليمية، وكذا الأهداف والوظائف التي تؤديها الألعاب التعليمية، بالإضافة إلى الاتجاهات المفسرة للتحصيل اللغوي لدى المتعلم.

وهدفنا في هذه الدراسة هو الوقوف على الدور الذي تلعبه الألعاب التعليمية في تنمية معارف الطفل وصقل قدراته وكسر روتينه باللعب والاكتساب معا.

## 1-مصطلحات ومفاهيم:

قبل الولوج في معالجة لب موضوع بحثنا حري بنا أن نتطرق إلى جملة من المصطلحات التي تعدّ المصطلحات المفاتيح، وهي:

### 1-1-اللعب:

يعرّف اللعب بأنه: "نشاط موجه يقوم به التلاميذ لتنمية مهاراتهم وقدراتهم العقلية والجسمية والوجدانية، ويحقق في نفس الوقت المتعة والتسلية، وأسلوب التعلم باللعب هو استغلال أنشطة اللعب في اكتساب المعرفة وتقريب مبادئ العلم للتلاميذ وتوسع آفاقهم المعرفية".[1]

ويعرّف أيضا بأنه: "نشاط تلقائي يمارسه الفرد كي يبعث في نفسه البهجة، وهدفه اللهو واستهلاك الطاقة والجهد، من دون أن تكون هناك دوافع خارجية تحركه وتوجهه"[2].

وهو أيضا: "حاجة مادية أو فيسيولوجية للطفل، يكون اللعب ضروريا لنموه وتطوره"[3].

فاللعب هو "غذاء الطفل للنماء العقلي والاجتماعي والخلقي والجسمي، يقدم له كوسائل متعددة المناحي على شكل نشاط أو حركة أو عمل حر، يستمتع به الإنسان كدوافع لإشباع احتياجات النمو والتكيف عند الصغار واحتياجات التسلية والمتعة والصحة عند الكبار"[4].

**1-2- التعليمية:**

يرجع مصطلح تعليمية لغة إلى الفعل (علّم)، جاء في القاموس المحيط: " وعَلَّمَهُ العِلْمَ تَعْليماً وعِلاَّماً ككذَّابٍ وأعْلَمَهُ إياهُ فَتَعَلَّمَهُ . والعَلاَّمَةُ مُشدَّدةٍ وكشدَّادٍ وزُنَّارٍ والتِّعلِمَةُ كزِبْرِجَةٍ والتِّعْلامَةُ العالِمُ جِدّاً والنَّسَّابَةُ . وعالَمَهُ فَعَلَمَهُ كنَصَرَهُ : غَلَبَهُ عِلْماً . وعَلِمَ به كسَمِعَ : شَعَرَ و الأَمْرَ : أتْقَنَهُ كتَعَلَّمَهُ"[5].

"(علّم) نفسه وسمها بسيمى الحرب، وله علامة جعل له أمارة يعرفها. فالفاعل مُعَلِّم والمفعول مُعَلَّم وفلانا الشيء تعليما: جعله يتعلّمه "[6].

أما اصطلاحا، فالتعليمية يقابلها المصطلح الأجنبي (Didactique)، وهذا المصطلح مشتق من الكلمة الإغريقية ( Didactikos) والتي كانت تطلق على ضرب من الشعر هو أشبه بالمنظومات الشعرية، أو هو الشعر التعليمي الذي يهدف إلى تسهيل التعلم عن طريق حفظ المعلومات المنظومة شعرا[7].

فالتعليمية هي "مجموعة من الجهود والنشاطات المنظمة والهادفة إلى مساعدة المتعلم على تفعيل قدراته وموارده في العمل على تحصيل المعارف والمكتسبات والمهارات والكفايات وعلى استثمارها في تلبية الوضعيات الحياتية المتنوعة"[8] .

وهي أيضا: "تلك الدراسة العلمية لطرائق التدريس، ولتقنياته، ولأشكال تنظيم حالات التعلم التي يخضع لها التلميذ، بغاية الوصول إلى تحقيق الأهداف المنشودة سواء على المستوى العقلي أو الانفعالي أو الحسي الحركي"[9] .

ومن هنا فالتعليمية هي جهود ونشاطات منظمة مسخرة لخدمة المتعلم ومساعدته على مواجهة مختلف العراقيل والصعوبات التي تقف أمام تحصيل معارفه ومكتسباته وتفعيل مهاراته.

**1-3- الألعاب التعليمية:**

الألعاب مفردها لعبة، وهي: "كل ما يلعب به مثل الشطرنج والنرد والدمية ونحوها يلعب بها والأحمق الذي يسخر به ويلعب ويقال رجل لعبة يلعب به ونوبة اللعب يقال لمن اللعبة وفرغ من لعبته ( ج ) لعب"[10]، وصفت الألعاب بالتعليمية، يعني أنها ليست للترفيه والتسلية فقط، بل من أجل التعلّم أيضا.

والألعاب التعليمية هي: "الأنشطة التي يؤديها التلميذ ويبذل فيها جهودا، وذلك من خلال قوانين معينة تكون موضحة سلفا، ومرتبطة بموضوع الدرس"[11].

وهي أيضا: "نشاط أو مجموعة من الأنشطة التي يمارسها فرد أو مجموعة من الأفراد لتحقيق أهداف معينة"[12].

كما أنها "نشاط تنافسي منظم بين اثنين أو أكثر من المتعلمين، ضمن قوانين متبعة وأهداف محددة للعب مسبقا، وتنتهي عادة بفائز ومغلوب، بسبب المهارة أو الحظ أو كليهما"[13].

ومن هنا فمجمل التعاريف التي تتضمن الألعاب التعليمية تضم هدفا واحدا وهو النشاط الذي يبذله المتعلم أو مجموعة من الأنشطة ضمن قوانين معينة سلفا، من أجل هدف معين وهو التعلّم والتحصيل.

**1-4- المُتعلِّم:**

هو محور العملية التعليمية بحيث لا يتحقق الفعل التعليمي بدونه كونه المستهدف، ويكون الاهتمام بالمتعلم من حيث حوافزه وإيقاع وأسلوبه في التعلم وموقفه من المادة، وأيضا قدراته العقلية ومستواه التعليمي.[14]

**1-5- التحصيل اللغوي:**

التحصيل اللغوي هو : "مجموع المفردات والألفاظ والأساليب التي اكتسبها التلميذ خلال دراسته لمادة اللغة العربية، ويستطيع تفسيرها والتعبير عنها لفظا وكتابة أو كليهما معا مستخدما القواعد النحوية التي مرت بخبراته السابقة"[15].

**2- أنواع الألعاب التعليمية:**

تتفرع الألعاب التعليمية إلى عدة أنواع، وهي:[16]

**1-ألعاب الدمى:** مثل: العرائس، وأشكال الحيوانات وأدوات الزينة.

**2-الألعاب الحركية:** مثل ألعاب الرمي والقذف والسباق والقفز والتأرجح والجري والكرة.

**3-ألعاب الذكاء:** مثل الكلمات المتقاطعة، وحل المشكلات.

**4-الألعاب التمثيلية:** مثل التمثيل المسرحي، لعب الأدوار.

**5- ألعاب الغناء والرقص:** مثل تقليد الأغاني والأناشيد.

**6- ألعاب الحظ:** مثل الثعابين والسلالم وألعاب التخمين.

**7- القصص والألعاب الثقافية:** المسابقات الشعرية، بطاقات التعبير.

**8-ألعاب المتعة والإثارة:** مثل: تستخدم فيه أدوات الكترونية كسباق السيارات.

**9-الألعاب التربوية والتعليمية:** وهي الألعاب التي تنقل فيها المعلومة للمتعلم بطريقة مسلية، بحيث يشعر المتعلم بأنه يلعب، منها: تركيب الكلمات والجمل، والألعاب الالكترونية هي نوع من الألعاب التي تعرض على شاشة التلفاز أو جهاز الحاسوب.

**3- الأسس النفسية للألعاب التعليمية:**

يرى (بياجيه) أنّ اللعب يشكل مدخلا أساسيا لنمو الطفل من جميع النواحي المعرفية والاجتماعية والمهارية، فن طريق اللعب يمكن للطفل التعرف على المفاهيم والحقائق والمبادئ التي تحكم اللعبة، وأن يعبر عن تلك القواعد والمفاهيم لغويا، مما ينمي عند الطفل القدرة اللغوية، وتكوين مهارات التواصل الكلامي بين الأفراد[17]، وفي ضوء أهمية اللعب وما يحققه من أهداف ووظائف، فاللعبة التعليمية بدورها على مجموعة من الأسس النفسية، نذكر منها ما يلي:[18]

1- المتعة والتسلية والترفيه وهي ضرورة بيولوجية تساعد في عملية النمو والتطور لدى الطفل.

2- اللعب وسيلة للتعبير عن الذات والكشف عن قدراتها ومواهبها وإمكاناتها بحيث يعكس العقلية النفسية الجيدة للمتعلم.

3- اللعب وسيلة من وسائل استكشاف النفس عند الطفل، وكذا استكشاف المحيط الخارجي الذي حوله.

4- يتخلص المتعلم من الضغوط النفسية التي تقع عليه من الممارسات التربوية أو التنشئة الاجتماعية من خلال اللعب.

**4- أهداف الألعاب التعليمية:** [19]

يسعى مصمم الألعاب إلى تحقيق جملة من الأهداف نجملها فيما يلي:

1- تدريب الحواس وتنمية الملاحظة.

2- تمكين الطفل من اكتشاف المحيط وتنظيم الفضاء.

3- اكتساب الخبرات.

4- تنمية معظم إمكانات الطفل عقليا وجسميا.

5- تلبية احتياجات الطفل وميوله إلى اللعب والحركة.

6- تساعد الطفل على التكيّف الاجتماعي.

7- تسهيل اكتساب المعارف عن طريق الممارسة.

8- استغلال الألعاب في تنظيم الحوار بهدف تصحيح المكتسبات اللغوية وإثرائها.

9- تساعد الطفل تدريجيا على الانتقال من البيت إلى المدرسة.

10- تعرّف الطفل ببيئته المدرسية.

11- تساعده على تقبل فكرة مشاركة الأطفال في لعبهم وتعاونه معهم.

12- تساعده على تكوين علاقات اجتماعية سرّية مع زملائه.

كما يمكن إيجاز الأهداف التي تحققها الألعاب التعليمية في خمسة أهداف رئيسية، مصنفة كما يلي: [20]

1-الألعاب التعليمية أداة تعلم.

2- تنمية الجوانب المعرفية.

3- تنمية الجوانب الاجتماعية.

4- تنمية التفكير الإبداعي.

5- إتاحة الفرصة أمام الفرد للتعرّف على قدراته الطبيعية.

**5- وظائف الألعاب التعليمية:**

يعدّ اللعب حاجة من الحاجات الفيسيولوجية التي يحتاجها الفرد لتنميته، وهو جزء مهم في حياة الأطفال وأداة لتنمية شخصيته وسلوكه، ومن أهم وظائف الألعاب التعليمية ما يلي: [21]

1-اللعب أداة تربوية تعليمية تساعد في تفاعل الطفل مع عناصر بيئته ومكوناتها.

2- اللعب وسيلة تعليمية تقرّب المفاهيم إلى الأطفال وتساعدهم في إدراك معاني الأشياء.

3- اللعب أداة فعالة لمواجهة الفروق الفردية، وتعليم الأطفال وفقا لقدراتهم وإمكاناتهم.

4-اللعب وسيلة اجتماعية تعلم الأطفال قواعد السلوك وأساليب التواصل وتمثل القيم الاجتماعية.

5- اللعب وسيلة مهمة في اكتشاف شخصية الطفل وما يعانيه من اضطرابات نفسية وعقلية وحركية.

6- اللعب أداة تواصل بين الأطفال وبين الصغار والكبار بغض النظر عن الاختلافات اللغوية والثقافية.

**6- مراحل استخدام اللعبة التعليمية:**

يمكن إيجاز مراحل استخدام اللعبة التعليمية في أربع مراحل، وهي:[22]

**6-1-مرحلة الإعداد:** بحيث يتم فيها التعرف إلى اللعبة من كافة نواحيها، كالقوانين وكيفية ووقت استخدامها، والتعرف إلى الأهداف التي تحققها اللعبة، وإعداد المكان المناسب لتنفيذها، مع شرح قواعدها للاعبين والتأكيد على أهداف اللعبة التي يجب على المتعلمين الإلمام بها.

**6-2- مرحلة التنفيذ:** وهي المرحلة التي يقوم فيها المتعلمون باستخدام اللعبة، ويفضل أن يكون اللعب تحت إشراف المعلم منذ البداية من أجل السير الصحيح في اللعب، وذلك من أجل تحقيق الأهداف المرغوبة والتي أهمها اكتساب خبرات تعليمية وتنمية تفكير المتعلمين الذين يمارسون اللعب.

**6-3-مرحلة التقويم:** تعني هذه المرحلة التعرف على نقاط القوة والضعف عند المتعلم، وذلك لتنميتها والتعرف إلى نقاط الضعف لتلافيها، كما تهدف هذه المرحلة إلى معرفة مدى تحقق الأهداف من اللعبة عند المتعلمين، وهل أدى التنفيذ إلى اكتساب المتعلمين الخبرات التعليمية المرغوبة.

**6-4- مرحلة المتابعة:** في هذه المرحلة يتابع المعلم المتعلم ليعرف الخبرات التعليمية التي اكتسبها وهل مازال محتفظا بها، كما قد يوفر إليه المعلم بعض الألعاب أو الأنشطة التعليمية التي تثري من خبراته التعليمية التي تعلمها وتتأكد من إتقان المهارات المطلوبة.

**7- الاتجاهات المفسرة للتحصيل اللغوي:**[23]

تتفرع الاتجاهات المفسرة للتحصيل اللغوي إلى ثلاثة اتجاهات، وهي:

**7-1-الاتجاه السلوكي:** يرى أصحاب هذا الاتجاه أنّ اللغة عبارة عن استجابات يصدرها الكائن الحي ردا على منبهات تأخذ شكل السلوك الخاضع للملاحظة المباشرة، فالمواد التي يتعلمها هي المادة اللغوية التي يسمعها مرتبطة بالظروف المصاحبة لها، كما أنّ اللغة عبارة عن مهارة ينمو وجودها لدى الفرد عن طريق المحاولة والخطأ وتنمو بالتدعيم والمكافأة والتعزيز والتكرار.

**7-2- الاتجاه الفطري:** يرى أصحاب هذا الاتجاه أنّ كل إنسان يمكنه التعلم، لأنّ كل إنسان يمتلك قدرة فطرية تسمح له بتعلم اللغة، وهذه القدرة تنطبق على جميع البشر في كل زمان ومكان، واللغة شكل من أشكال السلوك المعقد

والذي لا يمكن تفسيره بالاعتماد على المؤثرات الخارجية فقط، فالطفل الذي يتعلم لغة ما يشيّد لنفسه نحوا واتجاها بشكل ما على أساس ملاحظته للأقوال التي تدور حوله، وهذا النحو معقد إلى حد بعيد وتجريدي، وهذا يترتب عليه أنّ الكائن البشري مزود منذ تكوينه الأول بما يجعله مؤهلا للقيام بهذا الدور، فالطفل له قدرات واستعدادات تجعله يتعلم اللغة داخل بيئته اللغوية والاجتماعية.

**7-3-الاتجاه المعرفي:** يرى أصحاب هذا الاتجاه أنّ ارتقاء الكفاءة اللغوية تأتي نتيجة للتفاعل بين الطفل وبيئته، ويشيرون إلى أنّ التحصيل اللغوي هو وظيفة إبداعية، وأساس العمليات المعرفية في التحصيل اللغوي مهما كان نوعه هي: الإدراك والتمييز والتصنيف والتجريد والاستدلال، وللفهم أهمية كبيرة في تعلم اللغة وتحصيلها، بمعنى أن أصحاب هذا الاتجاه يركزون على التفاعل بين الطفل وبيئته في عملية التعلم والتحصيل اللغوي، إضافة إلى القدرات والاستعدادات.

ومن هنا يمكن القول أنّ هذه الاتجاهات الثلاثة تعمل متكاملة فيما بينها ولا يمكن فصل إحداها عن الأخرى، فكلها مجتمعة تشكل التحصيل اللغوي لدى الطفل المتعلم.

## 8- نماذج من الألعاب التعليمية:

الألعاب التعليمية كثيرة جدا ومتنوعة، نختار منها هذه النماذج تبعا لسن الطفل المتعلم في القسم التحضيري، وهي:

### 8-1-لعبة الصحيح والخطأ: [24]

يعرض المعلّم مجموعة من الجمل تحمل معنى، وينتظر الصواب من الطفل، فإن كان جوابه صحيحا يقوم بتشجيعه وتهنئته، وإن كان خاطئا يقوم بتصحيح الأخطاء، مثلا:

**يطير الغزال وينزل على الشجرة،** وبعد تصويبها تصبح: **يطير العصفور وينزل على الشجرة.**

فالتحصيل اللغوي هنا عند المتعلم هو أن العصفور هو من يطير وليس الغزال.

### 8-2- تطابق الصورة مع الكلمة:

يعرض المعلم مجموعة من الصور ومجموعة من الكلمات المكتوبة في بطاقات تتطابق مع الصور المعروضة، ويطلب من المتعلمين ربط الصورة بالكلمة بعد عرضها، مثال:

فراشة غزالة، أرنب، فكل صورة تقابل الكلمة. [25]

فالتحصيل اللغوي الناتج هو أن تقترن في ذهن المتعلم صورة كل حيوان من الحيوانات مع صورة كلمته، فيصبح في ذهنه مجموعة من الصور مع مجموعة من صور الكلمات، كلما رآى صورة منها ربطها بكلمتها.

### 8-3- لعبة تحديد الموقع والاتجاه:

يعطي المعلم مجموعة الأشياء أو الحيوانات تكون مقترنة بالمكتب مثلا أو الكرسي، فيقول لون بالأحمر الكتاب الموجود **فوق** المكتب، ولون بالأزرق الشمعة الموجودة على **يمين** المكتب، وباللون الأصفر القلم الموجود على **يسار** المكتب، ولون بالأخضر القط الموجود **تحت** المكتب.

أو يطلب المعلم من المتعلمين تنفيذ الجمل التالية:

-ضع الكتاب في الحقيبة.

- ضع القلم فوق الطاولة.

-ضع المسطرة تحت الكرسي.

- يا محمد اكتب اسمك على السبورة.[26]

فالتحصيل اللغوي في هذه الحالة يضم مجموعة من الكلمات التي لم تكن معروفة عند المتعلم، فيتعلم عدة مواقع واتجاهات، منها: يمين ويسار، وفوق وتحت، وفي وعلى، ويستطيع التفريق بينها من خلال الأوامر التي نفذها، أو المواقع التي طلبها منه المعلم أن يضعها فيها، كما يتعرف على مجموعة من الألوان، كالأحمر والأخضر والأزرق والأصفر، وأيضا مجموعة من الأشياء، كالكرسي والسبورة والطاولة والمكتب والحقيبة.

### 8-4- لعبة التصنيف:

يعطي المعلم مجموعة من الكلمات للمتعلمين ويطلب منهم تصنيفها إلى صنفين: صنف يستعمل في المطبخ وصنف يستعمل في المدرسة مثلا: ملعقة، قلم، صحن، دفتر، كتاب، طاولة، قدر، مقلاة.

وبمساعدة المعلم يميز المتعلم بين الصنفين ويدرج كل كلمة من الكلمات ضمن ما يناسبها من صنف.

والتحصيل اللغوي هنا أن يتعلم المتعلم مجموعة من الكلمات يضيفها إلى رصيده المعجمي، مع نسبة كل كلمة منها إلى صنفه المناسب، فما يستعمل في المطبخ لا يستعمل في المدرسة، والعكس صحيح أيضا.

### 8-5- ألعاب النطق والنبرة:

يعرض المعلم كلمة من الكلمات، ثم يطلب من التلاميذ الإتيان بكلمات جديدة تشبهها تنتهي بحرف مماثل لنهاية الكلمة الأصلية، مثال: قام، نام، صام، هام، دام وغيرها.[27]

فالتحصيل اللغوي هنا أن يتعلم المتعلم الكلمات التي تنتمي إلى مجموعة متماثلة من حيث النطق والنبرة ويضيفها إلى رصيده اللغوي.

### 8-6- لعبة إكمال الحرف الناقص:

يكتب المعلم حروفا في بطاقات من ورق مقوى كل حرف في بطاقة على حده، ويطلب من كل تلميذ أن يحمل حرفا، كل مجموعة من المتعلمين تشكل كلمة، مثلا: كتاب، يحملها أربعة متعلمين، ثم يرفع كل متعلم بطاقته ليراها بقية المتعلمين، ويقرؤها المعلم عدة مرات حتى ترسخ في أذهانهم، ويطلب من مجموعة من التلاميذ إعادة قراءتها، ثم يطلب من أحد التلاميذ إخفاء ورقته، حتى يختبر مدى تذكر المتعلمين للحرف الناقص.

ومن هنا فالتحصيل اللغوي الناتج عن هذه اللعبة أن يتعرف المتعلم على مجموعة من صور الحروف وكيفية نطقها.

### 8-7- لعبة الصور:

تساعد هذه اللعبة المتعلمين على النطق الجيد واللفظ الصحيح والتعبير السلس، فبعد قراءة المعلم وتعبيره عن مجموعة من الصور، يطلب من المتعلمين إعادة التعبير عما شاهدوه.[28]

مثلا صور تحمل العبارات التالية:

- تحفظ ليلى درسها.
- يقرأ الأب القرآن.
- يلعب محمد بالكرة.
- يشرح المعلم الدرس.

فكل جملة من هذه الجمل تكون مقترنة بصورة، ومنها يتعلم المتعلم التعبير باستعمال عدة كلمات عن صورة ما وتركيبها في جمل مفيدة يضيفها إلى رصيده اللغوي.

### 8-8- لعبة رفع اليدين:

يختار المعلم عددا من المتعلمين لا يزيد عن خمسة، ويقفون في صف أمام بقية التلاميذ، ويطلب منهم أن يرفع كل واحد منهم يده اليمنى إذا سمع كلمة فيها حرف الطاء، ويرفع يده اليسرى إذا سمع كلمة فيها حرف التاء، وإذا أخطأ أحد التلاميذ حل محله متعلم آخر، مثلا الكلمات المقترحة: طبيب، تمر، طين، طقس، تعب، تمساح، تين.[29]

### 8-9- لعبة قف في مجموعتك للتمييز البصري بين الحروف المتشابهة:

يصعب على متعلمي القسم التحضيري -خاصة الذين لم يتعلموا من قبل- التمييز بين الكثير من الحروف العربية التي تتشابه في الشكل وتختلف في عدد النقاط، مثل: (ب ت ث ن)، و(ج ح خ)، و(د ذ)، و(س ش)، و(ص ض)، و( ط ظ)، وغيرها، وهذا يتطلب تدريبا بصريا مستمرا ومتواصلا للتمييز بينها، ومن بين الألعاب التعليمية التي تحل هذه المشكلة هي لعبة قف في مجموعتك، حيث يقوم المعلّم بتوزيع بطاقات لكلمات متشابهة يتضمن بعضها حرف السين (س) والبعض الآخر الشين (ش)، ثم يطلب منهم قراءة بطاقاتهم قراءة صامتة، بعد قراءتها لهم، ثم يطلب من كل من يحمل بطاقة فيها حرف (س) تشكيل مجموعة، والذين يحملون حرف (ش) تشكيل مجموعة أخرى، والذي يخطئ يخرج من المجموعة ويتم تعويضه بمتعلم آخر، ومن الكلمات المقترحة: حسن، حشد، خشن، شرح، سعيد، سلم.[30]

فالتحصيل اللغوي من هذه اللعبة هو التمييز البصري بين الكلمات المتشابهة والتي تختلف في النقاط، فيضيفها المتعلمون إلى رصيدهم ويستطيعون التمييز بينها عند كل كلمة يرونها متكونة من هذه الحروف.

### 8-10- لعبة انزع ما لا ينتمي إلى المجموعة:

يعطي المعلم عدة كلمات تنتمي إلى مجموعة لغوية واحدة، مع ذكر كلمة دخيلة ليس لها بالمجموعة، وكل كلمة من الكلمات يكتبها في بطاقة ويطلب من التلاميذ حملها، ثم يطلب من المتعلم الذي يحمل الكلمة الدخيلة أن يبتعد عن

المجموعة حتى يتمكن المتعلمين من التعرف عليها بأنها دخيلة ولا تنتمي إلى المجموعة، ومن الكلمات المقترحة: الأصفر، الأحمر، الأبيض، الأخضر، الأزرق، الأسود، الأبيض، قلم.

فالتحصيل اللغوي في هذه اللعبة هو مجموعة من الألوان يتعرف عليها المتعلمون، ويتعرفوا على كلمة (قلم) التي لا تنتمي إلى مجموعة الألوان، فيتم تنمية رصيدهم اللغوي بهذه اللعبة.

**خاتمة:**

ومن هنا ونتيجة لما تناولته الدراسة، توصلنا إلى النتائج التالية:

- إنّ الألعاب وخاصة التعليمية منها لم تعد وسيلة للتسلية والترفيه فقط بل هي أداة مهمة لتحقيق النمو العقلي والمعرفي والتحصيل اللغوي.
- تعد الألعاب التعليمية من الاستراتيجيات الفاعلة لتنمية الأداء اللغوي وتطويره لدى الطفل المتعلم.
- تجعل الألعاب التعليمية الطفل المتعلم أكثر فاعلية ومشاركة في الموقف التعليمي.
- تساعد الألعاب التعليمية على تنمية مهارات اللغة كالاستماع والكلام والقراءة والكتابة، والانتباه والتركيز والتمييز البصري.
- للعب دور فعال في كسر روتين الدرس، ومنح المتعلم فرصة للراحة أثناء ممارسة الألعاب التعليمية.
- الألعاب التعليمية هي السبيل الأسرع لتعلم اللغة بمهاراتها المختلفة دون عناء من المعلّم.
- تفتح الألعاب اللغوية مجالا للمنافسة بين المتعلمين، وهذا يمكنهم من استيعاب الألعاب وتنمية التحصيل اللغوي لديهم.

فاللعب له أهمية كبيرة وفاعلية مثلى في التعليم، إذ يمكن من معالجة الضعف في التحصيل اللغوي لدى المتعلم، فهي ليست وسيلة للتسلية والترفيه والمتعة وتحقيق النمو الجسمي، وإنما تساعد على التحصيل اللغوي والتركيز والانتباه والابتكار والإبداع والمشاركة وتنمية الأداء اللغوي، لأن اللعب هو أكبر مساعد للطفل المتعلم على فهم الكلمات واستعمالها استعمالا صحيحا واكتسابه مهارات وتنمية القدرة لديه على استعمال اللغة للتواصل في مختلف مواقف الحياة.

**قائمة المراجع:**

**الكتب:**

1- أحمد نابل الغرير، اللعب وتربية الطفل: للمعلمات في الروضة والآباء والأمهات في المنزل، دار الإثراء، ط: 1، الأردن، 2010.
2- زيد الهويدي، الألعاب التربوية: استراتيجية لتنمية التفكير، دار الكتاب الجامعي، ط:3، الإمارات العربية المتحدة، 2012.
3- شارف محمد،الألعاب التربوية والأشغال اليدوية والأناشيد لأطفال التعليم التحضيري، دار الأمل، تيزي وزو ، الجزائر.
4- صياح انطوان، تعليمية اللغة العربية، دار النهضة العربية، ط: 1،بيروت، 2008.
5- عبد المنعم أحمد بدران، التحصيل اللغوي وطرق تنميته دراسة ميدانية، دار العلم والإيمان، ط: 1، مصر، 2008.

6- علي آيت أوشان، اللسانيات والديداكتيك: نموذج النحو الوظيفي من المعرفة العلمية إلى المعرفة المدرسية، دار الثقافة، ط: 1،الدار البيضاء، 2005.

7- علي بن تقي القبطان، التعلم باللعب: استراتيجية التعلم باللعب، طريقك لصقل القدرات العقلية والجسمية والوجدانية لدى التلاميذ، وزارة التربية والتعليم، سلطنة عمان، 2008.

8- فوزي فايز اشتيوه وريحي مصطفى عليان، تكنولوجيا التعليم النظرية والممارسة، دار صفاء، ط: 1، الأردن، 2010.

9- القاموس المحيط، الفيروزآبادي، دار الكتب العلمية، بيروت.

10- مجمع اللغة العربية، المعجم الوسيط، مكتبة الشروق الدولية، ط: 4،جمهورية مصر العربية، 2004.

11- محمد الدريج، مدخل إلى علم التدريس تحليل العملية التعليمية، دار الكتاب الجامعي، الإمارات العربية المتحدة، 2003.

12- محمد علي حسن الصويركي، الألعاب اللغوية ودورها في تنمية مهارات اللغة العربية، دار الكندي، الأردن، 2005.

13- محمد محمود الحيلة،الألعاب التربوية وتقنيات إنتاجها: سيكولوجيا وتعليميا وعمليا، دار المسيرة، ط: 5، الأردن، 2010.

14- محمد محمود الحيلة، تكنولوجيا التعليم بين النظرية والتطبيق، دار المسيرة، ط: 4،الأردن، 2004.

**المقالات:**

1- بشير إبرير، مفاهيم التعليمية بين التراث والدراسات اللسانية الحديثة، كلية الآداب والعلوم الانسانية والاجتماعية، قسم اللغة العربية وآدابها، مخبر اللسانيات واللغة العربية.

2- رضا جوامع، استثمارات تعليمية اللغات في تدريس البلاغة العربية، مجلة العلوم الانسانية، جامعة باتنة، العدد: 14، جوان 2006.

3-زكريا الحاج اسماعيل، التحصيل اللغوي لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية (دراسة تقييمية)، حولية كلية التربية، جامعة قطر، العدد: 7، 1990.

4-منى سمير حسن الحسيني، أثر ممارسة الألعاب التربوية في تنمية بعض مهارات التعلم لدى تلاميذ التعليم الابتدائي، مجلة كلية التربية، جامعة بور سعيد، مصر، العدد: 15، يناير 2014.

**الهوامش:**

[1] – علي بن تقي القبطان، التعلم باللعب: استراتيجية التعلم باللعب، طريقك لصقل القدرات العقلية والجسمية والوجدانية لدى التلاميذ، وزارة التربية والتعليم، سلطنة عمان، 2008، ص: 9، وينظر: محمد محمود الحيلة، الألعاب التربوية وتقنيات إنتاجها: سيكولوجيا وتعليميا وعمليا، دار المسيرة، ط: 5، الأردن، 2010، ص: 33.

[2] – محمد علي حسن الصويركي، الألعاب اللغوية ودورها في تنمية مهارات اللغة العربية، دار الكندي، الأردن، 2005، ص: 16.

[3] – زيد الهويدي، الألعاب التربوية: استراتيجية لتنمية التفكير،دار الكتاب الجامعي، ط: 3،الإمارات العربية المتحدة، 2012، ص: 27.

[4] – محمد محمود الحيلة، الألعاب التربوية وتقنيات إنتاجها: سيكولوجيا وتعليميا وعمليا، ص: 38.

[5] – الفيروزآبادي، القاموس المحيط، دار الكتب العلمية، بيروت، ص: 1150، مادة (ع ل م).

[6] – المعجم الوسيط، مجمع اللغة العربية، مكتبة الشروق الدولية، ط: 4، جمهورية مصر العربية، 2004، ص: 624، مادة (ع ل م).

[7] – ينظر: محمد الدريج، مدخل إلى علم التدريس تحليل العملية التعليمية، دار الكتاب الجامعي، الإمارات العربية المتحدة، 2003، ص: 03، وينظر: رضا جوامع، استثمارات تعليمية اللغات في تدريس البلاغة العربية، مجلة العلوم الانسانية، جامعة باتنة، العدد: 14، جوان 2006، ص: 41.

[8] – صياح انطوان، تعليمية اللغة العربية، دار النهضة العربية، ط: 1،بيروت، 2008، ج: 2، ص: 18.

[9] – بشير إبرير، مفاهيم التعليمية بين التراث والدراسات اللسانية الحديثة، كلية الآداب والعلوم الانسانية والاجتماعية، قسم اللغة العربية وآدابها، مخبر اللسانيات واللغة العربية، ص: 84.

[10] – المعجم الوسيط، ص: 827، مادة (لعب).

[11] – علي بن تقي القبطان، التعلم باللعب: استراتيجية التعلم باللعب، طريقك لصقل القدرات العقلية والجسمية والوجدانية لدى التلاميذ، ص: 9.

[12] – ينظر: زيد الهويدي، الألعاب التربوية: استراتيجية لتنمية التفكير، ص: 27، وينظر: محمد محمود الحيلة، الألعاب التربوية وتقنيات إنتاجها: سيكولوجيا وتعليميا وعمليا، ص: 34.

[13] – محمد محمود الحيلة، تكنولوجيا التعليم بين النظرية والتطبيق، دار المسيرة، ط: 4، الأردن، 2004، ص: 205.

[14] – ينظر: علي آيت أوشان، اللسانيات والديداكتيك: نموذج النحو الوظيفي من المعرفة العلمية إلى المعرفة المدرسية، دار الثقافة، ط: 1،الدار البيضاء، 2005، ص: 74.

[15] – زكريا الحاج اسماعيل، التحصيل اللغوي لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية (دراسة تقييمية)، حولية كلية التربية، جامعة قطر، العدد: 7، 1990، ص: 308.

[16] – ينظر: زيد الهويدي، الألعاب التربوية: استراتيجية لتنمية التفكير،ص: 47، وينظر: أحمد نابل الغرير، اللعب وتربية الطفل: للمعلمات في الروضة والآباء والأمهات في المنزل، دار الإثراء، ط: 1،الأردن، 2010، ص: 171، 172، وينظر: علي بن تقي القبطان، التعلم باللعب: استراتيجية التعلم باللعب، طريقك لصقل القدرات العقلية والجسمية والوجدانية لدى التلاميذ، ص: 23، وينظر: منى سمير حسن الحسيني، أثر ممارسة الألعاب التربوية في تنمية بعض مهارات التعلم لدى تلاميذ التعليم الابتدائي، مجلة كلية التربية، جامعة بور سعيد، مصر، العدد: 15، يناير 2014، ص: 669.

[17] – ينظر: زيد الهويدي، الألعاب التربوية: استراتيجية لتنمية التفكير، ص: 51.

[18] – ينظر: فوزي فايز اشتيوه وريحي مصطفى عليان، تكنولوجيا التعليم: النظرية والممارسة، دار صفاء، ط: 1، الأردن، 2010، ص: 182، وينظر: محمد محمود الحيلة، تكنولوجيا التعليم بين النظرية والتطبيق، ص: 208، وينظر: علي بن تقي القبطان، التعلم باللعب: استراتيجية التعلم باللعب، طريقك لصقل القدرات العقلية والجسمية والوجدانية لدى التلاميذ، ص: 13.

[19] – شارف محمد، الألعاب التربوية والأشغال اليدوية والأناشيد لأطفال التعليم التحضيري، دار الأمل، تيزي وزو ، الجزائر، ص: 9، 10، وينظر: محمد محمود الحيلة، الألعاب التربوية وتقنيات إنتاجها: سيكولوجيا وتعليميا وعمليا، ص: 51، 52.

[20] – ينظر: زيد الهويدي، الألعاب التربوية: استراتيجية لتنمية التفكير، ص: 28، 29.

[21] – ينظر: زيد الهويدي، الألعاب التربوية: استراتيجية لتنمية التفكير، ص: 30، وينظر: محمد محمود الحيلة، الألعاب التربوية وتقنيات إنتاجها: سيكولوجيا وتعليميا وعمليا، ص: 53.

[22] – ينظر: زيد الهويدي، الألعاب التربوية: استراتيجية لتنمية التفكير، ص: 55، 56، وينظر: محمد محمود الحيلة، تكنولوجيا التعليم بين النظرية والتطبيق، ص: 208، 209.

[23] – ينظر: عبد المنعم أحمد بدران، التحصيل اللغوي وطرق تنميته دراسة ميدانية، دار العلم والإيمان، ط: 1، مصر، 2008، ص: 11-16.

[24] – ينظر: محمد علي حسن الصويركي، الألعاب اللغوية ودورها في تنمية مهارات اللغة العربية، ص: 57.

[25] – ينظر: محمد محمود الحيلة، تكنولوجيا التعليم بين النظرية والتطبيق، ص: 223، وينظر: محمد علي حسن الصويركي، الألعاب اللغوية ودورها في تنمية مهارات اللغة العربية، ص: 56.

[26] – ينظر: محمد علي حسن الصويركي، الألعاب اللغوية ودورها في تنمية مهارات اللغة العربية، ص:59.

[27] – ينظر: المرجع نفسه، ص: 62.

[28] – ينظر: المرجع نفسه، ص: 75.

[29] – ينظر: المرجع نفسه، ص: 80.

[30] – ينظر: المرجع نفسه، ص: 81.