مجلّة اللّغة العربيّة المجلّد: 23 العدد: 4 السّنة: الثّلاثيّ الثّالث 2021 ص 507 - 524

دور اللعب في تعلم القراءة: دراسة تحليليّة نقديّة لأنشطة: "ألعب وأقرأ" في كتاب السّنة الأولى من التعليم الابتدائي.

The role of play in learning to read: a critical analytical study of activities: "Play and Read"In the first year book of primary education.

د. عباسي سعاد*

مريم كيبيش**

تاريخ الاستلام:30 10 2019 تاريخ القبــول: 26 04 2020

التعريف الرقمي للمقال: doi 10.33705/0114-023-004-025

الملخّص: تسعى هذه الورقة البحثيّة إلى معرفة مدى فاعليّة اللعب ودوره في تدريس مهارة القراءة، وذلك من خلال تحليل ونقد لأنشطة: "ألعب وأقرأ" المقرر على تلاميذ السّنة الأولى من التّعليم الابتدائي.وقد توصلت الدّراسة أنّ لهذا النّشاط دور كبير في التّدرب على مهارات القراءة ويمكن عن طريقه تحقيق العديد من شروط التّعلم، كما أنّه أثبت فاعليته في رفع دافعيّة المتعلّمين وشد انتباههم وتركيزهم، والتّحسين من استيعابهم للمعارف والمعلومات وإدراكها، وبقاء أثر التّعلم لأطول مدّة ممكنة.ولكن؛ رغم كل هذه الإيجابيات التي يمكن تحقيقها عن طريق هذا النّشاط، يعزف العديد من المعلّمين عن تفعيله، وذلك لعدم وعيهم بأهميته، أو عدم معرفتهم لطرق استخدامه، وكذلك -في كثير من الأحيان-لعدم توفر الوسائل التّعليميّة المساعدة وكثرة عدد المتعلّمين في القسم الواحد.

*جامعة المديّة، الجزائر، البريد الإلكتروني: abassi.souad@yahoo.fr (المؤلّف المرسل)

**جامعة المديّة، الجزائر، البريد الإلكتروني: omkhadidja2015@gmail.com

الكلمات المفتاحيّة: ألعاب قرائيّة، إستراتيجيّة اللعب في تعليم اللغة، تعليم مهارة القراءة، نشاط: "ألعب وأقرأ".

Abstract: This paper aims to find out the effectiveness of games and its role in teaching reading skills, through the analysis and criticism of the activities of "play and read" of the course for first year students of primary education.

The study concluded that this activity plays an important role in the training of reading skills. It can provide many learning conditions. It has also proved effective in raising learners' motivation, focusing their attention, improving their understanding of knowledge and information, and maintaining the impact of learning for as long as possible.

However, despite all the advantages that can be achieved through this activity, many teachers neglect it because they are unaware of its importance or lack of knowledge of its methods of use, and, in many cases, because of the lack of educational aids and the large number of learners in each section.

keywords : Reading Games, Playing strategy in language teaching,Teaching reading skill, "Play and Read" activity.

1. مقدّمة: اللعب نشاط يستهوي جميع الأطفال، ويثير حماسهم ورغبتهم في ممارسته، وتسخيره في مجال التّربيّة والتّعليم له دور كبير في تحقيق العديد من شروط التّعلم، وتوفير الظّروف الملائمة له، وخلق جو تعليمي يتناسب مع المعايير الأساسيّة لتعليم ذا جودة عاليّة. ذلك أنّ اللعب هو الوسيلة الطّبيعيّة التي يكتسب الطّفل من خلالها معارفه ومعلوماته، وينمي بواسطتها مهاراته ومواهبه، ويحصل له عن طريقها النّضوج بمختلف اتجاهاته ونواحيه، ليكون قادرا على خوض معترك الحياة.

هذا؛ ويؤدّي اللعب دورا هامّا في النّمو اللغوي للطفل، حيث يوفر له العديد من المواقف التّواصليّة المتنوعة لممارسة اللغة والتّدرب على استخدامها، كما يوفر له جو من الرّاحة والتّلقائيّة في استخدامها، فيمضي في تعلمها بشغف واستمتاع.

إشكاليّة الدّراسة: لقد تنبه القائمون على تأليف الكتب المدرسيّة إلى أهميّة استغلال اللعب كإستراتيجيّة تعليميّة، حيث خصصوا له نشاطا من أنشطة تعلم اللغة في كتاب السّنة الأولى من التّعليم الابتدائي تحت اسم: "ألعب وأقرأ".

أ- أسئلة الدّراسة:

على ضوء ما سبق؛ تسعى هذه الدّراسة إلى الإجابة عن الأسئلة التّاليّة:

- **ما مدى فاعليّة هذا النّشاط ودوره في تعلم القراءة؟**
- **وما مدى استغلاله وتفعيله من طرف المعلّمين على أرض الواقع؟**

ب- فرضيات الدّراسة:

للإجابة عن تساؤلات الدّراسة، تقترح الفرضيات التّاليّة:

إجابة على التّساؤل الأوّل، تقترح الفرض التّاليّة:

- نشاط "ألعب وأقرأ" هو نشاط فعال في تعليم مهارة القراءة وتحقيق نتائج مرضيّة في هذا المجال.

الإجابة على التّساؤل الثّاني تقوم على الدّراسة الكشفيّة، لذا لا يمكن اقتراح فرضيّة لذلك.

2. الخلفيّة النّظريّة للبحث:

1.2 مفهوم اللعب: يعدّ مصطلح اللعب من المصطلحات التي تعدّدت حوله التّعريفات والمفاهيم، رغم ارتباط جل التّعريفات ببعضها البعض، واشتراكها في مجموعة من الخصائص المميّزة له. حيث اتفق معظم الباحثين على خاصيّة الحركة

والنّشاط التي يتميزبها اللعب، بالإضافة إلى أنّ الهدف المرجو من وراء هذا النّشاط ليس سوى التّسليّة والمتعة والسّرور؛ فنجد من الباحثين من يعرف اللعب بأنّه: "حركة أو سلسلة من الحركات يقصد بها التّسليّة"[1]، وفي تعريف مشابه عرّفته الموسوعة البريطانيّة بأنه: "أي نشاط طوعي من أجل السّرور"[2]، وهنا تظهر ميزة أخرى من مميزات اللّعب وهي كونه نشاطا طوعيا حرا، وليس نشاطا إجباريا، فالطّفل -أو اللاعب بصفة عامّة- يلعب لأنّه يرغب باللعب، أو لأنّه يشعر بالحاجة أو بالميل نحو اللعب، والباعث عليه هو باعث ذاتي محض. ولا يختلف هذين التّعريفين كثيرا عن التّعريف الذي قدّمه جود للعب، حيث يرى بأنّه: "نشاط حر موجه أو غيرموجّه يقوم به الأطفال لتحقيق المتعة والتّسليّة"[3].

وفي قاموس علم النّفس يعرف اللعب بأنّه: "نشاط يقوم به الإنسان بصورة فرديّة أو جماعيّة لغرض الاستمتاع دون دافع آخر، وهو نشاط حر وخالص يؤدّى لغاية الاستمتاع فقط، وقد يكون هذا النّشاط حركيا أو ذهنيا"[4]، فاللعب قد يكون فردي يمارسه اللاعب لوحده، وقد يكون جماعي يقوم بأدائه مجموعة من الأفراد. كما أنّه قد يكون نشاطا حركياً كالألعاب الرّياضيّة، وقد يكون نشاطا ذهنيا كالألغاز والأحجيات ولعبة الشّطرنج...

2.2 المفهوم التّربوي والتّعليمي للعب: لقد ظهرت العديد من المصطلحات التي تشيرإلى مفهوم اللعب في إطار تربوي وتعليمي، من أهمّها: اللعب التّعليمي الألعاب التّعليميّة، الألعاب التّربويّة، اللعب التّربوي...

ورد في معجم المصطلحات التّربويّة النّفسيّة تعريف اللعب التّربوي (Educational Games) بأنّه: "نشاط منظم يتبع مجموعة قواعد في اللعب، ويتم اللعب بين طالبين أو أكثر يتفاعلون للوصول إلى أهداف محدّدة بوضوح"[5].

عرّف محمود الحيلة الألعاب التّربويّة بأنّها: "نشاط تعليمي تعلمي، ووسيط فعال يكسب الأطفال الذين يمارسونه ويتفاعلون مع أنواعه المختلفة، وخبراته المباشرة ويتقيّدون بقواعده وقوانينه وشروطه، دلالات تعليميّة وتعلميّة وتربويّة إنمائيّة لأبعاد شخصيتهم العقليّة والوجدانيّة والحركيّة"[6]. وفي هذا إشارة إلى التّأثيرالإيجابي الفعال لاستخدام اللعب كوسيط تعليمي.

من بين المجالات التي حاولت استثمار فوائد اللعب في التّعليم، مجال تعليم اللغات حيث ظهر ما يسمّى بالألعاب التّواصليّة، أو الألعاب اللغويّة، وهي ألعاب صممت خصّيصا من أجل تطوير مهارات اللغة أو إحدى هذه المهارات، أو إنّماء الحصيلة اللغويّة أو تحسين أحد جوانب استخدام اللغة لدى المتعلّمين.

ومن أهم الباحثين اللذين تطرقوا لمفهوم الألعاب اللغويّة ناصف عبد العزيز فيقول: "يستخدم اصطلاح "الألعاب" في تعليم اللغة، لكي يعطي مجالا واسعا في الأنشطة الفصليّة، لتزويد المعلّم والدّارس بوسيلة ممتعة ومشوقة للتدريب على عناصر اللغة وتوفير الحوافز لتنميّة المهارات اللغويّة المختلفة"[7]. فالألعاب اللغويّة إذن هي مجموعة من الأنشطة التي تمارس في الفصول والأقسام الدّراسيّة، وتحتوي على عناصر التّشويق والاستمتاع، وتسعى إلى تحقيق أهداف لغويّة محدّدة؛ كالتّدريب على بعض المهارات اللغويّة، أو تطوير استخدام بعض العناصر اللغويّة أو تنميّة المفردات اللغويّة... لدى متعلّمي اللغة.

أمّا محمّد الحيلة وعائشة غنيم فقد عرّفا الألعاب اللغويّة بأنّها: "نشاط لغوي هادف، موجه، منظم، مخطط له، يبذل فيه اللاعبون جهودا كبيرة من أجل تحقيق الأهداف المتعلّقة بمهارات اللغة العربيّة، وفي موضوعات شتى، ومجالات متنوّعة ضمن قواعد وقوانين معينة موصوفة وتخضع لإشراف المعلّم، ومراقبته، وتوجيهاته تزود المعلّم والمتعلّم بوسيلة ممتعة للتدريب على عناصر اللغة، وتوفر الحوافز لتنميّة المهارات اللغويّة المختلفة، وتوظف بعض العمليات العقليّة"[8].

3.2 شروط ومواصفات اللعبة التّعليميّة الجيدة: صحيح أنّ استغلال الألعاب في مجال التّربيّة والتّعليم له فوائد ومزايا عديدة، لكنّه قد يفقد ميزاته إذا لم يتم الالتّزام بمجموعة من الشّروط التي تجعل اللعبة التّعليميّة مفيدة وخاليّة من العيوب والأضرار. ومن أهم المواصفات والشّروط التي يجب توفرها في اللعبة التّعليميّة الجيدة ما يلي:

1. إمكانيّة تحقيق الكفاءات المستهدفة من خلالها: فجودة الألعاب ترتبط بـ: "مدى اتصال الألعاب بالأهداف التّربويّة التي يسعى المعلّم لتحقيقها"[9]. لذا ينبغي أوّلا أن تحدّد أهداف الدّرس بدقة ثم يتم اختيار اللعبة التي تناسب هذه الأهداف.

2. ملائمتها لمستوى المتعلّمين وقدراتهم: فالألعاب الجيدة هي التي تتناسب درجة صعوبتها مع قدرات المتعلّمين، إذ أنّ: "الألعاب المعقدة بدرجة أكبر من مستوى الطّفل

تسبب له بعض الاضطرابات الانفعاليّة "[10]، أمّا الألعاب التي تكون بسيطة دون مستواهم فتكون غير قادرة على إثارتهم وتحفيزهم.

3. إمكانيّة تطبيقها: يجب مراعاة جميع الظّروف التي قد تعيق تطبيق اللعبة كالمكان والمدّة الزّمنيّة المناسبين لتطبيقها، وتناسب تكلفتها الاقتصاديّة مع ميزانيّة المدرسة، وملائمتها لعدد المتعلّمين كي يشترك في أدائها أكبر عدد منهم، وقدرة المدرس على ضبط المتعلّمين أثناء أدائها، كما يجب أن تخلو من أي خطر أو ضرر محتمل.

4. مراعاة حاجيات وميول المتعلّمين في اختيارها: من المفترض أن تتوفّر في اللعبة التّعليميّة عناصر الإثارة والتّشويق، والإمتاع والتّسليّة، وتكون قادرة على إشباع حاجيات المتعلّمين ورغبة حب الاكتشاف لديهم، وإشعارهم بالحريّة، وإذكاء روح المنافسة والتّحدي بينهم؛ كي تُحسن دافعيتهم وتُثير حوافزهم الذّاتيّة للتعلّم.

5. أن تكون قوانينها واضحة ومفهومة: و"أن تكون خطوات إجرائها بسيطة ومناسبة لعمر الطّفل "[11]. وذلك حتى يتم أدائها بشكل منظّم، ويلتزم كل فرد بالدّور المخصّص له، ويسهّل على المدرّس إدارة الوضع، والتّحكم في الانضباط والهدوء.

6. قدرتها على إثارة النّشاط الذّهني والعقلي للمتعلّمين: فاللعبة الجيدة هي اللعبة التي تحفّز على: "التّفكير الإبداعي وتساعد الأطفال على الابتكار والإبداع والإتيان بنتائج مقبولة وغير مألوفة، وأن تكون الألعاب مشوّقة ومفيدة بنفس الوقت، وأن تكون بعضها مصمّمة لمساعدة الأطفال على حل المشكلات واتخاذ القرارات "[12].

7. ينبغي على المدرس أن يحدّد نوع الألعاب التي تناسب مرحلة النّمو لدى المتعلّمين، فكما هو معروف؛ تتميّز كل مرحلة من مراحل نمو الطّفل بأنواع محدّدة من الألعاب التي تجذب الطّفل وتثير اهتمامه.

4.2 دور اللعب في العمليّة التّعليميّة التّعلميّة: إنّ استثمار اللعب في العمليّة التّعليميّة التّعلميّة له دور كبير في تحسين جودة التّعليم وتحقيق العديد من شروطه ومن أهم الفوائد التي يمكن جنيها من استخدامه ما يلي:

1. رفع دافعيّة المتعلّمين وزيادة إقبالهم على التّعلم: يساعد استخدام اللعب في التّعليم على تحفيز المتعلّمين وشد انتباههم وتركيزهم، ويدفعهم إلى الإقبال على التّعلم بشغف ولهفة، ويجعلهم أكثر اندماجا في العمليّة التّعليميّة. فـ: "اللعب أحد العوامل التي

تسهم في عمليّة تعلم ذات جودة عاليّة، لأنّه يرتبط بوجود حافز داخلي لدى الطّالب ومراعاة احتياجاته واهتماماته "[13].

2. توفير الظّروف التّعليميّة الملائمة: يسهم استثمار اللعب في العمليّة التّعليميّة على تخليص المتعلّم من جميع الضّغوط النّفسيّة التي تعيق تعلمه، كما أنه يوفر له نوع من الحريّة في التّعلم، ويعتبر اللعب نشاط حيوي يعمل على تحفيز جميع المتعلّمين بما فيهم غير النّشطين عادة. هذا، ويعدّ اللعب من الطّرق التّعليميّة التي تتمحور حول المتعلّم، وتجعله العنصر الفاعل في العمليّة التّعليميّة. كما أنّ اللعب يجعل التّعليم ذا معنى، ويساعد المتعلّم على الاستفادة من مكتسبات تعلّمه وتوظيفها على أرض الواقع فـ: "الألعاب تؤدّي إلى الإسهام في تقليل الفجوة بين ما يجري في غرفة الصّف وما يجري في مواقف الحياة اليوميّة "[14].

3. تقريب المفاهيم وتسهيل عمليّة الفهم والإدراك: يقوم المتعلّمون أثناء اللعب باستخدام العديد من الحواس، وهو ما يساعد على تحسين عمليّة الإدراك وتقريب المفاهيم التّجريديّة، وتوضيح الأفكار الغامضة. وقد أكد محمّد الحيلة على دور اللعب في تسهيل عمليّة الفهم قائلا: "يمثل اللعب وسيلة تعليميّة تقرب المفاهيم إلى الأطفال وتساعدهم في إدراك معاني الأشياء والتّكيف مع واقع الحياة "[15].

4. تثبيت المعلومات وبقاء الأثر التّعليمي لفترات أطول: يعتبر اللعب وسيلة تطبيقيّة، يتمكن المتعلّمون بواسطتها من تطبيق المعارف والمعلومات النّظريّة وتوظيفها في أرض الواقع، وهو ما يساعد على تثبيت المعلومات والاحتفاظ بها لوقت أطول؛ إذ تؤكّد العديد من الإحصائيات على أنّ الإنسان يتذكر 90٪ ممّا يقوله ويعمل به[16]. كما أنّ المتعلّم أثناء ممارسته للعب يتعلّم في جو من الانفعالات، ممّا يجعله يعيش مواقف يصعب نسيانها. ويعمل اللعب على توظيف أكثر من حاسة: "وكلّما تم مخاطبة أكثر من حاسة خلال عمليّة التّعلم، كلّما كانت المعلومة، أو السّلوك؛ أكثر ثباتا وفهما لدى المشارك "[17].

5. معالجة مشكلات التّعلم النّفسيّة: لا شكّ في أنّ اللعب يساعد على تخطي العديد من المشكلات التّعليميّة التي يعاني منها بعض المتعلّمين، كالخوف، القلق والتّوتر العزلة والانطواء، وانعدام الثّقة بالنّفس...

6. التّقليل من الفروق الفرديّة وتفريد التّعليم: إن التّنوع الذي تتسم به الألعاب له دور كبير في تلبيّة حاجيات وميول المتعلّمين ومراعاة قدراتهم باختلافها، فالألعاب تضمن: "المشاركة الفعالة للمستويات المختلفة للطلبة لأنّها تقدّم فرصا متساويّة لبطيئي التّعلم وسريعي التّعلم"[18].

7. زيادة التّفاعل الصّفي وتنميّة مهارات التّواصل والتّعبير: يؤكّد جروس (J.Gruss) على أنّ: "تنظيم العمل والتّفاعل في الفصل الدّراسي هو أحد الوظائف التي تخدمها الألعاب... يعتبر سياق التّفاعل الذي تولده الألعاب أمرًا ممتعًا ومفيدًا للطلاب"[19]. إذ يغلب على الألعاب جو المرح والتّعاون والتّنافس، وهو ما يزيد من تفاعلهم، ويساعد في بناء العلاقات الوديّة بينهم، وتنميّة القيم والمبادئ الاجتماعيّة لديهم.

8. تنميّة مهارات التّفكير وحل المشكلات: التّعليم عن طريق اللعب يعد بمثابة جعل المتعلّمين في وضعيّة مشكلة، وعليهم بذل الجهود الكافيّة لحل المشكلة التي تنطوي عليها اللعبة، وهو ما يدفعهم إلى تفعيل جميع العمليات العقليّة لحل المشكلة والفوز باللعبة. "فالتّعلم باللعب يساعد على جذب انتباه المتعلّمين لموضوع التّعلم وينمي نشاطهم العقلي مثل القدرة على حل المشكلات والتّقويم الذّاتي، ويساعد المتعلّمين في نمو الذّاكرة والتّفكير والإدراك والتّخيل..."[20].

هذه أهم النّقاط الإيجابيّة التي يمكن الاستفادة منها عن طريق استخدام اللعب كإستراتيجيّة للتعليم، وتبقى العديد من الفوائد التي يصعب ذكرها جميعا، فاللعب هو الوسيلة الطّبيعيّة التي يكتسب الطّفل من خلالها معارفه ومعلوماته، وينمي بواسطتها مهاراته ومواهبه، ويحصل له عن طريقها النّضوج بمختلف اتجاهاته ونواحيه.

5.2 دور اللعب في تعليم وتعلم اللغة: يؤدّي اللعب دورا هامّا في النّمو اللغوي للطفل، حيث يوفر له العديد من المواقف التّواصليّة المتنوعة لممارسة اللغة والتّدرب على استخدامها، وتتّضح أهميّة اللعب في تعلّم اللغة بشكل بارز في اكتساب الطّفل للغته الأمّ، حيث يستغرق أثناء اللعب في التّدرب على نطق الكلمات وصياغة التّراكيب المختلفة، وهو أمر يسهل ملاحظته عند جميع الأطفال في مرحلة اكتسابهم للغة، وهذا ما لاحظته الباحثة "وير"، التي استخلصت من تحليل التّسجيلات التي قامت فيها بتسجيل الكلام الذي ينتجه ابنها أثناء اللعب: "أنّه خلال أوقات تسليّة طفلها يتم التّدرب على

تراكيب الكلام والنّحو بشكل كبير لدرجة أنّنا في بعض الأحيان نشعر وكأننا نستمع لدرس بلغة أجنبيّة "[21]. ونفس الأمر أكّده العديد من الباحثين؛ حيث يقول "د. برونر": "يمكن القول أنّ إتقان الطّفل للغة الأمّ تعدّ من أعقد الملامح العقليّة التي يمكن أن ينجزها الطّفل الصّغير وهي عمليّة لا يمكن أن تحدث بأي حال من الأحوال تحت إكراه الكدح للوصول إلى أهداف حقيقيّة، وإنّما يمكن أن يحدث ذلك في مواقف اللعب"[22].

ولا تقتصر فوائد اللعب على اكتساب اللغة الأمّ وحسب، بل تتعدّاها إلى تعلم اللغة بكل أصنافها، ومن أبرز الفوائد التي يقدّمها اللعب كإستراتيجيّة في تعليم اللغة ما يلي:

1. ممارسة اللغة في مواقف شبه حقيقيّة: تعدّ مواقف اللعب أشبه المواقف التّعليميّة بمواقف الحياة اليوميّة، واستخدام الألعاب في تعليم اللغة يمكّن من توظيفها في سياقات أصيلة وذات معنى، إذ: "تساعد الألعاب المعلّم على إنشاء نصوص تكون اللغة فيها نافعة وذات معنى، تولد لدى الدّارسين الرّغبة في المشاركة والإسهام"[23].

2. تعزيز الكفاءة التّواصليّة وتنميّة الطّلاقة: أثناء اللعب، يتعرّض المتعلّمين للعديد من المواقف التي تضطرّهم إلى ممارسة اللغة بشكل دائم، فيشعرون بالحاجة إلى فهم ما يقال لهم، والتّعبير عن حاجياتهم ومشاعرهم وأفكارهم، وهو ما يعمل على تنميّة الطّلاقة اللغويّة وتعزيز الكفاءة التّواصليّة. كما يساعد اللعب على حمل المتعلّمين على مواصلة التّدريبات وتكثيف التّمارين اللغويّة دون الشّعور بالتّعب أو الملل.

3. تنميّة الحصيلة اللغويّة وتوظيفها: يحتاج المتعلّم باستمرار لاستخدام مفردات جديدة أثناء ممارسته للألعاب اللغويّة، وبواسطة الدّعم الذي قد يحصل عليه من زملائه أو من معلّمه، يكتسب ألفاظا وتراكيب لغويّة جديدة، ويقوم بتوظيفها في سياقات مناسبة، ممّا يساعده على إثراء قاموسه اللغوي وتنميّة مختلف المهارات اللغويّة.

4. دمج المهارات اللغويّة واستخدام اللغة ككل متكامل: تعدّ: "الألعاب اللغويّة من أقصر الطّرق لإتقان اللغة بمهاراتها المختلفة: الاستماع، والتّحدث، والقراءة والكتابة بوصفها وسائل لتعزيز تعلم اللغة وإتقانها داخل الغرفة الصّفيّة"[24]، حيث يعكس تنوع المهام التّعليميّة في الألعاب، تنوّعاً في المهارات والفنون اللغويّة المستعملة، كما يساعد على استخدام اللغة كبنيّة كليّة تندمج وتتكامل فيها مختلف المهارات اللغويّة.

5. الرّاحة والتّلقائيّة في استخدام اللغة: من أهم العوامل التي تعرقل تعلّم اللغة التّوتر والقلق الذي يصيب المتعلّمين بسبب الخوف من الوقوع في الأخطاء أو الفشل في

الفهم، وهو ما يدفعهم إلى الامتناع عن ممارسة اللغة، ويعتبر اللعب أداة فعالة لتخطي مختلف هذه المشاكل، ممّا يؤدّي إلى تسهيل استخدام اللغة بتلقائيّة وطلاقة.

6. المساعدة على الإبداع والابتكار في استعمال اللغة: يعيش المتعلّمون أثناء اللعب أجواء من التّنافس والحماس والمثابرة والعزيمة... ويسخّرون كل طاقاتهم من أجل تحقيق الأهداف المطلوبة، فيؤدّي ذلك إلى إيقاظ المواهب الكامنة والإبداع والابتكار.

7. مساعدة المدرس في تقييم الكفاءة التّواصليّة للمتعلّمين: أثناء اللعب يوظّف المتعلّمون كل إمكانياتهم وقدراتهم اللغويّة لتحقيق التّواصل المطلوب، فتظهر كفاءتهم اللغويّة والتّواصليّة بوضوح، ممّا يسهل على المدرس تقييمها.

6.2 توظيف اللعب في تدريس نشاط القراءة: القراءة هي الأداة الأساسيّة لاكتساب المعرفة والثّقافة، لذا ينبغي اختيار أكثر الطّرق فاعليّة لتدريسها، وقد أثبتت الدّراسات والبحوث فاعليّة الألعاب القرائيّة وقدرتها العاليّة لإكساب وتنميّة هذه المهارة، حيث: "إنّ ألعاب القراءة التّعليميّة أسلوب فعال أثبت جدواه خاصّة في الصّفوف الابتدائيّة الأولى ويعود إلى انسجامها مع طبيعة وخصائص الطّفل العقليّة الحركيّة في هذه الصّفوف"[25].

واللعب بصفة عامّة يساعد على تنميّة مختلف المهارات اللغويّة، ومنها مهارة القراءة، حيث أثبت بعض الدّارسين الدّور الهام لبعض أنواع اللعب في اكتساب وتنميّة القراءة، تقول هدى النّاشف: "هناك علاقة وثيقة بين اللعب الإيهامي (pretend play) واللعب الرّمزي (symbolic play) للأطفال ونمو قدرتهم على القراءة والكتابة. ذلك أنّ الطّفل في بعض مواقف اللعب المتقدّم، يستخدم مهارات عقليّة من النّوع الذي يحتاجه في عمليّة القراءة"[26].

هذا؛ وقد ظهرت العديد من الألعاب المقترحة لتنميّة مهارة القراءة، حيث يمكن تصنيف جل الألعاب القرائيّة إلى خمسة أصناف كما يلي[27]:

- ألعاب التّعرف على الحروف والكلمات؛
- ألعاب التّدريب على القراءة من اليمين إلى اليسار؛
- ألعاب التّدريب على قراءة كلمة أو عبارة أو نص قصير؛
- ألعاب التّعرف على أخطاء القراءة وتصحيحها؛

- ألعاب التّدريب على استيعاب مفردات أو عبارة قصيرة أو نص قصير.

3. الجانب التّطبيقي للبحث:

1.3 التّعريف بالدّراسة:

أ- منهج الدّراسة: تستخدم هذه الدّراسة المنهج الوصفي التّحليلي، حيث تقوم بملاحظة الظّاهرة ووصفها وتحليلها لاستخلاص أهم النّتائج.

ب- عينة الدّراسة:

- النّشاط اللغويّة: "ألعب وأقرأ" المخصص لتلاميذ السّنة الأولى ابتدائي؛
- مجموعة من تلاميذ قسم السّنة الأولى ابتدائي، الموجود بـ: "مدرسة محمّد العيد آل خليفة"، عين وسارة، ولاية الجلفة.

ت- أداة الدّراسة: استخدمت الدّراسة لتحليل الظّاهرة أداتين:

- تقنيّة تحليل المحتوى من أجل تحليل محتوى نشاط "ألعب وأقرأ"؛
- تقنيّة الزّيارة الميدانيّة ومقابلة المعلّمين من أجل معرفة آراء المعلّمين في نشاط "ألعب وأقرأ"، ومدى تفعيله من جانبهم، وكذا رصد طريقة تفاعل التّلاميذ مع هذا النّشاط.

2.3 وصف وتحليل محتوى نشاط: "أقرأ وألعب" في كتاب السّنة الأولى ابتدائي: نشاط "ألعب وأقرأ" أو "ألعاب قرائيّة" هو أحد الأنشطة اللغويّة (الخمسة عشر) المخصّصة لتلاميذ السّنة الأولى من التّعليمي الابتدائي، وينتمي إلى ميدان "فهم المكتوب"، تتم ممارسته في الحصّة العاشرة من حصص اللغة العربيّة، ويدوم مدّة 45 دقيقة.

ورد في دليل كتاب السّنة الأولى من التّعليم الابتدائي تعريفا له على أنّه نشاط من إنجاز الأستاذ فيه: "ينجز المتعلّم مجموعة من التّمارين في شكل ألعاب محفزة ليمارس القراءة التّلقائيّة، كما ينجز التّمارين الكتابيّة المقرّرة في الألعاب القرائيّة. مثل: كتابة الحروف المدروسة حسب الوحدة باستعمال أعواد الكبريت، العجينة، الحبوب الجافة. البحث عن الحرفين المدروسين في الوحدة في السّلة أو علبة أو رمل أو ظرف... وذلك داخل القسم أو خارجه"[28]. هذا التّعريف يوضح مجموعة من النّقاط المهمّة، منها:

- الأستاذ هو المسؤول عن اختيار أو تصميم الألعاب القادرة على تحقيق أهداف الدّرس والمناسبة لخصائص المتعلّمين.

– الهدف الأساسي الذي ينبغي أن تحقّقه الألعاب هو: التّمرن على القراءة التّلقائيّة وعلى كتابة الحرفين الذين تم تعلّمهما في الوحدة.

– ينبغي أن تكون الألعاب إدماجيّة يتدرب التّلميذ فيها على استعمال اللغة بمختلف مهاراتها كبنيّة كليّة، ويوظّف من خلالها مختلف حواسه.

– ينبغي أن لا تفقد هذه الألعاب الخصائص الأساسيّة للعب، إذ لابد: "أن تكون الألعاب مرتبطة بالحركة والمرح"[29]. حتى تكون قادرة على تحفيز المتعلّمين وتدفعهم إلى الإقبال على التّعلم بشغف وحماس.

– لابد من تنويع الألعاب وطرق أدائها ووسائلها وأماكن ممارستها، حتى لا يتسرّب الملل والسّأم للمتعلّمين.

3.3 الزّيارة الميدانيّة ومقابلة المعلّمين: من أجل معرفة طريقة سير الحصّة توجّهت الباحثة إلى مدرستين ابتدائيتين: "فارس بن مهل" و"محمّد العيد آل خليفة" بعين وسارة التّابعة لولاية الجلفة، وهناك قابلت مجموعة من المعلّمين وطرحت عليه أسئلة تتعلّق بهذا النّشاط، وحضرت أنشطة الألعاب القرائيّة، وسجّلت الملاحظات التّاليّة:

– والوثيقة المرافقة له، ودليل الكتاب المدرسي (رغم إمكانيّة الحصول عليها بسهولة عن طريق شبكة الانترنيت بعض المعلّمين الذين قابلتهم، لم يتعرّفوا على هذا النّشاط إطلاقا، واعتذروا بأنّهم لا يملكون الوثائق المساعدة: كالمنهاج)، أو أنّهم جدد في هذا الميدان، أو أنّهم لم يتمكنوا من مواكبة التّغيرات الجديدة التي تطرأ في كل مرّة على المناهج التّعليميّة؛

– بعض المعلّمين كانوا على علم بوجود هذا النّشاط، ولكنّهم لا يقومون بتطبيقه وعذرهم في ذلك عدم توفّر الوسائل المساعدة، وكثرة عدد التّلاميذ في القسم الواحد مع ضيق الوقت؛

– القليل جدا من المعلّمين الذين قابلتهم وتواصلت معهم كانوا ملتزمين بتطبيق النّشاط، رغم الجهود المضنيّة التي يتطلّبها تحضير الألعاب وتطبيقها، ومنهم من اضطر إلى شراء بعض الوسائل من ماله الخاص؛

- أثناء سير نشاط "ألعب وأقرأ"، كان التّلاميذ في حالة حماس وتحفّز وإقبال شديد على التّعلم، فقد كانوا يمارسون الألعاب في جو يغمره النّشاط والحيويّة والتّنافس والتّعاون والمرح والسّرور؛

- أكّد المعلّمون الملتزمون بتطبيق الألعاب أنّ النّتائج التي تحصّلوا عليها عن طريق إستراتيجيّة اللعب كانت مبهرة وغير متوقّعة، وقد تفوّقت هذه الطّريقة على جل الطّرق التي استخدموها في تدريس القراءة. وذلك سواء بالنّسبة لزيادة دافعيّة التّلاميذ نحو التّعلم، أو شد انتباههم، أو تحسين عمليّة الإدراك لديهم، أو بقاء أثر التّعلّم، أو التّدرّب على توظيف المكتسبات التّعليميّة...

4.3 نتائج تحليل محتوى نشاط: أقرأ وألعب": من خلال تفحص وتحليل مجموعة من الوثائق الرّسميّة: من منهاج ووثيقة مرافقة ودليل الأستاذ والكتاب المدرسي، تم التّوصل إلى أن نشاط: "ألعب وأقرأ" ينطوي على مجموعة من الإيجابيات التي يجب تعزيزها، ومجموعة من النّواقص والسّلبيات التي ينبغي استدراكها ومعالجتها، وقد تم تسجيل النّتائج التّاليّة:

✓ ترك الحريّة للمعلّم في اختيار اللعبة: وهو أمر إيجابي، فالمعلّم هو الأكثر قدرة على معرفة خصائص تلاميذه وحاجياتهم وميولهم ومستواهم، كما أنّه أدرى بالوسائل التّعليميّة المتاحة.

✓ التّأكيد على خاصيتي الحركة والمرح التي يجب أن تتّصف بهما اللعبة المختارة وهما خاصّيتين ضروريتين بدونهما يفقد اللعب معناه.

✓ ترتيب النّشاط في الحصّة العاشرة من حصص اللغة العربيّة في الأسبوع كان موفقا إلى حد كبير، حيث يمكن اختيار ألعاب إدماجيّة تساعد على تنميّة مختلف المهارات والفنون اللغويّة، واستخدام اللغة كبنيّة كليّة في سياقات أصيلة ذات معنى.

✓ تخصيص نشاط واحد (مدّته 45 دقيقة) قائم على إستراتيجيّة اللعب من بين خمسة عشر نشاطا لغويا (مجموع مدتها: 11ساعة و15دقيقة)، وثلاثين نشاطا دراسيا (مجموع مدّتها: 30ساعة) مقرّرا على تلاميذ السّنة الأولى ابتدائي، وهي نسبة ضئيلة جدا، خاصّة وأنّ الطّفل في هذه المرحلة في حاجة إلى فترات كبيرة من اللعب، وهذا ما أكّده العديد من المدرّسين الذين قابلتهم، وقد اقترحت إحدى المعلّمات أن تكون على الأقل

70٪ من الأنشطة المخصّصة للسنة الأولى ابتدائي قائمة على إستراتيجيّة اللعب. ويمكن للمعلّم أن يتجاوز هذه النّقطة باستغلال بعض الحصص: كحصّة التّربيّة الفنيّة والتّربيّة البدنيّة والأنشطة اللاصفيّة... وتكييفها لتصبح ألعابا تخدم عدّة أهداف.

5.3 نتائج الزّيارة الميدانيّة ومقابلة المعلّمين: من خلال مقابلة مجموعة من المعلّمين وتسجيل آرائهم حول نشاط: "ألعب وأقرأ"، ومن خلال حضور حصص تطبيقيّة للنشاط المذكور، تم تسجيل الملاحظات التّاليّة:

- ✓ جهل الكثير من المدرسين أهميّة اللعب في التّعلم جعل بعضهم يعتبرون هذا النّشاط مجرّد حصّة إضافيّة بإمكانهم استغلالها في إكمال بعض الدّروس. لذلك ينبغي عقد الكثير من النّدوات التي تعمل على توعيتهم بأهميّة اللعب في حياة الطّفل ودوره الفعال في التّعلم، وتوجيههم إلى مراجع تفيدهم في هذا المجال وتساعدهم على اختيار وتصميم الألعاب المناسبة؛
- ✓ تعاني الكثير من المدارس من نقص كبير في الوسائل التّعليميّة المساعدة على تطبيق الألعاب، وهذا ما قد يتخذه المدرس عذرا لعدم استخدام هذه الإستراتيجيّة. في حين تكفل بعض المعلّمين -وهو أمر نادر- بتوفير بعض الوسائل من مدخولهم الخاص رغم ضعفه؛
- ✓ ومن بين المشاكل التي تعترض بعض المعلّمين في تطبيق هذا النّشاط؛ العدد الكبير للتلاميذ في القسم الواحد حيث يتجاوز في بعض الأحيان 37 تلميذا كلّهم يرغبون وبشدّة في ممارسة اللعبة، وإذا لم تتح لهم الفرصة في ذلك، يتولد لديهم الشّعور بالخيبة والإحباط وهو ما ينعكس سلبا على دافعيتهم للتعلّم؛
- ✓ تطبيق إستراتيجيّة اللعب في تعليم القراءة أثبتت فاعليتها في الميدان، حيث ظهر تأثير هذه الإستراتيجيّة في زيادة دافعيّة المتعلّمين وإقبالهم على التّعلم. كما أكّد المعلّمين الذين يداومون على تطبيقها نجاعتها في تدريس مهارة القراءة، وفي عمليّة التّعليم ككل نظرا للإيجابيات الكثيرة التي يمكن تحقيقها عن طريقها.

4. خاتمة: في الختام؛ توصل هذا البحث إلى استخلاص مجموعة من النّتائج أهمّها:

– الألعاب التّعليميّة هي أحد الطّرق التّعليميّة الحديثة التي أثبتت العديد من الدّراسات فاعليتها في تدريس اللغة بصفة عامّة، وفي تدريس مهارة القراءة خاصّة وذلك لأنّها تتوافق مع خصائص المتعلّمين وتلبي حاجياتهم وتشبع رغباتهم؛

– تم تقرير نشاط قائم على الألعاب في منهاج الجيل الجديد لتدريس القراءة والتّمرن عليها للسنة الأولى ابتدائي؛ هذا النّشاط لاقى ترحيبا كبيرا لدى العديد من المعلّمين المجتهدين والحريصين على تقدّم المادة الدّراسيّة بأسهل لطرق وأكثرها فاعليّة لتلاميذهم، لكنه -رغم فوائده الكثيرة-لم يلفت انتباه بعضهم؛

– على أرض الميدان؛ ظهرت الآثار الطّيبة لممارسة الألعاب القرائيّة، وقدرتها على: زيادة دافعيّة التّلاميذ نحو التّعلم، شد انتباههم، تحسين عمليّة الإدراك لديهم بقاء أثر التّعلم، التّدرب على توظيف المكتسبات التّعليميّة... .

ومن أجل استدراك النّواقص، لابد من الانتباه للتوصيات التّاليّة:

– عقد ندوات ودورات تدريبيّة لتوعيّة المعلّمين بأهميّة التّعليم القائم على اللعب وفاعليته، وتدريبهم على تطبيق إستراتيجيات التّعلم باللعب؛

– توسيع استخدام إستراتيجيّة الألعاب التّعليميّة واستثمارها في تدريس مختلف المواد الدّراسيّة؛

– توفير الوسائل التّعليميّة الضّروريّة لممارسة الألعاب التّعليميّة، وإيجاد حلول لاكتظاظ الأقسام.

5. المراجع:

الكتب:

1. بيرس؛ ماريا ولاندو؛ جنيفيف، اللعب ونمو الطّفل، تر: عبد الرّحمان سيد سليمان وشيخة يوسف الدّربستي، (القاهرة: مكتبة زهراء الشّرق، 1996).

2. بينت؛ نيقل ووود؛ ليزوروجرز؛ سو، التّعليم من خلال اللعب، تر: خالدّ العامري (القاهرة: دار الفاروق للنشر والتّوزيع، 2009).

3. الحريري؛ رافده، لألعاب التّربويّة وانعكاساتها على تعلم الأطفال، (دار المناهج 2012).

4. حنا؛ فاضل، اللعب عند الأطفال، (دمشق: دار مشرق-مغرب، 1999).

5. الحيلة؛ محمّد محمود، الألعاب التّربويّة وتقنيات إنتاجها، (عمان: دار المسيرة، 2010).
6. الخضر؛ حمود، الألعاب التّربويّة، (الكويت: شركة الإبداع الفكري، د.ت).
7. شحاتة؛ حسن والنّجار؛ زينب، معجم المصطلحات التّربويّة والنّفسيّة (القاهرة: الدّار المصريّة اللبنانيّة، 2003).
8. عاشور؛ راتب قاسم ومقدادي؛ محمّد فخري، المهارات القرائيّة والكتابيّة: طرائق تدريسها واستراتيجياتها، (عمان: دار المسيرة، 2013).
9. عبد العزيز؛ ناصف مصطفى، الألعاب اللغويّة في تعليم اللغات الأجنبيّة (الرّياض: دار المريخ، 1983).
10. اللجنة الوطنيّة للمناهج، إعداد: امحمّد ضيف الله وآخران، دليل المقاطع التّعليميّة للسنة الأولى والثّانيّة ابتدائي، وزارة التّربيّة الوطنيّة، (الجزائر، 2016).
11. مديريّة التّعليم الأساسي (وزارة التّربيّة الوطنيّة)، دليل كتاب السّنة الأولى من التّعليم الابتدائي لمواد: اللغة العربيّة، التّربيّة الإسلاميّة، التّربيّة المدنيّة (مطابق لمنهاج 2016).
12. النّاشف؛ هدى، تنميّة المهارات اللغويّة لأطفال ما قبل المدرسة، (عمان: دار الفكر 2007).
13. الهويدي؛ زيد، الألعاب التّربويّة: استراتيجيّة لتنميّة التّفكير، (العين: دار الكتاب الجامعي 2010).

الدّوريات:

14. البري؛ قاسم، "أثر استخدام الألعاب اللغويّة في منهاج اللغة العربيّة في تنميّة الأنماط اللغة لدى طلبة المرحلة الأساسيّة"، المجلة الأردنيّة في العلوم التّربويّة المجلد7، العدد1، 2011.
15. الحيلة؛ محمّد وغنيم؛ عائشة، "أثر الألعاب التّربويّة اللغويّة المحوسبة والعاديّة في معالجة الصّعوبات القرائيّة لدى طلبة الصّف الرّابع أساسي"، مجلة جامعة النّجاح للأبحاث المجلد 16 (2)، 2002.
16- Janina Gruss , " Games as a tool for teaching English vocabulary to young learners ", World Scientific News, 53(2) (2016).

المراجع الإلكترونيّة:

16. التّرك؛ ريم عادل، "اكتساب مهارة المحادثة للناطقين بغير العربيّة باستراتيجيّة اللعب: تمثيل الأدوار نموذجا"، وقائع النّدوة الدّوليّة لتدريس اللغة العربيّة، كليّة الدّراسات الإسلاميّة، 2011 الجامعة الوطنيّة لماليزيا (كبانغسان) (www. docs.google.com, 18/07/2018, 09:29)

6. الهوامش:

[1] رافده الحريري، الألعاب التّربويّة وانعكاساتها على تعلم الأطفال، ص16.

[2] فاضل حنا، اللعب عند الأطفال، ص17.

[3] زيد الهويدي، الألعاب التّربويّة: استراتيجيّة لتنميّة التّفكير، ص27.

[4] رافده الحريري، الألعاب التّربويّة وانعكاساتها على تعلم الأطفال، ص15.

[5] حسن شحاتة وزينب النّجار، معجم المصطلحات التّربويّة والنّفسيّة، ص247.

[6] محمّد الحيلة، الألعاب التّربويّة وتقنيات إنتاجها، ص37.

[7] ناصف مصطفى عبد العزيز، الألعاب اللغويّة في تعليم اللغات الأجنبيّة، ص12.

[8] محمّد الحيلة وعائشة غنيم، "أثر الألعاب التّربويّة اللغويّة المحوسبة والعاديّة في معالجة الصّعوبات القرائيّة لدى طلبة الصّف الرّابع أساسي"، ص598.

[9] محمّد الحيلة، الألعاب التّربويّة وتقنيات انتاجها، ص131.

[10] رافده الحريري، الألعاب التّربويّة وانعكاساتها على تعلم الأطفال، ص137.

[11] رافده الحريري، الألعاب التّربويّة وانعكاساتها على تعلم الأطفال، ص168.

[12] نفس المرجع، ص168-169.

[13] نيقيل بينت وآخران، التّعليم من خلال اللعب، ص104.

[14] قاسم البري، "أثر استخدام الألعاب اللغويّة في منهاج اللغة العربيّة في تنميّة الأنماط اللغة لدى طلبة المرحلة الأساسيّة"، ص25.

[15] محمّد الحيلة، الألعاب التّربويّة وتقنيات إنتاجها، ص 53.

[16] ينظر: حمود الخضر، الألعاب التّربويّة، ص14.

[17] حمود الخضر، الألعاب التّربويّة، ص12.

[18] راتب قاسم عاشور ومحمّد فخري مقدادي، المهارات القرائيّة والكتابيّة، ص307.

[19] Janina Gruss , " Games as a tool for teaching English vocabulary to young learners ", p 85.

[20] ريم عادل التّرك، "اكتساب مهارة المحادثة للناطقين بغير العربيّة باستراتيجيّة اللعب: تمثيل الأدوار نموذجا"، ص313.

[21] ماريا بيرس وجنيفيف لاندو، اللعب ونمو الطّفل، ص75.

[22] نفس المرجع، ص74.

[23] ناصف عبد العزيز، الألعاب اللغويّة في تعليم اللغات الأجنبيّة، ص10.

[24] قاسم البري، "أثر استخدام الألعاب اللغويّة في منهاج اللغة العربيّة في تنميّة الأنماط اللغة لدى طلبة المرحلة الأساسيّة"، ص24.

[25] راتب عاشور ومحمّد مقدادي، المهارات القرائيّة والكتابيّة، ص312.

[26] هدى النّاشف، تنميّة المهارات اللغويّة لأطفال ما قبل المدرسة، ص253.

[27] ناصف عبد العزيز، الألعاب اللغويّة في تعليم اللغات الأجنبيّة، ص23-24.

[28] مديريّة التّعليم الأساسي (وزارة التّربيّة الوطنيّة)، دليل كتاب السّنة الأولى من التّعليم الابتدائي لمواد: اللغة العربيّة، التّربيّة الإسلاميّة، التّربيّة المدنيّة، ص16.

[29] اللجنة الوطنيّة للمناهج (وزارة التّربيّة الوطنيّة)، إعداد: امحمّد ضيف الله وآخران، دليل المقاطع التّعليميّة للسنة الأولى والثّانيّة ابتدائي، ص30.