دولة قطر

وزارة التربية و التعليم و التعليم العالي

مدرسة السَلَم الخامسة

"ابتدائي-إعدادي-ثانوي" بنين و بنات

بحث إجرائي بعنوان

كيفية رفع مستوى طلبة اللغة العربية من خلال استراتيجية التعلم باللعب لدى طلاب الصف الأول في مدرسة السَّلم الخامسة

إعداد المعلمة

حنان عبد الباسط أبو اللبن

مكان عمل الباحث

مدرسة السلم الثانية

تاريخ تقديم البحث

الفصل الدراسي الأول

2022/2021

قائمة محتويات الفهرس

الموضوع	رقم الصفحة
ملخص البحث	4-5
الفصل الأول	
مقدمة البحث	6
دوافع إجراء البحث	7
أهمية البحث	8
أهداف البحث	8
الشعور بالمشكلة	8
الفرضيات	9
حدود البحث	9
مصطلحات البحث	9
أدوات البحث	10
الفصل الثاني	
الاطار النظري : مفهوم اللعب والتعلم باللعب	10
أسلوب التعلم باللعب	11-12
أهمية التعلم باللعب	12
فوائد أسلوب التعلم باللعب	12
أنواع الألعاب التربوية	12
متى نستخدم أسلوب التعلم باللعب	13
دور المعلم في أسلوب التعلم باللعب	13 -14
المعايير التي تحكم المعلم عند اختيار الألعاب التعليمية	14
نموذج تصميم واستخدام الألعاب التعليمية في التدريس	15
الأسس النفسية للألعاب التعليمية	15
أهداف الألعاب التربوية	15
خطوات تطبيق الألعاب التربوية	15 -16 -17
من المؤشرات والمحكات التي يحكم من خلالها على صلاحية اللعبة	17
نماذج تطبيقية للألعاب القرائية	17 -22
التوصيات والمقترحات	22 -23

الفصل الثالث	
تحديد مشكلة البحث	23
الشعور بالمشكلة	24-23
صياغة المشكلة	24 -23
أدلة ومؤشرا وجود المشكلة البحث	24
الأهداف التي نسعى إلى تحقيقها من خلال تحليل المشكلة وعلاجها	24
الملاحظة الصفية	25
الفصل الرابع	
تصميم خطة إجرائية لتنفيذ البحث واختبار الفرضيات	27 -26
وصف الأدوات وكيفية التنفيذ	28
الخطوات الإجرائية وكيفية التنفيذ	29
وصف أدوات البحث وكيفية استخدامها في التوصل للنتائج	29
مناقشة النتائج وتفسيرها	30
خطة المتابعة والإجراءات المتصلة بالبحث	27-26
تحليل بيانات البحث	25
المراجع	34
الملاحق	33-31

ملخص البحث

عنوان البحث

كيفية رفع مستوى طلبة اللغة العربية للصف الأول من خلال إستراتيجية التعليم باللعب

معد البحث: حنان عبد الباسط أبو اللبن.

تاريخ تنفيذ البحث: الفصل الدراسي الأول 2021-2022 م.

اسم المدرسة التي تم تنفيذ البحث فيها: مدرسة السّلم الخامسة.

- **أهداف البحث**

هدفت هذه الدراسة إلى الكشف عن أثر التعلم باللعب في رفع مستوى طلبة الصف الأول الابتدائي في مادة اللغة العربية.

- **أهمية البحث:**

تركز أهمية الدراسة الحالية على أثر التعلم باللعب الذي أصبح منهج ووسيلة فاعلة في تحقيق الأهداف التربوية والتعليمية.

- **تساؤلات البحث**

هل يوجد أثر لتدريس اللغة العربية باستراتيجية التعلم باللعب مقارنة بالتدريس التقليدي المعتاد في رفع المستوى لدى الطلبة باللغة العربية في الصف الأول الابتدائي؟

- **منهج البحث**

المنهج الوصفي حيث تم تطبيق كثير من الأنشطة الصفية التي يتم من خلالها استخدام استراتيجيات للتعلم باللعب متنوعة بين طلاب الصف الأول واختلاف أنماط التعلم لديهم.

- **عينة البحث**

تكونت عينة البحث من 10 طلاب من الطلاب الصف الأول الابتدائي الناطقين باللغة العربية عموما والغير ناطقين بها خصوصا.

- **نتائج البحث**

بعد اجراء البحث اتضح أن التعلم باللعب قد ساهم بشكل رائع في تحسين المخرجات التعليمية لطلاب الصف الأول والطلاب غير الناطقين باللغة العربية بتعلم الحروف والمقاطع بشكل أفضل وقد اتضح جلياً عند نهاية البحث على مستوى تعلمهم واتقانهم الحروف وقراءتها بمستويات جيدة بالنسبة لقدرات الطلاب ويمكن تطبيق هذه الاستراتيجيات في مواد أخرى كاللغة الانجليزية والرياضيات هي مواد تحتاج إلى استخدام استراتيجيات وأساليب غير تقليدية يتم اشراك المتعلم.

- **التوصيات والمقترحات**

في نهاية البحث يمكنني تقديم بعض التوصيات لزملائي وزميلاتي في الميدان، وخاصة أولئك الذين قد يواجهون نفس المشكلة وان تغيرت الأسباب والشروط، وهذه التوصيات هي:

1. **الخروج من التقليدية في طرائق التدريس وتبني استراتيجيات تستثير التفكير والتحدي لدى الطلبة وتراعي مستويات الطلبة وتحفزهم بشكل أفضل للعملية التعليمية**
2. **توظيف أساليب جديدة دائما في الشرح والعمل عليها بصورتها الصحيحة مما يضفي الاثارة والتشويق.**

الفصل الأول

مقدمة البحث

تشكل المرحلة الابتدائية الدنيا قاعدة التعليم العام، كما يشكل الصف الأول الابتدائي اللبنة الأولى وحجر الزاوية لأي تعلم بعده. فالطفل الذي يعجز في هذا الصف أن يميز بعض الحروف عن بعضها، يمكنه أن يميز بعض الحروف الباقية في الصف الثاني والثالث الابتدائي، لكنه إذا تعدى هذين الصفين فأنه يصعب علية أن يمتلك أبجدية اللغة مستقبلا، وهذا ما نلاحظه في كثير من الحالات، إن بعض الأطفال يصلون إلى الصف الثالث الإعدادي وهم غير قادرين على القراءة والكتابة. فالمشكلة القرائية تبدأ في الصف الأول الابتدائي، وتزداد شئياً فشيئاً إذا أنتقل الطفل إلى صف أعلى، إلى أن يصبح عاجزاً عن مواكبة السير مع رفاقه.

والكتابة عبارة عن رموز، وهي من أهم الأساليب والطرق التي يعبر بها الإنسان عما يجول في فكرة ووجدانه، فهي التي تترجم فكر الإنسان إلى واقع ملموس، يستطيع الآخرون ادراكه، فالكتابة لا تأتي من فراغ ولا يستطيع الفرد أن يكتب، فينقل أفكاره إلى الآخرين إلا عن طريقة لغة مشتركة يفهمها الآخرون كما يفهما هو نفسه.

إن الطفل ينقل من البيت إلى المدرسة الابتدائية، وهو يعبر عن أفكاره بجمل وكلمات هي أقرب ما تكون إلى اللغة العامية فدور المدرسة هنا هو أن تنقل الطفل من هذه اللغة إلى اللغة العربية الفصيحة. ويتم ذلك عن طريق: المحادثة والتعبير الشفوي الذي يشكل أول الوسائل في تدريب الطالب على التكلم: باللغة العربية الفصيحة. وبعد أن يتدرب الطالب على التعبير الشفوي يتدرب أيضا على قراءة الأحرف والكلمات والجمل، ثم من بعدها إلى عملية الكتابة، التي تبدأ بعد مرحلتي التعبير والقراءة.

اللعب يعطي الطلبة فرصة كي يستوعبوا عالمهم ويكتشفوا ويطوروا أنفسهم ويكتشفوا الآخرين ويطوروا علاقات شخصية مع المحيطين بهم ويعطيهم فرصة تقليد الآخرين. فمن هنا لا يمكننا أن ننقص من أهمية اللعب في إكساب الأطفال مهارات أساسية في كافة المجالات، ولا ننكر أهمية اللعب في صقل شخصية الطفل وربط تجرب اللعب مع وظائف عديدة كالتطور اللغوي والعاطفي والنضج العقلي.

من أساسيات تعليم اللغة للأطفال

يقول العلّامة أبو فهر محمود محمد شاكر في كتابه أباطيل وأسمار، ص447:" إن نفس الطفل تواقة إلى الجديد، سريعة الانصراف عن القديم المألوف"، فيظهر جليًّا أنّ عاملي التشويق والتغيير، هما عاملان أساسيان في انتقاء أساليب واستراتيجيات تعليم اللغة للأطفال، ويُمكن الاستفادة من كلام العلّامة أبي فهر – رحمه الله –، بتقريب اللغة العربية وتجديدها لنفس الطفل حتى يغلبُ على نفسه حبُّها ويستطيع اكتسابها بيُسر. ولذا هدفت هذه الدراسة إلى التعرف على أثر التعلم باللعب في رفع مستوى اللغة العربية للطلبة في الصف الأول.

دوافع اجراء البحث

رفع وتحسين مخرجات التعلم لدى طلاب الصف الأول الابتدائي في مادة اللغة العربية وخصوصا غير الناطقين بها وتنمية مهاراتهم اللغوية من خلال الأنشطة الصفية واللاصفية التي يتم من خلالها تطبيق استراتيجيات تعليمية هادفة وفعالة تساهم بدورها في تحقيق الأهداف المرجوة.

أهمية البحث:

تنبع أهمية الدراسة الحالية من أهمية التعلم باللعب الذي أصبح منهج ووسيلة فاعلة في تحقيق الأهداف التربوية والتعليمية وخصوصا طلاب المرحلة الابتدائية. يتوقع أن تفيد هذه الدراسة المعلمون في جميع المدارس لتعزيز نقاط القوة لديهم وملاحقة المستجدات في مجال التعليم باللعب، وتوظيف ذلك في خططهم الدراسية، وأنشطتهم التعليمية. ويمكن لمراكز التدريب والتطوير في قطر وفي الجامعات العامة والخاصة والقائمين على التعليم في المدارس أن تستفيد من نتائج الدراسة لوضع مناهج خاصة بالتعليم باللعب بما يتناسب مع طبيعة العصر وما يشهده من تطور باستراتيجيات التعلم، وتحديد درجة استخدام التعلم باللعب في التدريس، ودعم وتشجيع المعلمين على استخدام التعلم باللعب في التدريس، ومساعدة الطالب وتحفيزه على التعلم بشكل أفضل، تسهم هذه الدارسة في فتح المجال أمام الباحثين لإجراء مزيد من الدارسات حول تدريس اللغة العربية باستراتيجية التعلم باللعب وربطها بمتغيرات تعليمية أخرى. وتساعد الدراسة في تنمية بعض مهارات التعلم لدى التلاميذ، حيث إن السرور الذي يصاحب اللعب يدفع التلميذ إلى حب التعلم. وتسهم الدراسة في توجيه اهتمام المربين وواضعي المنهاج الدراسية إلى تطبيق ألوان من الألعاب التربوية التي تساعد على تنمية النواحي العقلية والجسمية والاجتماعية والوجدانية لدى الطلاب في الصف الأول الابتدائي. وتساعد الدراسة معلمي ومعلمات المدارس الابتدائية من الاستفادة من المواقف التعليمية القائمة على الألعاب التربوية وإعداد مواقف تعليمية مماثلة.

أهداف البحث

هدفت الدراسة إلى تحديد أثر ممارسة الألعاب التربوية في تنمية بعض المهارات اللغوية وكيفية رفع المستوى في مادة اللغة العربية لدى الطلبة في الصف الأول الابتدائي، وذلك من خلال الإجابة عن السؤال التالي:

هل يوجد أثر لتدريس اللغة العربية باستراتيجية التعلم باللعب مقارنة بالتدريس المعتاد في رفع مستوى لدى طلبة الصف الأول الابتدائي؟

الشعور بالمشكلة

المعلمون في المدارس هم الأداة الفاعلة للتعامل مع التطورات العلمية الحديثة في مجال تكنولوجيا المعلومات، وعليه لابد من معرفة درجة مهارتهم في التعامل مع التعليم والاستراتيجيات داخل غرفهم الصفية، والكشف عن مدى ارتباط تلك التطورات بالمدرسة التي يعملون بها، ومؤهلاتهم وتخصصاتهم العلمية، وعلى الرغم من ذلك كله، الا أن التواصل ما زال ضعيفاً بين المعلمين والطلبة.

أجرينا مقابلة مع عينة عشوائية من طلبة الصف الأول في مادة اللغة العربية؛ بهدف التعرف على أراءهم بشأن الصعوبات التي واجهتهم عند تعلم اللغة العربية في الفصل الدراسي الأول، وأشارت نتائج تحليل المقابلة إلى وجود عدد من الصعوبات اللغوية في مادة اللغة العربية، وضرورة استخدام ألعاب تعليمية وانخفاض مستوى تحصيل الطلبة.

وفي ضوء ذلك يمكن تحديد مشكلة الدراسة في انخفاض مستوى تحصيل طلبة الصف الأول في مادة اللغة العربية ؛ والذي يعزى إلى صعوبة فهم الطلبة للمادة التعليمية بالطرق التقليدية نظراً لطبيعتها التي تحتاج الى التطرق للتعلم باللعب، فضلاً عن عدم توافر الوسائل التعليمية التي تلعب دوراً في تنمية قدرة الطلبة تطور مستوى الاستيعاب لديهم للمادة بشكل أفضل، والتي تؤدي بدورها إلى تسهيل فهم واستيعاب الطلبة لهذه اللغويات؛ لذلك وجدت احتياجات ملحة لاستخدام مداخل أكثر فاعلية تساعد طلبة الصف الأول في مادة اللغة العربية على مواجهة الصعوبات التي تواجههم في هذه المادة.

الفرضيات للبحث:

1. يساهم التعلم باللعب في تحسين المخرجات التعليمية للطلبة بشكل أفضل من استخدام الطرق التقليدية.

2. يساهم استخدام إستراتيجيات تعليمية حديثة بالتعلم باللعب وأنشطة صفية هادفة في رفع المستوى التحصيلي للطلبة في مادة اللغة العربية.

مصطلحات البحث:

1- استراتيجية التعلم باللعب: هي مجموعة من المهارات والأنشطة التي يمارسها الطلبة في المراحل التدريسية المختلفة، وتقوم هذه الاستراتيجية على تنمية مهاراتهم وسلوكهم وقدراتهم العقلية والجسمية والوجدانية، ومن خلال هذه الاستراتيجية يكتسب الطالب مبادئ العلم والتفكير السليم في مواقف التعلم، وتحقق نفسه المتعة والتسلية والمرونة في المواقف التعليمية

2- اللعب: هو سلوك يتم اختياره بحرية ويمارس بصفة شخصية، كما يحركه دافع معين ويجذب انتباه الطفل بشدة.

3- الألعاب التربوية: هو استغلال أنشطة اللعب في اكتساب المعرفة وتقريب مبادئ العلم لدى الطفل وتوسيع آفاقهم المعرفية.

4- التنمية: هي رفع مستوى أداء الطلبة في مواقف تعليمية مختلفة، وتتحدد التنمية على سبيل المثال بزيادة متوسط الدرجات التي يحصلون عليها بعد تدريبهم برنامج محدد.

حدود البحث:

1- حدود بشرية: تم تطبيق الدراسة على تلاميذ الصف الأول من المرحلة الابتدائية.

2- حدود زمنية: تم تطبيق الدراسة في الفصل الدراسي الأول من العام الدراسي 2021 – 2022 م

3- حدود مكانية: تم تطبيق الدراسة في مدرسة السلم الخامسة.

أدوات البحث:

تقييم ذاتي باستخدام بيانات نوعية (صور وفيديوهات لطلبة الصف الأول اثناء التعلم باللعب)

الإطار النظري

يهدف هذا الفصل إلى التعريف بالمفاهيم المتعلقة بالتعلم باللعب ، وذلك للوصول إلى إطار مفاهيمي نظري متكامل يعد اساساً للدراسة الميدانية، وقد تم فيه الحديث عن مميزات التعليم باللعب وأنواعه ومكوناته ، وعن منظومة التعلم باللعب، واستراتيجياته وعوامل نجاحه والمشكلات التي تواجه التعليم باللعب وخطوات تطبيقه.أكدت البحوث التربوية أن الأطفال كثيراً ما يخبروننا بما يفكرون فيه وما يشعرون به من خلال لعبهم التمثيلي الحر واستعمالهم للدمى والمكعبات والألوان والصلصال وغيرها ويعتبر اللعب وسيطاً تربوياً يعمل بدرجة كبيرة على تشكيل شخصية الطفل بأبعادها المختلفة وهكذا فإن الألعاب العلمية متى أحسن تخطيطها وتنظمها والإشراف عليها تؤدي دوراً فعالاً في تنظيم التعلم وقد أثبتت الدراسات التربوية القيمة الكبيرة للعب في اكتساب المعرفة ومهارات التوصل اليها إذا ما أحسن استغلاله وتنظيمه.

لذا فإن الباحث سيتناول في بحثه الموجز هذا التعريف بهذا الأسلوب التربوي وإظهار أهميته من خلال ذكر فوائده وكيفية استخدامه بشكل فعال ومثمر. آما سيوجه الباحث بعض النصائح القيمة للمعلم لتساعده على اختيار اللعبة الأمثل واستغلالها بشكل صحيح. وسيعتمد الباحث في بحثه هذا على المنهج التفسيري والمنهج الوصفي والمنهج الاستنتاجي آملاً أن يصل الى توصيات ومقترحات تفيد العاملين في المجال التربوي والمجال الاجتماعي.

(1) تعريف أسلوب التعلم باللعب:

"يعرف اللعب بأنه نشاط موجه يقوم به الأطفال لتنمية سلوكهم وقدراتهم العقلية والجسمية والوجدانية ويحقق في نفس الوقت المتعة والتسلية.

وأسلوب التعلم باللعب هو

" استغلال أنشطة اللعب في اكتساب المعرفة وتقريب مبادئ العلم للأطفال وتوسيع آفاقهم المعرفية " وبكلمات أخرى يمكن تعريف هذا الأسلوب بأنه نوع من الأنشطة لها مجموعة من القوانين التي تنظم سير اللعب وعادة ما يشترك فيه اثنان أو أكثر للوصول الى أهداف مسبقة التحديد ويدخل في هذا الأسلوب عنصر المنافسة وعنصر الصدفة وينتهي اللعب بفوز أحد الفريقين.

(2) أهمية اللعب في التعلم:

إن اللعب أثره الكبير في تعليم الطفل وتنمية شخصيته من الناحية المعرفية والسلوكية وفي تحسين تواصله الاجتماعي مع الآخرين.

1- فاللعب أداة تربوية تساعد في احداث تفاعل الفرد مع البيئة لغرض التعلم وإنماء الشخصية والسلوك.

2- يمثل اللعب وسيلة تعليمية تقرب المفاهيم وتساعد في إدراك المعاني للأشياء.

3- يعتبر اللعب طريقة علاجية يلجأ اليها المربون لمساعدتهم في حل بعض المشكلات التي يعاني منها بعض الأطفال، فبعض الأطفال الذين يعانون من مشكلة العزلة أو مشكلة العدائية للآخرين يمكن توجيههم الى السلوك المرغوب من خلال اشراكهم في بعض الألعاب الجماعية التي تشجع المشاركة وتبعدهم عن السلوك السيء.

4- من خلال استخدام الألعاب وسائل تعليمية، تساعد الألعاب على تثبيت المعلومات حيث إن المعلومة التي يتم تقديمها من خلال لعبة لا يمكن أن ينساها الدارس حيث تكون فيها عنصر للحركة فهي تسمع وترى وتقوم بنفسها بعمل حركي وتستخدم أكثر من حاسة، لذا فإن التعليم باللعب يكون أكثر ثباتاً من غيره.

5- أما أن الألعاب تساعد على تنشيط الدارس لاستيعاب المعلومات والقدرة على التفكير وتبعد عنه الملل والسآمة.

6- يعتبر اللعب وسيلة هامة من وسائل التفريغ عن الانفعالات المختلفة لدى الدارس في هذه المرحلة حيث تظهر الهوايات والميل للشلة والشعور بالمكانة آل هذه من خصائص اللعب الذي يعمل عمل تفريغ هذه الطاقات.

7- يعتبر التعلم بواسطة اللعب أداة فعالة في تفريد التعلم وتنظيمه لمواجهة الفروق الفردية وتعليم الأطفال وفقاً لإمكاناتهم وقدراتهم فكل طفل من الممكن أن يختار اللعبة التي تناسبه أو يشارك في الألعاب بحسب قدراته وإمكاناته فبالتالي ينمي ما لديه من هذه القدرات دون عزلة عن العملية التعليمية / التعلمية.

(3) فوائد أسلوب التعلم باللعب:

يجني الطفل فوائد منها:

1- يؤكد ذاته من خلال التفوق على الآخرين فردياً وفي نطاق الجماعة.

2- يتعلم التعاون واحترام حقوق الآخرين من خلال مشاركته في الألعاب الجماعية.

1- يتعلم احترام القوانين والقواعد ويلتزم بها من خلال تنفيذ قوانين وقواعد اللعبة والالتزام بها.

4-يعزز انتماءه للجماعة من خلال اللعب الجماعي.

5- اكتسب الثقة بالنفس والاعتماد عليها من خلال الأدوار التي يمثلها في اللعب وينجح في أدائها.

5-يساعد اللعب في تنمية ذاكرة الطفل وتفكيره وذلك من خلال محاولاته لحل المشاكل التي يواجها أثناء لعبه.

(4) أنواع الألعاب التربوية:

للألعاب التربوية أنواع عديدة نذكر منها على سبيل المثال:

***الدمى: مثل أدوات الصيد، السيارات والقطارات، العرائس، أشكال الحيوانات، الآلات، أدوات الزينة ... الخ.**

***الألعاب الحركية، وهي تهدف الى تنشيط الدراسات واللياقة البدنية لهم وهي تعمل على تنشيط البدن والذهن – مثل الألعاب الرياضية المختلفة ويراعي اختيار الألعاب المناسبة للدراسات للسن وميولهم وعاداتهم مثل: ألعاب الرمي والقذف، التركيب، السباق، القفز، المصارعة، التوازن والتأرجح، الجري، ألعاب الكرة.**

***ألعاب الذكاء: مثل الفوازير، حل المشكلات، الكلمات المتقاطعة ... الخ.**

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

***ألعاب الغناء والرقص: الغناء التمثيلي، تقليد الأغاني، الأناشيد، الرقص الشعبي ... الخ.**

***ألعاب الحظ: الدومينو، الثعابين والسلالم، ألعاب التخمين.**

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

***الألعاب الشعبية: وهي ألعاب ترتبط بالبيئة وتتوافق مع الغناء الشعبي.**

***الألعاب الورقية: وهي ألعاب تتم من خلال استخدام الورق في ابتكار وعمل ألعاب ونماذج وأشكال فنية مختلفة من الورق مثل (سمكة من الورق – ضفدعة – سلة للمهملات من الورق – عصفور متحرك ... وهكذا)**

(5) متى نستخدم أسلوب التعلم باللعب:

1- يستخدم أسلوب اللعب كتهيئة قبل الدرس، فيستطيع المعلم بدء درسه بأحد الفوازير والتي يمكن أن يكون حلها عنواناً للدرس مثلاً وبذلك يشوق التلاميذ للدرس ويشد انتباههم إليه.

2- يستخدم لتنشيط الدراسات وتحريك الأجواء وإبعاد الملل والسآمة عن أنفس التلاميذ، فتقسيم الصف مثلاً لمجموعات تعمل على الفوز بمسابقة يضعها المعلم تجعل من الحصة أكثر متعة ودافعية من التلاميذ.

3- كوسيلة تعليمية، فمعلم اللغة الإنكليزية مثلاً إذا أراد أن يدرب تلاميذه على مهارة التعبير الشفهي، ما عليه الا أن يبتكر مسرحية تمثيلية يقوم بأدوارها التلاميذ.

4- لتحقيق الأهداف الوجدانية والسلوكية، فالألعاب الجماعية مثلاً تعلم التلاميذ التعاون والقيم الأخرى بالإضافة أنها تصحح من سلوك التلاميذ غير المرغوب.

5- في التقويم، فيستطيع المعلم في نهاية حصته أن يقيم مسابقة بين مجموعات من الصف تكون أسئلة المسابقة من الدرس الذي قام بتقديمه وبذلك يكون قد استطاع تقويم درسه من خلال ملاحظته لأداء التلاميذ في اللعبة.

(6) دور المعلم في أسلوب التعلم باللعب:

***إجراء دراسة للألعاب والدمى المتوفرة في بيئة التلميذ.**

***التخطيط السليم لاستغلال هذه الألعاب والنشاطات لخدمة أهداف تربوية تتناسب وقدرات واحتياجات الطفل.**

***توضيح قواعد اللعبة للتلاميذ.**

***ترتيب المجموعات وتحديد الأدوار لكل تلميذ.**

***تقديم المساعدة والتدخل في الوقت المناسب.**

***تقويم مدى فعالية اللعب في تحقيق الأهداف التي رسمها.**

***أن يحدد المعلم الوقت والمكان المناسبين لتنفيذ اللعبة.**

***لتفادي الأخطاء والارتباك أثناء التطبيق يجب على المعلم أن يتقن اللعبة ويحدد نتاجها التعليمي قبل التنفيذ.**

***أن يقوم المعلم بالتمهيد للعبة قبل المشروع في تطبيقها من أجل ايجاد عنصر التشويق لدى الطلاب وربط اللعبة بالموقف الصفي.**

***أن يقدم المعلم شروط اللعبة بوضوح ليخلق جواً من التنافس بين الطلاب.**

***أن يكون المعلم جاداً في تنفيذ اللعبة وعادلاً في النتيجة.**

***أن يعزز المعلم النتاج التعليمي للعبة.**

(7) المعايير التي تحكم المعلم عند اختيار الألعاب التعليمية:

1- أبرز هذه المعايير ترتبط بمدى اتصال الألعاب بالأهداف التعليمية الخاصة التي يسعى المعلم لتعليمها.

2-أن تساعد هذه الألعاب المتعلم على التأمل والملاحظة والموازنة والوصول الى الحقائق بخطوات مرئية منطقية.

3- خلو هذه الألعاب من أية أخطار.

4- أن تساعد هذه الألعاب المعلم على تشخيص مدة نمو المتعلم من اكتساب الخبرات المطلوبة والتعرف الى أماكن الضعف في تحصيله ثم تزويده بالخبرات المناسبة التي تعالج ذلك.

5- أن تتصل هذه الألعاب ببيئة التعلم.

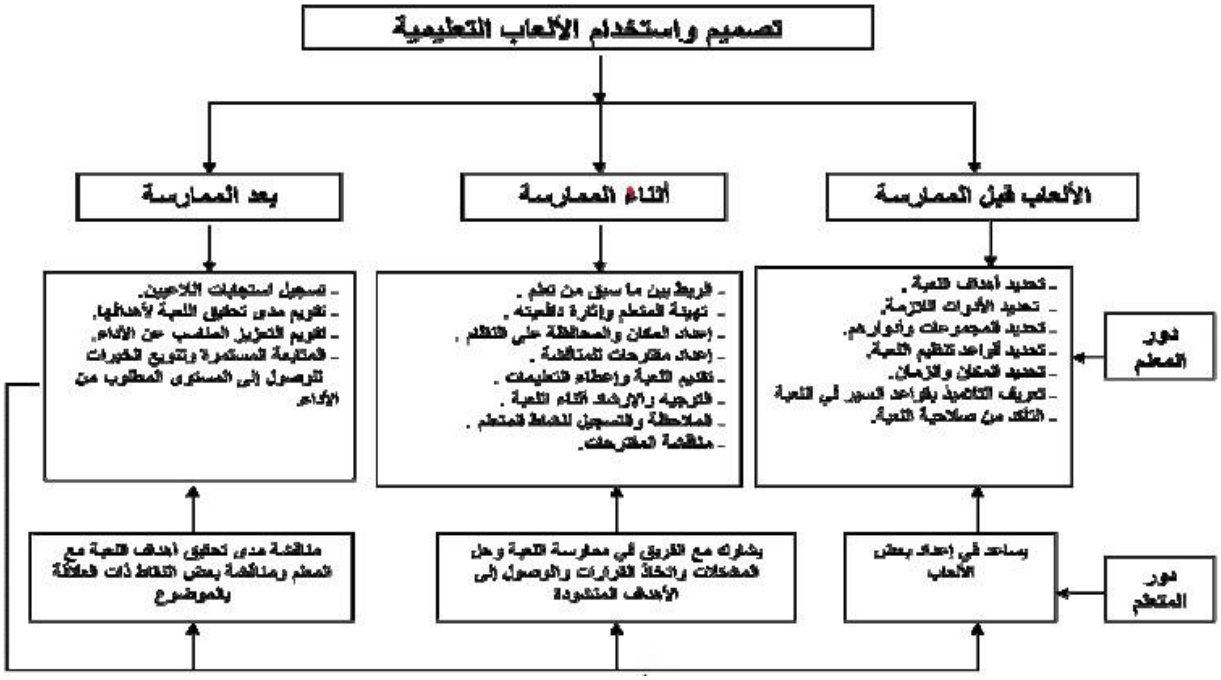
6- أن تكون قواعد اللعبة سهلة وواضحة وغير معقدة.

7- أن تكون هذه اللعبة مثيرة وممتعة.

8- أن تكون اللعبة مناسبة لخبرات وقدرات وميول التلاميذ.

9- أن تعطى هذه اللعبة التلميذ شيئاً من الحرية والاستقلالية.

(8) شكل يوضح نموذج لتصميم واستخدام الألعاب التعليمية في التدريس:



(9) الأسس النفسية للألعاب التعليمية

1- اللعب ميل فطري يحصل من خلاله المتعلم على المتعة والسرور والتسلية، وهو ضرورة بيولوجية تكتمل به عملية النمو، والتطور لدى المتعلم.

2- اللعب وسيلة للتعبير عن الذات، والكشف عن قدارتها، ومواهبها، وإمكاناتها، وهو يعكس العقلية والنفسية الجيدة للمتعلم.

3- اللعب وسيلة من وسائل استكشاف التلميذ لنفسه، ولعالمه الذي يعيش فيه.

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

(10) أهداف الألعاب التربوية:

- أهداف جسمية: تدريب العضلات، تدريب الحواس، الصحة الجسمية، التآزر العصبي العضلي.
- أهداف معرفية: تنمية العمليات العقلية، الاستكشاف، الابتكار، تنمية التفكير.
- أهداف اجتماعية: التواصل مع الآخرين، تعلم قوانين المجتمع وأنظمته، توفير مواقف حية للمتعلم.
- أهداف وجدانية: الدافعية، التعبير عن النفس، تلبية الاحتياجات العاطفية، تكوين الشخصية.

- **أهداف مهارية: السرعة والدقة، ربط المحسوس بالمجرد، حل المشكلات.**

(11) خطوات تطبيق الألعاب التربوية

- **مرحلة الإعداد:**

أولا: المعايير الواجب توافرها في الألعاب التعليمية:

١ –أن يتضح الهدف من استخدام الألعاب التعليمية.

٢ –أن ترتبط الألعاب التعليمية والمحاكاة بالمنهج الدراسي، ولذلك يجب أن يذكر الهدف العام، والأهداف الخاصة للعبة بشكل واضح، وأن تكون تعليمات تنفيذ اللعبة مختصرة ليكتسب اللاعبون أكبر قدر من التعليم.

٣ –مناسبة الألعاب التعليمية لأعمار التلاميذ، ومستوى نموهم العقلي والجسمي.

٤ –أن تتطلب اللعبة من المتعلم: التأمل، والتفكير، والملاحظة، والموازنة بين الأشياء.

٥ –أن تراعي اللعبة مجالات السلامة العامة.

٦ –أن تساعد الألعاب المعلم على تشخيص مدى نمو المتعلم عند اكتساب الخبرات المطلوبة، و تعرّف المعلم على أماكن الضعف في تحصيل المتعلم؛ ليضع العلاج المناسب له.

٧ –أن تتناسب اللعبة وأعداد المتعلمين المشتركين بها، وميزانية المدرسة.

٨ –أن يكون الوقت محددا لإنهاء اللعبة.

٩– أن تمثل اللعبة الواقع بطريقة مقننة.

١٠ – أن تتدرج اللعبة في الصعوبة حتى تعمل على تنمية قدرات المتعلم، أو مهاراته في تسلسل منتظم ينتقل من المستويات البسيطة والسهلة إلى الأكثر تعقيداً.

١١ – إمكانية تنفيذ اللعبة داخل حجرة الصف.

- **ثانيا: طريقة تصميم اللعبة التربوية:**

1–اختيار الموضوع أو المحتوى والأفكار الرئيسية والثانوية التي تتضمنها اللعبة.

2–تحديد الأهداف التعليمية بشكل يوضح ما يمكن أن يفعله التلميذ بعد دراسته للعبة.

3–تحديد الوقت اللازم لدراسة اللعبة، وبيان استراتيجياتها الرئيسية.

4–تحديد خصائص الفئة المستهدفة، وبيان أدوار اللاعبين.

5– وصف وتحديد المواد والأجهزة والإمكانيات المتوافرة لتنفيذ اللعبة.

6-تحديد المصادر التي ستستخدم في اللعبة من أدوات وأجهزة ومواد تعليمية.

7- تحديد معايير الفوز في اللعبة.

8-تحديد قوانين اللعبة وبيان كيفية تفاعل اللاعبين مع بعضهم بعضا، حيث تصاغ حوادث اللعبة بشكل متسلسل، وتوضح الأدوار التي يجب أن يقوم بها اللاعب لتحقيق الهدف، وتبين نوع حركات اللاعب باتجاهاتها، والعوائق التي قد تصادفه في اللعب.

9-تجربة اللعبة على عينة من التلاميذ بغرض حل المشاكل التي قد تطرأ أثناء تطبيقها.

10- إعداد اقتراحات للمناقشة بعد الانتهاء من اللعبة، ويتضمن ذلك عناصر حول:

الإدراك الأولي لطبيعة اللعبة وأهميتها – نموذج اللعبة – إجراءات وخطوات تنفيذ اللعبة، وأثر كل خطوة في تقدم التلاميذ نحو تحقيق الهدف – نتائج اللعبة ذاتها – إنجاز التعلم – التغذية الراجعة عن اللعبة كنظام متكامل، وذلك لتحسينها وإثارة الدافعية لإنجاز أعمال أخرى ناجحة ناتجة عن تنفيذ اللعبة.

(12) من المؤشرات والمحكات التي يحكم من خلالها على صلاحية اللعبة ما يأتي:

- **تكلفة اللعبة.**
- **الزمن المستغرق للعبة.**
- **مدى مساهمتها في تنمية التلاميذ**
- **سهولة استخدامها وتطبيقها.**
- **توافر الأمان عند استخدامها**

(13) نماذج تطبيقية للألعاب القرائية:

(لعبة الكلمات المتقاطعة)

الهدف: أن يستخدم التلميذ الحروف والكلمات في لعبة لغوية.

- **طريقة عمل اللعبة:**

- عمل مربعات على قطعة من الورق المقوى كما في الشكل

ز	ض	ف	د	ع	ط
ر	ف	ر	ا	ش	ة
ا	ح	أ	ر	ن	ب
ف	ص	ا	ق	ر	د
ة	ا	ف	ي	ل	و
و	ن	س	ف	ا	ر

- يكتب في المربعات الكلمات الآتية

(زرافة – ضفدع – فراشة – حصان – أرنب – قرد – فيل – فأر)

ثم يوزع المعلم الكلمات السابقة عموديا وأفقيا.

- يطلب المعلم من التلميذ أن يحذف الحروف التي تتألف منها الكلمات المذكورة أعلاه.
- يلون التلميذ الحروف الباقية التي ستشكل كلمة تدل على اسم طائر جميل.
- يستطيع المعلم أن يكتب كلمات أخرى تدل على أشياء معينة حسب رغبته

😊(لعبة صيد الأسماك)😊

- الهدف: التمييز بين الحروف الهجائية.
- المستوى: الصف الأول أو الثاني الأساسي.

طريقة التنفيذ: قص أشكال للسمك من ورق الرسم، وتدوين كلمات أو حروف على كل سمكة بخط واضح، ثم يثبت في كل سمكة مشبكا معدنيا، كما يتم صنع سنارة صغيرة بخيط قوي يثبت في أسفله مغناطيس، ويتم وضع الأسماك على طاولة المعلم أو في سلة واسعة؛ ليسهل قراءة الكلمات، وتبدأ اللعبة كسباق بين تلميذين أو أكثر حيث يطلب منهما اصطياد حروف معينة أو أسماء أو أفعال أو حروف جر من بين أسماك كثيرة تحتوي على تلك الكلمات، ومن يصطاد أكبر عدد من الأسماك حسب المطلوب منه يعتبر الفائز في اللعبة.

😊 (لعبة مكعبات الأحرف)😊

– المستوى: الهدف أن يتعرف التلميذ حروف اللغة العربية بأشكالها ومواضعها المختلفة في الكلمة الصف الأول أو الثاني الأساسي.

طريقة التنفيذ: إحضار مجموعة لا تقل عن خمسين مكعبا مطلية بلون مناسب. وباستخدام الألوان– –

نكتب على كل مكعب حرفا بكافة أشكاله. وان مجموعة المكعبات في مجموعتها تشكل لعبة واحدة ويستطيع التلميذ تركيب الأحرف منسجمة، ولا يجوز الفصل بينها، وهي تخدم لاعبا واحدا لتلك اللحظة لعمل كلمات ذات معان.

😊 (لعبة كرة السلة) 😊

- **الهدف أن يركب التلميذ كلمات لها معان من الحروف.**

المستوى: الصف الأول أو الثاني الأساسي.

طريقة التنفيذ: يقوم بهذه اللعبة تلميذان، حيث يأخذ كل منهما كيسا من الكرات، كل كرة مكتوب عليها حرف واحد، ثم يرمي كل لاعب عددا من الكرات من مكان قريب، والكرة التي تدخل السلة توضع جانبا. وبعد انتهاء رمي الكرات يتيح المعلم لتلاميذه تكوين أكبر عدد من الكلمات التي يمكن أن تتكون من هذه الحروف. والتلميذ الذي يجمع أكبر عدد من الكلمات هو الفائز.

😊 (لعبة كلمة تبحث عن نقطة) 😊

الهدف: التمييز بين بعض الحروف المتشابهة.

طريقة تنفيذ اللعبة: يمكن أن تأخذ هذه اللعبة شكل الأحجية، يكتب المعلم كلمة على اللوح، ويقرأ الأحجية المكتوبة على بطاقة، ويطلب إلى تلاميذه وضع النقطة في المكان المناسب لتدل الكلمة على الأحجية.

أو يكتب المعلم بطاقات الكلمات، وبطاقات الأحاجي، ويوزعها على التلاميذ، ويترك حرية الحركة لهم يبحث حامل بطاقة الكلمة عن زميله حامل الأحجية، ويشترك الاثنان في الإجابة ويخرجان رافعين البطاقتين معاً.

صيف	فصل تشتد فيه الحرارة
صيف	شخص نفرح عند قدومه لزيارتنا
حبر :	سائل لونه أزرق أو أسود أو أحمر نملأ به القلم ليكتب
خبر :	شيء مصنوع من الطحين نأكله مع وجبات الطعام يوميا
فرن :	شيء نراه على رأس الثور أو الخروف أو الغزال

😊(لعبة البطاقات) 😊

الهدف: قراءة الجمل، وتنفيذ ما فيها من طلب.

طريقة تنفيذ اللعبة: يقوم المعلم بتوزيع بطاقات مكتوب عليها جملا مفيدة على التلاميذ، ثم يطلب من كل تلميذ قراءة نص البطاقة وتنفيذ الطلب الوارد في البطاقة.

مثال :

سلّم علي محمد	ارسم سمكة	أغلق الباب	احمل الحقيبة

😊(لعبة الألغاز) 😊

الهدف: قراءة اللغز وإيجاد حلول له.

طريقة تنفيذ اللعبة: يكتب المعلم بخط واضح على البطاقات الألغاز، ثم يطلب من التلاميذ قراءتها

ومناقشتها مع زملائه لإيجاد حلول لها ويمكن أن تؤدى هذه اللعبة بصورة فردية أيضا.

مثال:

فاكهة لو قرأت حروفها من اليسار إلى اليمين لا يتغير اسمها

ما الشيء الذي كلما زاد نقص ؟

شيء كلما تأخذ منه يزيد ما هو ؟

😊 (لعبة الأخطاء) 😊

الهدف: قراءة الجملة، ثم إعادة تركيبها بحيث تكون ذات معنى صحيح.

طريقة تنفيذ اللعبة: يعرض المعلم عبارة ذات معنى غير معقول.

مثال: يطير الحصان، ويهبط على الزهرة.

–يطلب المعلم من أحد التلاميذ قراءة العبارة وتحديد موضع الخطأ فيها ، ثم يكلف تلميذا آخر بقراءة العبارة بعد تصويبها.

😊 (لعبة الجمل الحرّة) 😊

الهدف: توظيف كلمات درسها التلميذ في جمل من إنشائه.

ما الشيء الذي كلما زاد نقص؟

طريقة تنفيذ اللعبة: يختار المعلم فقرة من أحد النصوص المقررة في الكتاب المدرسي، وينتقي منها كلمات متفرقة، ثم يطلب من التلاميذ وضع هذه الكلمات في جمل جديدة ذات معنى مفيد.

😊 (لعبة إعادة بناء الجمل) 😊

الهدف: تكوين جمل مفيدة من كلمات مبعثرة.

طريقة تنفيذ اللعبة: يعرض المعلم كلمات مبعثرة على بطاقات، وفي كل بطاقة كلمة، ثم يكلف أحد التلاميذ بإعادة ترتيب الكلمات ليشكل منها جملة مفيدة، ثم يقوم التلميذ بقراءة الجملة الجديدة التي كوّنها.

اليوم	إلى	سعيد	القاهرة	سافر

😊 (لعبة النقطة الضائعة) 😊

الهدف من اللعبة: التمييز بين الحروف المتشابهة (ج ، ح ، خ ، ف ، ق ، ب ، ت ، ث)

طريقة أداء اللعبة: يعد المعلم مجموعة من بطاقات الكلمات وأخرى من بطاقات الصور، يقرن " الصورة بالبطاقة " الدالة عليها، ويطلب من تلاميذه قراءة الكلمات بدلالة الصور، بعد وضع النقطة على الحرف المناسب لتدل على الصورة المقترنة بها، ويخاطب تلاميذه قائلا:

" أمامك صورة وكلمة تنقصها نقطة أو أكثر. ضع النقطة في المكان المناسب لتدل على الصورة "

حمل

حبل

حبل

ثاب

باب

---

(14) التوصيات والمقترحات:

مما سبق يتضح لنا أهمية اللعب في التعلم وعليه فإننا نوجز ما سبق بتوصيات أهمها:

1- المعلم الناجح من يبتكر ألعاباً هادفة للتلاميذ تساعدهم على التعلم برغبة ودون ملل.

2-الألعاب التربوية متنوعة فعلى المعلم التنويع في اختيارها من جهة والتنويع في استخدامها من جهة أخرى.

3- الطفل بطبعه يحب التسلية والمتعة، لذا علينا اختيار ألعاب مسلية وممتعة له.

4-ضرورة تشجيع التلاميذ على المشاركة في الألعاب التربوية لما فيها من فوائد تربوية وسلوكية.

5-من المهم أن يراقب المعلم الطفل أثناء اللعب ليسجل ملاحظاته ويكتشف خصائصه وميوله وهواياته.

6- لا يقتصر أسلوب التعلم باللعب على رياض الأطفال فحسب، بل يتعداه ليشمل طلاب المرحلة الابتدائية والإعدادية فكل مرحلة لها خصائصها ولها ألعابها الهادفة التي تناسب أعمار الطلاب فيها.

7-أسلوب التعلم باللعب لا يحتاج الى جهد كبير، بل يحتاج الى رغبة عند المعلم في تطبيقه.

تحديد المشكلة

مما لا شك فيه أن أثر ممارسة الألعاب التربوية في تنمية مهارات التعلم وبخاصة في المرحلة الابتدائية لإنها تعتبر المرحلة الاساسية والتأسيسية للطالب، وقد لاحظنا وجود مشكلة عدم تمكن بعض طلاب المرحلة الابتدائية في مدرسة السلم الخامسة مع الطلاب في الاستيعاب من الطريقة التقليدية بشكل أقل من طريقة التعلم باللعب.

مشكلة الدراسة:

هل هناك فروق بين التلاميذ الذين يتعلمون عن طريق اللعب، والذين يتعلمون بطريقة تقليدية في رفع مستوى الطلبة وتنمية مهارات التعلم لديهم في مادة اللغة العربية للصف الأول؟

مؤشرات وجود مشكلة:

1-وجود عدد كبير من التلاميذ الغير مندمجين بالتعلم أثناء استخدام الطرق التقليدية في التعلم.

2- الصعوبة التي تواجهها المعلمات في تدريس الحروف للطلاب بسبب عدم حفظهم للحروف والحركات الطويلة والقصيرة.

3- صعوبة فهم الطلاب للدروس المعطاة لهم بسبب عدم حفظ الطلاب للحروف وأشكالها.

الأهداف التي نسعى لتحقيقها من خلال تحليل المشكلة وعلاجها:

1-مساعدة الطالب على حفظ واستيعاب الحروف وأشكالها والحركات الطويلة والقصيرة معها.

2-العمل على إزالة السبب الرئيسي في صعوبة المادة.

3-تحبيب الطلبة في مادة اللغة العربية من خلال اللعب.

4-خلق جو مسلي ومرح بين الطلبة والمعلمين.

5-رفع المستوى التحصيلي للطالب في مادة اللغة العربية.

الشعور بالمشكلة:

اثناء تواجدي بالمدرسة منذ بداية العام الدراسي لاحظت ان هناك بعض الطلاب الذين يعانون من عدم التكيف مع الطريقة التقليدية في تعليم اللغة العربية من تكرار والقاء للحروف بمادة اللغة العربية. وما عزز هذا الاحساس هو عدم الاستمتاع ووجود التفاعل الكافي لي وطرح هذه الشكوى من هذه المشكلة والنظرة الاولى التي تشكلت لدى انه لابد من وجود مظاهر وأسباب تقف وراء مشكلة عدم التفاعل بالطرق التقليدية في التدريس منها ما يتعلق بالطالب، ومنها ما يتعلق بالمعلم، ومنها ما يتعلق بالأهل، ومنها ما يتعلق بالمدرسة. وإذا ما توصلنا لمعرفة تلك الاسباب وتحديدها فلا بد من ضبطها والتخفيف من اثارها على الطلاب الذين يعانون من المشكلة.

صياغة المشكلة

تتمحور مشكلة البحث الحالي في عدم الاندماج لدى الطلاب في مادة اللغة العربية عند استخدام الطريقة التقليدية بالتدريس ويمكن صياغة مشكلة البحث الحالي في التساؤل التالي:

ما مدى تأثير التعلم باللعب والاستراتيجيات المصاحبة له في رفع مستوى طلبة الصف الأول الابتدائي في مادة اللغة العربية ؟

أدلة وجود المشكلة

من خلال الملاحظة والشعور بالمشكلة التي تتعلق بعدم اندماج الطلبة مع الطرق التقليدية في رفع قدرتهم اللغوية في مادة اللغة العربية تكونت مجموعة من المؤشرات والأدلة على وجود المشكلة وكانت أقوى تلك الأدلة التي أكدت لي وجود المشكلة هي الملاحظة الصفية.

الملاحظة الصفية

الهدف منها التأكد من وجود المشكلة وهي ضعف مستوى تركيز واندماج الطلاب في استيعاب بعض المهارات اللغوية في مادة اللغة العربية مما يؤثر سلباً على تحقيق المعايير التي تتضمن هذه المهارة.

منذ بداية الفصل الدراسي الأول لاحظت وجود مشكلة الضعف في التركيز والانجذاب نحو الحصة عندما استخدم معهم التلقين في تعليم الحروف أو بعض المهارات اللغوية لديهم في مادة اللغة العربية ومن خلال الملاحظة تأكدت من وجود الاتي:

*** يوجد كثير من الطلاب لم يدرسوا الصفوف السابقة مما أثر بشكل سلبي على عدم اتقانهم لكثير من المهارات اللغوية وحفظ الحروف.**

*** عدم اهتمام أولياء الأمور بمتابعة حفظ الحروف وأشكالها ونطقها مع أبنائهم حيث هناك كثير من أولياء الأمور غير متعلمين.**

تحليل أبعاد المشكلة وتشخيص أسباب ضعف الطلاب في مهارة القراءة والحلول المقترحة:

أولا: الأسباب

1- عدم التحاق كثير من الطلاب بالصفوف السابقة.

2- ضعف الطلاب في حفظ الحروف وأشكالها ونطقها.

3- عدم متابعة أولياء الأمور.

ثانياً: الحلول المقترحة

1- تنوع الأنشطة الصفية التي تعتمد على التعلم باللعب لكي تراعي الفروق الفردية بين الطلاب.

2- تنويع استراتيجيات التعلم باللعب المستخدمة ومراعاة جميع أنماط التعلم.

3- التواصل مع أولياء الأمور وتوضيح أهمية الشراكة بين المدرسة والاسرة لرفع مستوى الطلاب.

الفصل الرابع

اعداد الخطة الاجرائية

تحديد الجدول الزمني للبحث

وصف وتنفيذ الخطة

وصف الأدوات المستخدمة

الخطة الإجرائية للتغلب على مشكلة البحث

الهدف العام	الأهداف التفصيلية	الإجراءات	المدى الزمني	الجهة المنفذة	الجهة المعنية	أدلة تحقيق الهدف
تعزيز مهارة قراءة الحروف الهجائية مع الحركات الطويلة و القصيرة	*حفظ الحروف الهجائية * تنمية مهارة قراءة الحروف مع الحركات القصيرة والطويلة * مشاركة أولياء الأمور	* جمع أدلة على عدم اتقان الطلاب لمهارة قراءة الحروف عند تلقينهم بالطرق التقليدية وتحليل مستوياتهم من خلال مواقف صفية. * تحليل المشكلة وتشخيص أسباب ضعف الطلاب في مهارة قراءة الحروف الهجائية. * مقابلة النائبة الأكاديمية ومنسقة القسم لشرح مشكلة البحث وتقديم الحل	شهر سبتمبر و أكتوبر	معلمة اللغة العربية حنان عبد الباسط أبو اللبن	طلاب الصف الأول	وجود نسخ من الأدلة والوثائق المطلوبة في ملاحق البحث

	في العملية التعليمية ومساعدتهم في فهم طرق تدريس اللغة العربية من أجل مساعدة أبنائهم في تنمية مهاراتهم اللغوية.	المقترح للبدء في التنفيذ. * اعداد وسائل تعليمية هادفة وفعالة. * اعداد خطة علاجية لبعض الطلاب الذي لديهم ضعف في مهارة القراءة لرفع مستوى الطلاب في هذه المهارة التي تساعد فيما بعد على فهم وإدراك الحروف وأشكالها ومقاطعها الصوتية وتنمية مهارتهم بشكل جيد. * تنفيذ أنشطة صفية متنوعة تساعد على تحقيق الهدف بطريقة شيقة وممتعة * تنوع الأنشطة الصفية لكي تراعي الفروق الفردية لدى الطلاب. * اعداد اختبارات قصيرة تقيس الهدف المراد تحقيقه.				

وصف الأدوات وكيفية التنفيذ

منهج البحث

- **المنهج الوصفي نوعي يقيس التغير بالسلوك ويعتمد على الملاحظة حيث تم تطبيق بعض الاستراتيجيات للتعلم باللعب لدى طلاب الصف الأول . (انظر ملحق)**
- **المنهج الشبه تجريبي حيث تم تطبيق كثير من الأنشطة الصفية التي يتم من خلالها استخدام استراتيجيات متنوعة قائمة على مراعاة الفروق الفردية بين الطلاب واختلاف أنماط التعلم لديهم.**

عينة البحث

تكونت عينة البحث من 10 طلاب ممن لديهم صعوبة في اتقان مهارة القراءة للحروف الهجائية 5 منهم غير ناطقين باللغة العربية .

وبعد ملاحظة صفية جيدة من قبل الباحثة لتقدير مستواهم الدراسي والتحصيل لديهم وفي هذا الإطار تم اعداد مجموعة من أوراق العمل لتحديد مستوى الأداء الحالي واختبار بعدي بعد تنفيذ الخطة الإجرائية التي تتضمن العاب تفاعلية واستراتيجيات للتعلم باللعب متنوعة.

أدوات البحث

- **اعداد أنشطة صفية متنوعة وتطبيق استراتيجيات تعليمية مختلفة تساهم في تحقيق الهدف.**
- **أوراق عمل تفاعلية و أنشطة مختلفة**
- **اختبار بعدي لقياس مدى تحسين المخرج التعليمي.**

الخطوات الإجرائية وكيفية التنفيذ

1- **الاطلاع على الاستراتيجيات المتنوعة التي يمكن استخدامها في تدريس مادة اللغة العربية وأنماط التعلم لمراعاة الفروق الفردية**
2- **ارسال روابط تعليمية مختلفة ومتنوعة للطلاب للتدرب على قراءة الحروف الهجائية والمقاطع الصوتية وغيرها من المهارات.**
3- **تطبيق أنشطة صفية هادفة وفعالة واستراتيجيات متنوعة لتنمية مهارة قراءة الحروف الهجائية ولتحسين المخرج التعليمي بشكل متميز.**

وصف أدوات البحث وكيفية استخدامها في التوصل للنتائج

- اعداد أنشطة صفية هادفة وفعالة

- تم إعداد أنشطة صفية متنوعة تم من خلالها تطبيق استراتيجيات تعليمية للتعلم باللعب ساهمت في تحقيق الأهداف بشكل متميز مثل لعبة الابتسامة والمقطع ولعبة البوبكورن ومسابقات تفاعلية والمعلم الصغير ولعبة أوصل السيارة وانطق المقاطع ولعبة البالونات والحروف

(مرفق صور الطلاب أثناء تطبيق الأنشطة الصفية والاستراتيجيات المتنوعة). (انظر ملحق)

مشاركة أولياء الأمور في العملية التعليمية

- تم التواصل المستمر مع أولياء الأمور من خلال برنامج الواتس اب.

افترض البحث ما يلي:

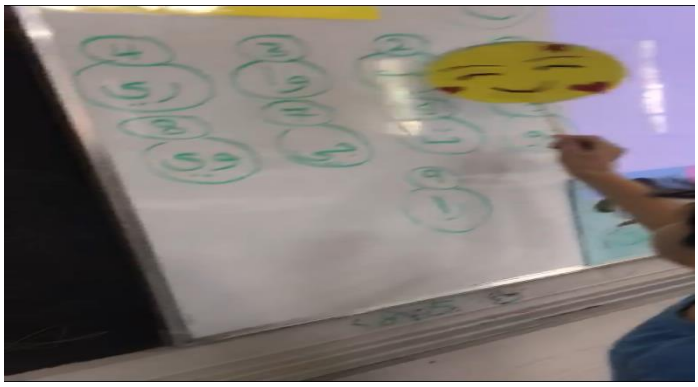
- توجد فروق بين مستوى الطلاب عند استخدام الطرق التقليدية في تعليمهم بعض المهارات في اللغة العربية وبين استخدام استراتيجية التعلم باللعب بعد تنفيذ الخطة الإجرائية والتي قامت على الاستفادة من التعلم باللعب في اتقان الطلاب لمهارة قراءة الحروف الهجائية ومقاطعها الصوتية.

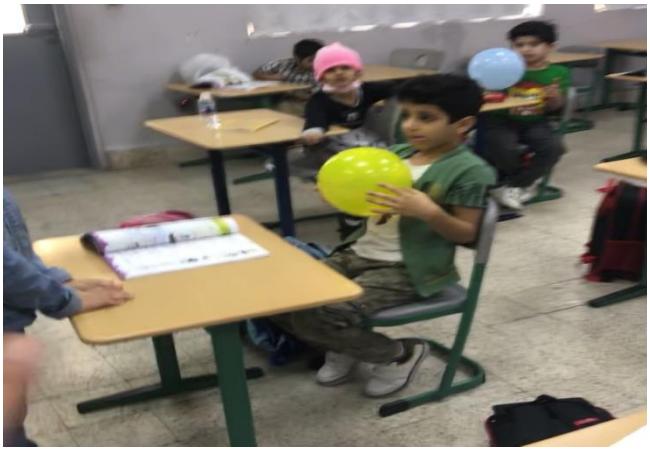
الخاتمة و مناقشة النتائج وتفسيرها

إن أسلوب التعلم باللعب أسلوب تربوي هادف يسعى لتنمية شخصية الطالب المعرفية والسلوكية، ولا يكون هذا الأسلوب ناجحاً الا إذا أحسن استخدامه وكانت هناك الرغبة عند معلمينا في استخدامه وتوظيفه في خدمة العملية التربوية. فإذا أردنا أن نعلم أولادنا في بيئة آمنة وسعيدة مبتعدين عم المشاكل السلوكية والمشاعر المحبطة فعلينا أن نستخدم أسلوب تعليمي يجلب السعادة والعلم لهم وما أسلوب التعلم باللعب
الا أحد أنجح هذه الأساليب.

بناء على ما تحدثنا به خلال البحث فإن تفوق الألعاب التعليمية في التدريس على التدريس بالطريقة الاعتيادية، إلى كون الألعاب أكثر الوسائل التي تشد الانتباه لدى المتعلمين سواء كانوا صغاراً ام كباراً، وكون الألعاب تشد الانتباه وتساعد على تركيز المعلومة وثباتها بشكل أكبر في أذهان الطلبة واستخدامها الى خبرات لاحقاً مما يؤدي إلى زيادة إبداعهم، كما أن الألعاب من أكثر الوسائل التي تعمل على زيادة إبداعهم، كما أن الألعاب من أكثر الوسائل التي تعمل على زيادة النمو العقلي عند الأطفال وخصوصاً التفكير الإبداعي، حيث أن الطفل سينسجم مع اللعبة ويسعى نحو تحقيق هدفها فيبتكر أفكاراً و أساليب جديدة في اللعب لتحقيق هدف منشود كما تبين أن نسبة مشاركة الطلبة محدودة عند التدريس بالطريقة التقليدية، بينما كانت المشاركة لدى الطلبة في اللعب كبيرة نتيجة خروج أسلوب التدريس عن الطريقة التقليدية المعتادة إلى طريقة التعلم باللعب، لما له أثر في تنمية الابداع لدى الطلبة وزيادة مستوى التفكير والدافعية وتصبح لديهم نسبة تذكر عالية ويعمل اللعب على ربط المفاهيم عند الطالب وتقريب الواقع له.

الملاحق:





المراجع:

- فهد الغامدي، مقال التعلم باللعب، الشبكة الخليجية الإلكترونية، السعودية 2009 م
- أحمد بلقيس، الميسر في سيكولوجية اللعب، دار الفكر، الأردن 1987 م.
- د. توفيق مرعي، تغريد التعلم، دار الفكر، الأردم 1998 م.
- د. محمد الحيلة، الألعاب التربوية وتقنيات انتاجها، دار المسيرة، عمان 2003 م.
- مخطوطة كتابية غير منشورة بعنوان "استكشاف العوامل المؤثرة في تحفيز وإتقان اللغة بين غير الناطقين باللغة العربية"، جامعة كارلتون (2019)
- عفاف اللبابيدي، وعبد الكريم خلايلة، سيكولوجية اللعب، دار الفكر.
- أ.د. توفيق أحمد مرعي، د. محمد محمود الحيلة، تفريد التعليم دار الفكر.
- د. أماني البساط، التلاميذ يقرأون بين رغبة الآباء وكلمة العلماء، دار الكتاب الحديث.
- أحمد بلقيس، د. توفيق مرعي، الميسر في سيكولوجية اللعب، دار الفرقان.
- د. عبد الفتاح البجة، تعليم التلاميذ المهارات القرائية، دار الفكر.
- إحسان محمود إبراهيم الحلب ى: "المدخل إلى الاقتصاد المنزل ى"، دار جدة، جدة، المملكة العربية ٢٠: السعودية، ٢٠٠٠، ص ١٢
- حنان عبد الحميد العنان ى: "اللعب عند الأطفال – الأسس النظرية والتطبيقية "، دار الفكر للنشر والتوزيع، ط ١،٢٠٠٢، ص ١١٤
- زيد الهويدي: " الألعاب التربوية استراتيجية لتنمية التفكير"، الإمارات، دار الكتاب الجامعي، ٢٠٠٢، ص ٤٩
- محمود عبد الحليم منسي وآخرو ن: "المدخل إلى علم النفس التربوي "، القاهرة مكتبة الأنجلو المصرية، ٢٠٠٣، ص ٣١٩،٣٢٠،٣٤٠
- نبيل عبد الهاد ي: "سيكولوجية اللعب وأثرها في تعلم الأطفال "، دار وائل، ٢٠٠٤، ص ١٦٨
- فؤاد عبده مقبل العامري: "فعالية استخدام برنامج في اللعب على تنمية التفكير الابتكاري لدى أطفال الروضة بمدينة تعز "، رسالة ماجستير جامعة صنعاء كلية التربية، ٢٠٠٧
- منى جابر محمد رضوا ن: "فعالية استخدام كلٍ من الألعاب التعليمية وألعاب الكمبيوتر في تنمية
- مهارة الاستعداد للقراءة لطفل الروض ة"، رسالة ماجستير، معهد الدراسات العليا للطفولة، جامعة عين شمس، ٢٠٠٨، ص ٩٩،١٠٢
- حازم زكى سالم عيسى وعبد الهادي حمدان مصالحة: "فاعلية برنامج مقترح في الألعاب.
- التربوية لتنمية بعض مهارات التفكير العلمي لد ى تلاميذ الصف الثالث الأساسي "، المؤتمر التربوي الثاني، الطفل الفلسطيني بين تحديات الواقع وطموحات المستقبل الجامعة.
- فوقية حسن عبد الحميد رضوان (٢٠٠٠): "كيف تعد طفل الروضة لتعلم القراءة"، القاهرة: مكتبة الأنجلو المصرية.
- كلارك موستاكس: " علاج الأطفال باللعب"، ترجمة عبد الرحمن سيد سليمان، القاهرة: دار النهضة العربية.