IUGJEPS
Vol 26, No 1, 2018, pp 330 -354

ISSN 2410-3152

مجلة الجامعة الإسلامية للدراسات التربوية والنفسية

تاريخ الإرسال (2017-02-03)، تاريخ قبول النشر (2017-04-04)

أثر الألعاب التربوية على تنمية بعض مهارات اللغة العربية

أ. نجوى فوزي صالح[1]*.
أ. مروة نصر حسان 1

[1] قسم الآداب والعلوم الإنسانية كلية التربية– الكلية الجامعية للعلوم التطبيقية – فلسطين.

* البريد الالكتروني للباحث المرسل:
E-mail address: nsaleh@ucas.edu.ps

الملخص:

هدفت هذه الدراسة إلى الكشف عن أثر الألعاب التربوية في تنمية مهارات اللغة العربية لدى تلاميذ الصف الثاني الأساسي بمدارس محافظة غزة، واستخدمت الباحثتان المنهج التجريبي لتحقيق هدف الدراسة، كما أعدت الباحثتان الاختبار التشخيصي تم تطبيقه على عينة الدراسة البالغ عددها (66) تلميذة من تلاميذ الصف الثاني الأساسي للعام الدراسي (2015 _ 2016)، وتمت المعالجة الإحصائية باستخدام البرنامج الإحصائي (SPSS) وتم اختبار الفرضيات بحساب اختبار(ت) وتحليل التباين المشترك ومربع ايتا(η^2).

وتوصلت الدراسة إلى وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسط درجات تحصيل التلاميذ في المجموعة التجريبية ومتوسط درجات تحصيل التلاميذ في المجموعة الضابطة لصالح تلاميذ المجموعة التجريبية التي استخدمت الألعاب التربوية في المهارات الأربع مهارة التمييز السمعي، مهارة التمييز البصري، مهارة التحليل ومهارة التركيب. أوصت الدراسة بضرورة استخدام أساليب واستراتيجيات حديثة في التعليم التي تجعل الطالب مشاركاً فعالاً في العملية التعليمية.

كلمات مفتاحية: الألعاب التربوية، مهارات اللغة العربية.

The impact of educational games in the development of some of the Arabic language skills

Abstract:

The study aimed to detect the impact of educational games in developing some of Arabic language skills among 2nd primary grade at Gaza governorate schools. Researchers used experimental approach to achieve the study objective ،also they have prepared achievement test which has been applied to the study sample consisted of (66) female students.

The study results found that there were statistically significant differences between the means scores of experimental group and control group in the academic achievement in favor for the experimental group which use the educational games in the four skill (auditory discrimination, visual analysis, installation), the study recommended using modern teaching methods and strategies based on educational games, which make the student more active within the educational process.

Keywords: **Educational games - Arabic language skills**.

المقدمة

تعتبر اللغة هي الحافظة لتاريخ الأمم، وهي المنعشة للذاكرة، والصائنة للتراث، ومدخل لفهم العلوم المختلفة فبدونها لا نجد أمة، ولا حضارة، وتعليمها في الصغر درباً من القوة والثبات، واكتساباً للخبرات، وتطوراً للإبداع، فاللغة العربية أساس وحدة الأمة وعنوان حضارتها ومرآة فكرها ورمز شخصيتها وكيانها، فهي نشاط الفكر وصداه الذي يتردد في آفاق المجتمع وفي رحاب النفس، وهي القدر المشترك من الحياة الفكرية والنفسية بين أبناء الأمة الواحدة، كما تمتاز اللغة العربية عن سائر اللغات بمكانة فريدة ومنزلة سامية؛ " فهي لغة القرآن ولسان البيان، ولغة الفكر الإسلامي الذي أضاء المعمورة بنوره، ولغة حضارة عربية تواردت على حياضها أمم كثيرة، كما أن للغة العربية دوراً في حفظ تراث الأمة وتوحيد أبنائها، لقول عمر بن الخطاب(رضي الله عنه): عليكم بالعربية فإنها تثبت العقل وتزيد المروءة " (عطية، 2007م، 7).

ومهارات اللغة العربية متعددة منها مهارة الاستماع، التحدث، القراءة، الكتابة، وهذه المهارات كل متكامل لجميع فروع اللغة العربية، وهناك ارتباط وثيق بين القراءة والكتابة، والهدف من تدريس اللغة العربية في المرحلة الأساسية، إكساب التلاميذ حصيلة من المفردات اللغوية الصحيحة، والأساليب التي تتيح لهم التعبير عن حاجاتهم، والتي تيسر لهم التعاون مع الآخرين، وإكسابهم المهارات والقدرات القرائية،(جابر، 1991م ،10) وهذا لا يتحقق إلا إذا تمكن التلاميذ من التمييز السمعي والتمييز البصري للحروف والكلمات، ولديه المقدرة على تحليل وتركيب الحروف والكلمات والجمل.

لذا باتت مرحلة الطفولة من أهم المراحل في حياة الإنسان، فيها تنمو قدرات الطفل وتتفتح مواهبه ويكون قابلا للتأثر والتوجيه والتشكيل، وقد أثبتت الأبحاث والدراسات أهمية هذه المرحلة في بناء الإنسان وتكوين شخصيته وتحديد اتجاهاته في المستقبل، فدراسة الطفولة والاهتمام بها من أهم المعايير التي تقاس بها تقدم المجتمع الحضاري؛ لهذا يجب أن يختار المعلم الطريقة التي تناسب تلاميذه من حيث ميولهم وأعمارهم، وعددهم داخل غرفة الصف، كذلك اختيار الطريقة التي تحقق القدر الأكبر من النتاجات التربوية التي ترتبط بالمنهاج وبين هذه الطرائق الألعاب التربوية التي تجعل المتعلم نشطاً وفعالاً أثناء اكتسابه للحقائق والمهارات والمفاهيم. (شعت، 2002 م،2).

ومن المعروف أن التعلم عن طريق اللعب يعد من الأساليب المجدية والفعالة، والتي يؤديها علم النفس وتدعمها الاتجاهات التربوية الحديثة، وتشتد فاعلية هذا الأسلوب كلما اتجهنا نزولا في السلم التعليمي (مرعي والحيلة، 2009م، 266)، وينعكس ذلك على الموقف من هذا الأسلوب، ويحفزهم ويجعل الجو التعليمي مليئا بالإثارة والحماسة شريطة أن يكون التنافس شريفاً بعيداً عن الأحقاد (الحيلة، 2007م ،21).

ويؤكد الإسلام على حق التلميذ في اللعب باعتباره حقاً أساسياً يكفله له، وأن اللعب يمثل الحياة بالنسبة للطفل كما ورد في القرآن الكريم على ألسنة أخوة يوسف عليه السلام ﴿**أَرْسِلْهُ مَعَنَا غَدًا يَرْتَعْ وَيَلْعَبْ وَإِنَّا لَهُ لَحَافِظُونَ** [يوسف: 12]، ولقد كان الرسول ﷺ القدوة الحسنة في المجال فقد كان يلاعب أحفاده وأبناء الصحابة، ويروح عن نفوسهم ويدخل البهجة والسرور عليهم، ويشجعهم على اللعب البريء والمرح المباح (الحيلة،78م ،2005)، يمثل اللعب مكانة هامة في دنيا الأطفال، حيث لا يستطيع الطفل أن يميز بين اللعب والعمل، فاللعب للطفل هو العمل، كما أن العمل هو اللعب، فعن طريق اللعب، يعلم الطفل نفسه بنفسه و يصحح أخطاءه ويعيد التجربة (الخفاف،2011م، 32).

فالألعاب التربوية من أهم الطرائق التي يمكن أن تساعد تلاميذ الصف الثاني الأساسي على تنمية مهارات اللغة العربية، لما لها من سحر لدى الأطفال لذلك يجب ألا يحرم التلميذ من الألعاب، بل لابد أن يتواصل معها تواصلا مدروساً ومنظماً، حيث تثير الدافعية والحركة والحيوية، وتفتح شهيته لتقبل المعلومة والاستفادة منها بطريقة يرضى عنها.

وتعد الألعاب التربوية من الوسائل والأساليب الحديثة، المستخدمة في تدريس موضوعات مختلفة مثل الرياضيات والعلوم والاجتماعيات، واللغة...الخ (Leonard & Tracy, 1993) نظراً للفوائد الكثيرة المتحققة من جراء استخدامها، خاصة ونحن نعيش بداية القرن الواحد والعشرين، في ظل تفجر الثورة التكنولوجية في مختلف مجالات الحياة، وهذا يدعو إلى ضرورة العمل على إعداد أطفالنا للتعايش مع معطيات هذا القرن (oldfield, 1991)، من خلال زيادة اكتسابهم المعارف والخبرات في مختلف المواد التعليمية.

وقد ذكر كل من برور وهايدن (Bower and Hayden, 1992) مجموعة فوائد للألعاب التربوية، تكمن في أنها تمكن الآباء والمربين من الحكم على قدرة المتعلمين على تطبيق الحقائق، والمبادئ، والمفاهيم التي درسوها في المواقف الحياتية المختلفة، وتعمل على اشراك المتعلم إيجابياً في عملية التعلم أكثر من أي وسيلة أخرى مشابهة، لأنه يستخدم قدرته المختلفة أثناء اللعب؛ لذلك تعد الألعاب التربوية وسائل فعالة لقياس اتجاهات المتعلمين نحو التعلم وتنميتها وتعزيزها.

لقد أشارت دراسة همبنسال (Hempensal , 2005) إلى فاعلية الطريقة اللغوية في علاج صعوبات القراءة من خلال التعامل مع الكلمة بداية لا مع مكوناتها وأكدت على أهمية توظيف الكلمات البصرية وتنمية الثروة اللغوية لدى المتعلم واستخدام التقنيات الحسية واللغة الشفوية والتقويم الجيد عند بناء البرامج العلاجية ، وأظهرت دراسة جيري (Geary , 2004) فاعلية البرامج المحوسبة التي لدى المتعلمين الذين يعانون من صعوبات في القراءة وأجريت الدراسة على 28 مدرسة متوسطة في الولايات المتحدة الأمريكية، وأكدت دراسة اليزابيث (Elizabeth,1999) على أثر المناهج العامة في اللعب داخل الصفوف في بريطانيا، في تقوية الروابط ما بين النظرية والتطبيق، وأن اللعب له أكبر الأثر في التعلم والتطور، ويعد جزءاً أساسياً في التطبيق داخل الصف، كما توصلت دراسة هيرسلمان (Herselman, 1999) في جنوب أفريقيا عن أن الألعاب تقدم أساساً للتعلم مدى الحياة، وتلائم كل متعلم بشكل فردي، وتحفزه على تطوير التفكير الإبداعي من أجل حل المشكلات في مواقف الحياة المختلفة. وتشعر الطالب في هذه المرحلة بالتحدي، ويعتمد المناقشة عند ممارسة الألعاب، وتحسن من كفاءته اللغوية بالتهيئة لحفظ محتوى مألوف.

وأفادت دراسة الصيداوي(2015م) أن استخدام استراتيجية "تنال القمر" ساعدت على تنمية مهارات الفهم القرائي لدى عينة من تلميذات الصف الرابع الأساسي بغزة ، ولقد أكدت العديد من الدراسات على فعالية استخدام الألعاب اللغوية كمدخل لتدريس قواعد اللغة العربية في تحصيل تلاميذ الصف الخامس في المرحلة الأساسية كدراسة الرفاعي (2014م) ودراسة البري (2011م) التي كشفت عن فعالية استخدام الألعاب اللغوية في تنمية الأنماط اللغوية لطلبة المرحلة الأساسية، ودراسة العماوي (2009م) توصلت إلى فعالية طريقة لعب الأدوار في تدريس القراءة على تنمية التفكير التأملي لدى طلبة الصف الثالث الأساسي بمدارس محافظة خانيونس، وتوصلت دراسة حجازي(2005م) إلى أن الألعاب التربوية قد أدت وظائفها على أكمل وجه في تنمية بعض مهارات اللغة العربية، وأوصت الدراسة بضرورة استخدام الألعاب التربوية في تعلم المرحلة الأولى من التعليم الأساسي وتدريب التلاميذ على الاستعمال اللغوي السليم، كما كشفت دراسة عطا لله (2003م) إلى فعالية برنامج مقترح في الألعاب التربوية لعلاج الضعف القرائي لدى تلاميذ الصف الثالث الابتدائي. ومن خلال استطلاع رأي العديد من معلمات الصف الثاني الأساسي أدركت الباحثتان وجود صعوبة لدى التلاميذ في مهارات اللغة العربية، وانحصرت شكوى معلماتهم من قصر مدة انتباههم وضعف تركيزهم معها أثناء تنفيذ الدروس، فضلاً عن زيادة ظاهرة التسرب من المدارس ورسوب العديد من التلاميذ في مادة اللغة العربية؛ مما حدا بالباحثتين إلى الاهتمام بهذا الموضوع، من هنا انبثقت مشكلة الدراسة للتعرف على أثر توظيف الألعاب التربوية في تنمية بعض مهارات اللغة العربية مثل التمييز السمعي، التمييز البصري، التحليل والتركيب لدى تلاميذ الصف الثاني الأساسي في محافظة غزة.

مشكلة الدراسة:

تتحدد مشكلة الدراسة في السؤال الرئيس التالي:

ما أثر الألعاب التربوية في تنمية بعض مهارات اللغة العربية؟

ويتفرع من السؤال الرئيسي الأسئلة الفرعية التالية :

1. ما مهارات اللغة العربية الواجب توافرها لدى تلاميذ الصف الثاني الأساسي بمدارس محافظة غزة؟
2. هل توجد فروق ذات دلالة إحصائية، عند مستوى دلالة ($\alpha \leq 0.05$) بين متوسط درجات التلاميذ الذين يدرسون الوحدة الدراسية بطريقة الألعاب التربوية، ومتوسط درجات أقرانهم الذين يدرسونها بالطريقة التقليدية في المهارات الأربع (التمييز السمعي، التمييز البصري، التحليل، التركيب)؟

فروض الدراسة

قامت الباحثتان بالتحقق من صحة الفرض التالي:

لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى ($\alpha \leq 0.05$) بين متوسط درجات التلاميذ الذين يدرسون الوحدة الدراسية بطريقة الألعاب التربوية ومتوسط درجات أقرانهم الذين يدرسونها بالطريقة التقليدية في المهارات الأربع (التمييز السمعي، التمييز البصري، التحليل، التركيب).

أهداف الدراسة:

- التعرف على مهارات اللغة العربية لدى تلاميذ الصف الثاني الأساسي بمدارس محافظة غزة.
- التعرف على أثر توظيف الألعاب التربوية في تنمية المهارات الأربع مهارة التمييز السمعي، مهارة التمييز البصري، مهارة التحليل ومهارة التركيب في مبحث اللغة العربية لدى تلاميذ الصف الثاني.

أهمية الدراسة:

يمكن أن تفيد هذه الدراسة فيما يلي:

- من المتوقع أن تكون نتائج البحث مفيدة في تطوير منهاج اللغة العربية للصف الثاني الأساسي بما يساعد على تنمية مهارات اللغة العربية لدى التلاميذ.
- تنظيم تعليم مهارات اللغة العربية باستخدام الألعاب التربوية بفاعلية حيث أعدت الباحثتان دليلا للألعاب التربوية التي استخدمتها لتنمية بعض مهارات اللغة العربية، ودليلا للمعلم لتدريس الدروس باستخدام هذه الألعاب.
- تأمل الباحثتان أن يستفيد من هذه الدراسة واضعو المناهج والمشرفون والموجهون في وضع دليل للألعاب التربوية للمعلمين وتوجيههم في استخدامها في العملية التربوية في فلسطين.

حدود الدراسة:

الدراسة الحالية محدودة بما يلي:

الحدود النوعية: اقتصرت هذه الدراسة على تنمية مهارة التمييز السمعي، مهارة التمييز البصري، مهارة التحليل ومهارة التركيب في اللغة العربية لدى تلاميذ الصف الثاني الأساسي في المدارس التابعة للسلطة الفلسطينية بمحافظة غزة.

الحدود المكانية: اقتصرت على مدارس الحكومة (مدرسة خليل النوباني) في محافظة شرق غزة.

الحدود الزمنية: الفصل الدراسي الأول من العام الدراسية 2015 – 2016م.

مصطلحات الدراسة:

- **الألعاب التربوية:**
- هي نوع من الأنشطة المحكمة الإطار، لها مجموعة من القوانين التي تنظم سير اللعب وعادة ما يشترك فيها اثنان أو أكثر للوصول إلى أهداف سبق تحديدها ويدخل في هذا التفاعل عنصر المنافسة وعنصر الصدفة (نسيم ومحمد، 2013).

وتعرفها الباحثتان بأنها مجموعة أنشطة منظمة وهادفة يمارسها التلميذ منفرداً أو في مجموعة، وفق قواعد وإجراءات معينة، بحيث تساعد التلاميذ في المجموعة التجريبية على اكتساب المهارات المختلفة أثناء تدريس مبحث اللغة العربية مثل لعبة (حبل الغسيل، ساعي البريد، بائعة الزهور، لعبة التصفيق للكلمة – لعبة القفز، لعبة ابحث عن زميلك–لعبة الملك والحراس–لعبة بائع البالونات...).

- **مهارات اللغة العربية:**

هي المهارات الأربع: مهارة التمييز السمعي، مهارة التمييز البصري، مهارة التحليل ومهارة التركيب التي يمكن أن يكتسبها التلميذ بسرعة ودقة وإتقان كي يستطيع الاستماع لما يقال له أو كتابة ما يريد التعبير عنه والتي سيتم قياسها من خلال الاختبار التحصيلي الذي أعدته الباحثتان.

الدراسات السابقة:

هدفت دراسة الرفاعي (2014م) إلى التعرف إلى أثر استخدام الألعاب اللغوية كمدخل للتدريس في تحصيل تلاميذ الصف الخامس الابتدائي في قواعد اللغة العربية. ولتحقيق مرمى البحث اتبع الباحث إجراءات المنهج التجريبي التي تضمنت اختيار التصميم التجريبي. واختار الباحث مدرسة العصر الذهبي الابتدائية في محافظة بابل قصدياً لإجراء التجربة فيها، وبلغ عدد أفراد العينة (60) تلميذاً بواقع (30) تلميذاً في المجموعة التجريبية 30 تلميذاً في المجموعة الضابطة. واشتملت على المادة التعليمية المخصص تدريسها في الفصل الدراسي الأول وهي(5) موضوعات من كتاب قواعد اللغة العربية المقرر تدريسه لتلاميذ الصف الخامس الابتدائي للعام الدراسي 2013–2014 في العراق. بعد أن صاغ الأهداف السلوكية لها وعددها 48 هدفاً، ثم أعد الخطط التدريسية الملائمة. وأعد الباحث اختباراً تحصيلياً مكوناً من 30 فقرة تأكد من صدقه وثباته، أسفرت الدراسة عن تفوق المجموعة التجريبية على المجموعة الضابطة في اختبار التحصيل.

هدفت دراسة البري (2011م) إلى معرفة أثر استخدام الألعاب اللغوية في تنمية الأنماط اللغوية لطلبة المرحلة الأساسية، وتكونت عينة الدراسة من(80) طالباً وطالبةً مكونة من أربع شعب، اثنتين تجريبيتين للذكور والإناث واثنتين ضابطتين للذكور والإناث أيضاً، تم اختيارهم بطريقة قصدية، دُرست المجموعتان التجريبيتان باستخدام الألعاب اللغوية، في حين دُرست المجموعتان الضابطتان باستخدام الطريقة الاعتيادية، وبنى الباحث اختبار تحصيل مكوناً من(20) فقرة، تحقق الباحث من صدقه وثباته. وكشفت نتائج الدراسة عن وجود فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى (α=0.05) في المتوسطات الحسابية بين طلبة المجموعة التجريبية وطلبة المجموعة الضابطة، تعزى لأثر طريقة التدريس، لصالح الألعاب اللغوية. وأظهرت النتائج عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى (α=0.05) في المتوسطات الحسابية تعزى لأثر متغير الجنس، أو التفاعل بين طريقة التدريس والجنس.

وقامت دراسة أبو شعبان (2010م) ببيان مدى فاعلية العلاج باللعب في تنمية اللغة لدى الأطفال المضطربين لغوياً، حيث تم الاستعانة بالمنهج التجريبي والمنهج الوصفي، واستخدمت الباحثة برنامج إرشادي قائم على اللعب، ومقياس لاستيعاب اللغوي وبطاقة ملاحظة، وتم تطبيق الأدوات على عينة أطفال من روضة اقرأ تتراوح أعمارهم ما بين (4–6) سنوات ويعانون من اضطراب لغوي ملحوظ، بلغ عددهم (16) طفلاً، بعد تطبيق البرنامج تبين وجود فروق ذات دلالة إحصائية في متوسط درجات

الاضطراب اللغوي حسب القياسات المتعددة القلبي والبعدي والتكويني في اختبار الاستيعاب اللغوي لدى الأطفال المضطربين لغوياً، وأسفرت النتائج عن وجود فروق ذات دلالة إحصائية في متوسط درجات الاضطراب اللغوي حسب القياسات المتعددة القلبي والبعدي والتكويني في بطاقة الملاحظة لدى الأطفال المضطربين لغوياً.

هدفت دراسة العماوي، (2009م) إلى التعرف إلى أثر استخدام طريقة لعب الأدوار في تدريس القراءة على تنمية التفكير التأملي لدى طلبة الصف الثالث الأساسي بمدارس محافظة خانيونس، وكانت أدوات الدراسة تتمثل باختبار التفكير التأملي، وكانت عينة الدراسة عن (103) من أفراد المجموعة التجريبية، و(100) طالب من المجموعة الضابطة، بعد التطبيق أظهرت النتائج أنه توجد فروق ذات دلالة إحصائية في متوسط تحصيل الطلبة في اختبار التفكير التأملي وكانت تلك الفروق لصالح أفراد المجموعة التجريبية.

بينما هدفت دراسة أبو عكر (2009م) إلى الكشف عن أثر توظيف برنامج بالألعاب التربوية لتنمية بعض مهارات القراءة الإبداعية لدي تلاميذ الصف السادس الأساسي في مدارس خانيونس واستخدم الباحث التجريبي، وقام الباحث بإعداد قائمة مهارات القراءة الإبداعية المناسبة لتلاميذ الصف السادس الأساسي، واختبار مهارات القراءة الإبداعية لتلاميذ الصف السادس الأساسي، برنامج بالألعاب التربوية لتنمية مهارات القراءة الإبداعية، وتم تطبيق عينة الدراسة علي مجموعة من تلاميذ الصف السادس الأساسي قوامها (70) تلميذاً تم تقسيمها إلى مجموعتين: تجريبية، وضابطة.

ومن أهم النتائج التي توصلت إليها الدراسة وجود فروق دالة إحصائياً بين متوسط درجات التلاميذ في اختبار مهارات القراءة الإبداعية بين المجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة، في التطبيق البعدي لصالح المجموعة التجريبية.

أما دراسة حجازي(2005م)هدفت إلى التعرف إلى أثر توظيف الألعاب التربوية في تنمية بعض مهارات اللغة العربية لدى تلاميذ الصف الأول الأساسي، واستخدمت الدراسة المنهج التجريبي وتحليل المضمون، وقام الباحث باستخدام أربعة اختبارات(قبلي وبعدي) لقياس المهارات التي تبناها الباحث في دراسته، لإثبات تكافؤ مجموعات الدراسة قبل البدء في إجرائها، كما تم تطبيق الاختبار بعد تطبيق الدراسة لمعرفة إذا أن هناك فروق ذات دلالة إحصائية في تنمية مهارات اللغة العربية الأربع، بين تلاميذ المجموعة التجريبية وتلاميذ المجموعة الضابطة، وتمثلت عينة الدراسة من شعبتين: التجريبية (35) تلميذا والضابطة (35) تلميذا واختار عينة قصديه، وتوصلت الدراسة إلى أن الألعاب التربوية قد أدت وظائفها على أكمل وجه في تنمية بعض مهارات اللغة العربية، وأوصت الدراسة بضرورة استخدام الألعاب التربوية في تعلم المرحلة الأولى من التعليم الأساسي وتدريب التلاميذ على الاستعمال اللغوي السليم.

وقد كشفت دراسة عطا لله (2003م) إلى التعرف إلى أثر استخدام برنامج مقترح في الألعاب التربوية لعلاج الضعف القرائي لدى تلاميذ الصف الثالث الابتدائي. استخدمت الباحثة المنهج الوصفي والمنهج التجريبي حيث استعانت بالمنهج الوصفي بالدراسة النظرية، أما المنهج التجريبي فقد تمثل في اختيار مجموعة من أدوات عند تجريب البرنامج المقترح، والتطبيق البعدي والقبلي لبطاقة الملاحظة؛ لبيان فاعلية البرنامج المقترح في علاج الضعف القرائي لدي تلاميذ مجموعة الدراسة. وتم اختيار عينة الدراسة من تلاميذ الصف الثالث الابتدائي الذين يعانون من الضعف القرائي في مهارات القراءة الجهرية وتم تطبيق الدراسة في الفصل الثاني من العام الدراسي (2003/2002م) وكان عدد العينة المستخدمة (60) تلميذاً وتلميذة نصفهم من البنين والنصف الأخر من البنات، وتوصلت الدراسة إلى وجود فروق بين متوسط درجات التلاميذ ومتوسط درجات التلميذات في التطبيق البعدي لبطاقة الملاحظة إلا أنها دالة إحصائياً، ويعزى ذلك لأثر الجنس.

وأشارت دراسة الحيلة وغنيم (٢٠٠٢م) إلى استقصاء أثر الألعاب التربوية اللغوية المحوسبة والعادية في معالجة الصعوبات القرائية لدى طلبة الصف الرابع الأساسي مقارنة بالطريقة الاعتيادية في مدرستين من المدارس الخاصة/محافظة العاصمة عمان، وقد

تكونت عينة الدراسة من (٤٨) طالباً وطالبة (٣٠ طالبة و١٨ طالباً) تم اختيارهم بناءً على نتائج تطبيق أداتين هما: مقياس "مايكل بست" المعرب والمطور للبيئة الأردنية، وذلك بهدف الكشف عن الطلبة الذين يعانون من صعوبات في التعلم، واختبار تشخيص في اللغة العربية للكشف عن الصعوبات القرائية التي يعاني منها الطلبة، وقد ثبت صدق الأداتين وثباتهما، وقد وزع أفراد عينة الدراسة عشوائياً إلى ثلاث مجموعات، بحيث تشكلت كل مجموعة من (١٦)طالباً وطالبة (١٠ طالبات، ٦ طلاب)، تم معالجة الصعوبات القرائية لدى أفراد المجموعة الأولى باستخدام الألعاب اللغوية المحوسبة، والمجموعة الثانية استخدمت الألعاب التربوية العادية، والمجموعة الثالثة تم معالجتها بالطريقة الاعتيادية، وقد صمم الباحثان مجموعة من الألعاب التربوية اللغوية بعد تشخيص الصعوبات القرائية، وبناء الخطة العلاجية، وكشفت نتائج الدراسة وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطات علامات طلبة مجموعات الدراسة على الاختبار التحصيلي المباشر والمؤجل، ولصالح الطلبة الذين تم معالجتهم بالألعاب التربوية اللغوية المحوسبة أولاً، ثم لصالح الطلبة الذين تم معالجتهم بالألعاب التربوية اللغوية العادية ثانياً، ثم لصالح الطلبة الذين تم معالجتهم بالطريقة الاعتيادية، وقد خلص الباحثان إلى ضرورة اعتماد الألعاب التربوية اللغوية المحوسبة في معالجة الصعوبات القرائية، واستقصاء أثرها في معالجة الصعوبات الكتابي

وهدفت دراسة (Densmore, 1997) إلى الكشف عن أثر الألعاب اللغوية في قدرة الطلبة على التحاور، وقد استخدم الباحث أسلوب "دراسة حالة" على عينة من الطلبة تكونت من طالبين اثنين من طلبة الصف الأول يبلغان من العمر (7) سنوات، أحدهما ذكر والآخر أنثى، من جنسيتين مختلفتين من أفراد الطبقة العليا، وقد تم تطبيق التجربة بممارسة لعبة لغوية في مواقف ثلاثة: كان الموقف الأول في المدرسة، وهو عبارة عن لعبة لغوية على شكل اختبار، وكان الموقف الثاني داخل الصف، وهو عبارة عن لعبة لغوية، تتم عن طريق المشاركة الصفية، وكان الموقف الثالث في البيت، وهو عبارة عن لعبة لغوية، تتم عن طريق ممارسة لعبة المونوبولي، وقد جاءت النتائج أن أظهر الأطفال عادات وتفسيرات وآداءات مختلفة كالتالي: ففي الموقف الأول/ الاختبار اللغوي، أظهر فيه الفتاة تفاعلاً أقل من تفاعل الفتى. وفي الموقف الثاني/ المشاركة الصفية، فقد أظهر فيه الفتى تعاوناً مشتركاً منتظماً مع معلمه، في حين اعتمدت الفتاة على التكرار. وأما في الموقف الثالث/ المونوبولي ففي الوقت الذي كان في هم عائلة الفتى ورغبتها بالفوز، والاعتماد على النفس، وتنمية روح التنافس كان هم عائلة الفتاة الاستمتاع فقط. وبهذا فقد أشارت النتائج إلى تأثر مواقف التعلم عن طريق اللعب بجنس الطالب، وخلفيته الثقافية، ومجتمعه.

ومن الدراسات التي اعتنت بدراسة العلاقة بين الألعاب اللغوية وتدريس القراءة، دراسة (Enarsdottir, 1996) والتي هدفت إلى الكشف عن أثر وضع النصوص القرائية وتطبيقاتها ضمن مواقف اللعب في زيادة اهتمام الطلبة بالقراءة، وتطور السلوك الثقافي لديهم، مقارنة بطريقة التعليم التقليدية، ولإثبات ذلك طبقت التجربة على عينة تكونت من (12) طالباً من طلبة مرحلة ما قبل المدرسة تم تعليمهم عن طريق اللعب الدرامي، وبعد تنفيذ إجراءات الدراسة أشارت النتائج إلى تفاعل الطلبة مع المهمة، مما أدى إلى التفاعل الإيجابي مع النصوص القرائية، واتباع سلوك أفضل وأكثر و أكثر تحضراً، من هنا أوصت الدراسة بضرورة تعزيز استخدام اللعب الدرامي في تعليم القراءة، وجعل اللعب جزء متكاملاً من النص.

ومن الدراسات التي اعتنت بالعلاقة بين الألعاب اللغوية وتدريس القراءة، دراسة (Enarsdottir, 1996) والتي هدفت إلى الكشف عن أثر وضع النصوص القرائية وتطبيقاتها ضمن مواقف اللعب في زيادة اهتمام الطلبة بالقراءة، وتطور السلوك الثقافي لديهم، مقارنة بطريقة التعليم التقليدية، ولإثبات ذلك فقد طبقت التجربة على عينة التي تكونت من (12) طالباً من طلبة مرحلة ما قبل المدرسة تم تعليمهم عن طريق اللعب الدرامي، وبعد تنفيذ إجراءات الدراسة فقد أشارت النتائج إلى تفاعل الطلبة مع المهمة، مما أدى إلى التفاعل الإيجابي مع النصوص القرائية، واتباع سلوك أفضل وأكثر و أكثر تحضراً، من هنا أوصت الدراسة بضرورة تعزيز استخدام اللعب الدرامي في تعليم القراءة، وجعل اللعب جزء متكاملاً من النص.

وهدفت دراسة (Sulivan, 1995) إلى الكشف عن أثر استخدام "لعبة السوق The market game"على قدرة الطلبة في تكوين جمل تامة، وإعادة ترتيبها، والربط بينها، كأعمال كتابية، وقد طبقت الدراسة على طلبة الصف السادس الأساسي، وبعد تنفيذ إجراءات اللعبة أظهرت النتائج تقدماً في أداء الطلبة، والإقبال على العمل في الجو الممتع الذي كان للألعاب الأثر الإيجابي في توفيره.

أما (Martinez, 1993) فقد ركز اهتمامه على دور الألعاب الإيجابي في تعلم القراءة، حيث أثبتت دراسته أن للألعاب دوراً هاماً في جعل درس القراءة دراساً ممتعاً، وعاملاً مساعداً على نجاح الطلبة في أدائها، وأن هذا النجاح يعتمد على مدى وضوح التعليمات، ومدى سهولة اللغة.

وقاما (Wruke and Ann, 1992) بدراسة هدفت إلى استقصاء الألعاب الجماعية كأسلوب تعليم لدى عينة مكونة من (38) طالباً من طلبة الروضة، معدل أعمارهم (5) سنوات في مدرسة جون ريغان في مقاطعة دالاس بولاية تكساس،/ وبعد تطبيق إجراءات الدراسة المتمثلة باستخدام الألعاب الجماعية أظهرت النتائج الأثر الإيجابي لصالح الألعاب اللغوية في تكوين مهارة عالية في تخزين المفاهيم، وفي تعزيز الأداء الشفوي اللغوي، واكتساب المفردات المرتبطة بالألوان والأشكال. من هنا جاءت توصية الدراسة بضرورة تطبيق الألعاب الجماعية داخل غرفة الصف.

وفي مجال الثورة على الطريقة الاعتيادية، واستخدام التقنيات الحديثة ومنها الألعاب التربوية، قام (Schrand, 1990) بدراسة هدفت إلى استقصاء أثر الألعاب اللغوية حين قام بتحليل مناهج اللغة الإنجليزية في بريطانيا مركزاً على الجوانب اللغوية، فقد تضمنت الدراسة اقتراحات مفصلة للتدريب على مهارات لغوية محددة من خلال استخدام تقنية الألعاب اللغوية مثل: الاستيعاب، الاستماع، القراءة، التساؤل، المحادثة، العمل التعاوني ثنائي أو في مجموعات، وقد كشفت هذه الدراسة عن افتقار الكتب المدرسية إلى التدريبات الكافية والمناسبة، وإلى الألعاب اللغوية التي تجذب انتباه الطلاب وتحفزهم على التعلم الفعال خصوصاً في المرحلة الأساسية.

التعقيب العام على الدراسات السابقة:

- اتفقت معظم الدراسات العربية والأجنبية التي سبق عرضها مع الدراسة الحالية في استخدام الألعاب التربوية كمتغير تجريبي، وفي استخدام المنهج التجريبي القائم على مجموعتين متكافئتين (مجموعة تجريبية ومجموعة ضابطة)، لتنمية بعض مهارات اللغة العربية باستخدام الألعاب التربوية.
- ولقد اختلفت الدراسة الحالية عن الدراسات السابقة في اختيارها لأربع مهارات لم تتطرق لها الدراسات السابقة (التمييز السمعي – التمييز البصري –التحليل والتركيب) لتنميتها عن طريق الألعاب التربوية، ووضع اختبار قبلي وبعدي لقياس كل مهارة من المهارات السابقة، كما أعدت الباحثتان قائمة بالألعاب التربوية المستخدمة ودليلاً للمعلم لاستخدام هذه الألعاب.
- واستفادت الباحثتان من الدراسات السابقة في استخدام ثلاث عشرة لعبة تربوية حيث وزعت على المهارات الأربع كالتالي: ثلاثة ألعاب تنمي مهارة التمييز السمعي، وثلاثة ألعاب تنمي مهارة التمييز البصري، ولعبتين تنمي مهارة التحليل، ولعبتين تنمي مهارة التركيب.

الإطار النظري:

جاء في لسان العرب أن اللغة هي أصوات يعبر بها كل قوم عن أغراضهم، وهي وزن فعلة من الفعل لغوت أي تكلمت، وأصل اللغة: لغوه، فحذفت الواو وجمعت لغات ولغون، واللغو النطق، يقال هذه لغتهم التي يلغون بها، أي ينطقون (حجازي، 50:2005).

ويرى حلس (2004 :17) أن اللغة نظام صوتي رمزي محدد تتفق عليه جماعة من الناس ليستخدمها أفرادها في التعبير والاتصال فيما بينهم عن طريق القراءة أو الكتابة أو المشافهة لإرضاء حاجاتهم وتتوارثه الأجيال فيضيف كل جيل إليها ما يمكن أن تألفه اللغة من وجوه السعة والتطور.

أهمية اللغة العربية:

تعد اللغة العربية أداة التفاهم والتعبير، ووسيلة الفهم والرباط القومي لوحدة الأمة العربية ومقياسها علي مدى تحضرها ورقيها، وهي أداة للتوجيه الديني و التهذيب الروحي وتكمن أهمية اللغة العربية في:(أبو عكر، 2009 :15).

- نزول القرآن الكريم بلسانها فجعلها أكثر رسوخاً، وأشد بياناً.
- كونها لغة القرآن، ولغة العروبة والإسلام، وهي من أقوي ما يجمع بين العرب ويؤلف بينهم.
- إحدى اللغات السامية التي امتازت من بين سائر لغات البشر لوفرة كلماتهما، وتنوع أساليبها، وعذوبة منطقها، ووضوح مخارج حروفها.
- لغة التعليم في المدارس والجامعات والصحافة والإذاعة والقضاء والتأليف في بلاد العرب.
- اللغة الرسمية في جميع الأقطار العربية، ولغة التفاهم بين هذه الشعوب. وهكذا لا بد لكل عربي مسلم أن يعرف قدر اللغة العربية وأهميتها لدينه وأمته، فيعتز بها ويغار عليها ويقف بوجه كل من يحط من شأنها أو يهدد مستقبلها.

مهارات اللغة العربية:

تقوم اللغة العربية على أربع مهارات لغوية، وهي: مهارة الاستماع، المحادثة، القراءة: الكتابة.

- **مهارة الاستماع:** (عاشور والحوامدة، 2007: 93).

يعد الاستماع أول فن ذهني لغوي عرفته وتربت عليه البشرية وتدور عليه قاعات الدروس كلها في كل مرحلة تعليمية، وهو أساس كل الفنون، وكل الترتيبات العقلية.

وترى الباحثتان أن مهارة الاستماع هي: العملية التي يستقبل فيها الإنسان المعاني والأفكار الكامنة وراء ما يسمعه من الألفاظ والعبارات التي ينطلق بها المتحدث في موضوع ما.

- **مهارة التحدث:**(صالح، 13:2009)

التحدث هو الوسيلة الأولى التي يستخدمها الإنسان لنقل ما لديه من أفكار أو ما يدور في نفسه من أحاسيس إلى الأخرين والتحدث هو الوسيلة المقابلة للاستماع.

- **مهارة القراءة:**

تعد مهارة القراءة ثالث فن من فنون اللغة العربية، فهي أسلوب من أساليب النشاط الفكري يتضمن الفهم والربط والموازنة والتذكر والتنظيم والاستنباط والابتكار، وبتعبير آخر: هي القدرة على حل الرموز المكتوبة وفهمها والتفاعل معها، واستثمار ما تم قراءته في التصدي للمشكلات التي قد تواجه القارئ.

- **مهارة الكتابة:**

الكتابة هي: نظام من الرموز الخطية بوساطته نصون أفكارنا ومعارفنا ووسائل الثقافة المتاحة لنا من ضعف الذاكرة وقصورها، وهي تستخدم كل يوم في الحياة الاجتماعية، وفي غالبية الحرف والمهن لإعداد شتى أنواع الوثائق وتوفيرها.

وترى الباحثتان أن العلاقة بين فروع اللغة العربية علاقة وطيدة، علاقة ترابط وتكامل؛ فكل مهارة تمهد للمهارة التي تليها وتساعد على تكامل فروع اللغة العربية.

وهناك مهارات لغوية فرعية يجب أن يمتلكها تلميذ الصف الثاني الأساسي والتي تساعد على تنمية المهارات الأساسية والباحثتان اختارت من المهارات الفرعية أربع مهارات تخدم الدراسة وهي:

1. مهارة التمييز السمعي.
2. مهارة التمييز البصري.
3. مهارة التحليل.
4. مهارة التركيب.

- **مهارة التمييز السمعي: (حجازي، 25:2005)**

ويقصد بها القدرة على ملاحظة أوجه الشبه والاختلاف بين العناصر الصوتية التي تتألف بها الكلمات، وتهدف هذه المهارة إلى التعرف على الكلمات والجمل المسموعة وترتيب الكلمات لتكون جمل مفيدة.

- **مهارة التمييز البصري:**

ويقصد بها القدرة على التفرقة بين المؤتلف والمختلف للجمل القصيرة والكلمات والحروف، وتهدف هذه المهارة إلى التعرف على جمل الدروس من خلال البطاقات، الربط بين الجمل المختلفة، الربط بين الكلمة وضدها، تمييز أنواع التنوين الضم، الكسر، الفتح، تمييز أسماء الإشارة، تمييز الأساليب وأنواعها، الربط بين جمل الدرس، وكتابة الجمل والكلمات بصورة واضحة.

- **مهارة التحليل:**

يعرفها حجازي (70:2005) بأنها تجزئة المعلومات المركبة والمعقدة إلى أجزاء صغيرة مع تحديد مسمياتها وأصنافها، واتخاذ القرارات المتعلقة بعمليات أخرى هو قدرة المتعلم على تفتيت مادة التعليم إلى عناصرها الجزئية المكونة لها وأفعاله هي يجزئ، يفرق، يميز، يتعرف إلى، يعين، يشرح، يستدل، يختصر، يستنتج، يربط، يختار، يفصل، يقسم، يحدد، يقرن، وتهدف هذه المهارة إلى تحليل الجملة إلى كلمات، تحليل الكلمة إلى أصوات، وتجريد أصوات الحروف.

- **مهارة التركيب:**

هي تدريب التلاميذ، وتمرينهم على استخدام ما تعلموه من الألفاظ والأصوات والحروف وتوظيفيها في تكوين كلمات وجمل، وتهدف هذه المهارة إلى: تركيب كلمات من حروف، تركيب كلمات من مقاطع، ترتيب كلمات لتكوين جمل مفيدة، وإكمال الجملة الناقصة بكلمة مناسبة.

وهذه المهارات الأربعة ستقوم الدراسة باستخدام الألعاب التربوية لتنميتها لدي تلاميذ الصف الثاني.

الألعاب التربوية:

مفهوم اللعب:

عرف كثير من الباحثين اللعب، وقد اتفقت تعريفاتهم على نصوص مشتركة فيما بينها، عرفه الحيلة (2005: 33) بأنه نشاط حر قد يوجه ويستثمر لإنماء سلوك الأطفال وشخصياتهم، وقد يوجه من قبل الكبار لصالح الصغار وتربيتهم، وقد يكون لغاية المتعة والتسلية كما في الألعاب الشعبية والألعاب المحوسبة. وعرفه سعيد(142:2008) بأنه نشاط موجه أو غير موجه يقوم به الأطفال من أجل تحقيق المتعة والتسلية، وعرفته النخالة (68:2008) بأنه اللعب نشاط موجه أو غير موجه يكون على شكل حركة أو عمل، ويمارس فردياً أو جماعياً.

من خلال ما سبق نستنبط أن اللعب عبارة عن نشاط طبيعي، وفطري يقوم به الطفل لتحقيق هدف معين، ومن خلاله يتعرف الطفل على ذاته ويطور لغته كما يعمل على جذب انتباه الطفل، وتشويقه للتعلم.

وظائف اللعب:

يعد اللعب وسيلة لإعداد الطفل للحياة وهو نشاط حر وموجه يكون على شكل حركة أو عمل يمارس فردياً أو جماعياً ويستغل طاقة الجسم العقلية والحركية ويمتاز بالسرعة والخفة لارتباطه بالدوافع الداخلية ولا يتعب صاحبه وبه يتمثل الفرد المعلومات ويصبح جزء من حياته، ويجمع علماء النفس والمتخصصون في الألعاب، أن اللعب نشاط سار وممتع وعلاج لمواقف الإحباط في الحياة، وفيما يلي بعض وظائف اللعب:(سعيد، 142:2008).

1-إشباع ميل الأطفال إلى الحركة والنشاط.

2-تدريب حواسهم وإكسابهم القدرة على استخدامها.

3-تنمية الاهتمام والميل للعمل اليدوي.

4-التدريب على التركيز وتذوق الجمال.

❖ **مكونات اللعبة التعليمية:**

حدد عسقول (285:2003) مكونات اللعبة التعليمية فيما يلي:

- الأهداف التعليمية: وترتبط عادة بموضوع الدرس.
- مجموعة من اللاعبين: ويتم اختيارهم من طلاب الصف.
- أنظمة وقوانين: يحددها المعلم ويحفظها التلاميذ.
- عنصر الزمن: وهو الوقت الذي تتم فيه اللعبة.
- المكان: ويمثل مجموعة الظروف التي فيه اللعبة.
- النشاط التنافسي: وتعبر عنه حركة المتنافس أثناء اللعبة.

النتيجة: وتشكل خاتمة اللعبة، والتي يتحدد فيها الغالب والمغلوب.

أنواع الألعاب:

قسم الغريز والنوايسة (119:2010) اللعب إلى أقسام منها:

اللعب المنظم: وهنا يكون للعب معايير وقوانين وقواعد منظمة ويشتمل اللعب المنظم على:

- اللعب الفردي.
- اللعب الجماعي.
- اللعب الخيالي.

- اللعب التمثيلي لعب محاكاة التقليدي.
- اللعب التمثيلي.

- **الألعاب الشعبية:**

يمكن أن تستخدم هذه الألعاب في التعليم مع بعض التعديل، كلعبة الكراسي الموسيقية، والمسابقات والألعاب التي يتعلم من خلالها بصورة عفوية غير رسمية. (أبو عكر، 45:2009).

- **الألعاب العلاجية:**

وهي أوجه النشاط المختلفة التي توجه الأطفال الذين يعانون من اضطرابات نفسية مختلفة لتخليصهم مما يعانون (الغريز والنوايسة،11: 2010).

- **الألعاب الإيهامية:**

وهي أكثر الألعاب شيوعاً في عالم الطفولة المبكرة، وهي من الألعاب الشعبية فيها يتعامل الطفل مع المواد والمواقف كما لو أنها تحمل خصائص أكثر مما تتصف به واقعياً"(الحيلة، 21:2007).

- **الألعاب النفسية:**

وتتضمن الألعاب الإدراكية والألعاب الوجدانية والتي تتضمن للعمليات الإدراكية والقدرات العقلية المختلفة كالاستنباط والاستدلال والتذكر وإدراك العلاقات بين المواد والأشياء (ملحم، 51:2002).

- **اللعب الدرامي:**

وهو استخدام الأطفال للمواقف والأفعال والحديث من الحياة التي يعيشونها ويشاهدونها وتؤثر فيهم بحيث يقلدونها بجانب من الدراما (الحيلة، 2007: 26).

- **لعب الأدوار:**

وهو نشاط تمثيلي يقوم به الطفل أو أكثر يلعب الأدوار المختلفة وقد يتصل بالآخرين لغوياً أو غير لغوياً ضمن لعب الأدوار ويستخدم الأدوات في وظيفتها الأساسية أو غير وظيفتها الأساسية وما يصدر عن الطفل من سلوك لا يشترط أن يسبقه فيه الكبار؛ وإنما يتوقعه أو يتخيله الطفل بناء على ما يفهمه من خلال البيئة المحيطة.

وترى الباحثتان أن اللعب يقوم بدور رئيس في تكوين شخصية الفرد، واكتشاف نفسه والبيئة التي يعيش فيها، وزيادة معرفته، ونمو وظائفه العقلية العليا وكذلك تطوير المجال الإبداعي لديه والتواصل مع الآخرين.

دور اللعب في تنمية مهارات اللغة العربية:

حددت العناني (2002: 233) دور اللعب في تنمية مهارات اللغة العربية بالنقاط التالية:

1) يصاحب التعلم عن طريقها عملية استمتاع باكتساب الخبرة.
2) يستطيع أن يمارس العديد من العمليات العقلية أثناء اللعب كالفهم والتحليل والتركيب وإصدار الأحكام.
3) تدربه على استخدام حواسه.
4) اكتساب التلاميذ القدرة على الاستماع والتحدث والتواصل عن طريق التعبير بالصوت والكلام والحركة
5) اكتساب التلاميذ القدرة على التحليل والتركيب بمهارة عالية.

وترى الباحثتان أن اللعب يساهم في نمو القدرة التحصيلية للطلاب ويساعدهم في فهم أعمق للمحتوى التعليمي، ويساعدهم في تنمية المهارات لديهم، ويحسن من اتجاهاتهم نحو مهارات اللغة العربية، وتساعدهم على إتقان التعلم.

الألعاب التربوية:

يعرف السبيعي (2011: 13) الألعاب التربوية على أنها تلك الألعاب التي تهدف إلى تحقيق غرض خاص ويكون الغرض منه تنمية مواهب التلميذ وتوسيع آفاق معرفته بصورة عامة ومساعدته على استيعاب مواد البرنامج التعليمي إضافة إلى تكوين الاتجاهات الجيدة وخلق روح الجماعة بين المتعلمين.

كما تعددت تعريفات الألعاب التعليمية في اللغة العربية واختلفت باختلاف وجهات نظر العلماء والفلاسفة والباحثين المختصين رغم سهولة هذا المفهوم وبساطته.

يعرف الحيلة (34:2005): اللعبة التعليمية بأنها نشاط تنافسي منظم بين اثنين أو أكثر من المتعلمين ضمن قوانين متبعة، وأهداف محددة مسبقة، وتنتهي عادة بفائز أو مغلب.

مواصفات اللعبة التعليمية:

حدد الحيلة (205:2007) مواصفات اللعبة التعليمية بما يلي:

1- نشاط منظم له قواعده وقوانينه.
2- يمكن ممارستها من خلال الفرد أو الجماعة.
3- تحقق أهدافاً محددة.
4- تستغرق زمناً مجدداً.
5- تحث على المنافسة والمثابرة.
6- نشاط موجه أو غير موجه.
7- تحقق السرور والاستمتاع.
8- تنمي روح التعاون.

وذكر أحمد، والمرسي (1998: 54-55) مجموعة من الشروط الواجب مراعاتها عند اختيار اللعبة التعليمية لاستخدامها في حجرة الدراسة هي:

1- أن تكون اللعبة جزءاً من البرنامج التعليمي أو المحتوى الدراسي.
2- أن يتأكد المعلم من أن الوسيلة سوف تحقق الأهداف بشكل أفضل من وسيلة أخرى.
3- أن تمثل اللعبة الواقع إلى حد كبير.
4- أن يتأكد المعلم من أنه يتقن قواعد اللعبة.
5- أن تكون مناسبة لطبيعة غرفة الدراسة، وعند التلاميذ.
6- يراعي المعلم تكلفتها، وإمكانية إعادة استعمالها.

مراحل استخدام الألعاب التربوية:

يمكن إنجاز مراحل استخدام الألعاب التربوية بما يلي:

أولاً: مرحلة الإعداد: تشمل هذه المرحلة على ما يلي:

1. التعرف إلى اللعبة من جميع جوانبها، المواد، وقانون اللعبة، وآلية استخدام اللعبة، والوقت الذي تحتاجه اللعبة، ومدى ارتباطها بالمنهاج.

2. تجريب اللعبة قبل دخول الصف
3. تهيئة المكان المناسب للعبة، وتحديد الوقت اللازم.
4. شرح قواعد اللعبة للمتعلمين، مع التأكيد على الأهداف التي يجب على المتعلمين أن يكتسبونها بعد مرورهم بهذه الخبرة (الهويدي،2005م)

ثانياً: مرحلة التنفيذ:

1. التمهيد والتهيئة لتقديم اللعبة، ويتم ذلك من خلال ربط موضوع اللعبة بالخبرات السابقة للمتعلمين (نجم،2001م).
2. إعطاء المتعلم الفرصة لكي يصل إلى الهدف المطلوب (الهويدي، 2005م).
3. عدم الموازنة بين المتعلمين، وذلك لأن لكل متعلم صفات وقدرات واحتياجات خاصة به، وعلى المعلم أن يراعي الفروق الفردية بين المتعلمين (الحيلة وغنيم وذيبان،2003م)
4. المناقشة السلسة والاستنتاجات السليمة للدروس المستفادة من اللعبة، والعمل على توضيح أسباب فوز الفريق الأول، وأسباب خسارة الفريق الثاني، والعمل على إيجاد الحلول التي تؤدي إلى الفوز في اللعبة (Richars,2000).

ثالثاً: مرحلة التقييم:

يتشارك المعلم مع الطلبة في تقييم مدى تحقيقهم للأهداف المطلوبة، والابتعاد عن الأمور التي تقلل من عزيمة المتعلمين (الحيلة والغزاوي،2004م)

رابعاً: مرحلة المتابعة:

وفي هذه المرحلة يقوم المعلم بمتابعة المتعلمين للتعرف إلى الخبرات التعليمية التي اكتسبها المتعلمون، كما يقوم المعلم في هذه المرحلة بتوفير بعض الألعاب أو الأنشطة التعليمية التي تثري خبرات المتعلمين للتأكد من إتقان المتعلم للمهارات المطلوبة، ومن ثم يتم الانتقال إلى خبرات أخرى (الهويدي،2005م)

وترى الباحثتان أن ما يميز هذه الألعاب التعليمية بأنها أنشطة منظمة ذات أهداف محددة، ولها قواعد وقوانين معينة، وأن معظمها يتضمن عنصر المنافسة والتشويق وستقوم الدراسة الحالية بالكشف عن أثر توظيف الألعاب التربوية في تنمية بعض مهارات اللغة العربية لتلاميذ الصف الثاني بمدارس محافظة غزة بفلسطين.

إجراءات الدراسة:

منهج الدراسة: اتبعت الباحثتان في هذه الدراسة المنهج التجريبي من خلال تصميم المجموعتين (ضابطة وتجريبية) بقياس قبلي بعدي.

مجتمع الدراسة:

يتكون مجتمع الدراسة من جميع طلبة الصف الثاني الأساسي بالمدارس الحكومية التابعة لمديرية شرق غزة، والبالغ عددهن 3452 طالبا وطالبة (إحصائية وزارة التربية والتعليم، 2015م).

عينة الدراسة: تنقسم العينة إلى قسمين:

1- **العينة الاستطلاعية:**

وبلغت العينة الاستطلاعية نحو(35) تلميذة من تلاميذ الصف الثاني الأساسي، وكان الهدف من التجربة الأولية للاختبار التعرف إلى مدى وضوح أسئلة الاختبار، وتحديد الزمن اللازم للاختبار، وحساب صدق الاختبار وثباته.

2- **عينة الدراسة:**

قامت الباحثتان باختيار عينة عشوائية من تلاميذ الصف الثاني الأساسي بمدرسة (خليل النوباني) وقد بلغ إجمالي عدد أفراد العينة 66 تلميذة في المجموعتين وتم تقسيم العينة إلى شعبتين إحداهما تمثل المجموعة التجريبية وعددهن (33) تلميذة، والأخرى(33) تلميذة تمثل المجموعة الضابطة.

أدوات الدراسة:

الاختبار التحصيلي:

قامت الباحثتان بإعداد اختبار لقياس أثر توظيف الألعاب التربوية في تنمية مهارات اللغة العربية لدى طالبات الصف الثاني الأساسي بغزة، من خلال الاطلاع على الأدب التربوي المتعلق بمهارات اللغة العربية للتعرف على كيفية قياسها، وتم صياغة فقرات الاختبار بصورتها الأولية، بحيث تغطي كافة المهارات والمستويات المعرفية المختلفة، وقد تكون الاختبار من ستة أسئلة موزعة على النحو التالي: السؤال الأول يضم (5) فقرات اختيار من متعدد، السؤال الثاني يضم (5) فقرات صواب وخطأ، السؤال الثالث: تحليل كلمات، السؤال الرابع تكوين جمل من كلمات، السؤال الخامس تركيب مقاطع لكلمات، والسؤال السادس توصيل بين الكلمة وضدها.

تم عرض الاختبار على مجموعة من المحكمين لإبداء الرأي في فقرات الاختبار ومدى صلاحيتها لقياس المهارات موضوع البحث، وتعديل ما يرونه مناسباً، ثم تم حساب معاملات الصعوبة والتمييز لفقرات الاختبار، وقد تم اختيار المجموعتين العليا والدنيا بحيث تمثلان أعلى وأدنى (27%) من درجات الطلاب على الاختبار، وقد حددت الباحثتان معاملات تتراوح بين (20%) إلى (80%) بحيث تكون الفقرات التي تحصل على معامل صعوبة خارج هذا المدى غير مقبولة، وقد رأى معظم العلماء أن معامل التمييز يجب ألا يقل عن(25 %)، و أنه كلما ارتفعت درجة التمييز عن ذلك كلما كانت أفضل (الزيود وعليان ، 1998 : 172)، وقد اعتمدت الباحثتان هذا المدى كمعيار لقبول الفقرات، وكانت جميع معاملات الصعوبة والتمييز لفقرات الاختبار مقبولة ضمن المدى الذي حددته الباحثتان.

صدق الاختبار:(Test Validity)

يعرف (عبيدات،1988 :15) صدق الاختبار بأنه " قدرة الاختبار على قياس ما وضع لقياسه "، وقد استخدمت الباحثتان طريقتين للتأكد من صدق الاختبار:

أ) صدق المحكمين (Trusties Validity):

قامت الباحثتان بعرض الاختبار على مجموعة من المحكمين المتخصصين في المناهج وأساليب التدريس، ومن المشرفين التربويين لمبحث التكنولوجيا والمعلمين، وقد طلبت الباحثتان من السادة المحكمين إبداء الرأي والملاحظات والمقترحات

حول الاختبار ومدى ملاءمته لقياس المهارات التي يتناولها البحث، وقد حصلت الباحثتان على بعض الآراء والمقترحات من السادة المحكمين، وقامت في ضوئها بتعديل صياغة بعض الفقرات.

ب) صدق الاتساق الداخلي (Internal Consistency Validity) :

يعرف (أبو لبدة، 1982: 72) صدق الاتساق الداخلي بأنه " التجانس في أداء الفرد من فقرة لأخرى، أي اشتراك جميع فقرات الاختبار في قياس خاصية معينة في الفرد "، وقد تم إيجاد صدق الاتساق الداخلي للاختبار عن طريق حساب معامل الارتباط بين كل فقرة من فقرات الاختبار مع الدرجة الكلية للاختبار، وذلك للتعرف على قوة معامل الارتباط الناتج وتبين أن جميع معاملات الارتباط دالة إحصائياً، وهذا يدل على قوة الاتساق الداخلي للاختبار.

ثبات الاختبار (Reliability) :

المقصود بالثبات هو "إعطاء الاختبار للنتائج نفسها تقريباً في كل مرة يطبق فيها على المجموعة نفسها من التلاميذ " (أبو لبدة، 1982: 261)، وقد تم حساب معامل ثبات الاختبار بطريقتين هما:

1- معادلة كودر-ريتشاردسون (K-R20) :

معادلة كودر-ريتشاردسون تعتمد على حساب نسب الإجابات الصحيحة في فقرات الاختبار وتباين الإجابات عن كل فقرة.

2- طريقة التجزئة النصفية(Split Half Method):

اعتمدت هذه الطريقة على تجزئة الاختبار إلى نصفين، يحتوي كل منهما على (10) فقرات، بحيث يشتمل الجزء الأول على الفقرات الفردية، و يشتمل الثاني على الفقرات الزوجية، و تم إيجاد معامل الارتباط بين نصفي الاختبار، ثم تم إجراء تصحيح و تعديل إحصائي لمعامل الثبات المحسوب بطريقة التجزئة النصفية و ذلك بواسطة معادلة سبيرمان براون التنبؤية Spearman (Brown Prophecy Formula –) والجدول التالي يوضح قيم معامل الثبات للاختبار بكلتا الطريقتين

جدول (1)

قيم معامل الثبات للاختبار باستخدام طريقتي كودر-ريتشاردسون (21) والتجزئة النصفية

السؤال	الطريقة	
	كودر-ريتشاردسون 21	التجزئة النصفية
الأول	0.88	0.85
الثاني	0.86	0.84
الثالث	0.82	0.80
الرابع	0.78	0.77
الخامس	0.86	0.85
السادس	0.84	0.81
الاختبار ككل	0.89	0.86

نلاحظ أن جميع قيم معاملات الثبات المحسوبة بكلتا الطريقتين مرتفعة ومرضية مما يؤكد على تمتع الاختبار بدرجة عالية من الثبات.

كما أعدت الباحثتان دليلا للألعاب التربوية التي استخدمتها لتنمية مهارات اللغة العربية حيث اشتمل الدليل على اسم اللعبة، الهدف منها، زمن اللعبة، الأدوات اللازمة، وخطوات تنفيذ اللعبة، ودليلا للمعلم لتدريس دروس الوحدة الدراسية (درس الرفق بالحيوان، سلامتك يا هشام، نحترم الكبير) بطريقة الألعاب التربوية.

نتائج الدراسة:

أولاً: نتائج السؤال الأول:

نص السؤال الأول على: ما مهارات اللغة العربية الواجب توافرها لدى تلاميذ الصف الثاني الأساسي بمدراس محافظة غزة؟

وللإجابة عن هذا السؤال قامت الباحثتان بالاطلاع على الدراسات السابقة والأدب التربوي ومنهاج الصف الثاني الأساسي المتعلق بمهارات اللغة العربية واستخلصت المهارات التالية التي يجب توافرها لدى تلاميذ الصف الثاني الأساسي بمدارس محافظة وهي كما يلي:

مهارة التمييز السمعي وتشمل:

-التعرف إلى الكلمات المسموعة.

2-التعرف إلى الجمل المسموعة.

3-ترتيب الكلمات لتكون جمل مفيدة.

مهارة التمييز البصري وتشمل:

-التعرف علي جمل الدروس من خلال البطاقات.

2-الربط بين الجمل المختلفة.

3-الربط بين الكلمة وعكسها.

4-تمييز أنواع التنوين الضم، الكسر، الفتح.

5-تمييز أسماء الإشارة.

6-تمييز الأساليب وأنواعها.

7-الربط بين جمل الدرس.

8-كتابة الكلمات بصورة صحيحة.

9-كتابة الجمل بصورة واضحة.

مهارة التحليل وتشمل:

1- تحليل الجملة إلى كلمات.

2- تحليل الكلمة إلى أصوات.

3- تجريد أصوات الحروف.

مهارة التركيب وتشمل:

1- تركيب كلمات من حروف.

2- تركيب كلمات من مقاطع

3- ترتيب كلمات لتكوين جمل مفيدة.

4- إكمال الجملة الناقصة بكلمة مناسبة.

وتري الباحثتان بناءً على ما تقدم أن المهارات الأربعة مرتبطة ومتداخلة مع بعضها البعض وأن التقدم في أي مهارة منهما يقود **إلى** التقدم في المهارات الأخرى.

ثانياً: نتائج السؤال الثاني:

للإجابة عن السؤال الفرضي الثاني قامت الباحثتان بالإجابة عن الفرضيات التالية:

نتائج الفرضية الأولى:

نصت الفرضية الأولى على ما يلي: "لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى دلالة ($\alpha \leq 0.05$) بين متوسط درجات طلبة المجموعة التجريبية (تم تدريسها بتوظيف الألعاب التربوية) ومتوسط درجات طلبة المجموعة الضابطة (درست بالطريقة المعتادة) في تنمية مهارة التمييز السمعي".

ولاختبار صحة هذا الفرض قامت الباحثتان باستخدام اختبار T لعينتين مستقلتين Two Independent Samples T Test وذلك للتعرف على دلالة الفروق بين المجموعتين التجريبية والضابطة، كما تم استخدام مربع إيتا (η^2) للتأكد من أن حجم الفروق الناتجة باستخدام اختبار (t) هي فروق حقيقية تعود إلى متغيرات الدراسة ولا تعود إلى الصدفة إذ يعتبر حجم التأثير الوجه المكمل للدلالة الإحصائية ولا يحل محلها، حيث أشار (عفانة،2000 م) أن حجم التأثير يعتبر كبيراً إذا كانت قيمة مربع إيتا .0.14 والجدول التالي يوضح ذلك:

جدول (2)

لدلالة الفروق بين المجموعتين التجريبية والضابطة في تنمية مهارة التمييز السمعي اختبار t

المجموعة	العدد	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	قيمة t	مستوى الدلالة	قيمة مربع ايتا	حجم التأثير
الضابطة	33	4.12	0.70	**3.48	دالة عند 0.01	0.159	كبير
التجريبية	33	4.64	0.49				

يتضح من الجدول السابق وجود فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى دلالة ($\alpha = 0.01$) بين متوسط درجات طلبة المجموعة التجريبية (تم تدريسها بتوظيف الألعاب التربوية) ومتوسط درجات طلبة المجموعة الضابطة (درست بالطريقة المعتادة) في تنمية مهارة التمييز السمعي لصالح طلبة المجموعة التجريبية، كما يتضح أن حجم التأثير (كبير) حيث إن قيمة مربع إيتا كانت تساوي (0.159) وهي قيمة أكبر من (0.14) مما يدل على أن الفروق جوهرية ولا تعود للصدفة.

وترى الباحثتان أن ذلك قد يعود إلى أثر استخدام برنامج الألعاب التربوية في تنمية مهارة التمييز السمعي لدى تلاميذ الصف الثاني الأساسي، حيث ساهمت الألعاب في تفوق تلاميذ المجموعة التجريبية على أقرانهم في المجموعة الضابطة، وقد لاحظت الباحثتان حب التلاميذ لهذه الألعاب(لعبة التصفيق للكلمة – لعبة القفز) وتفاعلهم مع دروس الوحدة الدراسية كان واضحاً، لدرجة أصبحوا ينتظرون حصة اللغة العربية بشوق، حيث زادت من إقبالهم ودافعيتهم للدراسة، وقد خلقت هذه الألعاب نوعاً من المنافسة والمثابرة بين الطلبة من أجل الفوز، وهذا الأمر جعل المفاهيم والحقائق عالقة في أذهانهم مدة أطول، واتفقت هذه النتيجة مع دراسة الرفاعي (2014م) ودراسة البري (2011م) ودراسة حجازي(2005م) ودراسة عطاالله (2003م)، وخليل(2000م)، التي أكدت على فعالية الألعاب التربوية في تعليم اللغة العربية وفروعها لتلاميذ المرحلة الأساسية.

نتائج الفرضية الثانية:

نصت الفرضية الثانية على ما يلي: "**لا** توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى دلالة ($\alpha \leq 0.05$) بين متوسط درجات طلبة المجموعة التجريبية (تم تدريسها بتوظيف الألعاب التربوية) ومتوسط درجات طلبة المجموعة الضابطة (درست بالطريقة المعتادة) في تنمية مهارة التمييز البصري".

ولاختبار صحة هذا الفرض قامت الباحثتان باستخدام اختبار T لعينتين مستقلتين Tow Independent Samples T Test وذلك للتعرف على دلالة الفروق بين المجموعتين التجريبية والضابطة، كما تم استخدام مربع إيتا (η^2) للتأكد من أن حجم الفروق الناتجة باستخدام اختبار (t) هي فروق حقيقية تعود إلى متغيرات الدراسة ولا تعود إلى الصدفة، والجدول التالي يوضح ذلك:

جدول (3)

لدلالة الفروق بين المجموعتين التجريبية والضابطة في تنمية مهارة التمييز البصري اختبار T

المجموعة	العدد	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	قيمة t	مستوى الدلالة	قيمة مربع ايتا	حجم التأثير
الضابطة	33	7.27	1.07	3.83**	دالة عند 0.01	0.187	كبير
التجريبية	33	8.18	0.85				

يتضح من الجدول السابق وجود فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى دلالة ($\alpha = 0.01$) بين متوسط درجات طلبة المجموعة التجريبية (تم تدريسها بتوظيف الألعاب التربوية) ومتوسط درجات طلبة المجموعة الضابطة (درست بالطريقة المعتادة) في تنمية مهارة التمييز البصري لصالح طلبة المجموعة التجريبية، كما يتضح أن حجم التأثير (كبير) حيث إن قيمة مربع إيتا كانت تساوي (0.187) وهي قيمة أكبر من (0.14) مما يدل على أن الفروق جوهرية ولا تعود للصدفة، وترى الباحثتان أن ذلك قد يعود إلى تفوق تلاميذ المجموعة التجريبية على أقرانهم في المجموعة الضابطة مما يؤكد فعالية الألعاب التربوية الموجهة في تنمية مهارة التميز البصري، فلم تكن نتيجة الصدفة، وكذلك فإن هذه الفروق لم تكن نتيجة متغير آخر حيث قامت الباحثتان في بداية تطبيق الدراسة بالتأكد من تكافؤ التلاميذ في المجموعتين التجريبية والضابطة في المتغيرات التي يتوقع أن يكون لها تأثير على نتائج الدراسة، وتعزو الباحثتان ذلك إلى إن الألعاب التربوية مثل لعبة ابحث عن زميلك–لعبة الملك والحراس ولعبة بائع البالونات التي استخدمت لتنمية مهارة التمييز البصري وكان يطبقها تلاميذ المجموعة التجريبية، كان لها أثر كبير في تنمية التمييز البصري لدى تلاميذ المجموعة التجريبية على عكس المجموعة الضابطة؛ حيث ظهر بوضوح التفاعل بين التلاميذ وبرنامج الألعاب، كما أن انتقال التلاميذ من البيئة الصفية التقليدية إلى بيئة جديدة كلها إثارة وتشويق وتعزيز ساعدت على جذب انتباه التلاميذ وتشويقهم إلى تعلم مهارات اللغة العربية، كما يعود ذلك إلى التجديد، والتنويع في طرائق التدريس وخاصة توظيف الوسائل الحديثة التي تثير الدافعية عند التلاميذ لتعلم مهارات اللغة العربية.

وتتفق هذه النتيجة مع واتفقت هذه النتيجة مع دراسة الرفاعي (2014م) ودراسة البري (2011م) ودراسة حجازي(2005م) دراسة أبو عكر(2009م)، التي توصلت إلى ضرورة توظيف الألعاب التربوية لتنمية مهارات القراءة الإبداعية ومهارات اللغة العربية لدى تلاميذ الصف السادس الأساسي.

نتائج الفرضية الثالثة:

نصت الفرضية الثالثة على ما يلي: "**لا** توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى دلالة ($\alpha \leq 0.05$) بين متوسط درجات طلبة المجموعة التجريبية (تم تدريسها بتوظيف الألعاب التربوية) ومتوسط درجات طلبة المجموعة الضابطة (درست بالطريقة المعتادة) في تنمية مهارة التحليل"، ولاختبار صحة هذا الفرض قامت الباحثتان باستخدام اختبار T لعينتين مستقلتين Tow Independent Samples T Test وذلك للتعرف على دلالة الفروق بين المجموعتين التجريبية والضابطة، كما تم

استخدام مربع إيتا (η^2) للتأكد من أن حجم الفروق الناتجة باستخدام اختبار (t) هي فروق حقيقية تعود إلى متغيرات الدراسة ولا تعود إلى الصدفة، والجدول التالي يوضح ذلك:

جدول (4)

لدلالة الفروق بين المجموعتين التجريبية والضابطة في تنمية مهارة التحليل اختبار t

المجموعة	العدد	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	قيمة t	مستوى الدلالة	قيمة مربع ايتا	حجم التأثير
الضابطة	33	4.85	0.76	**3.75	دالة عند 0.01	0.178	كبير
التجريبية	33	5.48	0.62				

يتضح من الجدول السابق وجود فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى دلالة ($\alpha = 0.01$) بين متوسط درجات طلبة المجموعة التجريبية (تم تدريسها بتوظيف الألعاب التربوية) ومتوسط درجات طلبة المجموعة الضابطة (درست بالطريقة المعتادة) في تنمية مهارة التحليل لصالح طلبة المجموعة التجريبية، كما يتضح من الجدول أن حجم التأثير (كبير) حيث إن قيمة مربع إيتا كانت تساوي (0.178) وهي قيمة أكبر من (0.14) مما يدل على أن الفروق جوهرية ولا تعود للصدفة، وترى الباحثتان تفوق تلاميذ المجموعة التجريبية على أقرانهم في المجموعة الضابطة مما يؤكد فعالية الألعاب التربوية في تنمية مهارة التحليل وتعزو الباحثتان ذلك إلى أن الألعاب التربوية كان لها سحر خاص في امتلاك تلاميذ المجموعة التجريبية مهارة التحليل حيث أصبح الجميع منهم عنده القدرة على التحليل بسرعة وأقل وقت ممكن مع الشعور بالسعادة والفرح لممارسته الألعاب التربوية أثناء ذلك، وأن استخدام الألعاب التربوية أدى إلى تشجيع التلاميذ حب القراءة ومهارات اللغة العربية والاهتمام بها، كما أن استخدام الألعاب التربوية أدى إلى جذب انتباه التلاميذ للمادة التربوية وسهولة استرجاع المعلومات وتذكرها مما أدى إلى تنمية مهارة التحليل.

إن شعور التلاميذ بالسعادة وهم يحللون الكلمات من خلال الألعاب التربوية، انعكس على سرعة التحليل في كراستهم، مما شعرت الباحثتان بأن التلاميذ يحتاجون إلى تدريبات أكثر صعوبة من أجل تحدى التلاميذ في هذه المهارة، لأنه أصبح معظم التلاميذ يمتلكون هذه المهارة بصورة سليمة وصحيحة مع الشعور بالسعادة.

وهذه النتيجة تتفق مع دراسة الرفاعي (2014م) ودراسة البري (2011م) ودراسة عطا الله (2003م)، وخليل(2000م)، التي أكدت على فعالية الألعاب التربوية في تعليم اللغة العربية وفروعها لتلاميذ المرحلة الأساسية، ودراسة حجازي(2005م) التي أثبت ضرورة توظيف الألعاب التربوية لعلاج الضعف القراءة لدى تلاميذ الصف الثالث.

نتائج الفرضية الرابعة:

نصت الفرضية الرابعة على ما يلي:" **لا** توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى دلالة ($\alpha \leq 0.05$) بين متوسط درجات طلبة المجموعة التجريبية (تم تدريسها بتوظيف الألعاب التربوية) ومتوسط درجات طلبة المجموعة الضابطة (درست بالطريقة المعتادة) وذلك في تنمية مهارة التركيب"، ولاختبار صحة هذا الفرض قامت الباحثتان باستخدام اختبار T لعينتين مستقلتين Tow Independent Samples T Test وذلك للتعرف على دلالة الفروق بين المجموعتين التجريبية والضابطة، كما تم استخدام مربع إيتا (η^2) للتأكد من أن حجم الفروق الناتجة باستخدام اختبار (t) هي فروق حقيقية تعود إلى متغيرات الدراسة ولا تعود إلى الصدفة، والجدول التالي يوضح ذلك:

جدول (5)

لدلالة الفروق بين المجموعتين التجريبية والضابطة في تنمية مهارة التركيب اختبار t

المجموعة	العدد	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	قيمة t	مستوى الدلالة	قيمة مربع ايتا	حجم التأثير
الضابطة	33	8.03	1.29	**4.83	دالة عند 0.01	0.267	كبير
التجريبية	33	9.36	0.93				

يتضح من الجدول السابق وجود فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى دلالة ($\alpha = 0.01$) بين متوسط درجات طلبة المجموعة التجريبية (تم تدريسها بتوظيف الألعاب التربوية) ومتوسط درجات طلبة المجموعة الضابطة (درست بالطريقة المعتادة) وذلك في تنمية مهارة التركيب لصالح طلبة المجموعة التجريبية كما يتضح من الجدول أن حجم التأثير (كبير) حيث أن قيمة مربع إيتا كانت تساوي (0.267) وهي قيمة أكبر من (0.14) مما يدل على أن الفروق جوهرية ولا تعود للصدفة، وترى الباحثتان أن للألعاب التربوية تأثيرٌ كبيرٌ في امتلاك تلاميذ المجموعة التجريبية مهارة التركيب حيث أصبح الجميع لهم القدرة على التركيب، مع الشعور بالمتعة أثناء ممارسته الألعاب التربوية. فقد كان التلاميذ يتشوقون دائماً لحصة اللغة العربية لما فيه من مرح ولعب تخدم العملية التربوية وربما يعود ذلك إلى:

من خلال ممارسة التلاميذ للألعاب التربوية في تركيب جمل من كلمات، وكلمات من مقاطع، وكلمات من حرف، وتكرار ممارسة الألعاب لدى التلاميذ أصبحت مهارة التركيب أيسر وأسهل مما قبل أي أن اكتساب التلاميذ مهارة التركيب في الدرس الأول من الوحدة الدراسية كان صعب عليهم، ولكن في الدرسين التاليين أصبح الفرق شاسعاً في اكتساب هذه المهارة، فظهر واضحاً لدى التلاميذ ممارسة هذه المهارة بسهولة ويسر.

استخدام برنامج الألعاب التربوية أدى إلى تشجيع كل من تلاميذ المجموعة التجريبية، وجذب انتباههم وزيادة دافعيتهم، وتفاعلهم مع البرنامج، وتشويقهم للتعلم وتذليل الصعوبة، مما أدى إلى تنمية مهارة التركيب، وتتفق هذه الدراسة مع دراسة الرفاعي (2014م) ودراسة البري (2011م) ودراسة أبو عكر(2009م)، ودراسة خليل (2000م)، ودراسة أبو شعبان (2010م)، ودراسة حجازي(2005م). ودراسة اليزابيث (Elizabeth,1999) التي أكدت أن اللعب له أكبر الأثر في التعلم والتطور، ويعد جزءاً أساسياً في التطبيق داخل الصف، ودراسة هيرسلمان(Herselman,1999) التي كشفت نتائجها عن أن الألعاب تلائم كل متعلم بشكل فردي، وتحفزه على تطوير التفكير الإبداعي من أجل حل المشكلات في مواقف الحياة المختلفة. وتشعر الطالب في هذه المرحلة بالتحدي، ويعتمد المناقشة عند ممارسة الألعاب، وتحسن من كفاءته اللغوية بالتهيئة لحفظ محتوى مألوف.

نتائج الفرضية الخامسة

نصت الفرضية الخامسة على ما يلي: **لا** توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى دلالة ($\alpha \leq 0.05$) بين متوسط درجات طلبة المجموعة التجريبية (تم تدريسها بتوظيف الألعاب التربوية) ومتوسط درجات طلبة المجموعة الضابطة (درست بالطريقة المعتادة) وذلك في تنمية مهارات اللغة العربية معاً (التمييز البصري، التمييز السمعي، التحليل، التركيب).

ولاختبار صحة هذا الفرض قامت الباحثتان باستخدام اختبار T لعينتين مستقلتين Tow Independent Samples T Test وذلك للتعرف على دلالة الفروق بين المجموعتين التجريبية والضابطة، تم استخدام مربع إيتا (η^2) للتأكد من أن حجم الفروق الناتجة باستخدام اختبار (t) هي فروق حقيقية تعود إلى متغيرات الدراسة ولا تعود إلى الصدفة، والجدول التالي يوضح ذلك:

جدول (6)

لدلالة الفروق بين المجموعتين التجريبية والضابطة في تنمية مهارات اللغة العربية معاً اختبار t

المجموعة	العدد	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	قيمة t	مستوى الدلالة	قيمة مربع ايتا	حجم التأثير
الضابطة	33	24.27	3.49	**4.54	دالة عند 0.01	0.244	كبير
التجريبية	33	27.67	2.50				

يتضح من الجدول السابق وجود فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى دلالة ($\alpha = 0.01$) بين متوسط درجات طلبة المجموعة التجريبية (تم تدريسها بتوظيف الألعاب التربوية) ومتوسط درجات طلبة المجموعة الضابطة (درست بالطريقة المعتادة) وذلك في تنمية مهارات اللغة العربية معاً (التمييز البصري، التمييز السمعي، التحليل، التركيب) لصالح طلبة المجموعة التجريبية. كما يتضح من الجدول أن حجم التأثير (كبير) حيث إن قيمة مربع إيتا كانت تساوي (0.244) وهي قيمة أكبر من (0.14) مما يدل على أن الفروق جوهرية ولا تعود للصدفة، وترى الباحثتان أن ذلك قد يعود إلى:

- تفوق تلاميذ المجموعة التجريبية على أقرانهم في المجموعة الضابطة مما يؤكد فعالية الألعاب التربوية في تنمية جميع المهارات التي تبنتها الدراسة، وهذا طبيعي حيث بينت النتائج السابقة قوة تأثير الألعاب التربوية على كل مهارة لدى تلاميذ الصف الثاني الأساسي.

لقد كانت الباحثتان تمارس عدة أنواع من الألعاب التربوية (السمعية–البصرية–التحليل–التركيب) في الحصة الواحدة وخاصة في آخر أسبوع من تطبيق الدراسة وهذا يتفق مع دراسة الرفاعي (2014م) ودراسة البري (2011م) اللتين أسفرتا عن تفوق المجموعة التجريبية على المجموعة الضابطة في اختبار التحصيل، كما اتفقت مع دراسة (عطا الله، 2003م)، ودراسة خليل (2000م)، ودراسة حجازي(2005م)، التي كشفت عن أثر توظيف الألعاب التربوية في تنمية مهارات اللغة العربية وعلاج الضعف القرائي لدى التلاميذ. ودراسة (Martinez, 1993) ودراسة (Sulivan, 1995) فقد أظهرت نتائجها تقدماً في أداء الطلبة، والإقبال على العمل في الجو الممتع الذي كان للألعاب الأثر الإيجابي في توفيره.

توصيات الدراسة:

- ضرورة استخدام الألعاب التربوية في تعليم تلاميذ المرحلة الأولى من التعليم الأساسي.
- الاهتمام بتدريب المعلمين على استخدام استراتيجيات تنمية مهارات اللغة العربية.
- عقد الندوات والمحاضرات والدورات التدريبية لتدريب معلمي اللغة العربية في المراحل التعليمية المختلفة – وخاصة معلمي الصفوف الأولية – أثناء الخدمة على إعداد الألعاب التعليمية وطرق استخدامها في التدريس.
- أن يتضمن منهاج اللغة العربية ألعاباً تعليمية وألغازاً لمختلف الصفوف والمراحل الدراسية.
- ضرورة تضمين برامج إعداد المعلمين بكليات التربية، نماذج ونظريات تصميم الألعاب بحيث تهيئ الطالب المعلم لاستخدامها فترة التدريب الميداني وما بعدها.
- توظيف الألعاب التعليمية في تدريس المباحث الدراسية بشكل عام، ومناهج اللغة العربية بشكل خاص.

المراجع

❁ **القران الكريم**

المراجع العربية:-

أبو شعبان، شيماء (2010). *فاعلية العلاج باللعب في تنمية اللغة لدى الأطفال المضطربين لغوياً*. (رسالة ماجستير غير منشورة). الجامعة الإسلامية، غزة.

أبو عكر، محمد (2009). *أثر برنامج بالألعاب التربوية لتنمية بعض مهارات القراءة الإبداعية لدى تلاميذ الصف السادس الأساسي بمدارس خان يونس*. (رسالة ماجستير غير منشورة). الجامعة الإسلامية، غزة.

أبو لبدة، سبع (1982). *"مبادئ القياس النفسي والتقويم التربوي"*، ط3. عمان: الجامعة الأردنية.

إحصائية وزارة التربية والتعليم (2015).

البري، قاسم (2011). "أثر استخدام الألعاب اللغوية في منهاج اللغة العربية في تنمية الأنماط اللغوية لدى طلبة المرحلة الأساسية. *المجلة الأردنية في العلوم التربوية*، 7(1)، 23-34

جابر، وليد (1991). *أساليب تدريس*. ط3، عمان: دار الفكر.

حجازي، أيمن (2005). *أثر استخدام الألعاب التربوية في تنمية مهارات اللغة العربية لدى تلاميذ الصف الأول الأساسي*. (رسالة ماجستير غير منشورة). الجامعة الإسلامية، غزة.

الحيلة، محمد والغزاوي، محمد (2003). *تصميم التعليم نظرية وممارسة*. عمان: دار المسيرة.

الحيلة، محمد وغنيم، عائشة (2004). أثر الألعاب التربوية اللغوية المحسوبة والعادية في معالجة الصعوبات القرائية لدى طلبة الصف الرابع الأساسي. *مجلة جامعة النجاح للأبحاث (العلوم الإنسانية)*، *16* (2)، 590 -625.

الحيلة، محمد (2007). *الألعاب التربوية وتقنيات إنتاجها*. ط 4، عمان: دار المسيرة.

الحيلة، محمد (2009). *الألعاب من أجل التفكير والتعلم*، ط 3، عمان، دار المسيرة.

الحيلة، محمد وغنيم، عائشة (٢٠٠٢). " أثر الألعاب التربوية اللغوية المحوسبة والعادية في معالجة الصعوبات القرائية لدى طلبة الصف الرابع الأساسي". *مجلة جامعة النجاح للأبحاث، العلوم الإنسانية*. ١٦ (٢)، 135-167 .

الحيلة، مرعي (2005). *المناهج التربوية الحديث*، ط 3، عمان: دار المسيرة.

الخفاف، إيمان (2011). *اللعب استراتيجيات تعليم حديثة*، عمان: دار المنهج.

الرفاعي، علي (2014). *أثر استخدام الألعاب اللغوية كمدخل للتدريس في تحصيل تلاميذ الصف الخامس الابتدائي في قواعد اللغة العربية*. (رسالة ماجستير غير منشورة). الجامعة المستنصرية. بغداد.

الزيود، فهمي وعليان، هشام (1998). *مبادئ القياس والتقويم في التربية*، القاهرة: دار الفكر العربي.

السبيعي، تامر (2010). *فاعلية استراتيجية التعليم باللعب في إكساب بعض مهارات عد الأرقام في مادة الرياضيات للتلاميذ ذوي الإعاقة الفكرية*. (رسالة ماجستير غير منشورة). جامعة الملك سعود، السعودية.

سعيد، عاطف وعبد الله، محمد(2008). *الدراسات الاجتماعية طرق التدريس والاستراتيجيات*، القاهرة: دار الفكر العربي.

نشعت، عزة (2002). *دور اللعب في تربية طفل ما قبل المدرسة(4-6) سنوات في رياض الأطفال محافظة غزة*. (رسالة ماجستير غير منشورة). جامعة الأزهر، غزة.

صالح، نجوى(2009): *طرق تدريس اللغة العربية*، غزة: مكتبة الطالب الجامعي.

الصيداوي، خالد (2015). *أثر استخدام استراتيجية تنال القمر على تنمية مهارات الفهم القرائي لدي تلميذات الصف الرابع الأساسي*. (رسالة ماجستير غير منشورة). الجامعة الإسلامية، غزة.

الضبع، ثناء(2001). *تعليم المفاهيم اللغوية والدينية لدى الأطفال*، ط2، القاهرة: دار الفكر التربوي.

عاشور، راتب والحوامدة، محمد(2007). *أساليب تدريس اللغة العربية*، ط2، عمان: دار المسيرة.

عبيدات، سليمان (1988). *القياس والتقويم التربوي*، عمان: دار الشروق للنشر والتوزيع.

عسقول، محمد (2003). *الوسائل والتكنولوجيا في التعليم بين الإطار الفلسفي والإطار التطبيقي*، الجامعة الإسلامية: غزة.

عطا الله، عبد الحميد(2003). "برنامج مقترح في الألعاب اللغوية لعلاج الضعف القرائي لدى تلاميذ الصف الثالث الابتدائي". *مجلة القراءة والمعرفة، (25)*، 78-112.

عطية، محسن (2007). *الكافي في تدريس اللغة العربية*، عمان: دار الشروق لنشر والتوزيع.

عفانة، عزو(2000). "حجم التأثير واستخداماته في الكشف عن مصداقية النتائج في البحوث التربوية والنفسية". *مجلة البحوث والدراسات التربوية الفلسطينية (بيرسا)، 21*(4)، 23-64.

العماوي، جيهان (2009). *أثر استخدام طريقة لعب الأدوار في تدريس القراءة على تنمية التفكير التأملي لدى طلبة الصف الثالث الأساسي*. (رسالة ماجستير غير منشورة). الجامعة الإسلامية، غزة.

العناني، حنان (2002). *نمو الطفل المعرفي واللغوي*، عمان: دار الفكر والنشر والتوزيع.

الغريز، محمد والنوايسة، فورية (2010). "فاعلية التعلم باللعب". *مجلة جامعة دمشق، 27*(4)، 36-52.

مرعي، توفيق، والحيلة، محمد (2009). *المناهج التربوية الحديثة*، ط7، الأردن، عمان: دار المسيرة.

ملحم، سامي (2002)." استخدام اللعب في تعليم المفاهيم العلمية والمعلومات في مادة الرياضيات للصف الخامس الابتدائي "، *مجلة جامعة الملك سعود، 3* (3)، 47-82.

نجم، خميس (2001). *أثر استخدام الألعاب التربوية الرياضية عند طلبة الصف السابع الأساسي على كل من تحصيلهم في الرياضيات واتجاهاتهم نحوها*. (رسالة ماجستير غير منشورة). الجامعة الأردنية، عمان.

النخالة، سمية(2008). *المعلم والتعلم باللعب*، غزة، مكتبة الكلية الجامعية.

نسيم، سحر ومحمد، جيهان (2013). *الألعاب التربوية لطفل الروضة*، عمان: دار المسيرة.

الهويدي، زيد (2005). *الألعاب التربوية استراتيجية لتنمية التفكير*، دولة الإمارات العربية المتحدة: دار الكتاب الجامعي.

يونس، فتحي (2001). "القراءة"، الفصل الأول في كتاب التربية. *مجلة القراءة والمعرفة، (5)*، 54-86.

المراجع الأجنبية: -

Bower, N. & Hayden, R. (1992). Fascinating literary theory play early. *Chilhood Education*, *25*(2), 16-17.

Densmore. A, E. (1997).*A Different language game*. Unpublished Doctoral Dissertation, University of California, Irvine,

Elizabeth, Wood. (1999). *The Impact of the National Curriculum on play in Reception Class*es.

Enarsdottir, J., (1996) Dramatic play and print, *"Childhood Education, International Focus Issue*".

Geary, J, Elkind (2004). Unsing computer – Based readers to improve reading comprehension of students with dyslexia. *Journal of learning disabilities*, 40 (2).

Hempensal,.k.(2005).THE Relation Between Phonies and Phonemic awareness.Education News.org.July

Herselman, M.(1999) The Application of Educational Computer Games in English Second Language Teaching. Degree of PH of Pretoria,(South Africa). (ERIK).

Leonard, L.M. & Tracy, D. M. (1993). Using games to meet the standards for middle school students. *Arithmetic Teacher*, *40*(3), 499-501

Martinez, A.G., (1993). "Computer games and reading", Forum. *31*(3).

Oldfield, B. J. (1991). Game in the learning. *Mathematics in School*, *20*(3), 16-18

Reitsma, Peiter, (1988), Reading Practice for Beginners: Effect of Guide Reading While Listening & Independent Reading With Computer –Based Speech Feedback, *Reading Research Quarterly*", *23*(2), 22-24.

Richrds, F, (2000).Role playing in classroom: A tourism experience, Last revision: 20 Feb. 2002. *Curtin University of Technology*.

Schrand, Heinrich, (1990) "On Text and Exercise Supply in Future English Text books For Adults", *Zielsprache English*, *20*(1), 6-9.

Sulivan, D., (1995) "Got three free English periods? Play the world market game, curriculum Review", *34*(5), 8-9.

Turner, Judith Simons, (1994) Comprehension and Production of Relative Sentences by Children Ages Four through Twelve (Four year olds, Twelve years olds), edd. Degree, DAI.

Wruke, N. & Ann, C., (1992) "*An investigation into the development of oral English in concept formation through the use of group games in the bilingual ESL classroom*". Unpublished Doctor Dissertation, Women's University, Denton, Texas, USA.