الجمهورية الجزائرية الديمقراطية الشعبية
وزارة التعليم العالي والبحث العلمي
جامعة الشهيد حمه لخضر بالوادي

كلية الآداب واللغات
قسم اللغة والأدب العربي

بيداغوجيا اللعب وأهميتها التربوية و المعرفية في الطور الأول من التعليم الابتدائي "دراسة تقييمية تقويمية"

مذكرة مكملة لنيل شهادة الماستر في اللغة والأدب العربي

تخصص: لسانيات عامة

إعداد الطالبتين:
الجبارية حميداتو
نادية نغاق

إشراف:
أ.د. سلوى تواتي طليبة

لجنة المناقشة

الاسم واللقب	الجامعة	الصفة
د.أمينة تجاني	جامعة الوادي	رئيسا
أ.د. سلوى تواتي طليبة	جامعة الوادي	مشرفا ومقررا
د.فاطمة عبابة	جامعة الوادي	مناقشا

الموسم الجامعي:1446 / 1447 هـ - 2024 /2025م

بسم الله الرحمان الرحيم

﴿ يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ آمَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ ﴾

سورة المجادلة – الآية 11

شكر وتقدير

الحمد لله الذي أعاننا على إنجاز هذا البحث ولا يسعنا إلا أن نسجد لله شكرا وحمدا على توفيقه.

واعترافا بالفضل وتقديرا للجميل أتوجه إلى الأستاذة المشرفة

"سلوى تواتي طليبة".

لقبولها الإشراف على المذكرة، و توجيهاتها السديدة، فجزاها الله عنا خير الجزاء، وبارك الله لها في

وقتها وعملها.

وأخيرا فحسبنا أننا قد بذلنا جهدا وما نحن إلا بشر نصيب ونخطئ والكمال لله وحده نحمده وإليه

يرجع الفضل كله وهو نعم المولى ونعم النصير.

إهداء

نهدي ثمرة هذا الجهد إلى الوالدين الكريمين حفظهما الله وأدامهما نورا لدربنا

ولكل العائلة الكريمة التي ساندتنا، وإلى رفيقات المشوار اللاتي قاسمننا لحظاته راعاهن الله ووفقهن .

الجـــبارية – نـــادية

مقدمة

يعد اللعب نشاطها حيويا يمارسه الإنسان باعتباره ظاهرة سلوكية تسود عالم الكائنات الحية، خاصة الأطفال الذين ترتبط حياتهم به ارتباطا وثيقا ، فاللعب يؤثر على ملامح شخصية الطفل وبالتالي يشكل مخزونا معرفيا هاما.

كما تعتبر بيداغوجيا اللعب من المواضيع التربوية الحديثة التي تتميز بالمتعة والتشويق، من خلال اهتمام المختصين بها لما لها من تأثير إيجابي وفعال في تربية وتعليم النشء ، وتنمية قدراته ومهاراته المختلفة . سواء كانت معرفية عقلية أم بدنية وحتى النفسية.

فنظرا لقيمة الألعاب التربوية وأهميتها أكدت الاتجاهات التربوية على ضرورة توظيفها في العملية التعليمية ، حيث يجب علي كل معلم التسلح بمهارات توظيف هذه الألعاب خلال تقديم الدروس ،وألا يقتصر على كونها نشاطا ترفيهيا، بل يتعدى ذلك ليصبح وسيلة لإيصال المعلومات، وتسهيل المفاهيم وتنمية الفكر الإبداعي وتعزيز تعلم الذات ، كما تمكن هذه البيداغوجيا من تهيئة بيئة تعليمية محفزة تراعي الفروق الفردية ، وتشجع على الانخراط النشط للمتعلمين في بناء معارفهم في ظل التحديات التربوية المعاصرة، لا بد من توظيف استراتيجيات بديلة ومبتكرة ، يكون فيها المتعلم محور العملية التعليمية.

وبما أن بيداغوجيا اللعب تحمل أهمية بالغة في تعليم المتعلم في المرحلة الأولى من التعليم الابتدائي ، جاء موضوع بحثنا : بيداغوجيا اللعب وأهميتها التربوية والمعرفية في الطور الأول من التعليم الابتدائي – دراسة تقييمية تقويمية–.

وانطلاقا مما سبق ذكره ،دعتنا الحاجة إلى طرح الإشكال التالي : ما أثر توظيف بيداغوجيا اللعب في الطور الأول من التعليم الابتدائي ؟

وقد تفرعـــت عن هذه الإشكـالية أسئلة فرعيـــة أخرى أهمهـا:

- ما المقصود ببيداغوجيا اللعب ؟
- فيم تكمن أهميتها التربوية والمعرفية ؟
- أنواع الألعاب التربوية المستخدمة في الطور الأول من التعليم الابتدائي؟
- ما أثر بيداغوجيا اللعب على المتعلم؟
- ما دور المعلم في تفعيل بيداغوجيا اللعب؟
- ما الصعوبات والمعيقات التي تحد من فعالية توظيف بيداغوجيا اللعب؟

ومن بين الأسباب والدوافع التي قادتنا إلى اختيار هذا الموضوع : حبنا لمرحلة الطفولة وتسليط الضوء على مستوى الطور الأول الذي يعتبر الركيزة الأساسية لبناء المتعلم ، وكذا إثراء المعرفة العلمية حول الموضوع والبحث عن الدور البيداغوجي للعب عند المعلم والمتعلم.

تكتسي هذه الدراسة أهمية بالغة في مجال التربية والتعليم باعتبارها مقاربة تربوية حديثة تجعل المتعلم محور العملية التعليمية وتفعل التعلم من خلال أنشطة ممتعة وهادفة .

ولمعالجة هذه الإشكاليات ، انتهجنا المنهج الوصفي التحليلي الإحصائي المناسب لطبيعة بحثنا.

استهلت الدراسة بمقدمة حول الموضوع ، يليها فصلان يتضمن الأول منها الجانب النظري : المعنون بـ: مفاهيم أولية لبيداغوجيا اللعب وأهميتها. أما الثاني فمثل الجزء التطبيقي من البحث إذ عنون بدراسة تقييمية تقويمية لألعاب الطور الأول من التعليم الابتدائي ، فقد تطرقنا من خلال الدراسة التقييمية إلى إحصاء بعض الألعاب التربوية ووصفها، إضافة إلى بعض النماذج منها للسنتين الأولى والثانية.

أما في الدراسة التقويمية ، فقد رصدنا فيها تحليل الأسئلة الواردة في الاستبيان والتعليق عليها، وأخيرا خاتمة وقد تم فيها سرد أهم النتائج التي حققها البحث، ليليها ملحق تضمن نموذج من الاستبيان محل الدراسة.

وللإجابة عن هذا الإشكال وإدراك حقيقته استأنسنا بدراسات سابقة وهي كالآتي:

- أهمية اللعب البيداغوجي وأثره في التحصيل الدراسي عند الطفل من وجهة نظر مربي أقسام التربية التحضيرية المقاطعة الأولى بأدرار (بن يحيا سهام) ، مذكرة ماستر.

وقد اعتمدنا على مجموعة فى المصادر والمراجع كان من أبرزها:

1-المقاربة بالكفاءات إستراتيجيات بيداغوجية متنوعة للتعلم الفعال لسلوى تواتي طليبة.

2-الألعاب التربوية إستراتيجية تنمية الفكر لزيد الهويدي - الألعاب التربوية وتقنية إنتاجها سيكولوجيا وتعليميا وعمليا .لمحمد محمود الحيلة.

3-علم نفس اللعب ،لمحمد أحمد صوالحة.

دون أن ننسى الصعوبات والعراقيل التي واجهتنا خلال عملية البحث:

- شساعة موضوع اللعب وما يتعلق به...

– تباين الممارسات التعليمية بين المؤسسات، مما صعب من عملية التقييم الموحد، رغم ذلك فقد حاولنا جاهدتين لتجاوزها .

وفي الأخير تتقدم بجزيل الشكر والعرفان إلى من تقف الكلمات عاجزة عن شكرها، ولكن دعواتنا تطرق أبواب السماء لتكون أبلغ من حروفنا الأستاذة المشرفة : سلوى تواتي طليبة ،على حسن تأطيرها وتوجيهها ونصحها.

الفصل الأول: مفاهيم أوليّة لبيداغوجيا اللّعب وأهميتها

أولا: ماهية بيداغوجيا اللّعب.

ثانيا: أهميّة بيداغوجيا اللّعب في التّعليم الابتدائي.

تمهيد:

تُعدّ بيداغوجيا اللّعب من المقاربات الحديثة في التربية والتعليم، حيث تجمع بين المتعة والفائدة، وتوظّف النّشاطات التّرفيهيّة كوسيلة فعّالة لتحقيق الأهداف التّعليميّة والتّربويّة، خاصة في المرحلة الابتدائية، الّتي تتسم بحيويّة الطّفل(المتعلّم) وميوله الطّبيعيّة نحو اللّعب، ويهدف هذا الفصل إلى التأسيس النّظري لمفهوم بيداغوجيا اللّعب من خلال التّطرّق إلى جملة من المحاور الأساسيّة الّتي تمثّل الإطار المفاهيمي لهذا التّوجّه التّربويّ.

أولا: ماهية بيداغوجيا اللعب.

تعتبر بيداغوجيا اللّعب من البيداغوجيات الحديثة التي ترتكز على اتخاذ اللّعب منطلقا أساسيّا في بناء عملية التّعليم والتعلّم، بأسلوب مسلّي وممتع للمتعلّم، والتي تعمل على تكوين شخصيته من جميع جوانبها العقليّة والنّفسيّة والأخلاقيّة والاجتماعيّة بشكل قابل للتقييم، فاللّعب بالنسبة للطّفل هو المحرّك الأساسي الذي يدفعه لاكتساب المعارف المتنوعة.

1 – تعريف البيداغوجيا:

لغة:

مصطلح معرّب عن اليونانيّة يعني علم التربية. يتكوّن من(Ped) والتي تعني الطّفل و(Agogie)التي تعني القيادة والتّوحيد أي توحيد الأطفال وقيادتهم[1].

اصطلاحاً:

يستخدمه البعض للتعبير عن المعتقدات التربويّة والوسائل المتنوعة التي يشيع استخدامها بين المربين لبلوغ أهداف المجتمع في بناء مواطنيه وتشكيل سماتهم العقليّة والخلقيّة وغيرها.

ويستخدم هذا المصطلح إلى اليوم في اللّغة الفرنسيّة للتّعبير عن مختلف العناصر التي تقوم عليها عمليّة التّربية، وعلى هذا لا يكون المقصود بالمصطلح هو علم بعينه وإنّما مجموعة العلوم التي تتكامل فيما بينها لتوفّر للمربين فهمًا سليمًا لطبيعة أبنائهم وأداءٍ أفضل لعملهم. واستخدامًا أرشد للوسائل المتاحة ثمّ تقويمها موضوعيًا لما يتم تحقيقه من عملٍ[2]

[1]– ينظر، فاروق عبده فليب، أحمد عبد الفتاح الذكي، معجم مصطلحات العربية لفظا واصطلاحا، دار الوفاء، الاسكندرية، 2003، ص69.

[2]–محمد صدوقي، المفيد في التّربيّة، دون دار نشر،2013، ص5

كما يعتبر(**Hirion**) البيداغوجيا علم التربية سواء كانت جسديّة أم عقليّة أم أخلاقيّة، ويرى أنّ عليها أن تستفيد من معطيات حقول معرفيّة أخرى تهتم بالطّفل أمّا (**Foulque**) فيرى أنّ البيداغوجيا يشير إلى معنيين ، وتستعمل للدلالة على الحقل المعرفي الذي يهتم بالممارسة التّربويّة في أبعادها المتنوعة، وبهذا المعنى نتحدّث عن البيداغوجيا التّطبيقيّة أو التّجريبيّة، ويستعمل للإشارة أو التّوجيه(Qrientation) أو النّظريّة بذاتها، وتهتم بالترفيه من النّاحية المعياريّة (Normative) ومن النّاحية التّطبيقيّة وذلك باقتراح تقنيات وطرق العمل التّربوي[1].

وعليه فإنّ البيداغوجيا من هذا المنظور هي كلّ ما يهتم به المعلّم سواء كانت وضعيات أم وسائل أم أدوات لإيصال المعلومات وتبليغها إلى المتعلّم، فالعمل البيداغوجي يرتكز أو يقوم على ثلاث عناصر تنظّم العمليّة البيداغوجيّة وهي:المتعلّم،المعلّم،المعرفة.

2.1 – اللّعب:

لغة: جاء في لسان العرب: :" لعب:اللعبُ–اللُّعْب ضدّ الجدّ. لعب يلعب لعبًا لعْبًا، ولَعبَ تلاعب سمي اضطراب الموج لعبًا، ويقال لكلّ من عمل عملًا لا يجدي عليه نَفْعًا إنّما أنت لاعب"[2].

جاء في معجم الوجيز (لعب)، "لَعِبًا لِعْبًا:لهاوعيث في أموره وعمل عملًا لا يجدي نَفْعًا وبالشيء اتخذه لعبة: فهو لاعب، ويقال لعبتْ بهم الهموم:عبثت بهم"[3].

أمّا في قاموس المحيط: "لعب لعبًا وتلعابًا ولعب ونلعب وتلاعب ضدّ الجِدّ وهو لعب ولعبٌ وألعبان...وملاعب الرياح مدارجها ولعب كمنع وجمع ولعاب النّحل عسله"[4].

اصطلاحًا: يعرّفه (**Good**) اللّعب نشاط موجّه أو غير موجّه، يقوم به الأطفال لتحقيق المتعة والتّسلية.

---

[1]– المرجع السابق، ص5.

[2]– ابن منظور، لسان العرب، دار صادر، بيروت، ط1955،1مج1، مادة لعب،ص740،739.

[3]–المعجم الوجيز، مجمع اللغة العربية، ط1، 1970،ص558.

[4]– الفيروز آبادي، قاموس المحيط : تح : محمد الشامي وزكريا جابر، دار الحديث، القاهرة،2008،ص1474.

فاللّعب إذا نشاط هادف يتضمن أفعالًا يقوم بها المعلّم أو مجموعة من المتعلّمين لتحقيق الأهداف المرغوبة في مجالاتها المختلفة المعرفيّة والنفسيّة والحركيّة والوجدانيّة[1].

فاللّعب في حياة الطّفل عمل ممتع، ونشاط مثمر، وإعداد فعّال للحياة المستقبليّة، واستخدام طبيعي وحقيقي للغة في أثناءه بلون الطّفل صوته، وينغم كلماته، ويبني جمله، ويعبر عن أفكاره ويقلّد أنماطًا لغويّة لآخرين ذوي أدوار اجتماعية ومهنيّة بما يعكس حالات وانفعالات[2].

وقد اعتبر **(Jean Piajet)** اللّعب عملية تمثيل تعمل على تحويل المعلومات الواردة لتلاءم حاجات الفرد، فاللّعب والتقليد والمحاكاة جزء لا يتجزأ من عمليّة النّماء العقلي والذّكاء. هنا يطالب بضرورة توظيف اللّعب في العمليّة التربويّة لما يفسحه من مجال للطّفل، لتعلّم الشيء الكثير، وربطه بنظريته حول النمو المعرفي، فاللّعب هو استغلال الطّاقة الحركيّة والذّهنيّة في آنٍ واحد عبر نشاط ما، قد يكون موجّهًا أو غير موجّه، يقوم به الأطفال عادة لتحقيق المتعة[3].

أمّا **(Taylar)** يعرّف اللّعب على أنه " أنفاس الحياة بالنسبة للطفل، إنّه حياته وليس مجرّد طريقة لتمضية الوقت وإشغال الذات، واللّعب هو كما في التّربية والاستكشاف، والتعبير الذاتي، والترويج والعمل للكبار". وهذا التّعريف يوضّح أهميّة اللّعب من وجهة أنّه من الأمور الأساسيّة للطفل والتي لا يمكن الاستغناء عنها لأنّها تساعد في عملية النّمو[4].

وقد عرّفته **(Susanne Miller)** بأنّه "سلوك ينطوي على تناقض ظاهري، فهو استكشاف لما هو مألوف، ومران على ما أصبح تحت سيطرتنا بالفعل وعدوان ودّي وسلوك اجتماعي غير محدّد بنشاط نوعي مشترك أو ببناء اجتماعي، وادّعاء لا يقصد به الخداع"[5].

---

[1]–زيد الهويدي، الألعاب التربويّة إستراتيجية لتنمية الفكر، دار الكتاب الجامعي، الإمارات، ط2، 2007، ص27.

[2]–محمد رجب فضل الله، الألعاب اللغوية لأطفال ما قبل المدرسة، عالم الكتاب، ط2،2005، ص11.

[3] –سلوى تواتي طليبة، المقاربة بالكفاءات، استراتيجيات بيداغوجية متنوعة للتعلّم الفعّال، دار الزّيات، مصر، ط1، 2024، ص58.

[4]–محمد محمود الحيلة، الألعاب التربويّة وتقنيات إنتاجها سيكولوجيًا وتعليميًا وعلميًا، دار الميسرة،ط1،ص34

[5]–المرجع نفسه، ص34.

وكأن (**Miller**) تريد أن تقول لنا إنّ علينا محاولة فهم الطّفل وفهم سلوكه أثناء اللّعب وفي الظروف المحيطة به جميعها قبل الحكم عليه ، أي أن يندمج معه وننظر إليه من منظوره ضمن إمكاناته لكي نكتشف ما يريده ، وبالتّالي نحاول مساعدته[1].

نستنتج ممّا سبق أنّ اللّعب يساهم في بناء شخصية الطّفل وتنمية قدراته ويزيد من ثقته بنفسه، إضافة إلى تحقيق المتعة والتّسلية، كما ينمي روح المنافسة ويكشف عن ذات الطّفل.

3.1- اللّعب البيداغوجي:

يعتبر اللّعب أداة تعلّم لدى الطّفل، حيث أنّه من خلال ممارسته للعب في مراحله النمائيّة المختلفة والمتعاقبة، يتشكّل لديه بناء شخصيته البدنيّة والعقليّة والاجتماعيّة، كما يعدّ اللّعب الوسيط التّربوي الهام الذي يعمل بدرجة هائلة على تشكيل الطّفل[2].

اللّعب وسيلة علاجيّة يعتمدها المتخصّصون لعلاج بعض الحالات المرضيّة كالخجل والانطواء والخوف، كما يساعد على تنشيط القدرات العقليّة وتفتح المواهب ويسهم في عمليّة النّمو الفسيولوجي[3].

اللّعب البيداغوجي هو عبارة عن نشاط هادف وموجّه يعتمد على نشاط المتعلّم قصد تحقيق أهداف محدّدة وممنهجة، ويختلف اللّعب البيداغوجي عن اللّعب العادي كونه يسعى لتحقيق أهداف تربويّة[4]، ففي اللّعب تكمن أسس النّشاط الدّراسي، فمن خلاله يبدأ الطّفل بتعلّم الأشياء وفرزها.. فهو يعدّ ورقة مهمّة في ملف الطّفولة فهو يعتبر مدخلا أساسيًّا لنمو الطّفل في الجوانب العقليّة والجسميّة والاجتماعيّة والخلقيّة والمعرفيّة واللّغويّة[5].

2- أنواع الألعاب التّربويّة:

يمر اللّعب في حياة الطّفل بمراحل عدّة تبعًا لمراحل نموّه والتي تتمثّل في اللّعب العشوائي في السّنة الأولى، ثمّ مرحلة الانتقال إلى الأشياء في السّنة الثّانية، فمرحلة التّكوين حتّى يصبح

---

[1]-المرجع السابق، ص35.

[2]-محمد أحمد صوالحة، علم نفس اللّعب، دار الميسرة،ط2004،1،ص208،205.

[3]-جلاب مصباح و بعايري حسان، أهميّة اللّعب في حياة الطّفل ووظائفه ونظرياته وأدواره التربويّة والاجتماعيّة، مجلة الصّادر ،مج1،ع2021،ص51.

[4]-أسامة هرادة، رمضان خطوط، اللّعب البيداغوجي كأسلوب تعلّم وتعليم بين التّنظير والممارسة في المنظومة التّربويّة،ع1،2022،ص82.

[5]-سلوى تواتي طليبة، المقاربة بالكفاءات استراتيجيات بيداغوجيّة متنوعّة للتعلّم الفعّال، مرجع سابق،ص60.

اللّعب أداة تشكيل وتكوين في السّنة الثالثة، وفي السّنة الرّابعة يتطور لعب الأطفال إلى مرحلة التّجميع الأولي، حيث يلعب الطّفل بجوار الآخرين دون مشاركتهم أو ما يسمى اللّعب الفردي الجمعي، حيث يتجمع الأطفال ليلعب كلّ منهم لوحده، ويزداد اللّعب الجماعي بصورة تدريجية لدى الأطفال في مرحلة التّجميع الثاني حين يبلغ خمس سنوات، ويصبح في هذه المرحلة العمريّة ميّالًا إلى الواقعيّة، ويبدأ بالتخلّي تدريجيًّا عن اللّعب التّمثيلي التّظاهري ويزداد اهتمام الطّفل باللّعب الجماعي، وبالألعاب ذات القواعد والقوانين التي تنظمها وتنظم وبالتالي علاقات الأطفال أثناء اللّعب[1].

ويمكن تقسيم الألعاب التّربويّة إلى الأقسام الآتية[2]:

1 – الألعاب الحركيّة: من أكثر أنواع اللّعب شيوعًا لدى الأطفال ويمكن ملاحظة هذا النّوع من اللّعب ليتطوّر من البسيط والتلقائي والفردي إلى الألعاب الأكثر تنظيمًا وجماعية على النحو الآتي:

1.1 الألعاب الحسيّة الحركيّة: إنّ بدايات نشاطات اللّعب تبدأ مع الطّفل منذ شهوره الأولى حيث يتّصف اللّعب بالآتي:

– نشاط حرّ وتلقائي يقوم به الطّفل ويتفوق به، ويتوقف عنه متى يرغب، وهو نشاط فردي في معظمه.

– نشاطات اللّعب تكون في غالبيتها استطلاعيّة استكشافيّة، وفيها يحصل الطّفل على البهجة والمتعة في استثارة حواسه ومعالجة الأشياء وتناولها واللّعب بأطرافها، ومن الأمثلة على نشاطات اللّعب الحسّ حركي: الألعاب الاستطلاعيّة، مشاهدة ومراقبة الأشياء المتحركة، القبض على الأشياء وقذفها أو رفعها أو وضعها في الفهم ومضغها أو خلط الطّعام بعضه ببعض... وينزع الطّفل في اللّعب الاستطلاعي إلى تدمير الأشياء بحذفها بعنف أو الإلقاء بها بعيدًا[3].

2.1 ألعاب السيطرة والتّحكّم: في مرحلة ما قبل المدرسة يتحوّل الطّفل إلى الاهتمام بنشاطات أكثر تقدما وتعقيدا، تعرف بألعاب السيطرة أو التحكّم، والتي تمكّنه من تعلّم مهارات

---

[1] –ينظر: المرجع السابق، ص61.

[2] –محمد محمود الحيلة، الألعاب التربويّة وتقنيات إنتاجها سيكولوجيًا وتعليميًا وعلميًا، المرجع السابق، ص55.

[3] – المرجع السابق، ص55.

حركيّة جديدة، كالتوازن والتآزر الحس حركي، ويسعى الطّفل لاختبار مهاراته هذه بألعاب متعدّدة تدعى ألعاب المهارة، حيث يهتم الطّفل بالسّير على الحواجز في الشّوارع، والقفز في أماكن مرتفعة، والحجل على قدم واحدة، والتقاط الكرات برشاقة، والقيام بالمهارات اليدويّة كالقصّ والثّني والرّكض عكس الرّيح والاستماع إلى الموسيقى.[1]

3.1 اللّعب الخشن: يعدّ هذا النّوع من اللّعب أكثر شيوع للأطفال الذكور خاصة في مرحلة الطفولة الوسطى والمتأخرة حيث يعتمد الأطفال إلى اختيار قدراتهم البدنيّة عن طريق ألعاب تتصف بالخشونة، مثل: المصارعة، الاشتباك بالأيدي، وقذف الكرات، وغالبا ما يرافق هذا النّوع من اللّعب الانفعالات الحادّة كالصّراخ والكيد للآخرين والإيقاع بهم[2].

4.1 اللّعب الجماعي: يلاحظ الاهتمام الشّديد للطفل في مرحلة ما قبل المدرسة في اللّعب مع أطفال الجيران، وهذا ما يعرف بألعاب الجيرة، حيث تكون جماعة اللّعب غير محدّدة، وقد تجري بدعوة من أحدّ الأطفال، قد يكون الأكبر عمرا حيث يتّبع الباقي تعليماته ويقلدّون بعضهم بعضًا، وغالبا ما تكون هذه الألعاب بسيطة وغير معقّدة، وقواعدها قليلة، ومن أمثلة ألعاب الجيرة: ألعاب الاختباء، المطاردة، الثعلب فات، بيت بيوت، ومع تقدّم الطّفل في العمر، يبدأ من التحوّل من اللّعب الفردي وألعاب الجيرة إلى الألعاب التنافسيّة، والتي تعرف بألعاب الفريق أو الألعاب الثنائية حيث ينصب اهتمام الطّفل حول المهارة والتّفوّق، ومن الأمثلة على الألعاب المنظّمة: الألعاب الرياضيّة الجماعيّة(لعبة كرة القدم،الكرة الطائرة،كرة اليد...)، أو الألعاب الثنائية مثل كرة الطّاولة[3].

2- الألعاب التّمثيليّة: مثل التّمثيل المسرحي، لعب الأدوار.

وتعتمد هذه الألعاب على خيال الطّفل الواسع ومقدرته الإبداعية، ويطلق عليها أيضا الألعاب الإبداعية، والتي من خلالها يستطيع الطّفل أن يخلق المواقف بنفسه، ويتدرب على ردود الفعل والحلول، ويمكن تشجيع هذا النّوع بتوفير مستلزمات وأدوات العرض المسرحي، ويتحدّد مضمون الألعاب التّمثيليّة بحسب الأدوات والأشياء المتوافرة لدى الأطفال فيمكنهم من تقليد تصرفات بعض الأشخاص، وتمثيل العلاقات الطيّبة بين من يحيط بهم من أناس مثل:الأم

---

[1]-المرجع السابق، ص 56

[2]-محمد محمود الحيلة، الألعاب التربويّة وتقنيات إنتاجها سيكولوجيًا وتعليميًا وعلميًا، المرجع السابق، ص56

[3]-المرجع نفسه،ص56.

تطعم أولادها وتعتني بهم، كما يدخلون، كما يدخلون في حوار قد يكون إيهاميًّا أو واقعيًّا، ممّا يسهم في تطوّر لغتهم[1].

1.2 ألعاب الغناء والرّقص: من الغناء التّمثيلي، تقليد الأغاني والأناشيد والرّقص الشّعبي، فقد تكون الأغنية عاملًا في تكوين الطّفل اجتماعيًّا وأخلاقيًّا، إذا ما اختارتها المعلمة وألقتها بطريقة تربويّة سليمة، ونظرًا لتكرار الأغاني والأناشيد باستمرار، فإنّها تفيد في تحسين النّطق، وتساعد على اجتياز الطّفل لعقبات الخجل ولا سيما الأطفال ذوي الميول الانعزالي، كما أنّها تعمل على علاج التلعثم لدى الطّفل ولو بصورة جزئية[2].

2.2 ألعاب الذّكاء: هي الألعاب التي تتضمن مجهودًا فكريًّا من طرف الأطفال وتعمل على تنشيط ذاكرتهم، وتنمية قدراتهم على التفكير واكتسابهم مهارات معرفيّة ولغويّة، وتتمثل في ألعاب الكلمات المتقاطعة، حل المشكلات، الألغاز، وفضلًا عن اللّهو الجماعي الذي تحقّقه هاته الألعاب، فهي تعمل أيضا على مواكبة نمو ذكاء الطّفل وإشباع رغبته في المعرفة والاستكشاف والتّنافس، لأنّ أداء أية وظيفة فكريّة يصبح أكثر فاعليّة مع التّحفيز والممارسة[3].

3.2 ألعاب الحظّ: هي ألعاب لا تتطلّب أي مجهود فكري أو حركي وإنّما تعتمد على حدس الطّفل، وتفتح أمامه المجال للتأويل ووضع احتمالات قد تكون صحيحة، وتتمثّل في ألعاب التّخمين، وهذه الألعاب تتخذ طابعًا فرديًّا أكثر منه جماعيًّا[4].

4.2 ألعاب الدّمى: مثل: السّيارات، القطارات، أدوات الصّيد، العرائس، أشكال الحيوانات، الآلات وأدوات الزّينة... ،ولا شكّ أنّ مضمون هذه الألعاب يمكن أن يكون متنوّعًا (عمل الكبار في البيت أو في الرّوضة، عمل سائق الحافلة، الطّيّار، العناية بالحيوانات[5]).

وممّا يساعد على تطوّر أداء الطّفل لمثل هذه الألعاب، ملاحظة الوسط المحيط والحكايات القصيرة، ومشاهدة مسرح العرائس، فتقوّي بذلك الملاحظة لدى الأطفال وتعودهم على النّظام، وتوسّع بالتالي تصوراتهم عن العالم المحيط. وتنمّي ألعاب التّمثيل بالدّمى خيال الأطفال بواسطة بعض المشاهد المرحة والممتعة. التي تدخل الفرح إلى قلوبهم وتعودهم على

---

[1]-سلوى تواتي طليبة، المقاربة بالكفاءات استراتيجيات بيداغوجيّة متنوعّة للتعلّم الفعّال، مرجع سابق، ص 65.64

[2]–محمد محمود الحيلة، الألعاب التربويّة وتقنيات إنتاجها سيكولوجيًا وتعليميًا وعلميًا، المرجع السابق، ص55.

[3]– سلوى تواتي طليبة، المقاربة بالكفاءات استراتيجيات بيداغوجيّة متنوعّة للتعلّم الفعّال، مرجع سابق، ص 65.64.

[4]– المرجع نفسه، ص 64.

[5]– المرجع نفسه، ص 64.

الانتباه وتبعث الحيويّة في نفوسهم، وعن طريق قيام الأطفال ببعض أدوار شخصيات الحادثة تنمو قدراتهم على التّعبير الجيّد، ويصيح اللّعب بالدّمى حافزًا مؤثرًا ودافعًا إلى النّضج اللّغوي في شتّى مظاهره، وتقويمًا لنطق الطّفل وطلاقة لسانه، ومقدرته على صياغة الجمل الطّويلة والرّبط بينهما[1].

3 – الألعاب الثقافيّة: يقصد بها تلك النّشاطات المثيرة لاهتمام الفرد، والتي تلبي احتياجاته وحب الاستطلاع لديه، والمتمثلة في الرغبة في المعرفة واكتساب المعلومات والتعرّف إلى العالم المحيط به. وهذه النّشاطات غالبًا ما تكون نشاطات ذهنية كالمطالعة أو مشاهدة البرامج المسرحيّة أو التلفازيّة، تتميّز هذه الألعاب بالآتي[2]:

– أنّها نشاطات مثيرة لاهتمام الفرد لارتباطهما بدافع داخلي يتمثل في الرغبة في المعرفة بشتّى أنواعها ومجالاتها.

– أنّها نشاطات تتطلب من الفرد جهدًا ذهنيًّا سواء في استقبال المعلومات أم إدراكها أم تحليلها أم دمجها في البناء المعرفي واختزانها.

– أنّها نشاطات تجلب "ضمنًا" الإحساس بالمتعة والتّسلية للفرد الذي يمارسها أو يشاهدها.

– كما تساعد الألعاب الثّقافيّة الطّفل في اكتساب المعارف والخبرات وتنمّي آفاقه وقدراته الفكريّة، وبذلك فإنّها تعدّ وسيطًا لتربية الأطفال والحفاظ على الهويّة الثّقافيّة للمجتمع. وهناك أشكال عديدة من أنشطة الألعاب الثقافيّة منها:

القراءة، تصفّح الكتب والمجلّات، مشاهدة البرامج التلفازيّة والسّينمائيّة والمسرحيّة والألعاب الفكريّة كالشّطرنج[3].

من خلال ما سبق ذكره نستنتج أنّ الألعاب التّربويّة تظهر تنوّعًا عنيًّا يعكس أهداف تعليميّة مختلفة إذ تشمل الألعاب الحركيّة، والذّهنيّة، والتّمثيليّة، ممّا يتيح للمعلّم اختيار الشّكل الأنسب لاختيار لتحقيق الكفايات المستهدفة، وتنمية مهارات المتعلّمين بطريقة ممتعة ومحفّزة.

---

[1]-سلوى تواتي طليبة، المقاربة بالكفاءات استراتيجيات بيداغوجيّة متنوعّة للتعلّم الفعّال، مرجع سابق،ص64.

[2]- المرجع نفسه،ص64.

[3]–محمد محمود الحيلة، الألعاب التربويّة وتقنيات إنتاجها سيكولوجيًا وتعليميًا وعلميًا، مرجع سابق ،ص56.

3- خصائص الألعاب التّربويّة:

تعدّ الألعاب التّربويّة من أهم الوسائل التّعليميّة وأحدثها التي يمكن أن تجسّد المفاهيم المجرّدة وتجعل المتعلّم نشطًا وفعّالًا أثناء العمليّة التّعلميّة، والسّبب في ذلك تميّزها بجملة من الخصائص نذكر منها[1]:

- مخاطبتها لأكثر من حاسّة وهذا يزيد من ثبات المعلومة أو السّلوك لدى المتعلّم.
- تعبر من أهم وأكثر الوسائل التي تجذب انتباه المتعلّمين.
- تزيد من دافعيّة الفرد وحب المشاركة.
- تعكس الألعاب التّربويّة سلوك الفرد لأنّها تحاكي أكثر من الواقع الذي يعيش فيه.
- تكسب المقدّم حب المشاركة.
- تقوّي العلاقات الاجتماعيّة بين الأفراد.
- الألعاب تزيد وتعزّز ثقة الفرد بنفسه.
- الألعاب مناسبة في تأكيد المعاني التّربويّة التي تمّ تلقينها سماعًا.
- معظم الألعاب غير مكلّفة الثّمن يمكن لأي فرد اقتنائها[2].
- تحقق المتعة والتّسليّة عند المتعلّم.
- وفي تنفيذ الألعاب التّعليميّة يسود جوّ من المرح والاسترخاء والتّفاعل، ممّا يؤدي إلى زيادة التّعلّم.
- تتيح الألعاب التعليميّة الفرصة لنمو التخيّل والتّفكير الابتكاري.
- انتقال أثر التّعلّم وإعطاء معنى لما يتعلّمه الفرد.
- تنمي روح التّعاون بين الأفراد وتخلصهم من الأنانيّة والغرور.
- توظّف طاقات الجسم الحركيّة والنفسيّة بلا تعب.
- مشاركة التّلاميذ السّلبيين، ليصبحوا مشاركين إيجابيين من خلال التفاعل الاجتماعي أثناء اللّعب[3].

---

[1]-ينظر : محمد محمود الحيلة، الألعاب التربويّة وتقنيات إنتاجها سيكولوجيًا وتعليميًا وعلميًا، مرجع سابق ،ص56.

[2]-ينظر: عثمان محمد خضر، الألعاب التّربويّة مهارات إبداعية في التّربيّة والتّدريس،ص12.

[3] -سلوى تواتي طليبة، المقاربة بالكفاءات استراتيجيات بيداغوجيّة متنوعّة للتعلّم الفعّال، مرجع سابق،ص71.

من خلال ما سبق ذكره نستنتج أنّ خصائص الألعاب التّربويّة تجعل منها وسيلة تعليميّة فعّالة، إذ تجمع بين التسلية والتّعلّم، وتحفّز المتعلّمين على المشاركة النّشطة، ممّا يسهم في ترسيخ المعارف وتنمية المهارات بطريقة ممتعة وتفاعليّة.

4- وظائف الألعاب التّربويّة:

تتمثل وظائف الألعاب التّربويّة فيما يلي[1]:

- اللّعب أداة تربوية تساعد في تفاعل الطّفل مع عناصر البيئة ومكوناتها.
- اللّعب وسيلة تعليميّة تقرّب المفاهيم إلى المتعلّمين وتساعدهم في إدراك معاني الأشياء.
- يمثّل اللّعب أداة فعّالة لمواجهة الفروق الفرديّة وتعليم المتعلمين وفقا لقدراتهم وإمكاناتهم.
- اللّعب وسيلة اجتماعيّة تعلّم المتعلمين قواعد السّلوك وأساليب التّواصل وتمثّل القيم الاجتماعيّة.
- اللّعب وسيلة مهمة في اكتشاف شخصية الطّفل وما يعانيه من اضطرابات نفسيّة وعقليّة وحركيّة.
- يمثّل اللّعب أداة تواصل بين المتعلّمين بغض النظر عن الاختلافات اللّغويّة الثّقافيّة بينهم، كما أنّه أداة تواصل بين الكبار والصّغار.

من خلال ما سبق ذكره نستنتج أنّ الألعاب التّربويّة تؤدي وظائف متعدّدة تتجاوز التّرفيه، فهي تساهم في تنمية المهارات المعرفيّة والاجتماعيّة للمتعلّمين.

[1]-زيد الهويدي ، الألعاب التربوية استراتيجية لتنمية الفكر، مرجع سابق ،29،30.

ثانيًا: أهمية بيداغوجيا اللّعب في التّعليم الابتدائي:

إنّ إدماج بيداغوجيا اللّعب في مرحلة التّعليم الابتدائي ليست فقط وسيلة لتحبيب المدرسة إلى الطّفل، بل أيضا لإصلاح المنظومة التّربويّة، كما تكمن أهميتها في تحويل المعلومة من مجرّد محتوى إلى تجربة حسيّة تقوم على عدّة أسس، ومن خلالها يتبيّن الدّور البيداغوجي للعب الذي يتكوّن من محورين أساسيين يتمثّل في المعلّم والمتعلّم.

1 – الأهمية التّربويّة والمعرفيّة للألعاب التربوية:

ترى الدّراسات التّربويّة والسيكولوجيّة وجود دور هام في نمو الأطفال وتطورهم وفي تحفيزهم ودفعهم على التّعلّم وزيادة نشاطهم وتجديد نشاطهم وحيويتهم، وأيضا جعل التّعلّم أكثر إبداعا ولكي يكون اللّعب كذلك ينبغي أن يكون منظّما ومخططا وفقا لخصائص الأطفال واحتياجاتهم النهائية، كما يجب أن تكون في الوقت ذاته الألعاب هادفة وجذابة وسهلة الإعداد والتّنفيذ، ومن هنا يصبح اللّعب وسيطا هامّا وأساسيّا للنّمو المتكامل لشخصية المتعلّم، وتكمن هذه الأهميّة في النّقاط التّالية[1]:

– تنشيط القدرات العقليّة وتحفيز إبداع المتعلّم.

– تنمية الجوانب المعرفيّة المختلفة للمتعلّم ومساعدته على التعلّم واكتشاف مل حوله، وتنمية التفكير الابتكاري لديه

– اتخاذ مبدأ أسلوب التعلّم باللّعب يحقق إثارة المتعلّم وتحريك سواكنه لضمان انخراطه الذّاتي في الأنشطة من خلال وضعيات ومواقف محفّزة تبقى راسخة في ذهنه عبر سنوات.

– اللّعب أداة تربويّة تساعد على إحداث تفاعل الفرد مع عناصر البيئة لغرض التعلّم وإنماء الشّخصيّة وتطوير السّلوك.

– اللّعب وسيلة تعليميّة تقرّب المفاهيم وتساعد في إدراك معاني الأشياء.

– اللّعب طريقة علاجيّة يلجأ إليها المعلّم في حلّ بعض المشكلات التي يعاني منها البعض، ويشكّل اللّعب أداة تعبير وتواصل بين المتعلّمين.

– تنشيط القدرات العقليّة وتحسين المواهب الإبداعية لدى المتعلّم.

– تحث على التعلّم الذّاتي.

– تضييق الفجوة بين المتقدمين والمتخلفين في التّحصيل الدّراسي في الفصل الواحد.

1–سليمان بوراس، اللّعب التعلمي ودوره في تعليم اللّغة، مج6،ع1 ،2023، ص248.

- تعوّد المتعلّم على وضع القرار وتحمّل المسؤوليّة.
- تنمي مهارة الاتصال اللفظي وغير اللفظي.
- تشكّل تواصل متبادل بين المتعلّمين داخل الصّف.
- تعمل الألعاب على كسر الفروق الفرديّة بين المتعلمين فينظّم التعلّم وفقا لقدراتهم[1].

أمّا عن الأهميّة المعرفيّة فتكمن فيما يلي[2]:

- تنمية القدرة على التّفكير المنظّم.
- تنمية القدرة على الاستكشاف والابتكار.
- تنمية التخيّل والإبداع، والكشف عن القدرات والمواهب الكامنة لدى المتعلّمين.
- اكتساب مهارات التّركيب والتّكوين والتّشكيل.

ومن الجدير بالذكر أنّ اللّعب يمثل أحد الحقوق الهامة التي ينبغي أن يتم الحصول عليها من قبل المتعلّم، ويتم ذلك من خلال الممارسة لهذا النّشاط بحريّة وتلقائية، من أجل تحقيق أهداف متنوعة وعديدة يسعى المتعلّم لتحقيقها من خلال ممارسته للعب وهي[3]:

- شعور الفرد بالمتعة والبهجة والسّرور.
- تقوية وتمرين الجسم وتدريبه على ممارسة الأنماط السّلوكيّة الجسميّة المختلفة.
- إثارة دافعيّة الفرد للعمل وتنمية استعداده للتعلّم من خلال نمو الذّاكرة والتفكير والتّخيّل والإدراك
- تقوية ارتباط الفرد وانتمائه إلى الجماعة واحترامه مجموعة القوانين والقواعد والأنظمة والتعليمات التي تحكم ممارسته للعب في إطار الجماعة.
- يكتسب الثّقة بالنّفس ويعمل على تنميته ويحاول اكتشاف قدراته واستعداداته ويعمل على اختبارها وتقويمها.
- تنمية شخصيّة الفرد في المجالات والنّواحي المختلفة (الجسميّة، النّفسيّة، الاجتماعيّة، العقليّة، المعرفيّة).
- تنمية مفهوم الذّات لدى الفرد ورفع مستوى قبوله لدى الآخرين وتقبّل الآخرين له.

---

[1]–زهير خليف، الألعاب التّربويّة المتكاملة رياض الأطفال والمرحلة الأساسيّة العليا،ص7.

[2]– أسامة هرادة، رمضان خطوط، اللّعب البيداغوجي كأسلوب تعلّم وتعليم بين التّنظير والممارسة في المنظومة التّربويّة،ص83–84.

[3]–محمد أحمد صوالحة، علم نفس اللّعب، مرجع سابق ،ص17،18

- إعداد المتعلّم لما سيكون في حياته المستقبليّة.
- تعزيز مفهوم الذات لدى المتعلّم من خلال سيطرته على أعضاء جسمه والبيئة المحيطة به.[1]

من خلال ما سبق ذكره نستنتج أنّ للألعاب التّربويّة أهميّة معرفيّة وتربويّة تعمل على تعزيز التعلّم، حيث تدمج بين المتعة واكتساب المعرفة، ممّا يسهم في تنمية التّفكير، وتقوية الانتباه وتحفيز التّفاعل النّشط لدى المتعلّمين خاصة في الطور الابتدائي.

2 – شروط اختيار الألعاب التّربويّة:

إنّ قيمة الألعاب لا تكمن في شكلها أو ثمنها، بل في مدى صلاحيتها لتعليم المتعلّم، ومدى قدرتها على شدّ انتباه المتعلّم وتوسيع مداركه، ولذلك فهناك بعض الشّروط الواجب مراعاتها عند اختيار الألعاب للأطفال نوردها فيما يلي[2] :

– يقوم الأطفال باكتشاف البيئة المحيطة بهم من خلال ألعابهم، ويقومون باستخدام جميع حواسهم، لذا يجب أن تكون ألعاب الأطفال ذات ألوان جذابة وأوزان خفيفة، ويكون من السّهل غسلها وتنظيفها، ويجب ألّا تكون حادة الأطراف لكي لا تؤذي المتعلّم.

– من الضروري أن تتناسب اللّعبة مع عمر المتعلّم، فالألعاب المعقّدة التي تقدّم للأطفال الصّغار لا يمكن أن تؤدي الغرض التّربوي.

– إنّ الألعاب المعقّدة بدرجة أكبر من مستوى الطّفل تسبّب له بعض الاضطرابات الانفعاليّة.

– يجب أن تعطي الألعاب للمتعلّم الثّقة لأن يقلّد سلوك الكبار مثل الألعاب التي تكون على شكل أدوات منزليّة وآلات عمل فهي أكثر فائدة من الألعاب التي لا ترتبط بشؤون حياة الكبار.

- يجب اختيار اللّعبة التي تستثير نشاط المتعلّم ذهنيًّا وعضليًّا.
- يجب اختيار الألعاب التي تشبع حاجة المتعلّم إلى الاكتشاف وتدفعه إلى الإبداع.
- يجب الإكثار من توفير الألعاب التي تنمّي مهارات المتعلّم مثل ألعاب الفكّ والتّركيب.

---

[1]–محمد أحمد صوالحة، علم نفس اللّعب،ص17،18

[2]–رافده الحريري، الألعاب التّربويّة وانعكاساتها على تعلّم الأطفال، دار اليازوري،عمان،ص130.

من خلال ما سبق ذكره نستنتج أنّ نجاح الألعاب التّربويّة، يستوجب تخطيطًا دقيقًا واختيارًا واعيًا من قبل المعلّم لتحقق الأهداف التّربويّة والتّعليميّة المرجوة.

3 – أسس ومبادئ تطبيق الألعاب التّربويّة:

يستند اللّعب إلى أسس ومبادئ:

1.3 الأسس النّفسيّة: يقوم اللّعب على مجموعة من الأسس النّفسيّة وهي[1]:

- توفير أدوات اللّعب الملائمة لكلّ مرحلة عمريّة يمرّ بها الطّفل.
- تقديم ألعاب ملائمة لمستوى الطّفل واستعداداته وإمكانياته والتي تكون قادرة على إثارة الدّافعيّة لديه لكي تساهم في نموه وعد تقديم ألعاب يحتاج استخدامها إمكانات أكبر من قدراته حتى لا يشعر بالفشل والإحباط.
- مراعاة الفروق الفرديّة بين المتعلّمين في اللّعب عند تقديم الألعاب لهم وبناء على مبدأ تناقض اللّعب كمًّا مع العمر ينبغي على المعلّمين العمل على تنمية قدرة المتعلّم على التّنسيق بين عمله ولعبه حتى يستطيع أن يستمتع بلعبه حينكما يلعب ويرضى عن عمله حين يعمل.

2.3 الأسس التّربويّة: نظرا للفائدة التّربويّة التي يحققها اللّعب للمتعلّم والتي تتمثّل في قدرته على تنمية شخصية المتعلّم من جميع النّواحي الجسميّة، الحسيّة، العقليّة، اللّغويّة، الانفعاليّة والاجتماعيّة. فقد أوصى الباحثون في مجال علم النّفس والتّربية باستخدام اللّعب في بناء المناهج، يكون كالآتي [2].

- اختيار الألعاب وفقا للأهداف التعليمية التعلمية المحددة.
- تنظيم ترتيبات الألعاب على نحو يمكن كافة المتعلمين من المشاركة فيها.
- وضع خطط لاستخدام الألعاب في عمليتي التعليم والتعلم الصفي بطريقة مبرمجة.

هذا ويمكننا توظيف اللّعب في غير نوع من أنواع المنهج سواء كان ذلك في الرّوضة أو في المدرسة وذلك على النّحو الآتي[3]:

---

[1]–حنان عبد الحميد العناني، اللعب عند الأطفال الأسس النظري والتطبيق، دار الفكر،الأردن،ط2014،9،ص33–

[2] – محمد محمود الحيلة، الألعاب التربوية وتقنيات إنتاجها، مرجع سابق ،ص108

[3]–حنان عبد الحميد العناني، اللعب عند الأطفال الأسس النظري والتطبيق، مرجع سابق ،ص:34–35.

أ- **المنهج الأكاديمي:** إذ يمكن توظيف اللّعب في التّعليم من خلال الدراما.

الدراما الخلاقة ومسرحيّة المناهج والأغاني والألعاب الموسيقيّة.

ب- المنهج الخارجي: ويشير هذا المنهج إلى تلك الأنشطة التي يجري تخطيطها تحت إشراف المدرسة وليس بالضرورة أن تكون هذه الأنشطة ذات علاقة مباشرة بالمنهج الأكاديمي ولكنّها في نهاية الأمر تساهم في نمو المتعلّم بشكل أو بآخر، ويتضمن هذا المنهج الألعاب الرياضية، الهوايات، والتمثيليات والأنشطة الجماعيّة المتنوعة[1]...

ج- المنهج الخفي: ويشير إلى لأنشطة التّعليم غير المخططة ولكنّها نتاج طبيعيّ وتلقائيّ للحياة المدرسة ولتفاعل المتعلّمين مع البيئة، وفي هذا المنهج ينبغي أن تتاح الخبرات والأدوات أمام المتعلّم ليمارس ألعابه بحريّة ودون ضوابط أو تخطيط وفي جوّ يسوده التفاهم الانفعالي ، وممّا لا شكّ فيه أنّ هذه الخبرات تساهم في تنمية الطفل وبناء شخصيته من جميع النّواحي[2].

3.3- الأسس الاجتماعيّة: بناء على الأسس الاجتماعيّة المؤثرة في اللّعب ينبغي علينا توظيف اللّعب اجتماعيًّا على الوجه الآتي[3]:

- توظيف اللّعب في تعليم المتعلّم ودوره الاجتماعي.
- الاهتمام بالألعاب التي تنمّي قيم الانتماء الأسري والاجتماعي والإنساني.
- تشجيع المتعلّمين على ممارسة الألعاب التي تحافظ على البيئة.
- توظيف اللّعب في تعليم الطّفل دوره الاجتماعي.
- مشاركة الآباء والمعلّمين للمتعلّمين أثناء اللّعب لأنّ ذلك يعزّز التفاهم والاحترام بينهم.

من خلال ما سبق ، نستنتج أنّ أسس ومبادئ الألعاب التّربويّة لا تقوم على التّرفيه فقط، بل تعتمد على مقوّمات تربويّة مدروسة، ممّا يجعل اللّعب أداة فعّالة لتنمية المهارات والمعارف بشكل ممتع ومحفّز لدى المتعلّمين.

---

[1]-المرجع السابق،ص37.

[2]-المرجع نفسه،ص37.

[3]-المرجع نفسه،ص37.

4 – مراحل تطبيق الألعاب التّربويّة:

لابدّ للمعلّمين من وضع خطة لتجنب الألعاب بطريقة عشوائية دون هدف واضح ولكلّ لعبة مراحل يمكن إيجازها فيما يلي:

1.4– مرحلة الإعداد: ونقصد بها عدّة أمور[1]:

–إعداد هذه الألعاب لتكون صالحة للعمل والتّأكد من ذلك حتّى لا يصاب المتعلّم بخيبة أمل إذ وجد أنّ لعبته لا تعمل، وأنّ لعبة زميله تعمل بنجاح، ويتبع ذلك بإزالة كل الأشياء التي قد تعوق عملها، وقد تؤدي إلى إصابة المتعلّمين، أو إضافة بعض البطاريات اللازمة لعملها.

–إعداد المكان المناسب ليسمح للمتعلّمين بتداول هذه الألعاب، ويجب أن يكون المكان من الاتّساع بحيث يسمح للعب الجماعي أو الفردي، أو يمكن الفصل بين هذه الأمكنة حتّى لا يؤدي ازدحام المكان إلى تعذّر اللّعب، وتحقيق الهدف من وجود هذه الألعاب التّربويّة وأفضل الأماكن لممارسة الألعاب التّربوية هي مراكز مصادر التعلّم[2].

–إعداد المعلّم نفسه أولا بحيث يقوم بنفسه بتجربة هذه الألعاب وعمل الخطة المناسبة لاستخدامها ولا بأس من أن يعدّ بيانًا بأسماء المتعلّمين والخبرات المطلوب اكتسابها والألعاب المتوافرة لكل خبرة ويتابع كلّ متعلّم ليعرف مجموعة الخبرات التي مرّ بها ونوع الصعوبات التي قد تصادفه ليقدّم له المساعدة المطلوبة في حينها[3].

–تهيئة أذهان المتعلّمين وإثارة انتباههم حتّى يعرفوا سلفًا المطلوب منهم أداءه، كما يشرح لهم قواعد كلّ لعبة، ويؤكد على ضرورة العناية بكلّ منها وعدم إثارة الشغب أو التّعدّي على الغير وذلك لحفظ النّظام وإتاحة الفرصة لكلّ طفل أن يحقّق التعلّم المطلوب[4].

2.4– مرحلة التّنفيذ: ينبغي أن يقدم المعلم في هذه المرحلة المساعدة للمتعلمين، من أجل تنفيذ أفكار اللعبة من قبلهم، والغرض من هذه المساعدة هو تحقيق تنظيم لعب حقيقي متكامل ومبدع بحيث يراعي الأمور التالية[5]:

- يضع اللعب الأطفال أمام مشكلات يتطلب حلها ذهنيا وجسديا وإبداعا.

---

[1]محمد محمود الحيلة، الألعاب التربويّة وتقنيات إنتاجها سيكولوجيًا وتعليميًا وعلميًا، مرجع سابق،ص133.

[2]–المرجع نفسه،ص133.

[3]–المرجع نفسه،ص133.

[4]–المرجع نفسه،ص133.

[5]–المرجع نفسه،ص133.

- ضرورة قيام المعلم بالإشراف والتوجيه التربوي على المتعلمين أثناء اللعب.
- يساعد المعلم المتعلمين من أجل تطبيق أفكار اللعب
- تحديد المعلم أهداف تعليمية تعلمية خاصة للموقف الذي يتضمن نشاط اللعب.
- تقديم التغذية الراجعة المناسبة من قبل المعلم للمتعلمين.
- يتوجب على المعلم مساعدة المتعلمين الذين يتسمون بالحساسية الشديدة، حيث يعانون الاختلاط مع التلاميذ الآخرين[1].

3.4 – مرحلة التقييم: يعني التّقويم، التّعرّف على نقاط القوة عند المتعلّم وذلك لتنميتها والتّعرّف على نقاط الضعف لتلافيها، كما تهدف هذه المرحلة إلى معرفة مدى تحقيق الأهداف من اللّعبة عند المتعلّمين، وهل أدّى التّنفيذ إلى اكتساب المتعلّمين الخبرات التّعليميّة المرغوبة[2].

4.4– مرحلة المتابعة: المعروف أنّ المعرفة تنمو، وكذلك المهارة، لذلك يجب على المعلّم متابعة المتعلّم ويعمل على تنويع الخبرات التي تؤدي إلى زيادة الخبرة بالتّدريج، وبالمثل فإن تنويع الألعاب التّربويّة يؤدي إلى الحصول على الخبرة نفسها حتّى نتأكّد من أنّ المعلّم قد وصل إلى المستوى المقبول من الأداء وبذلك ينتقل إلى الخبرة التّالية[3].

من خلال ما سبق ، نستنتج أنّ مراعاة المراحل الأساسيّة لتطبيق الألعاب التّربويّة مرتبط بنجاحها في العمليّة التّعليميّة، ممّا يجعل من اللّعبة وسيلة تعليميّة فعّالة ومتكامل.

5 – الدور البيداغوجي للعب: المعلّم/المتعلّم

أ– دور المعلّم:

تؤكد التّربية الحديثة على أهميّة اللّعب في حياة التّلميذ، لذلك أصبحت الألعاب والأنشطة التّربويّة جزء لا يتجزأ من المناهج التّربويّة، ويقع على عاتق المعلّم الدّور الأكبر في استغلال الألعاب وتوظيفها في العمليّة التّعليميّة وحتّى يتحقق ذلك لابد من إتباع الخطوات التّالية[4]:

- حصر الألعاب الموجودة في البيئة المحليّة والتّعرف إلى أشكالها وأحجامها وألوانها والتّعرّف على أسعارها وكذلك الوقوف على الفائدة التي يمكن أن تؤديها.

---

[1]–محمد أحمد صوالحة، علم نفس اللعب، مرجع سابق ،ص211–212

2–زيد الهويدي، الألعاب التربويّة استراتيجية لتنمية الفكر، مرجع سابق،ص56.

[3]–محمد محمود الحيلة، الألعاب التربويّة وتقنيات إنتاجها سيكولوجيًا وتعليميًا وعلميًا، المرجع السابق،ص134.

[4]– زيد الهويدي، الألعاب التربويّة إستراتيجية لتنمية الفكر، مرجع سابق،ص30–31.

- التّخطيط لاستغلال هذه الألعاب وذلك لتحقيق الأهداف التربويّة المرغوبة وبناء شخصية الفرد المتكاملة جسميًّا وعقليًّا وانفعاليًّا واجتماعيًّا.
- تحديد المواد اللازمة للعبة وذلك لتحقيق الأهداف التّربوية المرغوبة ومن تلك المواد: مفردات اللّغة، الأمثال الشّعبيّة، الشّعر، القصص، الأوزان، العملة، الأدوات المنزليّة، أدوات الزّراعة والنّجارة وألعاب الأسلحة وأدوات الصّيد والطّين والصلصال والخشب والمعادن من أحجام وأشكال مختلفة ودمى أغطية العلب والقوارير والخيطان والمسامير وأدوات الحياكة والقش وقطع القماش...والمطلوب من المعلّم هو الاستفادة من خامات البيئة في تطوير اللّعب الهادف والمنظّم الذي يطوّر قدرات وإمكانات المتعلّم في استغلال خامات البيئة وتوظيفها بما يفيده.
- ابتكار بعض الألعاب الخاصة به أو اختيارها من كتب الألعاب التّربويّة المرتبطة بمنهاجه.
- اختيار الوقت والمكان المناسب لتنفيذ اللّعبة.

ب- دور المتعلّم:

يسعى أسلوب التّعلّم باللّعب إلى زيادة فاعليّة المتعلّم في المواقف التّعليميّة التّعلميّة، لذا يجب أن يكون المتعلّم واعيًا لأدواره أثناء توظيف هذا الأسلوب وأثناء القيام بأنشطة اللّعب، حتّى يستطيع أن يعالج المشكلات التي يواجهها، ويضع حلولًا لها، ويتخذ قرارات ملائمة إزاءها، الأمر الذي يزيد من قابلية وصوله إلى الأهداف التعليمية المرجوة ، وتتلخّص أدوار المتعلّم في الآتي[1]:

ب.1 - الدّور المعرفي:

-أن يكون المتعلّم قادرًا على استيعاب قواعد اللّعبة وقوانينها التي سوف يمارسها ومعرفته للفترة الزّمنيّة اللازمة لتنفيذها وفق أهدافها.

-أن يعي الخطوات الإجرائية النهائية والخطوة اللازمة للبدء بتنفيذ اللّعبة التي أمامه ومتى وكيف يكون ذلك.

[1]-نشوى عبد الحميد علي الغوالبي، فعالية استخدام برنامج من الألعاب التعليمية في تنمية ميل تلاميذ الصف الرابع ابتدائي نحو مادة الاقتصاد المنزلي، مجلة كلية التربية، جامعة بورسعيد، العدد 11، يناير 2012، ص 686.

-أن يتمكّن من اتخاذ القرارات الملائمة للوصول إلى الفوز قبل أن يصل إلى خطوات اللّعبة الأخيرة.

-أن يكون قادرًا على تعميم المواقف التي يتوصل إليها.

-أن يكون مدركًا للفوائد والمزايا التي تؤهله للفوز باللّعبة، فهل يبدأ بأوّل خطوة أم يترك خصمه يقوم بها؟

-أن يكون قادرًا على معرفة أن أي تغيير في اللّعبة التي يمارسها يؤدي إلى تغيير استراتيجياتها.

-أن يكون قادرًا على تدوين النتائج التي يتوصل إليها بعد ممارسته للعبة، واستخدام تلك النتائج في مواقف لعب جديدة[1].

ب.2 - الدّور التّفاعلي:

-أن يكون المتعلّم حريصًا على المشاركة الفعّالة في حلّ مشكلات ألعاب البيئة الصّفيّة.

-أن يعي أنّ التّفاعل الايجابي مع الألعاب ضروري للتعلّم.

-يعتمد النّجاح في تدريس أي مادة علميّة على توسيع دائرة التّفاعل الفعّال للمتعلّم مع أقرانه[2].

ب.3 - الدّور التّنافسي:

-أن يعي المتعلّم أن خصمه في اللّعبة متوازن معه في القدرات.

-أن يكون بمقدور المتعلّم المنافسة في جميع الألعاب التي يقوم بجل مشكلاتها.

-أن يدرك المتعلّم أنّه بعد تنفيذ كلّ لعبة تعقد حلقات للمناقشة[3].

ب.4 - الدور التّعاوني:

-أن يظهر المتعلّم تعاونًا خلّاقًا أثناء تنفيذ خطوات اللّعبة.

---

[1]-نشوى عبد الحميد علي الغوالبي، فعالية استخدام برنامج من الألعاب التعليمية في تنمية ميل تلاميذ الصف الرابع ابتدائي نحو مادة الاقتصاد المنزلي ، المرجع نفسه، ص686.

[2]-المرجع نفسه ، ص 686.

[3]- المرجع نفسه ، ص 686.

[4]- المرجع نفسه ، ص 686.

-أن يعي المتعلّم أنّ هناك ألعابا قياديّة تحتاج إلى وجود متعلّم قائد يتولى أمور الفريق أثناء اللّعبة، لذا ينبغي عليه أن يكون متعاونا مع تلك القيادة.

-أن يدرك المتعلّم بأنّ التّعاون الحقيقي القائم على التّفاهم والمصارحة بينه وبين أقرانه يساعد على تكوين ميول وعلاقات إيجابيّة [4].

خلاصة الفصل

يهدف هذا الفصل إلى تقديم نظرة شاملة حول بيداغوجيا اللّعب من حيث المفهوم والأسس النّظريّة التي تستند إليها، مع التّطرّق إلى أهميتها التّربويّة والتّعليميّة في المرحلة الابتدائية، ومنه توصلنا إلى النتائج التّالية:

– بيداغوجيا اللّعب ليست مجرد وسيلة ترفيهية، بل هي أداة تربويّة فعّالة قادرة على تطوير قدرات المتعلّمين بشكل شمولي.

– ضرورة تكييف أساليب التّعليم مع خصوصيات المرحلة الابتدائية، والتّركيز على التّحفيز والمتعة في التّعلّم.

– المعلّم يلعب دورا محوريّا في تفعيل بيداغوجيا اللّعب، من خلال التّخطيط والتّوجيه وخلق بيئة تعلميّة مناسبة.

الفصل الثاني:

الدّراسة التقييمية التقويمية لألعاب الطور الأول من التعليم الابتدائي

أولا:الدراسة التقييميّة للألعاب التربوية

ثانيا: الدراسة التّقويميّة للألعاب التربوية

أولا: الدراسة التقييميّة للألعاب التربوية:

بعد تطرقنا للدراسة النّظريّة من الموضوع سنتعرض في هذا الفصل للدراسة التقييميّة التي تعتبر دراسة علميّة تهدف إلى جمع وتحليل المعلومات بشكل منهجي، وفي إطار هذا البحث نستخدم الدراسة التقييمية لتحديد مدى نجاح بيداغوجيا اللّعب في تحقيق الأهداف التّربويّة والمعرفيّة لدى متعلّمي الطور الابتدائي، وذلك من خلال جمع المعلومات وتحليلها بطريقة منهجيّة، بعد زيارتنا للأقسام المعنيّة (السنة الأولى والثانية) من أجل إحصاء ووصف وإعطاء نماذج للألعاب التربوية المنجزة في الطّور الأول من مرحلة التعليم الابتدائي.

1 – مرحلة التّعليم الابتدائي (الطور الأول):

تتكون مرحلة التّعليم الابتدائي من خمس سنوات، وهي المرحلة الأولى من التّعليم الإجباري، مرحلة اكتساب المتعلّمين المعارف الأساسيّة وتنمية الكفاءات القاعديّة في مجالات التّعبير الشفوي والكتابي والقراءة والرياضيات والعلوم والتربية الخلقية والمدنية والإسلامية، كما يمكّن التعليم الابتدائي المتعلّمين من الحصول على تربية ملائمة وتوسيع إدراكه لجسمه والزمان والمكان ومن الاكتساب التدريجي للمعارف المنهجيّة باعتبارها مكتسبات ضروريّة تضمن للمتعلّم متابعة مساره الدراسي في المرحلة التّعليميّة الموالية بنجاح، فالتّعليم الابتدائي هو مرحلة التّعليم الأولي التي تكفل للطفل التمرّس عن طريق التّفكير السّليم فتؤمن له الحد الأدنى من المعارف والمهارات والخبرات، فمرحلة التعليم الابتدائي منظمة في ثلاثة أطوار منسجمة تراعي متطلبات العمل البيداغوجي ومبادئ نمو المتعلّم في هذه المرحلة من العمر، وقد خُصَّت دراستنا بعينة الطّور الأول والذي يشمل السنتين الأولى والثانية، ففي هذا الطّور يشحن المتعلّم ويكتسب الرغبة في التعلّم والمعرفة، كما يمكنه من التدرج في تعلماته الأوليّة عن طريق اكتساب مهارات اللّغة العربية المتواجدة في قلب التعلمات(التعبير الشفوي، القراءة، الكتابة)[1].

2 – نماذج من الألعاب التّربويّة:

بعد الزيارة الميدانيّة التي قمنا بها لمدرستي "صالحي محمد" و"البشير الإبراهيمي" ببلدية الرباح، دائرة الرباح، ولاية الوادي وإحصاء الألعاب التّربوية المنجزة بها لاحظنا أنّ بعض الألعاب المدرجة بأقسام السنة الأولى هي نفسها في السنة الثانية، فتخلينا عن المقاطع والوحدات لتشابهها.

[1] محمد صالح الحثروبي، الدليل البيداغوجي لمرحلة التعليم الابتدائي، دار الهدى،الجزائر،ط1،2011،ص22–23.

كما أنّها عديدة ومتنوعة فاقتصرنا على البعض منها فقط كما أنّها من جهد المعلّم، أي أنّ كلّ معلّم له ألعاب خاصة به ومن إنتاجه يقوم بعرضها عل تلاميذه بطريقته الخاصة فوجدنا أنّ هناك ألعابا متكررة في جميع المقاطع لما لها من فعاليّة وتجاوب من طرف المتعلّمين في تحقيق الهدف المرجو من الدرس، إلا أنّ كل مدرسة تختلف عن غيرها في هذه الألعاب، بل كلّ معلّم يختلف عن غيره في أسلوب تطبيقها وهناك من لا يستخدمها في تسيير حصصه التعليميّة لأنّها تتطلب وسائل وطرائق قد تتوفّر عند البعض وتغيب عند البعض الآخر.

أ – ألعاب سنة أولى ابتدائي:

هناك العديد من الألعاب في السنة الأولى أمّا في بحثنا فلقد اقتصرنا على إحصاء عشرة ألعاب.

أ.1 – لعبة قطار الكلمات:

هي نشاط تعليمي ترفيهي يطلب فيه من المتعلمين تشكيل كلمات بحيث تبدأ كلّ كلمة بالحرف الأخير من الكلمة السابقة، على غرار عربات القطار المرتبطة ببعضها. حيث يقوم المعلّم بإعداد بطاقات تحتوي على الكلمات ليتم تصنيفها من طرف المتعلمين على عربات القطار. (اللعبة من إعداد معلمة الطور الأول)

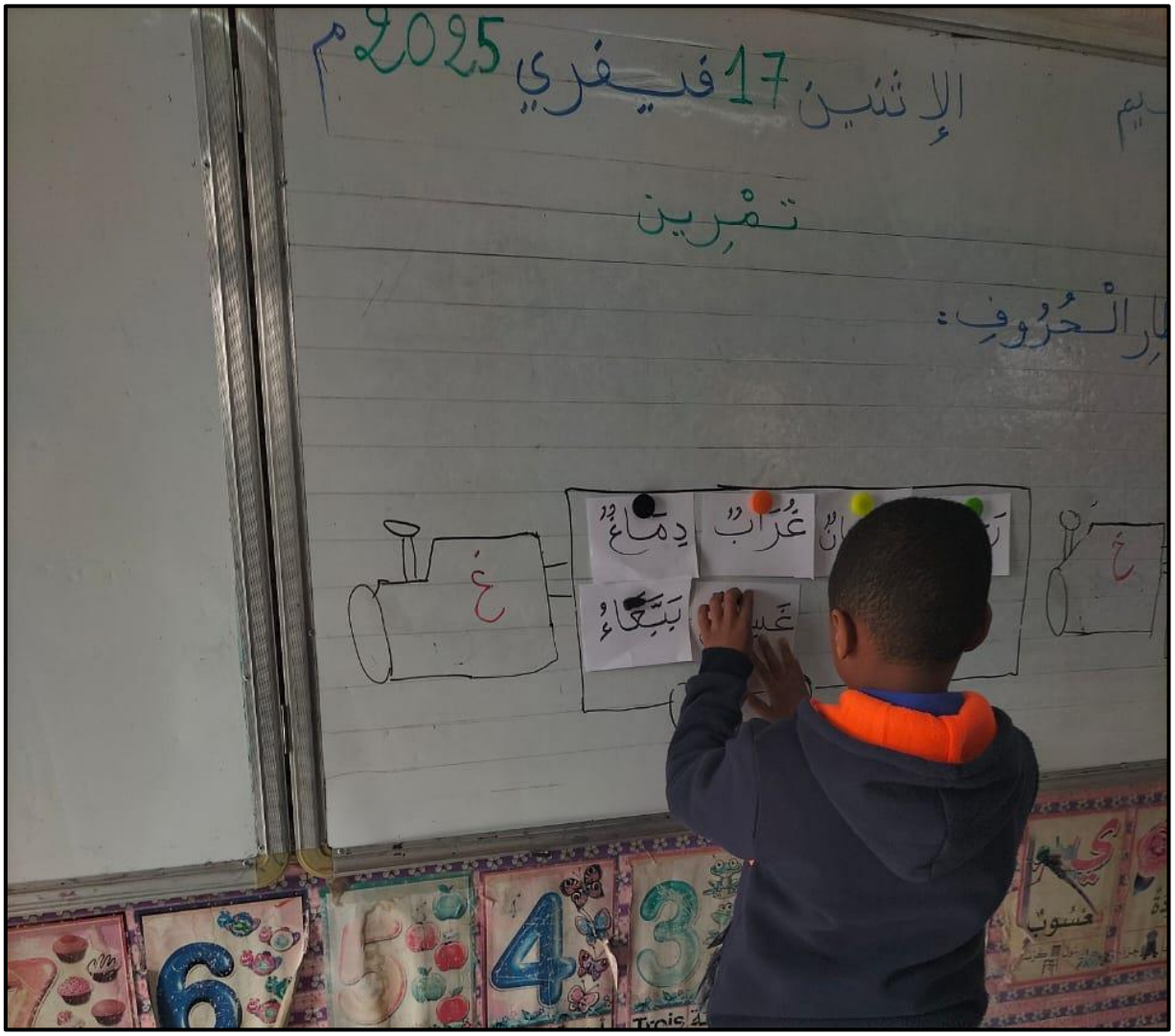
- **هدفها التّربوي:**

تنمية روح التعاون والمشاركة بين المتعلّمين وتحفيزهم على التعلّم من خلال اللّعب.

- **هدفها المعرفي:**

تعزيز الرصيد اللّغوي لدى المتعلّمين وتنمية مهارات التفكير والتركيز إلى جانب تقوية قدراته في تهجئة الكلمات وربط الحروف.

نموذج:



أ.2- لعبة قصّ الكلمات:

هي نشاط تعليمي تفاعلي يقوم فيه المتعلّم بقصّ كلمات مكتوبة على أوراق ثم يعيد ترتيبها لتكوين جمل مفيدة أو لإيجاد الكلمة الصّحيحة ضمن مجموعة كلمات متشابهة. يحضّر المعلّم الأوراق، أمّا المتعلّم فيقوم بعمليّة القصّ والتّرتيب. (اللعبة من إعداد الباحثتين)

- **هدفها التّربوي:**

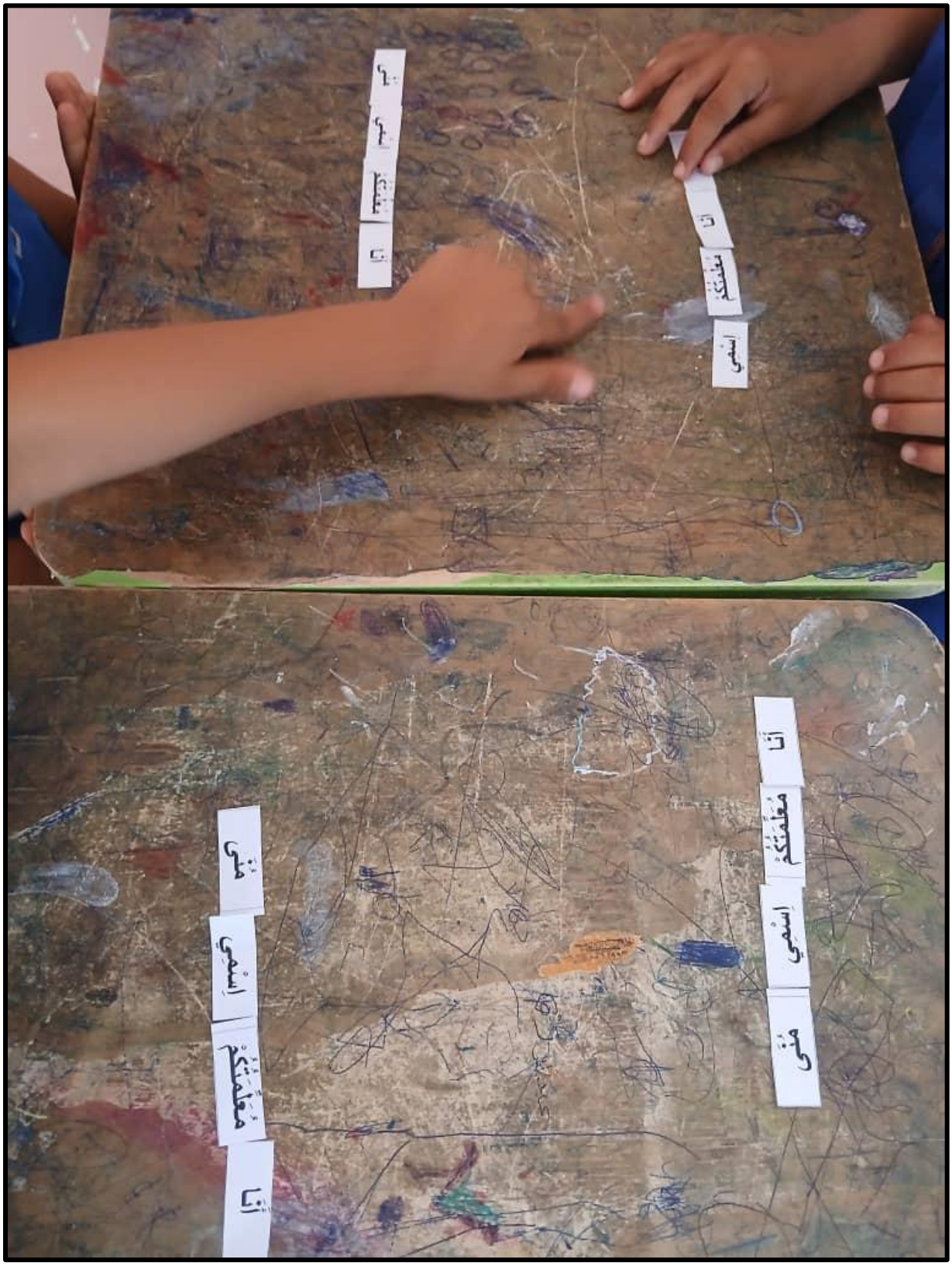
تنمية مهارات القراءة والكتابة.

- **هدفها المعرفي:**

تعزيز اكتساب المفردات.

نموذج:

مُنَى	أَنَا	اِسْمِي	مُعَلِّمَتَكُمْ



أ.3- لعبة صيد الحروف:

هي نشاط تربوي ترفيهي يقدّم للمتعلّمين في الطّور الأول، يقوم على البحث عن حروف معيّنة داخل مجموعة من الكلمات سواء كانت مكتوبة على بطاقات أو معروضة في بيئة صفيّة تفاعليّة (السبورة، بطاقات معلّقة) بحيث يقوم المتعلّم باصطياد الكلمات المحددة باستخدام وسائل حسيّة أو حركيّة، مثل عصا أو مغناطيس، أو حتّى الإشارة باليد، حيث يقوم المعلّم بإعداد البطاقات والوسائل اللازمة لتنفيذ اللعبة، أمّا المتعلّم فيقوم باصطياد الكلمات. (اللعبة من إعداد الباحثتين)

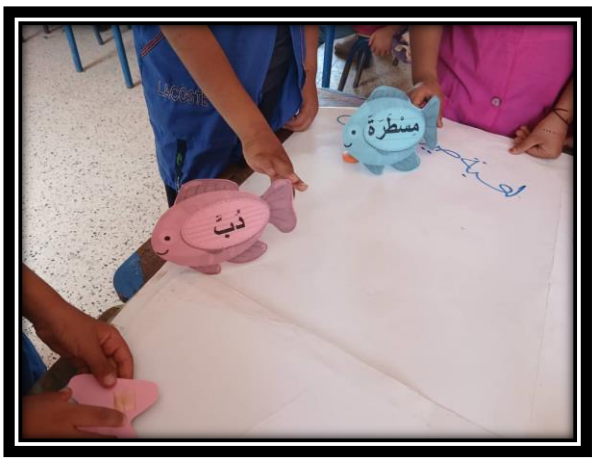
- **هدفها التّربوي:**

تعزيز الانتباه والتّركيز وتنمية روح التّعاون والمشاركة لدى المتعلمين في جوّ من المرح والتّفاعل.

- **هدفها المعرفي:**

تمكين المتعلّم من التّعرّف على الحروف الأبجديّة والتميز بينهما بصريًّا وسمعيًّا.

نموذج:



أ.4- لعبة كلمة وبالون:

هي نشاط تعليمي ترفيهي، حيث المعلّم بكتابة كلمات على بالونات ويقرأ المتعلّم الكلمة المكتوبة عليه ويجد بداخله بطاقة الكلمة، والتلميذ الذي يحصد أكبر عدد من الكلمات هو الفائز، حيث يقوم المعلّم بكتابة الكلمات على البالونات وتسجيل النتائج، أمّا المتعلّم عليه فرقعة البالونات وقراءة الكلمات. (اللعبة من إعداد الباحثتين)

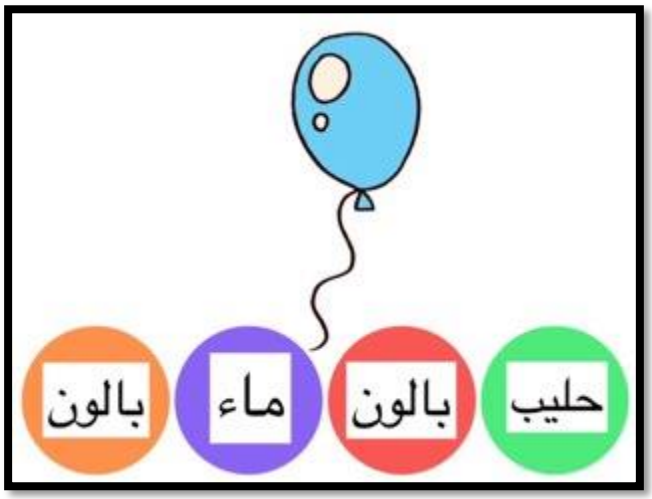
- **هدفها التّربوي:**

تنمية روح التّعاون بين المتعلّمين وتعزيز التفاعل الايجابي داخل القسم.

- **هدفها المعرفي:**

تعزيز الرصيد المعجمي وتطوير القدرة على الاستجابة السريعة والفهم السليم للتعليمات.

نموذج:



أ.5- لعبة كلمة وحرف:

هي لعبة تعليميّة تعتمد على اختيار حرف معيّن من الحروف الأبجديّة التي تمّ التّطرق إليها في الحصص السّابقة، حيث يطلب من المتعلّمين أن يذكروا كلمات تبدأ بذلك الحرف مثل: (اسم، حيوان، نبات، جماد، بلد...)، حيث يقوم المعلّم بتوزيع أوراق العمل المتضمنة نموذج اللّعبة وعلى المتعلّم ملء الخانات الموجودة.

- **هدفها التّربوي:**

-تنمية القدرة على التّذكّر والاسترجاع السّليم للمعلومات.

-تعزيز التعاون والتفاعل الايجابي بين المتعلّمين في جوّ من المتعة.

-دعم مهارات الكتابة والقراءة من خلال توظيف الحروف والكلمات.

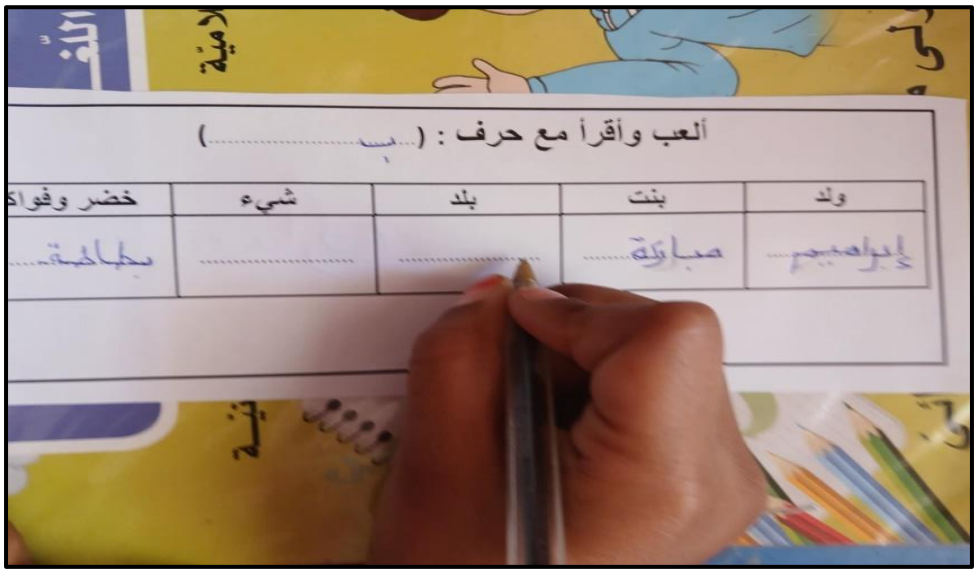
- **هدفها المعرفي:**

-توسيع الحصيلة اللّغويّة لدى المتعلّم.

-ربط المعرفة السابقة بمواقف تعليميّة جديدة.

-تعزيز التّفكير التّصنيفي والربط بين المفاهيم.

نموذج:



أ.6- لعبة حرف وخطوة:

هي لعبة تعليميّة ترفيهيّة تعتمد على الحروف، حيث يشترك فيها متعلّمان، يذكر المعلّم حرف والمتعلّم الذي يسبق بقول الكلمة التي تحتوي على هذا الحرف يتقدّم خطوة إلى الأمام عند الإجابة الصّحيحة، والمتعلّم الرابح هو الذي يصل أولا إلى خط النهاية وتكرّر اللعبة مع تغيّر الحروف. (اللعبة من إعداد الباحثتين)

- **هدفها التّربوي:**

تعزيز التعلّم التّفاعلي وتحفيز المتعلّمين على المشاركة النّشطة داخل القسم.

- **هدفها المعرفي:**

-تنمية الرّصيد اللّغوي للمتعلّم.

-تحسين قدرته على الربط بين الحروف والكلمات.

-تطوير مهارة التفكير السّريع والربط الذهني.

نموذج:

أ.7- **لعبة مقاطع وكلمات:** هي نشاط تعليمي ترفيهي، يطلب فيه من المتعلّم تكوين كلمات صحيحة من خلال ترتيب أو تركيب مقاطع صوتيّة مثل:(با – را – دة) أو العكس أي تفكيك الكلمة إلى مقاطعها المكونة. يمكن تنفيذها شفهيا أو كتابيا، فرديا أو في مجموعات، حيث يقوم المعلّم باختيار الكلمات المقصودة ليتم تقطيعها أو تركيبها ويقوم المتعلّم بتنفيذ المطلوب حسب الموقف. (اللعبة من إعداد معلمي الطور الأول)

- **هدفها التّربوي:**

-تعزيز التعلّم التّشاركي.

-تنمية روح التّنافس الايجابي.

-تحفيز المتعلّمين على التّفاعل والمشاركة النّشطة.

- **هدفها المعرفي:**

تطوير الوعي الصّوتي لدى المتعلّم وتحسين قدرته على التّمييز السّمعي والبصري بين المقاطع.

نموذج:

– مَدْرَسَةٌ – مَكْتَبٌ

أ.8– لعبة كلمة وصورة:

وهي لعبة تعليميّة تعتمد على الرّبط بين الكلمات والصّور المطابقة لها، حيث يطلب المعلّم من المتعلّم اختيار الصّورة المناسبة للكلمة المعطاة أو العكس ممّا يساعد على تعزيز الفهم البصري واللّغوي، حيث البطاقات والصور، ويقوم المتعلّم بالربط بين الكلمة والصّورة المطابقة لها أو العكس. (اللعبة من إعداد الباحثتين)

– **هدفها التّربوي:**

تنمية المطابقة البصرية والتمييز وتحفيز المتعلّم على التركيز والانتباه في بيئة تعليميّة تفاعليّة.

– **هدفها المعرفي:**

دعم اكتساب المفردات وتوسيع الحصيلة اللّغويّة، بالإضافة إلى تعزيز الفهم الدلالي للكلمات من خلال الربط بينها وبين تمثيلها الصّوري.

نموذج:

أ.9- لعبة الحرف المفقود:

هي نشاط تعليمي ترفيهي يقوم فيه المتعلمون بإكمال كلمات ناقصة ينقصها حرف أو أكثر من خلال الاستدلال على السياق أو الصّورة أو الصّوت. تستخدم هذه اللّعبة غالبا في حصص اللغة العربية لتعزيز مهارات القراءة والكتابة، حيث يقوم المعلّم بكتابة كلمات ينقصها حرف أو أكثر بينما يقوم المتعلّم بالبحث عن الحرف المفقود وإكمال الكلمة. (اللعبة من إعداد الباحثتين)

- **هدفها التّربوي:**

تنمية التركيز والانتباه وتحفيز التّفكير التّحليلي لدى المتعلّم بطريقة ممتعة ومشوقة.

- **هدفها المعرفي:**

تطوير المهارات اللّغوية الأساسيّة مثل: التمييز بين الحروف وتحسين التهجئة والوعي الصوتي وفهم بنية الكلمة.

نموذج:تكتب كلمات منقوصة بهذا الشّكل:

معلّـ...ـة – ....دة – ممـ...ـة – ....ـتاب – قـ...ـم – ....تف – مبرا... – ...ـوز – تو...

وتؤخذ إحدى هذه البطاقات ليتم وضعها في المكان المناسب:

أ.10- لعبة المصافحة: هي لعبة اجتماعيّة تمارس بين مجموعة من الأفراد حيث يتبادلون المصافحة بشكل معيّن وفقا لقواعد محددة مثل المصافحة التي تتبع تسلسلا معيّنا أو تشمل حركات مرافقة مثل التلويح باليد، حيث يقوم المعلّم بتقسيم المتسابقين إلى مجموعتين حيث يعرض على المجموعة الأولى الصور والمجموعة الثانية بطاقات الكلمات والمتعلّم يقوم بالمصافحة ومن يخطئ يخرج من اللعبة. (اللعبة من إعداد الباحثتين)

- **هدفها التّربوي:** تعزيز مهارات التعاون والعمل الجماعي بين المتعلّمين وتعليمهم كيفيّة التفاعل مع الآخرين بطريقة ايجابية.

- **هدفها المعرفي:** تحسين الذاكرة والتركيز على تسلسل الحركات والتفاعل مع الآخرين بشكل مدروس مما يساهم في تنمية قدراتهم المعرفية بشكل غير مباشر.

نموذج:

المجموعة الأولى	المجموعة الثانية
صورة برتقال	فراولة
صورة عنب	موز
صورة موز	برتقال
صورة تفاح	تفاح
صورة فراولة	عنب

ب – ألعاب سّنة ثانية ابتدائي:

أمّا بالنسبة لأقسام السّنة الثانية فقد أحصينا أحد عشر لعبة مدرجة كالآتي:

ب.1– لعبة لعب الأدوار:

هي نشاط تربوي يجسد فيه المتعلمون مواقف واقعيّة أو خياليّة من خلال تمثيل أدوار مختلفة مثل: المعلّم، الطبيب، القاضي أو شخصيات من القصص حيث يستعملها المعلّم في تمثيل أحداث النّصوص المنطوقة أو الأنشطة الشفوية، وغالبا ما تكون في النّصوص التي يغلب عليها الطّابع الحواري والمتعلّم يقوم بتقص الأدوار بطريقة تفاعليّة تتيح له التعبير عن أفكاره ومشاعره ضمن سياق محدد. (اللعبة من إعداد معلمي الطور الأول)

– هدفها التّربوي:

تنمية المهارات الاجتماعية والوجدانية لدى المتعلّم مثل التعاون، تحمّل المسؤولية.

– هدفها المعرفي:

–تعزيز الفهم العميق للمواضيع التّعليميّة من خلال التجربة العمليّة.

–تطوير مهارات التفكير النقدي وحلّ المشكلات.

ب.2– لعبة سباق القمة:

هي لعبة تفاعلية تعليمية تعتمد على التنافس بين المشاركين للوصول إلى القمة أو الهدف المحدد في وقت معيّن، يمكن تنفيذها في بيئة صفيّة أو في الهواء الطّلق، حيث يقوم المعلّم بعرض لوحة جيوب على المتعلمين مقسمة إلى قسمين وتكون على شكل مدرج ليصل في النهاية إلى القمة، ويقسم المعلّم المتسابقين إلى فريقين يتكون كل فريق من متعلمين ثم يحدد الكلمات المطلوبة من الفريقين بعد ما يعرض على الطاولة مجموعة من الحروف ويطلب من

المتسابقين تكوين كلمات من هذه الحروف وقراءتها وتوضع في لوحة الجيوب ومن ينتهي من تكوين الكلمات بسرعة يكون الفائز. (اللعبة من إعداد الباحثتين)

- **هدفها التّربوي:**

تعزيز مهارات التعاون والعمل الجماعي بين المتعلّمين.

- **هدفها المعرفي:**

تعزيز قدرات المتعلّمين في التفكير الاستراتيجي والتخطيط وحل المشكلات وتطوير المهارات الحركيّة والتنسيق بين اليد والعين.

نموذج:

الكلمات المطلوبة من الفريق الأول:

قلم – رجع – جمل – عطش – مدرسة – شموع

الكلمات المطلوبة من الفريق الثاني:

علم – سلّم – سمع – كتب – مديرة – فصول

ب.3- لعبة الأوراق المتساقطة:

هي لعبة تعليميّة تتضمن أوراق تمثل مهام أو أسئلة أو مفاهيم معينة، بحيث يقوم المعلّم برسم لوحة لشجرتين من أشجار الفواكه على شجرة كلمات بها حرف شمسي والأخرى بها حرف قمري، ويطلب من المتعلّمين إسقاط الأوراق التي عليها كلمات تبدأ بلام قمريّة وكلمات تبدأ بلام شمسية، والفريق الأسرع هو الفائز، ويقرأ كلّ متعلّم كلماته. (اللعبة من إعداد الباحثتين)

- **هدفها التّربوي:**

تعزيز مهارات التعاون والتّواصل.

- **هدفها المعرفي:**

-تشجّع على تنمية الإبداع والخيال.

-تحسين قدرات المتعلّمين على التفكير النقدي وحلّ المشكلات، كما تسهم في تعزيز الذاكرة والانتباه والتفكير المنظم.

نموذج:

الكلمات المطلوبة للفريق الأول:

– الجمل – القلم – الكتاب – الحليب– الورد

الكلمات المطلوبة للفريق الثاني:

الشّمس – الشّجرة – الثّعلب – الدّيك

ب.4– لعبة ميزان أسماء الإشارة:

هي لعبة تعليميّة تهدف إلى تعليم المتعلّمين كيفية استخدام وتحديد أسماء الإشارة(هذا، هذه) بشكل صحيح في الجمل. تعتمد اللعبة على فكرة المقارنة بين الأسماء الإشاريّة الخاصة بصيغتي المذكّر والمؤنث، حيث يقوم المعلّم بعرض ميزان ذو كفتين، كفة مثبتة عليها اسم الإشارة (هذا) والأخرى اسم الإشارة (هذه)، ثم يعرض بطاقات بها كلمات مذكرة ومؤنثة ويطلب من المتعلمين المتسابقين فرز الكلمات حسب اسم الإشارة المعطى له، والفائز من يجمع أكبر عدد من البطاقات الصّحيحة ويضعها في كفة اسم الإشارة المناسب. (اللعبة من إعداد الباحثتين)

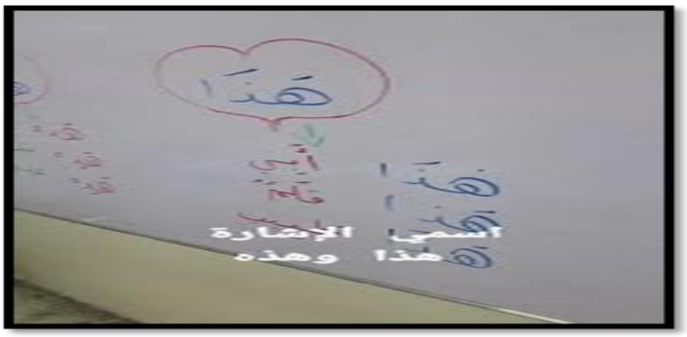
– **هدفها التّربوي:**

تعزيز فهم المتعلّمين لاستخدام أسماء الإشارة في بناء جمل صحيحة.

- هدفها المعرفي:

تنمية قدرة المتعلّمين على التّمييز بين الأسماء الإشاريّة ومعرفة كيفية استخدامها في سياقات مختلفة.

نموذج:



ب.5- لعبة أشجار الحديقة:

هي نشاط تعليمي يمارس في بيئة مفتوحة أو داخل القسم، حيث يطلب من المتعلّمين تمثيل أو محاكاة أشجار مختلفة داخلة حديقة، حيث يقوم المعلّم بعرض لوحتين، الأولى شجرة التين والثانية شجرة تفاح، ثم يعرض مجموعة من البطاقات تحتوي على كلمات تنتهي بتاء مربوطة وأخرى تنتهي بتاء مفتوحة، ثم يطلب من المتسابقين جمع الكلمات التي تنتهي بتاء مربوطة ووضعها على شجرة التين وجمع الكلمات التي تنتهي بتاء مبسوطة ووضعها على شجرة التفاح، والمتعلّم الذي ينتهي بجمع أكبر عدد ممكن من البطاقات يكون هو الفائز. (اللعبة من إعداد الباحثتين)

-هدفها التّربوي:

تنمية مهارات التعاون والعمل الجماعي وتعزيز التّواصل بين المتعلمين.

-هدفها المعرفي:

تطوير قدراتهم على التّصنيف والملاحظة.

نموذج:

المجموعة الأولى: سيارة بطّة دجاجة كرة حديقة

المجموعة الثانية: بيت توت صوت زيت

ب.6- لعبة حبل الغسيل:

هي لعبة تعليميّة تستخدم فيها مجموعة من الصور أو الكلمات التي يتم تعليقها على حبل مشابه لحبل الغسيل، حيث يقوم المعلّم بصنع ملابس مختلفة من الورق المقوى ويكتب على كلّ لباس حرف ثم يضعها أمام المتعلّمين المتسابقين ويضع أمامهم مشابك الغسيل وينطق كلمة ثم يطلب من الفريق الأول تحليل الكلمة وإعادة تركيبها ويقوم الفريق بأخذ اللباس المناسب وتعليقه على الحبل بواسطة المشبك حتّى تتكون الكلمة وهكذا الفريق الآخر، والفائز من يتقن تحليل الكلمة وتركيبها. (اللعبة من إعداد معلمي الطور الأول)

- **هدفها التّربوي:**

-تعزيز القدرة على التصنيف والتنظيم.

-تحفيز العمل الجماعي والتعاون بين المتعلّمين.

- **هدفها المعرفي:** تنمية مهارات التفكير النقدي والتحليلي لدى المتعلمين.

نموذج: مثلا: مَوْ/زٌ تُو/تٌ

ب.7- لعبة الملك والحراس: هي لعبة حركية وجماعيّة تمارس في الهواء الطلق أو داخل القسم، حيث يقوم المعلّم بصنع تاج للملك عدد المدود، ويضع التاج على رأس المتعلمين الثلاثة، الأول فيه مد بالألف والثاني تاج فيه مد بالواو والثالث فيه مد بالياء، ثم يخرج مجموعة من المتعلمين ويحمل هؤلاء المتعلمين بطاقات كلمات فيها المدود الثلاثة ثم ينادي كل ملك على حراسه ومن ينفذ اللعبة بطريقة سليمة وفي وقت قصير يكون هو الفائز.

- **هدفها التّربوي:** تعزيز روح الفريق والعمل الجماعي.

- **هدفها المعرفي:** تحسين التركيز والانتباه.

نموذج:

الملك الأول: (باسم –عاصم– قادر– هارب)

الملك الثاني: (خروف – صوف –عصفور– عقول)

الملك الثالث: (سعيد –قريب– بعيد – كثير)

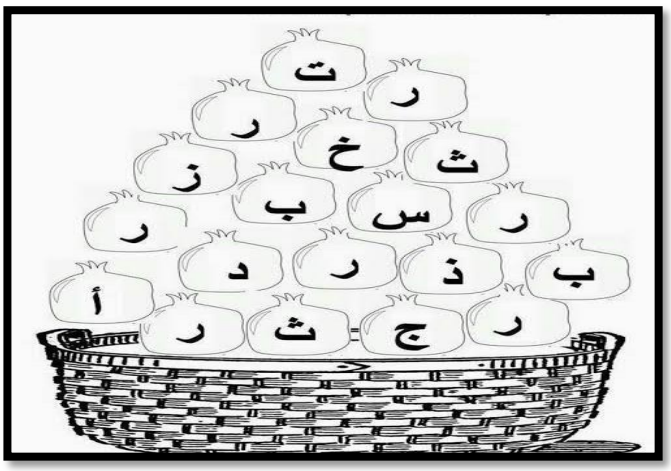
مد بالألف (ا) مد بالياء (يـ، ي) مد بالواو (و)

ب.8– لعبة سلّة الحروف:

هي لعبة تعليميّة، يتم اللعب عادة بشكل جماعي أو فردي، حيث يعرض المعلّم مجموعة من البطاقات تحمل مجموعة من الكلمات بحيث تكون هذه الكلمات ناقصة حرف، ويعرض المعلّم سلّة بها مجموعة من الحروف ويحمل كل متسابق هذه السّلة ويفتش فيها عن الحرف المطلوب ويخرج الحرف من السلة ويضعه في مكانه المناسب والمتعلّم الذي يستطيع الحصول على الحرف المطلوب يكون هو الفائز. (اللعبة من إعداد معلمي الطور الأول)

– **هدفها التّربوي:** تعزيز القدرة على التعرف على الحروف الأبجدية وتنمية مهارات القراءة والكتابة.

– **هدفها المعرفي:** توسيع المفردات اللغوية لدى المتعلمين وتحسين الفهم اللغوي والتواصل.



نموذج:

مثلا: عَلَـ..... ...ـدْرَسَةٌ

مـ م ـم ـمـ

ب.9– لعبة ابحث عن مكانك:

هي لعبة تعليمية تفاعلية تقوم على تحدي المتعلمين فيما بينهم للعثور على مواقع معينة داخل بيئة محددة(الصف الدراسي، الحديقة، الفناء) وبإمكانهم استخدام أدلة أو إشارات للوصول

إلى المكان المطلوب، حيث يتعيّن عليهم تحليل الأدلة المتاحة لهم لاختبار المسار الصحيح، حيث يقوم المعلّم في هذه اللعبة بتوزيع مجموعة من البطاقات التي تشكل فيما بينها جملا مفيدة ثم يختار متطوع من المتعلمين يحمل بطاقة تصلح بأن تبدأ بها الجملة ثم يطلب من بقية المتعلمين الذين يحملون بطاقات تكملة الجملة الخروج والوقوف إلى جوار زميلهم. (اللعبة من إعداد الباحثتين)

- **هدفها التّربوي:** تطوير مهارات التوجيه والبحث لدى المتعلمين، كما تعمل على تحسين التعاون والعمل الجماعي.

- **هدفها المعرفي:**

-تسهم اللعبة في تنمية مهارات الاستدلال المكاني والتخطيط.

-تعزز الذاكرة البصرية من خلال تذكر المواقع والأماكن.

نموذج:

يوزع المعلّم بطاقات تحمل كلمات (مفتوح، باب، مدرسة) يستدعي المتعلّم الذي يحمل بطاقة (باب) ثم تعطى الفرصة للمتعلّمين الآخرين للبحث عن مكان بجوار زميليهما لتشكيل الجملة: باب المدرسة مفتوح.

ب.10- لعبة صندوق العجائب:

هي نشاط تربوي يعتمد على استخدام صندوق يحتوي على مجموعة من الأدوات أو الصور أو المجسمات، يتم إخفاؤها عن أنظار المتعلمين ويطلب منهم إخراج عنصر واحد دون النّظر إليه، ثم محاولة وصفه أو طرح فرضيات حوله أو ربطه بموضوع دراسي معيّن، حيث يحضّر المعلّم الصندوق الذي يحتوي على صور أو مجسمات لحيوانات مألوفة أو أشياء أخرى ويقوم المتعلّم بسحب عنصر و وصفه. (اللعبة من إعداد معلمي الطور الأول)

- **هدفها التّربوي:**

-تعزيز الثقة بالنفس والتعبير الشفهي أمام الآخرين.

-تنمية مهارات التواصل والاستماع

-تشجيع العمل الجماعي من خلال المشاركة.

- **هدفها المعرفي:**

-توسيع الرصيد اللغوي والمفاهيمي لدى المتعلمين.

نموذج:

يحضّر المعلّم صندوق العجائب يحتوي على صور حيوانات مألوفة مثل: أرنب، قطّة، أسد...ويقوم المتعلّم باختيار حيوان من الصندوق دون النّظر إليه، ثم يصفه شفهيا أمام زملائه دون أن يسميه مباشرة. مثلا: أنا حيوان صغير لدي أذنان طويلتان وأحبّ أكل الجزر. ويحاول باقي المتعلّمين معرفة اسم الحيوان بناء على الوصف المقدم من المتعلم.

ب.11- لعبة الكلمات المتقاطعة:

هي نشاط ذهني وتربوي يعتمد على ملء مربعات فارغة أفقيا وعموديا بكلمات محددة بناء على تعريفات أو دلالات تقدّم للمتعلم. (اللعبة من إعداد معلمي الطور الأول)

- **هدفها التّربوي:**

- ترسيخ المعلومات بطريقة ممتعة وتفاعليّة.

- **هدفها المعرفي:**

-تنمية القدرات الذهنية والمعرفية للمتعلمين من خلال توسيع الحصيلة المعجميّة.

- تنمية مهارات الاستيعاب والتّذكر.

نموذج:

يرسم المعلّم لوحة بها أعمدة وصفوف بها مجموعة من الأرقام والحروف كما في النموذج.

	1	2	3
أ	م	.	.
ب	.	.	.
ت	.	.	.

أفقيا:

أ 1- شيء نشربه (3حروف) ماء

ب1- حيوان يعرف بصوته العالي (3حروف) - ديك

ت1-يستخدم للكتابة (3حروف) - قلم

عموديا:

1أ- موجود في السماء وينزل المطر (3حروف) . مزن

2أ- نأكله في الفطور (3حروف) - بيض

3أ- يستخدم في التّنظيف (3حروف) . صابون

بعد إحصائنا ووصفنا وإعطاء نماذج للألعاب التربوية للطور الأول من التعليم الابتدائي، اتضح لنا مدى أهميتها البيداغوجية في العملية التعليميّة، لأنّ توظيفها بشكل سليم يساهم في تحقيق مجموعة من الكفاءات التعليمية لاسيما فيما يخص تنمية المهارات اللغوية، الحسابية،

الحركيّة، الاجتماعيّة. مما يجعلها أداة فعالة للتعليم النّشط، وعليه فإن دمج الألعاب التربوية في المناهج يجب أن يتم وفق تخطيط بيداغوجي يراعي حاجات المتعلّمين وخصوصيات كل مرحلة دراسية لضمان فاعليتها.

ثانيا: الدراسة التقويمية للألعاب التربوية

بعد تناولنا لموضوع بيداغوجيا اللّعب وأهميته التربوية والمعرفيّة في الطور الأول من التعليم الابتدائي، تنظيرا وتقييما، سننتقل في هذه الجزئية إلى التقويم وذلك بتقديم استبيان لمعلّمي الطور الأول من التعليم الابتدائي باعتباره وسيلة علمية ستزودنا بالمعلومات والبيانات الضرورية التي سنستخلص على ضوئها مدى أهمية بيداغوجيا اللعب التربوية والمعرفية، للوقوف على أهم النتائج والإحصاءات التي توصلنا إليها، وذلك بعد توزيعنا لمجموعة من الاستبيان المذكور على عشرين معلّما، يتضمن أسئلة مغلقة وأخرى مفتوحة، فالعمل الميداني يقوم على مجموعة من الأدوات نفصلها فيما يلي:

1 - أدوات الدراسة:

أ-الاستبيان: هو مجموعة من الأسئلة التي يتم الإجابة عليها من قبل المفحوص دون مساعدة الباحث الشخصية، أو من يقوم مقامه[1].

ومن أجل الحصول على المعلومات التي تفيدنا في بحثنا قمنا بتوزيع استبيان تضمن تسع عشرة سؤالا، حيث تنوعت أسئلته ما بين المغلقة والمفتوحة، موجها لمعلّمي المرحلة الابتدائية وبالضبط الطور الأول (السنة الأولى والثانية).

ب-منهج الدراسة: يعرف المنهج على أنّه الأسلوب للتفكير والعمل يعتمده الباحث لتنظيم أفكاره وتحليلها وعرضها وبالتالي الوصول إلى نتائج وحقائق معقولة حول ظاهرة معينة أو موضوع دراسة[2].

وقد اعتمدنا في دراستنا هذه المنهج التحليلي، ذلك لأنّه يقوم على دراسة وتحليل الظاهرة بعد الإحصاء وبتقدير النسب المئوية المتعلقة بإجابات المعلمين.

ج-حدود الدراسة: وتتمثل في الزمان والمكان.

ج.1-المجال الزمني: تم إجراء الدراسة خلال شهر فيفري ومارس سنة2025م

---

[1] زياد بن علي محمود الجرجاني، القواعد المنهجية التربوية لبناء الاستبيان، مطبعة أبناء الجراح،فلسطين،2010،ص17.

[2] عبد الرحمان بدوي، مناهج البحث العلمي، وكالة المطبوعات، ط3،1977، ص15.

ج.2-المجال المكاني: تم إجراء الدراسة بمدرستي: صالحي محمد والبشير الإبراهيمي المتواجدتين ببلدية الرباح، دائرة الرباح ولاية الوادي.

د-العيّنة: وتعرف على أنّها مجموعة جزئية من مجتمع الدراسة، يتم اختيارها بطريقة مناسبة، وإجراء الدراسة عليها، ومن ثم استخدام تلك النتائج وتعميمها على كامل مجتمع الدراسة الأصلي[1].

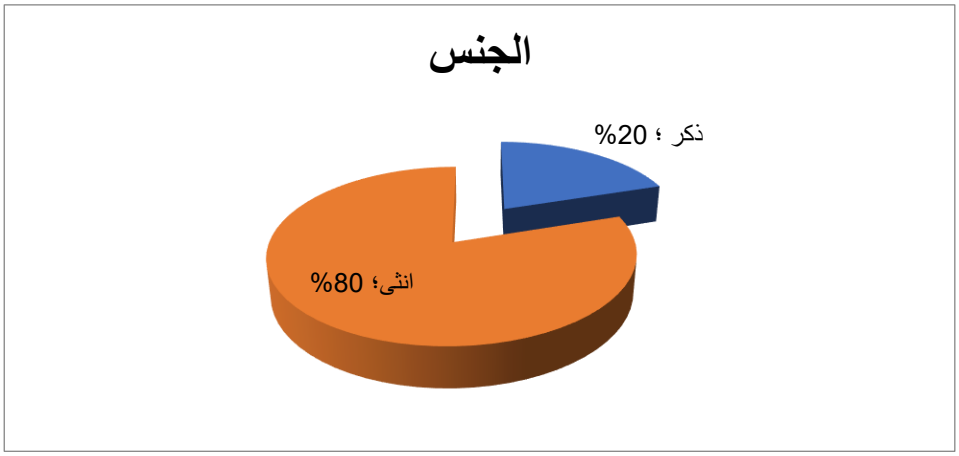
تم توزيع الاستبيان على عينة من معلّمي الطور الأول وعددهم (20) معلّما، يدرسون السنة الأولى والثانية من التعليم الابتدائي.

2 -عرض نتائج الاستبيان:

بعد جمعنا للاستبيان، قمنا بإحصاء الإجابات والبحث عن نسبة تكرارها، حيث وردت على النّحو التالي:

جدول رقم 01: يبين الجنس

الجنس	ذكر	أنثى
العدد	04	16
النسبة	%20	%80



التعليق:

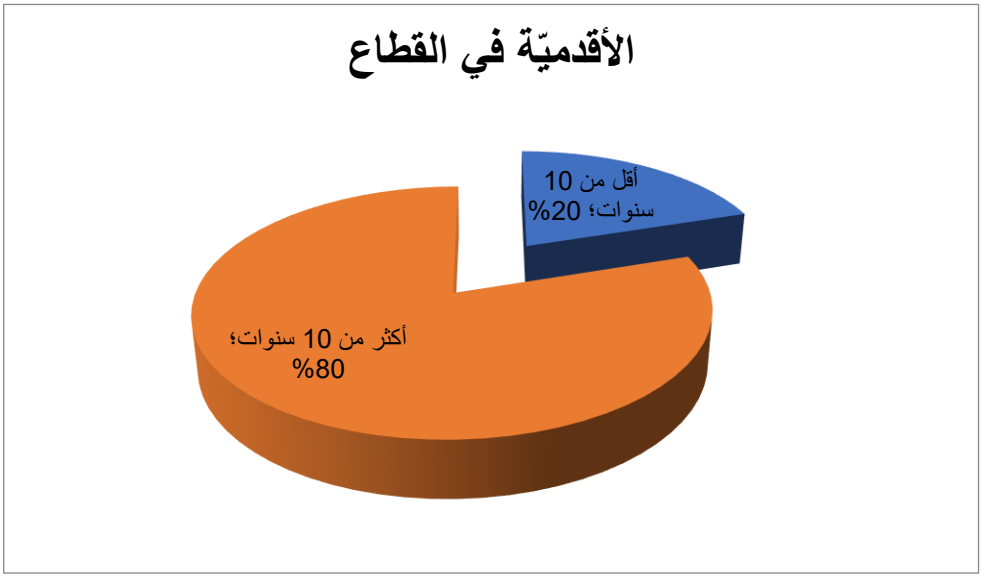
يتبين من خلال الجدول والدائرة النسبية أنّ معظم معلّمي الطور الأول للمدارس هنّ من العنصر النسوي، وهذا يرجع لاختيار النساء لمهنة التدريس أكثر من الرجال، ولعل ذلك

[1]- محمد سرحان علي المحمودي، مناهج البحث العلمي، دار الكتب، ط1، 2019، ص 160.

ينعكس إيجابا على العملية التعليمية لما للعنصر النسوي من الصبر والقدرة على التلقين والإطناب في توصيل المعلومات للمتلقين أو المتعلمين.

جدول رقم 02: يبين عدد سنوات الخبرة في التعليم للعيّنة:

الأقدميّة في القطاع	أقل من 10 سنوات	أكثر من 10 سنوات
العدد	04	16
النسبة	%20	%80

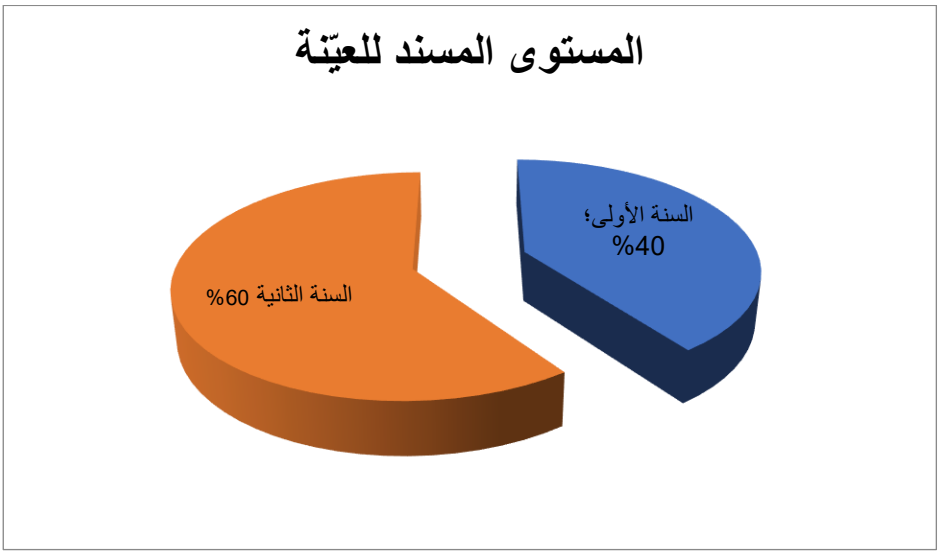


التعليق:

من خلال الجدول يتضح لنا أنّ عدد المعلّمين ذوي الخبرة أكثر من 10 سنوات، تحتل نسبة كبيرة، هذا ينعكس إيجابا على العملية التعليمية.

جدول رقم 03: يبين المستوى المسند للعيّنة:

المستوى المسند للعيّنة	السنة الأولى	السنة الثانية
العدد	08	12
النسبة	%40	%60



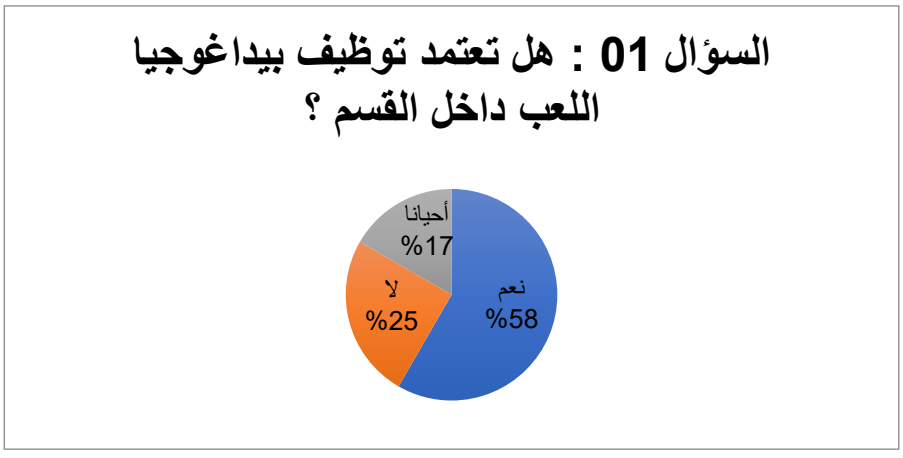
التعليق:

يتبين من خلال الجدول والدائرة النسبية أنّ أغلبية المشاركين في العينة هم من معلمي السنة الثانية، التفاوت بين النسبتين يعكس إمّا عدد أكبر من معلّمي السنة الثانية في المدرسة أو المؤسسات المعنية بالدراسة، أو تجاوب أكثر من طرفهم مع أدوات البحث، كما قد يدل على اهتمام معلّمي السنة الثانية أكثر بموضوع الدراسة أو توفر وقت أكبر لديهم للمشتركة.

- وتمثلت أسئلة الاستبيان التي تمت الإجابة عليها في الآتي:

السؤال الأول : هل تعتمد توظيف بيداغوجيا اللعب داخل القسم؟

السؤال 01	نعم	لا	أحيانا
العدد	07	03	10
النسبة	%35	%15	%50

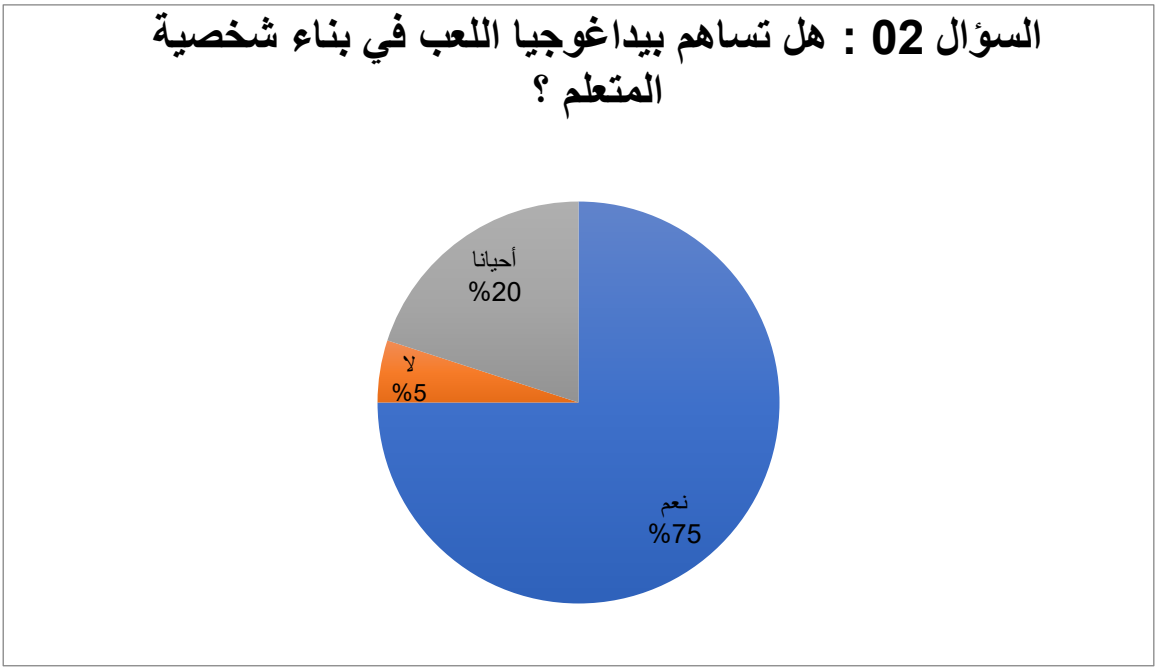


التعليق:

يتبين لنا من خلال إجابات بعض المعلمين أنهم لا يعتمدون توظيف الألعاب داخل القسم بكثرة .

السؤال الثاني : هل تساهم بيداغوجيا اللعب في بناء شخصية المتعلم؟

السؤال 02	نعم	لا	أحيانا
العدد	15	01	04
النسبة	%75	%05	%20

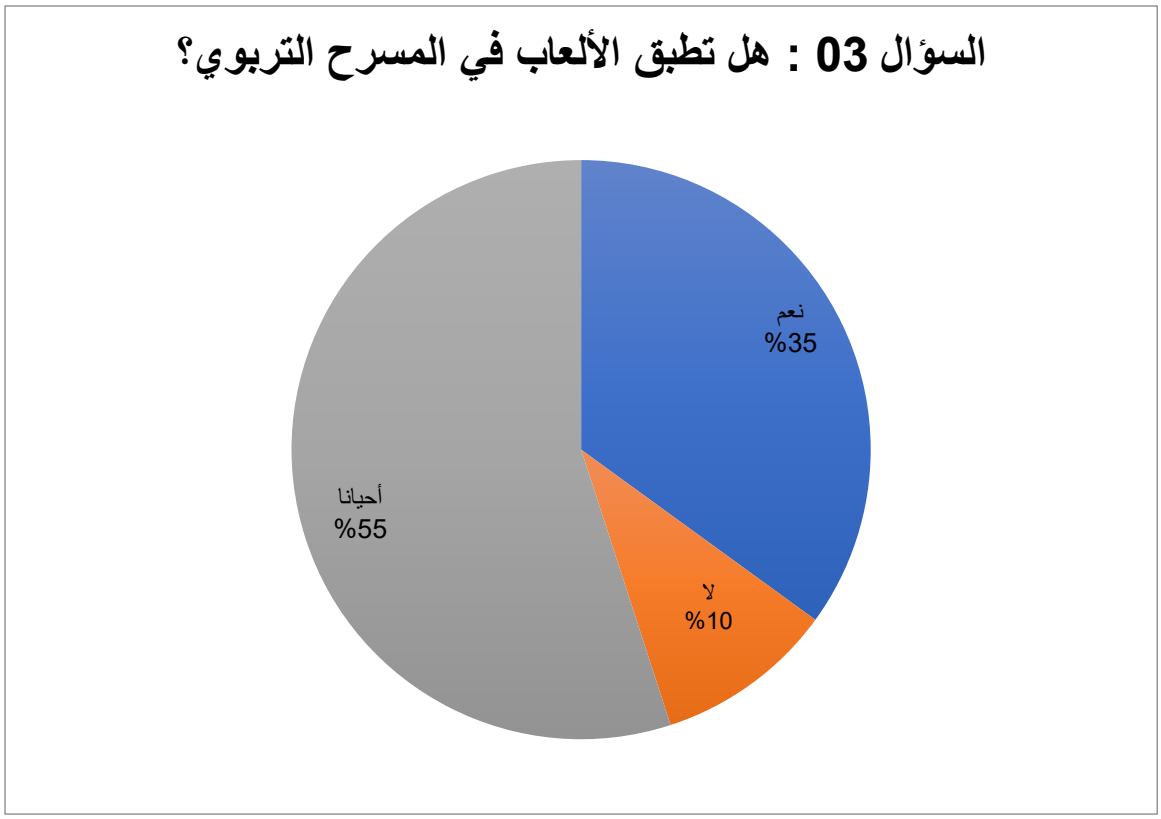


التعليق :

من خلال الإجابات نلاحظ أن أغلبية المعلمين أجابوا بنعم وذلك لأن بيداغوجيا اللعب تساهم في بناء الجانب الجسمي و الفيزيولوجي حيث يشعر المتعلم بجسده وأطرافه عن طريق الألعاب الحركية بأنواعها المختلفة، كما يسهم في بناء الجانب العقلي والمعرفي للمتعلم مما يساعده على الاستكشاف والتخيل والتصور والتمييز والتحليل والإبداع، كما ينمي فيه روح المشاركة والتعاون والتنافس وتحمل المسؤولية والاطلاع على القوانين والمعارف وتطبيقها دون أن ننسى مساهمة اللعب في بناء البنية النفسية ، وعليه يمكننا القول أن اللعب يعتبر وسيطا تربويا يعمل على تشكيل شخصية المتعلم بأبعادها المختلفة.

السؤال الثالث : هل تطبق الألعاب في المسرح التربوي؟

السؤال 03	نعم	لا	أحيانا
العدد	07	02	11
النسبة	%35	%10	%55

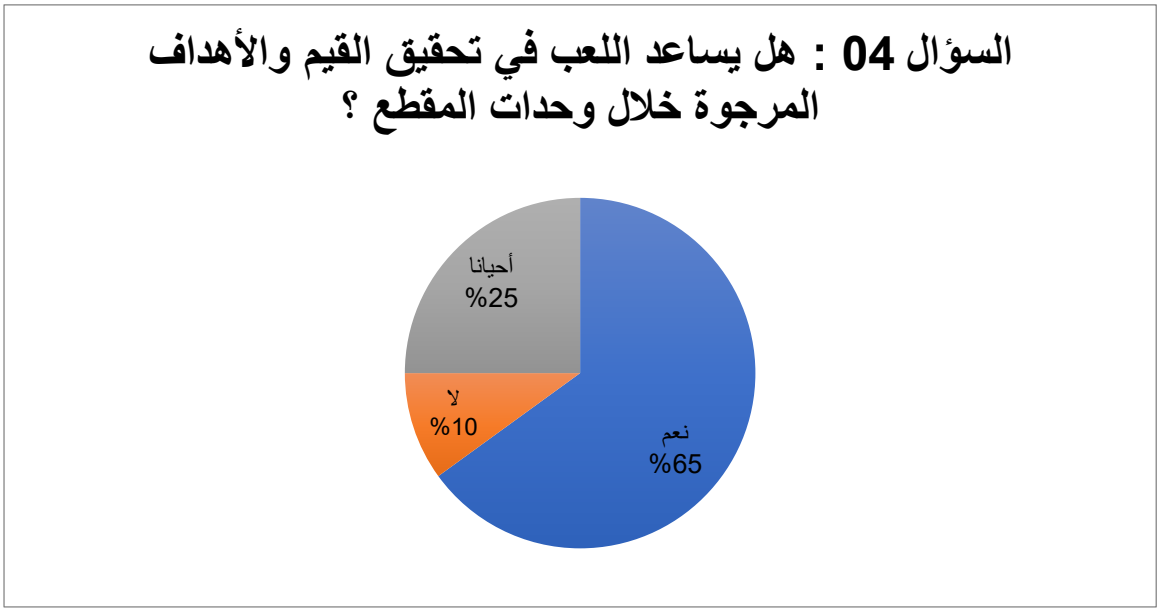


التعليق :

من خلال الإجابات تبين لنا أن معظم المعلمين يطبقون الألعاب في المسرح التربوي أحيانا وذلك لقلة الوسائل المعتمدة كذلك ضيق الوقت وعدم إدراج حصص خاصة بهذا النشاط ضمن البرنامج .

السؤال الرابع : هل يساعد اللعب في تحقيق القيم والأهداف المرجوة خلال وحدات المقطع ؟

السؤال 04	نعم	لا	أحيانا
العدد	13	02	05
النسبة	%65	%10	%25



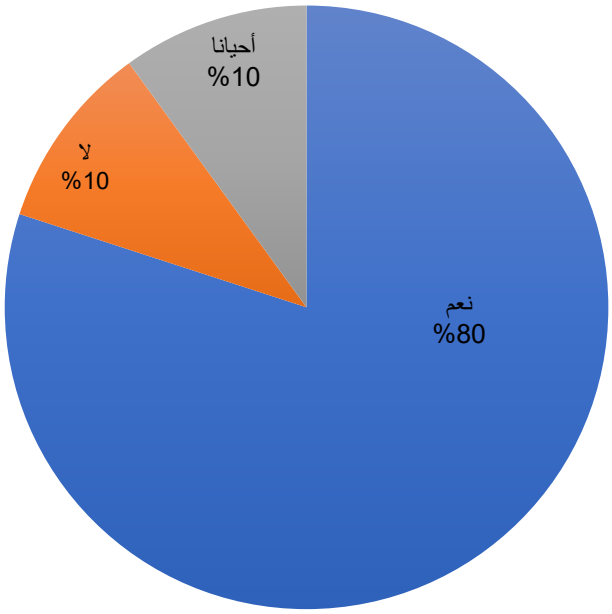
التعليق :

من خلال إجابات المعلمين تتيح أن أغلبهم أجابوا بنعم، وذلك لما للعب من أهمية في تحقيق القيم والأهداف المرجوة خلال وحدات المقطع ويتبين ذلك من خلال تجنيد موارده المعرفية والمنهجية وتوظيفها خلال أنشطة المقطع. إضافة إلى أن اللعب ينمي في المتعلمين قيم التعاون والتسامح والانضباط وتعزيز الثقة بالنفس والانتماء، ومن خلال التكرار الممتع للمعلومة داخل سياق اللعب ، ترسخ المفاهيم في الذاكرة بشكل أعمق وأكثر استمرارية.

السؤال الخامس : هل يساهم اللعب البيداغوجي في تنمية روح العمل الجماعي الفعال والنشط في التعليم التربوي؟

السؤال 05	نعم	لا	أحيانا
العدد	16	02	02
النسبة	%80	%10	%10

السؤال 05 : هل يساهم اللعب البيداغوجي في تنمية روح العمل الجماعي الفعال والنشط في التعليم التربوي؟



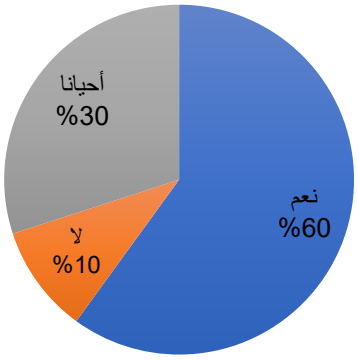
التعليق :

من خلال الإجابات تبين أن معظم المعلمين يرون أن اللعب البيداغوجي يساهم في تنمية روح العمل الجماعي الفعال والنشط ،كما يعزز عامل الانتماء للجماعة من خلال احتكاك المتعلم بأقرانه مما يكسبه تكوينا سويا لشخصيته المستقبلية .كما تساوت نسبة الإجابات بين لا وأحيانا، يرون أن اللعب البيداغوجي يعززه أحياناً.

السؤال السادس: هل تنمي الألعاب الرصيد اللغوي للمتعلمين؟

السؤال 06	نعم	لا	أحيانا
العدد	11	02	09
النسبة	%55	%10	%35

السؤال 06 : هل تنمي الألعاب الرصيد اللغوي للمتعلمين؟



التعليق :

من خلال الإجابات تبين لنا أن معظم المعلمين يرون بأن للعب دور كبير وفعال في إثراء الرصيد اللغوي للمتعلمين، حيث تكون اللغة في في طور التكوين إذ تتيح هذه الألعاب فرصا متعددة للتواصل الشفوي بين المتعلمين، كما تسهم في إكساب المتعلم العديد من المفردات من خلال التكرار ، مما يعزز التذكر والاستيعاب لديه .

السؤال السابع : هل تثمن الألعاب الناجحة في بناء معرفة المتعلم ؟

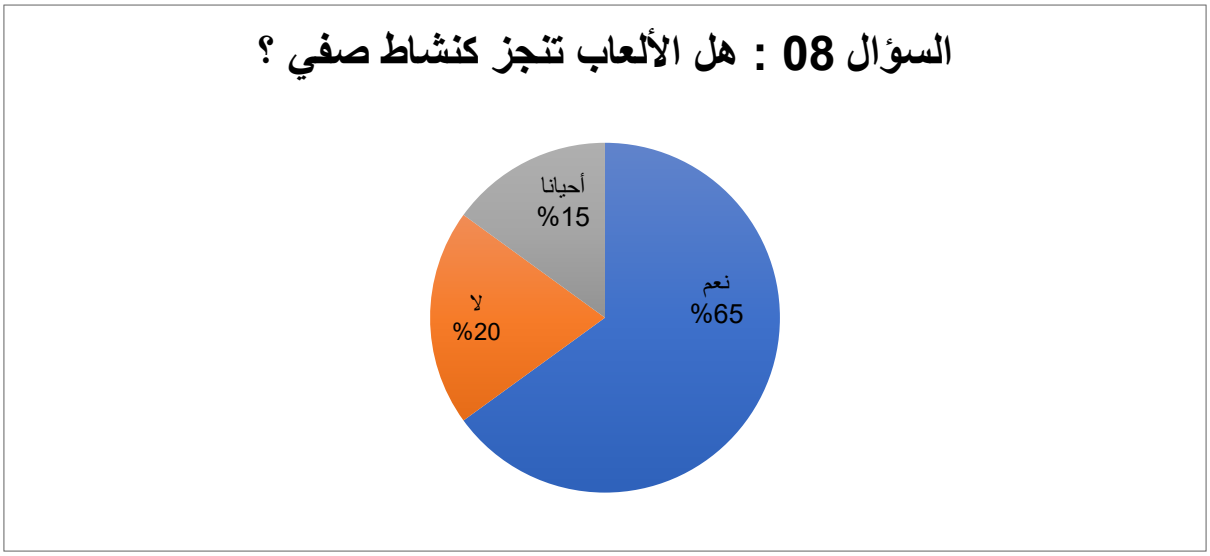
السؤال 07	نعم	لا	أحيانا
العدد	16	02	02
النسبة	%80	%10	%10

التعليق :

من خلال الإجابات ، تبين لنا أن معظم المعلمين يرون أن الألعاب الناجحة، تثمن بشكل كبير في بناء معرفة المتعلم خاصة إذا كانت هذه الألعاب معدة ومصممة بطريقة تربوية تراعي ميولات المتعلمين ومستوياتهم، وذلك لأن الألعاب ليست مجرد وسيلة للترفيه فقط ، بل هي أداة بيداغوجية فعالة تسهم في ترسيخ المعارف وتثبيت المعلومات من خلال التكرار والتجريب العلمي في سياقات متعددة ومتنوعة.

السؤال الثامن : هل كثافة البرنامج تجعلك تستغني عن اللعب ؟

السؤال 08	نعم	لا	أحيانا
العدد	14	02	04
النسبة	%70	%10	%20



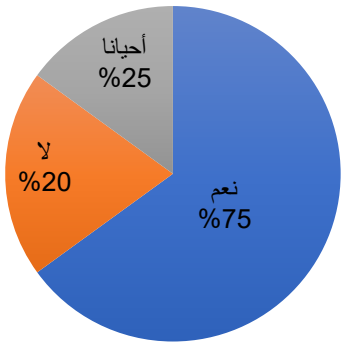
التعليق:

من خلال الإجابات تبين لنا أن معظم المعلمين يرون أن كثافة البرنامج تجعلهم يستغنون عن اللعب، ظنا منهم أن ذلك يسمح بتغطية أكبر قدر من المحتوى، لأنهم مطالبون باحترام الحجم الساعي للحصص التعليمية من أجل تحقيق الأهداف التربوية المسطرة في المنهاج، في ما يرى أقلية أن اللعب لا يعيق التعلم بل يدعمه من خلال تنمية المهارات الفكرية واللغوية والاجتماعية ، إذن كثافة البرنامج تعد عائقا لكنها لا تبرر إلغاء اللعب بل تدعو إلى استخدامه بذكاء داخل سيرورة التعليم.

السؤال التاسع : هل الألعاب تنجز كنشاط صفي ؟

السؤال 09	نعم	لا	أحيانا
العدد	13	04	03
النسبة	%65	%20	%15

السؤال 09 :هل الألعاب تنجز كنشاط صفي للمتعلم ؟



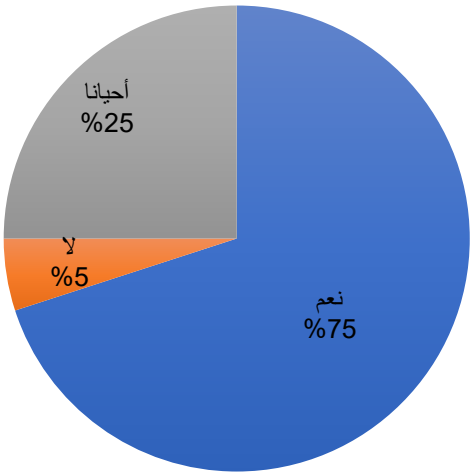
التعليق:

من خلال الإجابات ، يتبين أن أغلبية المعلمين(65 %) ، يدعون إلى ضرورة توظيف الألعاب كنشاط صفي وخاصة في بعض المواد التي فيها نوع من التعقيد والتي تحتاج إلى الفهم والتركيز كالرياضيات مثلاً ،والتي تحتاج إلى التبسيط أكثر لتسهيل عملية الحساب وحفظ الأرقام لدى المتعلمين من هنا يتبين أن الألعاب تعد أكثر الوسائل التعليمية التي يتفاعل من خلالها المتعلمين فيما بينهم، ويتعلمون مع بعضهم البعض وذلك بإثراء الخبرة التعليمية وتجعل المتعلم أكثر ميلا وفهما للدرس ، ناهيك عن الجو المرح خلال الدرس، مما يسهم في استيعاب أكثر للدروس وتثبيت المعلومات . و 20% من المعلمين يرون أن الألعاب لا تنجز كنشاط صفي والباقي يرى أن استعمال الألعاب كنشاط صفي أحيانا.

السؤال العاشر : هل يساعد اللعب البيداغوجي المتعلمين على إدراك معاني الأشياء؟

السؤال 10	نعم	لا	أحيانا
العدد	14	01	05
النسبة	%70	%05	%25

السؤال 10 :هل يساعد اللعب االبيداغوجي المتعلمين على إدراك معاني الأشياء ؟



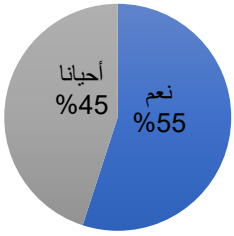
التعليق :

من خلال الإجابات ، تبين لنا أن معظم المعلمين يرون أن اللعب البيداغوجي ، يساعد على تقريب المفاهيم ومعاني الأشياء بشكل فعال، وذلك لأسباب تربوية ومعرفية.

السؤال الحادي عشر: هل تساعد بيداغوجيا اللعب المتعلمين على طلاقة التعبير ؟

السؤال 11	نعم	لا	أحيانا
العدد	11	00	09
النسبة	%55	%00	%45

السؤال 11 :هل يساعد اللعب البيداغوجي المتعلمين على طلاقة التعبير ؟



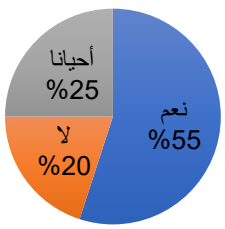
التعليق:

من خلال الإجابات، تبين لنا أن معظم المعلمين يرون أن اللعب البيداغوجي غالبا ما يساعد المتعلمين على طلاقة التعبير ، لأنه يخلصهم من الخجل ويكسبهم شجاعة التعبير عن مشاعرهم وأفكارهم بحرية دون خوف من الخطأ أو النقد، كما أن لعب الأدوار والمواقف التمثيلية تنمي المهارات اللغوية والتواصلية للمتعلمين، وتزيد من ثقتهم بأنفسهم أثناء التعبير.

السؤال الثاني عشر : هل يساعد اللعب البيداغوجي المتعلمين على زيادة قوة الدافع الداخلي نحو الاستكشاف والتخيل ؟

السؤال 12	نعم	لا	أحيانا	
العدد	11	04	05	
النسبة		%55	%20	%25

السؤال 12 :هل يساعد اللعب البيداغوجي المتعلمين على زيادة قوة الدافع الداخلي نحو الاستكشاف والتخيل ؟

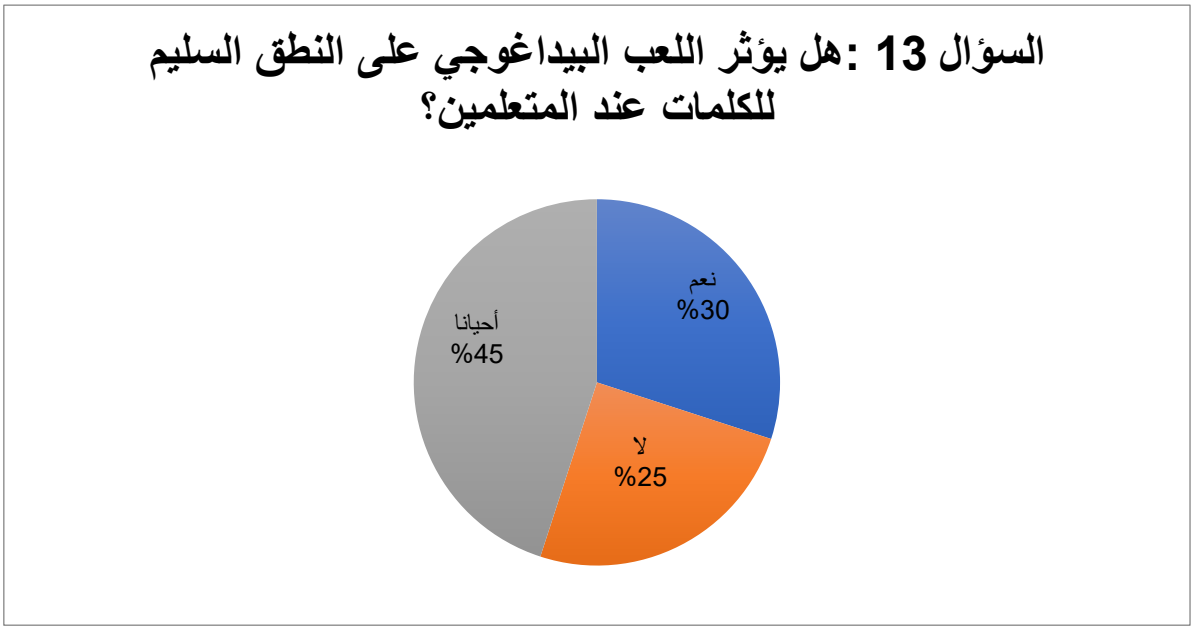


التعليق :

من خلال الإجابات ، تبين لنا أن أغلبية المعلمين يرون أن اللعب يساعد المتعلمين على زيادة قوة الدافع الداخلي نحو الاستكشاف والتخيل ، وذلك من جوانب تربوية ونفسية كتعزيز فضولهم الطبيعي وزيادة رغبتهم في الاستكشاف.

السؤال الثالث عشر : هل يؤثر اللعب البيداغوجي على النطق السليم للكلمات عند المتعلمين ؟

السؤال 13	نعم	لا	أحيانا
العدد	06	05	09
النسبة	%30	%25	%45



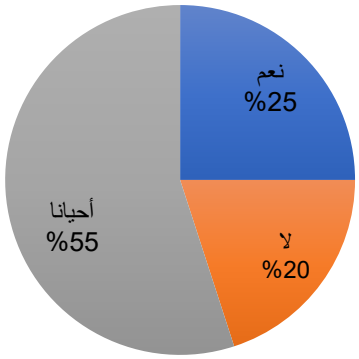
التعليق :

من خلال الإجابات، تبين أن اللعب البيداغوجي، أحيانا يؤثر على النطق السليم للكلمات عند المتعلمين، إذا راعى فيه المعلم الجانب اللغوي والتقويم الصوتي، أما إذا أهمل الجانب اللغوي وغيب التوجيه الصوتي الصحيح، وركز على السرعة فى الأداء بدل الدقة في النطق فقد يؤدي إلى ترسيخ أخطاء في النطق.

السؤال الرابع عشر : هل يتبادل المتعلمون النصائح أثناء اللعب؟

السؤال 14	نعم	لا	أحيانا
العدد	05	04	11
النسبة	%25	%20	%55

السؤال 14 : هل يتبادل المتعلمون النصائح أثناء اللعب؟



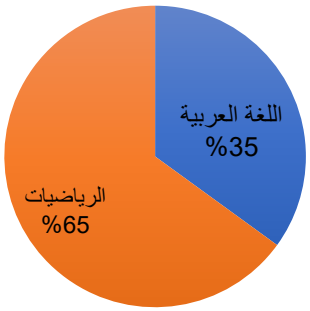
التعليق :

من خلال الإجابات ،تبين لنا أن نسبة 55 % من المعلمين رجحت كفة أحيانا في تناول النصائح للمتعلمين أثناء اللعب ، و ذلك لعدة أسباب أهمها : أن النشاط إذا كان مبنيا على التنافس فهنا المتعلم لا يقدم النصائح للآخرين، على اعتبار أن فعل ذلك يقلل من فرص فوزه ، كذلك ضعف مهارات التواصل بين المتعلمين لا تمكنه من التعبير عن النصائح بطريقة صحيحة كذلك عامل التردد بسبب الخوف من الخطأ أو السخرية من البقية ،خاصة إذا كانت نصيحته غير صحيحة.

السؤال الخامس عشر : ماهي المواد التي تستخدم فيها اللعب البيداغوجي أكثر؟

السؤال 15	عربية	رياضيات
العدد	07	13
النسبة	%35	%65

السؤال 15 : ماهي المواد التي تستخدم فيها اللعب البيداغوجي أكثر؟



التعليق:

من خلال الإجابات ، تبين لنا أن أغلبية المعلمين يستخدمون اللعب البيداغوجي في الرياضيات أكثر من اللغة العربية، وذلك نظرا لطبيعة المادة في حد ذاتها:أن الرياضيات ذات طابع تجريدي مثل (الأعداد، العمليات ،الأشكال ، القياس) ومعقدة وصعبة الفهم لدى المتعلمين وتحتاج إلى تبسيط وفهم أكثر ، فاللعب يساعد على هذا ويحولها إلى أنشطة ملموسة، مما يسهل عملية الاستيعاب لديهم، كما أنها تعد من المواد التي ينفر منها بعض المتعلمين ، ويفضل اللعب تصبح ممتعة ومحفزة ، مما يساعدهم على تقبلها، كذلك ارتباط بعض الألعاب الرياضية بمحاكاة مواقف من الحياة الواقعية اليومية (كالعد – الساعة، مسائل البيع والشراء.....) مما ينمي الكفاءة التطبيقية للمفاهيم الرياضية.

السؤال السادس عشر : ما مدى تأثير الألعاب التربوية في تمييز الفروق الفردية للمتعلمين؟

من خلال أجوبة المعلمين، تبين لنا أن الألعاب تلعب دوراً فعالاً في تمييز الفروق الفردية بين المتعلمين إذ يشارك فيها جميع المتعلمين بمختلف مستوياتهم المتفوق والمتوسط والضعيف، كما أنها تجمع بين أنواع المتعلمين فمنهم الانعزالي والخجول أو حتى المريض ، فالألعاب تساهم مساهمة فعالة في إدماج المتعلمين داخل المجموعة، وذلك عن طريق تنظيم التعلم وتعليم المتعلمين وفقا لإمكاناتهم المعرفية وقدراتهم ومستوياتهم، فالمعلمون يلجأون إلى

اللعب كطريقة علاجية لمساعدة المتعلمين في حل المشكلات التي يعانون معا، بالإضافة إلى تنشيط قدراتهم العقلية وتحسين مواهبهم الإبداعية، زيادة إلى اكساب الثقة بالنفس و تحفيرهم على المبادرة والمشاركة الفعالة والتنافس وبهذا تزول الفروق الفردية تدريجيا بين المتعلمين .

السؤال السابع عشر : مدى تتبع المعلمين لخطوات إنجاز الألعاب التربوية :

الأغلبية الساحقة أجابت بنعم ، فقد أبدت فكرة اتباع الخطوات أثناء إنجاز الألعاب التربوية (مرحلة الإعداد، مرحلة التنفيذ، مرحلة التقويم ، مرحلة المتابعة)، لأن الالتزام بهذه الخطوات يساهم بشكل كبير في جعل الألعاب التربوية أداة فعالة في خدمة التعلم النشط ويكسب العملية التعليمية طابعا تفاعليا يدعم تطور المتعلم معرفيا واجتماعيا خاصة إذا كانت هذه الألعاب متسلسلة فهي توجب على المعلمين اتباع الخطوات لكي يكون اللعب منظما ويحقق الهدف المرجو منها .أما إذا كانت ألعابا عشوائية فهي تأتي دون تخطيط.

السؤال الثامن عشر : الصعوبات التي تواجه المعلمين أثناء دمج اللعب في الحصص التعليمية ، والتي جاءت على النحو التالي :

- العدد الكبير للمعلمين.
- ضيق الوقت.
- الفروق الفردية للمتعلمين.
- عدم وجود الوسائل المساهمة في إنجاح اللعبة من قبل الوصاية.
- عدم وجود فضاء مخصص للألعاب..
- إدماج المتعلمين ذوي الإفراط في الحركة (التوحد)
- كثافة البرنامج
- رغبة كل المتعلمين في مشاركة اللعبة.
- إحداث الفوضى.
- عدم التمييز بين بعض الحروف المتشابهة نطقا وكتابة (س/ش .ط/ظ)
-نقص التكوين البيداغوجي للمعلمين.
-عدم تطابق البرنامج مع مستوى المتعلمين.
- عسر الكتابة والقراءة لدى بعض المتعلمين.

السؤال التاسع عشر : بعض الاقتراحات التي قدمها المعلمون لتطوير استخدام اللعب في التعليم الابتدائي :

- تخصيص مدة زمنية كافية ضمن البرنامج للعب...
- وضع مادة أو نشاط مستقل من البرنامج يهتم بهذا الجانب.
- تخصيص فضاء مخصص لمثل هذه الأنشطة.
- التقليل من عدد المتعلمين داخل الأفواج التربوية.
- توفير و إعداد مذكرات جاهزة تحوي الألعاب المناسبة لكل درس.
- تخفيف البرنامج.
- توسيع العملية(التعلم عن طريق اللعب خاصة في المراحل الأولى للتعليم)
- برمجة وإدراج الألعاب ضمن التوزيع السنوي.
- التنوع في النماذج وعدم التقيد بأشكال معينة المعنية كألعاب القراءة سنة أولى تتقارب في شكلها ومضمونها.
- تطبيق الاختصاص في التعليم الابتدائي
- تحديد ألعاب لكل فئة حسب اختبارات الذكاء، أو أي آخر يحدد قدرات المتعلم .
- توفير الوسائل والأدوات اللازمة والضرورية لكل لعبة.

3 – النتائج المتوصل إليها من الدراسة:

بعد دراسة الاستبيان وتحليل أسئلته، تبين لنا :

–أن معظم المعلمين يقرون بأن توظيف بيداغوجيا اللعب في العملية التعليمية والتحصيل العلمي.

– التعلم باللعب يعد عاملاً مهما وفعالا و ذا دور إيجابي، ذلك أنه يتصل مباشرة بحياة المتعلمين وتفاعلهم مع بيئتهم.

– التعلم باللعب يمكن المتعلمين من اكتساب معارف جديدة وزيادة تحصيلهم العلمي.

– يساهم التعلم باللعب في بناء شخصيتهم ويخلصهم من المشاكل التي يواجهونها في حياتهم ، خاصة اللعب الجماعي.

– التعلم باللعب يعزز دور المتعلمين في اكتساب معلومات شخصية لا تضاهيها المعارف المجردة التي يحصلونها عن طريق التلقين.

– المتعلمون يتمتعون باللعب من جهة ويحصلون على المعلومات العلمية واللغوية من جهة أخرى.

– كذلك يساعد التعلم باللعب على تنمية ذات المتعلمين وتنمية قدراتهم الفكرية والخيالية والإبداعية، كما يعزز الثقة بالنفس وعامل الانتماء للجماعة.

– أن المتعلم يلعب دورا محوريا وأساسيا خلال التعلم باللعب من متلقي سلبي إلى فاعل نشيط ومشارك في بناء تعلماته.

– التعلم باللعب ينمي لدى المتعلمين حس المسؤولية والانضباط الذاتي.

– الألعاب الجماعية تكسب المتعلمين مهارات العمل ضمن فريق كاحترام الآخرين مثلا.

خلاصة الفصل :

من خلال دراستنا الميدانية (التقييمية – التقويمية) التي تهدف إلى تسليط الضوء على واقع استخدام الألعاب التربوية وأهميتها المعرفية في السنتين الأولى والثانية من التعليم الابتدائي , بحصر نماذج متنوعة من الألعاب التعليمية ووصفها . فقد كشفت نتائج الإحصاء الميداني أن المعلمين يعتمدون بدرجات متفاوتة على الألعاب التربوية، حيث تبرز بوضوح بعض الأنماط الشائعة والمتداولة ، مثل الألعاب اللغوية البسيطة ، والألعاب الحركية ذات الطابع التعليمي وألعاب المطابقة والتصنيف . ومع ذلك تظل نسبة توظيف الألعاب المنظمة (المرتبطة بالأهداف البيداغوجية والمكيفة حسب قدرات المتعلمين) محدودة .

أما بخصوص الدراسة التقويمية فقد أظهرت نتائج الاستبيان أن أغلبية المعلمين يؤمنون بأهمية اللعب في ترسيخ المفاهيم وتنمية المهارات، كما أنهم أشاروا إلى وجود معوقات . متعددة تحول دون تفعيلها (الألعاب) بشكل منهجي ، مثل : ضيق الوقت، نقص التكوين ،قلة الوسائل المرافقة .كما تم تسجيل تباين في آرائهم فمنهم ، من يرى أن اللعب وسيلة مكملة للعملية التعليمية، ومنهم من يعتبرها أداة جوهرية خاصة لدى متعلمي الطور الابتدائي.

بناء على هذه المعطيات يمكن القول أن استخدام بيداغوجيا اللعب لا يزال يحتاج إلى دعم مؤسساتي وتكويني أكبر، وذلك لضمان توظيف فعال و متوازن يراعي الخصوصيات المعرفية والنفسية لمتعلمي الطور الأول من التعليم الابتدائي.

خـــــاتمـــــة

للعب دور كبير في العملية التعليمية ، إذ يعتبر وسيطا تربويا، يعمل بدرجة كبيرة على صقل شخصية المتعلمين وتنمية قدراتهم العقلية والمعرفية والاجتماعية.

مما تجدر الإشارة إليه ، أن النتائج التي توصلنا إليها في البحث ، تبقى نسبية نوعا ما:

- فاللعب يمكّن المتعلمين من اللعب في بيئة طبيعية وآمنة، ويعزز من دافعيتهم نحو المعرفة.
- يعتبر اللعب وسيلة لتجسيد المفاهيم المجردة وتبسيطها بما يتناسب مع المستوى المعرفي والنفسي للمتعلمين.
- تساعد الألعاب التربوية المعلم وتجعله ملما بالمواد التي يحتاجها عند أداء مهمته ، وتجعل المتعلم أكثر فهما واستيعابا للدرس إضافة إلى جو المرح.
- يعد اللعب البيداغوجي وسيلة تعليمية ناجحة إذا توفرت بالوقت المناسب وبالكيفية المناسبة.
- عدم إحاطة كل أقسام الطور الأول بجميع الألعاب التي تخص الجانب التعليمي.
- تتنوع الألعاب التعليمية على حساب النشاط المعالج أثناء الحصة وعدد المتعلمين وأعمارهم ، لأنه لابد من توافق اللعبة مع سن المتعلم.
- يسعى المعلم إلى تعزيز الشعور بالانتماء إلى الجماعة من خلال ألعاب تستدعي المشاركة الجماعية.
- يقر معظم المعلمين أن للعب البيداغوجي دور إيجابي وفعال في التحصيل التعليمي .
- يساعد اللعب البيداغوجي المتعلمين على التفاعل الإيجابي داخل القسم.
- كما ظهر من خلال الدراسة الميدانية ، أن اللعب البيداغوجي يعلم المتعلم احترام قواعد اللعبة.

التوصيات والاقتراحات :

- دعم المؤسسات التربوية بالوسائل التعليمية والأدوات اللازمة.
- تخصيص فضاء واسع وآمن للمتعلمين.
- ضرورة زيادة عدد الندوات التكوينية للمعلمين في هذا المجال.

– دمج اللعب في المناهج الدراسية بشكل ممنهج ومدروس بما يتوافق مع الأهداف التربوية والمعرفية لكل مرحلة .

– القيام بدراسات ميدانية دورية لتقييم أثر تطبيق بيداغوجيا اللعب على التحصيل الدراسي والسلوك النفسي والاجتماعي للمتعلمين من طرف الجهات المختصة .

– تقنين أوقات اللعب داخل الجدول الزمني المدرسي ، بحيث يتم استغلاله بشكل منتظم ومنهجي.

قائمة المصادر والمراجع

القرآن الكريم

❖ **المعاجم:**

1. الفيروز آبادي، قاموس المحيط: تح: محمد الشامي وزكريا جابر، دار الحديث ، القاهرة ،2008.

2. المعجم الوجيز، مجمع اللغة العربية، ط1، 1970.

3. ابن منظور، لسان العرب، دار صادر، بيروت،ط1، 1955مج1،مادة لعب.

❖ **الكتب:**

1. أسامة هرادة، رمضان خطوط، اللّعب البيداغوجي كأسلوب تعلّم وتعليم بين التّنظير والممارسة في المنظومة التّربويّة.

2. حنان عبد الحميد العناني، اللعب عند الأطفال الأسس النظري والتطبيق، دار الفكر، الأردن، ط9، 2014.

3. رافدة الحريري، الألعاب التّربويّة وانعكاساتها على تعلّم الأطفال، دار اليازوري، عمان.

4. زهير خليف، الألعاب التّربويّة المتكاملة رياض الأطفال والمرحلة الأساسيّة العليا.

5. زياد بن علي محمود الجرجاني، القواعد المنهجية التربوية لبناء الاستبيان، مطبعة أبناء الجراح، فلسطين،2010.

6. زيد الهويدي، الألعاب التربويّة إستراتيجية لتنمية الفكر، دار الكتاب الجامعي، الإمارات، ط2، 2007.

7. سلوى تواتي طليبة، المقاربة بالكفاءات، استراتيجيات بيداغوجية متنوعة للتعلّم الفعّال، دار الريان، ط1، 2024

8. عبد الرحمان بدوي، مناهج البحث العلمي، وكالة المطبوعات،ط3، 1977.

9. فاروق عبده فيليب، أحمد عبد الفتاح الذّكي، معجم مصطلحات العربية لفظًا واصطلاحًا، دار الوفاء، الإسكندرية،2003.

10. محمد أحمد صوالحة، علم نفس اللّعب، دار الميسرة، ط1، 2004.

11. محمد رجب فضل الله، الألعاب اللغوية لأطفال ما قبل المدرسة ، عالم الكتاب، ط2، 2005،

12. محمد سرحان علي المحمودي، مناهج البحث العلمي، دار الكتب، ط1، 2019.

13.محمد محمود الحيلة، الألعاب التربويّة وتقنيات إنتاجها سيكولوجيًا وتعليميًا وعلميًا، دار الميسرة،ط1.

14.محمد صدوقي، المفيد في التّربيّة، دون دار نشر،2013.

15.محمد صالح الحثروبي، الدليل البيداغوجي لمرحلة التعليم الابتدائي، دار الهدى، الجزائر، ط1، 2011.

16.هدى بنت ناصر الخروميّة، استخدام طريقة التّعلم باللعب في تدريس العلوم،2008/2005.

المجلات:

1/جلاب مصباح و بعايري حسان، أهميّة اللّعب في حياة الطّفل ووظائفه ونظرياته وأدواره التربويّة والاجتماعيّة، مجلة الصّادر ،مج1،ع1،2021.

2/ سليمان بوراس، اللّعب التعلمي ودوره في تعليم اللّغة،مج6،ع1، 2023.

3/نشوى عبد الحميد علي الغوالبي، فعالية استخدام برنامج من الألعاب التعليمية في تنمية ميل تلاميذ الصف الرابع ابتدائي نحو مادة الاقتصاد المنزلي، مجلة كلية التربية، جامعة بورسعيد، العدد 11، يناير 2012.

المـــلاحق

الجمهورية الجزائرية الديمقراطية الشعبية
وزارة التعليم العالي والبحث العلمي
جامعة الشهيد حمه لخضر الوادي
كلية الآداب واللغات

استمارة استبيان موجه لأساتذة التعليم الابتدائي(الطور الأول)

الأستاذ الفاضل ،الأستاذة الفاضلة :

أضع بين يديك الاستبيان التالي بهدف الحصول على بعض المعلومات والبيانات التي تخدم أهداف البحث العلمي في إطار إعداد مذكره تخرج لنيل شهادة ماستر اكاديمي في اللسانيات العامة بعنوان :**بيداغوجيا اللعب وأهميته التربوية والمعرفية في الطور الأول من التعليم الابتدائي – دراسة تقييمية تقويمية** -، لذا نأمل منك الاطلاع على الاستبيان وقراءته ومن ثم الإجابة عليه بصدق وموضوعية وجدية وفقا لما ينطبق عليك بوضع إشارة(×)أمام العبارة المناسبة، علما أنه ليس هناك إجابة صحيحة أو أخرى خاطئة.

كما يجب أن تعطي إجابة واحدة فقط على كل سؤال وعدم ترك عباره بدون إجابة، وبهذا تساهم في إنجاح الدراسة المذكورة وخدمة أهداف البحث العلمي، كما أن إجابتك تحاط بالسرية التامة.

إعداد الطالبتين: الأستاذة المؤطرة:

الجبارية حميداتو أ.د. سلوى تواتي طلبية

معلومات أولية:

- الجنس : ذكر( ) أنثى ( )
- عدد سنوات الخبرة في التعليم: أقل من 10 سنوات ( ) أكثر من 10 سنوات ( )
- المستوى الذي تدرّسه حاليًا: السنة الأولى ابتدائي ( ) السنة الثانية ابتدائي ( )

شاكرين لكم حسن تعاونكم

1- هل تعتمد توظيف بيداغوجيا اللعب داخل الصف ؟

نعم ( )　　لا ( )　　أحيانا ( )

2- هل تساهم بيداغوجيا اللعب في بناء شخصية المتعلم ؟

نعم ( )　　لا ( )　　أحيانا ( )

3- هل تطبق الألعاب في المسرح التربوي؟

نعم ( )　　لا ( )　　أحيانا ( )

4- هل يساعد اللعب في تحقيق القيم والأهداف المرجوة خلال وحدات المقطع؟

نعم ( )　　لا ( )　　أحيانا ( )

5- هل يساهم اللعب البيداغوجي في تنمية روح العمل الجماعي الفعال والنشط في التعليم التربوي؟

نعم ( )　　لا ( )　　أحيانا ( )

6- هل تنمي الألعاب الرصيد اللغوي للمتعلمين؟

نعم ( )　　لا ( )　　أحيانا ( )

7-هل تثمن الألعاب الناجحة في بناء معرفة المتعلم ؟

نعم ( )　　لا ( )　　أحيانا ( )

8- هل كثافة البرنامج تجعلك تستغني عن اللعب؟

نعم ( )　　لا ( )　　أحيانا ( )

9- هل الألعاب تنجز كنشاط صفي؟

نعم ( )　　لا ( )　　أحيانا ( )

10- هل يساعد اللعب البيداغوجي المتعلمين على إدراك معاني الأشياء؟

نعم ( ) لا ( ) أحيانا ( )

11-هل يساعد اللعب البيداغوجي المتعلم على طلاقة التعبير؟

نعم ( ) لا ( ) أحيانا ( )

12-هل يساعد اللعب البيداغوجي المتعلمين على زيادة قوة الدافع الداخلي نحو الاستكشاف والتخيل؟

نعم ( ) لا ( ) أحيانا ( )

13-هل يؤثر اللعب البيداغوجي على النطق السليم للكلمات عند المتعلمين؟

نعم ( ) لا ( ) أحيانا ( )

14- هل يتبادل المتعلمون النصائح أثناء اللعب؟

نعم ( ) لا ( ) أحيانا ( )

15- ماهي المواد التي تستخدم فيها اللعب البيداغوجي أكثر؟

اللغة العربية ( ) الرياضيات ( )

16- ما مدى تأثير الألعاب التربوية في تمييز الفروق الفردية؟ وكيف ذلك؟

.....

.....

.....

.....

17- هل تتبع خطوات أثناء إنجازك الألعاب التربوية؟

.....

.....

.....

18-ماهي أهم الصعوبات التي تواجهك عند محاولتك دمج اللعب في الحصص التعليمية؟

.....

.....

.....

.....

19- ماهي الاقتراحات التي تقدمها لتطوير استخدام اللعب في التعليم الابتدائي؟

.....

.....

.....

.....

ملخص الدراسة:

إن بيداغوجيا اللعب من الاستراتيجيات التعليمية الحديثة، التي تهذف إلى توظيف اللعب كوسيلة تعليمية فعالة داخل القسم، خاصة في مرحلة التعليم الابتدائي. تقوم هذه المقاربة على دمج المتعة والمعرفة، وقد تم في هذا البحث إجراء دراسة تقييمية تقويمية لتحديد مدى فعالية هذه المقاربة في الطور الأول من التعليم الابتدائي، حيث اعتمدنا في ذلك على أدوات بحث نوعية، منها المقابلات والاستبيانات وتحليل الوثائق التربوية، فقد أظهرت النتائج أن بيداغوجيا اللعب تسهم في مساعدة المتعلمين على الاكتساب ، كما تؤثر على تحصيلهم الدراسي، وتعزز روح المبادرة والتعاون بينهم رغم وجود بعض الصعوبات كضيق الوقت المخصص لأنشطة اللعب مع كثافة البرنامج الدراسي، وأوصى البحث بضرورة النظر لهذه المشاكل بمجابهتها وذلك بإيجاد حلول مناسبة لتوفير بيئة ملائمة لتنفيذ أنشطة اللعب.

Summary of the study:

Play pedagogy is a modern educational strategy that aims to employ play as an effective educational tool within the classroom, especially in primary education. This approach is based on integrating fun and knowledge. This research conducted an evaluative study to determine the effectiveness of this approach in the first phase of primary education. We relied on qualitative research tools, including interviews, questionnaires, and analysis of educational documents. The results showed that play pedagogy contributes to helping learners acquire knowledge, impacts their academic achievement, and enhances the spirit of initiative and cooperation among them, despite some difficulties such as the limited time allocated for play activities despite the intensive curriculum. The research recommended the need to address these problems and confront them by finding appropriate solutions to provide a suitable environment for implementing play activities.

الكلمات المفتاحيَّة: البيداغوجيا، بيداغوجيا اللعب، التقييم، التقويم.

Keywords: Pedagogy, pedagogy of play, assessment, evaluation.

فهرس الموضوعات

شكر وتقدير .....
إهداء .....
مقدمة.....أ-ج
الفصل الأول: مفاهيم أولية لبيداغوجيا اللعب وأهميتها
تمهيد:.....5
أولا: ماهية بيداغوجيا اللعب.....5
1 – مفهوم بيداغوجيا اللعب: 5
2 – اللّعب: 6
3 – أنواع الألعاب التّربويّة:.....8
4– خصائص الألعاب التّربويّة:..... 13
5– وظائف الألعاب التّربويّة:..... 14
ثانيًا: أهمية بيداغوجيا اللّعب في التّعليم الابتدائي: 15
1 – الأهمية التّربويّة والمعرفيّة للألعاب التربوية:..... 15
2 – شروط اختيار الألعاب التّربويّة:..... 17
3 – أسس ومبادئ تطبيق الألعاب التّربويّة: 18
4 – مراحل تطبيق الألعاب التّربويّة:..... 20
5 – الدور البيداغوجي للعب: المعلّم/المتعلّم 21
الفصل الثاني الدّراسة التقييمية التقويمية لألعاب الطور الأول من التعليم الابتدائي
أولا: الدراسة التقييميّة للألعاب التربوية:..... 28
1 – مرحلة التّعليم الابتدائي (الطور الأول):..... 28
2 – إحصاء ووصف ونماذج من الألعاب التّربويّة: 28
ثانيا: الدراسة التقويمية للألعاب التربوية..... 46
1 – أدوات الدراسة:..... 46
2 –عرض نتائج الاستبيان: 47
خـاتمــة.....خطأ! الإشارة المرجعية غير معرّفة.
قائمة المصادر والمراجع 69
المـــلاحق..... 72

ملخص الدراسة: 77
فهرس الموضوعات 78