

فاعلية توظيف الألعاب التعليمية التربوية في المرحلة الابتدائية: تلاميذ السنة الثانية ابتدائي
أنموذجا

The Effectiveness of Using Educational Games in Primary Education: Second Grade
Students as a model.

ساعد هوارى خديجة^{*1}

¹ جامعة وهران ، الجزائر ، sad.houari.khadidja22@gmail.com

تاريخ النشر: 2025/06/15

تاريخ المراجعة: 2025/04/25

تاريخ الإيداع: 2025/03/23

ملخص:

يسعى هذا البحث إلى دراسة توظيف الألعاب التربوية في تدريس تلاميذ السنة الثانية ابتدائي، بهدف تحديد مدى فاعليتها وتأثيرها على مشاركتهم وتفاعلهم في حصة اللغة العربية. تم تطبيق الدراسة على عينة من المتعلمين بلغ عددها 40 متعلما، حيث قمنا بتوظيف لعبتين تعليميتين في حصة تثبيت الحرف. و من خلال الاعتماد على أداة الملاحظة توصلنا إلى أن الألعاب التعليمية التربوية كان لها تأثير إيجابي على المتعلمين، من خلال زيادة تركيز وانتباه المتعلمين، و تحفيز انخراط المتعلمين الذين لديهم مستوى المشاركة ضعيف في المواقف التعليمية العادية. إضافة إلى خلق جو تعليمي مميز أثار استحسان المتعلمين. الكلمات المفتاحية: استراتيجيات التعلم النشط، الألعاب التعليمية التربوية، أساليب التعليم الحديثة، مرحلة التعليم الابتدائي، اللغة العربية.

Abstract:

This research aims to study the use of educational games in teaching second-grade primary school students, with the objective of determining their effectiveness and impact on their participation and interaction in Arabic language classes. The study was conducted with a sample of 40 learners, where we employed two educational games in the session focused on reinforcing and mastering letters. By relying on observation tools, we concluded that educational games had a positive impact on learners by enhancing their concentration and attention, as well as motivating the engagement of those who had low levels of participation in regular educational situations. Additionally, it created a distinctive educational atmosphere that was well-received by the learners.

Keywords: Active learning strategies, educational games, modern teaching methods, primary education stage, Arabic language.

* د- ساعد هوارى خديجة

يعتبر التعليم أحد الركائز الأساسية لبناء الأفراد والمجتمع، حيث يسهم في تشكيل عقول الأفراد وتزويدهم بالمعرفة والمهارات اللازمة لمواجهة المواقف المختلفة التي تواجههم الحياة. وفي ظل التطورات السريعة التي يشهدها العالم اليوم، تزداد الحاجة إلى أساليب تعليمية مبتكرة، لا تقتصر على نقل المعلومات فقط، بل تهتم أيضا بتنمية التفكير النقدي، وتعزيز التفاعل والإبداع. على هذا الأساس تسعى الأنظمة التربوية إلى تحسين استراتيجيات وأساليب التدريس التي تتناسب مع متطلبات العصر من أجل تحقيق أفضل النتائج التعليمية.

في هذا الإطار، تبرز الألعاب التعليمية التربوية كأحد الأساليب التعليمية الحديثة، وكأداة فعالة تساهم في جذب انتباه المتعلمين، ورفع مستوى تحفيزهم ودافعيتهم للمشاركة الإيجابية مع المحتوى التعليمي خاصة في مرحلة التعليم الابتدائي. إذ تعتبر هذه المرحلة محورية في حياة المتعلم، يتم خلالها اكتساب الأسس الأولى للمعرفة والمهارات اللغوية والتواصلية. ولذلك، من الضروري استخدام طرق تدريس تساعد على ترسيخ المفاهيم الأساسية لديهم وتعزيز من تفاعلهم.

تسعى هذه الدراسة إلى فهم تأثير الألعاب التربوية على تلاميذ السنة الثانية ابتدائي، من خلال تطبيق أنشطة تعليمية تتضمن ألعاب تربوية في حصة اللغة العربية. بهدف تحديد مدى فاعلية هذه الألعاب في تحسين مستوى مشاركة المتعلمين وزيادة انتباههم.

❖ إشكالية الدراسة

تعد مرحلة الطور الأول من التعليم الابتدائي من أهم المراحل التي تشكل الأساس لتطوير مهارات المتعلم في مختلف الأنشطة، ويواجه المتعلم في هذه المرحلة التعليمية صعوبات كبيرة حول تطوير مهارات القراءة والكتابة والاستماع والتمييز بين المفاهيم اللغوية، واستيعاب المحتوى التعليمي. من أجل تذليل هذه الصعوبات يتطلب الأمر أساليب وطرق مبتكرة، سهلة، واضحة ومرنة تشجع المتعلمين على التعلم. و هو ما تسعى إليه المناهج التربوية الحديثة من خلال مقاربات بيداغوجية مختلفة، تهتم بالنمو المتكامل للطفل معرفيا، و انفعاليا و عقليا بالاعتماد على طرائق تدريس حديثة تقوم على تعدد النشاطات و الأنماط و الوسائل و مصادر التعلم، و تعطي للمتعلم دورا إيجابيا و نشطا.

يعتبر اللعب أحد طرائق التدريس الحديثة و الفعالة التي تسعى إلى اكساب المتعلم المعرفة و المهارات من جهة، وتحسين بيئة التعلم وتحفيز المتعلمين على المشاركة النشطة من جهة أخرى، من خلال ألعاب تربوية تعليمية، تجمع بين المتعة و التعلم في آن واحد. مع ذلك تحتاج هذه الأساليب إلى عملية تقييم لظروف تطبيقها

ومدى فاعليتها في الواقع. ومن هنا تأتي هذه الدراسة من أجل تقييم تجربة توظيف الألعاب التربوية في المرحلة الابتدائية وبالتحديد مستوى السنة الثانية، والكشف عن أثر استخدام الألعاب التعليمية التربوية على تفاعل وتركيز المتعلمين مع المحتوى التعليمي، وذلك من خلال طرح السؤال الرئيسي التالي:

ما فاعلية تطبيق الألعاب التعليمية التربوية في تدريس تلاميذ السنة الثانية من المرحلة الابتدائية؟

و يندرج تحت هذا التساؤل الرئيسي الأسئلة الفرعية التالية:

1. كيف يتفاعل المتعلمون في السنة الثانية ابتدائي مع الألعاب التعليمية التربوية؟
2. ما هو تأثير استخدام الألعاب التعليمية التربوية على مستوى انتباه وتركيز المتعلمين؟
3. ما هي الصعوبات التي يواجهها تطبيق الألعاب التعليمية التربوية؟

❖ أهداف الدراسة

1. تقييم تفاعل المتعلمين مع استراتيجيات الألعاب التعليمية التربوية.
2. معرفة تأثير الألعاب التعليمية التربوية على تحفيز التلاميذ و زيادة مشاركتهم في العملية التعليمية.
3. تحديد أهم الصعوبات التي تعيق تطبيق الألعاب التعليمية التربوية.

الإطار النظري للدراسة

❖ نظرية التعلم البنائي

نظرية تهدف إلى توضيح طريقة بناء المعرفة لدى الفرد، حيث تفترض بأن المعرفة تبنى بطريقة نشطة من خلال مساهمة المتعلم، و أن الفرد لا يستقبل المعرفة بطريقة سلبية، بل يشارك بفعالية في عملية بناء المعرفة¹.

❖ استراتيجيات العلم النشط

تعتمد على مشاركة المتعلم في العملية التعليمية التعلمية، تركز على الأنشطة التفاعلية القائمة على النقاشات والألعاب و حل المشكلات، الهدف منها هو إشراك المتعلم بشكل فعال في بناء التعلمات وتحفيز التفكير النقدي².

❖ منهج وأداة الدراسة

اعتمدت هذه الدراسة على المنهج الوصفي التحليلي وهو المنهج الذي يقوم على دراسة وتحليل الظاهرة بالشكل الذي تظهر عليه في الواقع. تم استخدام هذا المنهج من أجل وصف تفاعل وسلوك المتعلمين أثناء ممارسة الألعاب التعليمية، ورصد مستويات النشاط والمشاركة. بالنسبة للأداة اعتمدت دراستنا على الملاحظة المباشرة كأداة أساسية، فهي تعتبر من أدوات البحث العلمي التي توفر القدرة على رصد سلوكيات الأفراد في سياقات محددة، و تعرف على "أنها عملية مراقبة أو مشاهدة لمجموعة من الظواهر والأحداث والأفعال، و تتبع مسارها وتطوراتها واتجاهاتها، و ذلك بأسلوب علمي منظم"³ ، ويعرفها الباحث موريس أنجرس بأنها "عملية فحص الظاهرة بعناية، قصد فهم واكتشاف بعض من جوانبها"⁴ تم اعتماد الملاحظة من أجل رصد كيفية تفاعل التلاميذ مع الألعاب التربوية، وتحديد المعوقات التي قد تواجه المتعلمين أثناء تطبيق اللعبة.

❖ مجتمع البحث وعينته

يعرف مجتمع البحث بأنه جميع مفردات الظاهرة التي يدرسها الباحث، أما العينة فهي الجزء الذي يتم اختياره من أجل تمثيل المجتمع الأصلي للدراسة⁵. يتحدد مجتمع البحث في هذه الدراسة في جميع المتعلمين في المرحلة التعليمية الابتدائية، أما عينة الدراسة فتمثلت في عينة قصدية من المتعلمين في المستوى الثاني. بلغ عددها 40 متعلما.

❖ الإجراءات الخاصة بالألعاب

تم اعتماد لعبتين في درس اللغة العربية، حصة اكتشاف وتثبيت الحرف، حيث تم اختيار اللبنتين بعناية لتتناسب مع أهداف الدرس و مستوى المتعلمين، و قد تم تطبيق اللبنتين وفق البطاقة التقنية التالية:

اسم اللعبة	عدد التلاميذ المشاركين	الهدف من اللعبة	الوسائل المستخدمة	مرحلة إجراء اللعبة
أذن سمعت-أذن لم تسمع	كل التلاميذ	-تمييز المتعلم لصوت الحرف من خلال السمع. -الربط بين الصورة	إشارات خاصة باللعبة، اللوحة، صور	بناء التعليمات

		والكلمة. - الربط بين قراءة الكلمة و كتابتها.		
خطوة وكلمة	كل التلاميذ	-استعراض المتعلم لأكبر قدر من الكلمات التي تحتوي على الحرف. -إثراء الرصيد اللغوي. - التعود على السرعة في التفكير والإجابة.	ساعة رملية	الاستثمار

الاطار النظري للدراسة

1. مفهوم الألعاب التعليمية

1.1. تعريفات

الألعاب التربوية هي "نوع من أنواع النشاط الهادف يقوم على مجموعة من الحركات ينفذها المتعلم أو مجموعة من المتعلمين وفق قواعد معينة لتحقيق هدف معين"⁶ ، يعرفها كل من نجدي و الشيخ بأنها "تلك النشاطات الهادفة التي تمارس من قبل المعلم متبوعة بقواعد معينة، من أجل تحقيق أهداف معرفية وعاطفية، و تربوية، و هي مصممة من أجل تسهيل عملية اكتساب مهارات، وتحفيز التفكير و الإبداع وترسيخ المعلومات"⁷ و يعرفها محمد عمر محمود بأنها "ألعاب مصممة بشكل واضح لأغراض تعليمية يتم ممارستها في بيئة تعليمية من أجل إضفاء المتعة بين المتعلمين وتسهيل عملية التعلم"⁸ . وحسب مرعي هي "نشاط أو مجموعة أنشطة يمارسها فرد أو جماعة من الأفراد لتحقيق أهداف معينة". أما Good فيعرفها بأنها "مجموعة أنشطة موجهة أو غير موجهة تقوم على تحقيق المتعة والتسلية"⁹.

يتضح من خلال هذه التعريفات أن الألعاب التربوية ترتبط بنقطتين أساسيتين الأولى أنها نشاط بدني-عقلي يتم ممارسته من طرف المتعلمين، ثانيا، يرتبط بأهداف معينة تخدم العملية التعليمية التعلمية.

يمكن تقديم تعريف جامع للألعاب التربوية على أنها: مجموعة من الأنشطة العقلية والبدنية التي يمارسها المتعلم في بيئة خاصة بالتعلم، الهدف منها هو و تطوير مهارات المتعلم من خلال تحديات ممتعة تحفز التفكير و التفاعل والتعاون و تزيد من فرص الفهم و الاستفادة.

2.1. مميزات الألعاب التربوية

- تزويد المتعلم بأنواعه تعلم مختلفة.
- رفع التفاعل الإيجابي للمتعلمين.
- إضفاء جو من المرح و الاسترخاء بين المتعلمين.
- تحقيق المتعة والتسلية.
- تنمية خيال وتفكير المتعلم.
- زيادة حماس و تشويق المتعلم لعملية التعلم.
- تقوية انتباه و ملاحظة المتعلم و تعوده على سرعة التفكير و الإجابة.¹⁰

3.1. أهداف الألعاب التربوية

- تنمية الجوانب المعرفية للمتعلم من خلال توظيف قدرته على تحليل و التركيب و الابتكار.
- تنمية الجوانب الاجتماعية من خلال التواصل مع الآخرين والتعاون معهم.
- تنمية التفكير الإبداعي من خلال محاولة المتعلم لتطوير أساليب التعامل مع الأدوات و الوسائل.
- إتاحة الفرصة للتعرف على قدراته المتعلم و مهاراته.¹¹

4.1. مبادئ وأسس تطبيق الألعاب التعليمية التربوية

- وضوح الهدف من استخدام الألعاب التعليمية.
- أن تكون لها علاقة بالأهداف التعليمية وبالمناهج الدراسي.
- أن تكون مناسبة لعمر التلاميذ ومستوى نموهم العقلي والجسدي.
- أن تكون مناسبة لعدد المتعلمين.
- أن تكون آمنة.

- أن تخضع لقواعد.
 - أن تكون قابلة للتنفيذ داخل القسم.
 - أن ترتبط بحافز أو مكافأة مادية أو معنوية.¹²
2. أهمية توظيف الألعاب التربوية في المرحلة الابتدائية

تعرف المرحلة الابتدائية بأنها "مستوى تعليمي يتكون من خمس أو ست مراحل تعليمية أساسية، يكتسب المتعلم من خلالها المبادئ الأساسية و التمهيدية التي تحضره للمرحلة المتوسطة".¹³ يتميز الطفل في مرحلة التعليم الابتدائي باتساع الأفق المعرفي و العقلي، و المهارات الفردية و الجماعية نتيجة اختلاطه بمجموعة من الأقران، وتعرف هذه المرحلة في علم النفس بمرحلة الطفولة المتأخرة، و تمتد من 6 سنوات إلى 12 سنة. ومن أهم ما يميز هذه المرحلة ما يلي:

النمو الجسدي: يزداد طول و وزن الطفل، يصبح أكثر نشاطا و حركة.¹⁴

النمو العقلي: يكون الطفل في هذه المرحلة قادرا على لحفظ والتذكر والتعبير عن احتياجاته واهتماماته.

النمو الانفعالي: تزداد قدرة الطفل على ضبط النفس و كبت المشاعر، و يصبح أكثر ميلا إلى تحمل المسؤولية.

النمو الاجتماعي: يميل الطفل في هذه المرحلة إلى إنشاء علاقات صداقة، و يصبح قادرا على الاندماج و التواصل مع الآخرين.¹⁵

إن توظيف الألعاب في هذه المرحلة الابتدائية يساهم بشكل كبير في النمو العقلي والعاطفي للمتعلم، خاصة وأن الطفل في هذه المرحلة العمرية يمر بتطورات عقلية وعاطفية حاسمة، فهي ترتبط بعملية تشكل مفاهيم أساسية وجديدة. يبرز دور الألعاب التربوية من الناحية المعرفية في مساعدة المتعلم على استيعاب هذه المفاهيم وترسيخها بطريقة ممتعة وفعالة، ومن الناحية الاجتماعية، تتيح الألعاب للمتعلم فرصا للتفاعل الاجتماعي والتواصل، من خلال العمل الجماعي أو المنافسة. أما من الناحية السيكولوجية، فإن هذه المرحلة العمرية تتميز بالعديد من المظاهر التي تساهم في تكوين شخصية الفرد، حيث يبدأ الطفل في تكوين تصورات عن نفسه وقدراته، وهنا تكمن أهمية الألعاب في مساعدة المتعلم على التعامل مع التحديات والإنجازات والإخفاقات مما يساهم في تعزيز ثقته بنفسه.

❖ نتائج الدراسة

- أبدى المتعلمون تفاعل إيجابي مع اللعبتين، تمثل في مؤشرات لفظية مثل الإجابة على الأسئلة والتفاعل مع معطياتها و قواعدها، و مؤشرات جسدية تمثلت في التفاعل مع أدوات اللعبة من جهة، و أداء الحركات الخاصة باللعبة من جهة أخرى. أم بالنسبة للمؤشرات الانفعالية فتمثلت في: الفرح والسعادة، إظهار الحماس.
- لم يكن هناك صعوبة في فهم قواعد اللعبتين، بسبب البساطة والسهولة التي تميزهما، حيث كانت الاستجابة سريعة، واستعمال الأدوات صحيح.
- خلقت كلا اللعبتان جوا مميذا ظهر فيه أشكال من المرح، التعاون والتشجيع بين المتعلمين من جهة، والحماس والتحدي من جهة أخرى.
- حفزت اللعبتان على زيادة تركيز وانتباه المتعلمين بشكل أكبر، كما عززت من مهاراتهم في تمييز وتثبيت الحرف قراءة وكتابة.
- حفزت اللعبتان من انخراط المتعلمين الذين لديهم مستوى المشاركة ضعيف في المواقف التعليمية العادية. هذه الفئة احتاجت إلى دعم ومساعدة من طرف المعلمة أو الزملاء في بعض الأحيان. مع ذلك، يعتبر تفاعل هذه الفئة من المتعلمين إيجابيا ومعززا لثقتهم بأنفسهم.
- استحسان المتعلمين للعبتين، من خلال طلب البعض منهم إعادة اللعبة.
- شكل ضيق الوقت تحديا في تطبيق اللعبة الثانية بسبب العدد الكبير للمتعلمين.

خاتمة

حاولنا من خلال هذه الدراسة تقييم فاعلية توظيف الألعاب التعليمية التربوية في المرحلة التعليم الابتدائي، تطبيقا على عينة من المتعلمين في السنة الثانية، وقد توصلنا إلى أن توظيف الألعاب التعليمية التربوية يساهم في تقديم تجربة تعليمية تفاعلية مميزة، حيث أثبتت الدراسة فاعلية ملحوظة في تحفيز المتعلمين على التفاعل والمشاركة الإيجابية.

تؤكد هذه النتائج أهمية دمج اللعب في العملية التعليمية التعلمية، خصوصا في مرحلة التعليم الابتدائي، باعتبارها محطة مهمة لتطوير المهارات المعرفية والاجتماعية للمتعلم. وعلى هذا الأساس توصي هذه الدراسة كل المعلمين والمربين بضرورة تبني هذه الأساليب لما لها من فاعلية وتأثير إيجابي على المتعلمين.

هوامش وإحالات المقال

- ¹ - عبد القادر علي شرف، النظرية البنائية و طرق تدريسها، مجلة جسور المعرفة، المجلد 8، العدد 2، 2022، ص 43.
- ² - مهند كمال محمد، عمار إسماعيل خليل، دور المدرس في التعلم النشط، مجلة كلية التربية الأساسية، مجلد 30، العدد 123، 2024، ص 248.
- ³ - ربيعي مصطفى عليان، البحث العلمي أسسه، مناهجه، أساليبه وإجراءاته، الأردن، بيت الأفكار الدولية، 2001، ص 115.
- ⁴ - مورييس أنجريس، منهجية البحث العلمي في العلوم الإنسانية تدريبات عملية، ط2، الجزائر، دار القصة للنشر، 2004، ص 31.
- ⁵ - أحمد بن مرسل، مناهج البحث العلمي في علوم الإعلام والاتصال، ط4، الجزائر، ديوان المطبوعات الجامعية، 2020، ص 166.
- ⁶ - صالح بن فارس الدوسري، عبد الله العجاني، أثر استخدام الألعاب التعليمية على التحصيل الدراسي في مقرر التربية الاجتماعية لدى تلاميذ الصف الرابع، مجلة القراءة و المعرفة، المجلد 18، العدد 205، 2018، ص 152.
- ⁷ - رضا يوسف محي الدين فنوح، فاعلية استخدام استراتيجيات الألعاب التعليمية في تنمية بعض المفاهيم الرياضية لدى تلاميذ الصف السادس ابتدائي، مجلات جامعة المدينة العالمية، العدد 40، 2022، ص 444.
- ⁸ - تهاني صبري كمال شعبان، فاعلية استخدام استراتيجيات التعلم باللعب في خفض شدة الاضطرابات السلوكية لدى الأطفال ذوي نقص الانتباه وفرط النشاط، الجمعية المصرية للقراءة، المجلد 21، العدد 233، 2021، ص 123.
- ⁹ - زيد الهويدي، الألعاب التربوية استراتيجيات لتنمية التفكير، ط3، الإمارات، دار الكتاب الجامعي، 2012، ص 27.
- ¹⁰ - فرح أسعد، استراتيجيات التعلم النشط، المملكة الأردنية الهاشمية، عمان، 2017، ص 175.
- ¹¹ - زيد الهويدي، مرجع سبق ذكره، ص 29.
- ¹² - فرح أسعد، مرجع سبق ذكره، ص 176.
- ¹³ - صالح بن فارس الدوسري، عبد الله العجاني، مرجع سبق ذكره، ص 149.
- ¹⁴ - بدر إبراهيم الشيباني، سيكولوجيا النمو، ط1، الكويت، منشورات مركز المخطوطات و التراث و الوثائق، 2000، ص 181.
- ¹⁵ - المرجع نفسه، ص 183.

قائمة المصادر والمراجع

- 1- أحمد بن مرسل، مناهج البحث العلمي في علوم الإعلام والاتصال، ط4، الجزائر، ديوان المطبوعات الجامعية، 2020.
- 2- فرح أسعد، استراتيجيات التعلم النشط، المملكة الأردنية الهاشمية، عمان، 2017.
- 3- بدر إبراهيم الشيباني، سيكولوجيا النمو، ط1، الكويت، منشورات مركز المخطوطات و التراث و الوثائق، 2000.
- 4- ربيعي مصطفى عليان، البحث العلمي أسسه، مناهجه، أساليبه وإجراءاته، الأردن، بيت الأفكار الدولية، 2001.
- 5- زيد الهويدي، الألعاب التربوية استراتيجيات لتنمية التفكير، ط3، الإمارات، دار الكتاب الجامعي، 2012.
- 6- مهند كمال محمد، عمار إسماعيل خليل، دور المدرس في التعلم النشط، مجلة كلية التربية الأساسية، مجلد 30، العدد 123، ص 247-255، 2024، ص 248.
- 7- عبد القادر علي شرف، النظرية البنائية و طرق تدريسها، مجلة جسور المعرفة، المجلد 8، العدد 2، 2022، ص 39-52.
- 8- صالح بن فارس الدوسري، عبد الله العجاني، أثر استخدام الألعاب التعليمية على التحصيل الدراسي في مقرر التربية الاجتماعية لدى تلاميذ الصف الرابع، مجلة القراءة و المعرفة، المجلد 18، العدد 205، 2018، ص 141-166.
- 9- رضا يوسف محي الدين فنوح، فاعلية استخدام استراتيجيات الألعاب التعليمية في تنمية بعض المفاهيم الرياضية لدى تلاميذ الصف السادس ابتدائي، مجلات جامعة المدينة العالمية، العدد 40، 2022، ص 429-488.
- 10- تهاني صبري كمال شعبان، فاعلية استخدام استراتيجيات التعلم باللعب في خفض شدة الاضطرابات السلوكية لدى الأطفال ذوي نقص الانتباه وفرط النشاط، الجمعية المصرية للقراءة، المجلد 21، العدد 233، 2021، ص 115-143.