

ورقة عمل مقدمة إلى اليوم الدراسي

التعليم الأساسي.. خبرات إبداعية..

٢٠١٣ / ٤ / ٢٤

في الجامعة الإسلامية بغزة

# دور الألعاب اللغوية في معالجة ضعف القراءة في الصفوف الابتدائية الأولى

إعداد /

نجاح أحمد الحسنات

دائرة التربية والتعليم بوكالة الغوث الدولية

العام الدراسي ٢٠١٢ - ٢٠١٣

## المقدمة

تعد اللغة من اهم الروابط المعنوية بين أبناء البشرية ، وهي النتاج الطبيعي لمحصلات التفاعل البشري من علوم ، وآداب وفكر ، وعقائد ، وعادات ، وتقاليد ، ومظاهر اقتصادية ، وسياسية ، واجتماعية ، منذ أقدم العصور ، فهي بهذا كله ظاهرة إنسانية وحضارية لأنها وسيلة التفاهم بين الناس وآلة التفكير ، واسطة نقل أفكارهم [غنيم ، ٢٠٠٢].

فاللغة قوة يعجز عن تفسيرها العقل ولها نظام يختص بها ويميزها عن غيرها من اللغات ، و للعربية كغيرها من اللغات نظام لغوي خاص ، وأصول فرعية . وصفات خاصة تعرف بها من غيرها . ويراد بالنظام اللغوي : مجموعة من القوانين والقواعد والأحكام التي تحكمها وتخضع لها ألفاظها وعباراتها ، ويلتزم بها أبنائها التزاماً يعينهم على التفاهم ، وتبادل الخبرات والمعلومات ، ويمكن بيان طبيعة هذا النظام بتقسيمه إلى عدة أجزاء منها :- الصوتي ، والنظام النحوي ، والنظام الدلالي ، والنظام الكتابي (مطاوع ٢٠٠٠).

واللغة في أي مجتمع هي وعاء الثقافة وأداة التفكير ووسيلة التعبير ، ونقل التراث من جيل إلى جيل وفهم البيئة والسيطرة عليها بتبادل المعارف والنظريات والخبرات ، فلغتنا العربية وعاء القرآن الكريم وخزانة تراثنا الإسلامي الخالد .وهي لغة العلم والحضارة ، وهي أداة تعلمنا ، ومفتاح تطلعاتنا إلى المعارف والعلوم وتعد عملية تعليم اللغة واكتساب المهارات المرتبطة بها هدفاً رئيسياً من أهداف العملية التعليمية ؛ لما للغة من أهمية وبخاصة تلك الوظائف المتنوعة التي تؤديها في حياة الفرد والمجتمع على حد سواء .فالهدف الأساسي لتعليم اللغة هو إكساب المتعلم القدرة على الاتصال اللغوي الفعال والسليم ، والاتصال اللغوي لا يتعدى أن يكون بين متكلم ومستمع أو بين كاتب وقارئ ، وعلى هذا الأساس فإن للغة فنون أربعة هي : الاستماع ، والكلام ، والقراءة ، والكتابة .(البجة ، ٢٠٠١) .

ومن هنا جاء الاهتمام باللغة عامة وبالعربية منها خاصة ، فبات تدريسها بجميع مهارتها وفنونها أمراً ملحاً ، وأهم تلك المهارات وأكثرها ضرورة مهارة القراءة ، ومهارة الكتابة بالدرجة الأولى لأنهما أساس كل تعلم ، ولهذا فإن أول المهارات والفنون اللغوية التي يتناولها الطلبة منذ نعومة أظافرهم ، وفي المراحل الأولى من تعليمهم هي مهارة القراءة والكتابة المتلازمان ؛ ولهذا جاءت عناية المربين للتركيز على إتقانها منذ بداية الأمر ، ولا تزال القراءة الصحيحة أنبل الفنون .لأنها الوسيلة التي تنقل إلينا إسمى الإلهامات ، وأرفع المثل ، وأنقى المشاعر ، ولا ننسى أنها قد استمدت نبلها أولاً واخيراً من القرآن الكريم وقد جاء في قوله تعالى (وإذا قرئ القرآن فاستمعوا له وانصتوا لعلكم ترحمون) [ الاعراف ، ٢٠٤].

ومن دعوته تعالى لرسوله الكريم معلم البشرية (اقرأ باسم ربك الذي خلق ) [ [ العلق ، ١].

وتعد عملية القراءة الأساسى في عمليتي التعليم والتعلم ، ومفتاح من مفاتيح المعرفة ، ومهارة أساسية للنمو المعرفي ، وهي من أولى المهارات التي يتعلمها الطفل في المدرسة ، ومن هنا تبرز أهميتها في توفير سبل النجاح ، والتقليل من أسباب الإخفاق في تعلم اللغة العربية ، كما تعد القراءة من المهارات الأساسية التي تسعى المدرسة إلى تعليمها للطلبة التي يلتحقون بها ؛ وتعتبر القراءة الجيدة مطلباً من أهم متطلبات الفهم السريع ونمو التحصيل، ليس في مجال اللغة وحسب ولكن في مجالات العلوم المختلفة التي يتم قراءتها ، فالطالب المتمكن من اللغة يتمكن من القراءة بسرعة ويساعده ذلك على الإلمام بما يقرأ ، نظراً لأن التعلم يعتمد بدرجة كبيرة على القدرة القرائية فان الصعوبات في هذا المجال يمكن أن تكون ذات تأثير سلبي على شخصية الطالب ونظراً للتطور الذي شهدته السنوات الأخيرة في حقل تعليم اللغات ، فقد ثبت لعلماء اللغة العربية ومعلميها بأن الأساليب النمطية والطرائق التقليدية لم تنجح في تحقيق الأهداف المرجوة في تعليم المهارات اللغوية ، مما جعل المختصين يفكرون في إيجاد وسائل وأساليب جديدة وبديلة لتعلم المهارات القرائية على وجه الخصوص ، ومن هذا المنطق كان الاهتمام المتزايد في الآونة الأخيرة بما يسمى الالعاب الاتصالية او الالعاب اللغوية ، كما يشير كولمان [Coleman, 1990] إلى أن الألعاب من أبسط التقنيات وأكثرها انتشاراً وهي عبارة عن نشاطات تنفذ بالتعاون أو التنافس بين الأفراد لتحقيق أهداف ضمن مجموعة من القواعد . ويرى أن لهذه التقنية دوراً كبيراً في تحقيق أهداف المنهاج المدرسي ، إذ تحقق أهدافاً تربوية تعليمية مختلفة لذلك يشار إليها كاستراتيجية مكملة للمنهاج .

ولقد ركزت الاتجاهات التربوية الحديثة على تفعيل دور المتعلم ليصبح محور العملية التعليمية فقد أصبح من الضرورة استخدام تقنيات تربوية حديثة تراعي التطور التكنولوجي ، وتستند إلى الأساس النفسي للتلاميذ ، وهو ميلهم نحو اللعب ، والألعاب التي تساعد أن يكون التلميذ أكثر تشويقاً وتفاعلاً في المواقف التعليمية .

ويؤكد ملحم ( ٢٠٠٢ ) على أن اللعب يمثل مقوماً تربوياً حيويًا في تربية الأطفال في مستوياتهم الأولى ، لما تنطوي عليه هذه الفترة من أهمية وإمكانات وخصائص ، وتلزم لتشكيل الطفل في هذه المرحلة التكوينية الحاسمة من نموه .

فاللعب مدخل أساسي لنمو الطفل في الجوانب العقلية والجسمية والاجتماعية والمهارية واللغوية ... إلخ كما يسمح باكتشاف العلاقات بينها ، وينمي التفكير ، وهو يسمح بالتدريب على الأدوار الاجتماعية ، ويخلص الإنسان من إنفعالاته السلبية ومن صراعاته ، ويساعده على إعادة التكيف ( الحيلة ، ٢٠٠٢ )

واللعب هو حياة الطفل الذي يشعره بالسعادة ، ويميل إلى إحداث عالم من الوهم والخيال .

يمارس فيه من خبراته الباعثة على السرور والثقة ، دون خوف من تدخل الآخرين كما جاء في نظرية التحليل النفسي ، ويمكن أن يكون اللعب منطلقاً للاستكشاف وعلاجاً للأمراض النفسية ، فهي عملية تسلية وترفيه للمساعدة على تخفيف التوتر والانفعالات . ( ايجناني ، ٢٠٠٢ ) .

كذلك فإن للألعاب دوراً مهماً في كسر روتين الدرس وعملية التدريس ، إذا أنها تعطي الطلبة قسطاً من الراحة في أثناء ممارسة الأشكال المكثفة للغة ، وخصوصاً عند تثبيتت أذهانهم ويعود ذلك لما للألعاب من أثر في تحسين اللغة لدى الأفراد وقدراتهم على الممارسة التعليمية ، يزداد على ذلك أن الألعاب اللغوية من أقصر الطرق لإتقان اللغة بمهاراتها المختلفة الاستماع ، والتحدث ، والقراءة ، والكتابة ، بوصفها وسائل لتعزيز تعلم اللغة وإتقانها داخل الغرف الصفية ، مما يوفر فرصاً للتحدي والمنافسة الإيجابية بين الطلبة أصبح اللعب من الوسائل الفعالة المستخدمة في مجال التربية والتعليم ، لذا وجب على المعلم استغلال هذا الميل الفطري بتمكين الطفل من النمو السليم بانتقاء النوع الملائم وفق ما يتلاءم مع عمره ونضجه الجسمي والفكري ، وتقديمه للطفل في ظرف تربوي واجتماعي مناسب .

ولقد أوصت كثير من الدراسات التربوية بتوظيف الألعاب التربوية لأثرها البالغ في التغلب على الصعوبات القرائية التي توجه تلاميذ المرحلة الدنيا ، وفي تنمية وتدعيم المهارات اللغوية ولمسايره هذه الدعوات الحديثة فقد قامت دائرة التربية والتعليم بوكالة الغوث الدولية باستخدام هذه التجربة في توظيف الألعاب التربوية بهدف التغلب على صعوبات القراءة التي تواجه التلاميذ في الصف الثالث وتماشياً مع برنامج إصلاح التعليم الذي تبنته دائرة التعليم ، الذي يجعل التلميذ هو محور العملية التعليمية التعليمية مع توفير بيئة آمنة ومحفزة له ، وتلبية لبرنامج التعليم الجامع الذي يعتبر القلب النابض لهذا الإصلاح الذي يقوم على تقديم المعرفة للتلاميذ في ثلاث مستويات بحيث تقدم المعرفة بشكل عام إلى جميع التلاميذ ويستفيد أكبر عدد من الطلاب أما بعض التلاميذ الذين لا يستجيبون للتعليم فبتغيير الاستراتيجيات التعليمية وتوظيف الألعاب التربوية نصل إلى الطاقات الكامنة لهؤلاء التلاميذ التي تمكنهم من السير قدماً مع أقرانهم .

### مشكلة الدراسة وأسئلتها :

من خلال عمل الباحثة كمشرفة للتعليم الأساسي في المنطقة الوسطى وجدت أن هناك بعض التلاميذ يعانون من صعوبات قرائية تؤثر من قريب أو بعيد على مستوى التحصيل العام لديهم في اللغة العربية وفي المواد الأخرى ، وقد تعود هذه الأسباب إلى بعض الممارسات من قبل المعلمين في الصفين الأول والثاني ، أو تعود إلى اتباع طرق التعليم التقليدية دون تجديد أو تنوع في الأنشطة اللغوية مما تجعل عملية التعليم روتينية تنفر التلاميذ من درس القراءة . ومن هنا فقد جاءت هذه التجربة للتغلب على مثل هذا الضعف والتي تمثلت في الإجابة على السؤال الرئيس :

كيف يمكن توظيف الألعاب التربوية في صفوف المرحلة الدنيا للتغلب على ضعف القراءة .

### أهمية التجربة ( الدراسة ) :

١- اختيار طريقة فاعلة بتوظيف الألعاب التربوية بعلاج ضعف القراءة عند ضعاف التحصيل وتنمية التفكير عند تلاميذ الصف الثالث الأساسي

٢- قد يستفيد من هذه التجربة كل من :

أ- المعلمين حديثي التعيين .

ب- المشرفين التربويين في المناطق الأخرى .

ج- مشرفي التربية العملية لمساعدة الطلاب على توظيف مثل هذه الألعاب .

٣- تحسين طرق التعليم من خلال تضمينها وتطعيمها ببعض الأساليب الحديثة .

٤- تشجيع الباحثين للشروع في إجراء المزيد من الأبحاث الميدانية المماثلة لقياس فاعلية استخدام الألعاب التربوية في تدريس اللغة العربية .

### مصطلحات دراسية :

الألعاب التربوية ( اللغوية ) : الألعاب التي يختارها أو يعدها الباحث ويشترك في أدائها التلاميذ ضمن قواعد وتعليمات معينة وبتوجيه من المعلم .

### حدود الدراسة :

الحد المكاني : مدارس المنطقة الوسطى

حد الموضوع : تطبيق الألعاب التربوية في مادة اللغة العربية .

### الهدف من الدراسة :

تهدف الدراسة إلى :

- تحسين مستوى تلاميذ المرحلة الأساسية الدنيا في القراءة .

- خلق بيئة آمنة ومشجعة للتلاميذ على التعلم .

- مساعدة المعلمين على توظيف الألعاب التربوية في ضوء أهداف واضحة ومحددة .

## تنفيذ التجربة

### القراءة العلاجية الوقائية :

تنفيذ القراءة العلاجية في بداية كل دراسي من دروس اللغة العربية .  
سميت قراءة علاجية وقائية لأنها تعالج ضعف التلاميذ في قراءة الكلمات التي سبق تعلمها وقراءة وقائية لأن المعلم يتنبأ بالأخطاء التي من المحتمل أن يخطئ فيها التلاميذ وبالتالي يعالجها ويركز عليها قبل عملية القراءة .

### خطوات تنفيذ القراءة العلاجية الوقائية :

- يقوم المعلم بتقسيم كلمات الدرس إلى مجموعتين .
- أ- كلمات سبق تعلمها .
- ب- كلمات جديدة .

### أولاً : معالجة الكلمات التي سبق تعلمها .

- يقسم المعلم الكلمات إلى مجموعات خماسية ( كل مجموعة تحتوي على خمس كلمات )
- ينفذ المعلم مجموعة من الألعاب حتى يتقن التلاميذ قراءة هذه الكلمات التي تحول دون تعلم التلاميذ لمادة الدرس .

### ١- لعبة ساعي البريد :

- أ- يقوم المعلم بتوزيع البطاقات الخمس على التلاميذ من خلال جو من المرح واللعب .
- ب- يقوم كل تلميذ وصلته رسالة ( بطاقة ) بقراءتها قراءة صامتة .
- ت- يستدعي المعلم التلاميذ لقراءة الكلمات أمام التلاميذ .
- ث- يتيح المعلم للتلاميذ مناقشة المهارات التي تحتوي عليها الكلمات مثل ( الحروف الشمسية والقمرية التاء المربوطة والمبسوطة- التنوين – المدود – همزتا الوصل والقطع ...إلخ )
- ج- يضع المعلم البطاقات على السبورة ويشكر التلاميذ .

### ٢- لعبة الكرسي :

- يضع المعلم كل بطاقة على كرسي .
- يشارك سته طلاب في اللعبة .
- يدور التلاميذ حول الكرسي عندما يأذن لهم المعلم بالحركة .
- عندما يعطي المعلم إشارة التوقف ( الصافرة ) مثلاً يجلس كل تلميذ على كرسي .
- التلميذ الذي لم يجلس على الكرسي هو الطالب الخاسر .

- يقرأ كل تلميذ الكلمة التي تحتوي عليها البطاقة الموجودة على الكرسي الذي جلس عليه .
- يكرر المعلم اللعبة إلى أن يحدد الطالب الفائز .
- يشكر المعلم المشاركين ويقدم جائزة للطالب الفائز .

### ٣- لعبة الكلمة الضائعة :

- يعرض المعلم البطاقات على السبورة .
- يقرأ التلاميذ الكلمات .
- يعطي المعلم التلاميذ الفرصة لتأمل الكلمات وتخزينها في ذاكرتهم .
- يخفي المعلم إحدى الكلمات أثناء وضع التلاميذ رؤوسهم على الأدراج .
- يرفع التلاميذ رؤوسهم ويطلب منهم المعلم تحديد الكلمة الضائعة .
- يحاول التلاميذ التعرف إلى الكلمة المفقودة من خلال تذكرهم الكلمات وتحديد الكلمة .
- يكرر المعلم اللعبة عدة مرات .

### ٤- لعبة التخمين :

- يشارك في هذه اللعبة أحد التلاميذ .
- يقف التلميذ أمام زملائه بحيث يكون وجهه إلى التلاميذ .
- يضع المعلم البطاقات أعلى رأس التلميذ المشارك .
- يقوم التلميذ بتخمين الكلمات التي تم تخزينها في ذاكرته .
- يعطي التلاميذ الإشارة ( التصفيق عند الإجابة الصحيحة ) أو إشارة لا بأصبعهم .
- يكرر المعلم اللعبة أكثر من مرة .
- في هذه اللعبة يتذكر التلميذ ( خمس كلمات ) .

### ٥- لعبة بائعة الورد :

- توظيف الكلمات في مواقف جديدة .
- توزع إحدى التلميذات ( البطاقات على التلاميذ )
- ثمن البطاقة وضعها في جملة مفيدة .
- يقوم التلاميذ بشراء البطاقات .
- يوظف التلاميذ الكلمات في جمل من تعبيرهم ويشجعهم المعلم على المشاركة .
- يعزز المعلم التلاميذ الذين أجابوا إجابات صحيحة ويساعد التلاميذ الذين لم يجيبوا من خلال مشاركة زملائهم .

## ٦- لعبة سلسلة الكلمات :

- ١- يعرض المعلم جميع الكلمات التي سبق تعلمها على السبورة .
- ٢- يعطي كل مجموعة من التلاميذ بطاقة تحتوي على كلمة .
- ٣- يقرأ التلاميذ في كل مجموعة الكلمة الموجودة على البطاقة مثلاً ( كتاب ) تنتهي بحرف الياء.
- ٤- يبحث التلاميذ عن كلمة تبدأ بحرف الباء ( بيت ) مثلاً ، يبحث التلاميذ عن كلمة تبدأ بحرف التاء تلقي ، ثم يبحثون عن كلمة تنتهي بحرف الياء يسرع ..... إلخ . ( كتاب ، بيت ، تلقي ، يسرع )
- ٥- تكرر الألعاب السابقة على باقي مجموعات الكلمات التي سبق تعلمها وبذلك يستطيع المعلم أن يزيل العقبة التي كانت حائلاً أمام التلاميذ لقراءة الكلمات التي سبق تعلمها .

## ثانياً معالجة الكلمات الجديدة .

- يقسم المعلم الكلمات الجديدة إلى مجموعات كل مجموعة تحتوي على خمس كلمات .

### ١- لعبة صندوق الحظ :

- يضع المعلم البطاقات في صندوق .
- يسحب التلاميذ البطاقات .
- يقوم كل تلميذ بقراءة بطاقته قراءة صامتة .
- يستدعي المعلم التلاميذ إلى السبورة لقراءة الكلمات .
- يقوم كل تلميذ بقراءة الكلمة وتحليلها إلى مقاطع صوتية .
- يشكر المعلم التلاميذ المشاركين في اللعبة .

### ٢- لعبة الحروف .

- يعرض المعلم الكلمات على السبورة .
- يذكر المعلم أحد الحروف .
- يستخرج التلاميذ الكلمة التي تبدأ بهذا الحرف من مجموعة الكلمات الموجودة على السبورة .
- يكرر المعلم هذه اللعبة أكثر من مرة .



### ٣- لعبة أسميتها : ( تحديد معنى الكلمة )

- يعرض المعلم الكلمات على السبورة .
- يحدد المعلم معنى الكلمة .
- يستخرج التلاميذ الكلمة التي تحمل المعانى من على السبورة .
- يكرر المعلم اللعبة حتى يوضح معاني جميع الكلمات الجديدة .

### ٤- لعبة أنصاف الكلمات :

- هذه اللعبة عبارة عن مسابقة بين تلميذين .
- يوزع المعلم أنصاف الكلمات المعروضة على التلاميذ بالتساوي .
- يكون التلاميذ الكلمات .
- الطالب الفائز هو الذي يكون الكلمات بطريقة صحيحة وفي وقت أسرع ،
- تكرر لعبة الكلمة المفقودة ، الكرسي ، التخمين .

### ٥- لعبة تاج الملك :

- يقوم المعلم بتوزيع بطاقات الكلمات على التلاميذ .
- يقف كل ملك أمام التلاميذ وينادي على حراسه ( من يحملون نفس المهارة )
- يصفق الجميع للملك الفائز الذي يحمل جميع حراسه نفس المهارة .

### ٦- لعبة قطار الكلمات :

- يوزع المعلم جميع البطاقات على التلاميذ بحيث يأخذ كل تلميذ بطاقة .
- يعطي تلميذين بطاقتين كل بطاقة عبارة عن قطار ( الحروف الشمسية ، الحروف القمرية )
- يسير القطار في الفصل .
- من يحمل بطاقة تحتوي على المهارة يسير خلف القطار .
- بعد أن يصل القطار إلى المحطة يسمح شرطي المرور للتلميذ الذي يحمل البطاقة الصحيحة بالمرور بينما لا يسمح للطالب الذي يحمل البطاقة التي لا تحتوي على المهارة بالمرور .

### ٧- لعبة من سيربح المليون :

- يشارك في هذه اللعبة تلميذ واحد .
- يعرض المعلم جميع الكلمات على السبورة .
- يعطي المعلم التعليمات ويوضح أن لديه وسيلة مساعدة واحدة ( سؤال التلاميذ )
- يقوم المعلم بطرح الأسئلة على التلميذ .
- التلميذ الذي لا يجيب على الأسئلة لا يربح ويستبدل بطالب آخر .

بعد هذه الألعاب يقوم المعلم بقراءة الدرس ومن ثم يقرأ التلاميذ الدرس ولا بد من إتاحة الفرصة أمام أكبر عدد من التلاميذ لقراءة الدرس .

**النتائج :** أشارت النتائج إلى ما يلي .

- ١- تحسُن مستوى قراءة التلاميذ مقارنة بالشعب التي لا توظف الطريقة .
- ٢- تحسُن مستوى تحصيل التلاميذ في الاختبارات النهائية .

**التوصيات :**

**يوصى بما يلي :**

- ١- عقد دورات تدريبية بهدف تشجيع المعلمين على استخدام الألعاب التربوية في المواقف الصفية .
- ٢- تطبيق هذه التجربة للاستفادة منها .
- ٣- الاستفادة من الألعاب المحوسبة في برنامج التعليم التفاعلي المحوسب .