وزارة التعليم العالي والبحث العلمي

جامعة قاصدي مرباح . ورقلة.

كلية الآداب واللغات

قسم اللغة والأدب العربي

تعليمية اللغة العربية عن طريق الألعاب التعليمية الالكترونية للأقسام التحضيرية

مذكرة تخرج من متطلبات نيل شهادة الماستر في اللغة والأدب العربي

تخصص: لسانيات تطبيقية

إعداد الطالبتين:

بن زهرة إشراق

بركبية عواطف

إشراف الدكتورة:

عواريب حنان

السنة الجامعية:1442هـ .1443هـ/2020.2021

مقدمة

مقدمة:

شهد العالم خلال القرن العشرين تطورا كبيرا في مجال التكنولوجيا الحديثة للإعلام والاتصال حيث ساهمت هذه الأخيرة في بروز ظواهر إعلامية اتصالية حديثة الانتشار في المجتمع المعاصر،حيث أصبح لهذه الظواهر تأثيرا كبيرا على الفرد والمجتمع،خاصة الأطفال كونهم الشريحة الحساسة في المجتمع.

ولا شك أن مجال التعليم هو من أبرز تلك المجالات،حيث أدى انتشار الكمبيوتر وألعاب الفيديو والانترنت إلى بروز دورها في حياة الأطفال وهذا أدى إلى ظهور مستحدث تكنولوجي ظهر في الآونة الأخيرة ألا وهو التعليم عن بعد والذي أصبح توظيفه في العملية التربوية ضرورة ملحة لذلك دعت الحاجة إلى ابتكار استراتيجيات تعليم جديدة وحديثة قادرة على مواكبة العصر ومنها توظيف الألعاب الإلكترونية في التعليم.

فالتربية الحديثة اليوم تؤكد على الألعاب الهادفة و تنادي بضرورة استخدامها في تربية الأطفال ؛ لما لها من دور حيوي في تكوين أبعاد شخصية الطفل , فاللعب في سنوات التكوين الأولى هي مرادف للحياة بالنسبة للطفل ,ومن المعروف أن التعلم عن طريق اللعب يعد من الأساليب المجدية و الفعالة

ومن ها نشأ الاهتمام بإعداد هذه الدراسة حول الدور الذي تلعبه الألعاب التعليمية الإلكترونية في تعليم اللغة العربية للأقسام التحضيرية ، وتحاول الدراسة الإجابة عن الإشكالية الآتية :

- ما هو واقع استخدام الألعاب التعليمية الالكترونية في تعليم اللغة العربية للأقسام التحضيرية؟

تندرج تحت هذه الإشكالية التساؤلات الجزئية الآتية

- ما هي أهداف استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية في تعليم اللغة العربية؟
- ما طبيعة محتوى الألعاب التعليمية الإلكترونية الموجهة لتعليم الأقسام التحضيرية؟
- ما هي الطرائق المتبعة في التعليم الإلكتروني؟

ومن خلال التساؤلات وضعنا الفرضيات الآتية:

- تهدف الألعاب التعليمية الإلكترونية إلى تنمية المهارات المعرفية والمهارية لمتعلمي المرحلة التحضيرية
- محتوى الألعاب التعليمية الإلكترونية متنوع وشامل ومتكامل.
- نتوقع أن تختلف طريقة التعليم بالألعاب الإلكترونية عن طريق التدريس بالقسم.

ومن بين الأسباب التي جعلتنا نختار هذه الدراسة ما يلي:

- جدية الظاهرة وانتشارها خاصة في الآونة الأخيرة بسبب الاستعمال الواسع والملح للأجهزة المتطورة.
- اعتماد التعليم عن بعد هذا العام بسبب تفشي فيروس كوفيد19في العالم.

كما دفعتنا أسباب ذاتية أخرى تمثلت في:

الرغبة والميول الشخصي لمعرفة ما يحدث في الواقع الدراسي والتعليم ولاسيما أننا مقبلتين على ميدان تدريس اللغة العربية مستقبلا بإذن الله.

وتسعى الدراسة إلى تحقيق الأهداف الآتية:

- بيان الإطار المفاهيمي والوظيفي للألعاب التعليمية الإلكترونية.

- التعرف على دور الألعاب التعليمية الإلكترونية في تعليم اللغة العربية باعتبارها أداة ووسيلة لاكتساب المعرفة.
- البحث عن مدى نجاع هذه الوسيلة في اكتساب اللغة.

كما اقتضت طبيعة هذه الدراسة الاعتماد على المنهج الوصفي وأداة تحليل المحتوى وأدوات إجرائية أخرى .

ولكي تؤتى هذه الدراسة ثمارها اعتمدنا الخطة التالية المكونة من فصلين ثم خاتمة

يضم الإطار النظري مدخل حول أهمية التكنولوجيا في التعليم ثم يأتي **الفصل الأول** عنوناه بالألعاب التعليمية الإلكترونية وهو خاص بتعريف اللعب لغة واصطلاحا ثم الانتقال إلى تعريف الألعاب التعليمية الإلكترونية ومن ثم عناصر هذه الأخيرة ومميزاتها وأهميتها، **و في الفصل الثاني** ؛ وهو الإطار التطبيقي للدراسة و الذي عنوناه ب دراسة وصفية تحليلية للعبة حيث قمنا بوصف عينة الدراسة، وهي لعبة **(رحلة الحروف)** ، بعدها تطرقنا الى أهداف تدريس اللغة العربية عن طريق هذه اللعبة ،ثم أهداف تدريس اللغة العربية عن طريق هذه اللعبة ، ثم المبحث الثالث حللنا محتوى تدريس اللغة العربية عن طريق اللعبة ، ثم يليه مبحث رابع بعنوان طرائق تدريس اللغة العربية عن طريق اللعبة وأخيرا نواتج الدراسة.

وقد سبقت هذه الدراسة بحوث أكاديمية أخرى تمثلت في:

- دراسة دويدي(2006)"أثر استخدام ألعاب الحاسب الآلي وبرامجه في التحصيل ونمو التفكير الإبداعي لدى تلامذة الصف الأول الابتدائي في مقرر القراءة والكتابة بالمدينة المنورة.

- دراسة الحربي(2010)"فاعلية الألعاب التعليمية الحاسوبية على التحصيل الدراسي وبقاء أثر التعلم في الرياضيات.

ومما سهل علينا الطريق وأنار لنا درب البحث مجموعة من المصادر والمراجع القيمة على رأسها:الألعاب التربوية وتقنيات إنتاجها لمحمد محمود الحيلة، و أيضا كتاب اللعب عند الأطفال لحنان عبد الحميد العناني، وكتاب بعنوان الألعاب من أجل التفكير والتعليم لمحمد محمود الحيلة.

ولا يسعنا في الأخير إلا أن نتقدم بجزيل الشكر و الامتنان للأستاذة الفاضلة حنان عواريب لدعمها لنا بالتوجهات والنصائح طيلة فترة الدراسة.

نرجو أن نكون قد وفقنا،فإن أصبنا فمن الله عز وجل و إن أخطأنا فمن أنفسنا وحسبنا أجر الاجتهاد وما التوفيق إلا بالله عز وجل.والحمد لله.

بقلم-بن زهرة إشراق

-بركبية عواطف

في:2021/06/07

تمهيد:

أهمية التكنولوجيا في التعليم

تمهيد:

يشهد عالمنا اليوم طفرة في المنجزات التكنولوجية،طالت جميع مناحي الحياة العلمية و الاقتصادية،والثقافية،والاجتماعية،وقد انعكس ذلك بشكل بالغ على التربية والتعليم وتأكد دور تكنولوجيا التعليم كأسلوب منهجي، وطريقة في التفكير،تسعى إلى توظيف المصادر البشرية والإبداع الإنساني والمصادر المادية من خلال الأجهزة و البرمجيات، للمساهمة

في حل مشكلات النظم التربوية

إن الثورة الصناعية وثورة الاتصال وما شهده العصر من تقدم تكنولوجي تمثل في ظهور العديد من المستحدثات التكنولوجية في المجال التعليمي،وقد تأثرت المنظومة التعليمية بشكل واضح من هذا التقدم،حيث تغير دور المعلم والمتعلم والمناهج بأهدافها ومحتواها وأنشطتها وطرق عرضها تقديمها.

إن أساليب التعليم والتعلم قد دخلها العديد من المفاهيم الحديثة التي دخلت الميدان التعليمي، ارتبطت بالمستوى الإجرائي والتنفيذي للممارسات التعليمية، فظهر التعليم الإلكتروني،والتعليم المفتوح، والتعليم عن بعد،والمدرسة الإلكترونية ومؤتمرات الفيديو ،وغيرها من المفاهيم المرتبطة بتكنولوجيا التعليم.

وحرص التربويون في فترة مبكرة على توظيف تقنيات الاتصال المختلفة التي بدأت تظهر هنا وهناك في خدمة العملية التعليمية فبدأ الاهتمام بوسائل العرض المرئية وبعدها المسموعة وظهرت الوسائل السمعية والبصرية كميدان تربوي جديد ثم بدأ يظهر في الأدب التربوي مصطلح تقنيات التعليم وتحول الاهتمام من مجرد استخدام الوسائل السمعية البصرية إلى دراسة عملية الاتصال بين المرسل و المستقبل في الموقف التعليمي وإعداد الرسالة التعليمية واستخدام قنوات الاتصال المناسبة وفي مرحلة لاحقة حدث تطور آخر في مجال

تكنولوجيا التعليم، نحو الاهتمام بالبيئة التعليمية كاملة،المعنوية والمادية، وتصميم الموقف التعليمي بجميع مدخلاته وعملياته ومخرجاته، وأصبح مفهوم النظام،والأسلوب النظامي مضامين جوهرية في مفهوم تقنيات التعليم وأصبحت الوسائل التعليمية جزءا من منظومة شاملة، تضم الإنسان، والأفكار والأساليب،والأدوات، والإدارة،وجميع ما يؤثر في الموقف التعليمي.

لقد أحدثت التطورات التكنولوجية الأخيرة، تغيرا في كثير من المفاهيم التربوية السائدة، طالت النظم الإدارية وبناء المناهج الدراسية و البرامج التدريبية بل ظهر من ينادي بمراجعة الشكل القائم للمدرسة، ومن يجادل بضرورة وجودها في ظل وجود طرق المعلومات السريعة، و نظم الاتصال عبر الأقمار الصناعية، والميتيميديا(البرامج التي تجمع بين الصوت والصورة و الرسم والنص مع وجود تفاعل بين المشاهدين)والهايبرميديا (تصميم جديد للحاسوب التعليمي متعدد الوسائط يتيح للمتعلم مزايا متعددة: نصوص مكتوبة، رسائل سمعية، رسومات ساكنة أو متحركة صور ساكنة أو متحركة)والصفوف،والمعامل الافتراضية،وما إلى ذلك من مفاهيم تقنية جديدة.

ولذلك فإن تكنولوجيا التعليم علم متجدد، لا يقف عند حدود استخدام الأجهزة التعليمية وصيانتها بل إنه يتأثر بالتغيرات النظرية التي تواجه المجال وتطبيقاته، و لهذا كان التطور في مجال تقنيات التعليم موازيا للتطورات في النظريات ذات العلاقة،والمتتبع للتغيرات التي طرأت على تعريفات المجال منذ العشرينات،حتى الآن يلحظ كيف تأثر المجال بالتحولات النظرية من مدرسة علم النفس السلوكية، إلى المدرسة الإدراكية إلى المدرسة البنيوية.

ومن الإنصاف أن نقول إن مهنة التعليم ومنذ طفولة هذه المهنة التي تمتد إلى ما قبل التاريخ،كانت تعتمد و بدرجات متفاوتة على استخدام تقنيات تعليمية مختلفة، إلا أننا نشهد

تركيزا شديدا على استخدامه في الوقت الحاضر، وأصبحت ميزة تتباهى بها المدارس،والمعاهد والجامعات، ومراكز الأبحاث العلمية.

يرتبط المفهوم الشائع لتكنولوجيا التعليم بالأجهزة و الآلات، أول ما يتبادر إلى الذهن عند الحديث عن تكنولوجيا التعليم معارض الوسائل التعليمية في المدارس وتصوير النشاطات التربوية، وتشغيل وحدة الصوت في اللقاءات العامة عند الحديث عن الإنجازات في مجال تكنولوجيا التعليم فسرعان ما يبدأ الحديث عن عدد الأجهزة المتوفرة في المدارس و شبكات الحاسب والميتيميديا والانترنت.

إن تكنولوجيا التعليم تشمل الجانبين النظري و التطبيقي، إذ أنها تقدم إطارا معرفيا لدعم التطبيق، وتوفر قاعدة معرفية حول كيفية التعرف إلى المشكلات التعليمية و حلها، و يعتمد ميدان تكنولوجيا التعليم على كل ما تنتجه حقول المعرفة المختلفة، التربوية بشكل خاص،والعلوم النظرية والتطبيقية بشكل عام،عرفت تكنولوجيا التعليم بأنها"عملية منهجية منظمة في تصميم عملية التعليم والتعلم،وتنفيذها و تقويمها، في ضوء أهداف محددة، تقوم أساسا على نتائج البحوث في مجالات المعرفة المختلفة، وتستخدم جميع الموارد المتاحة البشرية، وغير البشرية، للوصول إلى تعلم أكثر فاعلية و كفاية.

1. مفهوم تكنولوجيا التعليم:

قبل التطرق في تعريف تكنولوجيا التعليم علينا أن نعرف التكنولوجيا

التكنولوجيا (technologies):كلمة إغريقية قديمة،مشتقة من كلمتين:هما)(techneوتعني مهارة فنية، و كلمة (logies) و تعني دراسة،و لذلك فإن مصطلح التكنولوجيا يعني تنظيم المهارة الفنية.[1]

[1] غالب عبد المعطي الفريجات،مدخل إلى تكنولوجيا التعليم،دار كنوز المعرفة العلمية للنشر و التوزيع، الأردن عمان،ط2،2010، ص21/11

أما مصطلح تكنولوجيا التعليم، والذي شاع استخدامه في العالم الغربي، يقابل مصطلح تقنيات التعليم في الوطن العربي، فهو مصطلح حديث ظهر نتيجة الثورة العلمية و التكنولوجية،التي بدأت عام 1920 عندما أطلق العالم فين هذا الاسم عليه.

يقول ستلر(1990): إن كلمة تكنولوجيا مأخوذة من الأصل اللاتيني و تعني) (tesctereو تعني ينشىء أو ينسج و تشير إلى تطبيق المعرفة العلمية.وقد انتقلت من أصلها اللاتيني إلى اللغة الفرنسية في صورة معدلة هي TECHNIQUE) ثم انتقلت إلى اللغة الإنجليزية وأصبحت (TECHNOLOGY) و التي ترجمت إلى العربية "تكنولوجيا"[2]

تكنولوجيا التعليم: كثر الخلاف حول تعريف مصطلح تكنولوجيا التعليم إلى درجة أنه لم يحظى مصطلح آخر من مصطلحات التربية بمثل هذا الخلاف فمن الباحثين من سماها بتكنولوجيا التعليم أو التكنولوجيا في التعليم أو تكنولوجيا التربية أو تكنولوجيا التدريس كل واحد منهم عرفها بحسب اختصاصه و مجال استعمالها، ونورد هنا أشهر هذه التعريفات الأجنبية و العربية.

تعريف اليونسكيو: "عرفت اليونسكو تكنولوجيا التعليم بأنها منحى نظامي لتصميم العملية التعليمية و تنفيذها و تقويمها تتبعا لأهداف نابعة من نتائج الأبحاث في مجال التعليم، و الاتصال البشري مستخدمة المواد البشرية و غير البشرية من أجل إكساب التعليم المزيد من الفعالية"[3].

[2]كمال عبد الحميد زيتون،تكنولوجيا التعليم في عصر المعلومات و الاتصال،عالم الكتاب نشر و توزيع و طباعة،القاهرة،ط2،2004، ص18

[3]عبد الفتاح أبو معال،أثر وسائل الإعلام على تعليم الأطفال و تثقيفهم،دار الشروق،عمان الأردن،ط1،2006،ص49

تعريف كلارك: "هي الاستفادة من المخترعات و الصناعات الحديثة في مجال التعليم حسب تعريف كلارك تكنولوجيا التعليم هي مجموعة من الآلات والأدوات الحديثة الموظفة في التعليم كجهاز الحاسوب مثلا"[4].

تعريف حسين الطوبجي: "هي طريقة في التفكير فضلا عن أنها منهج في العمل و أسلوب في حل المشكلات يعتمد في ذلك على إتباع مخطط منهجي أو أسلوب النظام لتحقيق أهداف تربوية محددة"[5].

تشابهت التعريفات واتفقت جميعها على أن تكنولوجيا التعليم طريقة نظامية،ومنهج وأسلوب في التفكير لتحقيق أهداف معينة.

2. التعليم الإلكتروني:

نعيش الآن عصر المعلومات حيث الانفجار المعرفي،والتدفق المعلوماتي، و أصبحت المعلومات الآن يتزاحم عليها المثقفون وغيرهم من أصحاب المهن الأخرى للتعرف على الجديد في مجالات اهتمامات كل منهم، كما توجد طرق سريعة لنقل المعلومات من مكان إلى آخر كما أن ظهور شبكة المعلومات الدولية المعروفة بالانترنت وتوظيفها في كافة مناحي الحياة يبين أهمية المعلومات كسلعة تباع وتشترى ويتم نقلها من مكان إلى آخر للاستفادة منها ولقد أدى التقدم التكنولوجي إلى ظهور أساليب وطرق جديدة للتعليم المباشر، تعتمد على توظيف مستحدثات تكنولوجية لتحقيق التعلم المطلوب، منها استخدام الحاسوب ومستحدثاته، والأقمار الصناعية والقنوات الفضائية وشبكة المعلومات الدولية، بغرض إتاحة

[4] مصطفى السايح،المنهج التكنولوجي تكنولوجيا التعليم و المعلومات في التربية الرياضية،دار الوفاء،الإسكندرية،مصر،ط1،2004،ص49

[5] عبد الحافظ سلامة،تصميم وإنتاج الوسائل التعليمية للمكتبات وتكنولوجيا التعليم،دار اليازورى العلمية،عمان، الأردن،ط1،2007،ص11

التعلم على مدار اليوم و الليلة، لمن يريده وفي المكان الذي يناسبه بواسطة أساليب وطرق متنوعة تدعمها تكنولوجيا الوسائل المتعددة بمكوناتها المختلفة، لتقدم المحتوى التعليمي من خلال تركيبة من لغة مكتوبة ومنطوقة وعناصر مرئية ثابتة ومتحركة و تأثيرات وخلفيات متنوعة سمعية وبصرية يتم عرضها للمتعلم من خلال الحاسوب مما يجعل التعلم شيق وممتع ويتحقق بأعلى كفاءة وبأقل مجهود وفي أقل وقت مما يحقق جودة التعليم[6].

ومن بين وسائل التعليم الإلكتروني نجد الألعاب التعليمية الإلكترونية التي أصبحت من الضروريات في العصر الحالي نظرا للتطور التكنولوجي الحادث في مجال التعليم.ولانتشار فيروس كوفيد19

[6]غالب عبد المعطي الفريجات، المرجع السابق،ص163

الفصل الأول : **الألعاب التعليمية الإلكترونية**

- **المبحث الأول :** مفهوم اللعبة لغة و اصطلاح
- **المبحث الثاني :** مفهوم الألعاب التعليمية الإلكترونية
- **المبحث الثالث :** العناصر الأساسية للألعاب التعليمية الإلكترونية
- **المبحث الرابع :** مميزات الألعاب التعليمية الإلكترونية
- **المبحث الخامس:** أهمية الألعاب التعليمية الإلكترونية

تمهيد

يعتبر اللعب نشاطا مهما يمارسه الفرد في تكوين شخصيته من جميع جوانبها ومن خلاله يتعرف الطفل على الأشياء ويتعلم المفاهيم المختلفة فاللعب له العديد من التعريفات التي تلفت إلى السمات الأساسية له فهو بالنسبة للطفل المحرك الأساسي الذي يدفعه لاكتساب المعارف ولقد أوجد له عدة تعريفات منها:

المبحث الأول: ماهية اللعب لغة واصطلاحا

أ. لغة:

يعرف اللعب لغويا، كما ورد في قاموس المحيط، بأنه:" مصدر للفعل لعب ومعناه ضد جد،وهذا يعني انتقاء صفة الجدية عن اللعب بعكس العمل،كما يتضمن مفهوم اللعب،وكما ذكر في قاموس المنجد،المزاح وفعل بقصد اللذة أو التنزه،فعل لا يجدي عليه نفع"[1] .

أما قاموس علم النفس فيعرف اللعب بأنه:"نشاط يقوم به البشر بصورة فردية أو جماعية لغرض الاستمتاع دون دافع أخر وبتحليل مضمون هذا التعريف نستنتج أن اللعب نشاط يمارس بطريقة فردية وأخرى جماعية. وهو نشاط إنساني حر خالص، يؤدى لغاية الاستمتاع وحسب، وقد يكون هذا النشاط حركيا أو ذهنيا[2].

ب . اصطلاحا:

[1] حنان عبد الحميد العناني،اللعب عند الأطفال، دار الفكر للطباعة والنشر،عمان،الأردن، ط1، 2002،ص15

[2] محمد محمود الحيلة،الألعاب التربوية وتقنيات انتاجها، دار المسيرة،عمان،الأردن، ط1، 2002،ص18

"نشاط حر قد يوجه ويستثمر لإنماء سلوك الأطفال وشخصياتهم وقد يوجه من قبل الكبار لصالح الصغار وتربيتهم، وقد يكون لغاية المتعة والتسلية كما في الألعاب الشعبية والألعاب المحو سبة"[1].

ويرى الدكتور"محمد محمود الحيلة" أن اللعب وسيلة لإعداد الطفل للحياة المستقبلية، وهو نشاط حر وموجه يكون على شكل حركة أو عمل، يمارس فرديا أو جماعيا،ويستغل طاقة الجسم العقلية والحركية ويمتاز بالسرعة والخفة لارتباطه بالدوافع الداخلية، ولا يتعب صاحبه، وبه يتمثل الفرد المعلومات ويصبح جزءا من حياته ولا يهدف إلا إلى الاستمتاع. ويتصف اللعب بعدة سمات يمكن إجمالها في الأتي:

1-اللعب نشاط لا إجبار فيه وغير ملزم للمشاركين فيه وقد يكون بتوجيه من الكبار أو بغير توجيه كما في الألعاب الشعبية.

2-تعد المتعة والسرور جزءا رئيسيا وهدفا يحققه اللاعبون من خلال اللعب،وغالبا ما ينتهي إلى التعلم.

3-من خلال اللعب يمكننا استغلال الطاقة الذهنية والحركية للاعب في آن واحد.

4-يرتبط اللعب بالدوافع الداخلية الذاتية للطفل، حيث أنه يتطلب السرعة والخفة والانتباه وتفتح الذهن.

5-اللعب مطلب أساسي لنمو الطفل ولتلبية احتياجاته المتطورة ولتعليمه التفكير.

6-اللعب عملية تمثل،أي أن الطفل يتعلم باللعب،وحتى يكون اللعب فعالا لابد للطفل من تمثله.

[1]محمد محمود الحيلة،نفس المرجع السابق،ص33

7-اللعب مطلب أساسي لإثارة تفكير الأطفال، وتوسيع مجال تخيلاتهم،وبناء التصورات الذهنية للأشياء[1].

أما تايلور المشار إليه في بلقيس ومرعي 1987 فيعرف اللعب على أنه: "أنفاس الحياة بالنسبة للطفل،إنه حياته، وليس مجرد طريقة لتمضية الوقت وإشغال الذات،فاللعب هو كما في التربية والاستكشاف،والتسيير الذاتي، والترويج والعمل للكبار"[2].

كما يرى بياجي حسب كتاب وارد زورث بأن:" اللعب عملية تمثيل تعمل على تحويل المعلومات الواردة لتلاءم حاجات الفرد،فاللعب والتقليد والمحاكاة تعد جزءا لا يتجزأ من عملية النمو المعرفي"[3].

من خلال عرض ما سبق نتأمل أن للعب أهمية كبيرة في حياة الأطفال،لأنه يساعد في التعرف على المجتمع والبيئة اللذان يعيشوا فيهما وكذلك تنمية مختلف قدراته سواء الذهنية والفكرية والرياضية،ومن سماته أنه حر لا قسر فيه،فقد يكون موجها أو غير موجه،ويشتمل على المتعة والتسلية،كما أنه يعد نشاطا يقوم به الأفراد أو الجماعة بدافع الاستمتاع ،كما له أيضا أهمية في تكوين الشخصية لدى الطفل وكما يساعده على توجيه سلوكه وتنمية شخصيته كتعلم الكثير من المفاهيم اللغوية الرياضية ،العلمية...الخ.

المبحث الثاني : مفهوم الألعاب التعليمية الإلكترونية

تمهيد:

للألعاب التعليمية عدة أنواع إلا أن الألعاب التعليمية الإلكترونية تأثير خاص وهذا لأن لهذه الأخيرة قوة جذب للتلميذ بسبب مهامها المختلفة وهي الأكثر تفضيلا خاصة في المرحلة الابتدائية وهناك العديد من التعريفات للألعاب التعليمية الإلكترونية نذكر منها.

[1] محمد محمود الحيلة،الألعاب من أجل التفكير والتعليم،دار المسيرة ،عمان،الأردن، ط1،2004،ص19-20
[2]محمد محمود الحيلة،الألعاب التربوية وتقنيات انتاجها،دار المسيرة،عمان،الأردن، ط1، 2002،ص34
[3]نبيل عبد الهادي،سيكولوجية اللعب وأثرها في تعلم الأطفال،دار وائل للنشر،عمان،الأردن، ط1 ،2004،ص26،

تعرفها زينب أمين بأنها:"عبارة عن مواقف إستراتيجية أو ألعاب منطقية وفيها يقوم الكمبيوتر بتوفير الدعم والاقتراحات للمتعلم من خلال محاولة الوصول إلى مواقف إستراتيجية معينة وتتميز برامج هذا النمط بعنصر التشويق والإثارة والتسلية وزيادة الدافعية عند المتعلم عن طريق تعزيز العملية المعرفية لديه في حل مشاكله ودعمه في التمكن من التحكم في كم المعلومات المطلوب تعليمها وإعادة إنتاجها في إطار ابتكاري وإبداعي جديد"[1].

ويعرفها أ حسين بأنها:"ألعاب يتعلم من خلالها التلميذ تعلما غير مباشر من الخطة التي يصنعها للفوز في اللعبة،ويكون دور الحاسوب إذا أخطأ التلميذ في خطته أن يخبره بخطئه،ويلمح له تلميحات يسهل عليه تعديل الخطة والمحاولة مرة أخرى،وهكذا حتى يصل غلى النجاح،وتقوم تلميحات الحاسب على الاستفادة من عناصر الموضوع العلمي الذي تسعى اللعبة إلى تعليمه"[2].

ويعرفه أ الموسى بأنها:"برامج تعالج مواضيع معينة عن طريق دمج التعليم في مباريات تخيلية تحمل التلميذ على التنافس لكسب العلامات،وذلك بحل مسائل رياضية،أو تهجئ مفردات لغوية أو تحديد نقاط على شبكة إحداثيات،وذلك بقراءة التعليمات وتفسيرها وتحليل المسائل المنطقية"[3].

يعرفها أ الفار بأنها"نشاط منظم من خلال الحاسب يتبع مجموعة قواعد في اللعب،وغالبا ما تكون هذه الألعاب على شكل مباريات تعليمية تحمل التلاميذ على التنافس لكسب النقاط"[4].

[1]زينب محمد أمين،إشكاليات حول تكنولوجيا التعليم،دار الهدى،القاهرة،000 2، ص 144
[2]حسين محمد عبد الهادي،استخدام الحاسوب في تنمية التفكير الإبتكاري،دار الفكر،عمان،الأردن،2002،ص129
[3]الموسى عبد الله عبد العزيز،استخدام الحاسب الآلي في التعليم،ط2،مكتبة تربية الغد،الرياض،المملكة العربية السعودية،ص69
[4]الفار إبراهيم عبد الوكيل،تربويات الحاسوب وتحديات مطلع القرن الحادي والعشرين،دار الفكر العربي،القاهرة،مصر،2004،ص277

من خلال هذه التعريفات نستنتج أن الألعاب التعليمية الإلكترونية تستخدم وسائط متعددة فهي تمزج بين التعلم والترفيه لجذب انتباه التلميذ وإثارة فكره،وإشعاره بالسعادة،حيث أنها تتم وفقا لقواعد وقوانين معينة للعبة،وذلك لتحقيق أهداف تعليمية.

المبحث الثالث: العناصر الأساسية للألعاب التعليمية الإلكترونية

تعد الألعاب التعليمية الإلكترونية أحد أهم الوسائل التعليمية الحديثة والسبب

قد ورد في دليل الأكاديمية العربية للتعليم الإلكتروني ، 2010عدد من العناصر والأسس التي يراعى أن تتوفر في الألعاب التعليمية الإلكترونية وهي

1. الهدف: أن يكون لها هدف تعليمي واضح ومحدد يتطابق مع الهدف الذي يريد اللاعب الوصول إليه .

2. القواعد: أن يكون لكل لعبة قواعد محددة توضح للاعب آلية اللعب.

3. **المنافسة:**أن تعتمد اللعبة في تحقيقها للأهداف على عنصر المنافسة.

وقد يكون ذلك بين متعلم وآخر أو بين المتعلم والجهاز،أو بين المتعلم ومحك أو معيار ،وذلك لإتقان مهارة ما،أو تحقيق أهداف محددة.

4. **التحدي:**أن تتضمن اللعبة قدرا من التحدي الملائم الذي يستنفر قدرات الفرد في حدود ممكنة.

5. **الخيال:**أن تثير اللعبة خيال الفرد بما يحقق الدافعية والرغبة لديه في التعلم.

6. **الترفيه** :أن تحقق اللعبة عنصر التسلية والمتعة على أن لا يكون دلك هو هدف اللعبة، بل يجب مراعاة التوازن بين المتعة والمحتوى التعليمي[1].

وإضافة إلى العناصر السابقة المشتركة بين الألعاب التعليمية التقليدية والألعاب التعليمية الإلكترونية ،هناك عناصر أخرى يراعى توفرها في الألعاب التعليمية الإلكترونية نظرا لاستغنائها عن دور المعلم في الغالب،لخصها مورنو جير وآخرون على النحو الأتي :

7.**التكيف**:يجب أن تراعي اللعبة التعليمية الإلكترونية أنماط التعلم المختلفة للطلبة، وتعمل على إيجاد نوع من التكيف بين الأهداف المنشودة والتوقعات .

8.**المثيرات والاستجابة الإيجابية**:وهو أن الموقف التعليمي في اللعبة الإلكترونية التي تعرض على المتعلم يعد مثيرا ويتطلب استجابة ايجابية حتى ينتقل إلى خطوة جديدة.

9.**التغذية الراجعة والتعزيز الفوري**: بما أن المتعلم يكون قد استجاب للمثير لدلك فإن اللعبة تعرض له النتائج الفورية، وتكون بمثابة التعزيز للمتعلم الذي يكون بمثابة التعزيز الذي يدفعه لمواصلة اللعب.

المبحث الرابع: مميزات الألعاب التعليمية الإلكترونية

تعد الألعاب التعليمية الإلكترونية أحد أهم الوسائل التعليمية الحديثة والسبب في ذلك إلى تميزها بعدد من المزايا وقد اتفقت كثير من الدراسات على هذه المزايا وقد ذكرتها عائشة بلهيش العمري على النحو التالي

1. تستخدم مؤثرات سمعية بصرية لدلك فهي تستخدم أكثر من حاسة لدى الإنسان، مما يجعل التعلم من خلالها أبقى أثرا وأكثر تأثيرا.

[1] عائشة بلهيش العمري،الألعاب التعليمية مميزاتها أنماطها مراحل تصميمها ،3 تشرين/1أكتوبر2015https://goo.gl/8MVUQp

2. تزيد دافعية التعلم لدى الطلبة ؛لأن اللعب ميل فطري لدى المتعلم ،لذلك يمكن استخدامها لتشجيع المتعلم لتعلم الموضوعات التي لا يرغب في تعلمها من قبل.

3. الألعاب التعليمية الإلكترونية ممتعة ومن أكثر الوسائل التعليمية تشويقا وجذبا.

4. تعمل على إثارة التفكير لدى المتعلم، وتعمل على زيادة نموه العقلي،خاصة التفكير الإبداعي ،نظرا لأنه ينسجم مع هدف اللعبة في خياله وقد يحاول أن يبتكر أفكارا جديدة في اللعب لتحقيق الهدف.

5. الألعاب التعليمية الإلكترونية غير مرتبطة بزمن محدد فيستطيع المتعلم اللعب في أي يرغبه ولأي مدة يريدها.

6. تقوم الألعاب التعليمية الإلكترونية على دمج المعرفة بالمهارات ،مثل مهارة التفكير المنطقي، ومهارة حل المشكلات، ومهارة التخطيط واتخاذ القرارات.

7. التحرر من الخصومة والنزاع إذا كان اللعب انفراديا دون الحاجة إلى مشاركة الزميل.

8. تقوم الألعاب التعليمية الإلكترونية بتقسيم المعلومات إلى خطوات صغيرة تتطلب استجابة وتعطي تغذية راجعة فورية،مما يركز على الهدف التعليمي ويدفع المتعلم لمواصلة اللعب.

9. تعد أداة فعالة في تفريد التعلم وتنظيمه، وتراعي الفروق الفردية بين المتعلمين.

10. من خلال اللعب يتخلص المتعلم من الضغوطات النفسية التي تقع عليه من الممارسات التربوية أو التنشئة الاجتماعية

11. إمكانية تكرار برامج الألعاب التعليمية الإلكترونية تضمن تعلم الطالب حتى مرحلة التمكن والإتقان[1].

ومن مميزاتها أيضا:

1. تساعد المتعلم على إثبات ذاته من خلال اللعب وتحقيق الهدف والتفوق على الآخرين في حالة ما إذا كانت اللعبة الفردية،أما إن كانت اللعبة جماعية فهذا يعزز الانتماء لدى المتعلم والتعاون.

2. هذا الأسلوب في التعلم يعد أكثر تأثيرا حيث يتفاعل فيها المتعلم بحماس دون أي ضغوط أو ملل مثل الطرق التقليدية في التعلم[2].

[1] عائشة بلهيش العمري،الألعاب التعليمية مميزاتها أنماطها مراحل تصميمها ،3 تشرين/1أكتوبر2015 https://goo.gl/8MVUQp.

[2] عبد العزيز شهاب،الألعاب الرقمية التفاعلية ودورها في خدمة التعليم الإلكتروني،2016/1 مجلة التعليم الإلكتروني،جامعة المنصورة.http://emag.mans.edu.eg/index.php?sessionID=43&page=news&task=show&id=569

المبحث الخامس: أهمية الألعاب التعليمية الإلكترونية

تكمن أهمية استخدام الألعاب التعليمية الالكترونية في التعليم عن بعد في تنمية الذاكرة وتحفيز على التركيز والانتباه،وتنشط على الذكاء،بالإضافة أنها تثير التأمل والتفكير وتحسين التحصيل الدراسي وتزيد من دافعية التلميذ ورغبته في الحصول على المعلومات بالاكتشاف، كما أنها تساعد على تحسن جودة الحل للمتعلمين ومهاراتهم لحل المشكلات كلما تكرر اللعب بالألعاب الالكترونية[1].

عن طريق التعليم الالكتروني يكون متاحا للطالب المشاركة في العديد من النشاطات المختلفة،ويصبح الطالب مستقلا أكثر فأكثر.هذا النموذج التعليمي يساهم في تحفيز المتعلمين وتحقيق مستوى أعلى من التفكير النقدي ومهارات حل المشاكل،كما لا يشكل الوقت عائقا للتعليم عند استخدام التعليم الالكتروني،فالطالب يتمكن من تكرار المواد التعليمية لتحقيق استيعاب أفضل،وكذلك يكون باستطاعته البحث عن مواد إضافية[2].

[1]أمل عبد الله أبو جربوع،أثر توظيف استراتيجية الألعاب التعليمية الإلكترونية في تنمية مهارات التفكير الرياضي لدى طالبات الصف الرابع الأساسي بغزة رسالة ماجستير منشورة،جامعة الأزهر بغزة،2018.

[2]عباس السبتي مشروع الألعاب الالكترونية في المناهج الدراسية ،1ماي2016،صحيفة فيفاءhttps://www.faifaonline.net/portal/category/mms

الفصل الثاني: دراسة وصفية تحليلية للعبة رحلة الحروف

- المبحث الأول: وصف عينة الدراسة
- المبحث الثاني: أهداف تدريس اللغة العربية عن طريق اللعبة الالكترونية
- المبحث الثالث: محتوى تدريس اللغة العربية عن طريق اللعبة الالكترونية
- المبحث الرابع: طرائق تدريس اللغة العربية عن طريق اللعبة الالكترونية
- المبحث الخامس: أساليب تقويم نواتج التعلم عن طريق اللعبة الالكترونية

الفصل الثاني: دراسة تحليلية للعبة رحلة الحروف

المبحث الأول: وصف اللعبة

اسم البرنامج:

رحلة الحروف

الفئة المستهدفة:

تطبيق جديد للأطفال الذين تتراوح أعمارهم بين3-7 سنوات

التصميم:

هو تطبيق أطلقته مؤسسة الملكة رانيا للتعليم والتنمية وهو تطبيق مجاني

دوافع تصميم البرنامج:

جاء هذا التطبيق استكمالا لمجموعة تطبيقات "كريم وجنى"التعليمية المجانية التي أطلقتها جلالة الملكة رانيا العبد الله في كانون الأول عام 2017 وقد صمم هذا بالاستناد إلى أفضل المناهج لتعليم الحروف العربية وبالتعاون مع مدرسة الأكاديمية الدولية-عمان وكذلك خبراء الطفولة المبكرة واللغة العربية بطريقة ممتعة وجذابة للطفل وذلك من خلال الألعاب والقصص والأغاني التي تركز على مهارة القراءة.

ويأتي إطلاق المرحلة الثالثة بعد النجاح الكبير الذي حققه تطبيق كريم وجنى في مرحلتيه الأولى والثانية ووصوله لأكثر من نصف مليون طفل عربي حيث تسعى المرحلة الأولى لكريم وجنى -الأرقام إلى تطوير مهارات الأطفال في الرياضيات والمرحلة الثانية "كريم وجنى-عالمنا"التي تهدف إلى تعزيز المهارات الاجتماعية كتعزيز الثقة بالنفس والوعي الذاتي وبناء العلاقات،وإدارة المشاعر والسلوك والصحة والرعاية الذاتية واستيعاب العالم وقال

الرئيس التنفيذي لمؤسسة الملكة رانيا للتعليم والتنمية باسم سعد"يأتي إطلاق المرحلة الثالثة كجزء من منظومة متكاملة تسعى مؤسسة الملكة رانيا لتطويرها للمساهمة في رفع الاستعداد المدرسي للأطفال الذين تتراوح أعمارهم بين 3–6 سنوات وخصوصا في ظل جائحة كورونا والتحديات التي ألقتها على عاتق أولياء الأمور والأطفال والصغار،حيث أصبحت المصادر التعليمية المجانية عالية الجودة باللغة العربية ضرورة قصوى.[1]

آراء مستخدمي برنامج رحلة الحروف:

وقامت المؤسسة بتجريب التطبيق مع عدد من معلمات اللغة العربية والأمهات للتأكد من جودة وفاعلية التطبيق عند استخدامه من قبل المعلمين والأهالي،وجاءت ردود أفعال المشاركين ايجابية وقدموا أفكار وحلول بناءة لتحسين التطبيق،فأعربت المعلمة منال الجرادين من مدرسة العيص الأساسية المختلطة عن إعجابها بالتطبيق،وسهولة استخدامه وقالت "أقوم ببرنامج مراجعة مع طالباتي فهو سهل الاستخدام وجذاب وممتع للأطفال ويربط الحروف بشخصيات وأشكال مما يرسخ الحرف في ذهن الطفل"وأيضا قالت المعلمة هدى الكيلاني منسقة اللغة العربية في مدارس المونتيسوري"كورونا أدت إلى تغييرات في طريقة التعليم وهذا التطبيق يوفر مصدر تفاعلي وأداة مراجعة فعالة في ظل الظروف الراهنة[2].

النظرية التي تم تصميم اللعبة على ضوئها هي:

يعد الدافع للتعلم من أهم الأمور التي تأثر في التعلم ذلك أن التعلم يتطلب الجهد، و نادرا ما يبذل المتعلم هذا الجهد دون دافع و التي يمكن أن تتمثل في الألعاب الرقمية في معرفة الأهداف الجوهرية و الحصول على المكافآت، و التخلص من بعض العوامل النفسية مثل

[1] مجد جابر،29 جويلة،2020،https://alghad.com/
[2] المرجع نفسه

الخوف و الحاجة إلى الرجاء و الاستحسان، و يشير برينسكى إلى أن الدافع في الألعاب التعليمية يمكن أن يكون:

الرغبة في اللعب لساعات طويلة.

الرغبة الدائمة في الفوز المستمر.

تقديم مكافآت مثل الحصول على الكنز أو تجميع نقاط.

العمل، والتفكير، وصنع القرار من الأشياء التي تدعم الدافع الذاتي.[1]

المبحث الثاني: أهداف تدريس اللغة العربية عن طريق اللعبة الإلكترونية

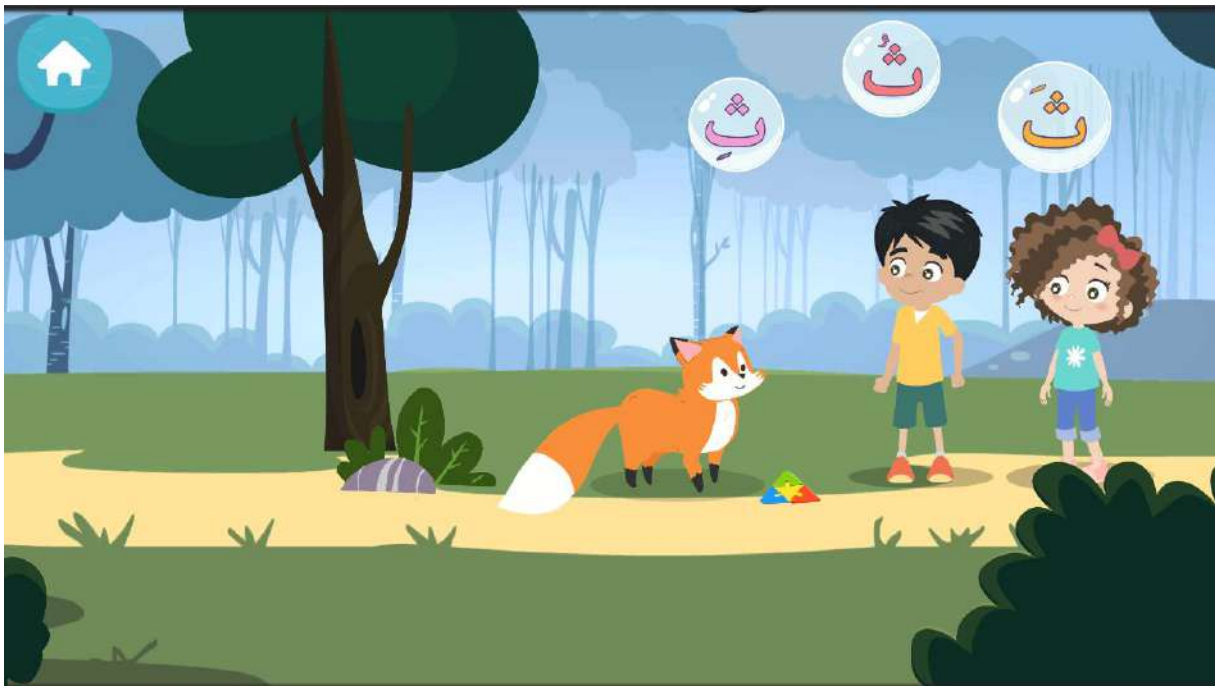
تنقسم هذه اللعبة إلى ثلاثة أهداف فقمنا بتصنيفها إلى أهداف معرفية مهارية وأهداف وجدانية وأهداف سلوكية

1. الأهداف المعرفية :

- **الحفظ والتذكر:**

يحفظ طريقة نطق الحرف

[1] عباس السبتي،مشروع الألعاب الإلكترونية في المناهج الدراسية،الإثنين18 أفريل،2016



يتذكر كتابة الحرف

يسترجع الكلمات التي قدمت له شفويا و التي تتضمن الحرف مثال حرف الزاي يسترجع أن كل من كلمة زيت زعتر خبز تحتوي حرف الزاي

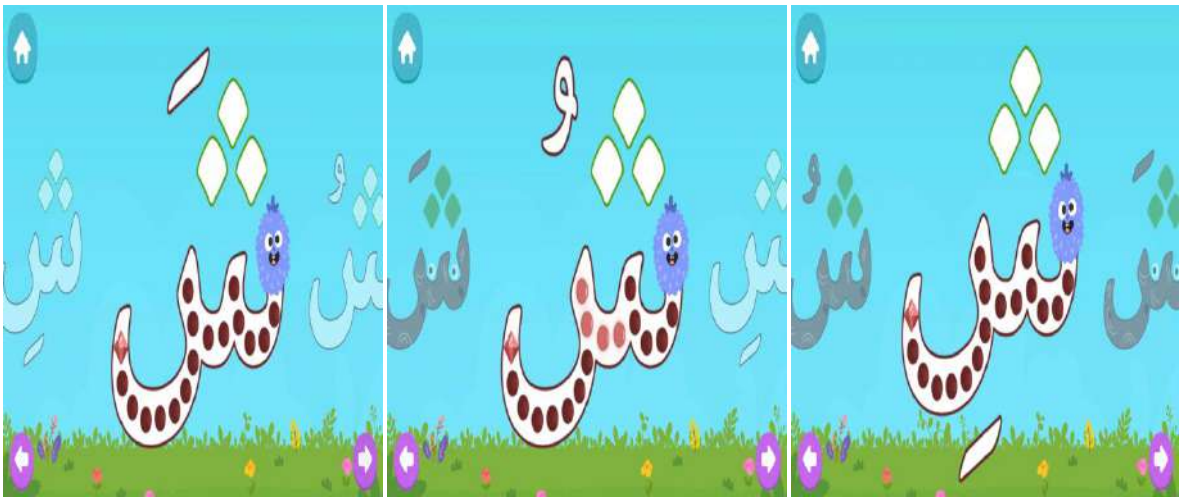
- **الفهم و الاستيعاب:**

يفرق بين كتابة الحرف في أول و وسط و آخر الكلمة مثال حرف التاء:

الفهم الحسن النابع من رغبته في القصص و الأغاني المسموعة

- **التطبيق:**

يتمكن من إعادة رسم الحرف بمختلف حركاته مثال حرف الشين:



- **التحليل:**

يميز بين الأصوات و يتمكن من تحديد صوت كل حرف

2- الأهداف الوجدانية:

- **الاستقبال:**

أن ينتبه المتعلم عند تقديم اللعبة للحرف

أن يصغي المتعلم للقصة التي تحتوي على مجموعة الكلمات التي بها الحرف

أن يصغي المتعلم لنطق الحروف مع كلماتها

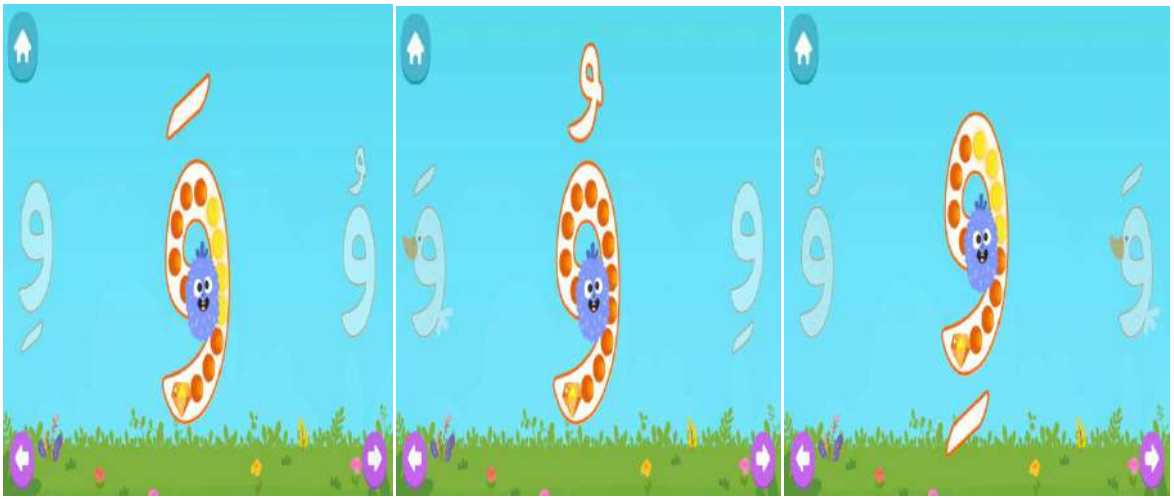
- **الاستجابة:**

أن يشارك المتعلم مشاركة إيجابية من خلال التفاعل مع التمارين

أن يستمتع المتعلم عند سماعه للقصة

- **التنظيم:**

أن يكمل المتعلم كتابة الحرف من خلال توصيل النقاط ببعضها البعض



- **تشكيل الذات:**

يتولد لديه اهتمام شديد ورغبة في مواصلة عملية التلقي

يتدرب المتعلم على التعبير عن نفسه ومشاعره

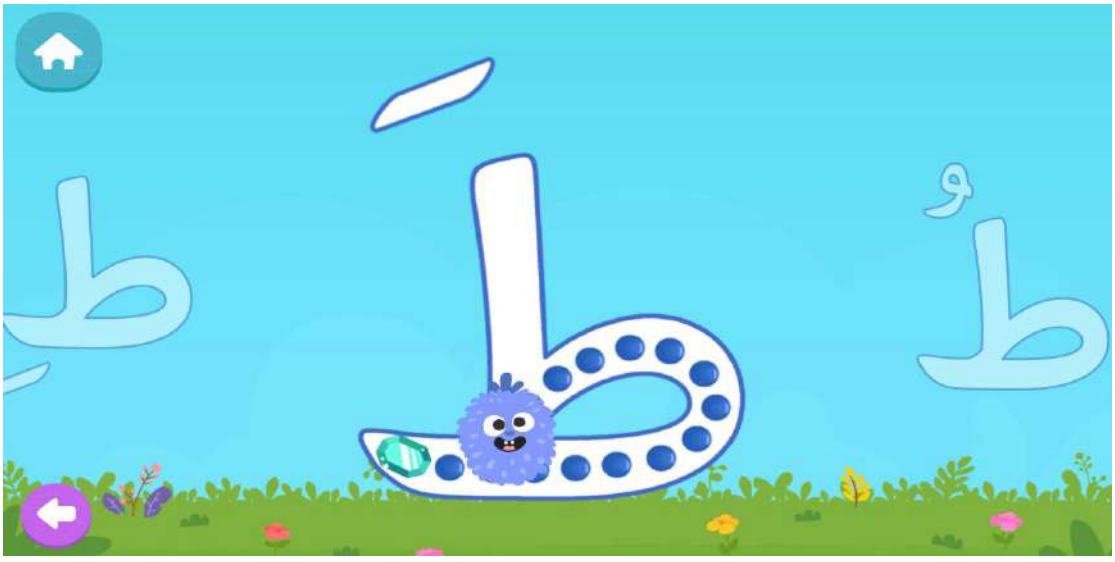
ينمي الثقة بالنفس والتعبير عن الذات

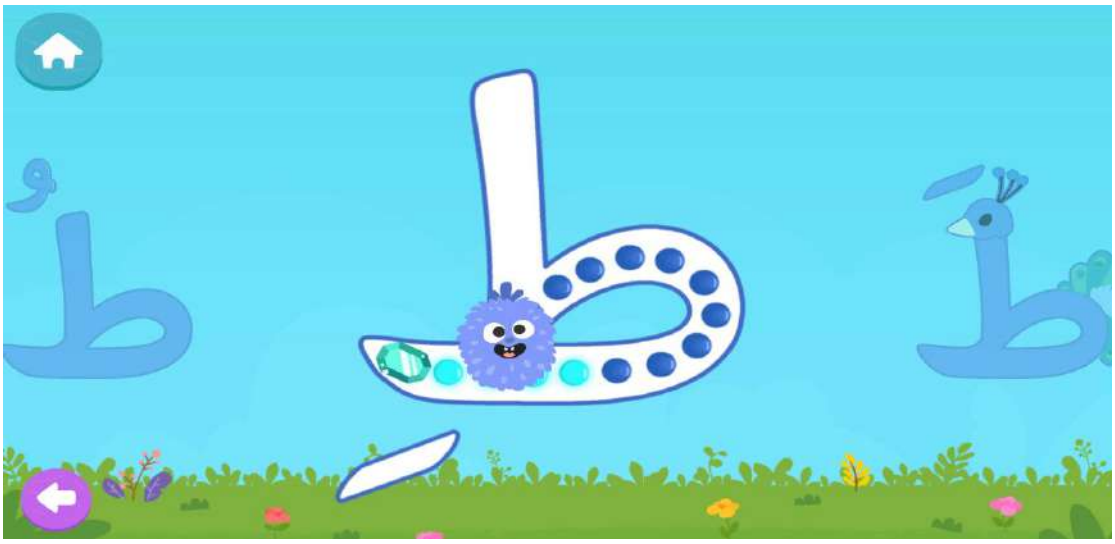
ينمي خيال الطفل وإبداعه

تطوير كفاءة الطفل وشخصيته وتجربته التفاعلية

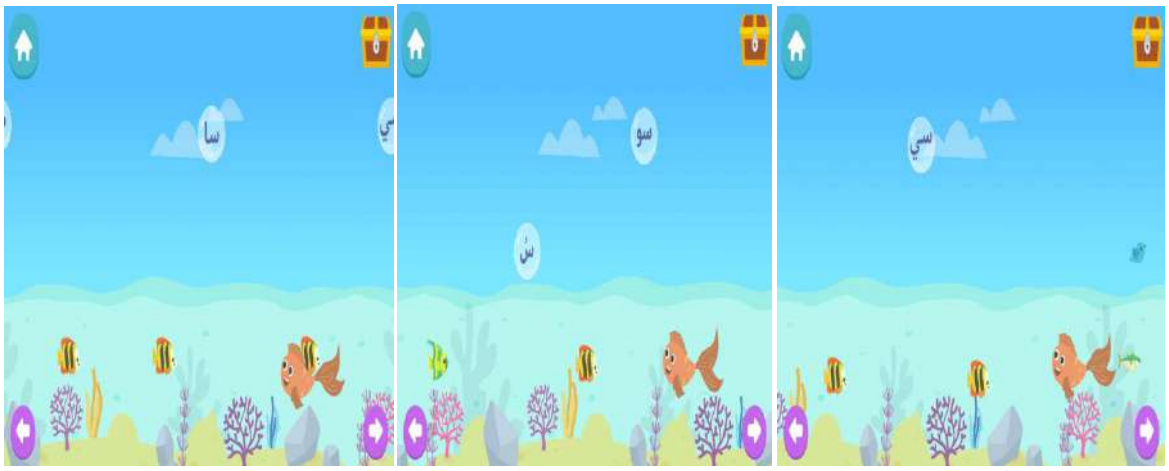
أهداف السلوكية:

فاللعبة تهدف إلى كتابة الحرف بطريقة سهلة وممتعة وذلك من خلال تقديم الحرف مكتوب على شكل نقاط ويعيد الطفل التوصيل بين هذه النقاط ليتشكل له الحرف مع التشكيل





اللعبة تقوم بقراءة الحرف المدروس مع الشكل وكذلك المدود وصور تحتوي على هذا الحرف في مواضع مختلفة في أول الكلمة ووسط الكلمة وآخر الكلمة



يميز بين الحرف المدروس والحروف الأخرى أثناء اللعب مثال تعلم حرف الطاء عليه أن يختار حرف الطاء من بين الحروف المعطاة له

المبحث الثالث: محتوى تدريس اللغة العربية عن طريق اللعبة الإلكترونية

تم تطبيق معايير اختيار الألعاب التعليمية الرقمية كالتالي

وضوح العنوان

وهو عنوان اللعبة (رحلة الحروف) والتي تدل على اللعبة ونوعيتها.

وضوح الأهداف

تستهدف متحدثي اللغة العربية من الأعمار الصغيرة(3-7) لدعم لغتهم وتعليمهم الحروف العربية وكذا طريقة كتابتها وبالإضافة إلى ذلك رفع من مستواهم اللغوي.

مراعاة الفروق الفردية .تم تحديد الفئة المستهدفة من(3-7)

جذب الانتباه والتشويق.تم مراعاة أسلوب التشويق في عرض المادة التعليمية لزيادة دافعية المتعلم وذلك في الألوان وحجم الشاشة المناسب.

سهولة الاستخدام تم مراعاة سهولة الاستخدام وطريقة التنفيذ والانتقال بين الشاشات فجاءت قواعد هذه اللعبة سهلة وواضحة وغير معقدة.

التفاعل يوجد نوع من التفاعل وهو تحدي مع شخصية اسمها كنفوش.

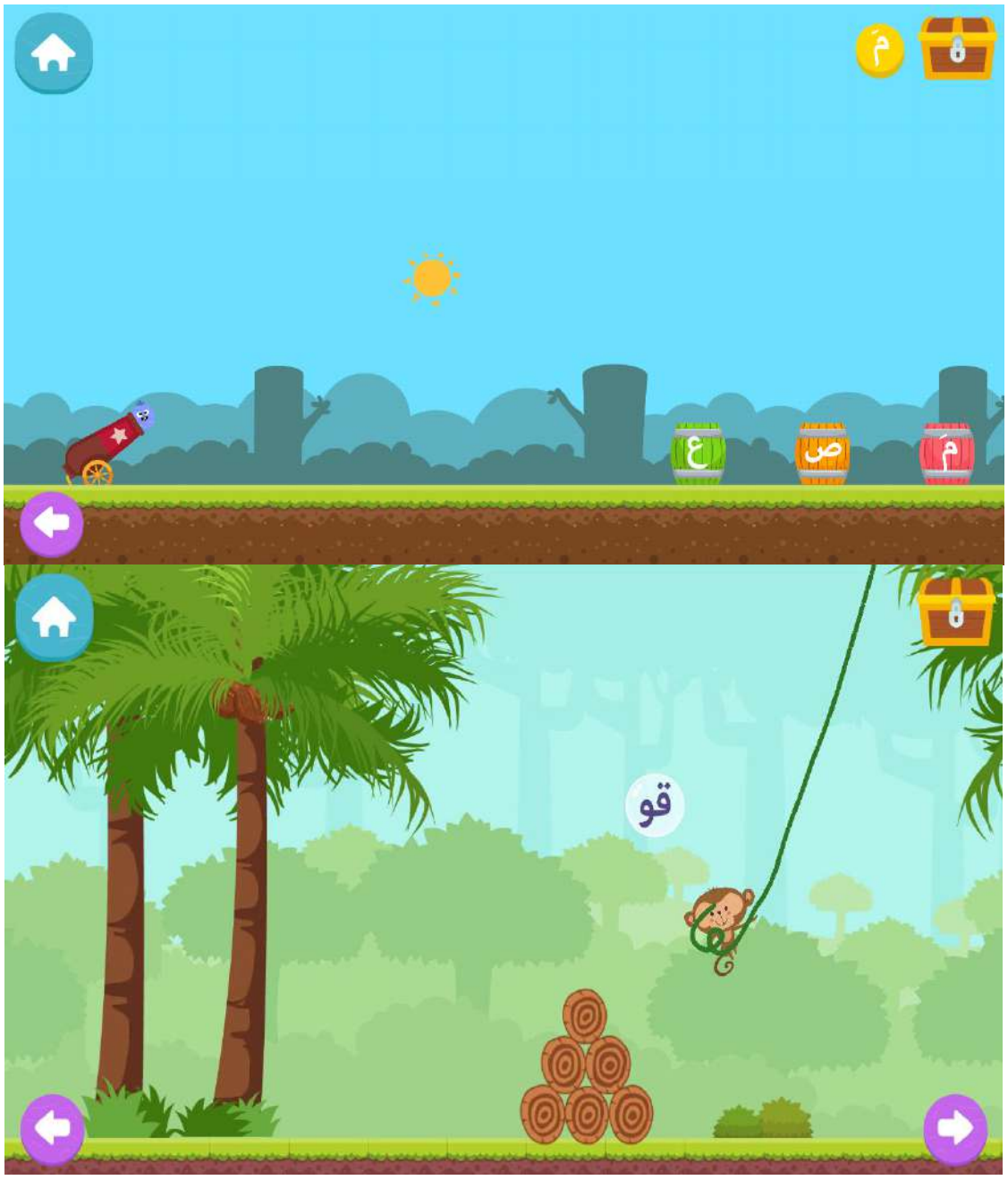
التدرج من السهل إلى الصعب فمحتوى هذه اللعبة يندرج من السهل إلى الصعب.

مراعاة ميول المتعلمين

فهذه اللعبة يتمركز محتواها حول اهتمامات التلاميذ وميولهم وهو تعلم الحروف كذا تشبع حاجاتهم ومطالبهم.

الترفيه

فلعبة رحلة الحروف تحقق عنصر التسلية والمتعة وهذا وحده ليس هدف اللعبة فهي تراعي التوازن بين المتعة والمحتوى التعليمي.



المثيرات والاستجابة الإيجابية

فهذه اللعبة تعرض على المتعلم موقفا يعد مثيرا ويتطلب استجابة ايجابية حتى ينتقل إلى خطوة إيجابية

التعزيز والتغذية الراجحة

فهذه اللعبة توفر تغذية راجحة فورية لما قام به المتعلم من استجابات

المبحث الرابع:طرائق تدريس اللغة العربية عن طريق اللعبة

الالكترونية

الطريقة التي تعتمدها تمارين هذه اللعبة هي الطريقة الاستقرائية أو ما تعرف بالاستنباطية كونها تركز بشكل أساسي على المتعلم، و تعتمد على المشاهدة و الملاحظة من قبل المتعلم و ذلك لكي يصل في النهاية إلى النتيجة و الاستنتاج.

وقد اعتمدت هذه الطريقة من أجل العمل على ترسيخ و تثبيت المعومات و المعارف التربوية في ذهن المتعلم و التمكن من استرجاعها بصورة سهلة، و العمل على تحقيق الأهداف التي تود اللعبة انجازها و تحقيقه.

و تظهر هذه الطريقة جلية من خلال مشاهدته لطرق كتابة كل حرف، و كذا ملاحظته لاختلاف كتابة الحرف باختلاف موضعه في الكلمة. ليخلص في نهاية اللعبة إلى أن كل حرف يختلف في كتابته عن غيره من الأحرف. كما يختلف في طريقة نطقه بتغير حركاته (فتحة،ضمة،كسرة) و لاتصاله بالمدود

المبحث الخامس: أساليب تقويم نواتج التعلم عن طريق اللعبة الالكترونية

تمارين هذه اللعبة تمارين تحصيلة موجودة في آخر اللعبة لتحديد مدى تحقق الأهداف التعليمية المحددة و تحديد مدى امتلاك التلاميذ للمكتسبات الضرورية.

عن طريق مجموعة من التحديات أو الألعاب بعد تقديم الدرس والحرف لمعرفة مدى استيعاب الطفل للحرف وهذا ما يسمى بالتغذية الراجحة فإذا أخطأ التلميذ تظهر له علامة وإذا أصاب يكسب مجموعة من النقاط يتعرف عليها في الأخير ويتحصل في الأخير على بيضة تخبئ له مفاجئة.

حيث تبدأ اللعبة بقصة تحتوي على الحرف المراد تعليمه للمتعلم و من ثم تليه الأغنية التي تركز هي الأخرى على ذات الحرف و يعتبر كل هذا بمثابة الدرس الذي يقدم قبل الوصول للتمارين التي هي تحصيل لما اكتسبه و تعلمه من خلال القصة و كذا الأغنية.

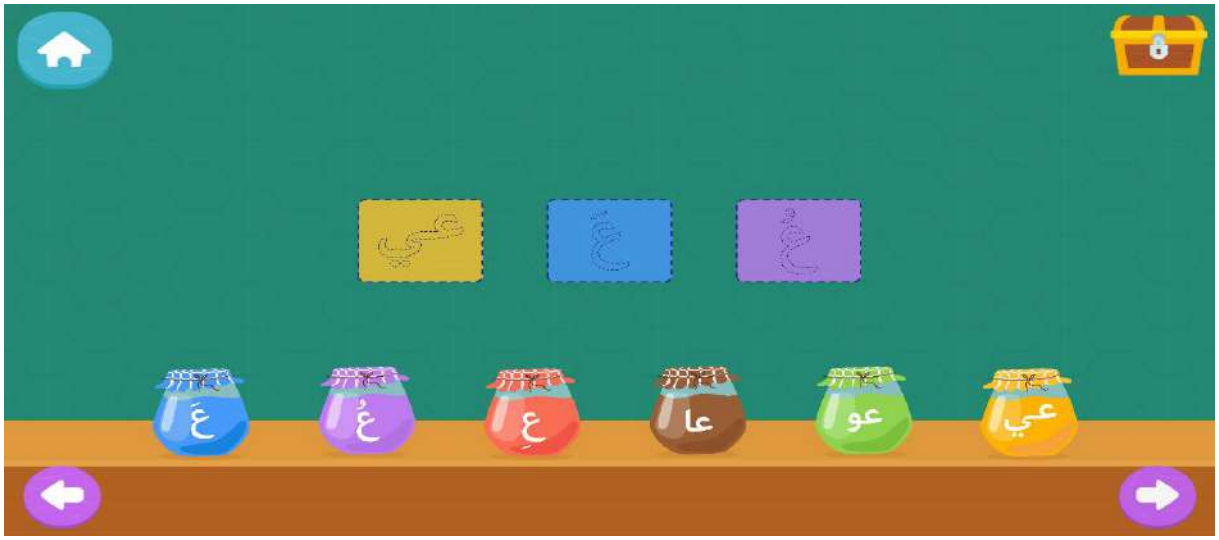
التمارين من حيث العدد:

بلغ عدد التمارين في هذه اللعبة ثلاث تمرينات لكل حرف أي في المجموع ككل 84 تمرينا.

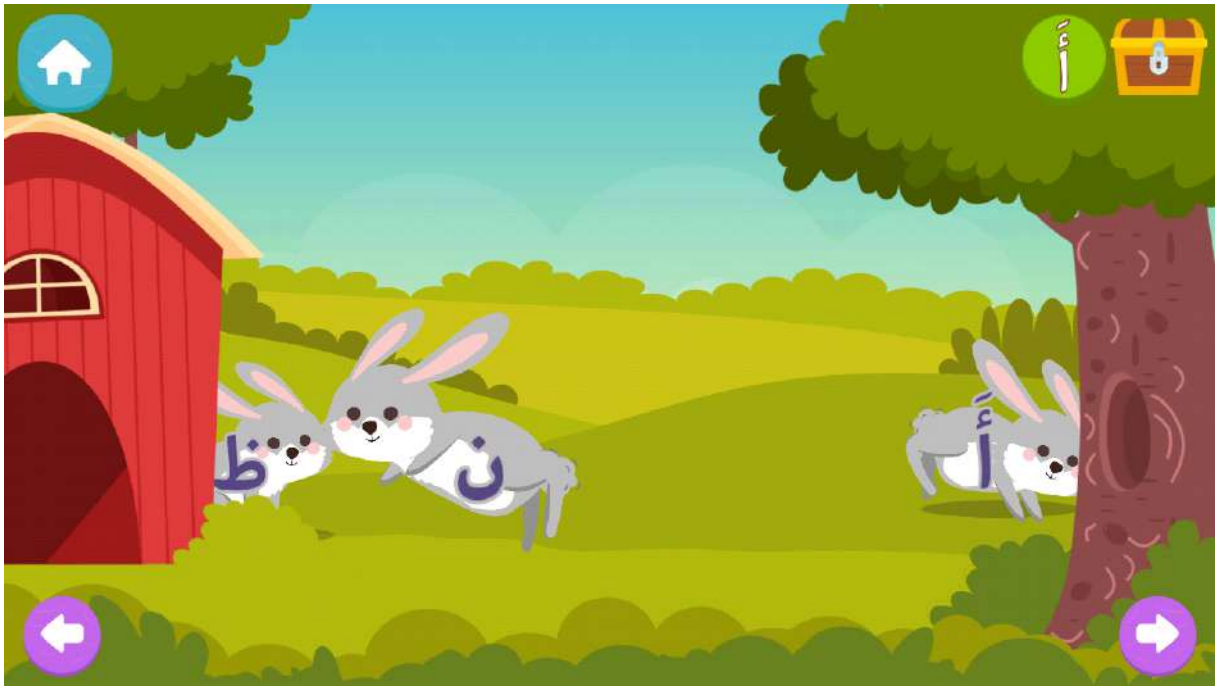
التمارين من حيث النوع:

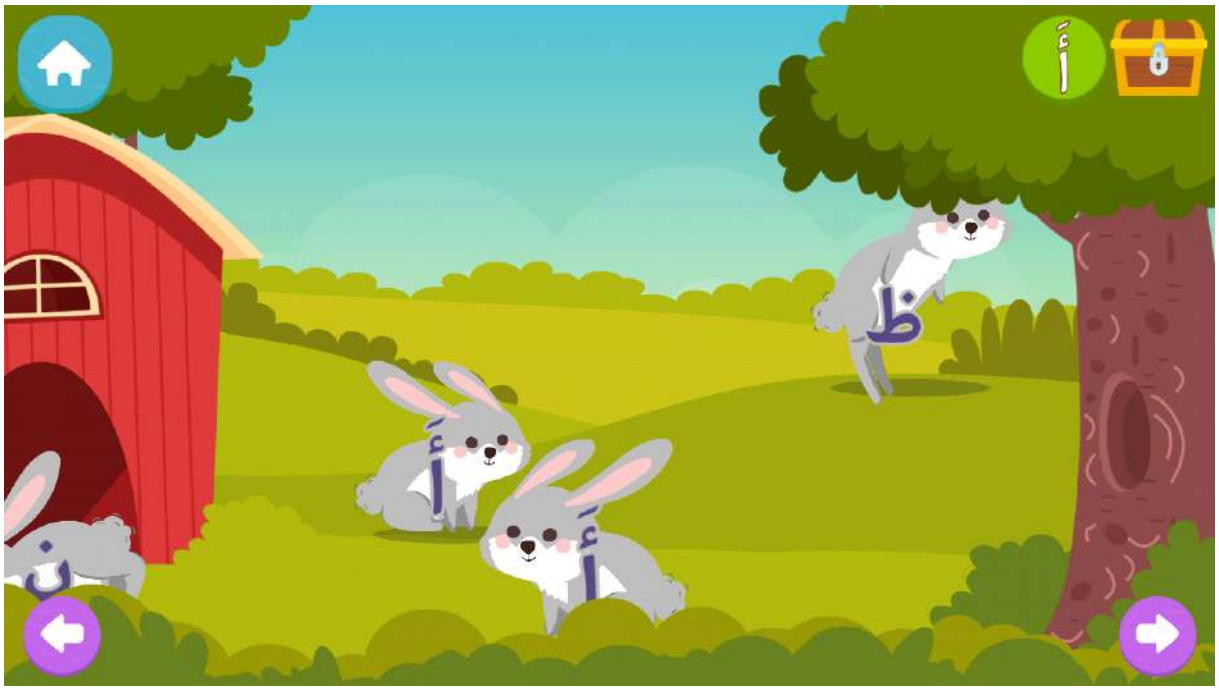
تنوعت التمارين بين تمارين الكتابة (رسم الحرف)عن طريق التوصيل بين النقاط لإكمال صورة الحرف

و كذلك تمارين الربط بين صور الحرف المتشابهة



بالإضافة إلى تمارين الاختيار يكون ذلك بالتمييز بين الحرف المدروس و الحروف الأخرى.



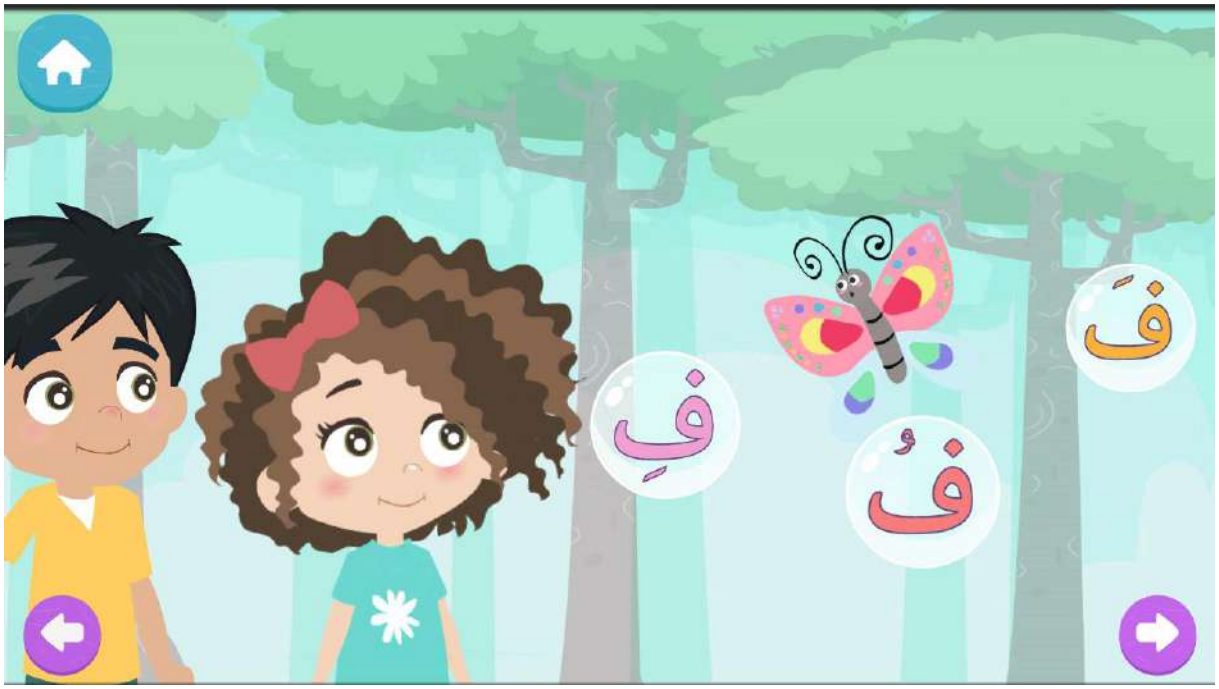


أما فيما يخص التمارين التشخيصية فلا تبدأ بأسئلة تقدم الدرس مباشرة.

نوع التمارين في هذه اللعبة هي تمارين حديثة تندرج تحت التمارين التواصلية التبليغية فهي تمكن المتعلمين من استعمال الحروف العربية استعمالا لغويا صحيحا.

إذ تجعل من المعلم قادرا على إنتاج لغة سليمة و التواصل بها تلقائيا في مواقف متعددة بأساليب و أنماط لغوية جديدة.

للتمارين التواصلية أشكال تتفرع إلى تمارين الفهم (المسموع،المقروء)، ويظهر ذلك جليا في سماعه للقصة و كذا سماعه لأنشودة الحرف و قراءته، و تمارين الإنشاء (الحديث،الكتابة) كأن ينطق بالحرف نطقا سليما و ذلك بتكراره للحرف وراء اللعبة



و يتمكن من كتابته بطريقة صحيحة.

فهذه التمارين تتسم بالخاصية الشفهية السمعية لأنها تعتمد على الاتصال بعناصر الموقف اللغوي، كما تعمل على إكساب المتعلم القدرة التبليغية.

الخاتمة

الخاتمة:

في خاتمة هذه الدراسة نخلص إلى النتائج الآتية:

– يعتبر اللعب في حياة الطفل مهما ؛ لإكسابه الاستماع الجيد والتحدث، و حب القراءة والميل لها.

– محتوى الألعاب التعليمية الإلكترونية محتوى شيق وسهل وبسيط.

– طريقة التدريس في الألعاب التعليمية الإلكترونية مختلفة عن التدريس في القسم فهي شيقة وممتعة وتلفت انتباه الطفل.

– لذلك وجب على الوالدين والمربين والمعلمين إن أراود الوصول إلى عالم أطفالهم أن يتركوا لهم هذه الألعاب وأن يلاحظوا تصرفاتهم.

–تهدف الألعاب الالكترونية إلى إكساب الطفل المهارات المعرفية و السلوكية و القيم الوجدانية اللازمة .

– تحتوي معظم الألعاب الالكترونية التعليمية معارف لغوية متسلسة و متكاملة و متدرجة مراعية معايير تنظيم و اختيار المحتويات التعليمية.

– طرائق تدريس اللغة عن طريق الألعاب الالكترونية تقليدية من نوع الطرائق الاستقرائية و هي الأنسب لمستوى التلاميذ وحاجياتهم.

التوصيات والمقترحات

على ضوء النتائج المتحصل عليها توصلنا لوضع مجموعة من التوصيات والمقترحات نفصلها كالتالي:

– ضرورة استخدام التعليم القائم على اللعب في الأوساط التربوية والمؤسسات التعليمية (المرحلة الابتدائية) ، خاصة وأنه يلعب دورا مهما في شد انتباه الطفل واستثارة دافعيته بسهولة.

– ضرورة تصميم ألعاب تعليمية الكترونية تتناسب وقدرات الأطفال اللغوية والمعرفية.

– القيام ببرامج إرشادية قائمة على إستراتيجية الألعاب التعليمية الإلكترونية لعلاج الضعف في مختلف المهارات اللغوية ومختلف القدرات كالانتباه.

– إجراء دراسات حول الألعاب التعليمية الإلكترونية في مختلف المراحل الدراسية ودورها في مساعدة التلاميذ في تعلم مادة اللغة العربية ومختلف المواد.

– التركيز على تلقين دروس اللغة العربية بطريقة شيقة لتسهيل تعليم هذه المادة للتلميذ.

– الإكثار من الألعاب في تعليم اللغة العربية وذلك من أجل تحبيب هذه المادة للتلميذ.

المصادر والمراجع

قائمة المصادر و المراجع:

- 1- **قائمة الكتب:**
- عبد الحافظ سلامة،تصميم وإنتاج الوسائل التعليمية للمكتبات وتكنولوجيا التعليم،دار اليازورى العلمية،عمان،الأردن،ط1،2007
- حسين محمد عبد الهادي،استخدام الحاسوب في تنمية التفكير الإبتكاري،دار الفكر،عمان،الأردن،2002.
- حنان عبد الحميد العناني،اللعب عند الأطفال، دار الفكر للطباعة والنشر،عمان،الأردن، ط1،2002 .
- زينب محمد أمين،إشكاليات حول تكنولوجيا التعليم،دار الهدى،القاهرة،2000.
- غالب عبد المعطي الفريجات،مدخل إلى تكنولوجيا التعليم،دار كنوز المعرفة العلمية للنشر و التوزيع، الأردن عمان،ط2،2010.
- عبد الفتاح أبو معال،أثر وسائل الإعلام على تعليم الأطفال و تثقيفهم،دار
- الشروق،عمان الأردن،ط1،2006.
- الفار إبراهيم عبد الوكيل،تربويات الحاسوب وتحديات مطلع القرن الحادي والعشرين،دار الفكر العربي،القاهرة،مصر،2004.
- كمال عبد الحميد زيتون،تكنولوجيا التعليم في عصر المعلومات و الاتصال،عالم الكتاب نشر و توزيع و طباعة،القاهرة،ط2،2004.
- محمد محمود الحيلة،الألعاب التربوية وتقنيات إنتاجها، دار
- المسيرة، عمان،الأردن، ط1، 2002.
- محمد محمود الحيلة،الألعاب من أجل التفكير والتعليم،دار
- المسيرة ،عمان،الأردن، ط1،2004 .
- مصطفى السايح،المنهج التكنولوجي تكنولوجيا التعليم و المعلومات في التربية الرياضية،دار الوفاء،الإسكندرية،مصر،ط1،2004.
- الموسى عبد الله عبد العزيز،استخدام الحاسب الآلي في التعليم،ط2،مكتبة تربية الغد،الرياض،المملكة العربية السعودية.
- نبيل عبد الهادي،سيكولوجية اللعب وأثرها في تعلم الأطفال،دار وائل للنشر،عمان،الأردن، ط1 ،2004.

- 2- **المقالات:**
- عائشة بلهيش العمري،الألعاب التعليمية مميزاتها أنماطها مراحل تصميمها ،3 تشرين/1أكتوبر2015https://goo.gl/8MVUQp.
- عباس السبتي مشروع الألعاب الالكترونية في المناهج الدراسية ،1ماي2016،صحيفة فيفاء https://www.faifaonline.net/portal/category/mms
- عبد العزيز شهاب، الألعاب الرقمية التفاعلية ودورها في خدمة التعليم الإلكتروني،2016/1 مجلة التعليم الإلكتروني، جامعة المنصورةhttp://emag.mans.edu.eg/index.php?sessionID=43&page=news&task=show&id=56
- محمد جابر،جريدةالغد، 29 جويلة،2020https://alghad.com/

ملخص الدراسة

تهدف هذه الدراسة إلى تسليط الضوء على مدى فاعلية و دور الألعاب التعليمية الإلكترونية في تعليم اللغة العربية لتلاميذ الأقسام التحضيرية،من خلال دراسة تطبيقية على لعبة رحلة الحروف،ومن خلال دراستنا حاولنا الإجابة على التساؤل الرئيسي والمتمثل في

-ما هو واقع استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية في تعليم اللغة العربية ؟

وقد أدرجت مجموعة من التساؤلات الفرعية المتمثلة في:

- ما هي أهداف استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية في تعليم اللغة العربية ؟

- ما طبيعة محتوى الألعاب التعليمية الإلكترونية االموجهة لتعليم العربية للأقسام التحضيرية؟

-ما هي الطرائق المتبعة في التعليم الإلكتروني؟

ولقد اعتمدت الدراسة على **المنهج الوصفي** كونه الأنسب لرصد هذه الظاهرة اللغوية أما أدوات الدراسة فقد اعتمدنا على أداة **تحليل المحتوى** وأدوات إجرائية أخرى **كالتحليل والإحصاء** حيث قمنا باختيار لعبة تنمي مهارات اللغة العربية في المرحلة التحضيرية وقد أظهرت النتائج ما يلي :

- أن للألعاب التعليمية الإلكترونية دور كبير في تعليم اللغة العربية لما تحتويه من برامج هادفة
- محتوى الألعاب التعليمية الإلكترونية محتوى متنوع وشامل ومشوق.
- تختلف طريقة التعليم بالألعاب الالكترونية عن طريقة التدريس في القسم.

الكلمات المفتاحية

اللعب-الألعاب التعليمية الالكترونية

ABSTRACT

This study aims to shed light on the effectiveness and role of electronic educational games in teaching the Arabic language for students of preparatory departments, through an applied study on the game Journey of letters, and through our study we tried to answer the main question represented in:

What is the reality of using electronic educational games in teaching Arabic?

A set of sub-questions were included:

What are the objectives of using electronic educational games in teaching Arabic?

- What is the nature of the content of electronic educational games directed to teaching Arabic for preparatory departments?

What are the methods used in e-learning?

The study relied on the descriptive approach as it is the most appropriate to monitor this linguistic phenomenon. As for the study tools, we relied on the content analysis tool and other procedural tools such as analysis and statistics, where we chose a game that develops Arabic language skills in the preparatory stage. The results showed the following:

- The electronic educational games have a great role in teaching the Arabic language because of the purposeful programs they contain
- The content of electronic educational games is diverse, comprehensive and interesting.

The method of teaching electronic games differs from the method of teaching in the department.

key words

Toys-Electronic educational games

فهرس الموضوعات

فهرس الموضوعات

شكروعرفان.....
الاهداء .....
مقدمة:.....أ
تمهيد:.....09
الفصل الأول : الألعاب التعليمية الإلكترونية
المبحث الأول: ماهيةاللعب لغة واصطلاحا 14
المبحث الثاني : مفهوم الألعاب التعليمية الإلكترونية 16
المبحث الثالث: العناصرالأساسية للألعاب التعليمية الإلكترونية 18
المبحث الخامس: أهمية الألعاب التعليمية الإلكترونية 22
الفصل الثاني: دراسة وصفية تحليلية للعبة رحلة الحروف
المبحث الأول: وصف اللعبة.....22
المبحث الثاني: أهداف تدريس اللغةالعربيةعن طريق اللعبة الإلكترونية 24
المبحث الثالث: محتوى تدريس اللغةالعربيةعن طريق اللعبة الإلكترونية.....29
المبحث الرابع:طرائق تدريس اللغةالعربيةعن طريق اللعبة الإلكترونية 34
المبحث الخامس: أساليب تقويم نواتج التعلم عن طريق اللعبةالإلكترونية 35
الخاتمة.....42
ملخص 45