

كلية الآداب واللغات
قسم اللغة والأدب العربي
التخصص: لسانيات تطبيقية

الألعاب التعليمية ودورها في التحصيل الدراسي
القسم التحضيري أنموذجاً.

مذكرة مقدمة لاستكمال متطلبات الحصول على شهادة الماستر.

إشراف الأستاذة:

. د/ لقرع خديجة.

إعداد الطالبة:

. عثمانى مروة.

لجنة المناقشة:

رئيساً.

جامعة غليزان

1/. عدة زهرة

مشرفاً ومقرراً .

جامعة غليزان

2/. لقرع خديجة

عضواً مناقشاً.

جامعة غليزان

3/. عبد العزيز بختة

السنة الجامعية:

1446/1445 هـ.

2025/2024 م.

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

﴿يَرْفَعُ اللَّهُ الَّذِينَ آمَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ

أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ﴾

_الآية 11 من سورة المجادلة.



شُكْرُكَ رَبِّي

. يقول الله تعالى: ﴿وَإِذْ تَأَذَّنَ رَبُّكُمْ لَئِنْ شَكَرْتُمْ لَأَزِيدَنَّكُمْ وَلَئِنْ كَفَرْتُمْ إِنَّ عَذَابِي لَشَدِيدٌ﴾

- الآية 7 من سورة إبراهيم.

. وعملاً بقوله صلى الله عليه وسلم: «من لا يشكر الناس لا يشكر الله».

فالحمد لله الذي هدانا وما كنا لنهتدي لولا أن هدانا الله، فالحمد والشكر والثناء لله تعالى الذي وفقني وأعاني على إنجاز هذا البحث.

. يسرني أن أتوجه بأسمى عبارات الشكر والتقدير إلى أستاذتي الفاضلة الدكتورة " لقرع خديجة " على ما بذلته من

جهد وعطاء طوال فترة البحث، فقد كانت داعمة وموجهة لي بكل صبر واهتمام، فجزاها الله عني خير الجزاء.

. كما لا يفوتني أن أتقدم بخالص الشكر والامتنان لأعضاء لجنة المناقشة المحترمين، الذين تكرموا بمناقشة هذا

البحث، وأثروا العمل بملاحظاتهم القيمة وتوجيهاتهم السديدة، التي من شأنها أن تعزز من جودة هذا العمل

وتضيف له بعداً أكاديمياً أعمق.

. وختاماً، لا يسعني إلا أن أجدد شكري وامتناني العميق لكل من ساهم في دعي، وساندني خلال هذه الرحلة

العلمية، وأسأل الله العلي القدير أن يجعل ما قدمتموه في ميزان حسناتكم، وأن يوفقكم دائماً لما فيه الخير

والنجاح.



الإهداء

بسم الله الرحمن الرحيم

الحمد لله الذي منّ عليّ بنعمة العلم والتعلم، ووفّقني لإتمام هذه المسيرة، وأسأله سبحانه أن يجعل هذا العمل خالصاً لوجهه الكريم، نافعاً لي ولغيري.

. إلى من كانت دعواتها سر توفّيقِي، وابتسامتها بلسماً لروحي، إلى نبع الحنان، وأجل هدايا الرحمن

" أمي الغالية " التي سهّرت لراحتي، وتعبت لأحصد ثمرة جهدي، لك يا أمي كل الحب والامتنان.

. إلى السند والقدوة، الذي علّمني معنى الصبر والمثابرة، وغرس في قلبي قوة العزيمة والإصرار، فكان النور الذي أثار دربي " أبي العزيز " .

. إلى أخواتي " عائشة، ربيعة، سوهيلة "، اللواتي كن لي خير رفيقات في هذه الرحلة وسندني في كل الظروف، وفرحن بإنجازي، شكراً لكل كلمة دعم، ولكل لحظة كنتن فيها معي.

. إلى روح أختي الغالية " حورية "، التي رحلت جسداً وبقيت أثراً طيباً في قلبي وذاكرتي، إليك أقدم ثمرة جهدي، راجية من الله أن يتغمذك برحمته، ويجعل مقامك في عليين.

. إلى صديقتي ورفيقة دربي " بلقاضي سهيلة " التي كانت ومازالت القلب الذي يحتوي، والروح التي تفهمني بلا كلمات، إلى من شاركتني الحلم والطموح، فكانت خير عونٍ في أصعب اللحظات، شكراً لك من القلب.

. إلى أستاذي الفاضل الدكتور " بوقفحة محمد "، الذي كان ولا زال مثلاً للأستاذ المخلص، حيث لم يخل علي بعلمه وتوجيهاته، وكان له أثر عظيم في مسيرتي العلمية فله مني خالص الشكر والتقدير، جزاه الله عني خير الجزاء.

. إلى أساتذتي الكرام، الذين لم يخلوا علي بعلمهم ومعرفتهم، ووهبوني من قوتهم وتوجيهاتهم، فكانوا بالنسبة لي مشعل نورٍ في درب التعلم، لكم مني جزيل الشكر والعرفان، وأسأل الله أن يجزيكم عني خير الجزاء.

. إلى كل من ساندني بكلمة، أو دعمني بنصيحة، أو أضاء لي درباً كنت أجهله شكراً لكم جميعاً، فنجاحي هذا ليس لي وحدي، بل لكل من كان له أثر في رحلتي. أسأل الله أن يوفّقني لما فيه النفع لي ولغيري.

مقدمة

لا يختلف اثنان في أن الإنسان يمر في حياته اليومية بمراحل متعاقبة، تبدأ منذ لحظة ولادته وتستمر إلى غاية رحيله عن هذا العالم. ومن بين هذه المحطات المفصلية، تبرز مرحلة الطفولة، بوصفها اللبنة الأولى والأساس الذي تُبنى عليه شخصية الفرد، وتُصاغ فيه رغباته الفكرية والجسدية على حدّ سواء. وقد أولت الدراسات التربوية الحديثة أهمية بالغة لهذه المرحلة، لما لها من تأثير بالغ في تكوين شخصية الطفل، وفي بناء قدراته الإدراكية والمعرفية.

ولعل أولى المؤسسات التي يحتك بها الطفل منذ نعومة أظافره هي الأسرة، والتي تؤدي دورًا محوريًا في تنشئته وتوجيهه، حرصًا منها على أن يكون فردًا سويًا منسجمًا مع بيئته الاجتماعية والثقافية. غير أن دور الأسرة وحده لا يكفي إذ تتقاسم معها المؤسسات التربوية هذه المهمة، لاسيما عند التحاق الطفل بالمدرسة التي تسعى بدورها إلى تطوير قدراته ومهاراته، من خلال مجموعة من الاستراتيجيات البيداغوجية، التي يُعدّ اللعب التعليمي من أبرزها وأكثرها نجاعة. وقد أصبح من المسلّم به اليوم أنّ دمج الألعاب التعليمية داخل الفضاء المدرسي، خاصة في مرحلة التحضيري. لم يعد مجرد ترفٍ أو أداة ترفيه، بل أصبح خيارًا تربويًا فعالاً تسعى المنظومات التربوية إلى توظيفه، لما له من أثر إيجابي في تحسين التحصيل الدراسي للمتعلمين، وتنمية قدراتهم على التركيز والفهم والتفاعل.

انطلاقًا من هذه الأهمية، جاءت هذه المذكرة الموسومة بـ "الألعاب التعليمية ودورها في التحصيل الدراسي _ قسم التحضيري انموزجًا _"، محاولة تسليط الضوء على العلاقة بين النشاطات التعليمية القائمة على اللعب، ومدى تأثيرها في التحصيل المعرفي لدى أطفال هذه المرحلة العمرية الحساسة.

إن أي باحث، قبل الشروع في إعداد بحثه العلمي، يجد نفسه أمام مجموعة من التساؤلات التي تفرضها طبيعة الموضوع المختار، وذلك بهدف إزالة أي لبس قد يعترض المفاهيم أو الأهداف، وتوضيح المسار الذي سيسلكه في معالجة الإشكالية المطروحة، والمتمثلة في: باعتبار الألعاب التعليمية من بين الاستراتيجيات المستحدثة في العملية التعليمية، ما مدى تأثيره على التحصيل الدراسي لدى أطفال القسم التحضيري؟

من هذا التساؤل المحوري، انبثقت مجموعة من الأسئلة الفرعية التي ساهمت في بناء الإطار النظري والتطبيقي للدراسة، نذكر منها:

. ما مفهوم الألعاب التعليمية؟ وماهي أنواعها وفيما تتمثل أهميتها؟ ما المعايير المعتمدة لاختيار اللعبة التعليمية المناسبة لعمر الطفل التحضيري؟ كيف تؤثر الألعاب التعليمية على التحصيل الدراسي لتلاميذ القسم التحضيري؟

كما حددت بعض الفرضيات من أجل الإجابة عن هاته التساؤلات وهي كالتالي:

. قد يؤدي توظيف الألعاب التعليمية بطرق تربوية فعالة إلى تحسين التحصيل الدراسي لدى تلاميذ التحضيري.

. من المحتمل أن تؤثر الألعاب التعليمية إيجابياً على تنمية المهارات المعرفية واللغوية لدى الطفل.

. من المرجح أن يكون لاختيار الألعاب التعليمية وفق معايير تربوية دور في رفع مستوى التحصيل عند الطفل.

تهدف هذه الدراسة إلى تسليط الضوء على أهمية الألعاب التعليمية كوسيلة بيداغوجية فعّالة في تنمية التحصيل الدراسي لدى أطفال القسم التحضيري. ومن بين الأهداف الأساسية التي سعيْتُ إلى تحقيقها من خلال هذا العمل ما يلي:

. استكشاف العلاقة بين توظيف الألعاب التعليمية ومدى تحسّن مستوى التحصيل الدراسي لدى أطفال التحضيري.

. الوقوف على آراء أساتذة التحضيري حول فعالية هذه الألعاب في الوقع التربوي من خلال الدراسة الميدانية.

لم يكن اختياري هذه الدراسة عشوائيًا بل كانت له أسباب دفعتني لاختياره والمتمثلة في الأسباب الذاتية والموضوعية.

تتمثل الأسباب الذاتية في:

. شغفي بمجال التعليم واهتمامي بأساليب التدريس الحديثة التي تجعل التعلم أكثر متعة وفعالية.

. رغبتني في فهم تأثير اللعب والألعاب على التحصيل الدراسي، خاصة لدى أطفال مرحلة التحضيري.

وتتمثل الأسباب الموضوعية في:

. أهمية مرحلة التحضيري في بناء الأساس المعرفي والمهاري للأطفال وتأثيرها على مستقبلهم الدراسي.

. اعتماد العديد من الدراسات التربوية على الألعاب التعليمية كأداة فعالة في تحسين التحصيل الدراسي لدى الأطفال.

. الحاجة إلى تطوير مناهج تعليمية تتناسب مع طبيعة الأطفال وتعزز مشاركتهم الفعالة في التعلم.

اعتمدت في إنجازي لهذه المذكرة على خطة منهجية مدروسة، قسمتُ من خلالها البحث إلى قسمين متكاملين: جزء نظري وآخر تطبيقي.

استهللت المذكرة بمقدمة، ثم أدرجت مدخلاً مفاهيمي تطرقت فيه إلى تقديم تعاريف دقيقة للمصطلحات الأساسية المتداولة في الدراسة. وهي: اللعب، التعليمية، التحصيل الدراسي، مرحلة التحضيري، وذلك من الناحية اللغوية والاصطلاحية وكذا الناحية العلمية، بهدف ضبط المفاهيم التي بُني عليها البحث.

. أما الفصل الأول، والذي يمثل الجانب النظري من المذكرة، فقد عنونته بـ " أثر الألعاب التعليمية في التحصيل الدراسي "، وقد قمت بتقسيمه إلى أربعة مباحث:

المبحث الأول: خصصته لتعريف الألعاب التعليمية وبيان أنواعها ومدى أهميتها.

المبحث الثاني: تطرقت فيه إلى المعايير والشروط الواجب مراعاتها عند اختيار الألعاب التعليمية المناسبة لهذه الفئة العمرية.

المبحث الثالث: تناولت فيه مختلف مراحل استخدام اللعبة التربوية داخل القسم.

المبحث الرابع: ركزت فيه على دور الألعاب التعليمية في تعزيز التحصيل الدراسي لدى أطفال التحضيري.

. أما الفصل الثاني، فقد خصصته للجانب التطبيقي، تحت عنوان "فعالية الألعاب التعليمية في تحسين التحصيل لدى لأطفال التحضيري"، وتضمن ما يلي:

المبحث الأول: عرضت فيه إجراءات البحث الاستطلاعي، والمنهج المعتمد، ومجالات الدراسة، إضافة إلى أدوات جمع البيانات المستخدمة.

المبحث الثاني: خصصته لعرض وتحليل نتائج الاستبيان، وتفسيرها في ضوء الإطار النظري المعتمد. وفي نهاية المذكرة، أدرجتُ الخاتمة التي كانت عبارة عن النتائج التي توصلت إليها من خلال هذه الدراسة، تليها التوصيات والاقتراحات المستخلصة من نتائج البحث، ثم الملاحق وقائمة المصادر والمراجع المعتمدة.

أما عن المنهج الذي اعتمدت عليه في المذكرة فهو المنهج الوصفي، باعتباره الأنسب لطبيعة الموضوع، حيث يُمكن من دراسة الظاهرة التربوية المدروسة (الألعاب التعليمية) بشكل علمي من خلال وصفها وتحليل أثرها. كما استعنتُ بعدة أدوات علمية تمثلت في التحليل، الإحصاء، والقياس، حيث ساعدتني هذه الأدوات على جمع المعطيات وتصنيفها وتحليلها بطريقة منهجية للوصول إلى نتائج دقيقة تعكس الواقع التربوي وتخدم أهداف البحث.

نظرًا لأهمية موضوع الألعاب التعليمية ودورها في التحصيل الدراسي، فقد تناولته العديد من

الدراسات السابقة من زوايا متعددة، من أبرزها:

. أهمية اللعب البيداغوجي وأثره في التحصيل الدراسي عند الطفل من وجهة نظر مربّي أقسام التربية

التحضيرية. (بن يحيى سهام)، رسالة ماجستير، جامعة المقاطعة الأولى بأدرار.

. الألعاب التعليمية ودورها في تنمية بعض المهارات اللغوية لدى أطفال الروضة من وجهة نظر

المربين. (بن وصيف أمينة)، رسالة ماجستير جامعة جيجل.

من بين الصعوبات والعراقيل التي واجهتني أثناء إنجازي لهذا البحث، ما تعلق بالجانب

النظري، حيث وجدت قلةً في الدراسات السابقة المتعلقة بمرحلة التحضيرية، خصوصًا تلك التي

تتناول الألعاب التعليمية بشكل تطبيقي. أما الصعوبات التي واجهتني من حيث الجانب الميداني هي

ملاحظتي لمحدودية عدد أساتذة قسم التحضيرية على مستوى المؤسسات التربوية، إذ لا يتجاوز

عدددهم في المؤسسة الواحدة أستاذان في نادر الأحيان، بل إن في العديد من المؤسسات تضم أستاذًا

واحدًا فقط. هذا النقص بالذات شكل عائقًا أمام توسيع عينة الدراسة، وأثر بشكل نسبي على تنوع

المعطيات. أما الصعوبات الأخرى فأذكر منها ما تعلق بصعوبة الدخول إلى المؤسسات التربوية بسبب

الإجراءات الإدارية المطلوبة.

وقد اعتمدت على مجموعة من المصادر والمراجع كان من أبرزها:

. لسان العرب لابن منظور.

. الألعاب التربوية: استراتيجية لتنمية التفكير لزيد الهويدي.

. دور الألعاب التعليمية في تحسين التحصيل الدراسي لفهد العتيبي.

كما لا يسعني في ختام هذه المقدمة إلا أن أتقدم بجزيل الشكر والامتنان إلى الأستاذة الدكتورة المشرفة " لقرع خديجة "، التي لم تدخر جهداً في تقديم يد العون والمساعدة، وكانت دوماً سخية بالنصائح والتوجيهات السديدة التي أسهمت في إنجاز هذا البحث. كما أتوجه بخالص الشكر والعرفان إلى لجنة المناقشة الموقرة على تفضلهم بقبول مناقشة هذه المذكرة. ولا يفوتني أن أرفع تحية تقدير وامتنان إلى جامعة أحمد زبانة _غليزان_، وإلى كل أساتذتها الأفاضل، وعلى وجه الخصوص أساتذة قسم اللغة والأدب العربي، لما قدموه من علم وتوجيه طيلة سنوات الدراسة.

عثماني مروة (2025/04/15)

مدخل

تمهيد:

تعتبر العملية التعليمية واحدة من أهم العمليات الإنسانية التي تهدف إلى بناء الأفراد وتنمية قدراتهم على المستويات المختلفة. ولتحقيق هذه الغاية، تأتي المفاهيم التربوية المختلفة مثل اللعب والتعليمية والتحصيل الدراسي كعناصر متكاملة تسهم في إعداد الفرد بطريقة شاملة. ومن المراحل التي تؤدي دوراً هاماً وبارزاً في هذه العملية نجد "مرحلة التحضيري"، حيث يتم تهيئة الأطفال لدخول الحياة المدرسية بأساليب تراعي احتياجاتهم النفسية والمعرفية.

ومن هنا تبرز أهمية فهم العلاقة بين هذه المفاهيم وتطبيقها بأسلوب يحقق الأهداف التربوية المنشودة.

1. اللعب:

أ. لغة:

جاء في تعريف اللعب لغةً في لسان العرب لابن منظور: "الانشغال بشيء لا فائدة منه أو هو الشيء على غير وجهه"، حيث عرّف اللعب بأنه "ضد الجدّ" وهو إحداث أمرٍ على غير جدية، أي دون تحقيق مصلحة.¹ وعليه يمكن تعريف اللعب بأنه نشاط يفتقر إلى الجدية ويُمارس بهدف التسلية أو اللهو دون تحقيق غاية مباشرة أو مصلحة واضحة. يُستنتج من ذلك أن اللعب يعكس سلوكاً غير مُلزم، بعيداً عن الجدية والحاجة الوظيفية.

¹ ابن منظور، لسان العرب، تح: عبد الله علي الكبير، دار المعارف، القاهرة، ط1، 1981، مجلد4، ص402.

ب./ اصطلاحاً:

هو نشاط أو سلوك يقوم به الفرد باندفاع ورغبة داخلية دون إجبار، ويهدف إلى التسلية والترويح أو اكتساب مهارات جديدة. يُعتبر اللعب وسيلة تعليمية أساسية خصوصاً للأطفال، حيث يساهم في التعلم الاجتماعي والنفسي.¹ والمقصود هنا أن اللعب هو نشاط أو عملية يمارسها الفرد بدافع ذاتي بهدف تحقيق المتعة أو الترويح عن النفس، مع إمكانية أن يحمل في طياته فوائد غير مباشرة كالتعلم، تنمية المهارات، أو تحقيق التوازن النفسي والاجتماعي.

. المفهوم العلمي لمصطلح اللعب:

اللعب هو نشاط إنساني إرادي يُمارس بغرض التسلية أو التعليم، ويتسم بالمتعة والتفاعل، ويُعد وسيلة فعالة لتطوير المهارات الاجتماعية، والعقلية والجسدية.

. وفقاً لمنظمة الأمم المتحدة للتربية والعلم والثقافة "اليونسكو"، يُعرّف اللعب على أنه

عملية تفاعلية يقوم بها الفرد للتعبير عن الذات، التعلم، أو تلبية احتياجات اجتماعية ونفسية.² هذا التعريف يسلط الضوء على أن اللعب ليس مجرد نشاط ترفيهي، بل هو أداة أساسية للتعلم والتطور. من خلاله، يتمكن الفرد من استكشاف العالم من حوله، تطوير قدراته الفكرية والجسدية، وبناء علاقاته الاجتماعية. كما أن اللعب يلبي احتياجاته العاطفية والنفسية، مثل الشعور بالإنجاز أو تخفيف التوتر، مما يجعله جزءاً جوهرياً من حياة الإنسان ونموه.

¹ ينظر: عبد الفتاح جلال، علم النفس والتربية للطفولة، دار الفكر العربي، القاهرة، ص 45.

² ينظر: منظمة الأمم المتحدة للتربية والعلم والثقافة "اليونسكو"، تعريفات اللعب والتنمية البشرية، 2021.

. كما يرى عالم النفس " جان بياجيه " أن اللعب هو وسيلة يتفاعل من خلالها الأطفال مع بيئتهم، مما يُمكنهم من اكتساب المعرفة وتنمية المهارات الفكرية والإبداعية .¹ يركز هذا التعريف على الدور التنموي للعب، حيث يُمكن الأطفال من فهم العالم المحيط بهم بطريقة عملية وتجريبية. من خلال اللعب، يكتشف الأطفال القواعد، يحلون المشكلات، ويدعون في طرق جديدة للتعبير عن أفكارهم، مما يساعدهم على تطوير قدراتهم العقلية والإبداعية بشكل طبيعي ومتدرج.

. من خلال ما سبق ذكره نستنتج أن اللعب هو نشاط انساني متعدد الأبعاد، يجمع بين المتعة والتفاعل ويُعبّر عن حاجة فطرية تتجلى بأشكال مختلفة، حيث يشير اللعب إلى النشاط الحر والترويح عن النفس، وهو وسيلة تعليمية وتنموية تسهم في تعزيز المهارات الاجتماعية والعقلية.

2 . التعليمية:

أ. لغة:

مشتقة من الفعل "عَلَّمَ"، وهو مصدر يدل على الإرشاد والتوجيه ونقل المعرفة. جاء في لسان العرب أن التعليم هو "إحداث الفهم في ذهن المتعلم، وإعطائه صورة ذهنية عن شيء ما"² . ومنه يمكننا القول أن "التعليمية" هي الوسيلة التي تُحول التعلم من مجرد عملية تلقين إلى تجربة تفاعلية تُحفز الفهم العميق، مع التركيز على تيسير نقل المعرفة بطريقة تجعلها مفهومة ومتكاملة في ذهن المتعلم.

¹ ينظر: جان بياجيه، النمو النفسي للأطفال، الكتب الأساسية، نيويورك، 1962.

² ابن منظور، لسان العرب، مرجع سابق، ص 271.

ب./ اصطلاحاً:

تُعرف التعليمية بأنها "مجال علمي يركز على تحليل محتوى المواد الدراسية، وتصميم استراتيجيات التدريس المناسبة، مع مراعاة خصائص المتعلمين والبيئة التعليمية".¹ وفقاً للتعريف المذكور، يمكننا اعتبار التعليمية مجالاً علمياً يهتم بدراسة كيفية تحسين عملية التعليم من خلال تحليل محتوى المواد الدراسية بشكل دقيق، وتصميم طرق تدريس تتناسب مع طبيعة المحتوى واحتياجات المتعلمين. ببساطة تسعى التعليمية إلى تنظيم العملية التعليمية التعلمية وجعلها أكثر ارتباطاً وفاعلية لتحقيق أفضل النتائج.

. المفهوم العلمي للتعليمية:

التعليمية (Didactics) هي علم تطبيقي يهتم بدراسة وتحليل عمليات التعليم والتعلم، بما يشمل تصميم المناهج الدراسية، أساليب التدريس، والوسائل التي تُستخدم لنقل المعرفة إلى المتعلمين.² ومنه فإن التعليمية هي علم يدرس كيفية تحسين عملية التعليم والتعلم من خلال تصميم المناهج، اختيار أساليب التدريس المناسبة، واستخدام الوسائل التعليمية لتحقيق الأهداف التربوية بفعالية.

¹ ينظر: زيتون حسن حسين، استراتيجيات التدريس: رؤية معاصرة، مكتبة الشقري الرياض، ط 1، 2001، ص 41.

² ينظر: ريبيير ريموند، معجم مصطلحات علوم التربية، تر: محمد وقيدي، دار القصب للنشر، ط 1، ج 1، الجزائر.

ويمكن تعريفها أيضا بأنها علم يركز على العلاقة بين عناصر العملية التعليمية: المعلم، المتعلم، والمادة الدراسية، بهدف تحسين جودة التعليم وتحقيق الفهم الفعال¹. يبين هذا التعريف أن التعليمية تركز على العلاقة التفاعلية بين المعلم، المتعلم، والمادة الدراسية، لضمان تحسين جودة التعليم. تهدف إلى تهيئة بيئة تعليمية تركز على الفهم العميق للمحتوى، مما يجعل العملية التعليمية أكثر كفاءة وفعالية.

يتناول علم التعليمية القواعد النظرية والعملية التي تسهم في تطوير طرق التدريس وتحسين التفاعل داخل بيئات التعلم². هذا التعريف يوضح أن علم التعليمية يجمع بين الجوانب النظرية (مثل المبادئ والأسس التربوية) والجوانب العملية (مثل التطبيقات والاستراتيجيات الميدانية) لتحسين عملية التدريس، حيث يهدف إلى تطوير طرق تدريس فعالة تُسهل التفاعل الإيجابي بين المعلم والمتعلم داخل بيئات التعلم المختلفة، سواء كانت صفية أم رقمية. التركيز هنا على جعل عملية التعليم أكثر تنظيماً وملائمةً لاحتياجات المتعلمين، مما يساهم في تحقيق الأهداف التعليمية بشكل أفضل.

. من خلال التعريفات السابقة نستنتج أن التعليمية هي علم يهتم بدراسة وتحليل طرق التدريس وأساليبه، بهدف تحسين عملية التعلم والتعليم من خلال تصميم المناهج واختيار الأدوات المناسبة التي تضمن تحقيق الأهداف التعليمية. ومنه نستخلص أن التعليمية تُعنى بفهم كيفية انتقال

¹ دي كتيل جان بيير، أسس التعليمية: من النظرية إلى التطبيق، دار النشر الجامعي، بروكسل، ج 1 2003 ص 10.

² ينظر، تلميذ فرانسوا، التعليمية: النظرية والتطبيق، دار النشر الجامعي الحديث، القاهرة، ط1، 2010، ص15.

المعرفة، المهارات، والقيم بين المعلم والمتعلم، مع الأخذ بعين الاعتبار احتياجات المتعلمين، اختلافاتهم، والسياقات الثقافية والاجتماعية التي تؤثر في عملية التعلم.

3. التحصيل الدراسي:

التحصيل:

أ / . لغة:

من مادة (ح ص ل) بمعنى جمع وأدرك، وهو يشير إلى السعي وراء المعرفة وجمعها. وفي اللغة، يعني تحصيل الدراسة أو اكتساب المهارات والمعرفة.¹

ب / . اصطلاحاً:

التحصيل الدراسي يُعرف بأنه عملية اكتساب الطالب للمعارف والمهارات والقيم من خلال الدراسة والأنشطة التعليمية، وفق الأهداف المحددة في المناهج الدراسية، والتي يتم قياسها باختبارات أو أدوات تقييمية². وعليه يمكننا أن نُعرف التحصيل الدراسي بأنه مستوى الأداء الذي يحققه التلميذ نتيجة تفاعله مع العملية التعليمية، ويعكس مدى اكتسابه للمعارف والمهارات وقدرته على تحقيقها. وهو نتاج عوامل متعددة تشمل قدراته الذاتية كالفهم والاجتهاد، إضافة إلى تأثير البيئة المحيطة به مثل

¹ ينظر، ابن منظور، لسان العرب، مرجع سابق، ص 232.

² ينظر، القحطاني عبد الله، أساليب القياس والتقويم في التعليم، دار الكتاب الجامعي، الرياض، ط 2، 2002، ص 45

الدعم الأسري، جودة التعليم، وأساليب التدريس. فالتحصيل الدراسي لا يُقاس فقط بالدرجات، بل يُظهر مدى قدرة التلميذ على التفاعل مع المعرفة وتحويلها إلى إنجازات ملموسة.

. المفهوم العلمي للتحصيل الدراسي:

التحصيل الدراسي هو مستوى الأداء الذي يحققه الطالب في المجال الأكاديمي نتيجة تعلمه المنهجي داخل المؤسسات التعليمية. ويتم قياس هذا الأداء من خلال أدوات تقييمية محددة مثل الاختبارات والواجبات الدراسية، ويعكس مدى تحقيق الأهداف التربوية والمعرفية التي وُضعت مسبقاً في المناهج الدراسية¹. ومنه فإن التحصيل الدراسي يُعبر عن مستوى الإنجاز الأكاديمي الذي يحققه التلميذ نتيجة تعلمه الممنهج داخل المؤسسات التعليمية. يتم تقييم هذا الإنجاز باستخدام أدوات معينة، ويعد مقياساً لمدى تحقيق الأهداف التعليمية والمعرفية التي تم تحديدها في المناهج .

¹ ينظر، زيتون حسن حسين، استراتيجيات التدريس: رؤية معاصرة لتدريس الفكر الابداعي، دار الشروق، عمان، 2003، ص102.

4. مرحلة التحضيري:

التعريف العام لمرحلة التحضيري:

. مرحلة التحضيري هي مرحلة تعليمية وتمهيدية للأطفال قبل التعليم الأساسي، تهدف إلى إعدادهم معرفياً، ونفسياً واجتماعياً للاندماج في المدرسة¹ يتم في هذه المرحلة إعداد الأطفال الصغار الذين لم يبدأوا بعد في التعليم النظامي من خلال تجربة تعليمية تهدف إلى تحضيرهم للمراحل المدرسية القادمة.

. مفهوم مرحلة التحضيري من المنظور التربوي:

تعد مرحلة التحضيري جزءاً من التعليم ما قبل المدرسي، تركز على تنمية المهارات الأساسية لدى الطفل، مثل المهارات الاجتماعية (التفاعل مع الآخرين)، المهارات الحركية الدقيقة (الإمساك بالقلم)، والمهارات الإدراكية (تمييز الأشكال والألوان)². تركز هذه المرحلة على تنمية المهارات الأساسية للطفل مثل التفاعل مع الآخرين، تحسين القدرة على استخدام الأدوات بشكل دقيق، وتعليم الأطفال كيفية التمييز بين الأشياء من حولهم.

. مفهومها من المنظور النفسي:

¹ ينظر: ابن منظور، لسان العرب. مرجع سابق، ص25.

² ينظر: مجمع اللغة العربية، المعجم الوسيط، مكتبة الشروق الدولية، القاهرة، ط 4، 2004، ص195.

تهدف مرحلة التحضيري إلى تهيئة الطفل نفسياً للتكيف مع البيئة المدرسية، وتعزيز ثقته بنفسه واستقلالته عن الأسرة¹. ومنه فإن الهدف من مرحلة التحضيري هو تهيئة الأطفال نفسياً لاستقلاليتهم وتعزيز ثقتهم بأنفسهم، مما يساعدهم على التكيف مع الحياة المدرسية والابتعاد عن الاعتماد الكامل على الأسرة.

نستخلص من التعريفات السابقة أن مرحلة التحضيري تُعد عملية تعليمية تعمل على تحضير الطفل للحياة الاجتماعية عن طريق تفاعله للدخول إلى المدرسة عن طريق تنمية قدراته العقلية والملاحظة والانتباه بالإضافة إلى ذلك تنمي فيه حب الاستطلاع والتعلم. لمرحلة التحضيري دور هام في التنشئة الاجتماعية للطفل في توازن نموه وتفتح شخصيته وإعداده للتعليم المدرسي.

. أهداف مرحلة التحضيري:

تهدف مرحلة التحضيري إلى تنمية شخصية الطفل بشكل متكامل، مما يساعده على الاستمتاع بالحياة والتعلم، واكتساب الاستقلالية والإبداع ضمن بيئة جماعية. كما تساهم في تحسين قدرته على التعبير عن أفكاره ومشاعره وتعزيز تواصله مع الآخرين.

لتحقيق هذا الهدف العام يجب تحقيق جملة من الأهداف الفرعية نوجزها فيما يلي:

. بناء ثقة الطفل بنفسه وتعزيزها من خلال تقديره لإنجازاته ولإنجازاته الآخرين.

¹ ينظر: مجمع زيدان حمداني، علم النفس التربوي الحديث: ديناميكية التعلم والتعليم، دار الفكر للطباعة والنشر، عمان، الأردن، ط2، 2002، ص 46.

. تطوير قدرات الطفل على التفاعل الاجتماعي.

. تطوير قدرات الطفل على الحكم الأخلاقي وتنمية القيم الدينية.

. إطلاق قدرات الطفل على الابداع.

. تطوير قدرات الطفل على رعاية نفسه والمحافظة على صحته¹

. اكتساب الطفل للمفاهيم والمهارات الأساسية التربوية والمعرفية.

. الانتقال التدريجي من جو الأسرة إلى المدرسة بكل ما فيها من عادات وخصائص تختلف عن

الأسرة، الأمر الذي يتطلب تعود الطفل على النظام وتكوين العلاقات الانسانية مع المعلمة والزملاء.

. توسع مجال النشاط والتفاعل للطفل وتعليمه التعاون في اللعب مع الجماعة.

. نمو المهارات الحركية في استخدام اللعب والاستفادة من الأنشطة.

مرحلة التحضيري هي مرحلة جد مهمة سواء في تكوين النمو العقلي للطفل أو من ناحية

تعامل الأولياء معها، كون هذه المرحلة تعتبر جديدة على الطفل، إضافة لكون المدرسة بالنسبة له

عالمًا جديدًا يتعرف الطفل ويقضي معظم وقته فيه.

¹ عائشة بن عمار، التعليم التحضيري في الجزائر، مرحلة الاصلاح التربوي، المركز الوطني للبحث
الأنثروبولوجيا الاجتماعية والثقافية، منشورات 2009، ص22.

خلاصة:

. يعد اللعب نشاطاً فطرياً يهدف إلى تنمية قدرات الأطفال الجسدية والعقلية والاجتماعية من خلال الترفيه والاستكشاف، ويعتبر أداة تعليمية فعالة لتعزيز الابداع والمهارات الحياتية. من جهة أخرى، التحصيل الدراسي هو مدى نجاح الطفل في اكتساب المعرفة والمهارات الأكاديمية، وهو مرتبط بالدافعية والبيئة التعليمية وأساسيات التعليم. أما مرحلة التحضيري فهي من المراحل الأولى من عمر الطفل حيث تعد الأساس الذي تبنى عليه تشكيل شخصيته ونمو معارفه ومدرّكاته المعرفية والتربوية، لذا يجب الاهتمام به من خلال إدماجه في مختلف المؤسسات قبل المدرسة والمتمثلة في التعليم التحضيري وذلك لما لها من أهمية بالغة في النمو مهاراته المختلفة.

. تتكامل هذه المفاهيم حيث يستخدم اللعب في المرحلة التحضيرية كوسيلة تعليمية لتعزيز التحصيل

الدراسي وبناء قاعدة تعليمية قوية

الفصل الأول

تمهيد :

تُعد الطفولة مرحلة أساسية في تكوين شخصية الإنسان، حيث تنمو خلالها الجوانب العقلية والجسدية والاجتماعية. فهي فترة حرجة تُغرس فيها المهارات والمعارف التي تساعد الطفل على التفاعل مع محيطه. لذلك، أصبح الاهتمام بتنميتها أولوية لدى التربويين والعلماء والمجتمعات. في ظل هذا الإهتمام ظهرت العديد من الوسائل التعليمية التي تُسهم في تنمية قدرات الطفل، ومن أبرزها الألعاب التعليمية، حيث يُعد اللعب نشاطاً ممتعاً يساعد الأطفال على التعبير عن الذات واكتشاف العالم. كما يُمثل الجمع بين اللعب والتعليم وسيلة فعالة لنقل المفاهيم والقيم بطريقة تفاعلية وممتعة.

أكدت الدراسات التربوية الحديثة أن الألعاب التعليمية تعزز المهارات المعرفية والاجتماعية، وتنمي القدرة على حل المشكلات لدى الأطفال. كما تساهم في تطوير مهاراتهم اللغوية والحركية، وتحفز خيالهم وإبداعهم. لذا، تُعد وسيلة فعالة في المراحل التمهيديّة، خاصة في مرحلة التحضيري، حيث يبدأ الطفل في التفاعل مع الأقران والمعلمين.

من هنا، تأتي أهمية دراسة الألعاب التعليمية، ليس فقط في فهم طبيعتها، بل أيضاً لتحديد أنواعها المختلفة والطرق المثلى لتوظيفها في تعليم الأطفال في مرحلة التحضيري.

1. تعريف الألعاب التعليمية:

الألعاب التربوية هي أنشطة تعليمية تدمج بين اللعب والتعلم حيث يتم تصميمها بطريقة تشجع الأطفال والطلاب على اكتساب المعرفة والمهارات من خلال الأنشطة الممتعة والمحفزة. تختلف الألعاب التربوية عن الألعاب التقليدية كأداة لتحفيز التعلم الذاتي وتعزيز الفهم العميق للمفاهيم الأكاديمية والاجتماعية.¹ ومنه فإن الألعاب التعليمية هي أنشطة تجمع بين التعلم واللعب، حيث تُصمم لتكون ممتعة ومفيدة في نفس الوقت. هدفها الأساسي هو تعليم الأطفال والطلاب مهارات ومعارف جديدة بطريقة تفاعلية وتُحفّز التفكير والفهم العميق، مع التركيز على تحقيق أهداف تعليمية واضحة.

. يعرف " عبد الرحمان الغريب " الألعاب التعليمية بأنها: " وسائل وأساليب تعليمية تعتمد على النشاطات التفاعلية التي تجمع بين التعليم والتسلية وتهدف إلى تعزيز التعلم واكتساب المهارات بطريقة ممتعة وجذابة ".² من خلال التعريف تظهر أهمية الجمع بين المرح والتعليم، حيث أنه يجعل العملية التعليمية تجربة مميزة ومثيرة للاهتمام بالنسبة للأطفال، مما ساهم في جذبهم نحو التعلم بعيداً عن النمط التقليدي الذي قد يشعرهم بالملل.

¹ 11: 15 ، 26/12/2024 ، www.ar.m.wikipedia-org

² ينظر: عبد الرحمان الغريب، الألعاب التعليمية وتطبيقاتها التربوية، دار الثقافة للنشر، مصر، ط 2، 2015، ص 45.

. هذا ويرى " علي مدحت عبد الحليم " أن الألعاب التعليمية هي أنشطة موجهة تعتمد على استراتيجيات تعليمية متخصصة تعمل على تنمية الجوانب المعرفية والوجدانية والحركية للمتعلمين.¹ ومنه تبرز النظرة الشمولية للألعاب التعليمية، فهي ليست مجرد وسيلة للمرح، بل تُعد أداة متكاملة لتطوير الطفل من جميع النواحي، مما يجعلها عنصرًا أساسيًا في المناهج التعليمية الحديثة.

. كما يشير " جون ديوي " إلى أن الألعاب التعليمية هي نشاطات تربوية تحاكي الواقع وتعمل على تحفيز الإبداع وحل المشكلات من خلال التفاعل البناء بين المتعلمين.² من خلال هذا المفهوم تظهر أهمية الألعاب التعليمية في تحفيز التفكير الإبداعي وحل المشكلات بطريقة تفاعلية، مما يُعتبر ميزة فريدة تُساعد الطفل على مواجهة تحديات الحياة الواقعية بطريقة أكثر وعيًا وثقةً.

. وتصف " جيسिका جيمس " الألعاب التعليمية أنها: أداة تعليمية تهدف إلى تعزيز المشاركة النشطة للطلاب في بيئات تعليمية تفاعلية، مما يساعد على تعزيز الفهم وبناء المهارات.³ يبرز هذا التعريف دور الألعاب التعليمية في إشراك الطفل بفعالية في عملية التعلم، حيث يصبح الطفل جزءًا من التجربة التعليمية بدلاً من أن يكون مجرد متلقٍ سلبي، مما يُعزز الفهم العميق للمواد التعليمية.

¹ ينظر: عبد الحليم علي مدحت، التعلم من خلال اللعب: أسس ومفاهيم، دار الفكر العربي، القاهرة، ط 1، 2017 ص78.

² ينظر: جون ديوي، المدرسة والمجتمع، تر: عاطف عيث، دار الفكر العربي، القاهرة، ط 2، 1987 ص 8.

³ ينظر: جيسिका جيمس، الألعاب التعليمية: نهج جديد في التعلم، تر: أحمد خليل، دار الفكر المعاصر، بيروت، ط 1، 2020، ص132.

. نستنتج من التعريفات السابقة أن الألعاب التعليمية هي أنشطة تربوية مبتكرة تجمع بين اللعب والتعليم، حيث تُستخدم كوسيلة فعالة لتحفيز الطفل على التعلم وتنمية مهاراته في مجالات متعددة، سواء كانت معرفية أو اجتماعية أو حركية أو وجدانية. تعتمد هذه الألعاب على استراتيجيات تعليمية متخصصة تهدف إلى خلق بيئات تعليمية تفاعلية، تتيح للطفل فرصة المشاركة النشطة في اكتساب المعرفة وفهم المفاهيم بطريقة ممتعة وجذابة. من خلال محاكاة الواقع أو خلق مواقف تعليمية جديدة، تسعى الألعاب التعليمية إلى تحفيز الإبداع وحل المشكلات لدى الأطفال، مما يعزز قدرتهم على التفكير النقدي واتخاذ القرارات. كما أن هذه الألعاب تساهم في تنمية المهارات الاجتماعية لدى الأطفال من خلال التفاعل مع الآخرين، وتساعد في بناء الثقة بأنفسهم وتعزيز قدرتهم على التعاون والعمل الجماعي. على الرغم من طابعها الترفيهي، إلا أن الألعاب التعليمية تهدف إلى تحقيق أهداف تربوية هامة، مثل تنمية الفهم العميق للمواد التعليمية، وتعزيز القدرة على التركيز والانتباه، مع مراعاة احتياجات الأطفال النفسية والعاطفية. من هذا المنطلق، تُعدّ الألعاب التعليمية أداة تعليمية متكاملة، تُساعد في تطوير شخصية الطفل بشكل شامل، مما يجعلها أساسية في المراحل التمهيديّة، مثل مرحلة التحضيري.

2. أنواع الألعاب التعليمية:

تتفرع الألعاب التعليمية إلى عدة أنواع، وهي:

أ. الدمى: وتشمل:¹

الدمى (العريس):

هي لعبة تنمي الخيال والتواصل عبر تمثيل الشخصيات والقصص.

أدوات الصيد: وتشمل:

هي نشاط ترفيهي تنمي التنسيق بين اليد والعين وتعزز الصبر والتركيز.

السيارات والقطارات والطائرات:

وهي ألعاب تعرف الأطفال على وسائل النقل وتعزز مهاراتهم الحركية والتخيلية.

الدمى التكنولوجية:

هي دُمى متطورة توفر تجربة تفاعلية عبر الذكاء الاصطناعي لتنمية المهارات اللغوية والاجتماعية.

مجسمات الحيوانات:

هي أشكال تساعد الأطفال على التعرف على الحيوانات وأسمائها بطريقة ملموسة.

الأدوات الموسيقية:

هي آلات تعزز الحس الإيقاعي وتنمي القدرات السمعية والإبداعية.

¹ ينظر: زيد الهويدي، الألعاب التربوية: استراتيجية لتنمية التفكير، دار الكتاب الجامعي، الإمارات العربية المتحدة، ط 3، 2012، ص 50.

الأدوات المنزلية:

الأدوات المنزلية كألعاب تعليمية للأطفال في مرحلة التحضيري تساعد في تعلم للمهارات الحياتية مثل الترتيب والتنظيف من خلال اللعب.

ب . الألعاب الحركية: وتشمل:¹

ألعاب الرمي:

هي ألعاب تحسن التناسق بين اليد والعين، التركيز، والدقة في التصويب لدى الأطفال.

ألعاب البناء والتركيب:

هي ألعاب تطور المهارات الهندسية، الإبداع، والتفكير المنطقي عند الأطفال .

ألعاب السباق:

هي ألعاب تعتمد على التنافس بين اللاعبين أو الفرق للوصول إلى خط النهاية بأسرع وقت ممكن وذلك عن طريق الجري مثلا، يساعد هذا النوع من الألعاب في تعزيز السرعة، التوازن، والتنافس الشريف.

ألعاب القفز:

هي ألعاب تعتمد على القفز فوق حواجز أو مسافات معينة تقوي العضلات وتحسن التوازن والمرونة.

¹ ينظر: زيد الهويدي، الألعاب التربوية: استراتيجية لتنمية التفكير، مرجع سابق، ص50.

ألعاب المصارعة:

هي ألعاب بدنية تعتمد على التنافس بين اللاعبين بهدف الفوز، تطور القوة البدنية والانضباط واللعب النظيف لدى الأطفال .

ألعاب التآرجح والتوازن:

هي ألعاب تركز على التنقل أو التوازن على أدوات مثل الأرجوحات أو العوارض، وتساعد الأطفال على تحسين مهارات التوازن، التنسيق بين الحركة والجسم، وتعزيز القوة العضلية والمرونة.

ج . ألعاب الذكاء: وتتضمن:¹

الأحجيات:

الأحاجي هي ألعاب تتطلب من الأطفال حل مشكلات أو ترتيب قطع متفرقة لتكوين صورة أو شكل معين. تنمي الوعي الحركي والتوازن الجسدي.

الكلمات المتقاطعة:

هي ألعاب تتطلب من اللاعبين ملء شبكة مربعات بحروف لتكوين كلمات بناءً على أدلة معينة. تساعد هذه الألعاب الأطفال والكبار على تعزيز مهارات التفكير المنطقي، التوسع في المفردات، والتركيز.

¹ ينظر: زيد الهويدي، الألعاب التربوية: استراتيجية لتنمية التفكير، مرجع سابق، ص 50.

الاستقصائيات:

هي أنشطة تهدف إلى تحفيز الأطفال على استكشاف الموضوعات المختلفة من خلال جمع المعلومات، طرح الأسئلة، وتحليل النتائج بطريقة تفاعلية. تساعد هذه الألعاب في تنمية مهارات التفكير النقدي، البحث، والتحليل، كما تعزز الفضول العلمي لدى الأطفال.

د . الألعاب التمثيلية: وتتضمن:

التمثيل المسرحي:

هي لعبة تحفز التفكير المنطقي عند الأطفال وتساهم في مساعدتهم على التركيز في حل المشكلات .

لعبة الأدوار: ¹

لعبة الأدوار هو نشاط تعليمي تفاعلي يقوم فيه الأطفال بتقمص شخصيات مختلفة وتمثيل مواقف من الحياة اليومية أو الخيال. يطور المهارات الاجتماعية والتواصلية.

اللعبة الإيهامي:

¹ ينظر: زيد الهويدي، الألعاب التربوية: استراتيجية لتنمية التفكير، مرجع سابق، ص 51.

هو نشاط تخيلي يقوم فيه الأطفال بتمثيل أدوار مختلفة باستخدام خيالهم، مثل التظاهر بأنهم أطباء، معلمون، أو أبطال قصص. يساعد هذا النوع من اللعب على تنمية الإبداع، تعزيز المهارات الاجتماعية، وتطوير اللغة والتفكير الرمزي لدى الأطفال.

هـ . ألعاب الغناء والرقص: وتتضمن:¹

الغناء التمثيلي:

هو فعالية تجمع بين الغناء والأداء التمثيلي، يساعد على تحسين النطق والتعبير بالحركة والصوت لدى الأطفال.

الأناشيد الوطنية:

هي أغاني تعبر عن حب الوطن والانتماء إليه، في نفس الأطفال.

الرقص الشعبي:

هو نوع من الفنون التراثية التي تعكس ثقافة وهوية الشعوب من خلال حركات إيقاعية مميزة. يساعد الأطفال على تنمية التوازن، التنسيق الحركي، والتعبير عن الذات، كما يعزز ارتباطهم بالتراث والثقافة.

¹ ينظر: زيد الهويدي، الألعاب التربوية: استراتيجية لتنمية التفكير، مرجع سابق، ص 51.

الرقص الايقاعي التعبيري:

هو أداء حركي يستخدم الإيقاع والتعبير الجسدي للتواصل مع المشاعر والأفكار. يساعد الأطفال على تنمية التوازن، التناسق الحركي، والتعبير عن الذات بطريقة إبداعية.

و. ألعاب الحظ: وتتضمن:¹

ألعاب الدومينو:

ألعاب الدومينو هي ألعاب تعتمد على ترتيب قطع مستطيلة تحتوي على أرقام لتكوين سلاسل أو مجموعات متشابهة. تساعد هذه الألعاب الأطفال على تنمية مهارات التفكير المنطقي، التركيز، وحل المشكلات.

السلم والثعبان:

هي لعبة لوحية تعتمد على الحظ، حيث يحاول اللاعبون الوصول إلى نهاية المسار باستخدام النرد، مع الصعود عبر السلم والنزول عند الثعابين. تساعد الأطفال على تعلم العد، الصبر، وقبول النتائج بروح رياضية.

¹ ينظر: زيد الهويدي، الألعاب التربوية: استراتيجية لتنمية التفكير، مرجع سابق، ص 51.

ألعاب التقدير:

هي فعاليات تساعد الأطفال على تطوير مهارة التقدير التقريبي للكميات، الأحجام، الأوزان، أو المسافات. تعزز هذه الألعاب التفكير المنطقي، تنمي الحس العددي، وتحسن مهارات حل المشكلات بطريقة ممتعة وتفاعلية.

ز . قراءة القصص والألعاب الثقافية: وتتضمن:¹

مسابقات الشعرية:

هي منافسات يتبارى فيها المشاركون في إلقاء أو تأليف الشعر، مما يساعد الأطفال على تنمية مهارات اللغة والتعبير، تعزيز الثقة بالنفس، وتقدير جماليات الشعر والإيقاع.

بطاقات التعبير:

هي أدوات تعليمية تحتوي على صور أو كلمات تساعد الأطفال على وصف المشاعر، الأحداث، أو تكوين جمل وقصص. تعزز هذه البطاقات مهارات اللغة، التفكير الإبداعي، والتواصل بطريقة ممتعة وتفاعلية.

¹ ينظر: زيد الهويدي، الألعاب التربوية: استراتيجية لتنمية التفكير، مرجع سابق، ص 51.

صحف الأعمال:

صحف الأعمال هي سجلات أو أوراق يستخدمها الأطفال لتوثيق أنشطتهم وإنجازاتهم اليومية، مثل الرسم، الكتابة، أو حل التمارين. تساعد على تنمية مهارات التنظيم، تعزيز الإبداع، وتحفيز الشعور بالإنجاز والمسؤولية.

ح . الألعاب التعليمية والتربوية:

وهي الألعاب التي تُنقل فيها المعلومة للمتعلم بطريقة مسلية، بحيث يشعر المتعلم بأنه يلعب، منها: تركيب الكلمات الجمل، والألعاب الالكترونية هي نوع من الألعاب التي تُعرض على شاشة التلفاز أو جهاز الحاسوب.¹

تشمل الألعاب التعليمية مجموعة متنوعة من الأنشطة التفاعلية التي تعزز التعلم وتنمية المهارات لدى الأطفال بطرق ممتعة ومبتكرة. فمن خلال الألعاب الحركية مثل القفز، التآرجح، والمصارعة، يطور الأطفال لياقتهم البدنية، توازنهم، وتنسيق حركاتهم. أما ألعاب الذكاء مثل الأحاجي، الكلمات المتقاطعة، والدومينو، فتعزز التفكير المنطقي، التركيز، وحل المشكلات. وتساعد ألعاب التقمص والتمثيل، كالمسرح ولعب الأدوار، على تحسين مهارات التواصل، التعبير عن الذات، وتنمية الخيال. كما توفر الألعاب الموسيقية والغنائية تجربة حسية غنية تنمي المهارات اللغوية والإيقاعية. بالإضافة إلى

¹ فاطمة جريو، الألعاب التعليمية ودورها في التحصيل اللغوي للمتعلم، جسر المعرفة، مجلد 7، العدد 5، ديسمبر 2021، ص 209.

ذلك، تسهم ألعاب التقدير والاستقصاء في تنمية التفكير النقدي والقدرة على التحليل والاستكشاف. أما الألعاب الثقافية والوطنية، مثل الأناشيد الوطنية والرقص الشعبي، فتعزز الهوية والانتماء. جميع هذه الألعاب تلعب دورًا مهمًا في تطوير القدرات العقلية، الحركية، والاجتماعية للأطفال، مما يجعل التعلم تجربة ممتعة وفعالة.

3. أهمية الألعاب التعليمية:

تُعد الألعاب التعليمية وسيلة فعالة لتحفيز العملية التعليمية، حيث تساعد في:

أ. تنمية المهارات الحسية والحركية:

الألعاب التعليمية تساعد في تحسين التنسيق بين اليد والعين وتنمية المهارات الحركية الدقيقة، خصوصًا في الألعاب التي تتطلب أنشطة جسدية.¹

ب. زيادة الدافعية للتعلم:

تعمل الألعاب التعليمية على جذب انتباه واهتمام الأطفال وتحفيزهم للتفاعل مع المادة التعليمية بطرق ممتعة.

¹ ينظر: العتيبي فهد، دور الألعاب التعليمية في تحسين التحصيل الدراسي، دار الفكر، السعودية، الطبعة 2، 2016، ص 45.

ج . تعزيز التعلم الذاتي:

تمنح الألعاب التعليمية الطلاب فرصة للعمل بشكل فردي، مما يعزز قدرتهم على التفكير المستقل والتوصل إلى حلول بأنفسهم.

د . زيادة الانتباه والتركيز:

تساعد الألعاب التي تتطلب التفكير أو الحفظ على تطوير قدرة الطفل على التركيز.

هـ . ربط المعرفة بالحياة الواقعية:

الألعاب التعليمية تقدم سيناريوهات تحاكي الحياة اليومية، مما يسهل على المتعلمين تطبيق ما يتعلمونه في مواقف حياتية واقعية.¹

و . تعزيز القيم والمبادئ:

يمكن استخدام الألعاب لغرس القيم الأخلاقية والاجتماعية عند الأطفال، مثل التعاون، الالتزام بالقواعد، والاحترام المتبادل.

¹ ينظر: العتيبي فهد، دور الألعاب التعليمية في تحسين التحصيل الدراسي، مرجع سابق، ص 50.

ز . التقليل من الملل والضغط النفسي:

الألعاب التعليمية تكسر الروتين التعليمي وتجعل التعلم ممتعًا وخاليًا من التوتر، مما يخلق بيئة تعليمية إيجابية.¹

ح . تعزيز القدرة على اتخاذ القرارات:

من خلال ألعاب مثل "اختيار الطريق الصحيح" أو "اللعبة القائمة على الألوان"، يبدأ الأطفال في مرحلة التحضير في تعلم اتخاذ قرارات بسيطة تؤثر على مجريات اللعبة.²

ط . تعزيز الاستيعاب والفهم:

توفر الألعاب بيئة تعليمية تحفز الطفل على الاستكشاف والتجربة، مما يسهل عليه فهم المفاهيم الأساسية مثل الأرقام، الألوان، الأشكال، الحروف.

ي . تحفيز الإبداع والخيال:

توفر الألعاب بيئة تسمح للأطفال بالتفكير الإبداعي والابتكار، خاصة الألعاب التي تعتمد على التمثيل والتخيل مثل مسرح العرائس أو اللعب بالأدوار.

¹ينظر: ينظر: العتيبي فهد، دور الألعاب التعليمية في تحسين التحصيل الدراسي، مرجع سابق ، ص 60.

²ينظر: المرجع نفسه، ص 78.

. ومنه نستخلص أن الألعاب التعليمية تساعد في تنمية المهارات الحسية والحركية من خلال التفاعل العملي، وتزيد من دافعية التعلم وذلك يجعل العملية أكثر متعة. كما تعزز التعلم الذاتي من خلال تحفيز الاستكشاف عند الطفل، وتزيد من الانتباه والتركيز من خلال التحديات التفاعلية. تُسهم الألعاب التعليمية في ربط المعرفة بالحياة الواقعية، مما يسهل الفهم والتطبيق، وتعزز القيم والمبادئ من خلال اللعب الجامعي. إضافة إلى ذلك، تقلل من الملل والضغط النفسي، وتحفز الإبداع والخيال، مما يجعل التعلم أكثر فاعلية ومتعة.

4. معايير وشروط اختيار الألعاب التعليمية:

لكي تُحقق الألعاب التعليمية الأهداف التربوية، لابد من مراعاة العديد من الشروط والأسس نذكر منها:

. أن تمثل اللعبة الواقع إلى حد كبير، وأن يراعي المعلم قلة تكلفتها وإمكانية إعادة استعمالها.¹ ومنه لابد أن تكون اللعبة فريدة من الواقع بحيث تتيح للمشاركين تجربة أو محاكاة مواقف واقعية بطريقة ملموسة. في نفس الوقت، من المهم أن تكون اللعبة غير مكلفة حتى يستطيع المعلم توفيرها واستخدامها بشكل متكرر.

¹ بن وصيف أمينة، الألعاب التعليمية ودورها في تنمية بعض المهارات اللغوية لدى أطفال الروضة من وجهة نظر المربين، مذكرة ماستر، جامعة محمد الصديق بن يحي جيجل، الجزائر، 2017-2018، ص 25.

. أن تكون اللعبة مشجعة على التفاعل بين الأطفال سواء كانوا يلعبون مع أو مع معلمهم أو أولياء أمورهم.

. أن تكون قابلة للتنفيذ بحيث تخلو من التعقيد، وربما تكون معقدة لدرجة يصعب فهم قواعدها.¹ عليه يمكن القول أنه وجب أن تكون اللعبة سهلة الفهم والتنفيذ، دون أن تحتوي على قواعد معقدة تجعل من الصعب على الأطفال المشاركين فهم كيفية لعبها.

. أن تساعد في تطوير المهارات عند الطفل كالمهارات الحركية واللغوية والذهنية.

أن تعتمد اللعبة على حسن التفكير وليس الحظ، وأن تجمع بين الدقة العلمية والجمال الفني.² ويعني ذلك ضرورة اعتماد اللعبة على التفكير المنطقي والتحليل بدلاً من الحظ، وأن تكون مزيّناً من الدقة في المحتوى العلمي وجمال التصميم الفني.

. أن تتميز اللعبة بالألوان الزاهية والتصميمات الجذابة لجذب انتباه الأطفال.

. أن تلبي اللعبة التعليمية مهارات واحتياجات التلميذ، وأن يراعي المعلم اختيار الوقت والمكان المناسبين لتنفيذ اللعبة والتوجيه والإرشاد أثناء الاستخدام.³ ونعني بذلك أن اللعبة المختارة لابد أن

¹ بن وصيف أمينة، الألعاب التعليمية ودورها في تنمية بعض المهارات اللغوية لدى أطفال الروضة من وجهة نظر المربين ، ص 25.

² المرجع نفسه، ص 25.

³ المرجع نفسه، ص 25.

تلبى احتياجات التلميذ وتطور مهاراته ويجب على المعلم اختيار الوقت والمكان المناسبين مع تقديم التوجيه والارشاد أثناء استخدامها.

. أن تكون اللعبة قادرة على تحقيق الأهداف التربوية.

. أن تساعد الألعاب على تشخيص مدى نمو المتعلم عند اكتساب الخبرات المطلوبة، وتعرف المعلم على أماكن الضعف في تحصيل المتعلم، ليضع العلاج المناسب له.¹ ومنه نلاحظ ضرورة اختيار لعبة تساعد في تشخيص النمو الذي حققه الطفل عند. اكتسابه للخبرات المطلوبة وتعرف المعلم على أماكن الضعف في تحصيل المتعلم، ليضع العلاج المناسب له.

. أن تكون اللعبة متناسبة لعمر الطفل، حيث تكون بسيطة وسهلة الفهم.

. نستخلص مما سبق ذكره أن اختيار الألعاب التعليمية مقرون بضرورة تمثيل اللعبة للواقع وتوافقها مع عمر الطفل، مع مراعاة تكلفتها وإمكانية إعادة استعمالها، يجب أن تكون اللعبة بسيطة وسهلة الفهم وغير معقدة وتعتمد على التفكير المنطقي وليس الحظ، ومن المهم أن تساعد اللعبة في تقييم تقدم الطفل وتحديد نقاط الضعف لتوجيه العلاج المناسب. كما يجب أن تشجع على التفاعل بين الأطفال والمعلمين وأولياء الأمور، مع توفير تصميم جذاب وألوان زاهية لجذب انتباههم. يجب أن تساهم اللعبة في تطوير مهارات الطفل المختلفة، وتلبية احتياجاته التعليمية في بيئة مناسبة.

¹ بن وصيف أمينة، الألعاب التعليمية ودورها في تنمية بعض المهارات اللغوية لدى أطفال الروضة من وجهة نظر المربين ، ص 25.

5. مراحل استخدام اللعبة التربوية:

يمكن ايجاز مراحل استخدام اللعبة التربوية فيما يلي:

أ. مرحلة الإعداد: وهذه المرحلة تتضمن:¹

1 . التعرف إلى اللعبة من كافة نواحيها، المواد، القوانين، أي المبادئ المستخدمة في اللعبة وكيفية

استخدامها والوقت الذي تحتاجه هذه اللعبة، ومدى ارتباطها بالمنهاج.

2 . تجريب هذه اللعبة قبل الدخول إلى الفصل وتكليف التلاميذ باللعبة وكذلك التعرف إلى الأهداف

التي يمكن أن تحققها هذه اللعبة، والخبرات التي يمكن أن تضيفها للمتعلم.

3 . إعداد المكان المناسب لتنفيذ اللعبة، وتحديد وقت عرض اللعبة.

4 . شرح قواعد اللعبة للتلاميذ، مع التأكيد على أهداف اللعبة التي يجب على المتعلمين الإلمام بها

بعد مرورهم بهذه الخبرة.

¹ ينظر: زيد الهويدي، الألعاب التربوية: استراتيجية لتنمية التفكير، دار الكتاب الجامعي، القاهرة، ط 3، 2012، مرجع سابق، ص55.

ب . مرحلة التنفيذ: ¹

مرحلة التنفيذ هي اللحظة التي يبدأ فيها الطلاب بخوض تجربة اللعبة فعليًا، حيث يتفاعلون معها ويطبقون ما تعلموه. يُفضَّل أن يكون المعلم مشرفًا عليهم في البداية، لتوجيههم والتأكد من سير اللعب بطريقة صحيحة تضمن تحقيق الأهداف المرجوة. فهذه المرحلة ليست مجرد ترفيه، بل هي وسيلة لاكتساب المعرفة، وتنمية التفكير، وتعزيز المهارات بطريقة تفاعلية تجعل التعلم أكثر متعة وفعالية.

. كما يُفضَّل أن يترك المعلم الفرصة للمتعلم كي يصل إلى الهدف المنشود.

. وفي أثناء اللعب يفضل عدم الموازنة بين اللاعبين، حيث أن لكل لاعب صفاته الخاصة وقدراته واحتياجاته التي يجب أن نحترمها، وعلينا كذلك مراعاة الفروق الفردية بين المتعلمين.

ج . مرحلة التقويم: ²

مرحلة التقويم: تعني عملية التأكد من مدى تحقيق الأهداف التعليمية من خلال اللعبة. في هذه المرحلة، يتم التركيز على تحليل أداء المتعلمين لمعرفة نقاط قوتهم وتعزيزها، وكذلك تحديد نقاط الضعف والعمل على تحسينها. الهدف الأساسي هو التأكد من أن التجربة التعليمية قد ساعدت المتعلمين على اكتساب المهارات والمعارف المطلوبة. إذا وُجدت أي فجوات في التعلم، يتم تعديل الأنشطة أو الأساليب لضمان تحقيق أفضل النتائج.

¹ ينظر: زيد الهويدي، الألعاب التربوية: استراتيجية لتنمية التفكير، دار الكتاب الجامعي، القاهرة، ط 3،

2012، ص 56

² ينظر: المرجع نفسه، ص 56.

د . مرحلة المتابعة:¹

مرحلة المتابعة هي الخطوة التي يتحقق فيها المعلم من مدى استفادة الأطفال من التجربة التعليمية فيراقب ما إذا كانوا قد اكتسبوا المهارات المطلوبة وما إذا كانوا لا يزالون يتذكرونها ويستخدمونها. كما يمكنه تعزيز تعلمهم من خلال تقديم ألعاب وأنشطة إضافية تساعد على ترسيخ المعرفة وتوسيع مداركهم. وبمجرد التأكد من إتقانهم لهذه المهارات، ينتقل المعلم معهم إلى مستوى جديد من التعلم، مما يضمن استمرار تطوّرهم المعرفي والمهاري.

. نستنتج مما سبق ذكره، أن استخدام الألعاب التربوية أو التعليمية تتكون من أربع خطوات رئيسية، تبدأ بمرحلة الإعداد حيث يتم التخطيط للأهداف التعليمية واختيار اللعبة المناسبة، ثم تأتي مرحلة التنفيذ حيث يتم تنفيذ اللعبة بشكل عملي مع الأطفال لضمان تفاعلهم وتحقيق الغايات المحددة بعد ذلك، يتم الانتقال إلى مرحلة التقييم التي تهدف إلى تقييم مدى تحقق الأهداف التعليمية من خلال ملاحظات وتقييمات متنوعة. وأخيراً، تشمل مرحلة المتابعة والتي يتم فيها مراقبة تأثير اللعبة على الأطفال بعد انتهائها، وتقديم الدعم أو الأنشطة الإثرائية اللازمة لتعزيز الفهم والتعلم.

6 . دور الألعاب التعليمية في التحصيل الدراسي:

أ . تحليل شخصية الطفل:

¹ ينظر: ينظر: زيد الهويدي، الألعاب التربوية: استراتيجية لتنمية التفكير، دار الكتاب الجامعي، القاهرة، ط 3، 2012، ص 56.

الألعاب التعليمية تستخدم كأداة لفهم اهتمامات الطفل، سلوكياته، ونمط تفكيره. من خلال طريقة لعبه وتفاعله مع اللعبة، يمكن للمربين أو المعلمين أو الأهل التعرف على نقاط القوة والضعف لديه، مثل القدرة على حل المشكلات، الصبر.

ب . تنمية القدرات العقلية لدى الطفل:

الألعاب التعليمية تعزز المهارات الذهنية لدى الأطفال في مرحلة التحضيري مثل التفكير المنطقي، الإبداع، والقدرة على التركيز. على سبيل المثال الألعاب التي تتطلب حل ألغاز أو ترتيب الأشياء تُنمّي مهارات التفكير النقدي.

ج . تقليل التوتر وزيادة التركيز:

الطبيعة الترفيهية للألعاب تقلل من القلق المرتبط بالدراسة، وتساعد الأطفال على التركيز وتحسن أدائهم.¹ وعليه فإن الألعاب التعليمية تؤدي دورًا ترفيهيًا يمكن أن يخفف من التوتر والقلق المرتبط بالعملية التعليمية. وذلك عن طريق خلق بيئة ممتعة وجذابة، تساعد الأطفال على الاسترخاء، مما يعزز قدرتهم على التركيز وبالتالي يحسن من أدائهم.

د . تنمية القدرات الحركية:

بعض الألعاب التعليمية تعتمد على الحركة واستخدام اليدين، مما يُساعد الطفل على تحسين التنسيق بين العين واليد، وتنمية المهارات الحركية الدقيقة مثل الكتابة أو الرسم.

¹ ينظر: أحمد الكيلاني، استراتيجيات التعليم الحديث، دار الفكر، عمان، 2019، ص12.

هـ . زيادة التحفيز على الدراسة:

إن الألعاب التعليمية تجعل الطفل أكثر اندماجًا وحماسًا لأنه يربط بين التعليم والمرح. بدلاً من الشعور بالضغط أو الإرهاق من الدراسة التقليدية، يصبح التعلم ممتعًا وجذابًا مما يشجع الطفل على استكشاف المزيد بنفسه، وهذا ما يهيئه لفهم الدروس بشكل أفضل.

و . تقديم التغذية الراجعة الفورية:

تُوفر الألعاب ملاحظات فورية للأطفال عن أدائهم، مما يساعدهم على التعلم من أخطائهم وتصحيحها بشكل مباشر.¹ ومنه نفهم أن الألعاب التعليمية توفر ردود فعل مباشرة وفورية على أداء الأطفال، مما يتيح لهم فرصة مميزة للتعلم من الأخطاء التي يرتكبونها وتصحيحها على الفور هذا ما يعزز التعلم الفعال والمستمر ويحفز الأطفال على تحسين مستواهم.

ز . تكوين مفهوم إيجابي عن الذات:

عندما ينجح الطفل في اللعب التعليمي ويتعلم أشياء جديدة، فإنه يشعر بإنجازٍ وثقةٍ بنفسه. هذه التجارب الإيجابية تُساعد على بناء صورة ذاتية إيجابية، مما يحسن من مستواهم الدراسي ويجعله أكثر استعدادًا للتعلم (تشجعه على مواصلة التعلم).

¹ ينظر: سامية عبد الله، التعلم من خلال اللعب، مكتبة النهضة، القاهرة، 2021، ص 76.

ح . تنمية الفهم العلمي المستقل:

عندما يتعلم الطفل من اللعب، فإنه يكتسب المعرفة بطريقة علمية وتفاعلية، مما يُساعده على بناء أسلوب تفكير مستقل على سبيل المثال هناك ألعاب تساعد الطفل على المفاهيم الهندسية كألعاب البناء والتركيب مثل التوازن، الحجم، الأبعاد. وهذا ما يعزز لديه التفكير المنطقي عند محاولة بناء هيكل معين.

. الطفل يُجرب ويُخطئ حتى يصل للحل بنفسه.(التفكير المستقل)

ط . كسر الملل الدراسي:

الألعاب التعليمية تُخفف من الروتين التقليدي في الدراسة، مما يحسن تركيز الطفل ويدفعه للاستمرار في التعلم. فالتغيير في الأسلوب الدراسي يُبقي الطفل مهتمًا وتحفزًا.

ي . تعزيز التعلم الحسب والحركي:

الألعاب التعليمية تُسهم في تعزيز المهارات الحسية والحركية، مما يُساعد الأطفال على استيعاب المفاهيم بشكل عملي.¹ تساعد الألعاب التعليمية في تعزيز التعلم الحسي والحركي من خلال تفاعل الأطفال المباشر مع الأدوات والأشكال، مما يجعلهم يستوعبون المفاهيم بشكل عملي وليس نظري

¹ نوال أحمد عبد الكريم، أساليب التعليم الوجه للأطفال، دار العلوم الحديثة، تونس، ط 1، 2019، ص93.

فقط. فعندما يستخدم الطفل يديه في ترتيب المكعبات أو لمس الأشكال المختلفة، فإنه يُطور مهاراته الحركية الدقيقة، ويعزز التناسق بين العين واليد، مما يرسخ المعرفة بطريقة ممتعة وفعالة تدوم لفترة أطول.

. وأخيراً يمكن القول أن الألعاب التعليمية تؤدي دوراً محورياً في تحسين التحصيل الدراسي للطفل، حيث تساهم في تطوير جوانب متعددة من شخصيته بشكل متكامل. فهي لا تقتصر على تنمية القدرات العقلية والمهارات الحركية فحسب، بل تساعد أيضاً في زيادة التحفيز والدافع نحو التعلم، وتسهيل فهمه العلمي. من خلال تحفيز الانتباه والتفاعل مع المحتوى التعليمي، تعمل الألعاب على تقليل التوتر والملل الدراسي، مما يعزز مفهوم الطفل الإيجابي عن نفسه، مما يعزز ثقته في قدراته ويحفز على الاستمرار في التحصيل العلمي.

خلاصة الفصل:

. يتناول الفصل النظري موضوع الألعاب التعليمية باعتبارها وسيلة فعّالة تجمع بين الترفيه والتعليم لتحقيق أهداف تربوية محددة، خاصة في مرحلة التحضيري التي تُعد الأساس في بناء شخصية الطفل وتنمية قدراته المعرفية والمهارية. تُعرف الألعاب التعليمية بأنها أنشطة منظمة تهدف إلى تعزيز التعلم بأسلوب ممتع ومشوق، حيث تتنوع لتشمل الألعاب الحركية التي تُنمي المهارات الجسدية، والألعاب اللغوية التي تطور مهارات التواصل واللغة، والألعاب الفكرية التي تحفز التفكير النقدي والإبداعي، إضافة إلى الألعاب الرقمية التي تعتمد على التفاعل التكنولوجي، والألعاب الاجتماعية التي تُعزز التعاون والعمل الجماعي بين الأطفال. لاختيار الألعاب التعليمية المناسبة، يجب أن تتوفر فيها عدة معايير، منها: ملاءمتها لعمر الطفل وخصائصه النمائية، تحقيقها للأهداف التعليمية، كونها آمنة ومشوقة، وقدرتها على تعزيز التفاعل الإيجابي بين الأطفال. أما مراحل استخدام الألعاب التربوية، فتشمل التخطيط الذي يتضمن تحديد الأهداف التعليمية واختيار الألعاب المناسبة، ثم التنفيذ بأسلوب مشوق يحفز الأطفال على المشاركة، وأخيرًا التقييم الذي يساعد على قياس مدى تحقيق اللعبة للأهداف المحددة. تلعب الألعاب التعليمية دورًا كبيرًا في تحسين التحصيل الدراسي للأطفال، حيث تُسهم في تعزيز التركيز والفهم، وتنمية مهارات التفكير الإبداعي وحل المشكلات، وتطوير المهارات الأساسية مثل القراءة، الكتابة، والحساب. كما تُساعد على ترسيخ المفاهيم التعليمية من خلال التجربة العملية، وتحفز الأطفال على حب التعلم في بيئة تعليمية تفاعلية مشوقة، مما يؤدي إلى تحسين نتائجهم الأكاديمية وبناء أساس قوي للتعلم المستقبلي.

الفصل الثاني

تمهيد:

شهدت العملية التعليمية تطورًا ملحوظًا في السنوات الأخيرة، حيث أصبحت الأساليب التقليدية في التعليم غير كافية وحدها لمواكبة التحديات الجديدة وتحقيق أقصى فائدة تعليمية للأطفال. من هذا المنطلق، برزت الألعاب التعليمية كأداة فعالة تهدف إلى تعزيز التحصيل الدراسي من خلال دمج عناصر الترفيه والتفاعل في بيئة التعلم.

تعتمد الألعاب التعليمية على توظيف تقنيات التعلم النشط، مما يسهم في تحفيز المتعلمين وزيادة دافعيتهم نحو الدراسة، كما أنها تتيح فرصًا للتفاعل والتجريب العلمي، مما يعزز الفهم والاستيعاب مقارنة بالأساليب التقليدية. وبما أن التحصيل الدراسي يمثل أحد المؤشرات الأساسية لنجاح العملية التعليمية، فإن دراسة تأثير الألعاب التعليمية على هذا الجانب تصبح ذات أهمية كبيرة.

في هذا الفصل التطبيقي، سيتم استخدام منهجية البحث الميداني من خلال توزيع استبيان على عينة من الأستاذة؛ بهدف جمع البيانات وتحليلها لاختبار مدى تأثير الألعاب التعليمية على مستويات التحصيل الدراسي. سيسهم هذا الاستبيان في تقديم رؤى موضوعية حول آراء المشاركين وتجاربهم مع هذا النوع من الأدوات التعليمية، مما يساعد في استخلاص نتائج دقيقة يمكن الاعتماد عليها في تحسين استراتيجيات التعليم المستقبلية.

. بالتالي، يهدف هذا الفصل إلى تقديم تحليل علمي قائم على البيانات الميدانية، مما يتيح

الفرصة لفهم أعمق لكيفية توظيف الألعاب التعليمية بشكل فعال في العملية التعليمية، ودورها في

تحسين مستوى التحصيل الدراسي للأطفال.

أولاً: منهج الدراسة:

نظرًا إلى أن مشكلة البحث تتمحور حول " الألعاب التعليمية ودورها في التحصيل الدراسي " ومن

خلال زيارتي لمدرسة "بنايش البشير" رأيت مدى تطبيقها لمنهج أسلوب توظيف الألعاب في أقسام

التحضير، فإن هذه الدراسة هي دراسة وصفية تحليلية تهدف إلى جمع حقائق نظرية وما هو مطبق

على أرض الواقع؛ إضافة إلى أن المدة المخصصة للدراسة ليست بالمدة الطويلة لذلك وجدت أن

المنهج الوصفي هو الذي يفيد في مثل هذه الدراسة.

2 . عينة الدراسة:

تشمل عينة الدراسة 13 معلمًا في الطور الابتدائي موزعون على 10 ابتدائيات ،وقد وزعت عليهم

استبيانات تضم 19 سؤالاً.

ثانيًا: مجالات الدراسة:

أ / . المجال المكاني:

يتمثل المجال المكاني لهذه الدراسة في مجموعة من الابتدائيات بولاية غليزان وهي:

. ابتدائية بنايش البشير.

. ابتدائية بوسحابة أحمد.

. ابتدائية بلعباس كحلة .

. ابتدائية الشيخ أحمد ابن باديس.

. ابتدائية بلعبيد بن عودة.

. ابتدائية حرطاني عبد القادر.

. ابتدائية عزوز عواد.

. ابتدائية فروخي مصطفى.

. ابتدائية زايد عواد.

. ابتدائية 1 نوفمبر.

ب/. المجال البشري:

كانت طريقة اختيار العينة عشوائية لأنه لا توجد محددات حول تحديد حجم العينة، فلكل دراسة

أهدافها وطبيعتها.

انطلقت الدراسة الميدانية خلال شهر فيفري ودامت لمدة قدرها أربعة أيام.

ثالثا: أدوات جمع البيانات:

لقد اعتمدت في جمع البيانات على مجموعة من الأدوات التي ساعدتني على الوصول إلى نتائج هذا البحث وهي:

1 . الملاحظة:

" إن الملاحظة طريقة لجمع المعلومات عن سلوك في سياقه الطبيعي، وتوصف الملاحظة بأنها أفضل الطرق لجمع المعلومات عن السلوك لأنها لا تتطلب وسيطاً كالاختبارات أو الاستبيانات ومع أنها تمدنا بمعلومات تربوية إلا أنها معقدة وتحتاج لجهد وترتيب مكثفين " ¹ من خلال هذا التعريف يتضح أن الملاحظة هي أسلوب لجمع المعلومات من خلال متابعة السلوك في بيئته الطبيعية دون تدخل أو استخدام أدوات مثل الاستبيانات. وتُعد من أفضل الوسائل لأنها تقدم معلومات واقعية ودقيقة عن السلوك. لكنها في نفس الوقت تحتاج إلى جهد كبير، تخطيط جيد، ودقة في تسجيل الملاحظات بشكل موضوعي ومنظم.

¹ د. كمال عبد الحميد زيتون، منهجية البحث التربوي والنفسي من المنظور الكمي والكيفي، عالم الكتب، د. ط، ص 90.

"تُعرف على أنها نموذج يضم أسئلة توجه إلى المبحوثين من أجل الحصول على معلومات حول موضوع أو مشكلة أو موقف يتم ملؤها مباشرة ويسمى الاستبيان (questionnaire) ويطلب من المبحوث الإجابة عنها مباشرة وقد ترسل عن طريق البريد وتسمى بالاستبيان البريدي".¹ ومنه يمكننا أن نعرف الاستبيان بأنه عبارة عن ورقة أو نموذج يحتوي على مجموعة من الأسئلة التي يتم إعدادها بشكل منظم حول موضوع معين. يُطلب من الأشخاص المستهدفين (المبحوثين) أن يجيبوا عن هذه الأسئلة بأنفسهم. الهدف من ذلك هو جمع معلومات أو آراء تساعد في فهم مشكلة أو موضوع معين. وهناك أنواع مختلفة من الاستبيانات، مثل الذي يُسلّم مباشرة للشخص ليقوم بتعبئته، أو الذي يُرسل عبر البريد أو البريد الإلكتروني، وغني هذه الحالة يُسمى "الاستبيان البريدي". الفكرة الأساسية هي أن الاستبيان هو أداة لجمع البيانات من الناس بطريقة سهلة ومنظمة .

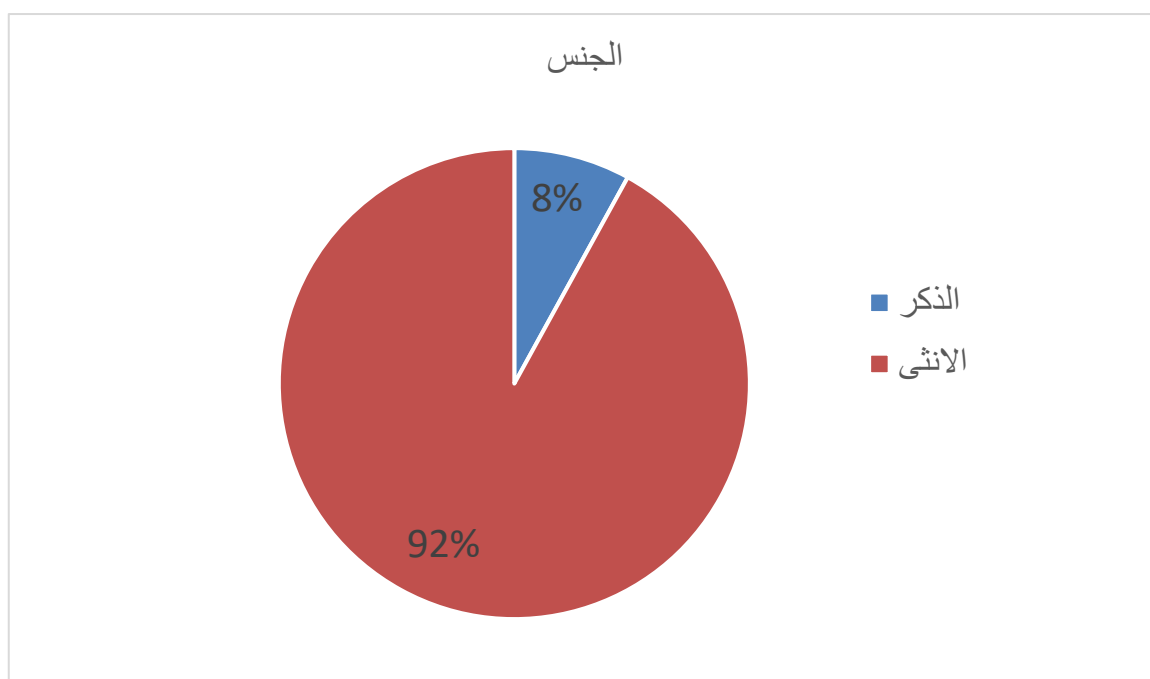
تحليل الاستبيان:

الجنس:

¹ د. نادية سعيد عيشور، منهجية البحث العلمي في العلوم الاجتماعية، مؤسسة حسين راس الجبل للنشر والتوزيع، الجزائر، 2017، ص 330.

الفصل الثاني : فعالية الألعاب التعليمية في تحسين الدراسي لدى قسم التحضيري

الجنس	العدد	النسبة
الذكر	1	8%
الأنثى	12	92%
المجموع	13	100%



. يتبين لنا من الجدول ومن الدائرة النسبية أن معظم معلمي الابتدائي للمدارس هم من العنصر

النسوي وذلك بنسبة 92% ، وهذا يرجع إلى اختيار النساء لمهنة التدريس أكثر من الرجال والتي

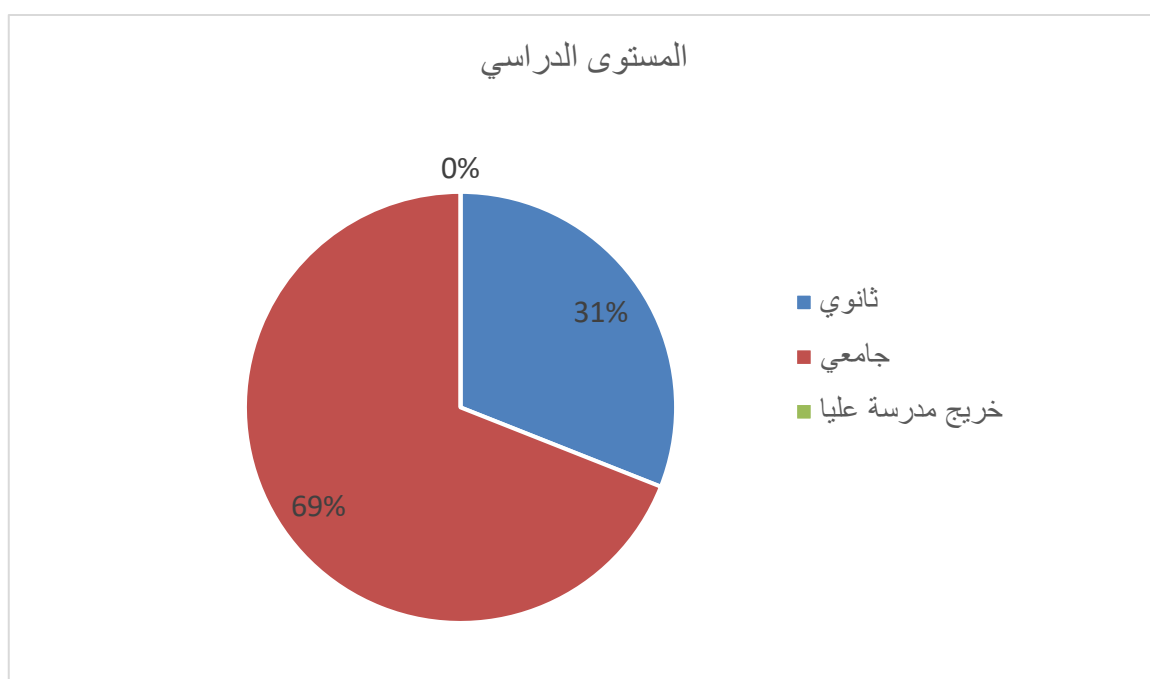
كانت نسبتهم 8% ، ولعل ذلك ينعكس إيجاباً على العملية التعليمية لما للعنصر النسوي من الصبر

والقدرة على التلقين.

المستوى الدراسي:

الفصل الثاني : فعالية الألعاب التعليمية في تحسين الدراسي لدى قسم التحضيري

المستوى الدراسي	العدد	النسبة
ثانوي	4	31%
جامعي	9	69%
خريج مدرسة عليا	0	0%
المجموع	13	100%



. من خلال الدائرة النسبية يتضح لنا أن أغلبية أفراد العينة يمتلكون مستوى جامعي وذلك

بنسبة 69%، وهي نسبة تعكس وجود كفاءات أكاديمية مؤهلة يمكنها استيعاب أهمية الألعاب

التعليمية وتوظيفها بشكل فعال، بينما تمثل نسبة 31% من ذوي المستوى الثانوي وهي فئة قد تحتاج

إلى دعم أو تكوين إضافي في المجال التربوي، كما نلاحظ غياب كلي لخريجي المدارس العليا بنسبة

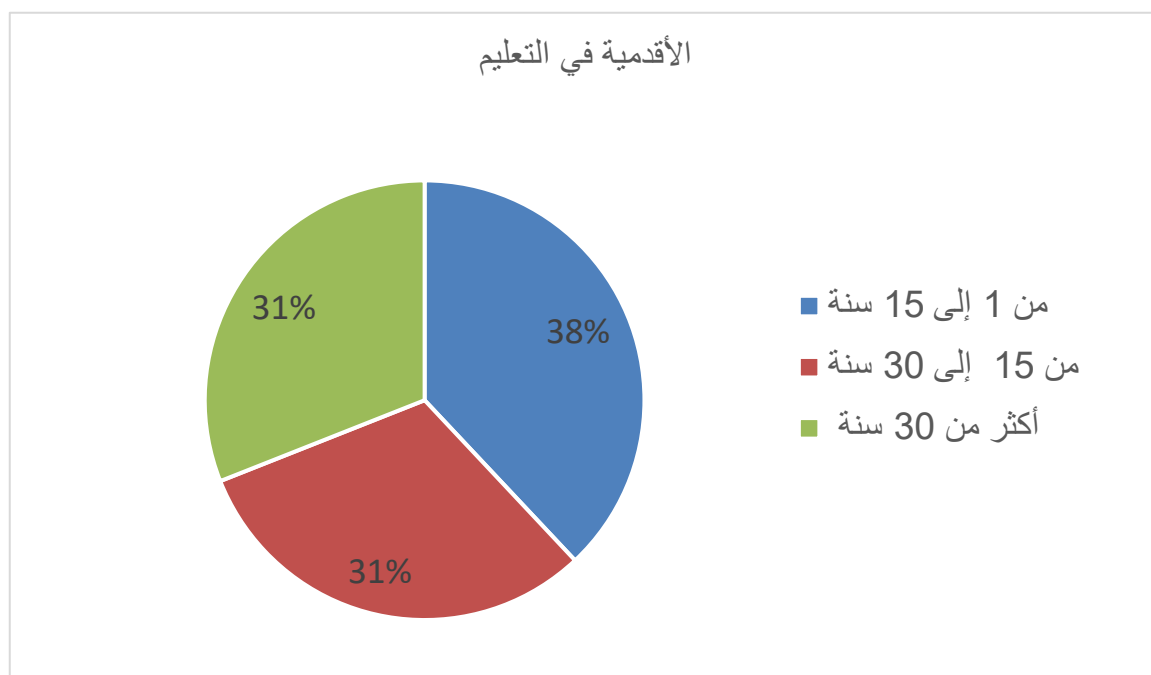
0%، وهو مؤشر على نقص التكوين المتخصص في هذا المجال داخل مؤسسات إعداد المعلمين، ما

الفصل الثاني : فعالية الألعاب التعليمية في تحسين الدراسي لدى قسم التحضيري

يستدعي ضرورة التفكير في توفير برامج تكوين تطبيقية تكميلية لضمان الاستخدام الأمثل للألعاب التعليمية؛ يتبين من النتائج أن أغلب المعلمين يمتلكون تكوينًا جامعيًا، مما يعكس مستوى مقبول من التأهيل الأكاديمي لمزاولة مهنة التعليم في هذه المرحلة.

الأقدمية في التعليم:

الأقدمية في التعليم	العدد	النسبة
من 1 إلى 15 سنة	5	38%
من 15 إلى 30 سنة	4	31%
أكثر من 30 سنة	4	31%
المجموع	13	100%



الفصل الثاني : فعالية الألعاب التعليمية في تحسين الدراسي لدى قسم التحضيري

. من خلال قراءة الجدول وملاحظة الدائرة النسبية يتبين لنا أن نسبة 38% من الأساتذة

يمتلكون أقدمية في التعليم تتراوح بين سنة إلى 15 سنة، وهي نسبة تمثل الفئة الأكبر، ما يعكس

وجود شريحة من المعلمين ما تزال في طور بناء مسارها المهني. كما أن نسبة 31% من الأساتذة

لديهم خبرة بين 15 إلى 30 سنة، وهي فئة تمتلك رصيداً معتبراً من التجربة يمكن الاستفادة منه في

تحسين الأداء التربوي. أما الفئة الأخيرة والتي بنسبة 31%، فهم من أصحاب الخبرة التي تفوق 30

سنة، ما يشير إلى وجود معلمين مخضرمين قد يمثلون مرجعية مهمة في المجال. الملاحظ هنا هو أن

توزيع الأقدمية متوازن نسبياً، ما يسمح بخلق فرص لتبادل التجارب بين مختلف الفئات.

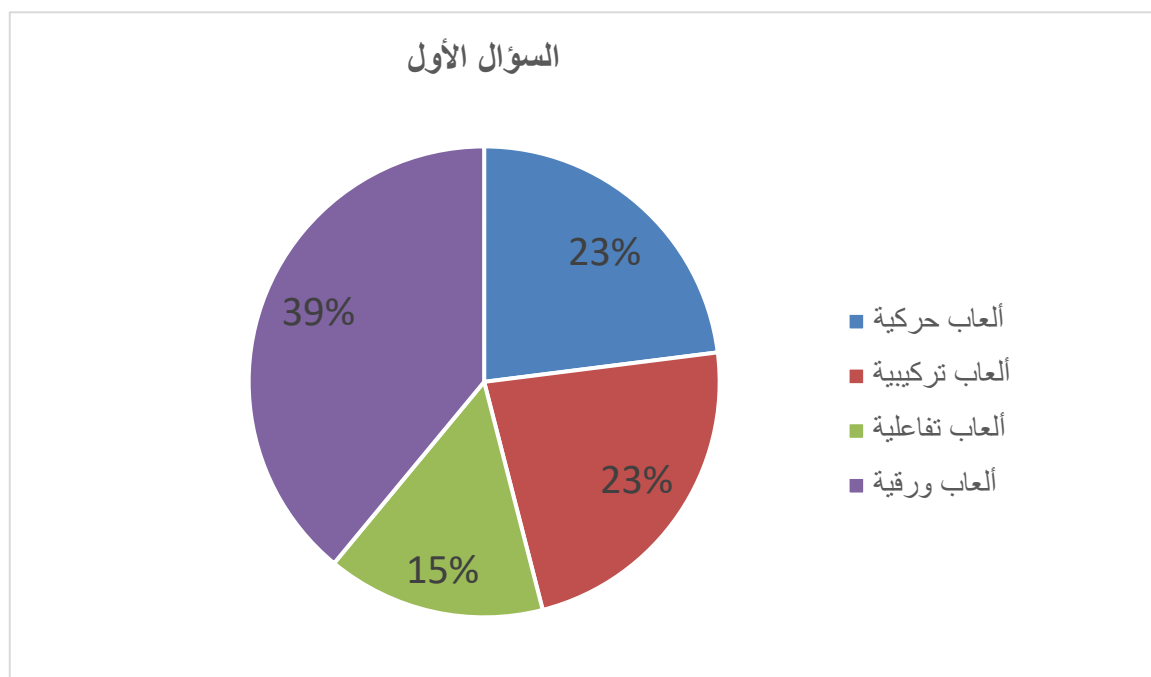
الأسئلة:

السؤال الأول: ماهي أنواع الألعاب التعليمية التي يقدمها الأستاذ للأطفال في مرحلة التحضيري؟

النسبة	العدد	
23%	3	ألعاب حركية
23%	3	ألعاب تركيبية

الفصل الثاني : فعالية الألعاب التعليمية في تحسين الدراسي لدى قسم التحضيري

ألعاب تفاعلية	2	15%
ألعاب ورقية	5	39%
المجموع	13	100%



. من خلال الدائرة النسبية نلاحظ أن إجابات أفراد العينة حول أنواع الألعاب التعليمية

المقدمة لأطفال التحضيري، تبين أن نسبة 23% من المعلمين يعتمدون الألعاب الحركية، كما ظهر

أن نسبة 23% من المعلمين يستخدمون الألعاب التركيبية. أما الألعاب التفاعلية (كتطبيقات وألواح

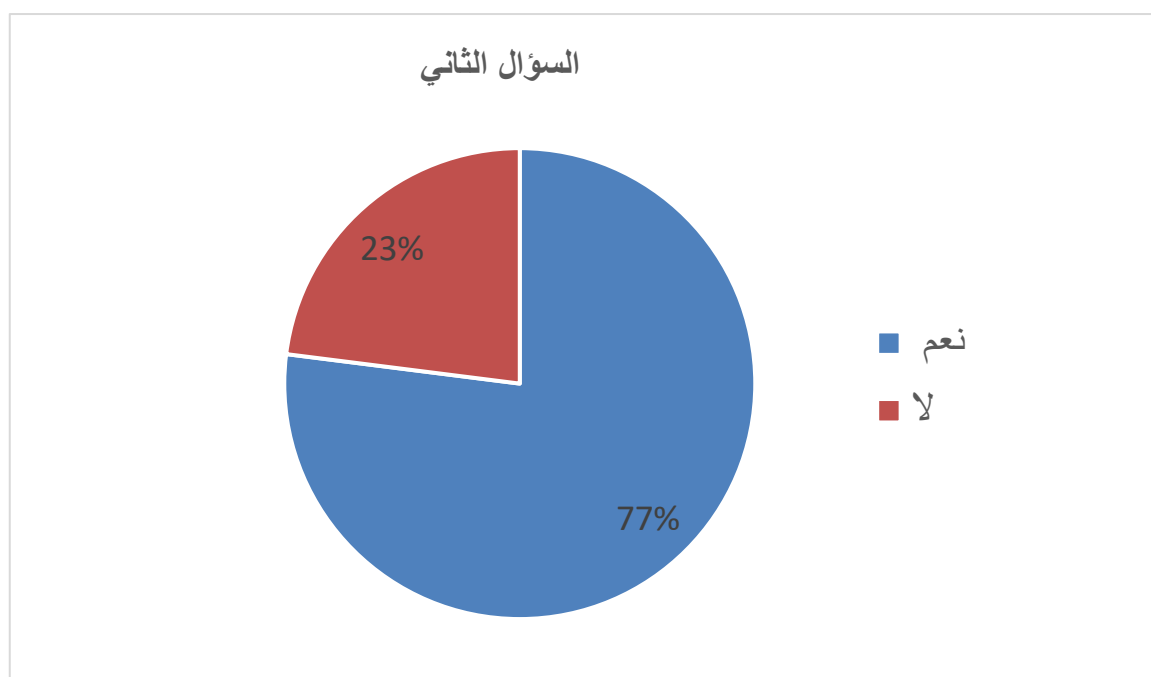
ذكية) فلم يتجاوز نسبة استعمالها 15% وهي نسبة ضعيفة نسبياً في ظل التوجه نحو الرقمنة. ونجد

نسبة 39% من الأساتذة يستعملون الألعاب الورقية.

السؤال الثاني: هل تستخدم الألعاب التعليمية يومياً في الحصة الدراسية؟

الفصل الثاني : فعالية الألعاب التعليمية في تحسين الدراسي لدى قسم التحضيري

النسبة	العدد	
77%	10	نعم
23%	3	لا
100%	13	المجموع



. من خلال الجدول والدائرة النسبية يتضح أن إجابات المعلمين حول مدى استخدام الألعاب

التعليمية يوميًا في القسم التحضيري، تبين أن نسبة 77% منهم تعتمد على الألعاب التعليمية بشكل

يومي، وهو ما يعكس وعيًا كبيرًا بأهمية هذه الوسائل في تسهيل العملية التعليمية وتنمية مهارات

الأطفال بشكل فعال. غير أن نسبة 23% من المعلمين لا يعتمدون على الألعاب التعليمية يوميًا،

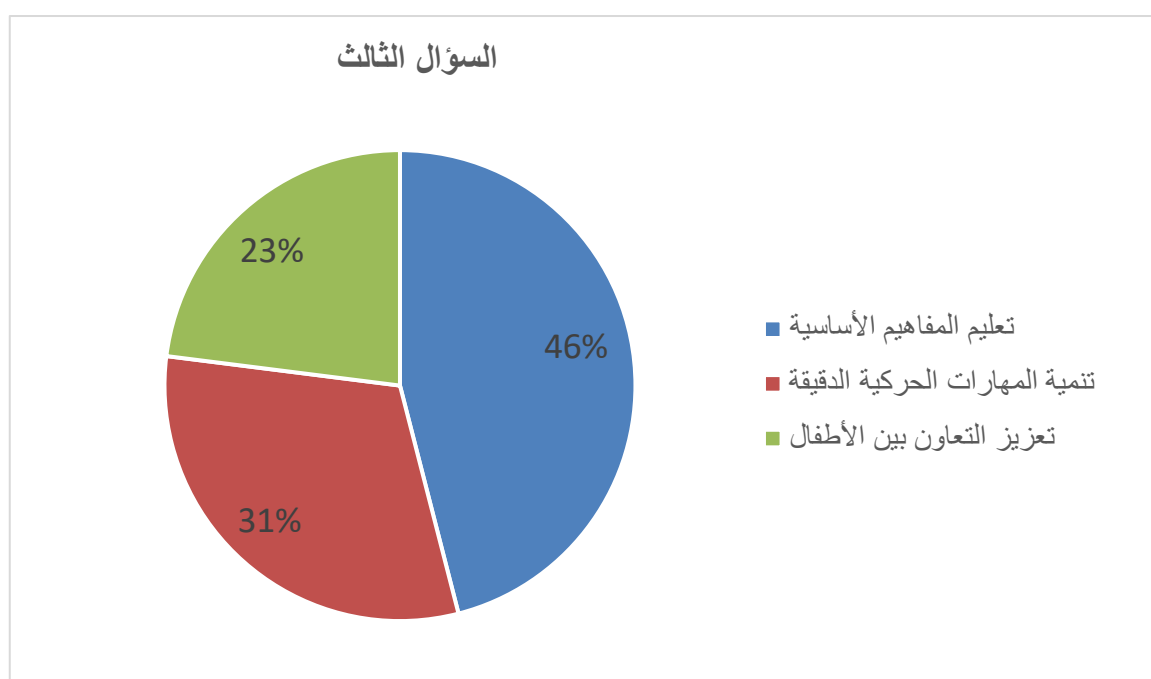
وهو ما يطرح تساؤلات حول وجود صعوبات أو نقص في الإمكانيات والتخطيط، ما يستدعي توفير

الدعم والتكوين الكافي لضمان توظيف الألعاب التعليمية بشكل دائم وفعال.

الفصل الثاني : فعالية الألعاب التعليمية في تحسين الدراسي لدى قسم التحضيري

السؤال الثالث: ماهي الأهداف التي تسعى لتحقيقها من خلال الألعاب التعليمية؟

العدد	النسبة	
6	46%	تعليم المفاهيم الأساسية
4	31%	تنمية المهارات الحركية الدقيقة
3	23%	تعزيز التعاون بين الأطفال
13	100%	المجموع



. من خلال تحليل إجابات العينة الواضحة في الجدول يتضح أن أغلب المعلمين يسعون إلى

تحقيق أهداف متنوعة تشمل الجانب المعرفي بنسبة 46% (تعليم المفاهيم الأساسية)، والجانب الحركي

بنسبة 31% (تنمية المهارات الدقيقة)، والجانب الاجتماعي بنسبة 23% (تعزيز التعاون بين

الأطفال) وهذا يدل على أن الألعاب التعليمية تُستثمر لتطوير الطفل بشكل متكامل، بما يشكل

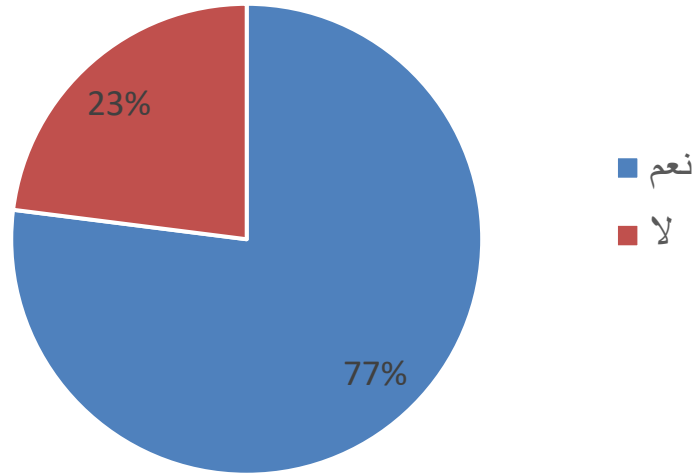
الفصل الثاني : فعالية الألعاب التعليمية في تحسين الدراسي لدى قسم التحضيري

مهاراته الذهنية والجسدية والاجتماعية. غير أن التركيز الأكبر على تعليم المفاهيم الأساسية يعكس توجهًا نحو تحقيق الأهداف الأكاديمية بالدرجة الأولى.

السؤال الرابع: هل يقوم المربي بتخصيص وقت محدد للألعاب التعليمية داخل الجدول الزمني؟

النسبة	العدد	
77%	10	نعم
23%	3	لا
100%	13	المجموع

السؤال الرابع



. يظهر من خلال الدائرة النسبية أن نسبة كبيرة من المعلمين 77% يحرصون على إدماج

الألعاب التعليمية يوميًا في الحصة مما يدل على إدراكهم لدورها الفعال في تحسين تعلم الأطفال

وتحفيزهم، في المقابل، فإن نسبة 23% التي لا تعتمد الألعاب التعليمية بشكل يومي تبرز هذه

النتيجة وجود بعض التحديات أو العقائل، مثل قلة الإمكانيات أو ضيق الوقت، وهو ما يستوجب

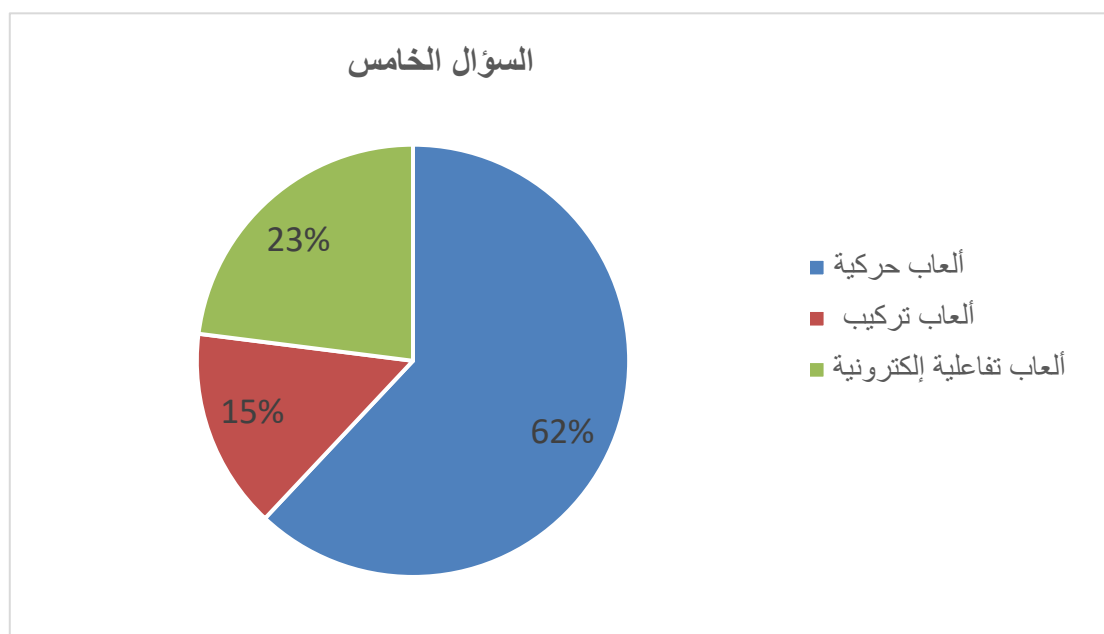
تعزيز الدعم والتكوين لتشجيع الاستعمال المنتظم لهذه الألعاب.

السؤال الخامس: ماهي أكثر الألعاب التي تجد أنها تجذب انتباه الأطفال في هذه المرحلة؟

النسبة	العدد	
62%	8	ألعاب حركية
15%	2	ألعاب تركيب

الفصل الثاني : فعالية الألعاب التعليمية في تحسين الدراسي لدى قسم التحضيري

ألعاب تفاعلية إلكترونية	3	23%
المجموع	13	100%



. عند رؤية كل من الجدول الدائرة النسبية نلاحظ أن الألعاب الحركية تجذب انتباه الأطفال

بنسبة 62% ، تليها الألعاب التركيبية بنسبة 15% وهي نسبة ضعيفة مقارنة بنسبة الألعاب

الحركية. في المقابل، نجد الألعاب التفاعلية بنسبة 23% وهو ما يعكس ميل الأطفال في هذه المرحلة

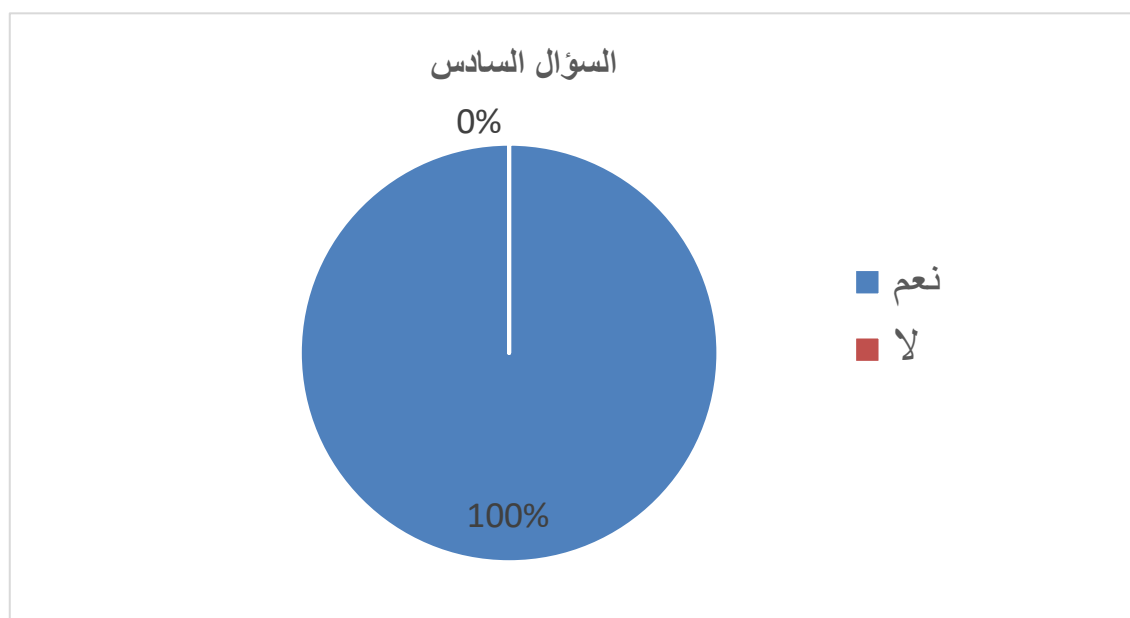
العمرية إلى الحركة والتفاعل .

السؤال السادس: هل لاحظت تحسناً في أداء الأطفال نتيجة استخدام الألعاب التعليمية؟

نعم	13	100%
التكرار	العدد	

الفصل الثاني : فعالية الألعاب التعليمية في تحسين الدراسي لدى قسم التحضيري

لا	0	0%
المجموع	13	100%



. تشير النتائج الموضحة في الجدول إلى إجماع كامل من طرف أفراد العينة بنسبة 100%

وذلك حول ملاحظتهم لتحسن أداء الأطفال نتيجة استخدام الألعاب التعليمية، وهو ما يؤكد

بشكل قاطع فعالية هذه الألعاب في تطوير قدرات الأطفال سواء من الناحية الأكاديمية أم

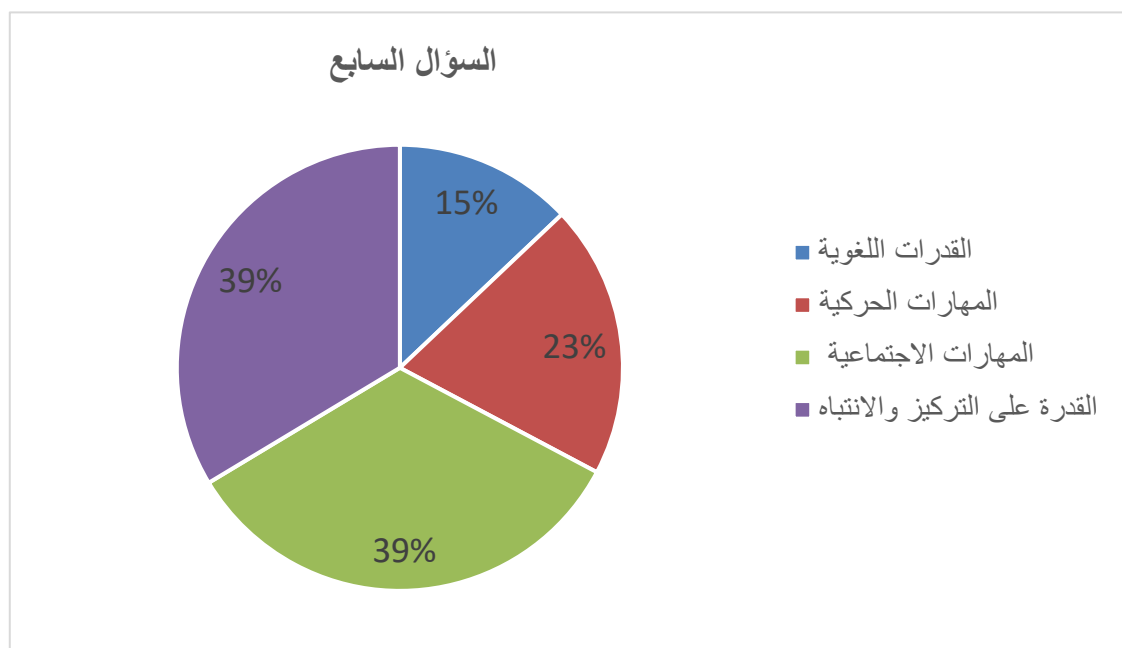
الاجتماعية.

السؤال السابع: ماهي الجوانب التي ساعدت الألعاب التعليمية على تطويرها لدى الأطفال؟

النسبة	العدد	
15%	2	القدرات اللغوية
23%	3	المهارات الحركية

الفصل الثاني : فعالية الألعاب التعليمية في تحسين الدراسي لدى قسم التحضيري

القدرة على التركيز والانتباه	4	39%
المهارات الاجتماعية	4	39%
المجموع	13	100%



. عند رؤية الجدول يتوضح لنا أن الألعاب التعليمية ساهمت في تنمية القدرات اللغوية بنسبة

15%، فيما نرى مساهمتها أيضاً في تطوير المهارات الحركية (كالتركيز والتنسيق) بنسبة 23%،

وتنمي القدرة على التركيز والانتباه بنسبة 39%، وتطور أيضاً من المهارات الاجتماعية (التعاون

والمشاركة) بنسبة 39%، وهذا ما يعكس الدور المتكامل للألعاب في دعم تطور الطفل من مختلف

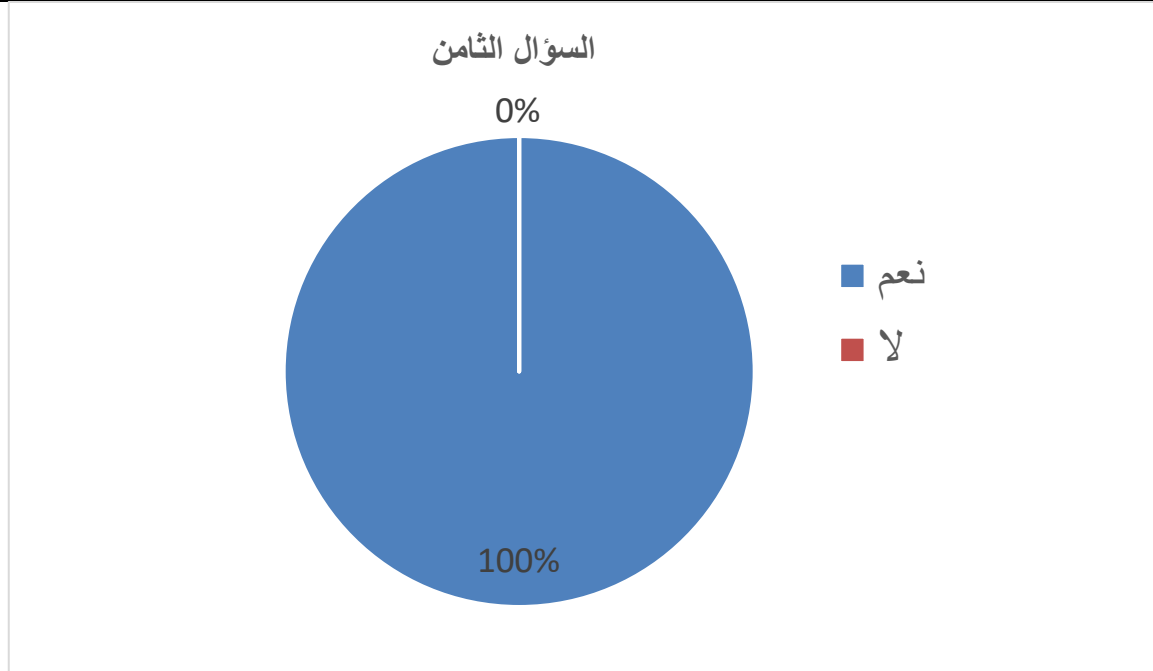
الجوانب.

السؤال الثامن: هل تلاحظ أن الألعاب التعليمية تزيد من رغبة الأطفال في التعلم؟

العدد	النسبة
-------	--------

الفصل الثاني : فعالية الألعاب التعليمية في تحسين الدراسي لدى قسم التحضيري

نعم	13	%100
لا	0	%0
المجموع	13	%100



. يتضح من خلال الجدول أن نسبة 100 % من المعلمين قد وافقوا بالإجماع على أن

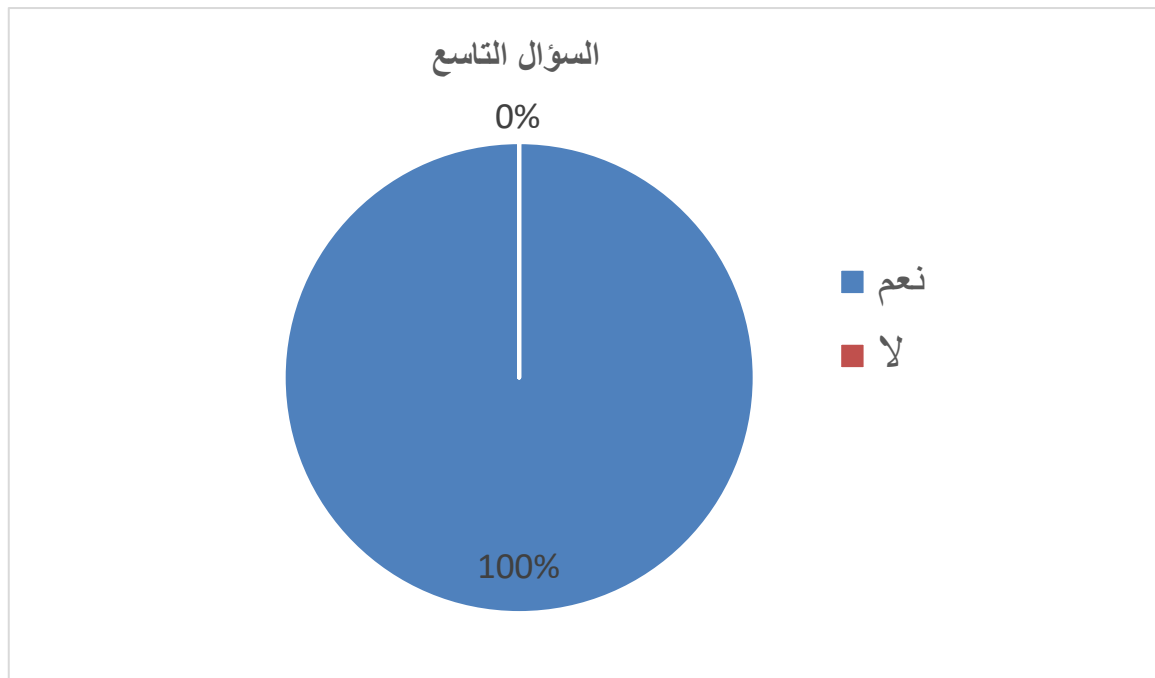
الألعاب التعليمية لها دور في زيادة رغبة التعلم عند أطفال التحضيري.

السؤال التاسع: هل تساهم الألعاب التعليمية في مساعدة الأطفال على استيعاب المفاهيم بشكل

أسرع؟

الفصل الثاني : فعالية الألعاب التعليمية في تحسين الدراسي لدى قسم التحضيري

الإجابة	العدد	النسبة
نعم	13	% 100
لا	0	% 0
المجموع	13	% 100



. تبين النتائج الموضحة في الجدول أن نسبة الإجابة عن مدى مساهمة الألعاب التعليمية في

مساعدة الأطفال على الاستيعاب بشكل أسرع هي 100% ، ما يؤكد أن الأغلبية ترى أن الألعاب

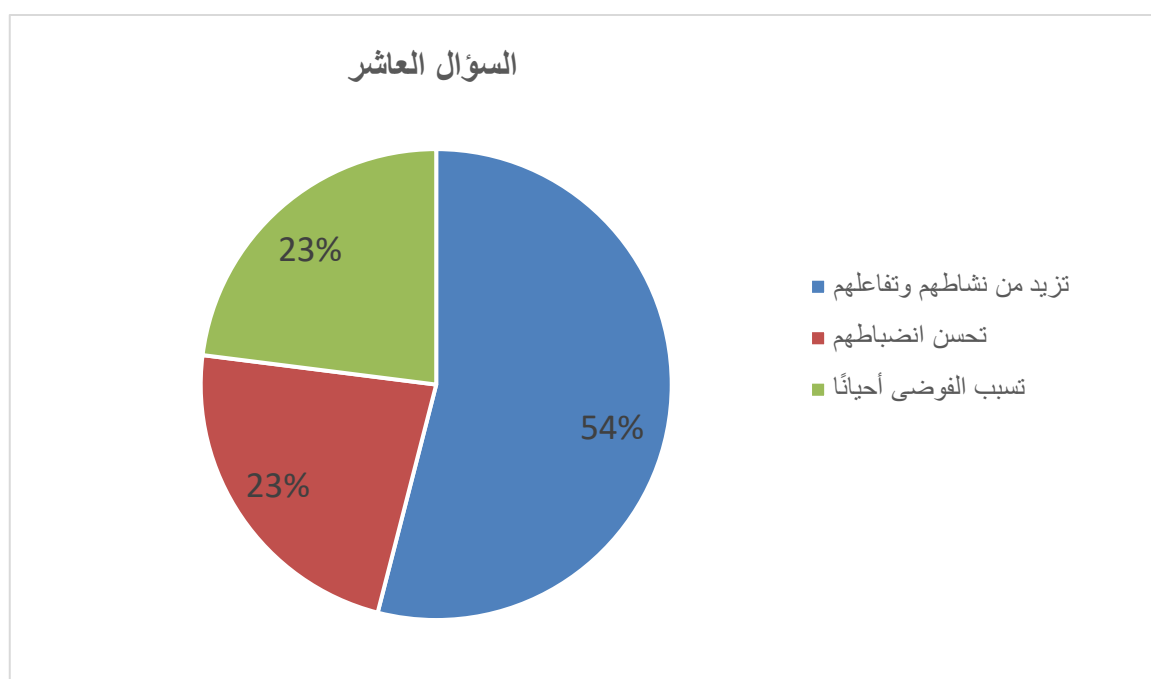
التعليمية ليست مجرد وسيلة للترفيه، بل أداة فعالة لتسريع فهم الأطفال للمعلومات والمعارف التي تقدم

لهم.

السؤال العاشر: كيف تؤثر الألعاب التعليمية على سلوك الأطفال في الصف؟

الفصل الثاني : فعالية الألعاب التعليمية في تحسين الدراسي لدى قسم التحضيري

النسبة	العدد	
54%	7	تزيد من نشاطهم وتفاعلهم
23%	3	تحسن انضباطهم
23%	3	تسبب الفوضى أحياناً
100%	13	المجموع



. يظهر لنا من خلال الدائرة النسبية أن الإجابات توزعت بين "نشاط وتفاعل" بنسبة 54

، "هدوء وتحسن في الانضباط" بنسبة 23 %، "تسبب الفوضى في بعض الأحيان" بنسبة 23

% . هذه النتائج تشير إلى أن الألعاب التعليمية تساهم في تحفيز الأطفال على التفاعل والمشاركة،

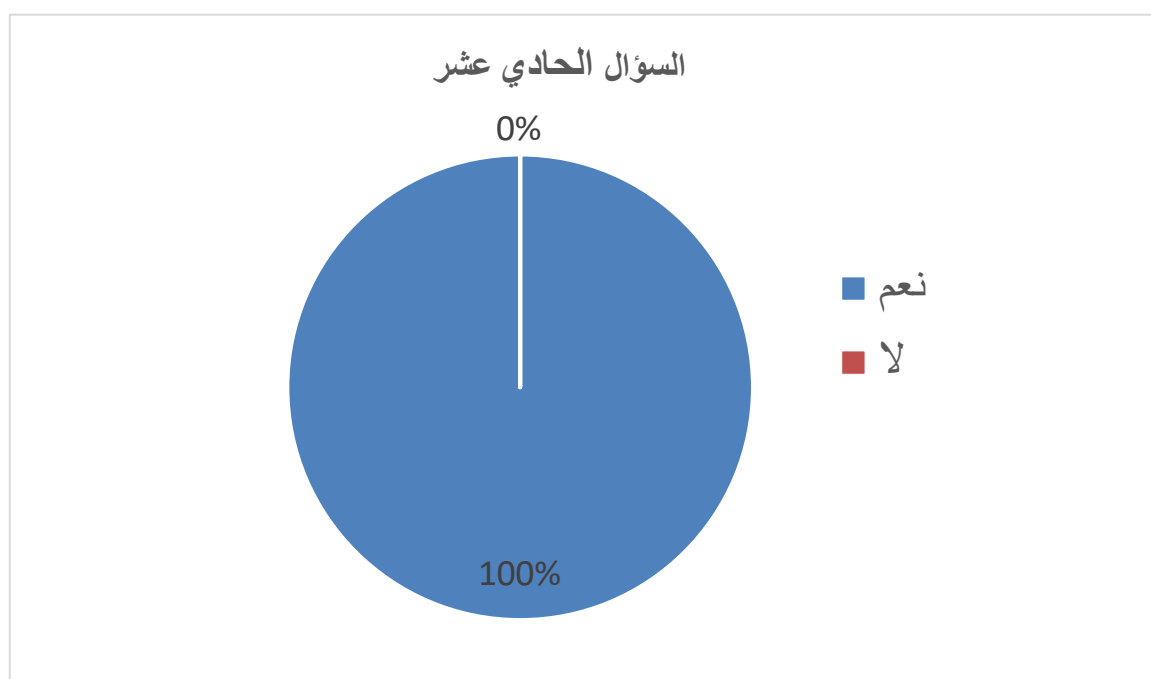
لكنها تساعد أيضاً بعض الأطفال على الهدوء والانضباط.

الفصل الثاني : فعالية الألعاب التعليمية في تحسين الدراسي لدى قسم التحضيري

السؤال الحادي عشر: هل لاحظت اختلافاً في تحصيل الأطفال الذين يشاركون في الألعاب مقارنة

بالذين لا يشاركون؟

الإجابة	العدد	النسبة
نعم	13	100%
لا	0	0%
المجموع	13	100%



. عند رؤيتنا للجدول سنلاحظ أن جميع أفراد العينة أجابوا بنعم 100%، مما يدل على وجود

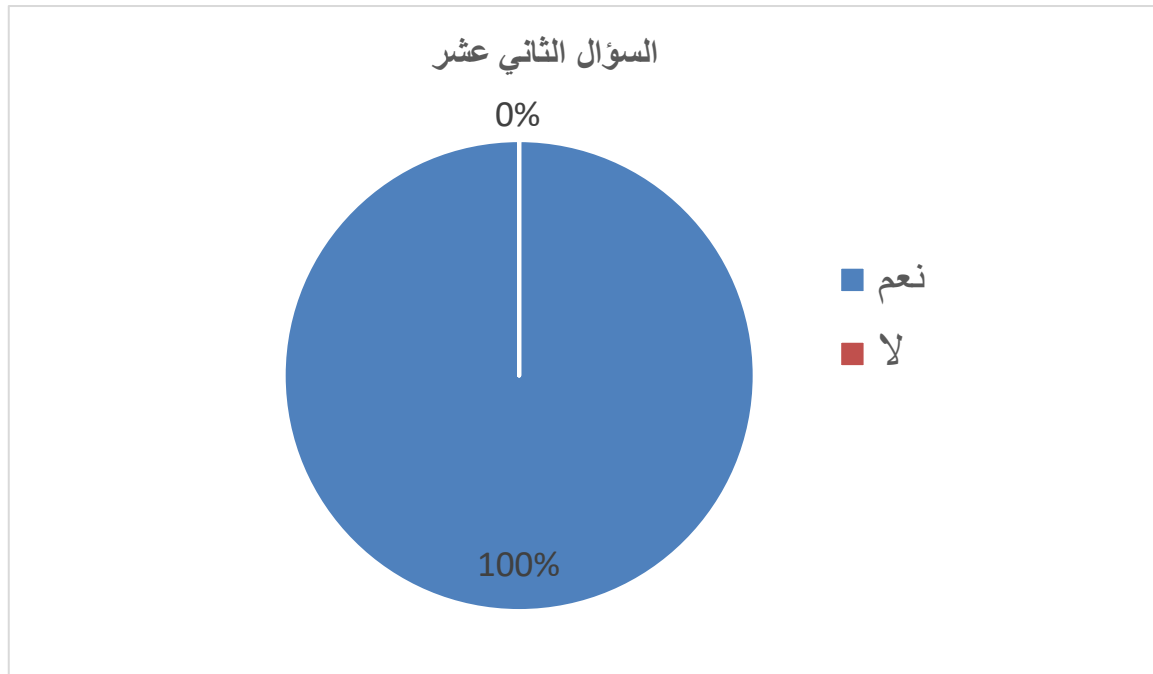
تأثير واضح لمشاركة الأطفال في الألعاب التعليمية، حيث يحققون تحصيلاً أفضل مقارنة بزملائهم غير

المشاركين، مما يعكس فاعلية الألعاب في تحسين الأداء التعليمي.

الفصل الثاني : فعالية الألعاب التعليمية في تحسين الدراسي لدى قسم التحضيري

السؤال الثاني عشر: هل الألعاب التعليمية تساعد الطفل على تنمية ذاكرته؟

الإجابة	العدد	النسبة
نعم	13	%100
لا	0	%0
المجموع	13	%100



. يظهر لنا من خلال الجدول والدائرة النسبية أن نسبة 100% من الأساتذة أجابوا بنعم عن

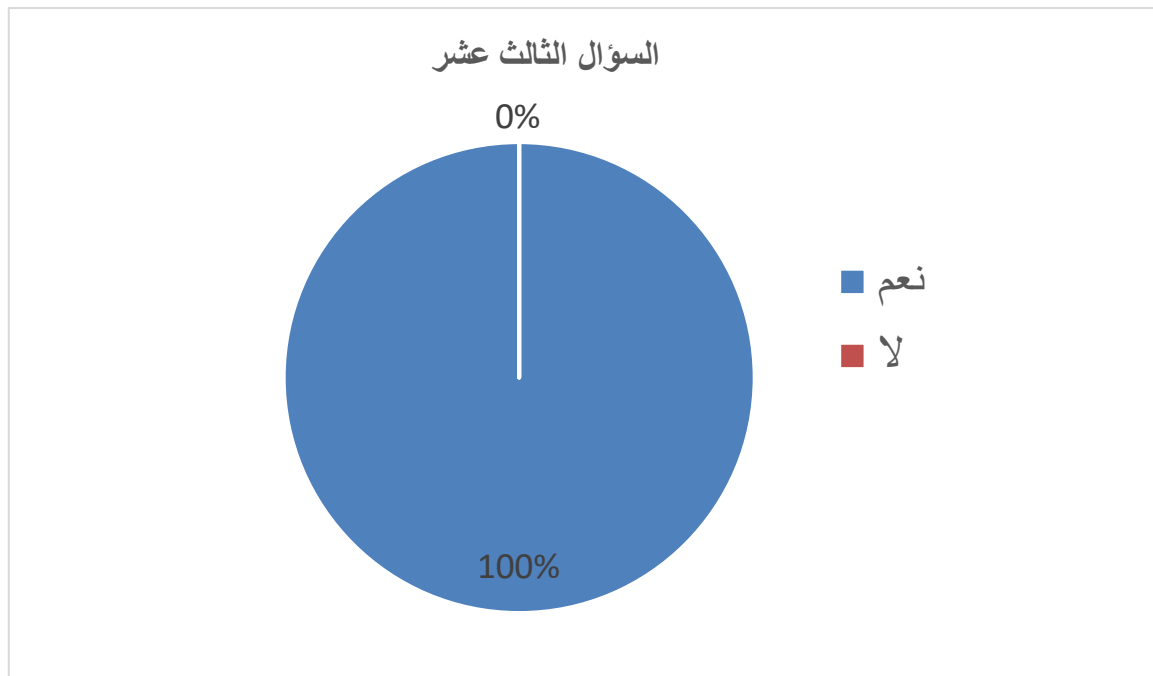
مدى تأثير الألعاب التعليمية على تنمية ذاكرة الطفل، وذلك ربما لأنها تقدم المعلومات بطريقة ممتعة

وسهلة التذكر.

الفصل الثاني : فعالية الألعاب التعليمية في تحسين الدراسي لدى قسم التحضيري

السؤال الثالث عشر: هل ترى أن هناك حاجة لتوفير ألعاب تعليمية مخصصة أكثر لمرحلة التحضيري؟

الإجابة	العدد	النسبة
نعم	13	%100
لا	0	%0
المجموع	13	%100



. يرى جميع أفراد العينة أي ما نسبتهم (100%) أنه لابد من توفير ألعاب تعليمية مخصصة

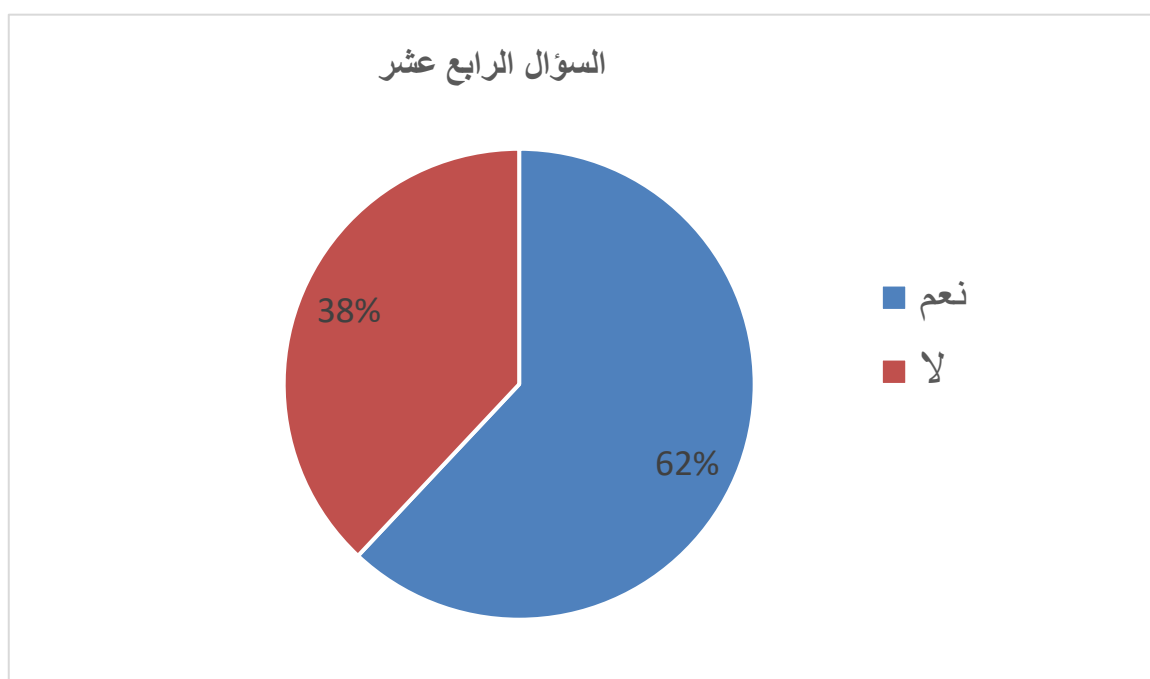
أكثر لمرحلة التحضيري.

الفصل الثاني : فعالية الألعاب التعليمية في تحسين الدراسي لدى قسم التحضيري

السؤال الرابع عشر: هل ترى ضرورة لتوفير تدريب خاص للمعلمين حول كيفية استخدام الألعاب

التعليمية بشكل فعال؟

الإجابة	العدد	النسبة
نعم	8	62%
لا	5	38%
المجموع	13	100%



. يرى ما نسبته 62% من المعلمين أنه توجد ضرورة لتوفير التدريب اللازم للمعلمين حتى

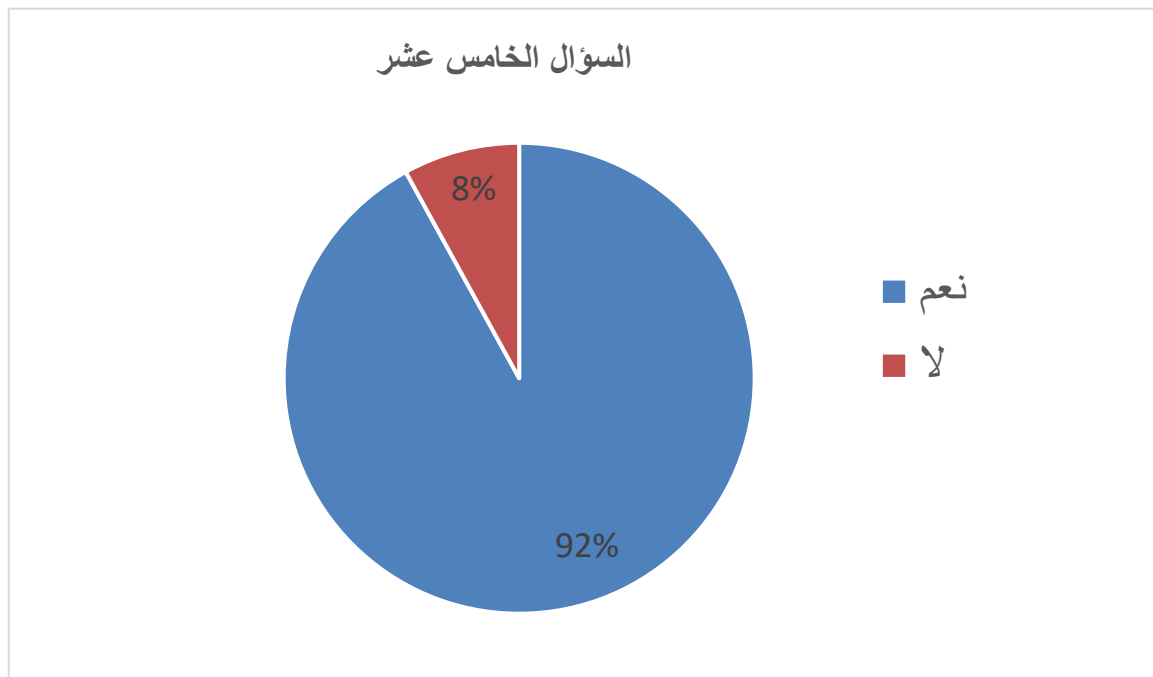
يتقنوا كيفية استخدام الألعاب التعليمية بشكل فعال، فيما يرى ما نسبته 38% منهم أنه لا حاجة

لتوفير هذا التدريب.

الفصل الثاني : فعالية الألعاب التعليمية في تحسين الدراسي لدى قسم التحضيري

السؤال الخامس عشر: هل الألعاب المقترحة على الطفل داخل القسم يتناسب مع قدراته العقلية والذهنية؟

الإجابة	العدد	النسبة
نعم	12	92%
لا	1	8%
المجموع	13	100%



. من خلال الجدول نلاحظ أن النسبة الأكبر والمتمثلة في 92% من المعلمين يرون أن

الألعاب المقترحة على الطفل داخل القسم هي ألعاب تتناسب مع قدراته العقلية والذهنية، فيما يرى

عدد قليل منهم بنسبة 8% أنها لا تتناسب مع القدرات العقلية والذهنية للطفل.

الفصل الثاني : فعالية الألعاب التعليمية في تحسين الدراسي لدى قسم التحضيري

السؤال السادس عشر: كيف تساهم الألعاب التعليمية حسب رأيك في تحسين المستوى التعليمي

لطفل التحضيري؟

الجواب 1:

. الألعاب التعليمية مهمة جداً في المرحلة التحضيرية.

. تساعد على التركيز وحب التعلم والمدرسة.

الجواب 2:

. تساعد على تنسيق الحركات وغو العضلات.

. تدرب الحواس على الدقة في الحركة والأداء والتوازن.

. اكساب التوافق بين العقل والجسم.

. تنمي مهارات التركيز وسرعة الاستجابة.

الجواب 3:

. تعزيز مهارات التفكير.

. تنمية المهارات اللغوية والرياضية بطريقة تسهل الفهم زيادة التركيز والتحفيز على التعلم.

الجواب 4:

. زيادة التركيز والانتباه أثناء التعلم.

. تحسين المهارات الحركية والجسدية. تساعده في اكتساب المفاهيم وادراكها.

التحليل:

تعكس الإجابات المقدمة مجموعة من النقاط المشتركة التي تسلط الضوء على أهم الجوانب في تنمية الطفل في المرحلة التحضيرية. أولاً، تتفق الإجابات على تعزيز التركيز والانتباه، حيث تساعد الأنشطة التعليمية على تنمية قدرة الطفل على التركيز وتقليل التشتت أثناء التعلم. ثانيًا، هناك اتفاق على أهمية تنمية المهارات الحركية من خلال تنسيق الحركات وتدريب الحواس، مما يساعد الطفل على تحسين توازنه والتحكم في حركاته. ثالثًا، تبرز الإجابات دور تحفيز التعلم والتفاعل، حيث تساهم الأنشطة المشوقة في إثارة فضول الطفل وزيادة دافعيته للتعلم والاستكشاف. وأخيرًا، تتفق الآراء على أن هذه الأساليب تساهم في تحسين الاستيعاب وترسيخ المفاهيم، إذ يساعد الانتباه والتوجيه الحركي على جعل المعلومات أكثر وضوحًا وثباتًا لدى الطفل، مما يعزز من قدرته على التعلم بطريقة عملية ومستدامة.

السؤال السابع عشر: هل لاحظت تحسنًا في تحصيل الأطفال الدراسي عند استخدام الألعاب التعليمية؟ إذا كانت الإجابة نعم، فكيف تقيم هذا التحسن؟

الجواب 1:

. نعم، الألعاب التعليمية تساعد الأطفال على استيعاب المفاهيم بشكل أسرع.

الجواب 2:

. نعم، تحسن ملحوظ، تساعد الألعاب التعليمية الطفل على اكتساب المفاهيم التي تصعب عليه نظريًا.

الجواب 3:

. نعم، لاحظت تحسنًا، لاحظت استيعاب الدرس بسرعة.

. استظهار المفاهيم.

الجواب 4:

. نعم، فالطفل يندمج أكثر مع الدروس ويستوعب المفاهيم بسهولة ويظهر هذا التحسن في مدى تجاوب الطفل في إنجاز الأنشطة.

التحليل:

يتبين لنا من الإجابات الأربعة اتفاقًا عامًا على دور الألعاب التعليمية في تحسين تحصيل الأطفال الدراسي مع التركيز على جوانب مختلفة من هذا التحسن. تتفق الإجابات على أن الألعاب تسهم في تسريع استيعاب المفاهيم، حيث تجعل المعلومات أكثر وضوحًا وأسهل للفهم. كما تشترك في التأكيد على أن الألعاب تعزز التفاعل والاندماج مع الدروس، مما يزيد من دافعية الطفل للتعلم ويجعله أكثر قدرة على إنجاز الأنشطة. بالإضافة إلى ذلك، نجد توافقًا بين إجابات أفراد العينة على أن الألعاب

الفصل الثاني : فعالية الألعاب التعليمية في تحسين الدراسي لدى قسم التحضيري

تساعد في ترسيخ المعلومات واسترجاعها بسهولة، مما يسهم في تحسين قدرة الطفل على التذكر والفهم العميق. وأخيراً، تتشارك آراء المعلمين في أن الألعاب تجعل المفاهيم المعقدة أكثر بساطة، حيث تحول التعلم من مجرد تلقّي نظري إلى تجربة تسهم في تعزيز الفهم والاستيعاب بشكل ممتع وفعال.

السؤال الثامن عشر: ماهي اقتراحاتك لتعزيز استخدام الألعاب التعليمية في مرحلة التحضيري؟

الجواب 1:

. يجب توفر الوسائل لاستخدام الألعاب التعليمية داخل المؤسسات التربوية.

الجواب 2:

. التنوع في استخدام الألعاب.

. توفير الألعاب الإلكترونية.

الجواب 3:

. توفير الوسائل التعليمية بكثرة المناسبة لأعمار الأطفال.

الجواب 4:

. توفير وسائل تعليمية حديثة تتوافق مع التطور العلمي الحديث.

التحليل:

يظهر من خلال الإجابات المقدمة عدة نقاط مشتركة حول تعزيز استخدام الألعاب التعليمية في مرحلة التحضيري، حيث يتفق الجميع على أهمية توفير الوسائل التعليمية التي تدعم استخدام الألعاب في العملية التربوية، سواء كانت حديثة ومتطورة أو متنوعة في أشكالها. كما تشترك الإجابات في التأكيد على ضرورة تنويع الألعاب لضمان تحفيز الأطفال وزيادة تفاعلهم مع الأنشطة التعليمية، سواء من خلال الوسائل التقليدية أو الإلكترونية. بالإضافة إلى ذلك، هناك اتفاق على أن إتاحة هذه الألعاب داخل المؤسسات التربوية يعد أمرًا ضروريًا، مما يشير إلى أهمية دمج الألعاب التعليمية بشكل رسمي ضمن بيئة التعلم. وأخيرًا، تتفق الآراء على مراعاة الفئة العمرية للطفل عند اختيار الوسائل التعليمية، مما يضمن تحقيق فاعلية أكبر في تنمية مهاراته وقدراته بطريقة تناسب مستواه الإدراكي.

السؤال التاسع عشر: برأيك، ماهي أهم فوائد الألعاب التعليمية للأطفال في مرحلة التحضيري؟

الجواب 1:

- ترسيخ المعلومة لدى الطفل.

- تنمية قدراته الحركية والفكرية.

- أهم وسيلة تحببه في الدراسة في بداية مستواه.

الجواب 2:

تنمية المهارات الحركية وتعزيز التعاون بين الأطفال.

الجواب 3:

. تنمية الحس الحركي لدى التلاميذ.

. ترغيب التلاميذ التحضيري في المدرسة.

. الحب الجماعي يخرج التلميذ من جو البيت.

الجواب 4:

. تسهيل عملية التعلم.

. تنمي قدراته الفكرية والعقلية واللغوية.

التحليل:

تعكس الإجابات الأربعة نظرة شاملة لفوائد الألعاب التعليمية للأطفال في مرحلة التحضيري، حيث تتقاطع في عدة نقاط مهمة مع التركيز على جوانب مختلفة. تتفق جميع الإجابات على دور الألعاب في تنمية المهارات الحركية، حيث تساعد الطفل على تطوير قدرته على التحكم بجسمه والتنسيق بين حواسه، مما يساهم في استعداده للتعلم. كما تتفق الإجابات على أن الألعاب التعليمية تنمي القدرات الفكرية والعقلية، إذ تساهم في تطوير التفكير والاستنتاج وتعزيز الاستيعاب. بالإضافة إلى ذلك، تشير بعض الإجابات إلى أن الألعاب تساهم في ترسيخ المعلومات وجعل التعلم أكثر تفاعلاً وسهولة، مما يعزز من دافعية الطفل للتعلم. أما من حيث الجانب الاجتماعي، فهناك اتفاق على أن الألعاب تشجع التعاون والتفاعل بين الأطفال، مما يساعدهم على بناء مهارات اجتماعية منذ سن مبكرة.

وأخيراً، تتناول بعض الإجابات تأثير الألعاب في تحبيب الطفل في الدراسة وترغيبه في المدرسة، حيث تخرجه من بيئة البيت إلى جو تعليمي محفّز يجعله أكثر تقبلاً واستعداداً للمرحلة الدراسية المقبلة.

خلاصة الفصل:

. تؤكد نتائج هذه الدراسة على الدور الفعّال للألعاب التعليمية في تحسين التحصيل الدراسي للأطفال في المرحلة التحضيرية. فقد أظهرت إجابات المعلمين أن الألعاب التعليمية لا تقتصر على الترفيه فقط، بل تسهم في تعزيز الفهم والاستيعاب، وتنمية المهارات الحركية والاجتماعية، وزيادة دافعية التعلم. كما أوضحت النتائج أن الأغلبية ترى ضرورة توفير ألعاب تعليمية أكثر تنوعًا وتدريب المعلمين على استخدامها بشكل أكثر فعالية. وبالتالي، يمكن القول إن دمج الألعاب التعليمية في العملية التربوية ليس مجرد خيار، بل أصبح ضرورة لضمان تجربة تعليمية متكاملة ومؤثرة للأطفال في هذه المرحلة العمرية.

الخاتمة

. تعد الألعاب التعليمية من الوسائل البيداغوجية الفعالة التي تسهم في تعزيز التحصيل الدراسي لدى أطفال قسم التحضيري. من خلال هذه الدراسة حاولت تسليط الضوء على أثر الألعاب في تحسين الأداء الأكاديمي للأطفال، بالاعتماد على آراء المربين والاستبيانات الميدانية، مما يتيح فهمًا أعمق لدورها وسبل تعزيز استخدامها في مرحلة التحضيري.

. من خلال إنجازي لهذا البحث توصلت للنتائج التالية:

(1). الألعاب التعليمية وسيلة فعالة تجمع بين الترفيه التعلم، مما يجعل العملية التعليمية أكثر تحفيزًا للأطفال.

(2). تسهم الألعاب التعليمية في تحسين التحصيل الدراسي من خلال تعزيز التركيز، الفهم، وتنمية المهارات الأساسية مثل القراءة والكتابة والحساب.

(3). تساعد الألعاب التعليمية في تطوير مهارات التفكير النقدي والإبداعي وحل المشكلات، مما يساهم في بناء شخصية متكاملة للطفل.

(4). تعزز التعلم النشط من خلال إشراك الطفل في العملية التعليمية وجعله مشاركًا فعالًا بدلاً من متلق سلبي.

(5). يدعم هذا النوع من اللعب التعاون والعمل الجماعي بين الأطفال، مما يساعد في تنمية المهارات الاجتماعية والتواصل الفعال.

(6) . تساعد الألعاب التعليمية في تسهيل استيعاب المفاهيم الصعبة بطرق تفاعلية، مما يقلل من الشعور بالملل والإحباط .

(7) . للألعاب التفاعلية دور مهم في تعزيز التعلم من خلال التفاعل من التكنولوجيا، ما يتماشى مع متطلبات العصر الحديث.

(8) . ضرورة دمج الألعاب التعليمية في المناهج الدراسية من خلال استراتيجيات مدروسة تحقق التوازن بين الترفيه والتعليم.

(9) . الاستثمار في تطوير الألعاب التعليمية ضروري لضمان بيئة تعليمية محفزة تلبي احتياجات الأطفال المختلفة وتواكب التطورات التربوية الحديثة.

التوصيات: انطلاقاً من النتائج المتوصل إليها في هذه الدراسة، يمكن اقتراح مجموعة من التوصيات التي من شأنها أن تُسهم في تحسين العملية التعليمية وتعزيز التحصيل الدراسي لدى تلاميذ القسم التحصيلي نذكر منها:

1 . اعتماد مقاربات تعليمية متنوعة: ينبغي على المعلمين توظيف أنماط تعليمية متنوعة (السمعية، البصرية، الحسية الحركية) لتناسب مع أنماط تعلم التلاميذ المختلفة وتعزز من اكتساب اللغة بطريقة فعالة.

2 . التركيز على الأنشطة التفاعلية: إدماج أنشطة مثل الحكايات، الألعاب اللغوية، الحوار والتمثيل، يساعد هذا النوع من الأنشطة المتعلمين على تنمية رصيدهم اللغوية بطريقة ممتعة.

3 . التقويم المستمر لأنماط التعلم: من المهم أن يقوم المعلمون بملاحظة وتقييم أنماط تعلم التلاميذ بصفة دورية، من أجل تكييف طرق التدريس بما يتماشى مع قدراتهم ومهاراتهم اللغوية.

دمج التكنولوجيا في تعلم اللغة: استغلال الوسائط التكنولوجية (برمجيات تعليمية، فيديوهات تفاعلية، تطبيقات تعليمية) يمكن أن يسهم في تطوير مهارات اللغة لدى المتعلمين خصوصاً من النمط البصري والسمعي.

الملاحق



الجمهورية الجزائرية الديمقراطية الشعبية

وزارة التعليم العالي والبحث العلمي
جامعة غليزان
كلية الآداب و اللغات

غليزان: 2025/02/02

رسالة توصية

بشهاد نائب العميد المكلف للدراسات و المسائل المرتبطة بالطلبة بكلية الآداب و اللغات -

جامعة غليزان أن :

الطالبة: عثمانى مروة

تقوم بعمل أكاديمي لوضع اللمسات الأخيرة على مذكرة ماستر 02 تخصص لسانيات

تطبيقية قسم اللغة العربية حول الموضوع "الالعاب التعليمية ودورها في تحسين

التحصيل الدراسي التحضيريا نموذجا"

أرجو منكم تسهيل مهامها داخل مؤسستكم والسماح لها بالمشاركة في

البحث العلمي مع الأساتذة و التلاميذ.

نائب العميد المكلف للدراسات



د. بن عدة عبد الوكيل
نائب العميد المكلف للدراسات
والمسائل المرتبطة بالطلبة



الجمهورية الجزائرية الديمقراطية الشعبية
وزارة التعليم العالي والبحث العلمي
جامعة أحمد زبانة- غليزان-
قسم اللغة وآدابها

في إطار إنجاز مذكرة لنيل شهادة الماستر في اللغة العربية
تخصص "لسانيات تطبيقية" معهد الآداب واللغات، جامعة أحمد
زبانة غليزان، تحت عنوان "الألعاب التعليمية ودورها في
التحصيل الدراسي مرحلة التحضيري أنموذجا"-دراسة ميدانية-.
يشرفني أن أضع بين أيديكم هذه الإستمارة راجية من سيادتكم
الإجابة عن الأسئلة الموجودة فيها، وإعطاء وجهات نظرکم بكل
دقة و موضوعية قصد مساعدتي في إنجاز هذه الدراسة من أجل
إثراء البحث العلمي والمكتبة الجامعية.
شاکرة مسبقا تعاونکم معي.

إشراف الدكتور:
لفرع خديجة

إعداد الطالبة:
-عثماني مروة.

استبيان حول: الألعاب التعليمية ودورها في التحصيل الدراسي مرحلة التحضيري النموذج.

استكمالا لاجراءات الفصل التطبيقي من مذكرة التخرج لنيل شهادة الماستر تخصص لسانيات تطبيقية .
يطيب لنا أن نضع بين أيديكم هذا الاستبيان ونشكركم سلفا على تعاونكم كما نطمحكم علما أنه أن يكون إلا
لأغراض علمية.

ملاحظة: هذا الاستبيان موجه للأساتذة.

ملاحظة: نضع علامة (x) أمام الإجابة الصحيحة.

1: المعلومات الشخصية:

الجنس:	☐ ذكر	☒ أنثى
المستوى الدراسي: ثانوي	☒	☐ جامعي
خريج مدرسة عليا	☐	
الأقدمية في التعليم:	☐ من 01 إلى 15 سنة	☒ 15 إلى 30 سنة
		☐ أكثر من 30 سنة

1. ماهي أنواع الألعاب التعليمية التي تقدمها للأطفال في مرحلة التحضيري؟.

ألعاب حركية	☒
ألعاب تركيبيّة	☐

. ألعاب تفاعلية (تطبيقات، ألواح ذكية)

☐

. ألعاب ورقية (التلوين، الرسم)

☒

2. هل تستخدم الألعاب التعليمية يومياً في الحصة الدراسية؟

نعم

☒

لا

☐

3. ماهي الأهداف التي تسعى لتحقيقها من خلال الألعاب التعليمية؟

. تعليم المفاهيم الأساسية

☐

. تنمية المهارات الحركية الدقيقة

☒

. تعزيز التعاون بين الأطفال

☐

4. هل يقوم المربي بتخصيص وقت محدد للألعاب التعليمية داخل الجدول الزمني؟

نعم

☒

لا

☐

5. ماهي أكثر الألعاب التي تجذب انتباه الأطفال في هذه المرحلة؟

. ألعاب حركية

☒

. ألعاب تركيب

☐

. ألعاب تفاعلية إلكترونية

☐

6. هل لاحظت تحسناً في أداء الأطفال نتيجة استخدام الألعاب التعليمية؟

نعم

☒

لا

☐

7. ماهي الجوانب التي ساعدت الألعاب التعليمية على تطويرها لدى الأطفال؟

. القدرات اللغوية.

☐

☐

.المهارات الحركية.

☒

. القدرة على التركيز والانتباه.

☐

.المهارات الاجتماعية (التعاون والمشاركة).

8. هل تلاحظ أن الألعاب التعليمية تزيد من رغبة الأطفال في التعلم؟.

☐

لا

☒

نعم

9. هل تساهم الألعاب التعليمية في مساعدة الأطفال على استيعاب المفاهيم بشكل أسرع؟.

☐

لا

☒

نعم

10. كيف تؤثر الألعاب التعليمية على سلوك الأطفال في الصف؟.

☒

. تزيد من نشاطهم وتفاعلهم.

☐

. تحسن انضباطهم.

☐

. تسبب الفوضى أحياناً.

11. هل لاحظت اختلافاً في تحصيل الأطفال الذي يشاركون في الألعاب مقارنة بالذين لا يشاركون؟.

☐

لا

☒

نعم

12. هل الألعاب التعليمية تساعد الطفل على تنمية ذاكرته؟.

☐

لا

☒

نعم

13. هل ترى أن هناك حاجة لتوفير ألعاب تعليمية مخصصة أكثر لمرحلة التحضيري؟.

☐

لا

☒

نعم

14. هل ترى ضرورة لتوفير تدريب خاص للمعلمين حول كيفية استخدام الألعاب التعليمية بشكل فعال؟

☐

لا

☒

نعم

15. هل الألعاب المقترحة على الطفل داخل القسم يناسب مع قدراته العقلية والذهنية؟

☒

لا

☐

نعم

16. كيف تساهم الألعاب التعليمية حسب رأيك في تحسين المستوى التعليمي للطفل التحضيري؟

..... الألعاب التعليمية تساهم في تحسين المستوى التعليمي للطفل التحضيري في المرحلة التحضيرية.....
..... تساهم في تحسين المستوى التعليمي للطفل التحضيري في المرحلة التحضيرية.....

17. هل لاحظت تحسناً في تحصيل الأطفال الدراسي عند استخدام الألعاب التعليمية؟ إذا كانت الإجابة نعم،

فكيف تقيم هذا التحسن؟

..... لاحظت تحسناً في تحصيل الأطفال الدراسي عند استخدام الألعاب التعليمية في المرحلة التحضيرية.....
..... الألعاب التعليمية تساهم في تحسين المستوى التعليمي للطفل التحضيري في المرحلة التحضيرية.....

18. ماهي اقتراحاتك لتعزيز استخدام الألعاب التعليمية في مرحلة التحضيري؟

..... توفير فرص اللعب والتعبير والتفكير والتعلم في المرحلة التحضيرية.....
..... على المعلمين العمل على تحسين المستوى التعليمي للطفل التحضيري في المرحلة التحضيرية.....

19. برأيك، ما هي أهم فوائد الألعاب التعليمية للأطفال في مرحلة التحضيري؟

..... تنمية الحس الجمالي لدى الأطفال في المرحلة التحضيرية.....
..... تنمية الحس الجمالي لدى الأطفال في المرحلة التحضيرية.....
..... اللعب الجماعي يخرج الأطفال من جو البيت.....

منهاج التربية التحضيرية (أطفال في سن 5-6 سنوات)

الجمهورية الجزائرية الديمقراطية الشعبية وزارة التربية الوطنية

اللجنة الوطنية للمناهج

مديرية التعليم الأساسي



منهاج

التربية التحضيرية

(أطفال في سن 5-6 سنوات)

جويلية 2004

التربية التحضيرية

المصادر والمراجع

المصادر والمعاجم العربية:

المصادر:

01 . ابن منظور، لسان العرب، تحقيق: عبد الله الكبير، دار المعارف، القاهرة، الطبعة 1، المجلد 4، 1981م.

02 . مجمع اللغة العربية، معجم الوسيط، مكتبة الشروق الدولية، القاهرة، الطبعة 4، 2004م.

المراجع :

01 . أحمد الكيلاني، استراتيجيات التعليم الحديث، دار الفكر، عمان، 2019م.

02 . الغريب عبد الرحمان، الألعاب التعليمية وتطبيقاتها التربوية، دار الثقافة للنشر، مصر، الطبعة 2، 2015م.

03 . القحطاني عبد الله، أساليب القياس والتقويم في التعليم، دار الكتاب الجامعي، الرياض، الطبعة 2، 2002م.

04 . زيتون حسن حسين، استراتيجيات التدريس: رؤية معاصرة لتدريس التفكير الإبداعي، دار الشروق عمان، 2003 م.

05 . زيتون حسن حسين، استراتيجيات التدريس: رؤية معاصرة، مكتبة الشقري، الرياض، 2001م.

06 . زيد الهويدي، الألعاب التربوية: استراتيجية لتنمية التفكير، دار الكتاب الجامعي، الإمارات العربية المتحدة، الطبعة 3، 2012م.

- 07 . سامية عبد الله، التعلم من خلال اللعب ،مكتبة النهضة، القاهرة ، 2021م.
- 08 . عبد الحليم علي مدحت، التعلم من خلال اللعب: أسس مفاهيم، دار الفكر العربي، القاهرة، الطبعة 1، 2017م.
- 09 . عبد الفتاح جلال، علم النفس والتربية للطفولة، دار الفكر العربي القاهرة.
- 10 . فهد العتيبي، دور الألعاب التعليمية في تحسين التحصيل الدراسي، دار الفكر، السعودية، الطبعة 2، 2016م.
- 11 . محمد زيدان حمداني، علم النفس التربوي الحديث: ديناميكية التعلم والتعليم، دار الفكر للطباعة والنشر، عمان الطبعة 2، 2002 م.

المصادر والمراجع الأجنبية:

المصادر:

- 01 . ريبير ريموند، معجم مصطلحات علوم التربية، ترجمة: محمد وقيدي، دار القصة للنشر، الطبعة 1، الجزء 1، الجزائر.

المراجع:

- 01 . تلميذ فرانسوا، التعليمية: النظرية و التطبيق، دار النشر الجامعي الحديث، القاهرة، الطبعة 1، 2010م.
- 02 . جون بياجيه وبيربل إكلدر، النمو النفسي للأطفال ترجمة: عبد العلي الجسماني ، الكتب الأساسية، نيويورك، 1962م.

03 . جون ديوي، المدرسة والمجتمع، ترجمة: عاطف غيث، دار الفكر العربي، القاهرة، الطبعة 2، 1987م.

04 . جيسيكا جيمس، الألعاب التعليمية: نهج جديد في التعلم، ترجمة: أحمد خليل، دار الفكر المعاصر، بيروت، الطبعة 1، 2020م.

05 . دي كتيل جان بيير، أسس التعليمية: من النظرية إلى التطبيق، دار النشر الجامعي، بروكسل، الطبعة 1، الجزء 1، 2003م.

المجلات:

01 . فاطمة جريو، الألعاب التعليمية و دورها في التحصيل اللغوي للمتعلم، جسور المعرفة، مجلد 7، العدد 5، 2021 م .

المنشورات و الوثائق الرسمية:

01 . منظّمة الأمم المتحدة للتربية و الثقافة "اليونيسكو"، تعريفات اللعب و التنمية البشرية، 2021م

02 . عائشة بن عمار، التعليم التحضيري في الجزائر، مرحلة الإصلاح التربوي، المركز الوطني للبحث الأنثروبولوجي الاجتماعي و الثقافي، منشورات، 2009م.

المواقع الإلكترونية:

03 . www.ar.n.wikipedia.org

الفهرس

الصفحة	فهرس المحتويات
	. البسملة.
	. شكر وتقدير.
	. الإهداء.
أ . ب . ج . د . هـ و . ز .	. مقدمة.
	مدخل: مفاهيم ومصطلحات.
11 . 9	. تعريف اللعب.
14 . 11	. تعريف التعليمية.
15 . 14	. تعريف التحصيل الدراسي.
18 . 16	. تعريف مرحلة التحضيري.
	الفصل الأول: أثر الألعاب التعليمية في التحصيل الدراسي لدى أطفال التحضيري.
36 . 22	. المبحث الأول: مفهوم الألعاب التعليمية وأنواعها وأهميتها.
38 . 36	. المبحث الثاني: معايير وشروط اختيار الألعاب التعليمية.
41 . 39	. المبحث الثالث: مراحل استخدام اللعبة التربوية.

45 . 41	. المبحث الرابع: دور الألعاب التعليمية في التحصيل الدراسي لدى أطفال التحضيرى
	. الفصل الثانى: فعالية الألعاب التعليمية في التحصيل الدراسي لدى أطفال التحضيرى.
	. المبحث الأول: عرض منهجية وإجراءات البحث الاستطلاعى تمهيداً للدراسة التطبيقية.
49	أولاً: منهج الدراسة.
49	. ثانياً: عينة الدراسة.
51 . 50	. ثالثاً: مجالات الدراسة.
52 . 51	. رابعاً: أدوات جمع البيانات.
79 . 53	. المبحث الثانى: عرض البيانات الخاصة بالاستبيان وتحليلها.
84 . 82	. خاتمة وتوصيات.
93 . 86	. الملاحق.
97 . 95	. المصادر والمراجع.
	. ملخص.

ملخص:

تهدف هذه الدراسة إلى إبراز أهمية الألعاب التعليمية في تحسين التحصيل الدراسي لدى تلاميذ القسم التحضيري، من خلال التعرف على أنواعها وأثرها التربوي. اعتمدت الدراسة على المنهج الوصفي التحليلي مدعوماً بدراسة ميدانية شملت معلمي الأقسام التحضيرية، باستخدام الاستبيان كأداة لجمع البيانات. أظهرت النتائج أن للألعاب التعليمية دورٌ فعال في تحفيز التلاميذ ودمجهم في العملية التعليمية. كما تسهم في تنمية المهارات المعرفية والحسية والاجتماعية لديهم. كما أوصت الدراسة بضرورة إدماج الألعاب التعليمية في المناهج الرسمية، لما لها من أثر إيجابي في تسهيل التعلم وترسيخ المعارف بطريقة ممتعة.

Abstract :

This study aims to highlight the importance of educational games in improving academic achievement among preparatory stage students, by identifying their types and educational impact. The study adopted a descriptive analytical approach supported by a field study involving preparatory stage teachers, using a questionnaire as a data collection tool. The results showed that educational games play an effective role in motivating students and integrating them into the educational process. They also contribute to the development of their cognitive, sensory, and social skills. The study recommended the integration of educational games into official curricula, due to their positive impact on facilitating learning and reinforcing knowledge in an enjoyable manner.