Journal of Educational and Psychological Sciences
Volume (5), Issue (3): 30 Jan 2021
P: 113 - 130

ISSN: 2522-3399

مجلة العلوم التربوية والنفسية
المجلد (5)، العدد (3): 30 يناير 2021 م
ص: 113 - 130

The effectiveness of using language games in developing and supporting language patterns in the Arabic language among third-grade primary students in government schools at Marka area

Rajaa Yousef Hawalta

Marka District Directorate || Ministry of Education || Jordan

Abstract: The researcher has conducted a study aimed at identifying the effectiveness of using language games in developing and supporting language patterns among third-grade primary students in government schools at the Maraka . Females and two groups of male and female students. also. were chosen intentionally. depending on the choice of the two schools. The two experimental groups were taught using language games. while the two control groups were studied using the regular direct method based on instruction between the teacher and the student. The researcher built an achievement test consisting of (20) items. The results of the study revealed the presence of statistically significant differences at the level (α = 0.05) between the students of the control group and the students of the experimental group due to the effect of teaching using language games (Female. male). At the end of the research. the researcher put forward a set of recommendations. such as diversifying teachers in teaching strategies and methods in a manner commensurate with the different learning styles of their students. in addition to - training teachers. on how to use language games to develop linguistic patterns and benefit from it in introducing students to their preferred linguistic patterns.

Keywords: Linguistic Games. Linguistic Styles. Arabic language. third grade.

فاعلية استخدام الألعاب اللغوية في تنمية ودعم الأنماط اللغوية في مادة اللغة العربية لدى طلبة الصف الثالث الأساسي في المدارس الحكومية في لواء ماركا

رجاء يوسف حولتا

مديرية لواء ماركا || وزارة التربية والتعليم || الأردن

الملخص: هدفت الدراسة إلى التعرف على فاعلية استخدام الألعاب اللغوية في تنمية ودعم الأنماط اللغوية لدى طلبة الصف الثالث الأساسي في المدارس الحكومية في لواء ماركا، واستخدمت الباحثة المنهج التجريبي، وتكونت عينة الدراسة من (75) طالبًا وطالبةً، تم أخذهم من أربع شعب لمجموعتين تجريبيتين للطلاب الذكور والإناث ومجموعتين ضابطتين للطلاب الذكور والإناث أيضًا، تم اختيارهم بالطريقة القصدية، تبعًا لاختيار المدرستين. تم تدريس المجموعتين التجريبيتين باستخدام الألعاب اللغوية، في حين دُرست المجموعتان الضابطتان باستخدام الطريقة العادية المباشرة التي تعتمد على تلقين بين المعلم والطالب، قامت الباحثة ببناء اختبار تحصيلي مكونًا من (20) فقرة، وكشفت نتائج الدراسة عن وجود فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى (α=0.05) بين طلاب المجموعة الضابطة والمجموعة التجريبية تعزى لأثر التدريس باستخدام الألعاب اللغوية، كما بينت نتائج الدراسة عدم وجود فروق دالة إحصائيًا عند مستوى (α=0.05) تعزى لمتغير النوع (إناث، وذكور). وفي نهاية البحث قدمت الباحثة مجموعة من التوصيات، كتنويع المعلمين في استراتيجيات وأساليب التدريس بشكل يتناسب وأنماط التعلم المختلفة لدى طلبتهم، بالإضافة إلى تدريب المعلمين على كيفية استخدام الألعاب اللغوية في تنمية الأنماط اللغوية والإفادة منها في تعريف الطلبة بالأنماط اللغوية المفضلة لديهم.

الكلمات المفتاحية: الألعاب اللغوية، الأنماط اللغوية، اللغة العربية، طلاب الصف الثالث الأساسي.

المقدمة

الحمد لله والشكر لله الذي علم بالقلم علم الإنسان مالم يعلم له جميع الفضل وله الشكر والذي من حكمته أنْ جعل الاختلاف والتمايز بين البشر آية من آياته إذ قال الله عز وجل في محكم التنزيل: "وَمِنْ آيَاتِهِ خَلْقُ السَّمَاوَاتِ وَالْأَرْضِ وَاختلَافُ أَلْسِنَتِكُمْ وَأَلْوَانِكُمْ، إِنَّ فِي ذَٰلِكَ لَآيَاتٍ لِّلْعَالِمِينَ" (الروم: 22)، ولا ننسى أشرف المرسلين المبعوث رحمة وهداية للعالمين سيدنا محمد صلي الله عليه وسلم الذي حثنا على طلب العلم والتعلم.

تعتبر اللغة في أي مجتمع هي وعاء ثقافته، وأداة تفكيره، بالإضافة إلى أنّها تعتبر وسيلة للتعبير والاتصال والتفاهم، ونقل التراث من جيل إلى جيل، وفهم البيئة والسيطرة عليها بتبادل المعارف والنظريات والخبرات. فلغتنا العربية وعاء القرآن الكريم وخزانة تراثنا الإسلامي الخالد. وهي لغة العلم والحضارة، وهي أداة تعلمنا وتعليمنا ومفتاح تطلعاتنا إلى المعارف والعلوم، وتعد عملية تعليم اللغة واكتساب المهارات المرتبطة بها هدفًا رئيسًا من أهداف العملية التعليمية لما للغة من أهمية، وبخاصة تلك الوظائف المتنوعة التي تؤديها في حياة الفرد والمجتمع على حد سواء.

ويعتبر الهدف الأساسي لتعلم اللغة هو إكساب المتعلم القدرة على الاتصال اللغوي الفعال والسليم. والاتصال اللغوي لا يتعدى أنْ يكون بين متكلم ومستمع، أو بين كاتب وقارئ، وعلى هذا الأساس فإنّ للغة فنونًا أربعة هي: الاستماع والكلام والقراءة والكتابة (البجه، 2006). ولما كانت الأنماط اللغوية من متطلبات الاتصال اللغوي السليم، فإنَّ تعليم الأنماط اللغوية بأساليب صحيحة أصبح ضرورة ملحة.

تحتل الأنماط اللغوية مكانة قيمة وبارزه في مناهج اللغة العربية للصفوف الأساسية الدنيا في الأردن، والتي تبدأ من الصف الأول حتى الصف الثالث الأساسي، حيث خصصت لها موضوعات محددة في تلك المناهج، وتم عرض طريقة تدريسها في دليل المعلم من أجل الوصول إلى الأهداف والنتائج المنشودة.

إنَّ تعليم الأنماط اللغوية في الصفوف الأساسية وخاصة لطلاب الصف الثالث الأساسي يساعد المعلمين على توفير القواعد والمبادئ المهمة التي تعزز طريقة تعلم الطلبة، وبالذات عندما يحاولون اكتشاف القواعد بأنفسهم، ولها أثر في اكتسابهم لمفاهيم ذات العلاقة به. وتمكنّهم أيضًا من استخدام المفردات اللغوية بأقسامها المختلفة، الاسم والفعل والحرف، استخدامًا سليمًا، من حيث صحة المعنى، وسلامة النطق، وتنمو لديهم القدرة على استخدام بعض أساليب التعبير الشائعة مثل: النفي، والتعجب، وما إلى ذلك، وبالنتيجة يساعد ذلك الطلبة على ضبط الكلام، وصحة النطق، وصولًا إلى صحة الأداء اللغوي لذلك جاءت الدعوات إلى تيسير التدريب اللغوي، واستخدام طرائق وأساليب جديدة لعلاج المشكلة وكان من أهمها الألعاب اللغوية، حيث يعتبر التدريس بواسطة اللعب من أهم وأنجح الطرق الفاعلة في التدريس، وخصوصًا الفئة العمرية من 7سنوات إلى 10سنوات، كما أنَّ للألعاب دورًا مهمًا في كسر روتين الدرس وعملية التدريس؛ إذ أنها تعطي الطلبة قسطًا من الراحة في أثناء ممارسة الأشكال المكثفة للغة، وخصوصًا عندما تتشتت أذهانهم، ويعود ذلك لما للألعاب من أثر في تحسين اللغة لدى الأفراد وقدرتهم على الممارسة التعليمية (الرائد، 2012).

مشكلة الدراسة

نظرًا إلى الإحصائيات والمؤشرات الدالة على انخفاض كفايات الطلاب في إتقان المهارات اللغوية الأربعة: الاستماع والتحدث والقراءة والكتابة ومن خلال ملاحظة وإطلاع الباحثة على الدراسات السابقة وكونها معلمة في وزارة التربية والتعليم لسنوات طويلة وجدت الباحثة أنَّ الطلاب وخصوصًا طلاب الصف الثالث الأساسي يواجهون

ضعفًا عامًا في مادة اللغة العربية، ومن بينها ضعف في الأنماط اللغوية في الكتابة والمحادثة، ونظرًا لقلة وسائل التعليم المستخدمة في الأنماط اللغوية، ونظرًا لأهمية التدريس باستخدام اللعب، كونه وسيلة تعليمية حديثة وترفيهية بنفس الوقت، وأنَّ اللعب يأخذ مكانة مهمة في العملية التربوية لما يقدمه من فوائد فهو الجسر الذي يصل الطفل بالحياة، لذلك قامت الباحثة بعمل هذه الدراسة والتي هدفت إلى التعرف على فاعلية استخدام الألعاب اللغوية في تنمية ودعم الأنماط اللغوية في منهاج اللغة العربية لدى طلبة الصف الثالث الأساسي.

أسئلة الدراسة

- ما فاعلية استخدام الألعاب اللغوية في منهاج اللغة العربية في تنمية ودعم الأنماط اللغوية لدى طلبة الصف الثالث الأساسي؟

أهداف الدراسة

1. رصد أثر استخدام الألعاب اللغوية في تنمية ودعم الأنماط اللغوية لدى طلبة الصف الثالث الأساسي في المدارس الحكومية في لواء ماركا.

أهمية الدراسة

تنبثق أهمية الدراسة من الدور الذي تقوم به الألعاب اللغوية كونها طريقة علاجية يلجأ إليها المعلمون لمساعدة الطالب فيتخطى بها بعض المشكلات التربوية، وبالتالي تتوقع الباحثة أن تفيد نتائج الدراسة على النحو الآتي:

1- قد تسهم في تزويد معلمي المرحلة الأساسية وخصوصًا معلمي الصف الثالث الأساسي بخطط عن كيفية تعليم الاستعداد اللغوي لطلبتهم باستخدام استراتيجيات الألعاب اللغوية وكيفية تطبيقها.
2- تقديم نموذج يمكن أنْ يستفيد منه التربويون والمعلمون في استخدام الألعاب اللغوية في تنمية ودعم مهارات اللغة العربية الأربع: المحادثة والاستماع والقراءة والكتابة في المرحلة الأساسية.
3- قد تسهم في تشجيع الباحثين للشروع في إجراء المزيد من الأبحاث الميدانية المماثلة، لقياس فاعلية استخدام الألعاب اللغوية في تدريس مهارات اللغة العربية في مراحل تعليمية أخرى.

حدود الدراسة

- **الحدود الموضوعية:** فاعلية استخدام الألعاب اللغوية في تنمية ودعم الأنماط اللغوية في منهاج اللغة العربية لطلبة الصف الثالث الأساسي.
- **الحدود البشرية:** طلبة الصف الثالث الأساسي في المدارس الحكومية في لواء ماركا
- **الحدود المكانية:** تم اختيار مدرستين، مدرسة نائلة زوجة عثمان الأساسية المختلطة، ومدرسة عمورية الأساسية الأولى المختلطة لواء ماركا.
- **الحدود الزمانية:** تم إجراء الدراسة في الفصل الدراسي الأول من العام الدراسي 2020/2019

مصطلحات الدراسة

- **مفهوم الألعاب اللغوية:** اللعب هو حركة أو سلسلة من الحركات يقصد بها التسلية، أو ما نعمله باختيارنا في وقت الفراغ، أو هو أيّ سلوك يقوم به الفرد بدون غاية عملية مسبقة (التوفيق، 2013)، وهناك تعريف آخر

للعب كما عرفه اليوسيفي (2014) فهو "نشاط موجه Directed أو غير موجه Free يقوم به الأطفال من أجل تحقيق المتعة والتسلية، ويستغله الكبار عادة ليسهم في تنمية سلوكهم وشخصياتهم بأبعادها المختلفة العقلية الجسمية والوجدانية"، أما مايكل (Michel. 2015) فقد عرف اللعبة التربوية بأنها نشاط يبذل فيه اللاعبون جهودًا كبيرة لتحقيق هدف ما في ضوء قوانين (قواعد) معينة موصوفة، أو هي نشاط منظم منطقيًا في ضوء مجموعة قوانين اللعب حيث يتفاعل طالبان أو أكثر لتحقيق أهداف محددة وواضحة أي أنْ يعد التنافس والحظ عاملان مهمان في عملية تفاعل اللاعبين مع المواد التدريسية.

- أما التعريف الإجرائي للألعاب اللغوية في هذه الدراسة فيعرف بأنه نشاط يتم بين الدارسين ومتعاونين أو متنافسين – للوصول إلى غايتهم في إطار قواعد موضوعة " أو بعبارة أخرى أنها " مجموعة من الأنشطة الفصلية التي تهدف إلى تزويد المعلم والمتعلم بوسيلة ممتعة ومشوقة للتدريب على عناصر اللغة العربية، وتوفير الحوافز لتنمية ودعم الأنماط والمهارات اللغوية المختلفة في إطار قواعد موضوعة تخضع لإشراف المعلم أو لمراقبته على الأقل.

- **الأنماط اللغوية:** الكلام الذي يستقل عن غيره: كالاسم، والفعل، والحرف، ثم ما يركب من هذه الأقسام من تراكيب كالجملة الاسمية، والجملة الفعلية، والأساليب: كأسلوب النداء، وأسلوب الاستفهام، وأسلوب التعجب، وما إلى ذلك، وهي توافق نمو الطالب العقلي في الحلقة الأولى من التعليم (السعدي، 2014).
  - وفي الدراسة الحالية: تعرف" الأنماط اللغوية" بأنها: الأنماط الخاصة بالتراكيب والأساليب المقررة على طلبة الصف الثالث الأساسي التي سوف تدرس وفق طريقة الألعاب اللغوية التي صممتها الباحثة.
- **طلاب الصف الثالث الأساسي:** الطلاب الذكور والإناث من عمر 8- 9 سنوات.

2. الإطار النظري والدراسات السابقة.

أولًا: الألعاب اللغوية

إنَّ اللعب ضروري جدًا لتنمية الطفل عقليًا وفكريًا. فمن خلاله يتم تحقيق التنمية العقلية والجسدية له. والأطفال يلعبون؛ لأنَّ اللعب متعة، كما أنه أيضًا عنصر مهم من عناصر تنمية مهارات الطفل. ويساعد على تطوير مهارات اللغة والتفكير والتنظيم. ويكاد أنْ يكون الوظيفة الأساسية للطفل حيث يقضي فيه معظم أوقاته ويأخذ اللعب مكانة مهمة في العملية التربوية لما يقدمه من فوائد فهو الجسر الذي يصل الطفل بالحياة (اليوسيفي، 2014).

ويُعَدُّ اللعب طريقة لضبط سلوك الطفل وتصحيحه ولدعم النمو الجسمي والعقلي والاجتماعي والانفعالي، فمن الناحية الجسمية ينشط أجهزة الجسم ويقوي العضلات ويصرف الطاقة الزائدة ويكسب اللياقة البدنية، أما من الناحية العقلية فاللعب يساعد الطفل على أنْ يدرك جيدًا عالمه الخارجي، وينمي مهاراته اليدوية والعقلية، ويقوم بالاستكشاف، فيتعلم ويحصل على المعلومات بنفسه، وتزداد الحصيلة المعرفية واللغوية، ويتدرب على حل المشكلات، وتنمو لديه روح الإبداع والابتكار.

فاللعب يساعد على نمو الطفل من الناحية الاجتماعية فيتعلم النظام ويحترم الجماعة، ويدرك قيمة التعاون والمصلحة العامة، ويقيم العلاقات الجيدة مع الآخرين، ويتعاون معهم في حل المشكلات، مما يساعد على التخلص من الخجل والتمركز حول الذات، كما يتعلم السلوك وضبط النفس والصبر والإحساس بشعور الآخرين، ويكوّن صورة سليمة عنهم وعن الآخرين، ولتأكيد على ذلك ذكر الموصلي (2016) في دراسته فوائد اللعب للأطفال، وهي كالآتي:

1- يساعد في نمو الذاكرة والتفكير والإدراك والتخيل.
2- يكتسب الطفل من اللعب القاموس اللغوي وبعض المفردات.
3- يكتسب الثقة بالنفس والاعتماد عليها ويسهل اكتشاف قدراته واختبارها.
4- يؤكد ذاته من خلال التفوق على الآخرين فرديًا وفي نطاق الجماعة.
5- يتعلم التعاون واحترام حقوق الآخرين.
6- يتعلم احترام القوانين والقواعد ويلتزم بها.
7- يعزز انتمائه للجماعة.

تساعد الألعاب اللغوية في إشراك الحواس الخمس في عملية التعليم. وإذا كان تعلم لغة ثانية، يكون في بعض الأحيان عملًا شاقًّا لذلك فإنّ الألعاب اللغوية من أفضل الوسائل التي تساعد كثيرًا من الدارسين على مواصلة الجهد في الفهم وفي التدريب الآلي المكثف للتمكن من استعمال اللغة الجديدة وللتنمية المتواصلة لمهاراتها المختلفة كما أنها تخفف من رتابة الدروس وجفافها (الرمحي، 2016).

أهداف الألعاب اللغوية

إن أهداف الألعاب اللغوية متعددة، منها (Adam. 2017):

1- أن يربط الطلاب بين تعلم اللغة وبين التسلية.
2- يساعد في تنمية القدرات العقلية.
3- مكافأة تفوق الطلاب في اللغة العربية.
4- توثيق العلاقة بين الطلاب ذوي الأصول المختلفة والذين يربطهم اهتمامهم بمعرفة واستخدام اللغة العربية.
5- تشجيع الطلاب من خلال نشاط يدعم عملهم التربوي.
6- تشجيع ودعم مواد ونشطات ثقافية باللغة العربية.
7- تساعد الألعاب اللغوية في إشراك الحواس الخمس في عملية التدريس.
8- تساعد المدرس على إنشاء نصوص تكون اللغة فيها نافعة وذات معنى.
9- تولد لدى الطلاب الرغبة في المشاركة والإسهام.

أهمية الألعاب بشكل عام والألعاب اللغوية بشكل خاص:

تبرز أهميتها من تزويدها المتعلم بخبرات أقرب إلى الواقع العملي، إذ يتعرف المتعلم إلى بعض المشكلات القرائية التي يمكن أن يواجهها في المستقبل، وقد تسهم الألعاب في اقتراح حلول لتلك المشكلات، مما يساعده في اتخاذ القرار المناسب، بالإضافة أيضًا أنها تسهم إلى حد كبير في التعلم الإبداعي، وتنمية ودعم الأنماط اللغوية كما تساعد على الاستكشاف، والتجريب. وقد دعا الكثير من الباحثين إلى إدماج اللعب في مناهج الصفوف الأولى.

ويذكر العناني (2009) أنَّ الألعاب تؤدي إلى الإسهام في تقليل الفجوة بين ما يجري في غرفة الصف وما يجري في مواقف الحياة اليومية، وتتيح الفرصة كذلك لتغيير الدور التقليدي لكل من المعلم والمتعلم، إذ توجه المعلم نحو دور الإعداد والتنظيم والمتابعة وتوزيع المهمات والتقييم.

كذلك ذكر المنصوري (2011) في دراسته أنَّ الطلاب يفضلون استخدام استراتيجية اللعب لإكسابهم مهارات اللغة؛ إذ يشعرون بأن المتعة والفائدة المتحققة، إنما هي نتيجة الانتقال من الاستخدام الاعتيادي لأشكال اللغة إلى الاستخدام الأفضل لها. وهكذا يبدو أن التوجه إلى استخدام الألعاب في كثير من الأحيان يكون بسبب عدم

جدوى الطريقة التقليدية في توصيل المعلومة بشكل مناسب وعليه يشار للألعاب اللغوية على أنها نشاطات مغلقة بمعنى أنَّ لها بداية ونهاية؛ إذ تعد عملية الإغلاق هذه أحد الملامح المهمة للعبة، إذ يتوجب على الطلبة أنْ يدركوا متى تبدأ اللعبة ومتى تنتهي، مما يساعدهم في تكوين استراتيجية للإجابة والانتهاء في الوقت المناسب (السعدي،2014).

وأكد السيد (2015) في دراسته على أساليب متعددة لتعليم المهارات اللغوية المعتمدة على اللعب، من بينها الألعاب اللغوية التي تحقق أغراضًا تربوية، فاتصال الطفل المباشر بالأشياء عن طريق ملاحظتها واستعمالها أو اللعب بها هو أكبر مساعد يوقفه على معاني هذه الأشياء، ويساعده على فهم الألفاظ واستعمالها استعمالًا سليمًا، مما يسهم في إكسابه المهارات اللغوية.

أنواع الألعاب اللغوية:

تتضمن الألعاب اللغوية أنواعًا عديدة ومتنوعة في جانب التدريبات وهي متدرجة ومتتابعة حسب مستويات الدارسين وأعمارهم، فهناك توجد ألعاب بسيطة في المضمون والأسلوب تقدم للأطفال المبتدئين، وأخرى في المضمون والمحتوى وسهلة في الأسلوب والأداء تصلح لتدريب المتقدمين من الأطفال، وكما أن هناك أيضا ألعابًا متنوعة ومتعددة في الأسلوب وبسيطة في المحتوى تخص المبتدئين من الراشدين، وهكذا تتنوع الألعاب اللغوية، وتندرج حسب مقدرات المتعلمين العقلية وحسب أعمارهم الزمنية. هذه الألعاب تعالج كل المهارات اللغوية الأساسية من الاستماع والكلام والقراءة والكتابة (الراشد، 2016).

إنّ الألعاب اللغوية لصفوف المرحلة الأساسية وخصوصًا الصف الثالث الأساسي تنقسم إلى أنواع متعددة، فمن تقسيماتها تبعًا للمهارات اللغوية الأساسية أو العناصر اللغوية مثل الألعاب الشفهية وألعاب القراءة والألعاب الكتابية وألعاب المفردات وألعاب التراكيب. ومن جانب آخر، هناك أسلوب آخر في تصنيف الألعاب من حيث طبيعتها العامة وروحها، فمثلا ألعاب صحيح وخطأ- التخمين والحدس- الذاكرة- السؤال والجواب- الصور- الصوت- الكلمات- القصص- الحفلات- الألعاب النفسية- الخط والألعاب المتنوعة. وهذا التصنيف يوضح أنَّ هناك أقساما متعددة لكل صنف من أصناف الألعاب، وأن كل قسم من الأقسام يتناول مهارات وعناصر لغوية مختلفة ويناسب مستويات متعددة (الجبلي، 2016).

أما فتريسيا قامت بعمل دراسة على طلاب الصف الثالث الأساسي في ولاية فلوريدا، حيث صنفت الألعاب اللغوية إلى خمسة أقسام حسب أهميتها الخاصة وهي الألعاب غير اللفظية (Nonverbal Games) والألعاب التقدمية (Board- Advancing Games)والألعاب اللفظية المركزة (Word- Focus Games) والبحث عن الكنز (Treasure Games)والألعاب التخمينة (Guessing Games))(Patricia. 2017).

شروط الألعاب اللغوية:

1- اختيار ألعاب لها أهداف تربوية محددة وفي الوقت نفسه تكون مثيرة وممتعة.
2- أن تكون قواعد اللعبة سهلة وواضحة وغير معقدة.
3- أن تكون اللعبة مناسبة لخبرات وقدرات وميول التلاميذ.
4- أن يكون دور التلميذ واضحًا ومحددًا في اللعبة.
5- أن تكون اللعبة مستمدة من بيئة التلميذ.
6- أن يشعر التلميذ أثناء ممارسة اللعبة بالحرية والاستقلالية في اللعب (Thomas. 2017).

أمثلة على بعض الألعاب اللغوية المتضمنة في بعض منهاج اللغة العربية لصف الثالث الأساسي كما ذكرها متولي (2017) في دراسته :

إنَّ الألعاب اللغوية تتضمن الأنشطة المقترحة والتدريبات في عملية تعليم اللغة العربية الاتصالية. وإنَّ هناك أنواعًا كثيرةً من الألعاب اللغوية النموذجية في الكتب المقررة للصف الأول، والصف الثاني والصف الثالث الأساسي، حسب المهارات والمواقف والموضوعات. وفي بعض المهارات لا تقترح فيها نماذج الألعاب اللغوية، وهنا على المعلم أنْ يقترح ويبتكر ويخترع نموذج الألعاب اللغوية المناسبة الفعالة من عنده بما يناسب الموقف والموضوع والمهارة. وكذلك في بعض المهارات تكرر نموذج الألعاب اللغوية بما سبقه الموقف والموضوع كما يناسب استخدامها. وتتكون كراسة العمل لمنهاج الصف الثالث الأساسي من الأنشطة والتدريبات للطلبة بعد تعلمهم المنهاج.

ومن أنواع الألعاب اللغوية النموذجية في الكتب المقررة للصف الثالث الأساسي حسب المهارات:

- **مهارة الاستماع**: ترتيب الحروف والكلمات، لعبة بطاقات الحروف، الكلمات المتقاطعة، البحث عن الكنز، الكلمات المتسلسلة، استمع ورتب وانطق، البحث عن الأخطاء اللغوية.
- **مهارة الكلام**: لعبة بطاقات الحروف، ترتيب الحروف والكلمات، العرض والتسمية، قراءة الكلمات في البطاقات.
- **مهارة القراءة**: الكلمات المتقاطعة، صندوق العجائب، ترتيب الحروف والكلمات.
- **مهارة الكتابة:** الكلمات المتقاطعة، علبة بطاقات الحروف، صندوق العجائب، البحث عن الكنز، كتابة الكلمات في البطاقات.

ثانيًا- الأنماط اللغوية:

تتضمن كتب المرحلة الأساسية جملًا من الأنماط اللغوية وهذه الأنماط تم تعلمها عن طريق المحاكاة والقياس والتقريب والتدريب دون تعريض الطلبة بشكل مباشر للقواعد النحوية، ودون الإلمام بالجوانب المختلفة للموضوع الواحد، وذلك اقتضاءً لنمو الطالب العقلي والمعرفي. ويرمي تعليم هذه الأشكال النمطية وتعلُمها إلى تحقيق أهداف فروع اللغة والذي يتمثل في الفهم والإفهام، وتتنوع الأشكال النمطية التي تحويها هذه الكتب، فمن الأساليب اللغوية الموجود في كتب الصف الثالث الأساسي، النفي، الاستفهام، أسماء المخاطبة والإشارة، النهي، التعجب، واو الجماعة وما شابه ذلك إلى أساليب تعبيريه ترد في سياقات متعددة وتؤدي دلالات خاصة إلى مسائل صرفية يقيس فيها الطالب على أنماط معروفة كاسم الفاعل، والمفعول، واسم الآلة وما شابه ذلك (الشريقي، 2017).

مفهوم النمط اللغوي:

النمط اللغوي: هو التركيب اللغوي كالجملة الإسمية، والجملة الفعلية، والأساليب التعبيرية كالنداء، والاستفهام، والتعجب، والإشارة، والنفي، والنهي، والبنى الصرفية كالتذكير، والتأنيث، والإفراد والتثنية والجمع، والأساليب البلاغية كالاستعارة والتشبيه وما شابه ذلك.

ومن الأمثلة على الأنماط اللغوية: الاسم/ الفعل الماضي/ الفعل المضارع/ الفعل الأمر/ حرف الجر/ حرف العطف/ جملة إسمية/ جملة فعلية/ أسلوب نداء/ أسلوب استفهام/ أسلوب تعجب/ أسلوب إشارة/ أسلوب نفي.

الجملة والقالب: عدد الجمل في أي لغة عدد لا نهائي الصيغة الكامنة خلف الجملة لكل جملة قالب واحد يطابقها عدد القوالب في أي لغة عدد محدود ومعروف، مثال على قالب الجملة: مر القطار، (فعل+ فاعل). المدرسة جميلة (مبتدأ وخبر). ذهب الولد إلى المدرسة (فعل وفاعل وشبه جملة).

أهداف تدريس الأنماط اللغوية في المرحلة الأساسية وخصوصًا طلاب الصف الثالث الأساسي كما ذكرها (متولي، 2017):

1- التمييز بين ما هو صحيح وما هو غير صحيح في الكلام العربي.
2- تعرف أقسام الكلام وأنواع الجمل في نصوص القراءة.
3- تمييز معاني التذكير والتأنيث والإفراد والتثنية والجمع.
4- تعرف أشهر أسماء الإشارة، والأسماء الموصولة، والضمائر المنفصلة وحروف الجر والعطف.
5- التعرف على أشهر التراكيب اللغوية، والأساليب التعبيرية كثيرة الدوران على الألسنة، وتوظيفها في التعبير الشفوي والكتابي.

النظريات النحوية وأثرها في تعليم الأنماط اللغوية.

ذكر الخالدي (2017) في دراسته النظريات النحوية وأثرها في تعليم الأنماط اللغوية، وهي كالآتي:

1- النظرية التقليدية:

وهي التي تقسم الكلمة إلى اسم وفعل وحرف، وتقسم الاسم إلى أنواع صرفية، وأنواع وظيفية، وتقسم الفعل إلى أنواعه المعروفة، وتقسم الحرف إلى أقسام كثيرة، وهي على قدر كبير من الأهمية لمعلم الصف تيسر له عمله وتفيد المتعلم وتقرب له تعلم اللغة.

2- نظرية المكونات المباشرة:

يرى أصحاب هذه النظرية أنَّ الجملة مكونة من جزأين وكل جزء من هذين الجزأين مكون من جزأين أيضًا، وهكذا إلى أنْ نصل إلى الكلمة المفردة مثال: هذه المدرسة حديث بناؤها. تقسم الجملة إلى جزأين هما (هذه المدرسة + حديث بناؤها). والجزء المدرسة تتكون من (أل التعريف + مدرسة) ولو نظرنا إلى بنائها لوجدناها تتكون من (بناء+ها) ويمكن الاستفادة من هذه النظرية في تعليم الأنماط اللغوية من خلال تطبيقها في تحليل الجملة وفي تعويض أجزائها.

3- نظرية القوالب:

يرى أصحاب هذه النظرية أنَّ الكلمات يمكن تصنيفها بطريقتين: أحداهما صرفية والأخرى نحوية (وظيفية) ويميزون بين الأنواع النحوية على أساس ما تشغله في القالب فتكون الكلمة اسمًا أو فعلًا وتكون حرفًا إذا لم تكن اسمًا أو فعلًا ويقوم المعلم بتمرين التلاميذ على القوالب، إذ أن التدريبات اللغوية تستدعي التكرار مع التعويض مثل (هذا الطفل نظيف) ممكن أن نعوض بدل طفل، ولد، معلم، تاجر.

4- النظرية التحويلية:

يرى أصحاب هذه النظرية أن للجملة تركيب ظاهري وتركيب باطني، ويتم تحويل التركيب الباطني إلى التركيب الظاهري بواسطة قوانين تحويلية بعضها إجباري وبعضها اختياري وتمتاز هذه النظرية بوضوحها وبعدها عن الضمنية وتضع كل خطوه تحويلية في قانون وتتبع الشكل العلمي في الترميز والاختصارات والصيغ والأرقام. مثال التركيب الظاهري: "عاد محمد وخالد" وأصله في التركيب الباطني "عاد محمد وعاد خالد" وتعطينا هذه النظرية الأساس النظري لتمارين مهمة مثل تحويل الجملة المثبتة إلى منفية، وتحويل الجملة الاستفهامية إلى إخبارية وهكذا.

وهذا يكون من باب اختصار الكلام وليس التحويل، فالتحويل تحويل كلمات الجملة بعضها مع البعض الآخر نحو أكل زيد التفاحة، وزيد أكل التفاحة، والتفاحة أكلها زيد.

الدلالة في الأنماط اللغوية:

يستمد النمط اللغوي دلالته من مفرداته ومن التركيبة القواعدية للجملة معنيين هما: المعنى القواعدي والمعنى المفرداتي.

المعنى القواعدي يتألف من أربع عناصر كما ذكرها (الوزني، 2018) ألا وهي:

1. **نظم الكلمات:** هو ترتيب الكلمات في الجملة بمعان معينه مثل، فعل واسم. فإنَّ التصاق فعل ما باسم ما يوحي بوجود علاقة خاصة بينهما. وإذا اختفت علامات الإعراب كانت الكلمات ذات دلالة. مثال: "سأل موسى عيسى" الذي سأل موسى والمسؤول عيسى ولو غيرنا عيسى محل موسى تغير المعنى لذا يعد نظم الكلمات عنصرًا من عناصر المعنى القواعدي.
2. **الكلمات الوظيفية:** وهي حروف العطف وحروف الجر وأدوات الربط، وأدوات الاستفهام وسواها فهي كلمات وظيفية، فحرف الجر له معنى بحد ذاته وإنه وظيفة تدل على أن بعدها فعل مضارع وتنصب الفعل، فالكلمات الوظيفية بعضها له معنى والآخر ليس له معنى ولكن الكلمات الوظيفية تدل على علاقة ما بعدها بما قبلها، أو تدل على نوع ما بعدها، أو تؤثر فيما بعدها، وقد تفعل كل ذلك في آن واحد. فالحرف والكلمة والجملة لها وظائف وليس فقط الكلمات، وهذا ما يسمى بالنحو الوظيفي.
3. **التنغيم:** يكون التنغيم عنصر من عناصر المعنى القواعدي للجمل أن تكون جملة إخبارية أو استفهامية أو تعجبية دون تغير مفرداتها عن طريق التحكم في التنغيم.
4. **البنية الصرفية:** تساعد البنية الصرفية في تعرف المعنى وتشكيله. فصيغة (فاعل) تدل على أن الكلمة تدل على اسم الفاعل، وكذلك صيغة مفعول، والبنية المنتهية بالألف والتاء تدل على جمع المؤنث السالم والبنية المنتهية بالواو والنون أو الياء والنون تدل على جمع المذكر السالم، الأبنية المنتهية بالألف والنون أو الياء والنون تدل على التثنية وتساعد البنية الصرفية في تشكيل المعنى القواعدي للجملة أن طبيعة العلاقات التي تربط بين كلمات الجملة يساعد كثيرًا في فهم المعنى، وهناك مجموعة من العلاقات لابد أن يدركها القارئ أو المستمع ليفهم المعنى الكلي للجملة أو الترتيب ومن هذه العلاقات العلاقة بين:

الفعل والفاعل/ الفعل والمفعول به/ الفاعل والمفعول/ والصفة والموصوف/ فعل الشرط وجوابه/ الجار والمجرور/ والمعطوف والمعطوف عليه/ والمضاف والمضاف إليه/ والمبتدأ والخبر/ وكان واسمها وخبرها/ وإن واسمها وخبرها/ والنافي والمنفي/ الناهي والنهي عنه.

- كيف يستطيع المعلم أن يساعد طلبة الصف الثالث على فهم المعنى القواعدي للجملة دون ذكر المصطلحات؟

1- إبراز كيف تؤثر مواقع الكلمات في الجملة على معنى الجملة.
2- إظهار كيفية ترابط كلمات الجملة الواحدة، فلكل فعل فاعل، ولكل مبتدأ خبر ولكل صفة موصوف. ولكل مضاف مضاف إليه وهكذا مع سائر العلاقات.
3- إظهار الدور الذي تلعبه الكلمات الوظيفية في المعنى، فحرف الجر يدل على أنَّ ما بعده اسم وأنْ المصدرية تدل على أنَّ ما بعدها فعل مضارع منصوب وهكذا.
4- إبراز أن التنغيم يؤثر في المعنى فيحول الجملة من إخبارية إلى استفهامية.
5- الاهتمام بالمعاني القواعدية للصيغ الصرفية، فهناك لواحق لها معانيها تضاف إلى الكلمات. ومن ذلك: الواو والنون، الياء والنون، والألف والنون، الألف والتاء، دلالات الأحرف في أول الفعل المضارع وغيرها. وعلى المعلم أنْ يلفت نظر طلابه إليها في المستوى المناسب وبالقدر المناسب والطريقة المناسبة (الوزني، 2018).

التدريب على النمط اللغوي: عندما يريد المعلم أن يدرس نمطًا لغويًا جديدًا يتبع الخطوات التالية:

1. يقدم المعلم النمط اللغوي الجديد ويلفظه لفظًا سليمًا ثلاث مرات ويستخدم في عرضه وسائل سمعية أو بصرية متيسرة.
2. يضع المعلم خطًا تحت النمط اللغوي بالطباشير الملون.
3. يناقش المعلم التلاميذ بالنمط من خلال ربطه بمشهد تمثيلي أو لعبة لغوية أو موقف أو سياق أو بالمرادف والمضاد، ويتأكد المعلم من فهم التلاميذ للمعنى قبل الانتقال للخطوة التالية
4. يعيد المعلم لفظ النمط اللغوي مرتين ويكرر التلاميذ جماعي إذا كان العدد كبير أو رمزي أو فردي إذا كان عدد التلاميذ قليلًا كأن يقسم التلاميذ إلى مجموعات والمجموعة الفائزة تأخذ جائزة (لعبة المنافسة).
5. يقارن المعلم بين النمط الجديد والأنماط التي أخذت سابقًا وما بينهما من تشابه وما بينهما من اختلاف من حيث المعنى والمبنى، وهذا أيضًا يتم من خلال لعبة التذكر والنسيان.
6. يقدم المعلم أمثلة أخرى على النمط الجديد ليدعم فهم التلاميذ للنمط ومعناه واستعمالاته.
7. يطلب المعلم من التلاميذ تقديم أمثله مشابهة للنمط الجديد. وذلك من خلال تقديم أسئلة، ويجيب عليها التلاميذ تحتوي النمط المطلوب (هنا يستخدم المعلم أيضًا لعبة المنافسة).
8. يعطي المعلم طلابه تدريبات شفوية لتوظيف النمط اللغوي الجديد، وذلك باستخدام لعبة البطاقات.
9. يجيب الطلبة كتابيًا عن تمارين تتعلق بالنمط الجديد وتناسب المران الكتابي.
10. يراجع المعلم النمط الجديد من حين إلى آخر لتدعيم الحفظ وتعزيز المهارة، والتغلب على آثار النسيان، وهنا أيضًا يستخدم المعلم لعبة التذكر والنسيان وهي أحد الألعاب اللغوية التي ذكرناها سابقًا (الوزني، 2018).

ربط الأنماط اللغوية بالمواقف عن طريق الألعاب اللغوية.

إنَّ فهم التلاميذ لدلالة النمط يكون من خلال ربطه بالمواقف الواقعية مع استخدام الألعاب اللغوية لما في ذلك من توضيح لمعنى النمط وطريقة استخدامه ويمكن تحقيق ذلك من خلال:

1. استخدام الأمثلة الواقعية بدلًا من الأمثلة الوهمية، يمكن أنْ تكون الأمثلة مرتبطة بواقع الطلبة أو معلميهم أو مدرسيهم أو صفهم أو واجباتهم اليومية الفعلية، ويكون عن طريق لعبة المسابقة بين مجموعات.
2. استخدام الأسماء الحقيقية بدلًا من الأسماء الوهمية ويستحسن استخدام أسماء طلبة الصف.
3. استخدام الجمل الصادقة التي تتطابق مع الواقع والحقائق.
4. استخدام الأفعال الحقيقية وذلك بأنْ يقوم المعلم والطلبة بأفعال حقيقية داخل غرفة الصف لربط هذه الأفعال بالأنماط اللغوية الجديدة، عن طريق استخدام لعبة تبادل الأدوار بين المعلم والطالب.
5. ومن الأساليب التعبيرية التي يجدر ربطها بمواقف حقيقية أسلوب الاستفهام وأسلوب النداء وأسلوب التفضيل وأسلوب الشرط.....وغيرها.

ونحب أن ننبه أنه عند تدريس التراكيب والأساليب اللغوية لطلبة الصف الثالث لا نعطيهم المفاهيم التحولية كالفاعل والمفعول والمبتدأ والخبر، وأنه لا بد للمعلم من تنويع أساليب تدريسه وخصوصًا استخدام إسلوب الألعاب اللغوية ولا يقتصر المعلم على أسلوب واحد في تدريس التلاميذ لا بد من عنصر التشويق والإثارة. وأن يستخدم المعلم مفردات سهلة على تلاميذه (المحاسنه، 2018).

أمثلة وتطبيقات على استخدام الألعاب اللغوية في تنمية ودعم الأنماط اللغوية لطلبة الصف الثالث الأساسي، كما ذكرها المحاسنة (2018) في دراسته:

إنَّ تعليم الأنماط اللغوية هو تدريب على لعبة القوالب والمران والتدريب على لعبة القوالب هو خير وسيلة لتعلمها وأفضل طريقة لهذه اللعبة اللغوية هو تحويل القالب إلى جمل ينطقها الطلبة مع قليل من التعويض، وتكون هذه اللعبة ضمن الألعاب اللغوية وتدعى باللعبة المنافسة.

1- لعبة التعويض الثابت الموضع: وفي هذه اللعبة يتم اختبار موقع واحد يجري فيه التعويض المثال: ذهب الولد إلى المدرسة، يكرر الطلاب: ذهب الولد إلى المدرسة، وفي نهاية اللعبة يحصل الطالب على هدية عينية.
2- لعبة التعويض المتغير الموقع: وفي هذا التدريب على اللعبة يتم التعويض في مواقع مختلفة.
المثال: ذهب الولد إلى المدرسة، الطلاب: ذهب الولد إلى المدرسة.
المعلم: سار، الطالب: سار الولد إلى المدرسة.
3- لعبة التعويض المتعدد: وفي هذه اللعبة يقدم المعلم مثيرين في المرة الواحدة
المثال: يكتب الولد رسالة كل يوم، الطلاب: يكررون الجملة.
المعلم: الرجل. الأسبوع، الطالب: يكتب الرجل رسالة كل أسبوع.
4- لعبة التعويض بالمثير الشفوي: هنا يقدم المعلم شفويًا كلمة أو أكثر ويطلب إلى الطلاب إجراء عملية التعويض كما هو الحال في اللعبة السابقة، طريقة لعبة المسابقة بين مجموعات الطلاب.
5- لعبة التعويض بالمثير الصوري: وهنا يقدم المعلم بدلاً من الكلمة صورة يعرضها أمام الطلاب ويطلب إلى أحد الطلاب أنْ يقول الجملة مجريًا التعويض اللازم وفقًا للصورة التي يراها.
المعلم: يعرض صورة ممحاة، المعلم: اشترى الرجل ممحاة.
6- لعبة التعويض بالمثير المحسوس: المثال: اشترى خالد سيارة، الطلاب: يكررون الجملة.
7- لعبة التعويض بالمثير الخامل: وفي هذا المثير لا يؤثر المثير في باقي الجملة. فلا يحدث تغيير في عناصر الجملة.
8- لعبة التعويض بالمثير النشط: والمثير النشط هو الذي يحدث تغييرًا في عناصر الجملة الأخرى
المثال: هو باع ساعته، الطلاب: يكررون الجملة
9- لعبة تدريب الترتيب: تعطي للطالب كلمات غير مرتبة ويطلب إليه ترتيبها لتكون جملة مفيدة.
المثال: الأساس/ محمد/ الصف/ في/ السابع، محمد في الصف السابع الأساسي.
10- لعبة تدريب الاختبار المتعدد: تكون اللعبة هذه على شكل بطاقات حيث يعطي للطالب عدة إجابات يختار منها الإجابة الصحيحة ويستبعد الإجابات الخاطئة، المثال: الولدان:
أ- يلعبون
ب- يلعبان
ج- لعبوا
11- لعبة تدريب التشكيل: يطلب إلى الطالب تشكيل أواخر الكلمات في الجملة أو كلمات محددة فيها
المثال: أكل الولد الخبز = أكل الولد.

ثانياً- الدراسات السابقة.

هنالك مجموعة من الدراسات السابقة العربية والأجنبية، قريبة من موضوع الدراسة الحالية، تم ترتيبها وفق تسلسل الزمني من الأقدم إلى الأحدث، وهي كالآتي:

- **دراسة الشخريتي (2009)** التي كانت تهدف إلى معرفة أثر برنامج مقترح في تنمية بعض مهارات القراءة لدى تلاميذ الصف الثالث الأساسي في مدارس وكالة الغوث الدولية في غزة ومن أدوات الباحثة إعداد اختبار قرائي يكشف عن الضعف الموجود عند التلاميذ، وبنت الباحثة برنامجًا مقترحًا لتنمية المهارات القرائية مبني على استخدام الألعاب التربوية، واستخدمت المنهج التجريبي، وتكون مجتمع الدراسة من تلاميذ الصف الثالث الأساسي في المدارس التابعة لوكالة الغوث الدولية في محافظة شمال غزة للعام الدراسي2009م، وتألفت عينة الدراسة من (83) تلميذًا وتلميذة من تلاميذ الصف الثالث الأساسي في مدرسة حانون الأساسية، بحيث وزعت على مجموعتين: إحداهما تجريبية وعددها (41) تلميذًا وتلميذة والأخرى ضابطة وعددها (42) تلميذًا وتلميذة. وتوصلت نتائج الدراسة إلى وجود فروق دالة إحصائيًا بين أفراد المجموعة التجريبية والضابطة لصالح المجموعة التجريبية، كما توصلت إلى عدم وجود فروق دالة إحصائيًا بين عامل الجنس (ذكر- أنثى).
- **وهدفت دراسة أبي طعيمة (2010)** إلى معرفة أثر برنامج بالعيادات القرائية لعلاج الضعف في بعض المهارات القرائية لدى تلاميذ الصف الرابع الأساسي في محافظة خان يونس. ومن أدوات الدراسة برنامج بالعيادات القرائية الذي وضع لعلاج الضعف في بعض المهارات القرائية لدى تلاميذ الصف الرابع الأساسي، إلى جانب اختبار قرائي لتشخيص الضعف القرائي، وبطاقة ملاحظة لتشخيص الضعف في القراءة الجهرية وقد استخدم الباحث المنهج التجريبي، وتكونت عينة الدراسة من (40) تلميذًا وتلميذة، وبعد التطبيق أظهرت النتائج وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطات درجات التلاميذ على اختبار المهارات القرائية قبل وبعد تطبيق الاختبار لصالح المجموعة التجريبية.
- **وأجرى ستيف (Steve. 2013)** دراسة هدفت إلى معرفة أثر هذه المقررات في اللعب ومعرفة آراء المعلمين حول مفهوم اللعب لتقوية العلاقة بين النظرية والتطبيق. وتكونت عينة الدراسة من عشرة معلمين لهم خبرة في أعمال اللعب داخل الصفوف. ركزت الدراسة على اللعب بشكل كبير، وبخاصة لعب الأطفال الذين يمرون بمرحلة من النمو والتطور. وأظهرت نتائج الدراسة أنَّ المقررات العامة كان لها أثر في تشكيل المحتوى والموضوعات المختلفة، وأن اللعب له أكبر الأثر في التعلم والتطور، ويعد جزءًا أساسيًا في التطبيق داخل الصف.
- **وكانت دراسة العبادي (2015)** قد هدفت إلى معرفة أثر استخدام هذه الألعاب في تدعيم مهارات التواصل اللفظي في اللغة الانجليزية بوصفها لغة أجنبية. وتكونت عينة الدراسة من (44) طالبًا وطالبةً من طلبة الصف الثاني الأساسي في إحدى المدارس الخاصة التابعة لمديرية التربية والتعليم في محافظة بغداد. وزعت عينة الدراسة إلى مجموعتين، تجريبية دُرست مهارات التواصل اللفظي باستخدام تقنية الألعاب اللغوية، وضابطة دُرست مهارات التواصل اللفظي بالطريقة العادية. وقد أظهرت نتائج الدراسة إلى وجود فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى الدلالة (α=0.05) بين متوسطي علامات المجموعة التجريبية، والمجموعة الضابطة في الاختبار البعدي لتقنية الألعاب اللغوية ولمصلحة المجموعة التجريبية التي درست بطريقة الألعاب اللغوية.

التعقيب على الدراسات السابقة

استفدت الباحثة من الدراسات السابقة في كتابة الإطار النظري واعداد الاختبار حيث اتفقت الدراسة الحالية مع دراسة الشخريتي (2009) من حيث الهدف، وكذلك دراسة العبادي (2015) التي تبحث عن "أثر استخدام الألعاب اللغوية في تدعيم مهارات التواصل اللفظي في اللغة الإنجليزية لدى عينة من الطلاب المبتدئين في العراق"، ولكن الاختلاف كان في مادة اللغة الإنجليزية والدراسة الحالية في منهاج اللغة العربية، واختلفت الدراسة الحالية مع

دراسة أبي طعيمة (2010) من ناحية المرحلة الدراسية و البرنامج المستخدم و ستيف (Steve. 2013) من حيث العينة.

3. منهجية الدراسة وإجراءاتها.

منهج الدراسة:

بناء على طبيعة الدراسة وأهدافها فقد استخدمت الباحثة المنهج التجريبي ذي المجموعتين؛ التجريبية والضابطة.

عينة الدراسة:

تم اختيار عينة الدراسة من مدرستين جرى اختيارهما قصديًا لقربهما من الباحثة، واستعداد إدارة المدرستين ومعلماتها للتعاون مع الباحثة. وهاتان المدرستان هما مدرسة نائلة زوجة عثمان الأساسية المختلطة، ومدرسة عمورية الأساسية الأولى المختلطة لواء ماركا في محافظة العاصمة ". وكان عدد شعب الصف الثالث الأساسي في مدرسة شعبتين المدرسة الأولى وشعبتين من مدرسة الثانية. وشكلت هذه الشعب الأربع عينة الدراسة، وتضم (75) طالبًا وطالبةً، أما المعلمات فقد اختارت الباحثة نفس معلمات شعب الصف الثالث الأساسي في المدرستين.

متغيرات الدراسة:

1. المتغير المستقل: الألعاب اللغوية.
2. المتغير التابع: الأنماط اللغوية.

أدوات الدراسة:

1- **الاختبار**: تم تصميم اختبار لتحقيق أهداف الدراسة، إذ اشتق من أهداف الأنماط اللغوية للدروس التعليمية كتاب لغتنا العربية، للصف الثالث الأساسي، وذلك لقياس تحصيل أفراد عينة الدراسة قبل دراسة محتوى المادة المقررة وبعد دراستها. فقد قامت الباحثة بتحليل محتوى نصوص الاختبار من حيث المستويات الفكرية للطلبة في الصف الثالث الأساسي. وتم مراعاة المستويات الثلاثة الأولى (التذكر والاستيعاب والتطبيق) في فقرات الاختبار بنسب متقاربة إلى حد ما، ثم وُزعت الفقرات على المستويات الثلاث، ووصلت فقرات الاختبار إلى عشرين فقرة اختيار من متعدد.

2- **الألعاب اللغوية:**

من خصائص اللعبة، بأن تكون ملائمة لمستوى اللاعبين، وتعالج أكثر من مهارة لغوية، وتتصل بموضوع الدرس، ويسهل إجراؤها، وتُذكي روح المنافسة الشريفة بين الطلبة، وتجلب المتعة والفرح والمرح لهم. واستنادًا إلى ذلك اختيرت الألعاب اللغوية التي تدور حول المحتوى الدراسي المقرر في منهاج اللغة العربية للصف الثالث الأساسي، وتم تعديل الألعاب بما يحقق هدف الدراسة الرئيس، تنمية ودعم الأنماط اللغوية. حيث أُعدت الأدوات والبطاقات واللوحات اللازمة لكل لعبة حيث تم تصميمها، وكتابة الأمثلة من كلمات وجمل على البطاقات، باستخدام الأقلام الملونة، والعناية بالخط وأُعد بعضها على لوحات خاصة، مثل لوحة الكلمات المتقاطعة، ثم تعرض هذه اللعبة على مجموعة من المحكمين لتأكد من مدى مناسبتها لأفراد العينة. أما أسماء الألعاب كانت كالآتي:

1. الألعاب المنافسة والتحدي: تحتوي لعبة تكملة الجملة، لعبة إعادة بناء الجملة.
2. ألعاب الصدفة والحظ: لعبة الصندوق، لعبة المربعات.
3. الألعاب الاستثارة: لعبة الحروف ولعبة الكلمات المتقاطعة.

صدق الاختبار وثباته:

بعد الانتهاء من تصميم الاختبار القبلي والبعدي تم عرضه على مجموعة من المحكمين، حيث أجروا بعض التعديلات، وتم الأخذ بملاحظاتهم كافة، كما تم إعداد مفتاحًا للإجابة عن فقرات الاختبار، ثم التحقق من ثبات الاختبار بتطبيقه على عينة استطلاعية من خارج عينة الدراسة، وأعيد إجراء الاختبار على العينة نفسها بعد مرور أسبوعين. وباستخدام معامل ارتباط بيرسون بين التطبيقين، وبلغ (0.89)، وهي نسبة مقبولة في الدراسة.

تصميم الدراسة

اتبعت الباحثة التصميم شبه التجريبي، لمعرفة فاعلية استخدام الألعاب اللغوية في منهاج اللغة العربية في تنمية ودعم الأنماط اللغوية لدى طلاب الصف الثالث الأساسي في المدارس الحكومية في محافظة عمان، وقد ركزت الدراسة على المتغيرات الآتية: المتغيرات المستقلة وهي: طريقة التدريس، ولها مستويان: (طريقة الألعاب اللغوية، والطريقة العادية). والنوع، وله مستويان (ذكور وإناث). والمتغير التابع: وهو الدرجة التي يأخذها الطالب على الاختبار الكلي (البعدي) في الأنماط اللغوية. وللإجابة عن سؤال الدراسة تم حساب المتوسط ات الحسابية والانحرافات المعيارية، كما تم استخدام أسلوب تحليل التباين الثنائي (TWO Way ANOVA) لفحص دلالة الفروق المتوسطات في الدراسة.

4. عرض نتائج الدراسة ومناقشتها

للتحقق من تكافؤ مجموعتي الدراسة: التجريبية، والضابطة فقد تم استخراج المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية لأداء أفراد مجموعتي الدراسة على اختبار الأنماط اللغوية القبلي ككل وفقًا لنوع الطالب (ذكر، أنثى)، والجدول رقم (1) يبين ذلك:

جدول رقم (1) المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية لأداء أفراد مجموعتي الدراسة على اختبار الأنماط اللغوية القبلي ككل وفقًا لنوع الطالب (ذكر، أنثى)

المجموعة	النوع	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	العدد
مجموعة تجريبية	ذكور	5.39	1.61	20
	إناث	5.11	1.57	20
مجموعة ضابطة	ذكور	5.06	1.49	20
	إناث	5.20	1.50	15
العدد	الكلي	5.21	1.54	75

تبين من الجدول السابق وجود فروق بين متوسطات أداء المجموعات على اختبار الأنماط اللغوية القبلي ككل، ولمعرفة إذا كانت هذه الفروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى(α=0.05) تم حساب تحليل التباين الثنائي:

جدول رقم (2) تحليل التباين الثنائي

مصدر التباين	مجموع المربعات	درجات الحرية	متوسط المربعات	قيمة ف	الدلالة الإحصائية
الطريقة	83.65	1	83.65	2.153	0.071
النوع	50.41	1	50.41	1.278	0.093
الطريقة× النوع	41.86	1	42.86	1.1596	0.121
الخطأ	3054.44	71			
الكلي	3240.22	74			

تبين من الجدول عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى الدلالة (α=0.05) بين المتوسطات أفراد عينة الدراسة، على اختبار الأنماط اللغوية القبلي تعزى لكل من الطريقة والنوع والتفاعل بينهما. وهذا يدل على أنّ مجموعات الدراسة متكافئة على الأداء القبلي.

- **الإجابة عن سؤال الدراسة:** "ما فاعلية استخدام الألعاب اللغوية في تنمية ودعم الأنماط اللغوية في منهاج اللغة العربية لدى طلاب الصف الثالث الأساسي مقارنة بالفاعلية والأثر نفسه من الطريقة العادية في طريقة التدريس؟".

وللإجابة عن السؤال فقد تم إيجاد المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية لأداء أفراد عينة الدراسة على الاختبار البعدي وفق متغيري الطريقة والنوع والجدول رقم (3):

جدول رقم (3) المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية لأداء أفراد عينة الدراسة على الاختبار البعدي وفق متغيري الطريقة والنوع

المجموعة	النوع	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	العدد
مجموعة تجريبية	ذكور	16.00	1.356	20
	إناث	16.50	1.535	20
مجموعة ضابطة	ذكور	12.00	2.271	20
	إناث	9.65	1.892	15
العدد	الكلي	11.35	1.760	75

يتبين من الجدول (3) وجود فروق ظاهرية بين متوسطات الأداء على اختبار الأنماط اللغوية البعدي وفقًا لمتغير الطريقة ولمعرفة الفروق بين هذه المتوسطات عند مستوى الدلالة (α=0.05) فقد تم إجراء تحليل التباين الثنائي Tow - Way ANOVA والجدول رقم (4) يبين نتائج هذا التحليل:

جدول رقم (4) تحليل التباين الثنائي Tow - Way ANOVA

مصدر التباين	مجموع المربعات	درجات الحرية	متوسط المربعات	قيمة ف	الدلالة الإحصائية
الطريقة	224.35	1	224.35	12.110	0.000
النوع	58.90	1	58.90	3.255	0.061

مصدر التباين	مجموع المربعات	درجات الحرية	متوسط المربعات	قيمة ف	الدلالة الإحصائية
الطريقة× النوع	53.64	1	53.64	2.974	0.095
الخطأ	3055.48	71			
الكلي	3398.41	71			

يتبين من الجدول (4) وجود فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى الدلالة (α=0.05) بين المتوسطين الحسابيين لأداء أفراد عينة الدراسة، يعزى لفاعلية وأثر متغير الطريقة، ولصالح المجموعة التجريبية. ويتبين عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى الدلالة (α=0.05) بين المتوسطين الحسابيين لأداء أفراد عينة الدراسة في الاختبار البعدي يعزى لمتغير النوع، وعدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى الدلالة (α=0.05) بين متوسطات الأداء على اختبار الأنماط اللغوية يعزى لأثر التفاعل بين الطريقة والنوع.

تفسير نتائج الدراسة:

أظهرت نتائج سؤال الدراسة وجود فروق دالة إحصائيًا بين مجموعتي الدراسة (التجريبية والضابطة)، إذ تفوقت المجموعة التجريبية التي دُرست بالألعاب اللغوية على المجموعة الضابطة التي دُرست الطريقة العادية في تنمية ودعم الأنماط اللغوية. ويمكن تفسير دلالة الفرق بين مجموعتي الدراسة التجريبية التي تم تدريسها باستخدام الألعاب اللغوية، والضابطة التي تم تدريسها بالطريقة العادية، إلى ما تتصف به الألعاب من قدرة على جعل المتعلم نشطًا وفاعلًا ضمن مواقف تعليمية بعيدة عن النمط العادي، تسودها عناصر الإثارة والتشويق والتعزيز والمنافسة والتغذية الراجعة، في أثناء عملية التصحيح الذاتي في تحصيل الطلبة للمعلومات والمعاني والأفكار. ويمكن أنْ يعزى أيضًا إلى عنصر الحداثة في أسلوب تقديم المعلومات ضمن منهج اللغة العربية؛ لأنَّ الطلبة يميلون إلى كل ما هو جديد، كما أنَّ الألعاب اللغوية اعتمدت على النشاط الجماعي التنافسي أدى إلى زيادة المشاركة الفعالة في الدرس، فقد لاحظت الباحثة أنَّ التنافس كان شديدًا بين الطلبة خلال تنفيذ الألعاب اللغوية، وأن الحماس الكبير لديهم نحو اللعب أدى إلى فهم النمط اللغوي وإتقانه بشكل إيجابي. وكذلك تم التنوع في عرض الموضوعات والمعلومات والأنشطة والأساليب، إذ تنوعت في المضامين، مما مكن المتعلم من تحديد الأنماط اللغوية المستهدفة، وإلى توافر التغذية الراجعة الفورية التي تؤدي إلى تعزيز الإجابة الصحيحة، وتصحيح الإجابة غير الصحيحة، وإلى إثارة دافعية الطلبة نحو التعلم نتيجة لتمتعهم باستخدام الألعاب اللغوية. لاحظت الباحثة أوجه التشابه بين دراسة الحالية مع دراسة الشخريتي (2009) التي كانت تهدف إلى معرفة أثر برنامج مقترح في تنمية بعض مهارات القراءة لدى تلاميذ الصف الثالث الأساسي في مدارس وكالة الغوث الدولية، وبنت الباحثة فيه برنامجًا مقترحًا لتنمية المهارات القرائية مبني على استخدام الألعاب التربوية. كذلك تشابهت بالنتائج من حيث فاعلية البرنامج المبني باستخدام الألعاب التربوية في تنمية الأنماط اللغوية، كما تشابهت الدراسة الحالية مع دراسة ستيف (Steve. 2013) بعنوان "أثر المقررات العامة في اللعب داخل الصفوف في رومانيا، واستخلاص نظريات المعلمين حول مفهوم اللعب لتقوية الروابط ما بين النظرية والتطبيق"،

كما وجدت الباحثة أنّ الطالب بطبيعته يميل إلى التجديد لذا أصبح اهتمامه بالألعاب اللغوية أكثر من الطريقة العادية؛ لأنها تتعامل مع كل نمط لغوي بطريقة لم يعتد عليها الطالب من حيث التركيز على الأنماط اللغوية المستهدفة، وإعلامه بالأهداف المراد تحقيقها مسبقًا، مما يساعده في تنظيم أفكاره وجهوده. وهذا يدل على وجود أثر

للمعالجة في تحصيل أفراد عينة الدراسة في الأنماط اللغوية وهذا الأثر الإيجابي لصالح المجموعة التجريبية التي استخدمت طريقة الألعاب اللغوية. لاحظت الباحثة هنا أوجه التشابه مع دراسة أبي طعيمة (2010) التي كانت تهدف إلى معرفة أثر برنامج بالعيادات القرائية لعلاج الضعف في بعض المهارات القرائية لدى تلاميذ الصف الرابع، واختلفت من ناحية المرحلة الدراسية وأيضًا البرنامج المستخدم وهو برنامج علاجي لضعف القراءة.

توصيات الدراسة ومقترحاتها.

استنادا لنتائج الدراسة توصي الباحثة وتقترح الآتي:

1- تنويع المعلمين في استراتيجيات وأساليب التدريس بشكل يتناسب وأنماط التعلم المختلفة لدى طلبتهم.
2- تدريب المعلمين على كيفية استخدام الألعاب اللغوية في تنمية أنماط اللغوية والإفادة منه في تعريف الطلبة بأنماط اللغوية المفضلة لديهم، ومحاولة المطابقة بين استراتيجيات التعليم والأنماط اللغوية.
3- عمل ورشات لطلاب المدارس ومعلمي المرحلة الأساسية حول تنمية الأنماط اللغوية ودعمها في مادة اللغة العربية لدى طلبة المراحل الأساسية.
4- بتطبيق مثل هذه الدراسة في مناهج اللغة العربية والانجليزية وصفوف دراسية أخرى.
5- إجراء المزيد من الدراسات وعلى أنماط تعليمية أخرى.

قائمة المراجع

أولاً- المراجع بالعربية:

- القرآن الكريم. سورة الروم، آية 22.
- البجه، حسن. (2009). أساليب تدريس مهارات اللغة العربية وآدابها. ط1. دار الكتاب الجامع. دبي.
- البري، قاسم. (2011). "أثر استخدام الألعاب اللغوية في منهاج اللغة العربية في تنمية الأنماط اللغوية لدى طلبة المرحلة الأساسية". المجلة الأردنية في العلوم التربوية": 7(1): 23-34.
- التوفيق، ناصر. (2013). "فعالية استخدام الألعاب التربوية على تحصيل تلاميذ الصف الثالث الابتدائي في تعليم النحو والإملاء". مجلة كلية التربية. جامعة عين شمس: 70-86.
- الجبيلي، أنور. (2016). فنون التدريس للتربية اللغوية. ط3. دار الفكر العربي. القاهرة. مصر.
- الحليسي، معيض بن حسن. (2011). "أثر استخدام استراتيجية التعليم المتمايز على التحصيل الدراسي في مقرر اللغة الانجليزية لدى تلاميذ الصف السادس الابتدائي". ماجستير غير منشورة. جامعة أم القرى. المملكة العربية السعودية.
- الرائد، محمود. (2012). سيكولوجية اللعب. دار الشروق. القاهرة. مصر.
- الرمحي، هاني. (2016). اللغة العربية مناهجها وطرائق تدريسها. دار النور. القاهرة. مصر.
- السيد، رجب. (2015). المهارات اللغوية في مناهج اللغة العربية. ط6. دار القاهرة للكتب. القاهرة. مصر.
- الشخريتي، سوسن. (2009). "أثر برنامج مقترح في تنمية بعض مهارات القراءة لدى تلاميذ الصف الثالث الأساسي في مدارس وكالة الغوث الدولية في غزة". رسالة ماجستير غير منشورة. كلية التربية. الجامعة الإسلامية. غزة.
- الشريقي، رامي. (2017). المهارات القرائية والأنماط اللغوية: طرائق التدريس واستراتيجياتها. ط4. دار الشروق للنشر والتوزيع. القاهرة. مصر.

- العبادي، محمود. (2015). "أثر استخدام الألعاب اللغوية في تدعيم مهارات التواصل اللفظي في اللغة الإنجليزية لدى عينة من الطلاب المبتدئين في العراق". رسالة ماجستير غير منشورة، جامعة بغداد، بغداد. العراق.
- العناني، حنان. (2009). اللعب عند الأطفال؛ الأسس النظرية والتطبيقية. ط1. دار الفكر. عمان. الأردن.
- متولي، ماجد محمد. (2017). "أثر برنامج تدريبي لاستراتيجيات التعلم بواسطة اللعب لتنمية الأنماط اللغوية لطلاب المرحلة الأساسية". مجلة كلية التربية، كلية الانجلو المصرية: 11(1).
- المحاسنة، صبحي. (2018). سيكولوجية اللعب عند طلاب المرحلة الأساسية. ط2. دار وائل للنشر والتوزيع. عمان. الأردن.
- الوزني، أسعد. (2018). اللعب بين النظرية والتطبيق. ط5. دار الفرح للنشر والتوزيع. الإسكندرية. مصر.
- اليوسيفي، أحمد. (2014). مشكلات القراءة من الطفولة إلى المراهقة التشخيص والعلاج. ط5.

ثانياً- المراجع بالإنجليزية:

- Adam. J. (2017). Language games in teaching non-native speakers by Children Ages Four Through Twelve (Four year olds. Twelve year olds). edd. Degree. DAI. Malaysian University for teaching non-Arabic speakers. College of Arts Journal;22(3). 55-58.
- Michel. A. (2015). "The effectiveness of genres for educational purposes" Areview of Recent Research: Simulation and Gaming; 30(6). 44-48.
- Patricia. S. (2017). "The importance of language games and their types" Florida State University;24(2). 33-38.
- Steve. W. (2013). "The effect of general decisions on playing in the classroom in Romania. and extracting theories of teachers about the concept of play to strengthen the links between theory and practice". Unpublished master's thesis. University of Romania.
- Thomas. M. (2016). "The Impact of the National Curriculum on Play in Reception Classes". University of Texas. School of Education;21(3). 14-18.