HNSJ Humanities & Natural Sciences Journal
ISSN: (e) 2709-0833
www.hnjournal.net

مجلة العلوم الإنسانية والطبيعية
مجلة علمية محكمة (التصنيف: NSP)
معامل التأثير للعام 2022 = 4.91

عنوان البحث

# الألعاب التربوية وأثرها في التحصيل الدراسي واكتساب المهارات الحياتية للمتعلّم

أسماء الشابي[1]

[1] قسم تربية وتعليم، المعهد العالي للدراسات التطبيقية في الانسانيات بسبيطلة، جامعة القيروان، تونس

البريد الالكتروني : chebbiasma88@yahoo.fr

HNSJ, 2024, 5(2); https://doi.org/10.53796/hnsj52/32

تاريخ النشر: 2024/02/01م تاريخ القبول: 2024/01/21م

## المستخلص

فرض التقدم العلمي الذي يشهده عالمنا اليوم في جميع المجالات تحديات ورهانات جديدة. فوجب تطوير المنظومة التربوية التي لا تتوافق ومتطلبات العصر، لمواكبة نسق التطور. ولاسيما أن المحتويات الدراسية والمناهج التعليمية لا تمكن المتعلم من اكتساب مهارات القرن الحادي والعشرين فضلا عن كونها نمطية لم تقطع مع السائد الذي لم يخرج عن دائرة التلقين. وقد رأينا أنّ دراسة " الألعاب التربوية وأثرها على التحصيل الدراسي لتلاميذ الدرجة الأولى" يمكّننا من تبيان الطرق والأساليب التدريسية المستحدثة ومن التعرف على مدى جاهزية المربين لمواكبتهم المستجدات العصرية، وعلى قابلية انخراطهم في تعديل الممارسات التعليمية التعلمية فضلا عن إبداء رأيهم حول انعكاسات إدماج اللعب في التعليم كوسيلة تحفيزية ومعززة للتعلم خاصة وأن الدرجة الأولى للتعليم تمثل أولى مراحل التمدرس بالنسبة للمتعلم في تونس. وارتأوا أن الألعاب التربوية تساهم في خلق تعلم تفاعلي نشط وتدعم مبدأ التعلم الذاتي وتحفز التلاميذ كما أكدوا لنا أنها تساهم بشكل كبير في التأثير على التحصيل الدراسي للتلاميذ وتساهم في اكسابه بعض المهارات أيضا.

**الكلمات المفتاحية:** المتعلم، الألعاب التربوية، التحصيل الدراسي، المهارات الحياتية.

**RESEARCH TITLE**

# EDUCATIONAL GAMES AND THEIR IMPACT ON ACADEMIC ACHIEVEMENT AND THE ACQUISITION OF LIFE SKILLS FOR THE LEARNER

**Asma Chebbi**[1]

[1] Department of Education, Higher Institute for Applied Studies in the Humanities in Sbeitla, University of Kairouan, Tunisia
Email: chebbiasma88@yahoo.fr

HNSJ, 2024, 5(2); https://doi.org/10.53796/hnsj52/32

**Published at 01/02/2024** **Accepted at 21/01/2024**

## Abstract

The scientific progress witnessed in our world today in all fields presents new challenges and stakes. It becomes necessary to develop an educational system that aligns with the requirements of the era, keeping pace with the rhythm of progress. Particularly, as the educational content and curricula do not enable learners to acquire 21st-century skills, and they remain conventional without breaking away from the prevalent traditional teaching methods.

We have seen that studying "Educational Games and Their Impact on the Academic Achievement of First-Grade Students" allows us to clarify innovative teaching methods and understand the readiness of educators to keep up with modern developments. It also sheds light on their ability to engage in adjusting teaching practices and expressing their opinions about the implications of integrating play into education as a motivational and enhancing learning tool, especially since the first grade represents the initial stages of formal education for learners in Tunisia.They believe that educational games contribute to creating active interactive learning, support the principle of self-directed learning, and stimulate students. They confirmed that educational games significantly impact students' academic achievement and contribute to imparting certain skills as well.

**Key Words:** The learner, educational games, academic achievement, and life skills are.

**مقدمة:**

إن الفعل التربوي في جوهره، يتأسس على فكرة التحرر. ونعني بذلك أنْ لا نُكْرِهَ أحدا ما على التعلّم باعتباره يهدف إلى تحرير الإنسان من براثن الجهل. ولا شك أن المعرفة المتجددة، التي تقتضي المُسَاءلة وإثارة التفكير، لا يمكن أن تترسخ في الذهن تحت طائلة الإكراه.

ونظرا للعديد من الصعوبات التي تواجه التلميذ في فهم المعلومات والمعارف التي تحويها المناهج الدراسية كان من الأفضل التوجه إلى طريقة تيسّر تعلم التلاميذ وتضفي المرح عليه، ونعني الألعاب التربوية التعليمية، فهي السبيل لتوضيح المفاهيم وشرح ما يعسر على فهمه وذلك في إطار ابتكار لعبة تفاعلية هي في شكلها لعبة تحدّ ومغامرة وفي مضمونها درس أو محتوى تعليمي متكامل. ولبلوغ غايتنا في تعليم التلاميذ بتذليل الصعوبات وبزيادة المرح إلى تعلمهم رمنا ادخال الألعاب التربوية وإدماجها في سيرورة الأنشطة التعليمية التعلمية. خاصة أن بعض ممارسات المدرسين بالمرحلة المذكورة في هذا البحث أن معظم الممارسات البيداغوجية السائدة داخل الفصول الدراسية تعتمد التلقين والتعليم بالإكراه ولا تجعل التلميذ عنصرا نشطا في العملية التعلمية. ورمنا التعرف على الألعاب التربوية وأثرها في التحصيل الدراسي لتلاميذ الدرجة الاولى بهدف تطوير المنظومة التربوية والإرتقاء بجودة التعليم في المدرسة العمومية. حيث لا يمكننا ان نتجاهل شغف هذه الفئة من المتعلمين باللعب ويعود ذلك لخصوصية مرحلتهم العمرية والتي تتسم بالحيوية والنشاط والشغف لاكتشاف الجديد. ونسعى في بحثنا هذا إلى التأكيد على توظيف الألعاب التربوية كبديل للطرق التقليدية السائدة.

**مشكلة البحث:**

الاشكالية التي نطرحها في هذا البحث هي التالية: إلى أي مدى تساهم الألعاب التربوية في التأثير على التحصيل الدراسي لتلميذ الدرجة الأولى وهل أن هذه الألعاب تساعد التلميذ على اكتساب بعض المهارات الحياتية؟

**فرضيات البحث:**

الفرضية الأولى: كلما تمكن المعلم من الألعاب التربوية وحسن توظيفها أثّر ذلك إيجابا على التحصيل الدراسي للمتعلّم.

الفرضية الثانية: إن الألعاب التربوية لا تؤثر على التحصيل الدراسي فقط وإنما تساعد التلميذ على اكتساب بعض الحياتية.

الفرضية الثالثة: تؤثر عوامل عديدة تحول دون تطبيق المعلم للألعاب التربوية لتلاميذ الدرجة الأولى في الفصل.

**أهمية البحث:**

أمام تزايد ظاهرة الانقطاع والفشل المدرسي، حيث تضاعف عدد المنقطعين عن المدرسة العمومية منذ سنة 2010 ليصل إلى حوالي مائة ألف تلميذ سنويّا وهو رقم يدل مبدئيا على أن المدرسة العمومية يتضاعف ويتفاقم عجزها يوما بعد يوم على الاحتفاظ بأبنائها، ممّا يدلّ بشكل واضح على عمق أزمة المدرسة العمومية وتداعياتها المركبة تربويا، تنمويا، اجتماعيا واقتصاديا... وفي ظل تدني النتائج المدرسية وعزوف التلاميذ عن الدراسة وجب البحث عن السبب وراء انخفاض مستويات التحصيل لدى التلاميذ والوسائل التي تتيح الي المعلم تحسين العملية التعلمية حيث يتمكن المعلم من ضمان مقدار ادني من المعارف والمهارات الذي يتحصل عليه المتعلمون في

الفصل ولهذا الغرض تنولنا في بحثنا الألعاب التربوية وتأثيرها على التحصيل الدراسي الذي يمكن ان يمثل حلا لهاته المعضلة[1]. وهنا تكمن أهمية البحث في محاولة تشخيص الظواهر التي تساعد على تحسين جودة العملية التعليمية والارتقاء بمردود المدرسة وتأهيلها المطرد تجسيما للأهداف المنشودة والبحث عن بدائل تربوية تضع المتعلّم في المقام الأوّل.

**أهداف البحث:**

لا شك أن كل فعل او بحث يقتضي ان يكون له أهداف. وعليه إننا نسير في بحثنا هذا لتحقيق عدة اهداف ألا وهي: التعرف على الألعاب التربوية وبيداغوجيا اللعب، هذا ما يدفعنا في النظر في الألعاب التربوية وكيف يمكن للمعلم استخدامها لصالحه في القسم والتحقق من مدى فاعلية هذه التقنية في التأثير على التحصيل الدراسي للمتعلمين واكتسابهم لبعض المهارات الحياتية.

**حدود الدراسة:**

-عسر التواصل مع بعض المدرسين.

-رفض الإجابة عن الإستبيان من قبل بعض المدرسين.

- ضيق وقت إنجاز الدراسة الميدانية نظرا إلى تزامنها مع فترة إمتحانات الثلاثي الأول.

**المبحث الأول: الألعاب التربوية**

تعتبر الألعاب حالة نموذجية للسلوك المهمل في المدارس التقليدية، ويعتقدون أن هذا النوع من السلوك ليس له أهمية وظيفية، ولكنه وسيلة مهمة لتحقيق النمو النفسي للأطفال، لذلك يستخدمه البعض كوسيلة تعليمية. مع تطور العلم والتكنولوجيا والتقدم في التعليم، وعليه لا يمكن التغاضي عن هذه التقنيات الحديثة التي أصبحت حاجة أساسية للتعليم المعاصر. نناقش هنا دور اللعب كوسيط تربوي يساعد على بناء التعلم، على سبيل المثال: نتناول أولاً طبيعة اللعب وعلاقته بالأطفال، ثم دور اللعب التربوي في اكتساب المعرفة.

يطلق عادة على كل أعمال الأطفال وعلى بعض أعمال الراشدين غير الجدية التي تتسم بالتلقائية وعدم التقيد بقيد ما. واللعب هو عبارة عن نشاط حرّ موجّه أو غير موجه يقوم به الأطفال من أجل تحقيق المتعة والتسلية ويتم استغلال اللّعب لتنمية سلوكيات وشخصيات الأطفال بأبعادها المعرفية والجسمية والعاطفية[2].

واللعب نشاط حر تلقائي غير مفروض وهو أيضا نشاط موجه أو غير موجه يتم فيه استغلال الطاقة الجسمية والحركية والذهنية، فهو عملية ديناميكية تعبر عن حاجة الفرد، وللعب عدة أشكال نذكر منها اللعب البدني كاللعب الحس حركي...والتركيب البنائي الذي يكون من خلال عمل نماذج من الصلصال مثالا، كذلك اللعب التمثيلي مثل تقمص الأدوار والشخصيات والألعاب الفنية كالرسم والموسيقى أيضا نجد الألعاب الثقافية التي تكرّس الرغبة في اكتساب المعلومات والتعرف على العالم المحيط وتنمية المعارف، الخبرات والقدرات الفكرية ومن أمثلة الألعاب الفكرية نذكر القراءة، الكلمات المتقاطعة، الشطرنج...هذا إضافة الى الألعاب التعليمية التي تستعمل بهدف التعليم وهي أداة تربوية بالأساس.للعب أهمية بالغة في تحقيق الصحة النفسية للطفل حيث ترتبط حياة الأطفال باللعب فهم يلعبون ويفكرون ويتعلمون. حيث يمثل اللعب زادا معرفيا يرتبط بفهم الطفل عبر ترك بصمة واضحة على

[1] وزارة التربية، القانون التوجيهي: التربية والتعليم المدرسي، عدد80 لسنة2002، الجهورية التونسية، 23 جويلية 2002.

[2] الحريري، (رافده)، الألعاب التربوية وانعكاساتها على تعلم الأطفال، دار اليازوري العلمية للنشر والتوزيع، ط1، 2014، ص ص، 11-12.

ملامح شخصيته حيث أنه يمثل أدوار تربوية ونفسية في حياته بتطوير التفكير والاستكشاف لديه وتطوير حواسه كما يساهم اللعب أيضا في تعليم المهارات الاجتماعية والمواد التعليمية".[3]

## المبحث الثاني: مراحل تطور اللعب عند الأطفال:

يمر تطور لعب الأطفال بعدة مراحل حيث يكبرون وينضجون جسديًا وعقليًا ونفسيًا واجتماعيًا. يعتبر علماء النفس أن اللعب هو ثمرة الطفولة لأنه يمثل معملًا للأطفال لتعلم وتطوير قدراتهم ومهاراتهم. لذلك يمكننا القول إن هناك صلة بين مرحلة اللعب ومرحلة نمو الطفل. يقول بياجيه: " إن ألعاب الصغار تتغير شيئا فشيئا بحكم تطورها من الداخل لتصبح بناء مكيفا يستلزم البناء العقلي باستمرار". ربط بياجيه مراحل اللعب بمراحل نمو الطفل.[4] وهنا يمكن تصنيف اللعب عند الطفل كالتالي:

***اللعب الاستكشافي:** يتم هذا النوع من اللعب عن طريق استخدام الطفل الحركات التي تمكنه من إتقان مهارة الجلوس والوقوف والمشي كوسيلة لعب ويزداد بازدياد طاقات الطفل.

***اللعب التمثيلي:** يمثل المرحلة الثانية من سلم تطور اللعب عند الطفل ونقصد بيه اللعب الخيالي أو اللعب الرمزي. تمتد هذه المرحلة من الشهر 11 حتى السنة السابعة أو الثامنة كما وضحه بياجيه ويبدأ اللعب التمثيلي عندما يبدأ الطفل في إعطاء الحياة لأشياء لا حياة فيها كاستخدام العصا على أنها بندقية إضافة إلى منح الأشياء صفات شخصية إذ أنه يتعامل معها على أنها حية (كالدمى) كما أنه يضع لها أسماء خيالية ...ويرى علماء النفس أن اللعب التمثيلي يعبر عن مشاعر الطفل المكبوتة حيث يعتبر فرويد أن اللعب التمثيلي أحد مخارج هذه الرغبات المكبوتة.

***اللعب الاجتماعي:** ينمو اللعب الاجتماعي الحقيقي حسب دراسات بياجيه عند الأطفال بعد سن السابعة أو الثامنة من عمر الطفل، إذ يبدأ الطفل اللعب بالدمى خاصة في المرحلة ما قبل المدرسية ويتميز كونه لعبا انفراديا ثم يعقبه اللعب المتوازي حيث يلعب الطفل ما يلعبه أترابه في وجودهم دون مشاركتهم. ويكون الطفل أكثر قدرة على التعاون مع غيره من الأطفال كلما تقدم في العمر ويزداد عدد الجماعة حسب المرحلة العمرية ويجدر بالذكر أن اللعب الاجتماعي يتأثر كميا وكيفيا بالعادات والتقاليد والمكان الذي يمكث فيه الطفل.

***اللعب والمحاكاة:** يرى بياجيه بأن المحاكاة انعكاس اللعب حيث أن الكثير من اللعب هو محاكاة. تعرف ميلر المحاكاة بأنها إعادة إنتاج الوقائع أو عكسها بدقة وبنفس النتائج الذي حدثت به[5].

تعتبر الألعاب التربوية أهم الوسائل والتقنيات التعليمية التي بواسطتها نستطيع تجسيد وتمثيل المفاهيم المجردة، إضافة إلى أنها تجعل المتعلم فاعلا وناشطا أثناء عملية التعلم. حيث تعرّف الألعاب التربوية بأنها "نشاط أو مجموعة من الأنشطة التي يمارسها فرد أو مجموعة من الأفراد لتحقيق أهداف معينة"[6]. يتضمن نشاط اللعب الأفعال التي يقوم بها المربي لتحقيق الأهداف المرجوة. يقصد بالألعاب التربوية أو التعليمية كل الألعاب التي صممت لغرض تعليم مادة معينة إضافة إلى توسيع المفاهيم وذلك بهدف مساعدة التلاميذ على اكتساب مهارات

---

[1] الحيلة، (محمد محمود)، الألعاب التربوية وتقنيات إنتاجها سيكولوجيا وتعليميا وعمليا، دار المسيرة للنشر والتوزيع والطباعة، ط7، ص ص،56-58.

[4] نفس المرجع، ص88.

[5] نفس المرجع، ص89.

[2] الهويدي، (زيد)، الألعاب التربوية استراتيجية لتنمية التفكير، دار الكتاب الجامعي العرب للموهوبين والمتفوقين، العين-الإمارات العربية المتحدة، ط3، ص27.

معينة عبر اللعب. يهتم المربون بموضوع الألعاب التربوية في التعليم باعتباره هدفا أساسيا ورئيسيا من أهداف التربية المعاصرة إذ أجمعت الدراسات التي تهتم بتربية الطفل على أن تطوير المهارات وتنميتها يكون عبر استخدام الألعاب التربوية.[7]

**المبحث الثالث: الألعاب التربوية والواقع المدرسي:**

اللعب هو أفضل طريقة للأطفال للتعبير عن أنفسهم. يمكن للمعلمين استخدام اللعبة كطريقة تعليمية، لذلك تحتل اللعبة مكانًا مناسبًا وهامًا في أقسامهم، لكن معظم المؤسسات التعليمية، في كل من البلدان النامية والمتقدمة، لديها موقف سلبي تجاه الألعاب وتعتبرها مضيعة للوقت. وهم يبالغون في التركيز على التعليم الرسمي لأن التعليم الرّسمي هو وسيلة مثالية لإحراز التقدم في الدرجات. مثلما يتم استبعاد اللعب بمجرد أن يكبر الطفل في روضة الأطفال، فإن التعليم التقليدي يعتمد على فكرة أنه من اللحظة التي يتعلم فيها الطفل القراءة والكتابة، فإن الغرض الأساسي من التعلم هو التعلم للحصول على الشهادة ويتحول اللعب إلى نشاط صبياني لملء وقت الفراغ[8].

لكن من الضروري أن يعتمد المعلم على اللعب وذلك كونه يساعد الطفل على التعلم الذاتي، وهو السبيل الذي يمكّن المعلم من التعرف إلى الطفل وعلى أبعاده السيكولوجية، الثقافية والاجتماعية كما يمكن عبر مراقبته أثناء اللعب اكتشاف حالات الإعاقة التي تؤثر في نموه (حسية، حركية، عقلية...). وهكذا فإن الخطوة الأولى للإرتقاء بالتعليم وجودته ولجعله أكثر فعالية هي دمج الألعاب التربوية مع عملية التعليم والتعلم لجعلها أكثر حيوية وأقل مللا وذلك لأن الأطفال أجساد صغيرة تملّ وتكلّ بسرعة، إضافة إلى أنّ اللعب بما هو تعليم غير مباشر يمكّننا من صقل مهارات الطفل وقدراته وذلك عبر رفع مستوى الدافعية والمثابرة. فيكون المتعلم أكثر استعدادا للإجابة، فاللعبة قادرة على تحفيزه وإثارة حماسه للتعلم كما يتميز اللعب بالتعزيز والتشجيع الإيجابي الذي يمثل عنصرا هاما في التعلم لتعديل السلوك حيث يشعر الطفل بالإثارة وبالتالي المزيد من الألعاب الهادفة المنظمة والموجة مما يساعد على تحقيق الأهداف المرجوة.

لا شك أن الأنسان كائن اجتماعي لا يقوى على العيش منعزلا على الاخرين حيث أنه يحتاج إلى مجموعة من المهارات الحياتية التي تمكنه من التواصل مع الآخرين، والتفاعل معهم والتي تعينه على تحقيق أهدافه بنجاح وتكفل له حياة اجتماعية سعيدة وبقدر ما يتقن المتعلم المهارات الحياتية يكون التميّز في حياته أكثر وأسهل وذلك لأنها تساعدهُ على التعامل مع مواقف الحياة المختلفة، وعلى احتمال الضغوط ومواجهة التحديات اليومية. فهي تساعد الطفل على حل مشكلاته الشخصية والاجتماعية والتعامل معها بوعي. وتكسب الفرد الثقة بالنفس.

فتشعره بالراحة والسعادة حين ينفذ أعماله بإتقان. وتمكنه أيضا من القيام بأعماله بنجاح[9].

لا شك أن المهارات الحياتية في عصرنا هذا، تمتلك أهمية كبيرة في الإرتقاء بمستوى العيش الفردي

---

[4]الدحدوح، (فادي محمد)، الألعاب التربوية بيئة خصبة لتعلم الأطفال،2019، متوفر على الرابط:https://www.almayadeen.net/articles/blog/936850/الألعاب-التربوية-بيئة-خصبة-لتعلم-الأطفال

[1]الحيلة، (محمد محمود)، مرجع سابق، ص ص 61-63.

[9]نور الهدى، واخرون، دور الألعاب التربوية في تنمية المهارات الحياتية لطفل الروضة من وجهة نظر مربية الروضة، رسالة ماجيستر، جامعة محمد بوضياف، 2019-2020، ص 32.

والجماعي فباعتبار أهميتها لا شك ان البرامج الدراسية تسعى لتمرير هاته المهارات للمتعلمين وذلك لتجهيزهم للدخول في المجتمع بذلك نذكر بعض المهارات التي تساهم الألعاب التربوية في إكسابها للمتعلمين:

- **القدرة على حل المشكلات:** تتميز الألعاب التربوية كونها تعرض على التلميذ مشكلة في موقف معين وتتحداه على حله هذا ما يجعله يفكر مليا في الحلول الممكنة لهذه المشكلة، فبذلك نجد ان المتعلم يلجأ بصورة لا إرادية الى إستخدام التفكير العلمي المنطقي لإيجاد حل للمشكلة المعروضة أمامه.[10]
- **إدارة الذات:** تكُتسب هذه المهارة من خلال الألعاب الفردية حيث يجب على المتعلم الأعتماد على نفسه فهو يقوم بممارسة اللعبة فرديا حسب إمكانيته وقدراته العقلية والجسمية فبذلك يعي التلميذ بذاته واحتياجاته وما هو مطالب بإنجازه وعلى ما يجب ان يركز.[11]
- **مهارة التواصل والحوار:** ما يميز الألعاب التربوية عن غيرها في اكتساب هذه المهارة عن غيرها هو ما تتمتع به من روح النقاش والحوار خاصةً في الألعاب الجماعية مما تخلق نقاشاً بين المعلم والمتعلمين حول الأجوبة وتصحيح الأخطاء ليعي المتعلم أهمية التواصل مع أقرانه ومع معلمه لكي يضمن وصول وجهة نظره ورأيه في الحل المطروح[12].

**المبحث الرابع:أثر الألعاب التربوية في اكتساب بعض مهارات التفكير الرّياضي:**

يعدّ التفكير الرّياضي أسلوبًا خاصًا بتدريس مادة الرياضيات، حيث يرتكز على عدد من المهارات مثل الإستقراء والإستدلال وحل المشكلات، ليصاحب الفرد في حل المشكلات والمسائل الرياضية حلاً ذهنيا، بذلك نستنتج أنه سلسلة من النشطات العقلية التي يقوم بها الدماغ لحل معضلة معينة أو حل مشكلة معينة.[13]

وللتفكير الرياضي أهمية في حياة الإنسان بشكل عام فهي تساعده على حل المشكلات التي تعترضه لتبرز أهميتها في أنها تتيح للتلاميذ رؤية الأشياء أوضح وأوسع وتطوير نظرة أكثر إبداعا في حل المشكلة بشكل أوضح وأوسع وتمنحهم الفرصة لكي يفكروا تفكيرا إيجابيا وهو التفكير الذي يوصل إلى أفكار جديدة. وتحولهم الى مفكرين منطقيين وتساعد المتعلمين في الانتقال من مرحلة اكتساب المعرفة إلى مرحلة توظيفها في معالجة المشكلات في عالم الواقع[14].

فمن أهداف مادة الرياضيات إكساب المتعلمين أساليب التفكير السليمة، فاستخدام الألعاب التربوية في العملية التعليمية يعدّ امرا ضروريا ومناسبا من أجل تنمية مهارات التفكير الرياضي باعتبارها مناسبةً لمستوى المتعلمين ومرحلتهم العمرية، فهي تلبي حاجاتهم في اللعب، كما أن الألعاب التي توَظف أثناء تدريس التلاميذ تبعد عنهم الملل والشعور بالضيق وعدم الرغبة في دراستها وهذا ما يسبب عديد المشاكل لدى المتعلمين لاحقا. ففي أغلب الحالات تجدهم لا يحبون مادة الرياضيات وهذا ما يؤثر مباشرةً على نتائجهم فيها.[15]

---

[2]علي بن تقي، حسن، استراتيجية التعلم باللعب، المديرية العامة لتنمية الموارد البشرية وازارة التربية والتعليم سلطنة عمان 2005-2008، ص 15.

[3] علي بن تقي، حسن، مرجع سابق، ص17.

[4]نفس المرجع السابق، ص18.

[1]إيمان، صفاء، دور الألعاب التربوية في تنمية بعض مهارات التفكير الرياضي لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية من وجهة نظر المعلمين، رسالة ماجيستر، جامعة محمد الصديق بن يحي،2019-2020، ص ص 50-51.

[2] نفس المرجع، ص 54.

[3] نفس المرجع، ص 63.

## المبحث الخامس: أثر الألعاب التربوية في اكتساب بعض مهارات اللغة العربية:

يمكن تقسيم مهارات اللغة العربية الى أربع مهارات أساسية رئيسية كالتالي:

1. **مهارة الاستماع:** العملية التي يستقبل فيها الإنسان المعاني والأفكار الكامنة وراء ما يسمعه من الألفاظ والعبارات التي ينطق بها المتحدّث في موضوع ما.

2. **مهارة التحدث:** التحدث هو الوسيلة الأولى التي يستخدمها الإنسان لنقل ما لديه من أفكار أو ما يدور في نفسه من أحاسيس إلى الآخرين والتحدث هو الوسيلة المقابلة للاستماع.

3. **مهارة القراءة:** هي القدرة على حلّ الرّموز المكتوبة وفهمها والتفاعل معها، حيث تعتبر فنّا من فنون اللغة العربية.

4. **مهارة الكتابة:** نظام من الرموز الخطية بوساطته نصون أفكارنا ومعارفنا ووسائل الثقافة المتاحة لنا من ضعف الذاكرة وقصورها، حيث تكمن قيمة هذه المهارة في الاستعمال الدائم لها حيث تكون مطلوبة في مختلف مراحل الحياة[16].

لا شك أن للّغة العربية أهمية كبيرة وذلك باعتبارها اللغة الرسمية للبلاد التونسية كما هي اللغة الرسمية للتعليم في المدارس والمعاهد والجامعات أي تعد المفتاح الأساسي للحياة العملية والإجتماعية بذلك يجب أن يتسلح المتعلمون بمهارات اللغة العربية ويحذقون نطقها واستعملها للتمكن من الإنخراط في الحياة الإجتماعية. يكمن أثر الألعاب التربوية في اكساب المتعلم الخبرة وهو يستمتع حيث يجد نفسه خارجًا عن المفهوم التقليدي للقسم دون فقدان الهدف الأساسي وهو التعلم حيث يكتسب القدرة على الإستماع والتحدث والتواصل وذلك عن طريق المشاركة في مختلف أنشطة اللعبة كما تساعد أيضا التلاميذ على اكتساب القدرة على التحليل والتركيب. يمكن أن نستنتج أنَّ للألعاب التربوية أهمية كبيرة في تعلم التلاميذ حيث لا يمكن الإستغناءُ عنها وتجاهلها. [17]

### الدراسة الميدانية وإجراءاتها

**1.منهج الدراسة:** يندرج البحث ضمن البحوث الوصفية والتحليلية وقد اعتمد على المنهج الوصفي التحليلي باعتباره يتلاءم مع طبيعة الموضوع، إذ تعد طبيعة المنهج طريقة لوصف الفكرة المدروسة وتحليلها عبر جمع آراء المعلمين عن الفكرة[18]. يهدف هذا المنهج للوصول إلى نتائج نهائية والتي أردنا عبر هذه الدراسة معرفة آراء المعلمين حول الألعاب التربوية وتأثيرها على التحصيل الدراسي للمتعلم.

بعد الاطلاع على بعض الجوانب النّظرية للبحث والتي حاولنا من خلالها الإلمام بجل المصطلحات والمفاهيم ذات الّصلة، قد بات من الممكن التطرق إلى الجانب التّطبيقي الميداني .حيث نتناول في هذا الفصل تصورات المعلمين لفكرة " الألعاب التربوية ودورها في التحصيل الدراسي" بواسطة الإستبيانات التي قمنا بتوزيعها على ثلة من المدرسين ورقيا وميدانيا. نسعى من خلال هذا الجانب اختبار صحة الفرضيات التي وضعناها وتفكيك الإشكالية. بفضل هذه الإستبيانات تحصّلنا على مجموعة من الإحصائيات التي تطرقنا إلى تحليلها ومناقشتها.

---

[16] نجوى فوزي، مروة، أثر الألعاب التربوية على تنمية بعض مهارات اللغة العربية، مجلة الجامعة الإسلامية للدراسات التربوية والنفسية، فلسطين،2017، ص ص 338-339.

[1] نجوى فوزي، مروة، أثر الألعاب التربوية على تنمية بعض مهارات اللغة العربية، مرجع سابق، ص 341.

[1] عمار، محمد محمود، مناهج البحث العلمي وطرق إعداد البحوث، ديوان المطبوعات الجامعية بن عكنون، الجزائر،1995، ص130.

**2.مجتمع الدراسة:** يقصد بمجتمع الدراسة هو "مجموعة الفئات التي يسعى الباحث إلى أن يعمم عليها النتائج ذات العلاقة بالفكرة المدروسة"، ومجتمع دراسة هذل البحث هم معلمو الدرجة الأولى في مدينتي سبيطلة والسبالة، أي المدرسين والمدرسات الذين يدرسون أقسام السنة الأولى والثانية أساسي.

**3.عينة الدراسة:** تم اختيار عينة البحث بلغ عددها 50 معلما، موزعين على المدارس الابتدائية الموجودة بمعتمديتي السبالة وسبيطلة بالمجالين الحضري والريفي من ولاية القصرين. وبناء عليه قمنا بتوزيع الإستبيان.

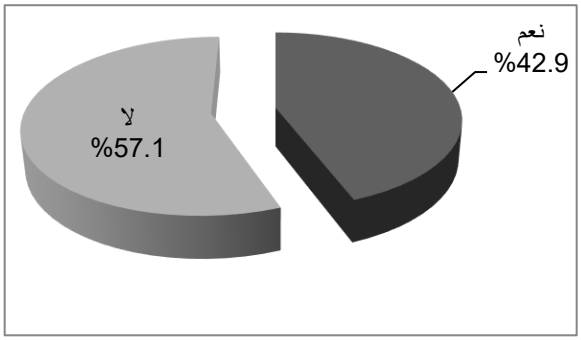
**4.أداة الدراسة: يعتبر الإستبيان أحد أهم أدوات البحوث التربوية والبحوث الميدانية. وقد اعتمدنا استبيانا تضمن 27 سؤالا منقسمة إلى ثلاثة أصناف من الأسئلة:21 سؤالا مغلقا، 4 أسئلة قياس الحدة وسؤالين مفتوحين.**

**5.خطوات الدراسة الميدانية:** بعد الإنتهاء من بلورة الصيغة النهائية للاستبيان قمنا بتوزيعه على عدد من المدارس بمدينتي سبيطلة والسبالة بغاية تجميع آراء المدرسين قصد تحليلها والتثبت من صحة الفرضيات المطروحة.

**6.طريقة تحليل النتائج:** بعد الانتهاء من تجميع الإستبيانات التي تم توزيعها قمنا أولا بتفريغ الأجوبة في جداول وذلك لجعلها معطيات يمكن إحصائها وتحليلها في شكل رسوم بيانية وجداول باعتماد الايكسل.

**تحليل نتائج ومعطيات الدراسة:**

1. **تكوين المدرسين في الألعاب التربوية وتأثيره في توظيفها**




شكل(1): التكوين الأكاديمي للمعلم بخصوص الألعاب التربوية

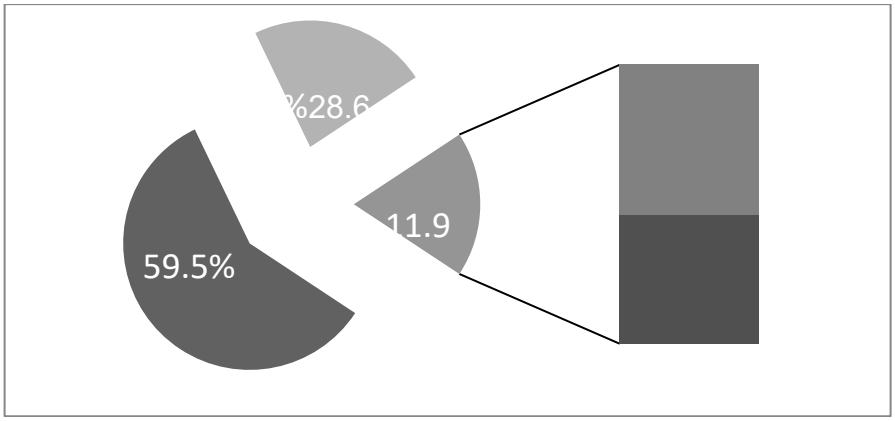
تباينت إجابات المعلمين حسب تلقيهم تكوينا بخصوص الألعاب التربوية حيث تحصل 57,1% منهم على تكوين في الغرض أما الباقية التي تمثل نسبتهم 42.9% لم يتلقوا تكوينا بالمرة في هذا المجال ولمزيد التعمق أكثر تم طرح سؤال يخص رأي المعلمين في تكوينهم الأساسي بخصوص الألعاب التربوية بمعهد الاختصاص الذي درسوا فيه فكانت النتائج التالية:

جدول(1): رأي العينة في تكوينهم بخصوص الألعاب التربوية

| الاجابة / التكرار | كافيا | منقوصا | المجموع |
|---|---|---|---|
| التكرار | 23 | 27 | 50 |
| النسبة | %46 | %54 | %100 |

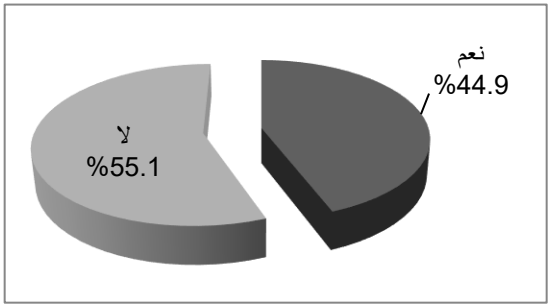
تباينت وتنوعت آراء المعلمين حول جودة تكوينهم حيث صرّح 54% من المعلمين أنّ تكوينهم ينقصه البعد

التكويني بينما أدلى 46 % من بقية العينة أنّ تكوينهم الأساسي والمهني مناسب للإرتقاء بهم في اتجاه تجويد مخرجات العملية التربوية. ويمكننا إرجاع هذا الحاصل إلى انتداب معلمين من شعب مختلفة ليسوا من أهل الإختصاص ولم يتلقوا تكوينا ذا صلة بتقنيات التنشيط وعلم نفس الطفل والبيداغوجيا. كما تعزى هذه النتائج إلى عزوف الإطار التربوي على البحث وتنمية المهارات الذاتية.




شكل(2): مساعدة التكوين الأساسي للمعلم في تقدّم سير الدروس

تضاربت آراء المعلمين حول مساعدة تكوينهم في تقديم الدرس حيث حظيت نسبة من يساعدهم تكونهم بـ 26,6% والتي تتكون من 4 من خريجي الاجازة في التربية و التعليم و4 من خريجي معاهد تكوين المعلمين و4 من أصحاب الشهادة الأخرى اما من لا يساعدهم تكوينهم تمثلت نسبتهم بـ 11,9% والمكوَّنين من 3 مدرسين ذو الشهادات العلمية المختلفة و2 من خريجي الإجازة في التربية والتعليم و 1 خرِّيج معهد تكوين المعلمين. وبلغت نسبة المعلمين الذين تلقوا تكوينا يساعدهم جزئيا 59% والتي تتكون من 14 فردا من خريجي الإجازة في التربية والتعليم و5 من خرجي معهد تكوين المعلمين و5 معلمين ذو إختصاصات أخرى وقد يرجع هذا إلى اختلاف جودة التكوين من مؤسسة لأخرى. احتفظ 7 من أصحاب الشهادات العلمية الأخرى و1 من معهد تكوين المعلمين بالإجابة. يمكن أن نستنتج أن التكوين الأساسي للعينة يسهل جزئيا في استعمال الألعاب التربوية وربما يعود ذلك

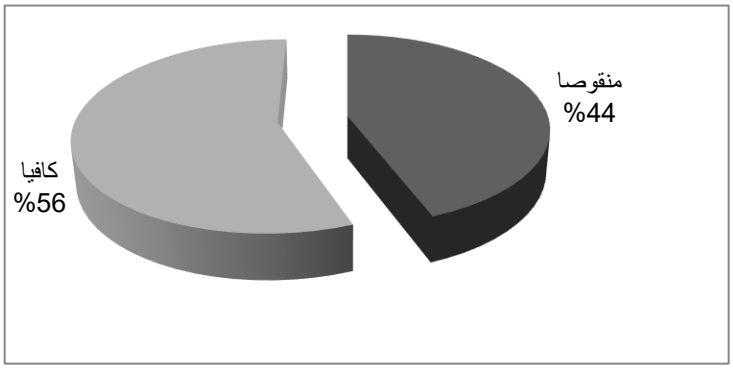



الي جودة التكوين.

شكل(3): مساعدة التكوين البيداغوجي للمعلم لتوظيف الألعاب التربوية

اختلفت آراء مدرسي المدارس الحضرية والريفية حول تلقى دورات تكوينية في الغرض فقد صرّح أغلب المدرسين بنسبة55,1 % بتلقي دورات تكوينية في الغرض حيث تتكون هذه المجموعة من (16 مدرس من مدرسي المدارس الحضرية و11 من مدرسي المدارس الريفية)، أما البقية التي بلغت نسبتهم 44,9% أقروا بعدم تلقي تكوينا في الغرض، وربما يعود هذا الاختلاف لما تمتلكه المدرسة الحضرية من اهتمام حول جودة التعليم حيث أنّ

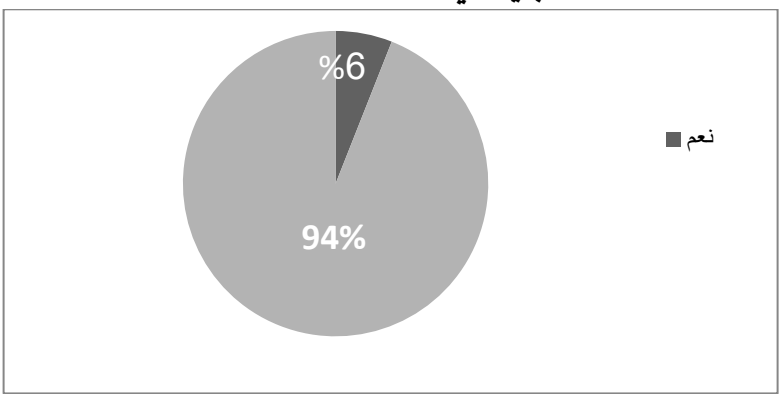
الأولياء في هذه الجهات يعطون الإهتمام إلى ما يتلقاه أبنائهم في المدرسة وتقنيات التدريس التي يستعملها المربي.




شكل(4): نجاعة التكوين الذي تلقاه المعلم بخصوص الألعاب التربوية لتنشيط الفصل

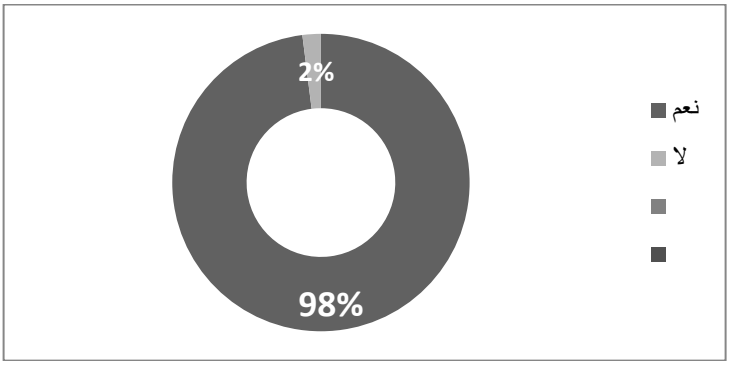
تقر أغلبية العينة أنّ التكوين كان كافيا لتوظيف هذه الألعاب في تنشيط الفصل، قدرت نسبتهم بـ 56% أغلبهم من خريجي الإجازة الوطنية في التربية والتعليم ومعاهد تكوين المعلمين أما الذين كان تكوينهم منقوصا بلغت نسبتهم 44 % من إجمالي العينة وهذا ما يؤكد جودة تكوينهم واستعدادهم لإستعمال الألعاب التربوية كبديل لوسائل التدريس التقليدية.

**2. دور الألعاب التربوية في اكتساب بعض المهارات وتحسين التحصيل الدراسي للتلميذ:**




شكل(5): درجة توظيف الالعاب التربوية كبديل للطرق التقليدية للتدريس

تمثل 94% نسبة المعلمين الذي يوافقون على استعمال الألعاب التربوية كبديل للسبل التقليدية حيث يمكن أن نستنتج بهذا الأهمية التي تمتلكها الألعاب التربوية في تدريس الدرجة الأولى فهي تسهل عملية استيعاب المفاهيم وتسهيل عملية التدريس حسب رأى المدرسين وهي أيضا مكمل للوسائل التعليمية التقليدية بحيث تعتمد حسب متطلبات الرس والمادة في الفصل. لأن التدريس باستعمال بيداغوجيا اللعب يسهل استيعاب التلاميذ لمحتوى الدرس كلما تم حسن تطبيق وتوظيف الألعاب التعليمية. وذلك عمالا بمقولة "علم الأطفال وهم يلعبون" حيث أن الطفل يتعلم أسرع بواسطة اللعب ذلك أنها أجساد صغيرة تكل بسرعة من الطرق التقليدية وتريد دائما الترفيه عن نفسها وبالتالي يمكننا تقديم محتوى الدروس على أشكال ألعاب لضمان تعلم الأطفال، كذلك يجب الموازنة بين التعلم والمرح فمثل هذه الأساليب تساعد أيضا على تنشيط الفصل وتسهيل أهداف الدرس وهو ما يوضحه الشكل الموالي.



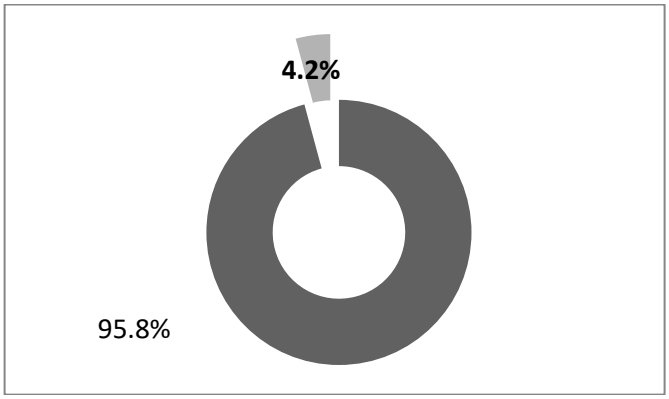

شكل (6): رأي المعلمين حول تسهيل الألعاب التربوية في تحقيق أهداف الدرس أم لا:

أردنا من خلال هذا السؤال معرفة مدى إيمان المدرسين بأنّ حضور هذه التقنية خلال العملية التربوية يساعد في تحقيق الأهداف المطلوبة وهو ما أكده أغلبية المعلمين بنسبة 98 %في حين صرّح 2 %منهم أنّ الألعاب التربوية لا تمد لهم يد العون في شرح وتقديم محتويات الدرس. وربما يعود ذلك لعدم اطلاعهم على بيداغوجيا اللعب وإيجابياتها على واقع مدارسنا اليوم وهو ما يقودنا لطرح سؤال وترتيب المجالات التي تتماشى فيها توظيف الألعاب التربوية في الفصل مع الدرجة الاولى.

جدول (2): المجلات التي تتماشي مع تطبيق الألعاب التربوية

| المرتبة / المجال | الاولى | | الثانية | | الثالثة | | الرابعة | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | تكرار | ض4 | تكرار | ض3 | تكرار | ض2 | تكرار | ض1 | الحاصل | النسبة | المرتبة |
| العلوم | 35 | 140 | 10 | 30 | 3 | 6 | 2 | 2 | 178 | %34,45 | 1 |
| اللغة العربية | 12 | 48 | 15 | 45 | 15 | 30 | 8 | 8 | 131 | %25,33 | 2 |
| التنشئة الفنية | 9 | 36 | 12 | 36 | 10 | 20 | 18 | 18 | 110 | %21,27 | 3 |
| التنشئة الاجتماعية | 4 | 16 | 10 | 30 | 16 | 32 | 20 | 20 | 98 | %18,95 | 4 |
| المجموع | 60 | 240 | 47 | 141 | 44 | 88 | 48 | 48 | 517 | %100 | |

أردنا من خلال هذا السؤال معرفة أي المجالات تماشي مع تطبيق الألعاب التربوية حسب الأولوية حيث تصدّر مجال العلوم المرتبة الأولى بنسبة 34,45 % ليليها مجال اللغة العربية بنسبة 25,33 % وقد كانت النتائج متقاربة بين مجالي التنشئة الفنية والتنشئة الاجتماعية حيث احتلت الأولى المرتبة الثالثة بنسبة 21,27% واحتلت الثانية المرتبة الرابعة بنسبة 18,95% فحسب رأي المعلمين تتماشى الألعاب التربوية مع مجال العلوم أكثر من المجالات الأخرى ويمكن أن تعود هذه النتيجة إلى خصوصية هذا المجال وتماشيه مع مختلف تقنيات التدريس والتنشيط.




شكل(7): الالعاب التربوية ودورها في اكتساب التعلمات وتملك المهارات الحياتية

يبين لنا الشكل اعلاه أن جلّ المعلمين يقرّون أنّ الألعاب التربوية تساهم و تساعد المتعلم على اكتساب المهارات الحياتية و التملّكات خلال العملية التعليمية و عليه قد بلغت نسبة المؤيدين لهذه التقنية 95,8 % في حين أقر الأقلية المتبقية من المعلمين العكس بنسبة 4,2% . وعليه تلعب الألعاب التربوية دورا لا يمكن الإستغناء عنه عند إكساب المتعلِّمين مختلف التملكات والمهارات الحياتية.

جدول(3): المستويات التي تساهم فيها الألعاب التربوية في اكساب التعلمات

| المقترح<br>المستوى | بصفة كافية | بصفة منقوصة | بصفة غير كافية |
|---|---|---|---|
| مراجعة المكتسبات | 32<br>%64 | 7<br>%14 | 11<br>%22 |
| الدعم والعلاج | 28<br>%56 | 14<br>%28 | 8<br>%16 |
| التعلم المنهجي | 38<br>%76 | 9<br>%18 | 3<br>%6 |

تبيّن لنا من خلال قراءة الجدول أن 64 % من المدرسين يرون أنّ الألعاب التربوية تساهم بصفة كافية أثناء مراجعة المكتسبات السابقة و صرح 14 % بمساهمة هذه التقنية بصفة منقوصة أما بقية المدرسين التي كانت نسبتهم 22 % أفادوا أن الألعاب التربوية تساهم بصفة غير كافية خلال مراجعة المكتسبات السابقة، أما أثناء الدعم و العلاج تختلف النسب حيث أن 56 %من المعلمين أفادوا أن هذه الألعاب تساهم بصفة كافية و 28 % منهم صرحوا أنها تساهم بصفة منقوصة و16 % أقروا أن المساهمة في الدعم و العلاج غير كافية، أما في المجال الثالث ألا وهو التعلم المنهجي يرى أغلبية المعلمين بنسبة 76 % أن الألعاب التربوية تساهم بصفة كافية و صرّح 18 % منهم أن الألعاب التربوية تساهم بصفة منقوصة في هذا التعلم أما القلة القليلة من المعلمين الذي لا تتجاوز نسبتهم 6 % أدلوا أن الألعاب التربوية تساهم بصفة غير كافية في التعلم المنهجي.

جدول (4): ترتيب المهارات الحياتية التي يمكن اكسبها للتلميذ من خلال الالعاب التربوية

| المرتبة / المهارة | المرتبة الأولى | | المرتبة الثانية | | المرتبة الثالثة | | المرتبة الرابعة | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | تكرار | ض4 | تكرار | ض3 | تكرار | ض2 | تكرار | ض1 | الحاصل | النسبة | المرتبة |
| التفكير وحل المشكلات | 21 | 84 | 11 | 33 | 10 | 20 | 7 | 7 | 144 | %26,76 | 2 |
| الاعتماد على الذات | 6 | 24 | 14 | 42 | 14 | 28 | 15 | 15 | 109 | %20,26 | 4 |
| التواصل | 17 | 68 | 14 | 42 | 9 | 18 | 10 | 10 | 138 | %25,65 | 3 |
| الدافعية للتعلم | 20 | 80 | 14 | 42 | 7 | 14 | 11 | 11 | 147 | %27,32 | 1 |
| المجموع | 64 | 256 | 50 | 159 | 44 | 80 | 48 | 43 | 538 | %100 | |

طلبنا من المعلمين ترتيب مجموعة المهارات الحياتية المُبيَّنة في الجدول حسب مساهمة الألعاب التربوية في اكسابها للمتعلمين فقد أقر 27,32% من المدرسين أن الألعاب التربوية تعزز الدافعية للتعلم عند التلاميذ لتليها في المرتبة الثانية مهارة التفكير وحل المشكلات بنسبة 26,76% ومهارة التواصل في المرتبة الثالثة بنسبة 25,65% لنجد أخيرا مهارة الإعتماد على الذات بنسبة 20,26% وربما يعود هذا إلى خاصية الألعاب التربوية التي تفرض تحدٍّ على المتعلم بصفة ممتعة والذي يعزز رغبة المتعلم للدراسة و يبني له تفكيره وذلك ببحثه عن حلٍّ للعبة .

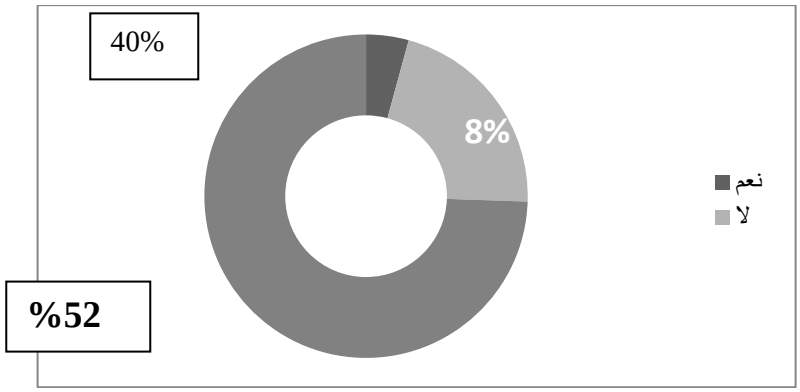
جدول (5): الجوانب التي يجب على المعلم التركيز عليها عند تطبيق الالعاب التربوية

| المرتبة / الجانب | المرتبة الاولى | | المرتبة الثانية | | المرتبة الثالثة | | المرتبة الرابعة | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | تكرار | ض4 | تكرار | ض3 | تكرار | ض2 | تكرار | ض1 | الحاصل | النسبة | المرتبة |
| المعرفي التعليمي | 28 | 112 | 10 | 30 | 7 | 14 | 4 | 4 | 160 | %30,47 | 1 |
| الاجتماعي النفسي | 12 | 48 | 15 | 45 | 17 | 34 | 5 | 5 | 132 | %25,14 | 3 |
| الحسي الحركي | 16 | 64 | 19 | 57 | 11 | 22 | 4 | 4 | 147 | %28 | 2 |
| الترفيهي | 7 | 28 | 4 | 15 | 7 | 14 | 32 | 232 | 86 | %16,38 | 4 |
| المجموع | 63 | 252 | 48 | 144 | 42 | 84 | 45 | 45 | 525 | %100 | |

بعد أن وزعنا الاستبيان على مجموعة من المعلمين في عديد المدارس رتب المعلمون الجوانب التي من المفروض التركيز عليها حسب الأولوية وعليه فقد احتل الجانب المعرفي التعليمي المرتبة الأولى بنسبة 30 % ليليها الجانب الحسي الحركي في المرتبة الثانية بنسبة 28 % أما الجانب الإجتماعي النفسي حل في المرتبة الثالثة بنسبة 25 % وأخيرا الجانب الترفيهي بنسبة 17 % ومن هنا نستنتج أن المدرسين يُغلِّبون الجانب المعرفي التعليمي

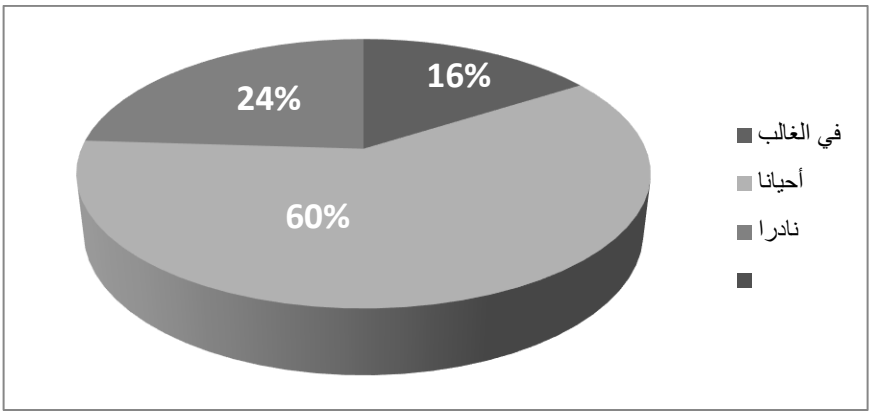
على بقية الجوانب. يتبيّن لنا من خلال هذه النسب سيطرة النزعة المحافظة للمدرسة التي لا زالت معرفية بحتة من خلال الممارسات المهنية للمدرسين وخاصة من هم من غير شُعبِ المعاهد العليا لتكوين المعلمين ومن غير شعب التربية والتعليم الذين يتفوقون على سائر المدرسين من الاختصاصات الأخرى من حيث توظيف تقنيات تنشيط تراعي مفهوم وفكرة الألعاب التربوية.

**3. الصعوبات التي تحول دون تطبيق الألعاب التربوية:**




شكل(8): الوسائل المساعدة في تطبيق الألعاب التربوية في المدرسة

صرح 52% من المعلمين أنّ الوسائل والفضاءات المتوفرة بالمدارس لا تساعد بالقدر الكافي على استخدام وتوظيف الألعاب التربوية وربما يرجع هذا إلى محدودية انخراط الفاعلين التربويين في مسار توظيف التكنولوجيات الحديثة فضلا عن ندرة الوسائل والمحامل البيداغوجية ذات الصلة بعديد المدارس والفضاءات التربوية.




شكل(9):مدى مساعدة فضاء القسم/ المدرسة في تطبيق الألعاب التربوية

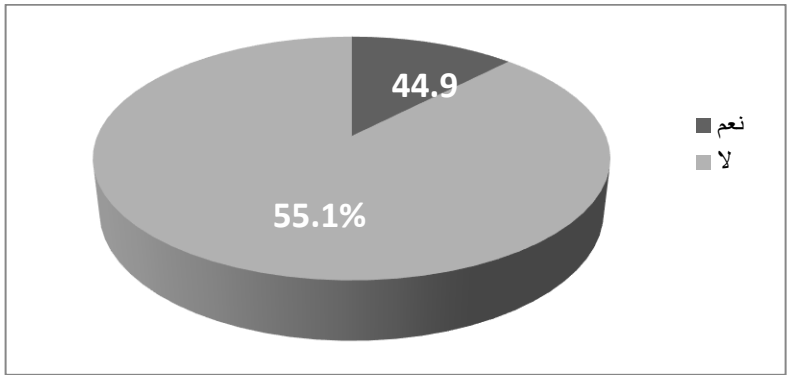
تباينت آراء المعلمين حول هذا الموضوع حيث أقر 60% منهم أن فضاء القسم والمدرسة يساعدان أحيانا على تطبيق الألعاب التربوية في حين صرح 24% منهم أنّ الفضاء التربوي نادرا ما يساعد على إنجاز الألعاب التربوية و صرّح 16% من المدرسين أن فضاء القسم غالبا ما يساعد على تطبيق الألعاب التربوية. يبدو جليا وبشكل غير خافٍ أنّ هندسة الفضاء المدرسي بحاجة إلى المراجعة بما يتناسب مع المداخل التجديدية للممارسات المهنية للمدرسين و بما يتلاءم مع فضاء محفِّز للمتعلمين على اكتساب التعلمات بشكل سلس و مُثمر.

جدول(6): مدى سماح عدد التلاميذ باستعمال الالعاب التربوية

| المقترح / الاجابة | غالبا | الي حد ما | نادرا | **المجموع** |
|---|---|---|---|---|
| التكرار | 8 | 33 | 9 | 50 |
| النسبة | 16% | %66 | %18 | %100 |

ارتأى المعلمون الذين وزعنا عليهم الاستبيان أنّ عدد التلاميذ عامل هام في كيفية تطبيق الألعاب التربوية ليصرح 66 % منهم أن عدد المتعلمين يؤثر إلى حد ما في تطبيق الألعاب التربوية ويظن 18 % منهم أنّ عدد التلاميذ نادرا ما يؤثر في تطبيق الألعاب التربوية أما البقية والذين يمثلون 16 % من جملة المدرسين أقروا أنّ عدد التلاميذ غالبا ما يؤثر في تطبيق هذه التقنيات ومنه نستنتج أن عدد المتعلمين لا يؤثر سلبا في تطبيق الألعاب التربوية بل ربّما يعتبر العدد الوافر عاملا مساعدا على تطبيق فكرة الألعاب التربوية نظرا لكون التعلّم كلّما كان اجتماعيا كان أثره في المتعلّم أَدْوَم وأكثر قابلية للتَّوظيف في سياقات مختلفة.

وقد يكون الوقت أو الزمن المخصص لكل نشاط يمثل عائقا أمام تطبيق الألعاب التربوية فقد أفاد90 %من المعلمين أنّ الزمن لا يكفي غالبا لتوظيف بيداغوجيا الألعاب التربوية في حين صرّح 10 % منهم أن الوقت لا يمثل عائقا في توظيف هذه البيداغوجيا. إنّ تحليل الممارسات المهنيّة للمدرسين عادة ما يكشف عن حدود وقصور في التعامل مع الضاغطة الزمنية ويرجع ذلك حسب رأينا أوّلا إلى حاجة المدرسين إلى مزيد العمل من أجل الاستعداد الجيد للعمل والوعي بمفهوم الزمن المدرسي على أنه زمن رهانيّ ينطوي على مفهوم التحدي، الجدوى والفعالية. لذا وجب التخطيط المحكم لأنه يساعد على تطبيق الألعاب التربوية. وفي هذا السياق نرى أن من الضروري أنْ تتضمن جذاذة الدرس مستقبلا عدد المتعلمين وجنسهم وذلك حتى يتخير المدرس الألعاب الموافقة والمتماشية مع الجنس الغالب بالفصل إن كانوا إناثا أو ذكورا وحتى لا يتفاجئ المدرس بعدد المتعلمين عند دخوله للفصل.




شكل(8):الصعوبات التي تعترض المعلمين عند استخدام الألعاب التربوية

بعد الإجابة عن كل الأسئلة انقسمت آراء المعلمين بين 55,1% يرون أن هناك صعوبات أخرى تحول دون تطبيق الألعاب التربوية و44,9 % منهم لا يواجهون أي صعوبات لتتباين هذه الصعوبات من معلم لآخر حسب عديد العوامل منها المنطقة التي يدرِّس فيها إن كانت حضرية أو ريفية، داخلية أو ساحلية. أيضا لا ننسى ضعف

ميزانية المدرسة التونسية لتوفير متطلبات العمل فقد وجد بعض المعلمين صعوبات بسبب ضيق الزمن المخصص لكل نشاط وكثرة عدد التلاميذ داخل الفصل وغياب التنظيم البيداغوجي للألعاب.

وانطلاقا من السؤال المطروح أفاد أفراد العينة الذين وجدوا صعوبات تتجلى في التفاوت المعرفي لدى المتعلمين الذي يساهم في عدم نجاح الألعاب لدى الجميع بالنسبة المرجوة وضيق الزمن المخصص لكل نشاط وغياب التجهيزات الكافية والعدد الكبير للمتعلمين وكثرة المحتويات وعدم تركيز التلاميذ واللامبالاة أو عدم فهم الطريقة.

من خلال تحليلنا للمعطيات الواردة في الفصل الأول من الجانب التطبيقي يمكن ان نستنتج ان اغلبية العينة وقع درستها قد تلقت تكوينا حول الألعاب التربوية (57,1%) حيث ينحدر جل هذه الفئة من خريجي الاجازة التطبيقية في التربية والتعليم ومعاهد تكوين المعلمين بينما لم يتلقى (42,9%) من العينة تكوينا في الغرض لكن يعد هذا التكوين منقوصا حيث اكد (54%) من العينة ان تكوينهم لا يساعدهم كثيرا في توظيف الألعاب التربوية حيث قد اكد (55,1%) من العينة حضورهم الي دورات تكوينية لتعزيز مهاراتهم في الألعاب التربوية حيث نجد (56%) يعتبرون ان تكوينهم كافي لاستعمال الألعاب التربوية داخل الفصل. يمكن ان نستنتج من خلال المعطيات المقدَمة سلفا ان التكوين الأساسي للمربي له دور كبير في توظيف الألعاب التربوية واستعمالها كبديل للطرق التدريسية حيث نستنتج ان للألعاب التربوية أثر إيجابي للتحصيل الدراسي للتلاميذ وذلك للأهمية التي تمتلكها والتركيز المقدم لها من خلال المدرسين.

الفرضية الثانية: إن الألعاب التربوية لا تؤثر على التحصيل الدراسي فقط وإنما تساعد التلميذ على اكتساب مهارات أخرى.

من خلال تحليلنا للمعطيات الواردة في الفصل الثاني من الجانب التطبيقي نجد ان اغلبية العينة المدروسة قد ايدت استعمال الألعاب التربوية كبديل للطرق التقليدية للتدريس (94%) وذلك يعود للدور الهام التي تلعبه في تسهيل استيعاب التلاميذ للمحتويات الدراسية حيث يرى (52%) من العينة المدروسة ان الألعاب التربوية جزئا هما من العملية التعليمية التعلمية أي يجب إضفاء جانب المرح والتسلية في العملية التعليمية والذي يُعد شرطا أساسيا من شروط الألعاب التربوية كما ارجع(98%) ان تصميم الألعاب التربوية بدقة يساهم في سهولة استيعابها من قبل التلاميذ.

اقرت (72%) من العينة بأن للألعاب التربوية تأثير إيجابي على مستوى المتعلمين حيث انها تساعد على تنشيط التلاميذ بالفصل وذلك من خلال اجماع العينة (98%) من ان التلاميذ يكونوا كثيري النشاط عند استعمال الألعاب التربوية، كما انها تساعد في تحقيق اهادف الدرس وذلك قد أجمعت العينة على هذا التأثير للألعاب التربوية (98%) فهي تساعد المتعلمين في اكتساب التعلمات في عديد المستويات حيث اكدت العينة المدروسة انها تساهم في اكساب التعلمات في مستوى مراجعة المكتسبات السابقة بنسبة 64% وفي مستوى الدعم و العلاج بنسبة 56% حيث احتل مستوى التعلم المنهجي الصدارة بنسبة 76% كما لا تكتفي في تحقيق اهداف الدرس بل تساهم في اكساب المتعلمين لبعض المهارات الحياتية (98,8%) مثل مهارة التفكير و حل المشكلات و مهارة التواصل.

يمكن ان نستنتج ان للألعاب التربوية تأثيرا إيجابيا على التحصيل الدراسي للمتعلمين حيث تساعد في تسهيل تحقيق الأهداف التعلمية كما تساعد في تنشيط الفصل واكساب بعض المهارات الحياتية للتلاميذ.

الفرضية الثالثة: تؤثر عوامل عديدة تحول دون تطبيق المعلم لألعاب التربوية لتلاميذ الدرجة الأولى في الفصل.
لا شك ان هناك عوامل كثيرة تعترض المدرسين عند استعمال الألعاب التربوية والتي تجعل استعمالها صعبا حيث أكد 52 من العينة ان توفر الوسائل المساعدة في تطبيق الألعاب التربوية متوفرة نسبيا وأكد 40% من العينة على انعدامها وهذا الذي يجعل استعمال الألعاب التربوية امر صعبا جدا كما ارجعت 60% من العينة ان فضاء القسم يشكل عائقا امام تطبيق الألعاب التربوية كما يسبب كثرت عدد التلاميذ عائق. اقرت 90% من العينة ان ضيق الوقت هو العائق الكبير الذي يعترض استخدام الألعاب التربوية كوسيلة حيث ان استخدام الألعاب يتطلب وقتا أكثر من الوقت المخصص لكل نشاط.
يمكن ان نستنتج ان الألعاب التربوية تتأثر بعديد من العوامل التي تحول دون تطبيق واستخدامها كجزء في العملية التعليمية.

**التوصيات والمقترحات:**

في ختام هذا البحث أردنا تقديم بعض التوصيات، التي يمكن أن تكون جزءاً من الحل للتخلص من الممارسات البيداغوجية التقليدية وللحد من التدريس التلقيني والتطور بالعملية التعلمية وإضفاء جانب من المرح لها من خلال البيداغوجيات المستحدثة منها بيداغوجيا اللّعب والألعاب التربوية، حيث تتمثل هذه التوصيات في:
-تزويد المدارس بالحدِّ الأدنى من المعدات التكنولوجية التي تسهل استعمال الألعاب التربوية.
-إدماج الألعاب ضمن سير الأنشطة العادية لسير الدرس.
-التَّحسيس بأهميتها وانعكاسها الإيجابي على المتعلم وعلى جودة التعليم.
-إنجاز أنموذج عنها يمكن أن يستأنس به المدرسون في البداية ويعملون على تطويره لاحقا.

**خاتمة:**

خلصنا في ختام هذا البحث إلى إن الألعاب التربوية لها دور لا يمكننا غض النظر عنه في التحصيل الدراسي للتلاميذ حيث قمنا فيه بتسلِط الضوء على هذه التقنية وخصائصها مع بدايات تحول المتعلم من عنصر متقبل في القسم يتم تلقينه فقط إلى جزء هام يكاد لا يتجزأ دوره من العملية التربوية ليصبح له دور فعال ويكون هو محور العملية التربوية. في هذا الإطار أردنا معرفة ماهية الألعاب التربوية وما هي الأدوار التي تلعبها هذه التقنية في سير الدرس وهذا سعيا لتجديد المدرسة التونسية والنهوض بها وبث روح جديد فيها وبعث أمل في قلوب المعلمين والمتعلمين. ولقد حاولنا من خلال هذا البحث التربوي البحث عن مدى تأثير بيداغوجيا اللعب عبر رصد آراء المعلمين والتعرف على مواقفهم إزاء هذه الفكرة . وقد مكننا هذا البحث من الإجابة عن كل الفرضيات التي وضعت في بداية هذا البحث حيث تضطلع الألعاب التربوية بدور هام في تسهيل ونقل محتوى الدرس للتلميذ حيث أن هذه البيداغوجيا تساهم بشكل قطعي في تشريك جميع الأطراف التربوية أيضا بعد استكمال هذا البحث استطعنا معرفة أن واقع المدرسة اليوم في بلادنا لا يسمح بتطبيق الألعاب التربوية كما يجب ومن أهم أسبابها نذكر قلة الموارد المخصصة لميزانية وزارة التربية و التعليم مما انعكس على الوضع المادي لميزانية المدارس والتي أصبحت تعاني من قلة توفر التجهيزات اللازمة لتهيئة أنشطة التعلم، سيما أن المعلمين لم يتلقوا التكوين الأكاديمي الكافي وجلهم لم يسعى للتكوين الذاتي الذي يخول لهم توظيف هذه الأساليب البيداغوجية وبناء على ذلك يمكننا القول إن الألعاب التربوية هي أحد أنسب وأنجع الطرق المستعملة في التدريس إذا ما توفرت الظروف الملائمة للعمل بها.

## قائمة المراجع:


- إيمان، صفاء، دور الألعاب التربوية في تنمية بعض مهارات التفكير الرياضي لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية من وجهة نظر المعلمين، رسالة ماجيستر، جامعة محمد الصديق بن يحي،2019 –2020.
- الحريري، (رافده)، الألعاب التربوية وانعكاساتها على تعلم الأطفال، دار اليازوري العلمية للنشر والتوزيع، ط1، 2014.
- الحيلة، (محمد محمود)، الألعاب التربوية وتقنيات إنتاجها سيكولوجيا وتعليميا وعمليا، دار المسيرة للنشر والتوزيع والطباعة،
- عمار، محمد محمود، مناهج البحث العلمي وطرق إعداد البحوث، ديوان المطبوعات الجامعية بن عكنون، الجزائر،1995.
- علي بن تقي، حسن، استراتيجية التعلم باللعب، المديرية العامة لتنمية الموارد البشرية وازارة التربية والتعليم سلطنة عمان 2005–2008.
- نجوى فوزي، مروة، أثر الألعاب التربوية على تنمية بعض مهارات اللغة العربية، مجلة الجامعة الإسلامية للدراسات التربوية والنفسية، فلسطين،2017.
- نور الهدى، واخرون، دور الألعاب التربوية في تنمية المهارات الحياتية لطفل الروضة من وجهة نظر مربية الروضة، رسالة ماجيستر، جامعة محمد بوضياف، 2019–2020.
- الهويدي، (زيد)، الألعاب التربوية استراتيجية لتنمية التفكير، دار الكتاب الجامعي العرب للموهوبين والمتفوقين، العين–الإمارات العربية المتحدة، ط3،(د.ت).
- وزارة التربية، القانون التوجيهي: التربية والتعليم المدرسي، عدد80 لسنة2002، الجهورية التونسية، 23 جويلية 2002.