United Arab Emirates University
Scholarworks@UAEU

Theses | Electronic Theses and Dissertations

4-2020

The Effectiveness of Linguistic Games in Vocabulary Development among Fourth Grade Students

Wafa Yousuf Al Momani

Follow this and additional works at: https://scholarworks.uaeu.ac.ae/all_theses

Part of the Curriculum and Instruction Commons

Recommended Citation

Al Momani, Wafa Yousuf, "The Effectiveness of Linguistic Games in Vocabulary Development among Fourth Grade Students" (2020). *Theses*. 898.
https://scholarworks.uaeu.ac.ae/all_theses/898

This Thesis is brought to you for free and open access by the Electronic Theses and Dissertations at Scholarworks@UAEU. It has been accepted for inclusion in Theses by an authorized administrator of Scholarworks@UAEU. For more information, please contact mariam_aljaberi@uaeu.ac.ae.

جامعة الإمارات العربية المتحدة

كلية التربية

قسم المناهج وطرق التدريس

فاعِلِيَّة الألعاب اللُّغويّة في تنمية المفردات لدى طلبة الصفّ الرابع

وفاء يوسف أحمد المومني

أطروحة مقدمة لاستكمال متطلبات الحصول على درجة الماجستير في التربية
(مسار المناهج وطرق التدريس)

إشراف أ.د. محمد جابر قاسم

أبريل 2020

إقرار أصالة الأطروحة

أنا **وفاء يوسف أحمد المومني**، الموقّعة أدناه، طالبة ماجستير في جامعة الإمارات العربيّة المتّحدة ومقدِّمة الأطروحة الجامعيّة بعنوان "***فاعليّة الألعاب اللّغويّة في تنمية المفردات لدى طلبة الصف الرّابع***"، أُقرُّ رسميًّا بأنَّ هذه الرسالة هي العمل البحثي الأصلي الّذي قمت بإعداده تحت إشراف **أ.د. محمد جابر قاسم، أستاذ دكتور في كليّة التّربية.** وأقر أيضاً بأن هذه الأطروحة لم تقدم من قَبل لنيل درجة علمية مماثلة من أي جامعة أُخرى، علماً بأن كل المصادر العلمية التي استعنت بها في هذا البحث، قد تم توثيقها والاستشهاد بها بالطريقة المُتفق عليها، وأقر أيضاً بعدم وجود أي تعارض محتمل مع مصالح المؤسسة التي أعمل فيها بما يتعلق بإجراء البحث وجمع البيانات والتأليف وعرض نتائج و/أو نشر هذه الأطروحة.

توقيع الطالبة: Wafa التاريخ: 17-6-2020

حقوق النشر © 2020 وفاء يوسف أحمد المومني
حقوق النشر محفوظة

إجازة أطروحة الماجستير

أجيزت أطروحة الماجستير من قبل أعضاء لجنة المناقشة المشار إليهم أدناه:

1) المشرف (رئيس اللجنة): أ.د. محمد جابر قاسم
الدرجة: أستاذ دكتور
قسم المناهج وطرق التّدريس
كلية التربية

التوقيع: _____ التاريخ: 2020/04/12

2) عضو داخلي: د. محمد عبيد الظنجاني
الدرجة: أستاذ مساعد
قسم المناهج وطرق التّدريس
كلية التربية

التوقيع: _____ التاريخ: 2020/04/12

3) عضو خارجي: أ.د. ماجد زكي الجلاد
الدرجة: أستاذ دكتور
جامعة العين، الإمارات العربية المتحدة

التوقيع: _____ التاريخ: 2020/04/12

اعتمدت الأطروحة من قِبل:

عميد كلية التربية: الدكتورة نجوى الحوسني

التوقيع: _____ التاريخ: June 18, 2020

عميد كلية الدراسات العليا: الأستاذ الدكتور علي المرزوقي

التوقيع: Ali Hassan _____ التاريخ: June 18, 2020

النسخة رقم ___ من ____

الملخص

استهدفت الدراسة تحديد المفردات المتضمنة في مقرر اللغة العربية لطلبة الصف الرابع في دولة الإمارات العربية المتحدة، وقياس مدى فاعليّة الألعاب اللّغوية في تنمية المفردات لدى طلبة الصف الرابع. واعتمدت الدراسة المنهج شبه التجريبي، وتكوّنت عينة الدراسة من (31) طالباً وطالبة من طلبة الصف الرابع في برايتون كوليدج العين في دولة الإمارات العربية المتحدة، تم تقسيمهم إلى مجموعتين: مجموعة تجريبية وعدد أفرادها (16) طالبًا وطالبة، عدد الذكور (9) وعدد الإناث (7) تم تدريسهم مقرر اللغة العربية باستخدام الألعاب اللغوية، والأخرى مجموعة ضابطة وعدد أفرادها (15) طالبًا وطالبة، عدد الذّكور (8) وعدد الإناث (7) تم تدريسهم مقرر اللغة العربية بالطريقة الاعتياديّة، واشتملت أدوات الدراسة على دليل الألعاب اللّغويّة واختبار المفردات اللغوية تم التحقق من صدقه وثباته. وأظهرت النتائج وجود أثر إيجابي للألْعاب اللّغويّة في تنْمية المفردات في مقرر اللغة العربية لدى طلبة الصّف الرابع. وأوصت الدراسة بضرورة توظيف الألْعاب اللّغويّة في تدريس اللغة العربية، إذ إنَّها أثبتت أثرها في تنمية مفردات اللغة لدى الطلبة في مادة اللغة العربية.

كلمات البحث الرئيسية: الألْعاب اللّغويّة، المفردات، اللغة العربية.

العنوان والملخص باللغة الإنجليزية

The Effectiveness of Linguistic Games in Vocabulary Development among Fourth Grade Students

Abstract

The study aimed to identify the vocabulary included in the Arabic language course for the fourth-grade students in the UAE, and to measure the effectiveness of language games in the development of vocabulary in the fourth-grade students. The study was based on the quasi-experimental method, and the sample of the study consisted of (31) students of fourth grade in Al Ain city in the United Arab Emirates. This sample was divided into two groups: an experimental group (n=16 students), 9 males and 7 females, which were taught a course in Arabic language using language games, and a control group (n=15 students), 8 males and 7 females, which were also taught the course of Arabic language in a traditional way. The study tools included a guide to language games and vocabulary test. The results showed that there was a positive effect of the linguistic games on the development of vocabulary in the Arabic language course for fourth grade students. The study recommended the use of linguistic games in the teaching of the Arabic language, as it has proven its impact on the development of vocabulary language among students in the Arabic language course.

Keywords: Language games, Vocabulary, Arabic language.

شكر وتقدير

الحمد والشّكر لله ربّ العالمين الّذي وفَّقني ويسّر لي كل أموري، ونوّر لي دربي في أثناء مسيرتي في هذا البحث، فلله الحمد في الأولى والآخرة.

يسرّني أن أتقدّم بدايةً بالشّكر والتّقدير إلى أستاذي الفاضل الأستاذ الدّكتور محمد جابر قاسم أستاذ المناهج وطرق التّدريس بكليّة التّربية في جامعة الإمارات العربيّة المتّحدة لما قدّمه لي من دعمٍ ونصحٍ وتوجيهٍ وتشجيعٍ، لما كان له الأثر العظيم في إنجاز هذا البحث، فجزاه الله خيرًا كثيرًا.

كما يسرّني أن أبعث بتحيّة شكر وفخر واعتزاز لوالديَّ اللّذيْن كانا ولا يزالان كسحابةٍ معطاءة تسقي بلا حدود، فشكرًا على كلّ جهودكما من أجل أن أبلغ هذا النّجاح، فجزاكما الله عنّي وعن إخواني وأخواتي خير ما جزى العاملين المخلصين.

كما يسرّني أيضًا أن أتقدّم بالشّكر والتّقدير لزوجي العزيز الّذي شجّعني ووقَف بجانبي وكان لي سندًا في كلّ خطوة من خطواتي، من أجل إنجاز هذا البحث، فنعم الصّديق والرّفيق، فلكَ جزيل الشكر.

كما أنّني لا أنسى شكْر أولادي على ما اقتطعَه البحث من وقتهم ورعايتهم، وتحمّلوا معي أعباءً كثيرة، لذا أسأل المولى العزيز أن يحميهم ويحفظهم، فَهُم نجومٌ برّاقة في سمائي.

الإهداء

أهدي هذا العمل المتواضع إلى كل معلّمٍ متفانٍ ومخلصٍ في عمله، وقف بجانب طلبته، أعطى وعلَّم وضحّى بوقته، وقدّم جهوده وخبراته من أجل تأدية الأمانة على أكمل وجه.

قائمة المحتويات

العنوان i
إقرار أصالة الأطروحة ii
حقوق الملكية والنشر iii
إجازة أطروحة الماجستير iv
الملخص vi
العنوان والملخص باللغة الإنجليزية vii
شكر وتقدير viii
الإهداء ix
قائمة المحتويات x
فهرس الجداول xii
فهرس الأشكال xiii
الفصل الأول: الإطار العام للدراسة 1
المقدّمة 1
مشكلة الدراسة 4
أسئلة الدراسة وفرضيّاتها 5
أهداف الدّراسة 6
أهميّة الدّراسة 6
مصطلحات الدراسة وتعريفاتها الإجرائيّة 7
حدود الدراسة 8
الفصل الثاني: الإطار النظري والدّراسات السّابقة 9
أولاً: الإطار النظري للدراسة 10
المحور الأول: الألعاب اللغوية: مفهومها، وأنواعها، وتطبيقاتها 10
المحور الثاني: المفردات اللغوية: مفهومها، وخصائصها، وإستراتيجياتها 19
ثانياً: الدراسات السابقة 28
المحور الأول: دراسات متعلقة بالألعاب اللغوية 28

المحور الثاني: الدراسات السابقة المتعلقة بالمفردات 37

الفصل الثالث: منهج البحث وأدواته 45

أولًا: منهج الدّراسة 45

ثانياً: مجتمع الدّراسة وعينتها 48

ثالثاً: أدوات الدراسة وإجراءاتها 48

رابعًا: المعالجة الإحصائية 49

خامساً: الدراسة الميدانية 55

سادساً: إجراءات التجربة 58

سابعاً: المعالجة الإحصائية 59

الفصل الرابع: نتائج الدراسة 60

النتائج المتعلقة بالإجابة عن السؤال الأول: ما معايير تعليم المفردات المقرّرة على طلبة الصّف الرابع؟ 60

النتائج المتعلقة بالإجابة عن السؤال الثاني: ما المفردات المتضمنة في كتاب الصف الرابع في دولة الإمارات العربية المتحدة؟ 60

النتائج المتعلقة بالإجابة عن السؤال الثالث: ما الألعاب اللّغوية القائمة على تنمية المفردات؟ 61

النتائج المتعلقة بالإجابة عن السؤال الرابع: ما فاعليّة الألعاب اللّغوية في تنمية المفردات؟ 61

الفصل الخامس: تفسير النتائج والتّوصيات 66

المراجع العربية 71

المراجع الأجنبية 76

الملاحق 77

ملحق (1): قائمة بأسماء المحكمين اختبار المفردات والبرنامج 77

ملحق (2): قائمة المفردات المتضمنة في كتاب الصف الرابع 78

ملحق (3): اختبار الْمفردات اللّغوية لطلبة الصّف الرابع 79

ملحق (4): دليل تدريس المفردات باستخدام الألعاب اللّغويّة 92

فهرس الجداول

الجدول (1): معايير تعليم المفردات لطلبة الصّفّ الرّابع 23

الجدول (2): نتائج عملية التحليل، والنسب المئوية للاتفاق في التحليل الأول (الباحثة)، والتحليل الثاني (الزميلة) 47

الجدول (3): معاملات الارتباط بين كل فقرة والاختبار ككل 50

الجدول (4): معاملات السهولة والصعوبة لمفردات اختبار التصورات الذهنية للمفاهيم الفيزيائية 51

الجدول (5): الألعاب المستخدمة في الدليل والمفردات اللغوية التي تنميها 54

الجدول (6): نتائج اختبار (T) للعينات المستقلة (Independent Sample T Test) للكشف عن الفروق في مقياس تنمية المفردات بين المجموعتين (التجريبية، الضابطة) في القبلي (ن=31) 56

الجدول (7): المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية للقياسين القبلي والبعدي للمجموعتين (التجريبية، والضابطة) وقيمة (T) ودلالتها الإحصائية 62

الجدول (8): تطبيق اختبار (Paired Samples Test) للعينات المزدوجة للتعرف على الفروق بين المتوسطات الحسابية في القياسين القبلي والبعدي في درجات تنمية المفردات في المجموعة التجريبية (ن=16) 63

الجدول (9): تطبيق اختبار (Paired Samples Test) للعينات المزدوجة للتعرف على الفروق بين المتوسطات الحسابية في القياسين القبلي والبعدي في درجات تنمية المفردات في المجموعة الضابطة (ن=15) 64

الجدول (10): نتائج اختبار (T) للعينات المستقلة (Independent Sample T Test) للكشف عن الفروق في مقياس تنمية المفردات بين المجموعتين (التجريبية، الضابطة) في القبلي (ن=31) 65

فهرس الأشكال

الشكل (1): المتوسط الحسابي للقياس القبلي في المجموعتين التجريبية والضابطة 57

الشكل (2): المتوسط الحسابي للقياسين القبلي والبعدي في المجموعة التجريبية 63

الشكل (3): المتوسط الحسابي للقياسين القبلي والبعدي في المجموعة الضابطة 64

الشكل (4): المتوسط الحسابي للقياس البعدي في المجموعتين التجريبية والضابطة 65

الفصل الأول: الإطار العام للدراسة

المقدّمة

اللغة العربيّة لغة الضّاد التي اختارها الله واصطفاها لتكون لغة القرآن الكريم ولغة النّبي العدنان عليه أفضل الصّلاة والسّلام، لغة الإبداع والجمال كانت ولا تزال أجمل اللّغات.

لغة ثريّة بمفرداتها وألفاظها ومعانيها العميقة، وهي أكثر من أن تعد وسيلة للتعبير عن التفكير وعن الشعورفقط، بل هي أداة للتواصل بين الأفراد وبين الماضي والحاضر، وهي من أرقى اللغات التي حافظت على تاريخها وجوهرها وقواعدها، كما تتميّز بخصائص متعددّة مما جعلها تتربّع على عرش اللغات في جميع أنحاء العالم.

للغة قيمة جوهرية كبرى في حياة كل أمة، فهي أساس العلاقات والمعاملات بين أفراد المجتمع الواحد، وهي الأداة التي تحمل الأفكار، وتنقل التراث الثقافي بين الأجيال المختلفة، والبيئات الأخرى. فاللغة هي الترسانة الثقافية التي تبني الأمة وتحمي كيانها ومجدها، واللغة هي مجموعة من النظم الصوتية والنحوية والصرفية والمعجمية التي تتكامل فيما بينها لتنتج عبارات وجملاً لها معنى ودلالة بين فئة معينة من البشر (عطا، 2005).

إنّ لغتنا العربية لغة غنيّة بمفرداتها، ثريّة بألفاظها، وهي من أقدم اللغات وأكثرها انتشاراً في العالم، وأوثقها ارتباطاً بعقيدة الأمة الإسلامية وهويتها الشخصية، فهي لغة القرآن الكريم، وهي الوعاء الذي يجمع تراثنا وفكرنا الحضاري الإسلامي، والأداة التي تنقل تراث الأمة الإسلامية العربية عبر الأجيال. وقد نالت اللغة العربية من التشريف ما لم تنله أي لغة أخرى من لغات العالم (ابن منظور، 1994)، ومن هنا جاءت فكرة هذا البحث من أجل تعليم الأطفال مفردات اللغة عن طريق استخدام ألعاب لغوية ممتعة تساعدهم على التعرف على جمال اللغة العربية، وممارستها في سياقات لغوية تدل على الفهم والدراية.

وتعد المفردات أيضًا عنصرًا من عناصر اللغة، حيث تتضمن المعاني واستخدام الكلمات في اللغة من المتكلم نفسه أو من الكاتب، ولاستيعاب المفردات في المهارات اللغوية أهمية لدى الطلبة، حيث إنها توفر المفردات التي تمكّن الطلبة من فهم المعاني واستخدامها في إنشاء الجمل من ناحية الاتصال الشفهي أو الكتابي (الحكمة، 2012).

وتعليم المفردات اللغوية يشكّل ركيزة مهمة في تعليم اللغات في جميع مستوياتها ومراحلها، فهي الأداة التي تمكّن الطالب من التواصل باللغة وممارستها في بيئتها، وهي القوالب التي تحمل المعنى والدلالة وتؤدي الوظيفة التواصلية، وتبرز أهمية تعليم المفردات اللغوية لمتعلمي اللغة، والعناية بأساليب تقديمها ولا سيما للطلبة الناطقين بغيرها، فإذا كانت المفردات أساس بنائهم اللغوي فالعناية بها مادة واختيار (العساف وعفانة، 2017).

وللمفردات اللغوية أهمية كبرى في حياة كل طفل، إذ تمكّنه من التعبير عن جوانب حياته كافة مستخدمًا لغة سليمة ومعبّرة، فهي اللّبنات الأساسية لأي لغة، "لذا ليس من المستغرب أن نشير إلى أن للمفردات اللغوية قوة، لما تقدمه لمستخدم اللغة عامة وللطلبة خاصة من إمكانية التعبير بحرّية عن حاجاتهم ورغباتهم، فللمفردات اللغوية أهمية حيوية لنجاح الفرد في الحياة" (عبد الباري، 2011، ص23). كما أنها جزء أساسي في جميع مراحل تعلم الأطفال، إذ تتوسع كمًّا ونوعًا كلما انتقل الأطفال من مرحلة إلى مرحلة أخرى، كما لا يمكن التغاضي عن أن الأطفال يكتسبون مفرداتهم من خلال احتكاكهم بالوسط الاجتماعي والتفاعل المتبادل بينهم وبين من حولهم من أهل وأصدقاء ومعلمين.

ولأن الأطفال بطبيعتهم يحبون اللعب ويستمتعون به، من هنا جاءت فكرة استخدام الألعاب اللغوية بوصفها إستراتيجية فاعلة في تعليم المفردات للأطفال، وكما يرى الغامدي من أهمية للعب في التعليم ووجود الكثير من الدراسات التي أظهرت فاعليته، فاللعب "نشاط موجّه يقوم به الأطفال

لتنمية سلوكهم وقدراتهم العقلية والجسمية والوجدانية، ويحقق في نفس الوقت المتعة والتسلية" (الغامدي، 2009).

فالألعاب اللّغويّة تسهم في سير عمليّة تعلّم اللّغة عن طريق ألعاب محكومة بقواعد محدّدة وأهداف معيّنة، تقوم بتزويد المتعلّم بوسائل ممتعة ومشوّقة للتّدرّب على عناصر اللّغة وتنمية مهاراتها، وتخضع لإشراف المعلّم ومراقبته، فهي أنشطة هادفة تتم داخل الصف أو خارجه يعِدّها المعلّم ويقوم بها المتعلّم مع غيره من الطلبة ويعِدّها المعلّم، من أجل تحقيق أهداف لغويّة محدّدة.

وتمثل الألعاب اللغوية أحد أهم الأنشطة التي يحبها الأطفال ويميلون إليها، حيث يؤكد الباحثون أن اللعب أفضل وسط قادر على إتاحة فرص استخدام الحواس والعقل بصورة بنّاءة ومربية (عبد الرحمن والدربستي، 1996)، كما تعتبر إستراتيجية الألعاب اللغوية إستراتيجية تساعد المتعلم على اكتساب اللغة وتعلمها، وتعطي عملية التعليم معنًى حقيقيّا يؤدّي إلى تحقيق الأهداف المطلوبة إذا ارتكزت على أسس علميّة مدروسة وبنِيت على خطة واضحة (الصويركي، 2005)، يتضح مما سبق أهمية إستراتيجية الألعاب اللغويّة، من هنا جاءت فكرة هذه الدراسة لتعزيز مفردات الطلبة من خلال استخدام الألعاب اللغوية.

وللألعاب اللغوية دور بارز في تعلم اللغة واكتساب مهاراتها المختلفة، كما أن الألعاب اللغوية المختارة اختيار جيد تسمح للطلبة بالتدريب على مهارات اللغة الأربعة، فضلًا عن ذلك فهي توظف اللغة المفيدة ذات المعنى توظيفًا جيدًا داخل سياقات واقعية حقيقية، كما أنها تشجع الطلاب على التفاعل والتواصل، وتساعد الطلبة على بقاء أثر ومجهود التعلم لفترات طويلة، كما أنها تخلق سياقًا دالًّا ذا معنى لاستخدام اللغة، واستخدامها يخفض نسبة القلق والتوتر أثناء تعلم اللغة، ويعمل على جذب وإثارة اهتمامات الطلبة وإثراء الكفاءة اللغوية لديهم، فهي تعتبر من وسائل التعلم الفعال، وتساعد الألعاب اللغوية في إتقان المرادفات والمتضادات مع فهم البنى التركيبية والعمليات المورفولوجية الظاهرية المختلفة (الغامدي، 2009).

باللعب يتطوّر الأطفال جسميًّا وعقليّا واجتماعيًّا، كما أن اللعب أداة تواصل بينهم وأداة تربويّة تسهم في تفاعل الطفل مع بيئته ويمنحه فرصة للتفاعل الاجتماعي (الصويركي، 2005)، وللعب دور مهم في النمو الجسمي والحركي والمعرفي والوجداني عند الطلبة، ولقد أظهرت الدراسات الحديثة التي تناولت نمو الأطفال وتطورهم أن استخدام الطالب لحواسه المختلفة هو مفتاح التعلم والتطور، إذ لم تعد الألعاب وسيلة للتسلية فقط حين يريد الطلاب قضاء أوقات فراغهم، ولم تعد وسيلة لتحقيق النمو الجسماني فحسب، بل أصبحت أداة مهمة يحقق فيها الطلاب نموهم العقلي (ملحم، 2002، ص731).

كما أكد الباحثون التربويون على وجود علاقة مباشرة بين اللعب والتعليم، فاللعب يعتبر عملية ذات قوة تربوية بحيث يرى بعض الباحثين أن التعلم سوف يظهر بصورة تلقائية، خاصة إذا وُجد معلمون قادرون على الارتقاء بلعب الطفل وإثرائه (خليل، 2000، ص7)، أما اللعب الترفيهي يختلف هذا الأسلوبُ عن المألوفِ من طرُق التعليم؛ بأنه يقدِّمُ ويعرض المادة الدِّراسيَّة والفائدة العلمية في ثوبٍ جديد وممتع تقبل عليه النفوسُ وتحبه، وهو الترفيه واللعب والمرح، هذا الأسلوبُ لا يعني عدم الجدية وغياب المنهجية والانشغال عن الهدف، ولكنَّه يهدفُ إلى إزالةِ الخوف لدى بعضِ الطلبة من الموادِّ الدراسية بثوبها المعتاد وطرقها القديمة المعقدة ورموزها المبهمة، عن طريقِ استعمال أساليب منهجية منتقاة خُطِّط لها بعنايةٍ، وفيها تبسيط للمادة العلمية يخالطه لعبٌ موجه ومرح هادف وإثارة وتشويق (قربان، 2012).

مشكلة الدراسة

تتلخّص مشكلة هذا البحث في ضعف المحصول اللغوي من مفردات اللغة العربية لدى طلبة الصّف الرابع من الحلقة الأولى، هذا بالإضافة إلى اعتبار البعض من هؤلاء الطلبة الحصّة الدرسيّة الخاصة باللغة العربيّة غير ممتعة أو مشوّقة، وذلك ما ذكره بعض معلّمي اللّغة العربيّة ومعلّماتها في المدارس الخاصة، بالإضافة إلى تأكيد افتقار أغلب الطلبة الّذين يقومون بتدريسهم إلى القدرة

عن التعبير عن حاجاتهم أو الحديث عن موضوع ما باستخدام مفردات صحيحة ومتنوعة بنجاح، وذلك من خلال المقابلات التي أجرتها الباحثة مع المعلمين حول هذا الموضوع، كما أشارت بعض الدراسات إلى وجود ضعف لدى الطلبة في المفردات، وكثرة الخلافات النحوية في مجال الإعراب وتعدد الآراء فيها مثل دراسة عون (2018)، ودراسة الزوبعي (2003).

وللوقوف على هذه المشكلة قامت الباحثة بوضع ملاحظات من خلال حضور حصص عند عدد من المعلمين في بعض المدارس الخاصّة واللقاء بهم كدراسة لهذه المشكلة، وقد نتج عن هذه الملاحظات واللقاءات ما يأتي:

1. تمسّك بعض معلّمي اللّغة العربيّة بالطريقة التقليدية وعدم محاولة تغييرها أو تعديلها مما أدّى إلى جعل حصّة اللغة الجميلة حصّة تفتقد إلى التشويق.
2. قلة استخدام الألعاب اللّغويّة من أجل تنمية مفردات الطلبة اللغوية.
3. ضعف الطلبة في مهارات تعلم المفردات ضعفًا واضحًا وضعف قدرتهم على توظيفها.

أسئلة الدراسة وفرضيّاتها

للتصدّي لهذه المشكلة يجيب البحث عن الأسئلة الآتية:

1. ما معايير تعليم المفردات المقرّرة على طلبة الصّف الرّابع؟
2. ما المفردات المتضمنة في كتاب الصف الرابع في دولة الإمارات العربية المتحدة؟
3. ما الألعاب اللّغوية القائمة على تنمية المفردات لدى طلبة الصف الرابع؟
4. هل نمّت الألعاب اللّغوية المفردات لدى طلبة الصف الرابع؟

فرضية الدّراسة: لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية لمدى فاعليّة الألعاب اللّغويّة في تنمية المفردات لدى طلبة الصف الرابع من الحلقة الأولى.

أهداف الدّراسة

تهدف الدّراسة الحاليّة إلى:

1. تحديد المفردات المتضمنة في منهاج اللغة العربية لطلبة الصف الرابع.
2. إعداد أنشطة قائمة على الألعاب اللّغوية لطلبة الصّف الرابع.
3. قياس مدى فاعليّة الألعاب اللّغوية في تنمية المفردات لدى طلبة الصف الرابع.

أهميّة الدّراسة

تنطلق أهميّة الدراسة من أهمّيّة الوقوف على مشكلة الضّعف اللغوي لدى الطلبة من خلال التّركيز على تنمية مهارات تعلم المفردات باعتبارها اللّبنات الأساسية في تعلم أي لغة، وتحديد الأهداف المرجوّة من خلال استخدام الألعاب اللّغويّة وتطبيقها على وحدة من وحدات منهاج اللّغة العربيّة والتّأكّد من فاعليّتها كما تساعد في تنمية القدرات العقلية للطلبة، من خلال استخدام الحواس في عملية التدريس، واكتساب روح العمل الجماعي ضمن الفريق والتخلص من الأنانية، واكتشاف القدرات الذاتية وكذلك قدرات الآخرين وقبول فكرة التباين في القدرات.

من المتوقع أن تفيد هذه الدّراسة الميدان التّربوي بما يأتي:

- المتعلّمون، طلبة الصّف الرابع بالإقبال على تعلم مفردات جديدة وإثراء محصولهم اللغوي ودفعهم للتعلم وجعل حصة اللغة العربية ممتعة من خلال استخدام الألعاب اللغوية.
- المعلّمون، من خلال توضيح كيفيّة تطبيق الألعاب اللّغويّة واستخدامها من أجل تنمية مهارات تعلم المفردات بتقديم دليل معلم يوضح لهم هذه الكيفية، كما أنها تساعد المدرس على إنشاء نصوص تكون اللغة فيها نافعة وذات معنى.
- الموجهون التربويون، في توجيه المعلمين عامة والجدد خاصة في كيفية استخدام الألعاب اللغوية في تنمية المفردات لدى طلبة الحلقة الأولى من التعليم الأساسي.

- واضعو المنهاج والقائمون عليه، في تطوير مناهج اللغة العربية وفقًا لمراحل الألعاب اللغوية.
- الباحثون، من أجل عمل المزيد من الدّراسات في مجال استخدام الألعاب اللّغويّة والتّأكّد من مدى فاعليّتها في تدريس اللغة العربية.

مصطلحات الدراسة وتعريفاتها الإجرائيّة

المفردات: المفردات قد عرّفها "معجم لونجمان" على أنها أصغر وحدة من الوحدات اللغوية التي يمكن أن تحدث من تلقاء نفسها في الكلام أو الكتابة. أما عن دلالة كلمة مفردة من الناحية الهجائية تعني ببساطة تسلسل مجموعة محدودة من الحروف لها خصائص محددة مقيدة بمسافة بيضاء وعلامة ترقيم (Richards, 2002, p. 588).

- كما تعني المفردة تسلسل مجموعة محدودة من الحروف ولها خصائص معيّنة بمسافة بيضاء وعلامة ترقيم (Carter, 2002, p. 4).
- وعرفها جاردنر (2008) بأنها: ذات وجهين من حيث طبيعتها؛ فوجه هو المعنى ووجه هو الصوت.
- كما عُرفت أيضًا بأنها مجرد علامة مميزة لمعنى ما يريده المتكلم بهذه اللفظة، وهو في ابتداع هذه الألفاظ ينوعه بناء على التمييز بين الأشياء والظواهر (عبد الباري، 2011، ص29).

التعريف الإجرائي للمفردات: العناصر اللغوية ذات المعاني إما أن تكون كلمات أو أجزاء ذات معانٍ من الكلمات، أو مجموعة من الكلمات.

- الألعاب: عرفت بأنها مجموعة من ألوان النشاط المنظم التي يمارسها المرء منفردًا أو في مجموعة لتحقيق غاية معينة، ويجب أن تتوافر فيها مجموعة من المواصفات (بلقيس ومرعي، 1987، ص16).

عرفت بأنها نشاط موجه يقوم الأطفال به لتنمية سلوكهم وقدراتهم العقلية والجسمية والوجدانية ويحقق في الوقت نفسه المتعة والتسلية (علا، 2016، ص86).

التعريف الإجرائي للألعاب: أنشطة تربوية يمارسها الطلبة بصورة فردية أو ثنائية أو جماعية من أجل تنمية المفردات اللغوية لدى الطلبة.

حدود الدراسة

يلتزم البحث بهذه الحدود الآتية:

1. مهارات تعلم المفردات المقررة على لطلبة الصّف الرابع.
2. تطبيق تجربة البحث على طلبة الصف الرابع في الفصل الثاني من السنة الدراسية 2018-2019.
3. تطبيق تجربة البحث في برايتون كوليدج العين إحدى المدارس الخاصّة في مدينة العين بدولة الإمارات العربيّة المتّحدة.

الفصل الثاني: الإطار النظري والدّراسات السّابقة

يتناول هذا الفصل الإطار النظري للدراسة، والدراسات السابقة، وقد تمّ تناول الإطار النظري في محورين؛ المحور الأول يخص الألعاب اللغوية، والمحور الثاني يخص المفردات اللغوية، وتم تناولهما كالآتي:

المحور الأول: الألعاب اللغوية: مفهومها، وأنواعها، وتطبيقاتها

- مفهوم الألعاب اللغوية.
- أنواع الألعاب اللغوية.
- أهمية الألعاب اللغوية في الصفوف الأولى.
- تطبيقات الألعاب اللغوية واستخدامها.
- أدوار المعلم والمتعلم في التعلم باستخدام الألعاب اللغوية.
- العلاقة بين الألعاب اللغوية وتعلم المفردات.

المحور الثاني: المفردات اللغوية: مفهومها، وخصائصها، وإستراتيجياتها:

- مفهوم المفردات.
- خصائص المفردات.
- أمثلة على المفردات.
- استخدامات المفردات وتوظيفها.
- مهارات تعليم المفردات.
- إستراتيجيات تعليم المفردات.

أولاً: الإطار النظري للدراسة

المحور الأول: الألعاب اللغوية: مفهومها، وأنواعها، وتطبيقاتها

مفهوم الألعاب اللّغوية

مفهوم اللّعب لغةً:

اللّعب لغة: (اسم) والجمع ألعاب.

وجاء في معجم المعاني أنّ مصدر لَعِبَ/ لَعِبَ ب/ لَعِبَ على/ لَعِبَ في، لَـعِب: لهو وتسلية، لَعِبَ لَعِبًا، وَلِعْبًا: لها، وفي التنزيل العزيز: (أرسِلْه معَنا غدًا يَرْتَعْ وَيَلْعَب) (يوسف: 12).

مفهوم اللعب اصطلاحًا:

إنّ مفهوم اللّعب يعتبر كغيره من المفاهيم التي لا يمكن تحديدها بشيء ثابت، وإنّما نجد الكثير من التّعريفات المتنوّعة التي ذكرها الباحثون في هذا المجال، فهي مختلفة باختلاف أصحابها وأفكارهم وتوجّهاتهم ودراساتهم أو نظرياتهم الّتي يتبنّونها، ويعتبر اللّعب بأنه ظاهرة اجتماعية، ونوعًا مستقلاً من أنواع النشاط للطفل، يحافظ على كيان الطفل وينمي قدراته، كما أنه وسيلة للتربية البدنية والاجتماعية، ووسيلة للرياضة، وعنصرًا لثقافة الشّعوب (العناني، 2012).

كما يمكن الإشارة إلى أنّ اللعب أيضًا عمل ممتع في حياة الطفل، وإعداد فعّال لمستقبله واستخدام طبيعي للّغة، في أثنائه يلوّن صوته ويختار كلماته ويبني جمَلَه ويعبّر عن أفكاره (فضل الله، 2005)، والألعاب عبارة عن أنشطة يتم تنفيذها عن طريق التعاون والتنافس بين الأفراد لتحقيق الأهداف ضمن قواعد معيّنة، ولهذه التقنية دور فعال في المنهاج المدرسي إذ تحقّق أهدافا تعليمية مختلفة (الحيلة وغنيم، 2002)، كما أشار البري (2011) إلى أن الأطفال يمكنهم تعلم اللغة والاستمتاع بالتعلم في الوقت نفسه، مما يؤكد أن اللّعب نشاط اجتماعي تعاوني، يتضمن مشاركة فاعلة تتحقق فيها المتعة فهو نشاط طوعي ومَهمَّة يتم تنفيذها ضمن حدود معينة ثابتة زمنيًّا ومكانيًّا،

وطبقًا لقواعد تقبلناها طواعية ونتقيد بها أثناء اللعب، وهذا النشاط ينطوي بداخله على الأهداف والغايات المتوخاة منه، كما أنه مصحوب بمشاعر التوتر والإدراك والفرح وبإدراك واضح بأنه مختلف عن أمور الحياة المعتادة.

مفهوم الألعاب اللّغويّة:

تعدّدت تعريفات الألعاب اللّغويّة، ولكنّها اتّفقت جميعها على أنّها كغيرها من الألعاب لها بداية محدّدة ونقطة نهاية، تحكمها قواعد معيّنة ومحدّدة، ويقوم بها الطلبة، سواء أكانوا متعاونين أم متنافسين للوصول إلى أهداف معيّنة وواضحة.

عُرّفت الألعاب اللغوية بأنها "نشاط يتم بين الدارسين متعاونين ومتنافسين، للوصول إلى غايتهم في إطار قواعد موضوعة" (مرعي والحيلة، 2000، ص98).

كما عرّفت بأنها نشاط مخطّط له ومنظّم من أجل تحقيق أهداف متعلقة بمهارات اللغة العربية وبموضوعات ومجالات أخرى أيضًا من قبل اللاعبين ضمن قوانين معيّنة وبإشراف المعلّم وتوجيهاته. (الحيلة وغنيم، 2002).

الألعاب اللغوية عرفت أيضًا بأنها إستراتيجية تعليم وتعلم قائمة على اللعب الموجه، وتتضمن قيام الأطفال فرديًّا أو في ثنائيات أو مجموعات متعاونين داخل المجموعة الواحدة ومتنافسين كمجموعات باللعب في إطار مجموعة من القواعد التي تنظم سير اللعب ولا تحدّ من حرية الأطفال (المنير، 2011، ص237).

كما أنّ مصطلح التعليم باللعب استخدم لكي يزوّد المعلّم والمتعلّم بوسائل متنوّعة وممتعة من أجل تعليم الأطفال عناصر اللّغة وتدريبهم عليها، كما أن اللعب يساعد في نمو الطفل ونضوجه، وكذلك في تكامله الجسمي والعضلي، ويمنح الطفل الفرصة لتلبية احتياجاته وميوله (موثقي، 2004).

أنواع الألعاب اللغوية

- إنّ للألعاب اللّغويّة أنواعًا متعدّدة ومتنوّعة، ومتدرّجة حسب قدرات المتعلّمين العقليّة أو حسب أعمارهم الزّمنيّة، فهناك ما تجده بسيطًا في مضمونه وأسلوبه بحيث يتم تقديمه للصّغار، ومنه ما تجده متعدّدًا في المضمون والمحتوى بحيث يُقدّم للأكبر سنًّا، وعند الحديث عن أنواع الألعاب لا بد من الإشارة إلى العلاقات التالية بين الألعاب وغيرها من اعتبارات التقسيم.
- الألعاب اللّغويّة وأعمار المتعلمين: بشكل عام تجد أن المتعلمين بغض النظر عن أعمارهم سواء كانوا صغارًا أم كبارًا يحبون الاشتراك بالألعاب، والقليل منهم من تجده غير مهتمٍّ بالألعاب، ويتّضح أنّ مدى ملاءمة هذه الألعاب للمتعلّمين هو ما يؤثّر في مدى استجابتهم.
- الألعاب اللّغويّة ومستويات المتعلّمين: بحيث يتم التّنويع في الألعاب من أجل ملاءمة مستويات خاصّة من الاستعداد والأداء.
- الألعاب اللّغويّة ومهارات اللّغة وعناصرها: وهنا تقسم الألعاب اللّغويّة إلى أنواع عدة حسب المهارات اللّغويّة وعناصرها، مثل: الألعاب الشفهيّة، وألعاب القراءة، وألعاب الكتابة، وألعاب المفردات وألعاب التّراكيب.
- الألعاب اللّغويّة من حيث طبيعتها العامّة وروحها: تصنّف الألعاب مع التّأكيد على المهارة اللّغويّة أو العنصر اللّغوي الّذي تدرّب عليه المتعلّم، وهذا التّقسيم يساعد المتعلّمين على اكتشاف ألعاب جديدة وتطوير ألعاب خاصّة. وإن الألعاب اللغوية تنقسم إلى أنواع متعددة، للمهارات اللغوية أو العناصر اللغوية، مثل الألعاب الشفهية، والتي تركز على المشافهة في بدء برامج تعليم اللغة، أما الألعاب الكتابية فمن خلالها يتم معرفة الطريقة الصحيحة لكتابة الحروف (الصوالحة، 2015).
- وألعاب القراءة: حيث تعد مهارة القراءة الأداة الرئيسة للانفتاح على معارف العصر، حيث تحقق الكثير من الأهداف أبرزها تدريب الطفل على النطق السليم لأصوات اللغة، وتيسير عملية تعلم القراءة والكتابة على الطفل، وتوفير جو صحي يساعد على الانطلاق والتحرر، كما تساعد

في تنمية قدرة الطفل على تحليل وتشخيص الحروف والمقاطع، وتنمية روح العمل الجماعي الفعال والنشط لديهم (الصويركي، 2005، ص49)، ومن جانب آخر، قدَّم أسلوبًا آخر في تصنيف الألعاب من حيث طبيعتها العامة وروحها، فمثلاً ألعاب: صحيح وخطأ-التخمين والحدس-الذاكرة-السؤال والجواب-الصور-الصوت-الكلمات-القصص-الحفلات-الألعاب النفسية-الخط والألعاب المتنوعة، وهذا التصنيف يوضح أن هناك أقسامًا متعددة لكل صنف من أصناف الألعاب، وأن كل قسم من الأقسام يتناول مهارات وعناصر لغوية مختلفة ويناسب مستويات متعددة (عبد الرحمن، 2015).

وألعاب لغوية تتعلق بمكان ممارستها، وهي نوعان: الألعاب الصفية أي التي يجريها المعلم مع طلبته في الغرفة الصفية، والألعاب البيتية. وينقسم هذا النوع من الألعاب إلى ألعاب مصنوعة من قبل المعلم وألعاب جاهزة مطروحة على (الأندرويد) ومخزن التطبيقات الإلكتروني (العساف وعفانة، 2017)، أما فيما يتعلّق بالدراسة الحالية فقد استخدمت الباحثة الألعاب التي تمكّن الطلاب من اللعب بها داخل الغرفة الصفية والتي تعتمد على البطاقات والألواح والصور وبعض الألعاب التي تحتاج إلى استخدام النرد والأحجار، من أجل تنمية مفردات الطلاب وتحقيق المتعة والتشويق.

أهمية الألعاب اللغوية

تساعد الألعاب اللّغويّة الطلبة في تعلّم اللّغة ومفرداتها والتّعمّق في مكنوناتها، فللألعاب اللّغويّة أهمّيّة كبرى في حياة المتعلّمين إذا ما تمّ تطبيقها في ضوء معايير الألعاب اللّغويّة المتميّزة، ويوضح أبو شاور (2017) أهمية الألعاب اللغوية كالآتي:

- تساعد الطلبة على بقاء أثر التّعلّم لفترات طويلة، وتنمّي قدرات الطلبة العقليّة والاجتماعيّة.
- تدعم وتنمّي الأنشطة الثّقافيّة والمواد والمصادر المستخدمة في اللّغة العربيّة.
- تساعد الألعاب على تنمية روح العمل في الفريق والتّفاعل مع الآخرين.
- تعمل على إشراك وإدخال الحواس الخمس في عمليّة تدريس اللّغة.

- تثير الدّافعيّة والتّحدّي لدى الطلبة، وتخفّف من رتابة الدّروس.
- تشجّع الطلبة على البحث عن وسائل لتنمية مفرداتهم كاستخدام القواميس، ممّا ينمّي لديهم اللّغة بشكل سليم.
- تساعد كثيرًا من الطلبة على مواصلة الجهد في الفهم والتّعلّم من أجل اكتساب المزيد من المفردات اللّغويّة الجديدة.
- توظّف مفردات اللّغة ذات المعنى توظيفًا جيّدًا في سياقات واقعيّة وحقيقيّة.
- تثري خيال الطلبة وتساعدهم في تنمية الإدراك والتّمييز (أبو شاور، 2017).

إن اللعب يجب أن يكون أساسيًّا في البرامج المدرسية، خاصة للأطفال الصّغار لأنه يقود إلى نموّهم، وفيه تعبير عن الشّخصية النّمائية لديهم، وفيه أيضًا إدراك لذواتهم، كما ترى أن اللّعب يوجه طاقات الأطفال نحو أنشطة تكون من اختيارهم، وهذه الأنشطة تحفّز مزيدًا من النّمو والتّعلّم لديهم، كما يساعدهم في تنمية مفرداتهم اللغوية وبالتالي تحسين لغتهم، كما تساعدهم على حل المشكلات، وتعليمهم المهارات الاجتماعية، وأيضًا تنمية الخيال والإبداع لديهم، كما تعتبر الألعاب وسيلة في جعل عمليّة التّدريس عملية ممتعة وشيّقة يُكسر فيها روتين الدرس، وتشجع الأطفال على المنافسة فيما بينهم، كما ينمي اللعب مهارات التعلم الإبداعي لديهم، والإبداع والاكتشاف (منصور، 2014).

الدور الأساسي للمعلم في الألعاب اللغويّة

لا ينتظر من المعلم أن يُدخل أنشطة اللّعب إلى الصّف نتيجة دافع حماسة، من دون معرفة الأساليب التي تساعده في تحقيق هدفه من خلال اللّعب، لذا عندما يفشل التّفاهم والتّواصل اللفظي بين الطلاب أنفسهم، أو بين الطلاب والمعلم، هنا يمكن خلق التفاهم عن طريق اللعب، لأنه بعد أن يدرك المعلمون أن اللعب حاجة حيوية بالنسبة إلى الطفل، وبأنه مؤسسة تربوية قائمة بذاتها، فإنهم لا بد من أن يقرّوا بأهميّته في تدريسهم، والعمل على تطوير مهارة اللعب وتعزيزها عن طريق

تشجيع الطلبة من كلا الجنسين على المشاركة وتبادل التجارب والخبرات مما يساعد على إقامة نظام حقيقي لتطوير المعرفة المكتسبة من خلال أنشطة اللعب في البيئة الطبيعية للأطفال، وعدم الإكثار من مدح الطلبة في أثناء اللعب؛ لأنّ ذلك قد يصيب بعضهم بالغرور، لذا يكون التقدير مناسبًا لنوع العمل الذي يقوم به الطالب من دون مبالغة، والاتفاق مع الطلبة على الأمور الرئيسة التي تحكم سير العمل والعلاقات حتى تكتمل الصّورة والغاية التربوية من الألعاب وأهميتها في التّربية والتّعليم، كما أن اللعب الذي يمارسه أطفال المرحلة الأساسية الأولى من (8-12 سنة) يتّصف بالمشاركة والتّعاون، ويقوم على التّخطيط وينطوي على أهداف محدّدة، ممّا يعني أنّ اللّعب في هذه المرحلة يصبح نشاطًا تعلّميًّا متقدِّمًا (الحيلة، 2007).

إن دور المعلم في اللعب بعامة وفي الألعاب اللغوية بخاصة يتمثل فيما يلي (عبد الرحمن، 2015):

1. إجراء دراسة للألعاب والدمى المتوافرة في بيئة الطالب، والتخطيط السليم لاستغلال هذه الألعاب والنشاطات لخدمة أهداف تربوية تتناسب مع قدرات الطفل واحتياجاتهم.
2. توضيح قواعد اللعبة من خلال ترتيب المجموعات وتحديد أو توضيح أدوار الطلاب، وتقديم المساعدة والتدخل في الوقت المناسب.
3. تقويم مدى فاعلية اللعب في تحقيق الأهداف التي وضعها، وإن أهمها اختيار ألعاب لها أهداف تربوية محددة وفي الوقت نفسه مثيرة وممتعة، وأن تكون قواعد اللعبة سهلة وواضحة وغير معقّدة، ومناسبة لخبرات وقدرات وميول الطلاب.

العلاقة بين الألعاب اللغوية وتعلم المفردات

لا يمكننا الاستغناء عن تعلم المفردات نظرًا إلى أهميتها العظيمة في حياة الأطفال، وفي عملية تعليمهم أيضًا، واكتساب اللغة من خلال تعلم المزيد والمزيد من الألفاظ والمفردات والتعبيرات، لذا كان من الضروري تقديم الكثير من المفردات اللغوية لهم، ولكي يتمكن الأطفال من

الاستمرار في التحصيل اللغوي واستخدام الكلمات لنقل الخبرات والتجارب للآخرين والتعبير عن حاجاتهم وتبادل المشاعر والأفكار، كان لا بد من البحث عن وسيلة ممتعة ومشوّقة يتم من خلالها التوصل لكل هذا، ولأن الألعاب من أكثر الوسائل التي تحقق المتعة والتعلم للأطفال في آنٍ واحد، جاءت هذه العلاقة الترابطية بين الألعاب واستثمارها من أجل تنمية مفردات الأطفال وإكسابهم المزيد من الألفاظ.

إن الحصيلة اللغوية لدى الطفل والمفردات الجديدة لديه، التي يكتسبها من خلال التفاعل مع مجموعة من الألعاب الموجهة لتحقيق هذا الهدف، سيكون لها أثر واضح في بقائها واستمرارها مع الأطفال وترسخها في عقولهم، ولأن اللعب لا بد من أن يرتقي مع تقدم أعمار اللاعبين ليلبي احتياجاتهم، كان لا بد من اختيار وتصميم مجموعة من الألعاب التي تتلاءم مع خصائص الأطفال واحتياجاتهم، بالإضافة إلى تنمية مفرداتهم.

مراحل تدريس المفردات باستخدام الألعاب اللّغويّة

إن الألعاب اللغوية تتصل بشكل مباشر بحياة الأطفال، فهي أداة فعالة لتحقيق الأهداف المرجوّة منها، وحتى يتم الربط بين الألعاب وشخصية الأطفال كان لا بد من تصميم واختيار ألعاب تقدم وظائف تربوية يتم تطويعها من أجل تنمية مفردات الأطفال وإتقان مهاراتها (منشي، 2007).

إن استخدام أسلوب الألعاب اللغوية يتطلب من المتعلم أن يكون مدركًا للأدوار التي يجب عليه القيام بها من أجل تحقيق الأهداف التعليمية المرجوّة، هذا بالإضافة إلى أن استخدام الألعاب التربوية لا بد من أن يمر بالمراحل الآتية:

1. مرحلة الإعداد: تُعدُّ مرحلة الإعداد هي المرحلة التي تسبق ممارسة اللعبة اللغوية وتشمل هذه المرحلة التعرف على اللعبة من جميع جوانبها، والمواد، وقانون اللعبة وآلية استخدام اللعبة والوقت الذي تحتاج إليه اللعبة، ومدى ارتباطها بالمنهاج، وتجريب اللعبة قبل دخول الصف،

والعمل على تهيئة المكان المناسب للعبة وتحديد الوقت اللازم، وشرح قواعد اللعبة للمتعلمين مع التأكيد على الأهداف التي يجب على المتعلمين أن يكتسبوها بعد مرورهم بهذه الخبرة (الهويدي، 2005).

2. مرحلة الاستخدام: وفي هذه المرحلة لا بد للمتعلمين من مراعاة ما يأتي:
   - تحقيق الهدف المرجوّ من اللعبة، وبالتالي يكون استخدام الألعاب هادفًا.
   - ترك الفرصة للمتعلم للعمل والتنفيذ حتى يصل إلى تحقيق الهدف المطلوب من اللعبة.
   - مراقبة التغذية الراجعة بين الطرفين من قبل المعلم وذلك لضمان تحقيق الأهداف بصورة علمية دقيقة وعدم الوقوع في الأخطاء.
   - عدم مقارنة المتعلمين ببعضهم بعضًا، وذلك لأن لكل متعلم صفاته واحتياجاته وقدراته الخاصة به.
   - تقبل قدرًا من الحركة والصخب المرافقين لهذا النوع من التعلم (القبطان والخابوري، 2008).
3. مرحلة التنفيذ: العمل على تهيئة المكان لتقديم اللعبة من خلال ربط موضوع اللعبة بالخبرات السابقة للمتعلمين (نجم، 2001).

كما لا بد من إعطاء المتعلم الفرصة لكي يصل إلى الهدف المطلوب، وعدم الموازنة بين المتعلمين، وذلك لأن لكل متعلم صفات وقدرات واحتياجات خاصة به، وعلى المعلم أيضًا:

- أن يراعي الفروق الفردية بين المتعلمين.
- المناقشة السلسة والاستنتاجات السليمة للدروس المستفادة من اللعبة.
- العمل على توضيح أسباب فوز الفريق الأول، وأسباب خسارة الفريق الثاني والعمل على إيجاد الحلول التي تؤدي إلى الفوز في اللعبة (الحيلة وغنيم، 2002).

4. مرحلة التقييم: وهنا يجب أن يشترك المعلم مع طلبته في اللعب لتقييم مدى نجاحهم في تحقيق الهدف المطلوب والابتعاد عن كل شيء يقلل من عزيمة المتعلمين.
5. مرحلة المتابعة: إذ لا بد من متابعة المتعلم من قبل المعلم والحرص على التنويع في الألعاب التي تؤدي إلى الحصول على الخبرة والمستوى المطلوب من الأداء وبالتالي الانتقال إلى الخبرة الآتية.

شروط استخدام الألعاب اللغوية

لتحقيق الهدف من هذه الألعاب اللغوية لا بد للمعلم من أن يراعي شروطًا عدة، أهمها (حنيفة، 2012):

- التخطيط للعب: من الضروري أن يخطط المعلم للألعاب التي سيستخدمها في الدرس؛ محدداتها وأهدافها ومراحلها وكيفيتها ووقتها والأدوات والوسائل التي سيستخدمها في اللعب.
- ربط اللعب بالمنهاج: يجب أن تتصل هذه الألعاب بالأهداف التدريسية التي يسعى المدرس إلى تحقيقها وأن تزيد من فهم الطلبة للغة الجديدة والعمل على تشجيع الطلبة على استخدام اللغة الجديدة.
- توزيع الأدوار بما يتناسب مع مستويات الطلبة وميولهم، أي أن تكون اللعبة مناسبة لقدرات الطلبة وميولهم ومستوياتهم اللغوية والعمرية، وأن يكون دور الطالب واضحًا في اللعبة.
- توضيح قواعد اللعبة ومراحلها: أي أن تكون اللعبة سهلة وواضحة، وأن يشعر الطالب في أثناء ممارسة اللعبة بالحرية والاستقلالية في اللعب.

المحور الثاني: المفردات اللغوية: مفهومها، وخصائصها، وإستراتيجياتها

مفهوم المفردات

مفهوم المفردات لغةً:

المفردات لغة: (اسم) والجمع مفردة.

المفردات واحدها مفردة وتقصد بها: اللفظة أو الكلمة التي تتكون من حرفين فأكثر وتدل على معنى، سواء أكانت فعلاً أم اسْمًا أم أداة. الكلمة هي مجموعة من الأحرف الموجودة بين الفاصلين، حيث لها معنى واحد. المفردات يمكن أن يقال إنها أجزاء اللغة المتضمنة على المعلومات المتعلقة بمعنى الكلمة واستعمالها في اللغة. وقيل في الدراسات عن اللغة العربية أن الكلمات الموجودة في اللغة العربية تحتوي غالبًا على ثلاثة أحرف (أبو سعد، 1997).

المفردات اصطلاحًا:

تعدّ المفردات اللّبنات الأساسيّة لكلّ لغة، لذا فإنّ تعليم المفردات يعتبر جزءًا لا يتجزّأ من تعلّم اللّغة في جميع مراحل التّعليم، كما أنّ المادّة الأولى للّغة هي الأصوات الّتي تتّضح معانيها ودلالاتها عندما ترتبط وتتآلف مع بعضها بعضًا، إذن لا بدّ من أن تتجانس مع ما يليها من أصوات وما يسبقها، بحيث تؤلّف وحدة لغويّة تسمّى الكلمة، وهي أساس اللّغة، فلا لغة من دون مفردات (عبد الباري، 2011، ص23).

إن المفردات هي أدوات حمل المعنى، كما أنها في وقت آخر تصبح وسيلة للتفكير، لأن المتكلم يستطيع أن يفكر ثم يعبّر عما خطر بباله وفكره بكلمات، والمفردات أحد العناصر اللغوية التي ينبغي لمتعلم اللغة العربية تعلمها ليحصل على الكفاءة اللغوية المرغوب فيها (الناقة، 1985، ص161).

تعليم المفردات وتعلّمها

تعليم المفردات هو توجيه الطلبة لأن تكون لديهم القدرة على نطق حروف المفردات وفهم معناها ومعرفة طرق الاشتقاق منها ووصفها في تركيب لغوي صحيح والقدرة على استخدام الكلمات المناسبة في المكان المناسب (طعيمة، 1989، ص194).

مهارات استخدام المفردات

حدّد عبد الباري (2011)، مهارات استخدام المفردات فيما يأتي:

- استخدام الكلمات المناسبة للفكرة العامة للموضوع، واستخدام المفردات المناسبة للجمهور القارئ.
- استخدام الكلمة في سياقها الصّحيح.
- خلوّ الكلمة من تنافر الحروف، وخلوها من مخالفة القياس اللّغوي.
- التّمييز بين المعاني المتقاربة.
- فهم دلالات المشترك اللّفظي.
- قوّة التّأليف بين الكلمات.
- الطّلاقة في إنتاج وتوليد مفردات جديدة تعبّر عن الموضوع.

قد صنف (الحارثي، 2017) المفردات من حيث استخدامها كما يأتي:

1. المفردات المستهدفة، وهي التي يتكرر استعمالها كثيرًا في المجالات والبيئات الاجتماعية والأكاديمية، وإن استخدام مثل هذه المفردات يكسب المتعلم طلاقة في التعبير والقراءة والقدرة على التأثير، كذلك ينبغي أن يستخدم تصريفات الكلمة واشتقاقها للتعبير عما يحدث.

2. المفردات المساعدة: وهي المفردات التي تستعمل بشكل أقل من المفردات المستهدفة وقد تكون معانيها ضبابية وغير واضحة، مما ينبغي استخدام الصور والرسومات التي تساعد الطالب في فهم معناها، ومن المناسب أن يتم لفت انتباه الطالب إليها في مرحلة ما قبل القراءة من خلال لفت انتباهه إلى الصور والرسومات التي تمثلها وتساعد في توضيح معناها.

أنواع المفردات

قسّم طعيمة والشّعيبي (2006) المفردات اللّغوية وفقًا للاعتبارات التالية:

أ- تقسيمها حسب المهارات اللغوية:

- مفردات للفهم وتنقسم إلى قسمين، هما:

1. الاستماع: ويقصد بها مجموعة المفردات التي يستطيع الفرد فهمها عندما يستمع إليها من الآخرين.
2. القراءة: ويقصد بها مجموعة المفردات التي يستطيع الفرد التعرف عليها عندما يتصل بها على صفحة مطبوعة.

- مفردات الكلام وتنقسم إلى نوعين، هما:

1. عاديّة: وهي مجموع المفردات التي يستخدمها الفرد في حياته اليومية.
2. موقفية: وهي مجموع المفردات التي يستخدمها الفرد إلا في موقف معيّن أو مناسبة ما.

- مفردات للكتابة وتنقسم إلى نوعين، هما:

1. عاديّة: وهي مجموع المفردات التي يستخدمها الفرد في مواقف الكتابة الشخصية.
2. موقفية: وهي مجموع المفردات التي يستخدمها الفرد في مواقف الكتابة الرّسميّة.

- مفردات كامنة وتنقسم إلى نوعين، هما:

1. سياقيّة: وهي المفردات التي يمكن تفسيرها من خلال السياق الذي وردت فيه.
2. تحليليّة: وهي المفردات التي يمكن تفسيرها اعتمادًا على خصائصها الصرفية.

ب- تقسيمها حسب المعنى إلى:

1. كلمات عنقودية: وهي مجموع المفردات التي لا تنقل معنى معينًا إلا إذا ارتبطت بكلمات أخرى تساعدها على نقل معنى معين.
2. كلمات وظيفية: وهي مجموع المفردات التي تربط الكلمات والجمل مع بعضها بعضًا.
3. كلمات المحتوى: وهي مجموع المفردات الأساسية التي تشكل صلب الموضوع.

ج- تقسيمها حسب التّخصّص إلى:

1. كلمات خادمة: وهي مجموع المفردات التي يستخدمها الفرد في مواقف حياته العادية أو استخداماته الرسمية ولكن غير التخصصية.
2. كلمات تخصصيّة: وهي مجموع المفردات التي تنقل معاني خاصة وتسمى بالكلمات المحلية أو كلمات الاستخدام (حاج حسن، 1988).

د- تقسيمها حسب الاستخدام إلى:

1. كلمات نشيطة: وهي مجموع المفردات التي يكثر الفرد من استخدامها في الكلام أو الكتابة، أو يسمعها ويقرؤها بكثرة.
2. كلمات خاملة: وهي مجموع المفردات التي يحتفظ بها الفرد في رصيده اللغوي ولكنه لا يستخدمها (رضيا، 2016).

معايير تعليم المفردات وتعلّمها في اللّغة العربيّة

ورد في الإطار العام لمناهج اللّغة العربيّة في دولة الإمارات العربيّة المتّحدة معايير عدّة تخصّ المفردات اللّغويّة تمَّ عرضها بصورة عامّة ومن ثمّ توزيعها على الصّفوف، ومنها الصّف الرّابع، كما ورد أيضًا في الإطار العام لمناهج اللّغة العربيّة، نواتج التّعلّم لتعليم المفردات لطلبة الصّف الرّابع، وفيما يلي عرض لهذه المعايير وهذه النّواتج، جدول (1) يوضح ذلك (وزارة التربية والتعليم، 2017، ص 229-230).

المعايير العامّة لتعليم المفردات:

- أن يكتسب المتعلّم مفردات جديدة من خلال احتكاكه بمواقف غنيّة ومتنوّعة.
- أن يكتسب المتعلّم مفردات من خلال احتكاكه بمواقف غنيّة لغويًّا.
- أن يفسّر المتعلّم المفردات الجديدة من خلال سياقاتها المختلفة.
- أن ينمّي المتعلّم معجمه اللّغويّ بالمصطلحات في مجالاتها العلميّة والحياتيّة.

الجدول (1): معايير تعليم المفردات لطلبة الصّفّ الرّابع

معايير تعليم المفردات لطلبة الصّفّ الرّابع	النّواتج
– أن يكتسب المتعلّم مفردات من خلال احتكاكه بمواقف غنيّة لغويًّا.	– يستبدل المتعلّم بالأسماء والأفعال والعبارات العاميّة كلمات وعبارات فصيحة شفويًّا. – يصنّف المتعلّم الأسماء والأفعال وفق محيطها اللّغوي. – يرتّب المتعلّم علاقات التدرّج بين مفردات ذات دلالة متقاربة (نعاس، غفوة، نوم...).
– أن يفسّر المتعلّم المفردات الجديدة من خلال سياقاتها المختلفة.	– يفسّر المتعلّم الكلمات مستعينًا بمرادفاتها وأضدادها، وسياقها. – يفسّر المتعلّم الكلمات مستخدمًا المعجم الورقيّ والرّقمي. – يحدّد المتعلّم المعنى المناسب للكلمات متعدّدة المعاني مستخدمًا السّياق، ومستعينًا بجذرها. – يوظّف المتعلّم الكلمات الجديدة في سياقات (جمل مفيدة) تفسّر معناها.

بعض إستراتيجيات تعليم المفردات

إن إستراتيجية تعلم المفردات فرع من فروع إستراتيجيات تعلم اللغات، وهي المعرفة عن العمليات والإستراتيجيات المستخدمة مع الطلبة من أجل التعرف على المفردات الغريبة أو الخطوات والإجراءات المتخذة منهم لاكتشاف معاني الكلمات غير المعروفة، لقد اتّفق الباحثون على أهمّيّة

اكتساب مفردات جديدة، ممّا يساعد المتعلّم على سهولة تعلّم اللّغة واستخدامها، فإستراتيجيّة تعلّم المفردات تنبثق من إستراتيجيّات تعلّم اللّغة (الهاشمي وعلي، 2012).

وفيما يلي يتم عرض مجموعة من الإستراتيجيات الفاعلة في تدريس المفردات:

إستراتيجيّة المعاني المتعدّدة:

مفهومها: هي مجموعة من الإجراءات التي يستخدمها المعلّم من أجل توضيح معنى كلمة معيّنة يختلف معناها باختلاف الجملة حسب السّياق (شاهين، 2011).

إجراءاتها:

1. يعطى الطّالب كلمة معيّنة في جملتين أو ثلاث جمل مختلفة.
2. يطلب منه أن يحدّد معناها في كل جملة على حدة، وهنا يستطيع فهم المعنى من خلال السّياق.

مثال:

معنى كلمة (يروي) في الجمل الآتية:

1. يروي أبي الزّرعَ في حديقَةِ الْبيت (الْمعنى: يسقي).
2. يروي جدّي لنا حكاياتٍ ممتعةً (المعنى: يحْكي).

إستراتيجية مفاتيح السّياق (حدّد):

مفهومها: هي عبارة عن الطريقة التي يستخدمها المعلم من أجل مساعدة الطلبة في التّوصّل إلى معنى الكلمة الصّحيح من خلال السّياق، وذلك بتحديد كلمات مفتاحيّة ترشده للمعنى في الجملة نفسها.

إجراءاتها:

1. يضع المعلّم خطًّا تحت كلمة في الجملة.

2. يطلب من الطلبة أن يذكروا مفاتيح السّياق لهذه الكلمة؛ أيّ الكلمات الّتي أرشدتهم إلى معناها وقرّبت الْمعنى لهم.

مثال:

حدّد مفاتيح السّياق للكلمة الّتي تحتها خطّ في الجمل الآتية:

عادَ أخي مبكّرًا إلى الْبيتِ (معنى كلمة عاد: رجَعَ، مفاتيح السّياق: مبكّرًا، البيت).

عادَ جَدّي صَديقَه الْمريض (معنى كلمة عاد: زارَ، مفاتيح السّياق: صَديقَه، الْمريض).

إستراتيجية المشتقّات أو عائلة الكلمة:

مفهومها: هي التعرّف على معنى الكلمة من خلال الرّجوع إلى أصلها.

إجراءاتها:

1. يطلب المعلّم من الطلبة أن يكتبوا عائلة كلمة معيّنة؛ أيّ الكلمات الّتي يستطيع أن يشتقّها من الكلمة نفسها.
2. يوضّح لهم أنّه يجب ذكر الأفعال بأنواعها الثّلاثة والمصدر وغيرها.

مثال:

اكتبْ عائلة كلمة معلّم:

عَلَّمَ، يُعَلِّمُ، تُعَلِّمُ، عَلِّمْ، عُلوم، مُعَلِّمة، تَعْليم، عِلْمٌ.

إستراتيجية شبكة المفردات:

مفهومها: هي مجموعة الإجراءات الّتي يستخدمها المعلّم مع طلبته من أجل ذكر كلمات مرتبطة ببيئة مفردة معيّنة.

إجراءاتها:

1. يحدّد المعلّم مفردة معيّنة.
2. يطلب من طلبةه ذكر جميع الكلمات المرتبطة بها وحصرها، مع إعطائهم وقتًا كافيًا للتّفكير.

مثال:

اكتب الكلمات المرتبطة بكلمة (كرة):

ملعب، لاعب، جمهور، حارس، شبكة، مدافع، مهاجم، رياضة، مشجّعون، فريق، كأس، ميدالية، فوز، خسارة، حَكم.

إستراتيجية خريطة المفردات:

مفهومها: هي مجموعة الإجراءات الّتي يستخدمها المعلّم مع طلبةه من أجل تحديد مرادف الكلمة وضدّها ونوعها أيضًا.

إجراءاتها:

1. يحدّد المعلّم كلمة معيّنة.
2. يطلب من طلبةه تحديد نوع الكلمة أوّلًا (اسم، فعل، حرف) ثم الإتيان بمرادفها وضدّها.
3. ثم يطلب منه وضع الكلمة في جملة صحيحة من إنشائه.

مثال:

ما هي شبكة كلمة (باع)؟

نوع الكلمة: فعل ماضٍ، مرادفها: أعطاه الشّيْء بثمن معيّن، ضدّها: اشْترى، باعَ الرّجلُ الْقُماشَ بثمنٍ مرتفعٍ.

إستراتيجية التّخمين:

مفهومها: هي ألعاب لغوية عقلية تتعلّق بكيفية الأداء كاللّغز ومعنى الكلمة.

إجراءاتها:

1- تخمين الكلمة في مهارة المحادثة بوصف الكلمة والحديث عن مدلولها.
2- تخمين الكلمة في مهارة الكتابة بتكوين الكلمة من مجموعة من الأحرف أو وضعها في المكان المناسب.
3- تخمين الكلمة في مهارة الاستماع بتمييز الأصوات في الكلمة مثل تمييز السين عن الصاد.

مثال: سيف وصيف.

إستراتيجية اختبر المفردات:

مفهومها: هي مجموعة الخطوات التي يقوم بها الطلبة من إيجاد الكلمة المناسبة من أجل إكمال الجمل.

إجراءاتها:

1. تقسيم الطلبة إلى مجموعتين من قبل المعلم.
2. قيام طلبة المجموعة الأولى بكتابة جمل مناسبة على بطاقات معينة ولكن مع ترك فراغ مكان كل مفردة في هذه الجمل، بحيث يقوم طلبة المجموعة الثانية بكتابة هذه المفردات في الفراغ المناسب.
3. أخذ البطاقات من قبل المعلم وتوزيعها على طلبة المجموعة الثانية لتبدأ بالإجابة عنها من خلال استخدام مفردات الدرس وكتابتها في الفراغ المناسب لكل جملة.
4. عند الانتهاء من كتابة المفردات يعيد المعلم البطاقات للمجموعة الأصلية من أجل تصويب الأخطاء إن وجدت، وتحديد النتيجة (العساف وعفانة، 2017).

ثانياً: الدراسات السابقة

في هذا الجزء من الدراسة سوف يتم عرض الدراسات السابقة المرتبطة والمتعلقة بأهدافها، وقد قامت الباحثة بتقسيم الدراسات السابقة إلى محورين رئيسين:

المحور الأول: دراسات متعلقة بالألعاب اللغوية.

المحور الثاني: دراسات متعلقة بالمفردات اللغوية.

وفيما يأتي عرض لهذه الدراسات:

المحور الأول: دراسات متعلقة بالألعاب اللغوية

دراسة خليل (2000) استهدفت معرفة فاعلية التعلم باللعب في مادة القراءة لدى طلاب الصف الأول الابتدائي باستخدام البرنامج التعليمي اللعبي المصمم لهذا الغرض، وقد استخدم الباحث المنهج شبه التجريبي في الدراسة، وقد استخدمت الباحث الأدوات التالية لتحقيق أهداف الدراسة: برنامجًا مصممًا للتعليم باللعب، وبطاقة ملاحظة لكل طالب، واختبارين قبليًّا وبعديًّا لقياس مستوى التحصيل المعرفي للطلاب، وتكوّنت عينة الدراسة من طلاب الصف الأول الابتدائي، وقد بلغ عدد أفرادها (68) طالباً وطالبة، وضمت المجموعة التجريبية (34) طالباً وطالبة، أما المجموعة الضابطة فتضم (34) طالباً وطالبة استمرت بتعليمها خمسة أسابيع وفق الطريقة الاعتياديّة، وقد توصلت الدراسة إلى أهم النتائج التالية:

- وجود فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى 5% في مستوى التحصيل المعرفي لمادة القراءة بين طلاب المجموعة الضابطة الذين تعلموا وفق الطريقة الاعتياديّة وطلاب المجموعة شبه التجريبية الذين تعلموا باستخدام اللعب المنظم.

دراسة الحلية وغنيم (2002) استهدفت دراسة معرفة أثر الألعاب التربوية اللغوية المحوسبة والعادية في معالجة الصعوبات القرائية لدى طلبة الصف الرابع مقارنة بالطريقة الاعتيادية

في مدرستين من المدارس الخاصة، واستخدم الباحث المنهج شبه التجريبي بتصميم المجموعات المتكافئة، وقد تكونت عينة من (32) طالباً وطالبة (30) طالبة و(18) طالباً تم اختيارهم بناء على تطبيق أداتين هما: مقياس-مايكل بست-المعرب والمطور للبيئة الأردنية، وذلك بهدف الكشف عن الطلبة الذين يعانون من صعوبات التعلم، واختبار تشخيص في اللغة العربية للكشف عن الصعوبات القرائية التي يعاني منها الطلبة، وقد ثبت صدق الأداتين وثباتهما، وتم توزيع أفراد عينة الدراسة عشوائياً إلى ثلاث مجموعات، حيث تكونت كل مجموعة من (16) طالباً وطالبة (10) طالبات و(6) طلاب تم معالجة الصعوبات القرائية لدى أفراد المجموعة الأولى باستخدام الألعاب اللغوية المحوسبة، والمجموعة الثانية استخدمت الألعاب التربوية العادية، والمجموعة الثالثة تمت معالجتها بالطريقة الاعتيادية، وقد قام الباحثان بتصميم مجموعة من الألعاب التربوية اللغوية بعد تشخيص الصعوبات القرائية، وبناء الخطة العلاجية، واستمر تطبيق البرنامج لمدة شهر واحد وبطريقة مكثّفة، وبعد معالجة البيانات بالطريق الإحصائية المناسبة، أظهرت نتائج الدراسة وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطات علامات طلبة مجموعات الدراسة على الاختبار التحصيلي المباشر والمؤجل لصالح الطلبة الذين تمت معالجتهم بالألعاب التربوية اللغوية المحوسبة أولاً، ثم لصالح الطلبة الذين تمت معالجتهم بالألعاب التربوية اللغوية العادية ثانياً، ثم لصالح الطلبة الذين تمت معالجتهم بالطريقة الاعتيادية، كما أظهرت نتائج الدراسة وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطات علامات طلبة مجموعات الدراسة على الاختبار التحصيلي المباشر والمؤجل تعزى لمتغير الجنس للطلبة ولصالح الطالبات.

دراسة القدومي (2007) استهدفت التعرف على أثر التعلم، من خلال اللعب، في التحصيل الدراسي والاحتفاظ بمادة اللغة الإنجليزية، لدى طلبة الصف الرابع في مدارس مدينة نابلس الحكومية، تم استخدام المنهج التجريبي بأحد تصاميمه مجموعتين إحداهما تجريبية والأخرى ضابطة، وكان مجتمع الدراسة من طلبة الصف الرابع، وتكوّنت عينة الدراسة من (120) طالباً وطالبة.

أظهرت نتائج الدراسة وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين المستويات في القياسات القبلي والبعدي في الاحتفاظ لصالح المجموعة التجريبية، كما أظهرت النتائج وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين مستويات (التذكر، التطبيق، والتركيب، والدرجة الكلية) في القياسات: القبلي والبعدي والاحتفاظ لصالح المجموعة الضابطة، كما أظهرت نتائج الدراسة عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية في مستوى التذكر والفهم والاستيعاب في القياس البعدي بين المجموعة الضابطة والتجريبية، بينما توجد فروق دالّة إحصائياً في مستويات: التطبيق، والتحليل، والتركيب، في القياس البعدي لصالح المجموعة التجريبية.

دراسة أبو عكر (2009) استهدفت معرفة أثر برنامج الألعاب التعليمية لتنمية بعض مهارات القراءة الإبداعية لدى طلاب الصف السادس الأساسي، واستخدم الباحث أدوات متنوعة، منها قائمة مهارات القراءة الإبداعية، واختبار مهارات القراءة الإبداعية، وبرنامج بالألعاب التعليمية لتنمية مهارات القدرة الإبداعية، وتكوّنت عينة الدراسة من (70) طالبا، واستخدم الباحث المنهج التجريبي، وكانت من أهم نتائج الدراسة: وجود فروق دالّة إحصائيًّا بين متوسط درجات الطلاب في اختبار مهارات القراءة الإبداعية بين المجموعة التجريبية والضابطة في التطبيق البعدي لصالح المجموعة التجريبية.

دراسة الجعيد (2010) استهدفت التعرف على فاعلية استخدام الألعاب اللغوية في تنمية بعض مهارات التمييز السمعي، والفهم القرائي لدى طالبات الصف الرابع الابتدائي بمدينة الطائف واتبعت الدراسة المنهج الشبه التجريبي، وتمثلت أداة الدراسة في اختبار تحصيلي وقائمة لبعض مهارات الفهم القرائي والتمييز السمعي، وطبقت الدراسة على عينة مكونة من (60) طالبة من طالبات الصف الرابع الابتدائي تم تقسيمهن بالتساوي إلى مجموعتين، التجريبية والضابطة، وقد أظهرت نتائج الدراسة وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين المجموعتين التجريبية والضابطة في مستوى بعض مهارات التمييز السمعي والفهم القرائي لصالح المجموعة التجريبية.

دراسة الأحمدي (2010) استهدفت الدراسة معرفة أثر الألعاب التعليمية في إكساب طلاب الصف السادس الابتدائي الحروف الهجائية والمفردات لمادة اللغة الإنجليزية، استخدمت الدراسة المنهج شبه التجريبي باستخدام تصميم المجموعتين التجريبية والضابطة، تكوَّن مجتمع الدراسة من طلاب الصف السادس الابتدائي بالمدارس الحكومية التابعة لإدارة التعليم للبنين بمحافظة جدة في الفصل الدراسي الأول (1429-1430)، أما عينة الدراسة فكانت في إحدى المدارس الابتدائية بمدينة جدة تم اختيارها بطريقة عشوائية.

أظهرت نتائج الدراسة عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسط درجات المجموعتين التجريبية والضابطة في الاختبار القبلي في تعلم الحروف الهجائية لمادة اللغة الإنجليزية، وأنه يوجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسط درجات المجموعتين التجريبية والضابطة في الاختبار البعدي في تعلم الحروف الهجائية لمادة اللغة الإنجليزية لصالح طلاب المجموعة التجريبية، كما أظهرت نتائج الدراسة عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسط درجات المجموعتين التجريبية والضابطة في الاختبار القبلي لتعلم المفردات لمادة اللغة الإنجليزية، وتوجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسط درجات المجموعتين التجريبية والضابطة بعد ضبط أثر القياس القبلي لتعلم المفردات لمادة اللغة الإنجليزية لصالح طلاب المجموعة التجريبية.

دراسة زوبي (2011) استهدفت إعداد برنامج مبنيّ على الألعاب اللغوية في تنمية واكتساب مهارة الحديث لدى أطفال الرياض من سن (5-6) سنوات، كما استهدفت التعرف على الألعاب اللغوية لدى أفراد العينة المستهدفة، ومستوى مهارة الحديث، وبناء برنامج الألعاب اللغوية لتنمية مهارة الحديث بما يتناسب والمرحلة العمرية لأفراد عينة الدراسة، واتبعت الدراسة المنهج شبه التجريبي للمجموعات المتكافئة، وتكوّنت عينة الدراسة من (60) من الأطفال المقيدين في دور رياض الأطفال بمدينة بنغازي للعام (2009-2010)، تم تقسيمهم إلى مجموعتين متكافئتين ومتساويتين؛ مجموعة تجريبية بلغ عدد أفرادها (30) طفلًا، ومجموعة ضابطة بلغ عدد أفرادها

(30) طفلًا، وقامت الباحثة بتصميم برنامج بالألعاب اللغوية لتنمية مهارة الحديث، وتم تطبيق البرنامج لمدة شهرين بواقع ثلاث جلسات أسبوعيًّا، ولتحقيق أهداف الدراسة استخدمت الباحثة بطارية اختبارات القدرات النفيسة اللغوية لطفل الروضة، وقامت الباحثة باستخراج الصدق والثبات لأدوات الدراسة، واستخدام الحزم الإحصائية للعلوم الاجتماعية SPSS، وبينت نتائج الدراسة وجود فروق دالّة إحصائيًّا في درجات أطفال المجموعتين التجريبية والضابطة في الدرجة الكلية لأبعاد المقياس، كما أنه توجد فروق دالّة إحصائيًّا في درجات أطفال المجموعة التجريبية بين القياسين القبلي والبعدي في الدرجة الكلية للقياس، ووجود فروق دالّة إحصائيًّا في درجات أطفال المجموعتين التجريبية والضابطة بالقياس البعدي في الدرجة الكلية للقياس.

دراسة البري (2011) استهدفت معرفة أثر استخدام الألعاب اللغوية في تنمية الأنماط اللغوية لطلبة المرحلة الأساسية، واستخدم الباحث المنهج شبه التجريبي، وتكوّنت عينة الدراسة من (80) طالباً وطالبة من أربع شعب من طلبة الصف الرابع، مجموعتين تجريبيتين للذكور والإناث ومجموعتين ضابطتين للذكور والإناث، تم اختيارهم بالطريقة القصدية تبعاً لاختيار المدرستين: مدرسة المنصورة الثانوية الشاملة للبنين ومدرسة المنصورة الأساسية للبنات، ودرست المجموعتان التجريبيتان باستخدام الألعاب اللغوية، في حين درست المجموعتان الضابطتان باستخدام الطريقة الاعتيادية، وقام الباحث ببناء اختبار تحصيلي مكوّن من (20) فقرة جميعها من الاختيار من المتعدد، وزعت على فقرات الاختبار بشكل شبه متقارب على المستويات الثلاثة، وهي (التذكر، والاستيعاب، والتطبيق)، حيث قام الباحث بالتأكد من صدقه عن طريق صدق المحتوى وثباته عن طريق معامل (كرونباخ ألفا)، وللإجابة عن تساؤل الدراسة تم حساب المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية وتحليل التباين الثنائي، وبينت نتائج الدراسة عن وجود فروق ذات دلالة إحصائية في المتوسطات الحسابية بين طلبة المجموعة التجريبية وطلبة المجموعة الضابطة، تعزى لأثر التدريس ولصالح الألعاب اللغوية، وبيّنت نتائج الدراسة عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية في المتوسطات الحسابية تعزى لأثر متغير الجنس أو التفاعل بين طريقة التدريس والجنس.

دراسة حسن (2012) استهدفت معرفة فاعلية برنامج لغوي تدريبي مقترح لتنمية المهارات اللغوية (الاستماع، التهيئة للقراءة، التعبير الشفوي) لدى طفل الروضة، وقد بلغ عدد أفراد البرنامج (60) طفلًا من أطفال الرياض ما بين سن (4-5) سنوات، وقد أشارت نتائج الدراسة إلى: وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين المجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة في القياس البعدي في كل من المهارات (اللغوية الاستماع، التهيئة للقراءة، التعبير الشفوي)، وذلك لصالح المجموعة التجريبية مما يدل على فاعلية البرنامج التدريبي، وعدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية في المهارات اللغوية تبعًا لمتغير الجنس.

دراسة خليفة وجاد (2013) استهدفت معرفة أثر التفاعل بين نمط الإبحار (هرمي حر-قائمة مقيد) في برنامج الألعاب التعليمية الإلكترونية ومستوى الدافعية (مرتفع-منخفض) على تنمية المهارات اللغوية العربية والميل نحوها لدى طلاب الصف الخامس الابتدائي، استخدمت الدراسة المنهج التجريبي على عينة تكونت من (60) طالبا من مرتفعي الدافعية ومنخفضي الدافعية، تم توزيعهم عشوائيًّا إلى مجموعة استخدمت نمط الإبحار الهرمي الحر، ومجموعة استخدمت نمط إبحار القائمة المقيد، فأصبح توزيعهم إلى أربع مجموعات بحيث تحتوي كل مجموعة على (15) طالبا على النحو التالي: المجموعة الأولى أنماط الإبحار الحر مرتفع الدافعية، المجموعة الثانية نمط الإبحار المقيد مرتفع الدافعية، المجموعة الثالثة نمط إبحار هرمي حر منخفض الدافعية، المجموعة الرابعة نمط إبحار قائمة مقيد منخفض الدافعية. استخدم الباحثان مقياس الدافعية المكوّن من (45) فقرة، والاختبارات التحصيلية موضوعة إلكترونياً متضمنة بعض مهارات اللغة العربية للصف الخامس الابتدائي، ومقياس الميل من إعداد الباحثين، واستخدم الباحثان لاستخراج النتائج الرزمة الإحصائية SPSS، حيث بيّنت نتائج الدراسة وجود فروق ذات إحصائية لأثر للتفاعل بين نمط الإبحار ومستوى الدافعية في مقياس الميل لصالح نمط القائمة المقيد مرتفع الدافعية، بينما لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية لهذا التفاعل في اختبار المهارات اللغوية، كما يوجد فروق ذات دلالة إحصائية بين نمط الإبحار الهرمي والقائمة لصالح القائمة المقيد في اختبارات المهارات، ولكن لا

توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين مستوى الدافعية (مرتفع-منخفض) في اختبار المهارات اللغوية، بينما توجد فروق ذات دلالة إحصائية في مقياس الميل لأثر مستوى الدافعية لصالح مستوى الدافعية المرتفع.

دراسة ماهر والعرفج (2014) استهدفت معرفة تأثير برنامج تربية حركية مقترح باستخدام الألعاب اللغوية في تنمية بعض مهارات اللغة العربية للصف الأول الابتدائي، حيث اشتملت هذه المهارات على: التميز السمعي-التميز البصري-مهارة التحليل-مهارة التركيب، لطالبات الصف الأول الابتدائي، استخدمت الباحثتان المنهج شبه التجريبي على عينة قوامها (60) طالبة بالصف الأول الابتدائي تم تقسيمهم بالتساوي إلى مجموعتين ضابطة وتجريبية، استخدمت الدراسة: (اختبار الذكاء لجودانف-استبانة تحديد الأنشطة الحركية-استبانة لتحديد الألعاب اللغوية-استبانة البرنامج المقترح-الاختبار المعرفي) كأدوات لجمع البيانات، وأظهرت نتائج الدراسة وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسط درجات طالبات المجموعة الضابطة-التي درست بالطريقة الاعتيادية-ومتوسط درجات طالبات المجموعة التجريبية التي درست برنامج التربية الحركية المقترح باستخدام الألعاب اللغوية في تنمية بعض مهارات اللغة العربية: التميز السمعي-التميز البصري-مهارة التحليل-مهارة التركيب، وذلك في الاختبار البعدي لصالح المجموعة التجريبية.

دراسة اللهيبي (2015) استهدفت التحقق من فاعلية استخدام الألعاب التعليمية في إكساب طالبات الصف الخامس الابتدائي بعض المفاهيم النحوية، واستخدمت الدراسة المنهج شبه التجريبي والذي يعتمد على تصميم المجموعتين التجريبية والضابطة وتطبيق الاختبار التحصيلي بعديًّا وقبليًّا، واستخدمت الباحثة الاختبار التحصيلي الذي يمثل أداة الدراسة الرئيسة، ومجموعة من الألعاب التعليمية اللغوية وعددها (11) لعبة تعليمية تمثل أداة الدراسة التطبيقية، تم حساب ثبات الاختبار بطريقة معامل ارتباط بيرسون، وتم اعتماد الصدق الظاهري بعرض الأداة على مجموعة من المحكمين، وتم تطبيق الدراسة على عينة من طالبات الصف الخامس الابتدائي بلغ عددهن (61)

طالبة، تم تقسيمهن إلى مجموعتين: المجموعة الضابطة بواقع (29) طالبة، والمجموعة التجريبية بواقع (32) طالبة، وأشارت نتائج الدراسة إلى تفوق طالبات المجموعة التجريبية في متوسط درجات التحصيل المعرفي البعدي في جميع مستويات الدراسة المعرفية (التذكر، الفهم، التطبيق)، كما أظهرت نتائج الدراسة وجود فروق ذات دلالة إحصائية في التحصيل البعدي بين متوسطات درجات المجموعة الضابطة ومتوسطات درجات المجموعة التجريبية في المستويات المعرفية (التذكر، الفهم، التطبيق)، وفي التحصيل الكلي البعدي، عند المستويات الثلاثة مجتمعة لصالح المجموعة التجريبية.

دراسة Rai and Jonathan (2015) استهدفت تطوير لغة الفرد من خلال الاستخدام الإبداعي للغة في أثناء لعب لعبة ألواح رقمية حديثة تسمى (Pandemic)، والمقارنة بين كتاب قواعد اللعبة واللعب المنطوق في لوحة اللعبة، واللغة التي ظهرت في الخطاب المنطوق حول طريقة اللعب. تم استخدام المنهج الوصفي على عينة من أربعة طلبة جامعيين في هذه اللعبة. تراوح متوسط أعمار المشاركين بين (M = 21.75 سنة من العمر). قضى المشاركون ما بين تسعة وسبعة عشر عامًا في دراسة اللغة الإنجليزية. ثلاثة أشخاص قد أخذوا TOEIC اختبار (م = 690). قيّم المشاركون ذاتيًّا مهاراتهم في اللغة الإنجليزية ليكونوا متشابهين مع الطلبة الآخرين في الوقت نفسه، وجميع المشاركين لعبوا اللعبة قبل هذه الدراسة (M = 15.25 سنة من اللعب). وثلاثة لاعبين يملكون لوحة (Pandemic). وتم تحليل البيانات من خلال نسخ المحادثة المسجلة والتحقق منها من قبل شخصين إضافيين (أحد المتحدثين باللغة الإنجليزية الأصلية ومتحدث ياباني واحد). واستخدم هذا المشروع تقنيات تحليل الخطاب، وتحليل ترددات مستويات مختلفة من الكلمات الإنجليزية، بالإضافة إلى أداء العديد من التحليلات النصية مثل التعقيد وأطوال الجملة. وأظهرت النتائج أن الكلمات والتعبيرات والجمل العديدة في خطاب اللعب مختلفة تمامًا عن نص القواعد. وأن اللغة الناشئة في طريقة اللعب، تم إنشاؤها من ثقافة اللاعبين، والمعرفة السابقة، ومن خلال العناصر والأحداث في اللعبة. وكانت الكلمات والاستعارات والقصاصات أكثر وجودًا في طريقة اللعب مقارنةً بنص القاعدة، ويرى الباحثون أن التعبيرات وجدت في اللعب، وليس كتاب القواعد، وذلك بسبب

الطبيعة الشخصية والعاطفية للغة تعبيراً عن ردود الفعل على أحداث اللعبة. وأن الاختلافات في الخطاب بين البيانات المنطوقة كانت أكثر بساطة من البيانات المكتوبة.

التعقيب على الدراسات السابقة

تناولت الدراسات السابقة موضوعات ذات صلة متعلقة بالألعاب التربوية، مثل دراسة الأحمدي (2010) والتي استهدفت معرفة أثر الألعاب التعليمية في إكساب طلاب الصف السادس الابتدائي الحروف الهجائية والمفردات لمادة اللغة الإنجليزية، وأشارت دراسة خليل (2000) إلى معرفة فاعلية التعلم باللعب في مادة القراءة لدى طلاب الصف الأول الابتدائي باستخدام البرنامج التعليمي اللعبي، وبينت دراسة الحيلة وغنيم (2002) أثر الألعاب التربوية اللغوية المحوسبة والعادية في معالجة الصعوبات القرائية، وبينت دراسة القدومي (2007) التعرف على أثر التعلم من خلال اللعب في التحصيل الدراسي والاحتفاظ بمادة اللغة الإنجليزية، وأشارت دراسة أبو عكر (2009) إلى معرفة أثر برنامج الألعاب التعليمية لتنمية بعض مهارات القراءة الإبداعية، وأشارت دراسة الجعيد (2010) إلى التعرف إلى فاعلية استخدام الألعاب اللغوية في تنمية بعض مهارات التمييز السمعي، والفهم القرائي.

أما دراسة زوبي (2011) فقامت بإعداد برنامج مبنيّ على الألعاب اللغوية في تنمية واكتساب مهارة الحديث لدى أطفال الرياض من سن (5-6) سنوات، كما استهدفت التعرف على الألعاب اللغوية لدى أفراد العينة المستهدفة، واستهدفت دراسة البري (2011) معرفة أثر استخدام الألعاب اللغوية في تنمية الأنماط اللغوية لطلبة المرحلة الأساسية، وبينت دراسة حسن (2012) مدى فاعلية برنامج لغوي تدريبي مقترح لتنمية المهارات اللغوية (الاستماع، التهيئة للقراءة، التعبير الشفوي) لدى طفل الروضة.

وأجرى ماهر والعرفج (2014) دراسة استهدفت معرفة تأثير برنامج تربية حركية مقترح باستخدام الألعاب اللغوية في تنمية بعض مهارات اللغة العربية، واستهدفت دراسة اللهيبي (2015)

التحقق من فاعلية استخدام الألعاب التعليمية في إكساب طالبات الصف الخامس الابتدائي بعض المفاهيم النحوية، وقام Rai and Jonathan (2015) بدراسة استهدفت تطوير لغة الفرد من خلال الاستخدام الإبداعي للغة في أثناء لعب لعبة ألواح رقمية حديثة.

المحور الثاني: الدراسات السابقة المتعلقة بالمفردات

قاما الهاشمي وعلي (2012) بدراسة استهدفت معرفة إستراتيجيات تعلم المفردات التي يوظفها دارسو اللغة العربية في جامعة العلوم الإسلامية بماليزيا واعتقاداتهم المتعلقة بها، واستخدم الباحثون المنهج الوصفي القائم على وصف الظاهرة كما هي في الواقع ومحاولة تفسيرها وتحليلها، وتكوّنت عينة الدراسة من (67) طالباً من طلبة السنة الأولى الذين يدرسون اللغة العربية كلغة أجنبية ويشكلون ما نسبته (58%) من مجتمع الدراسة، وزعت عليهم عينة استبانة تكونت من قسمين: القسم الأول إستراتيجيات تعلم المفردات وتكون من (45) فقرة، والقسم الثاني اعتقادات الدارسين المتصلة بتعلم المفردات وتكون من (20) فقرة، تم إيجاد صدق وثبات أداة الدراسة بالطرق العلمية المناسبة، وبعد تحليل البيانات بالوسائل الإحصائية المناسبة، أظهرت نتائج الدراسة أن الدارسين يوظفون عادة إستراتيجيات متنوعة في تعلم مفردات اللغة العربية، كان أكثرها توظيفاً إستراتيجيات استخدام المعجم ثم الذاكرة والاستدعاء، ثم تدوين الملاحظات وآخرها إستراتيجيات تخمين المعنى من السياق، كما أظهرت النتائج أن لدى الدارسين وعياً بأهمية تعلم المفردات.

قام النشوان (1427هـ) بدراسة استهدفت معرفة الاتجاهات التي ينتهجها متعلمو اللغة العربية غير الناطقين بها نحو استعمال المعجم، كما استهدفت معرفة أثر المدرس على الطالب والإستراتيجيات التي يستعملها الطلبة عند ممارستهم عملاً في المعجم، واستخدمت الدراسة المنهج الوصفي التحليلي، وتكوّنت عينة الدراسة من (98) طالباً من طلبة معهد تعليم اللغة العربية بجامعة الإمام محمد بن سعود الإسلامية، تراوحت أعمارهم بين (18-37) سنة، واستخدم الباحث أداة قام بتصميمها لتحقيق أهداف الدراسة، بعد التحقق من ثباتها وصدقها، تم استخدام النسب المئوية

والتكرارات والمتوسطات الحسابية واختبار (ت) وتحليل التباين الأحادي، وأظهرت نتائج الدراسة أن ميول الطلبة نحو استعمال المعجم إيجابية خاصة المعجم الأحادي، كما بينت الدراسة أن تحفيز المعلم وتشجيعه للطالب له أثر بارز، كذلك كان من أبرز النتائج المهمة لهذه الدراسة أن الطلبة لديهم الكفاءة اللغوية التي تمكنهم من استعمال المعجم، وقد ظهر ذلك من خلال استعمالهم للعديد من الإستراتيجيات بقدرة عالية نظراً إلى إتقانهم قدراً كبيراً من مكونات اللغة وأنظمتها، هذا بالإضافة إلى أن استعمال الطلبة لتلك الإستراتيجيات عائد أيضاً إلى حاجتهم إلى التعلم الذاتي كون المعجم أحد المصادر المتاحة للتعلم.

قام الهادي (2014) بدراسة استهدفت معرفة أثر عبء الاندماج بمكوناته الثلاثة-الحاجة والبحث والتقويم-على الاكتساب العرضي للمفردات اللغوية وبقائها لدى دارسي اللغة الإنجليزية كلغة أجنبية، واستخدمت الدراسة المنهج شبه التجريبي، وتكونت عينة الدراسة من (10) طلبة بقسم اللغة الإنجليزية بالمستوى الرابع، في ضوء بعض المعايير المعينة لإعداد المفردات اللغوية المستهدفة وعددها (16) مفردة: (8) كلمات و(8) مصطلحات، وتم إعداد استبانة للمفردات اللغوية المستهدفة، تم تطبيق الدراسة لمدة (4) أسابيع، وتم استخدام الرزمة الإحصائية SPSS لتحليل بيانات الدراسة، وأظهرت نتائج الاستبانة أن جميع المفردات اللغوية المستهدفة لم تكن مألوفة لدى عينة الدراسة، كما تم إعداد اختبار قبلي للمفردات اللغوية يتكون من أربع مهام لغوية لمدخلات التعلم ومخرجاته (الفهم القرائي-الاختيار من متعدد-إنتاج الجمل-الترجمة إلى اللغة العربية)، وتم إجراء الدراسة من دون تقديم أي نوع من أنواع التعزيز، وبعد أسبوع واحد، أجري الاختبار البعدي للمفردات اللغوية بالمهام نفسها-عدا سؤال الاختيار من متعدد الذي اشتمل على المفردات المستهدفة ولكن في سياقات مختلفة-مصحوباً ذلك الاختبار ببطاقة المسارد اللغوية اللفظية والمصورة، وللتأكد من وجود بقاء المفردات اللغوية بعد أسبوعين، تم إجراء الاختبار البعدي المؤجل الذي هو الاختبار القبلي نفسه من دون تلقي العينة أياً من وسائل التعزيز، وتم جمع البيانات ومعالجتها إحصائياً،

وأظهرت نتائج الدراسة أن هناك أثرًا إيجابيًا لتطبيق نظرية عبء الاندماج على اكتساب المفردات اللغوية وبقائها لدى عينة الدراسة.

وقامت الشاوي (2014) بدراسة استهدفت معرفة أثر استخدام إستراتيجية الألعاب لتحفيز الطلبة لتعلم مفردات إنجليزية جديدة، كما استهدفت تطبيق واستخدام الألعاب المختلفة كإستراتيجية فعالة في أثناء الدرس لاكتساب وحفظ المفردات الإنجليزية العلمية الجديدة، والحد من مشكلة صعوبة حفظ هذه المفردات بطريقة مثيرة ومشوقة، ورفع مستوى الوعي لدى المتعلمين والحصول على أقصى قدر من النتائج، وتم الحصول على بيانات هذه الدراسة من ثلاثة مصادر رئيسة: المصدر الأول تصميم استبانة تحقق أهداف الدراسة، المصدر الثاني من خلال رصد ومشاهدة الباحث للمتعلمين، المصدر الثالث، هو الامتحانات العادية التي خضع لها المتعلمون، وأظهرت نتائج الدراسة أنه يمكن رفع كفاءة المتعلمين وتحفيزهم على حفظ الكلمات الجديدة بتطبيق هذه الإستراتيجية، كما أظهرت نتائج الدراسة أن ممارسة الألعاب الهادفة خلال الدرس تحسن من قدرة المتعلمين من خلال التدريب الفعال على حفظ الكلمات الجديدة، كما تتيح هذه الإستراتيجية الفرصة للمتعلم للمساهمة والتفاعل بشكل مجموعات، مما يسمح للطلبة توضيح معاني الكلمات، كما عززت هذه الإستراتيجية الحماسة للمتعلمين لحفظ مفردات جديدة في اللغة الإنجليزية العلمية.

قاما Hanieh and Azam (2017) بدراسة استهدفت تعرّف الاختلافات بين أحادي اللغة (المتكلمين بلغة واحدة) وثنائيّي اللغة (المتحدثين بلغتين) من حيث إستراتيجيات تعلم المفردات في اللغة الإنجليزية. في الواقع، كانت محاولة للتحقق من معرفة إذا ما كان المتعلمون أحادي اللغة/ ثنائيّي اللغة يختلفون بشكل كبير في استخدام إستراتيجيات تعلم المفردات. تحقيقاً لهذه الغاية، تم استخدام المنهج الوصفي على عينة من (70) طالباً ممن يتعلمون اللغة الإنجليزية كلغة أجنبية، (45) طالباً ممن يتكلمون اللغة الفارسية فقط و(25) طالباً ثنائيي اللغة (عربي-فارسي)، للإجابة عن استبانة إستراتيجيات تعلم المفردات (Schmitt VLSQ). وتم إجراء التكافؤ بين المجموعتين

من حيث العمر والجنس والجنسية ومستوى التعليم بالإضافة إلى اختبار الكفاءة العامة للغة الإنجليزية (VLSQ) والمقابلات. وتم استخدام اختبار T المستقل لتحليل البيانات. وأظهرت نتائج المقارنة عن وجود اختلافات إحصائية ذات دلالة كبيرة بين ثنائيي اللغة وأحادي اللغة في اتخاذ القرار والذاكرة والإستراتيجيات المعرفية والإدراكية. ومع ذلك، لم يكن هناك اختلاف كبير في استخدامهما للإستراتيجيات الاجتماعية. وبالإضافة إلى ذلك، أظهرت المقابلات بعض الجوانب التي لم تذكر في الاستبانة (VLSQ). وأوصت الدراسة بتشجيع الطلبة على استخدام الإستراتيجيات التي تساعد على رفع الكفاءة التواصلية، والإستراتيجيات التي تنطوي على الممارسة.

قام Yongqi Gu (2002) بدراسة استهدفت مهام وسياقات محددة للتعلم قد تربك العلاقة بين الجنس والتحصيل الأكاديمي الأعلى، وإستراتيجيات التعلم، ونتاجات التعلم. وأجريت دراسة استقصائية على عينة من المتعلمين الصينيين في اللغة الإنجليزية كلغة أجنبية، بلغ عددهم (645) طالباً وطالبة، بواقع (337) طالباً و(308) طالبات من طلبة كليتي العلوم والفنون. واستخدمت استبانة المفردات التعليمية، واختبار حجم المفردات، واختبار الكفاءة العامة لجمع بيانات الدراسة. وأظهرت النتائج تفوق الطالبات بشكل كبير على الطلبة في كل من اختبار حجم المفردات، واختبار الكفاءة العامة في كليتي العلوم والفنون.

التعقيب على الدراسات السابقة

تناولت الدراسات السابقة موضوعات متعلقة بالمفردات مثل دراسة الهاشمي وعلي (2012) والتي استهدفت معرفة إستراتيجيات تعلم المفردات، كما أشارت دراسة النشوان (1427) هـ إلى معرفة الاتجاهات التي ينتهجها متعلمو اللغة العربية غير الناطقين بها نحو استعمال المعجم، ومعرفة أثر المعلم على الطالب والإستراتيجيات التي يستعملها الطلبة عند ممارستهم عملاً في المعجم، أما دراسة الهادي (2014) فقد استهدفت معرفة أثر عبء الاندماج بمكوناته الثلاثة-الحاجة والبحث والتقويم-على الاكتساب العرضي للمفردات اللغوية، واشتملت دراسة الشاوي (2014)

على معرفة أثر استخدام إستراتيجية الألعاب لتحفيز الطلبة لتعلم مفردات إنجليزية جديدة، وقاما Hanieh and Azam (2017) بدراسة استهدفت تعرّف الاختلافات بين أحاديي اللغة (المتكلمين بلغة واحدة) وثنائيي اللغة (المتحدثين بلغتين) من حيث إستراتيجيات تعلم المفردات.

من خلال مراجعة الباحثة للدراسات السابقة اتضح مدى مساهمتها في تقديم الكثير من المعرفة والمعلومات التي أفادت الباحثة من حيث كيفية إجراء الدراسة، ومنهجيتها، وكيفية اختيار عينتها، ومناقشة نتائجها من خلال ما احتوته من معلومات نظرية وأدوات ونتائج علمية وتوصيات ساعدت الباحثة في مقارنة ما توصلت إليه هذه الدراسة من نتائج مع نتائج الدراسات السابقة.

أولاً: تشابهت الدراسة الحالية مع الدراسات السابقة فيما يتعلق بمحور الألعاب التربوية

- من حيث الهدف:

كان الهدف من إجراء بعض الدراسات هو معرفة أثر الألعاب التعليمية في إكساب الطلاب الحروف الهجائية ومفردات اللغة الإنجليزية ومفردات الحديث كدراسة الأحمدي (2010) ودراسة زوبي (2011) واللهيبي (2015) ودراسة حسن (2012) ودراسة خليل (2000) ودراسة أبو عكر (2009) ودراسة الجعيد (2010)، وهناك من الدراسات قد كان الهدف من إجرائها معرفة أثر استخدام الألعاب اللغوية في تنمية الأنماط اللغوية كدراسة البري (2011) والقدومي (2007)، وهناك من الدراسات استهدف معرفة فاعلية البرامج التدريبية قائمة على أنشطة اللعب الجماعي في تنمية المهارات الاجتماعية ومهارات اللغة العربية كدراسة ماهر والعرفج (2014)، واستهدفت دراسة خليفة وجاد (2013) معرفة أثر التفاعل بين نمط الإبحار (هرمي حر-قائمة مقيد) في برنامج الألعاب التعليمية الإلكترونية ومستوى الدافعية (مرتفع-منخفض) على تنمية المهارات اللغوية العربية والميل نحوها لدى طلاب الصف الخامس الابتدائي، واستهدفت دراسة Rai and Jonathan (2015) تطوير لغة الفرد من خلال الاستخدام الإبداعي للُّغة في أثناء لعب لعبة ألواح رقمية حديثة تسمى (Pandemic)، والمقارنة بين كتاب قواعد اللعبة واللعب المنطوق في لوحة اللعبة.

- من حيث المنهج المستخدم:

يتضح من خلال عرض الدراسات السابقة أن أغلبها اعتمد المنهج شبه التجريبي بتصاميمه المختلفة تماماً كالدراسة الحالية، وبعضها قد استخدم المنهج الوصفي.

- من حيث الأدوات المستخدمة:

معظم الدراسات السابقة استخدمت البرامج التعليمية باستخدام الألعاب اللغوية بأشكال مختلفة ولفترات زمنية مختلفة.

- من حيث العينات:

تناولت الدراسات السابقة عينات مختلفة من طلبة مدارس، وأطفال رياض الأطفال، وتراوح عدد أفراد عينات الدراسات السابقة بين (120) فرداً في دراسة القدومي (2007).

- من حيث النتائج:

تشابهت نتائج الدراسة الحالية مع نتائج الدراسات السابقة في فاعلية الألعاب بأشكالها المختلفة في تطوير المهارات اللغوية، ومعالجة صعوبات التعلم، والتحصيل الدراسي، وذلك حسب ما سعت إليه الدراسات من أهداف.

ثانياً: اختلفت الدراسة الحالية عن الدراسات السابقة المتعلقة بمحور المفردات اللغوية

- من حيث الهدف:

استهدفت دراسة الهاشمي وعلي (2012) والشاوي (2014) معرفة إستراتيجيات تعلم المفردات اللغوية، بينما استهدفت دراسة النشوان (1427هـ) معرفة اتجاهات أفراد عينة الدراسة نحو استخدام المعجم، وكان الهدف من إجراء دراسة الهادي (2014) الكشف عن أثر عبء الاندماج

بمكوناته الثلاثة-الحاجة والبحث والتقويم-على الاكتساب العرضي للمفردات اللغوية، ودراسة Hanie and Azam (2017) استهدفت التعرف على الاختلافات بين أحاديي اللغة (المتكلمين بلغة واحدة) وثنائيي اللغة (المتحدثين بلغتين) من حيث إستراتيجيات تعلم المفردات في اللغة الإنجليزية.

- من حيث المنهج المستخدم:

يتضح من خلال عرض الدراسات السابقة أن معظم الدراسات السابقة استخدمت المنهج الوصفي التحليلي، واعتمدت الاستبانة كأداة للدراسة باستثناء دراسة الهادي (2014) التي اعتمدت المنهج شبه التجريبي.

- من حيث الأدوات المستخدمة:

أغلب الدراسات السابقة استخدمت الاستبانة كوسيلة للحصول على البيانات، وبعضها استخدم بالإضافة إلى الاستبانة أدوات أخرى كرصد المشاهدات والامتحانات كدراسة الشاوي (2014)، بينما استخدمت الدراسة الحالية الاختبار كأداة قياس.

- من حيث العينات:

معظم الدراسات السابقة تمثلت عيناتها بطلبة الجامعات والمعاهد في سنوات دراسية مختلفة. وتراوح عدد أفرادها بين (645) في دراسة Yongqi Gu (2002) و(10) في دراسة الهادي (2014)، بينما تناولت الدراسة الحالية 31 طالبًا وطالبة من طلبة الصف الرابع.

- من حيث النتائج:

أظهرت نتائج الدراسات السابقة أن الدارسين يوظفون إستراتيجيات متنوعة في تعلم مفردات اللغات المختلفة، وأن ميول الطلبة نحو استخدام المعاجم اللغوية إيجابية، وأنه يمكن رفع كفاءة

المتعلمين وتحفيزهم على حفظ كلمات لغوية جديدة بتطبيق إستراتيجيات تعلم جديدة، وأظهرت دراسة Yongqi Gu (2002) تفوق الإناث على الذكور في اختبار المفردات اللغوية.

أما فيما يتعلق بنتائج الدراسة الحاليّة فقد أظهرت تفاعل الطلاب مع الألعاب اللغوية داخل الغرفة الصفية، كما وفّرت لهم جوّا من المتعة والتشويق بالخروج عن الطريقة الاعتياديّة مما ساعد في تنمية مفرداتهم والحفاظ على بقاء أثر التعلم فترة أطول.

الفصل الثالث: منهج البحث وأدواته

يتضمن هذا الفصل بيانًا لمنهج الدراسة، ومجتمعها وعينتها، ووصفاً لتحليل محتوى مقرر اللغة العربية للصف الرابع، وأدوات الدراسة وموادها هو اختبار تحصيلي في المفردات، كما يتضمن تحديد الإجراءات التجريبية للدراسة، وفيما يلي تفصيل ذلك:

أولًا: منهج الدّراسة

اتبعت الباحثة ما يلي:

تحديد مادة التحليل ووصفها:

تتمثل مادة التحليل لهذه الدراسة في محتوى كتاب اللغة العربية المقرر على طلبة الصف الرابع (الفصل الثاني) للعام الدراسي 2017-2018م في دولة الإمارات العربية المتحدة. وقد تم اختيار هذا المحتوى لاشتماله على العديد من المفردات اللغوية التي تتناسب مع إمكانية استخدام الألعاب اللغوية في تقديمها.

تحديد وحدات التحليل وفئاته:

استهدفت عملية تحليل المحتوى تحديد المفردات اللغوية المتضمنة في محتوى كتاب اللغة العربية المقرر على طلبة الصف الرابع (الفصل الثاني)، وقد تمثلت وحدات تحليل المحتوى في العناصر الآتية: النص، والفقرات، والعبارات، والجمل، والكلمات، وما تتضمنه هذه الوحدات من مكونات، وعناصر تشمل البنية المعرفية من: حقائق، ومفاهيم، ومبادئ، وتعميمات، إضافة إلى المهارات، والاتجاهات، والقيم.

إجراء التحليل: يعد تحليل المحتوى طريقة بحث يتم تطبيقها من أجل الوصول إلى وصف كمي هادف ومنظم لمحتوى أسلوب الاتصال (درويش، 2018، ص173). وقد اتبعت الباحثة الإجراءات التالية لتحليل المحتوى:

- قراءة موضوعات كتاب اللغة العربية المقرر على طلبة الصف الرابع (الفصل الثاني) قراءة تحليلية.
- تنظيم المفردات اللغوية الواردة في قائمة المفردات، حيث تضمنت القائمة (70) مفردة، انظر ملحق رقم (3).

التحقق من الصدق والثبات:

أ- ثبات التحليل:

تشترط طريقة تحليل المحتوى الموضوعية، لذا فإنَّ تحقيقها يتطلب توافر صفة الثبات، ويستند ثبات تحليل المحتوى إلى الاتفاق بين المحللين، والذي يعني توصل محللين مختلفين إلى النتائج نفسها عند استخدام نفس التصنيف والمحتوى واتباعهما إجراءات التحليل نفسها، أو الاتساق خلال الزمن، ويعني توصل محلّل منفرد أو مجموعة من المحللين إلى النتائج نفسها عند استخدام التصنيف نفسه على المحتوى نفسه في فترات زمنية مختلفة (مجيد، 2013، ص382). وقد تمَّ التأكد من ثبات التحليل عن طريق قيام إحدى الزميلات المتخصصات في تدريس اللغة العربية بإعادة تحليل محتوى كتاب اللغة العربية المقرر على طلبة الصف الرابع (الفصل الثاني)، وذلك بعد أن أوضحت الباحثة لها الهدف من إجراء عملية التحليل وكيفية إجرائها، وتم حساب معامل الثبات باستخدام معادلة هولستي (Holsti) للثبات (Holsti, 1969):

معامل الثبات= عدد الفئات المتفق عليها×2 / (عدد الفئات التي توصل إليها المحلل الأول + عدد الفئات التي توصل إليها المحلل الثاني)

وقد بلغت نسبة الاتفاق بين التحليل في المرة الأولى والتحليل في المرة الثانية (0.93)، وهذا يدل على أن التحليل يحظى بنسبة ثبات عالية تصلح لاستخدامه في أغراض هذه الدراسة.

ويوضح الجدول (2) ذلك.

الجدول (2): نتائج عملية التحليل، والنسب المئوية للاتفاق في التحليل الأول (الباحثة)، والتحليل الثاني (الزميلة)

عناصر التحليل	المحلل الأول	المحلل الثاني	نقاط الاتفاق	نقاط الاختلاف	معامل الثبات
المفردات اللغوية	47	43	42	5	%93

ب- صدق التحليل:

بهدف التحقق من دلالات صدق تحليل المحتوى، تم استخدام التأكد من مؤشرات الصدق الظاهري من خلال صدق المحكمين، إذ تم عرض قائمة المفردات اللغوية في صورتها الأولية التي تكونت من (75) مفردة على (8) محكمين، انظر ملحق رقم (1) من ذوي الخبرة والاختصاص في اللغة العربية، لإبداء ملاحظاتهم ومقترحاتهم حول صلاحية قائمة المفردات في تحقيق أهداف الدراسة، حيث اقترح بعض المحكمين ضرورة إجراء بعض التعديلات على قائمة المفردات اللغوية، وقد قامت الباحثة بإجراء التعديلات كافة اللازمة في ضوء آراء المحكمين، وإخراج قائمة المفردات اللغوية بالصورة النهائية، والتي اشتملت على (70) مفردة بصورتها النهائية، الملحق (3).

ثانياً: مجتمع الدّراسة وعينتها

حيث تم اختيار عيّنة الدّراسة من طلاب الصف الرابع في مدرسة برايتون كوليدج وهي إحدى المدارس الخاصّة في مدينة العين، وكان مجموع الطلبة الذين تمّ اختيارهم كمجتمع للدراسة (31) طالبا وطالبة.

ثالثاً: أدوات الدراسة وإجراءاتها

اشتملت أدوات الدراسة على التالي:

1. اختبار المفردات اللغوية: قامت الباحثة بإعداد اختبار المفردات اللغوية، بهدف قياس درجة تنمية المفردات اللغوية لدى طلبة الصف الرابع، وتمَّ إعداد الاختبار وفق الخطوات التالية:

- تحديد الهدف من الاختبار: إذ يهدف الاختبار إلى قياس درجة تحصيل طلبة الصف الرابع في المفردات اللغوية.
- صياغة فقرات الاختبار: تمت صياغة فقرات الاختبار، حيث اشتمل الاختبار على (12) سؤالاً رئيسًا، تضمن (55) سؤالاً فرعياً من نوع الاختيار من متعدد وإكمال الفراغ، أسئلة المزاوجة، أسئلة التصنيف، وأسئلة الإجابة القصيرة.
- تحديد تعليمات الاختبار: تُعد بمنزلة الدليل الذي يرشد الطالب، وتساعد تعليمات الاختبار في التعرف على الاختبار والقواعد التي يجب مراعاتها لتحقيق الهدف من الاختبار، واشتملت تعليمات الاختبار على التالي:
  - قبل البدء بالإجابة عن أسئلة الاختبار، اكتبوا البيانات الشخصية (الاسم، الصف).
  - قبل الإجابة عن كل سؤال قوموا بقراءته بتمعّن.
  - أجيبوا عن جميع الأسئلة ولا تتركوا أي سؤال من دون إجابة.
  - الالتزام بزمن الاختبار وهو (60) دقيقة.

- تصحيح الاختبار: تعطى درجة واحدة للإجابة الصحيحة، وصفر للإجابة غير الصحيحة، وبما أن الاختبار يشتمل على (55) سؤالاً فرعيًّا تصبح الدرجة الكلية للاختبار (55) درجة، وتم إعداد نموذج إجابة لاختبار المفردات اللغوية لاستخدامه في تصحيح الاختبار.
- التأكد من صدق الاختبار: اشتمل اختبار المفردات اللغوية في صورته الأولية على (13) سؤالاً، من نوع الاختيار من متعدد، وللتأكد من صدق الاختبار، وتم عرض الصورة الأولية للاختبار على مجموعة من المحكمين المتخصصين في مجال اللغة العربية، وذلك لإبداء آرائهم حول مدى وضوح تعليمات الاختبار ومناسبة فقرات الاختبار لمستوى أفراد عينة الدراسة، ومدى وضوح فقرات الاختبار ودقة صياغتها اللغوية، وأية تعديلات يرونها مناسبة من وجهة نظرهم، وتم الأخذ بملاحظاتهم واقتراحاتهم، وإجراء ما يلزم من تعديلات على الاختبار.
- التجربة الاستطلاعية لاختبار المفردات اللغوية: أجريت التجربة الاستطلاعية على عينة مكونة من (30) فرداً من طلبة الصف الرابع خلال العام الدراسي 2018-2019م، تمَّ اختيارها من مجتمع الدراسة وخارج العينة الأصلية.

رابعًا: المعالجة الإحصائية

حساب ثبات الاختبار: تم حساب معامل ثبات الاختبار باستخدام طريقة إعادة التطبيق، حيث قامت الباحثة بتطبيق اختبار المفردات اللغوية على العينة الاستطلاعية مرتين بفاصل زمني مقداره أسبوعان، وتم حساب معامل الارتباط بيرسون (Pearson correlation coefficient) بين درجات الطلبة في الاختبار في التطبيقين، وقد أسفرت نتائج تطبيق الاختبار وإعادة الاختبار (Test-retest) عن معامل ثبات مقداره (0.89)، كما تمَّ حساب معامل الثبات كرونباخ ألفا (Cronbach's alpha)، حيث بلغت معاملات الثبات للاختبار بطريقة كرونباخ ألفا (0.87)، وهي قيم مقبولة لأغراض تطبيق الدراسة، وتدل على تمتع الاختبار بنسب عالية من الثبات.

حساب صدق الاختبار:

بغرض استخراج مؤشرات الصدق لجميع فقرات اختبار المفردات اللغوية تم تطبيقه على أفراد العينة الاستطلاعية، وحساب معاملات الارتباط بيرسون (Pearson correlation coefficient) بين كل فقرة والاختبار ككل، والجدول (3) يوضح ذلك.

الجدول (3): معاملات الارتباط بين كل فقرة والاختبار ككل

الرقم	ارتباط الفقرة بالاختبار ككل	الرقم	ارتباط الفقرة بالاختبار ككل	الرقم	ارتباط الفقرة بالاختبار ككل
1	0.586**	20	0.533*	39	0.576**
2	0.624**	21	0.699**	40	0.668**
3	0.586**	22	0.638**	41	0.617**
4	0.647**	23	0.776**	42	0.442*
5	0.670**	24	0.515*	43	0.599**
6	0.566**	25	0.638**	44	0.724**
7	0.476*	26	0.584**	45	0.748**
8	0.730**	27	0.810**	46	0.783**
9	0.570**	28	0.630**	47	0.693**
10	0.494*	29	0.539*	48	0.837**
11	0.501*	30	0.782**	49	0.547*
12	0.561*	31	0.747**	50	0.466*
13	0.617**	32	0.489*	51	0.763**
14	0.517*	33	0.867**	52	0.529*
15	0.669**	34	0.448*	53	0.634**
16	0.677**	35	0.533*	54	0.548*
17	0.699**	36	0.470*	55	0.517*
18	0.819**	37	0.555*		
19	0.717**	38	0.517*		

* معاملات ارتباط مقبولة ودالة عند مستوى الدلالة ($0.05 \geq \alpha$)
** معاملات ارتباط مقبولة ودالة عند مستوى الدلالة ($0.01 \geq \alpha$)

يتضح من نتائج الجدول (3) أن معاملات الارتباط بين كل فقرة من فقرات الاختبار والاختبار ككل تراوحت بين (0.442-0.867)، وهي معاملات ارتباط مقبولة ودالة لأغراض تطبيق الدراسة.

حساب معاملات الصعوبة والتمييز لفقرات الاختبار: تمَّ حساب معاملات الصعوبة والتمييز لفقرات الاختبار، والجدول (4) يوضح معاملات السهولة والصعوبة التي حظيت بها كل مفردة من مفردات الاختبار.

الجدول (4): معاملات السهولة والصعوبة لمفردات اختبار التصورات الذهنية للمفاهيم الفيزيائية

الرقم	معاملات الصعوبة	معاملات التمييز	الرقم	معاملات الصعوبة	معاملات التمييز	الرقم	معاملات الصعوبة	معاملات التمييز
1	0.66	0.46	20	0.44	0.39	39	0.51	0.40
2	0.57	0.39	21	0.45	0.41	40	0.58	0.63
3	0.50	0.46	22	0.49	0.47	41	0.70	0.51
4	0.44	0.38	23	0.42	0.38	42	0.65	0.53
5	0.56	0.53	24	0.52	0.36	43	0.57	0.44
6	0.59	0.56	25	0.51	0.41	44	0.45	0.40
7	0.55	0.47	26	0.46	0.34	45	0.46	0.38
8	0.57	0.51	27	0.53	0.41	46	0.62	0.49
9	0.52	0.49	28	0.53	0.48	47	0.64	0.50
10	0.46	0.43	29	0.55	0.40	48	0.52	0.48
11	0.47	0.41	30	0.59	0.47	49	0.55	0.46
12	0.51	0.36	31	0.56	0.49	50	0.68	0.61
13	0.54	0.42	32	0.61	0.44	51	0.60	0.53
14	0.76	0.68	33	0.67	0.56	52	0.71	0.63
15	0.72	0.65	34	0.40	0.37	53	0.55	0.45
16	0.60	0.59	35	0.65	0.49	54	0.42	0.38
17	0.62	0.55	36	0.49	0.36	55	0.65	0.55
18	0.47	0.38	37	0.56	0.43			
19	0.70	0.58	38	0.38	0.29			

يظهر من الجدول (4) أنَّ قيم معاملات الصعوبة تراوحت بين (0.38-0.76)، كما تراوحت قيم معاملات التمييز بين (0.29-0.68)، وهذه القيم مقبولة ومناسبة لأغراض تطبيق الدراسة.

حساب زمن الاختبار: تم حساب زمن الاختبار وذلك بحساب الزمن الذي أجاب فيه أسرع طلبة العينة عن أسئلة الاختبار، وحساب الزمن الذي يجيب فيه أبطأ طالب عن أسئلة الاختبار، وتم حساب المتوسط للحصول على زمن تطبيق الاختبار، وإضافة زمن قراءة تعليمات الاختبار (5 دقائق).

زمن الاختبار = (56 + 64) / 2 + (زمن قراءة تعليمات الاختبار) = 55 + 5 = 60 دقيقة

إعداد دليل المعلم: تمَّ إعداد دليل تدريس المفردات باستخدام الألعاب اللّغويّة والقائمة على معايير تعلم المفردات اللغوية. وركّز الدليل على توظيف الألعاب في تعليم المفردات لطلبة الحلقة الأولى، متناولاً مجموعة من الألعاب التي تهدف إلى تناول المفردات بمهاراتها المختلفة.

هدف الدليل: يهدف الدليل بشكل رئيس إلى تنمية مفردات اللغة العربية لدى طلبة الصف الرابع.

وصف الدّليل: يصف الدليل كل لعبة بناء على ما يأتي:

1. الهدف التعليمي للعبة.
2. الأدوات والمواد والمصادر اللازمة لإتمام اللعبة.
3. عدد المشاركين.
4. خطوات تنفيذ اللعبة.
5. دور كل من المعلم والمتعلم في أثناء اللعبة.
6. أسلوب تقويم الطلبة في أثناء اللعبة وبعدها.
7. زمن اللعبة.

مكونات الدليل: يتكون الدليل من (15) لعبة بناءً على مهارات تعلم المفردات (جدول (5))، على النحو الآتي:

1. لعبة الكرسي الكفيف.
2. لعبة أسماك التّصنيف.
3. لعبة كرز الأضداد.
4. لعبة فراشات الجموع.
5. لعبة زهرات تخمين المعنى.
6. لعبة معيّنات المفرد.
7. لعبة الإوزة.
8. لعبة بطل التهجئة.
9. لعبة طريق المفردات.
10. لعبة الذاكرة.
11. لعبة المطابقة.
12. لعبة ضعني في مكاني المناسب.
13. لعبة مفتاح المفردات.
14. لعبة بطاقات عائلة المفردة.
15. لعبة أين صورتي؟

الجدول (5): الألعاب المستخدمة في الدليل والمفردات اللغوية التي تنميها

رقم اللعبة	عنوان اللعبة	عدد المفردات	المفردات
الأولى	لعبة الكرسي الكفيف	10	عبقرِيٌّ، معْطَفٌ، خيّاطٌ، مُصَمِّمة أزياء، سقْفٌ، أشْجارٌ، ضوءٌ، شارِعٌ، بُيوتٌ، حديقَةٌ
الثانية	لعبة أسماك التصنيف	14	القمر، المدن، الناس، الفرح، رحلة، كذبة، سقف، باشرَ، رفعَ، يبدو، عرف، أشرقت، يمكن، يبدو.
الثالثة	لعبة كرز الأضداد	10	الفرح، الحقيقة، الليل، شروق، صعد، شراء، شروق، النّجاح، جالس، جميل.
الرّابعة	لعبة فراشات الجموع	9	القرى، أماكن، البيوت، السيدات، الأسئلة، الأحلام، سماوات، الحقائب، شرائط
الخامسة	لعبة زهرات تخمين المعنى	9	يتَعثّرُ، تشْذيبٌ، عائِقٌ، الْإعْياءُ، غابِرٌ، ينْهَمِرُ، مُبْتَهِجٌ، طفا، دَأَبَ.
السّادسة	لعبة معَيّنات المفرد	18	سحابَةٌ، سُحُبٌ، عَبْقريٌّ، عباقِرةٌ، بِدايَةٌ، بداياتٌ، نِهايَةٌ، نِهاياتٌ، أَرْضٌ، أَراضٍ، رِحْلَةٌ، رِحَلٌ، تاريخٌ، تواريخ، مَنْزِلٌ، منازِلٌ، شَريطٌ، شرائِطٌ.
السّابعة	لعبة الإوزّة	10	الْأَزْياءُ، يَحيكُ، يسْمو، أَصَمُّ، يَرْتدي، الْإعْياءُ، أَشْفقَ، الدَّرْبُ، جُذوعٌ، غَمَرتْ.
الثامنة	لعبة بطل التهجئة	10	مُثابَرَةٌ، إِصْرارٌ، أُنْثى، تَشْذيبٌ، مُماثِلَةٌ، عائِقٌ، تسَلَّلَ، دَؤوبٌ، أَشْفَقَ، غَمرَتْ.
التاسعة	لعبة طريق المفردات	24	دارٌ، دورٌ، ساكِنٌ، سُكّانٌ، رَجُلٌ، رِجالٌ، شارِعٌ، شَوارِعُ، دُكّانٌ، دكاكين، حُفْرَةٌ، حُفَرٌ، نورٌ، أَنوارٌ، قَرارٌ، قَراراتٌ، عاجِزٌ، عاجِزون، إجابَةٌ، إجاباتٌ، عَلَمٌ، أَعْلامٌ، قَرْيَةٌ، قُرى.
العاشرة	لعبة الذاكرة	10	اِفْتِخارٌ، مَظْهري، قِرْمِزيٌّ، مُفاجآتٌ، تَصاميم، السُّخْرِيَةُ، الْعَزيمَةُ، سَقْفٌ، الْقَرْيَةُ، الإهْمالُ.
الحادية عشرة	لعبة المطابقة	16	تَعَثّرَ، تَشْذيبٌ، تترَجَّلُ، إعْياءٌ، غابِرٌ، دَؤوبٌ، عائِقٌ، إخْفاقٌ، تَعَرْقَلَ، تَقْليمٌ، تَنْزِلُ، تَعَبٌ، قَديمٌ، مُسْتَمِرٌّ، مانِعٌ، فَشَلٌ.
الثانية عشرة	لعبة ضعني في مكاني المناسب	8	تَعَرْقَلَ، تَقْليمٌ، تَنْزِلُ، تَعَبٌ، قَديمٌ، مُسْتَمِرٌّ، مانِعٌ، فَشَلٌ.
الثالثة عشرة	لعبة مفتاح المفردات	9	أَحْلامٌ، عِقابٌ، قُبّعاتٌ، مَعاطِف، أَلْعابٌ، بَطَلَةٌ، إنْفاقٌ، سَعادَتي، الْعالَمُ.
الرابعة عشرة	لعبة بطاقات عائلة المفردة	12	رَفَعَ، شَرَعَ، عَلِمَ، عَطَفَ، نَزَلَ، زارَ، نامَ، لَعِبَ، رَكَضَ، قَرَأَ، كَتَبَ، سَبَحَ.
الخامسة عشرة	لعبة أين صورتي؟	8	تَعَثّرَ، تَشْذيبٌ، تترَجَّلُ، إعْياءٌ، غابِرٌ، دَؤوبٌ، عائِقٌ، إخْفاقٌ.

وقد قامت الباحثة بعرض دليل الألعاب اللغوية بصورته الأولية على (8) محكمين من ذوي الخبرة والاختصاص في مجال اللغة العربية، للتأكد من صلاحيته للتطبيق، وقد أبدى المحكمون مقترحات لإجراء بعض التعديلات، وقد قامت الباحثة بإجراء التعديلات اللازمة، وإخراج الدليل بصورته النهائية الصالحة للتطبيق.

خامساً: الدراسة الميدانية

لإجراء التجربة الميدانية للدراسة تمَّ اتباع الخطوات الآتية:

1. تحديد التصميم التجريبي للدراسة: اعتمدت هذه الدراسة على التصميم شبه التجريبي لمجموعتين (التجريبية والضابطة) والاختبارين القبلي والبعدي؛ وذلك لمناسبة هذا التصميم لطبيعة الدراسة وأهدافها، إذ تمَّ تدريس أفراد المجموعة التجريبية باستخدام الألعاب اللغوية، وتدريس طلبة المجموعة الضابطة بالطريقة الاعتياديّة المتبعة في تدريس اللغة العربية لطلبة الصف الرابع.

EG1 O X O

CG2 O - O

إذ إنَّ:

EG1: المجموعة التجريبية.

CG2: المجموعة الضابطة.

O: اختبار المفردات اللغوية.

X: الألعاب اللغوية.

2. تحديد مجتمع وعينة الدراسة: تم اختيار عينة الدراسة من طلبة الصف الرابع في مدرسة برايتون كوليدج، وهي إحدى المدارس الخاصة في مدينة العين في دولة الإمارات العربية المتحدة للعام الدراسي 2018-2019م، وقد اشتملت عينة الدراسة على (31) طالباً وطالبة تم تقسيمهم إلى مجموعتين: إحداهما تجريبية وعدد أفرادها (16) طالب وطالبة، عدد الذكور (9) وعدد الإناث

(7) تم تدريسهم مقرر اللغة العربية (الفصل الثاني) باستخدام الألعاب اللغوية، والأخرى ضابطة وعدد أفرادها (15) طالب وطالبة، عدد الذّكور (8) وعدد الإناث (7) تم تدريسهم مقرر اللغة العربية (الفصل الثاني) بالطريقة الاعتياديّة.

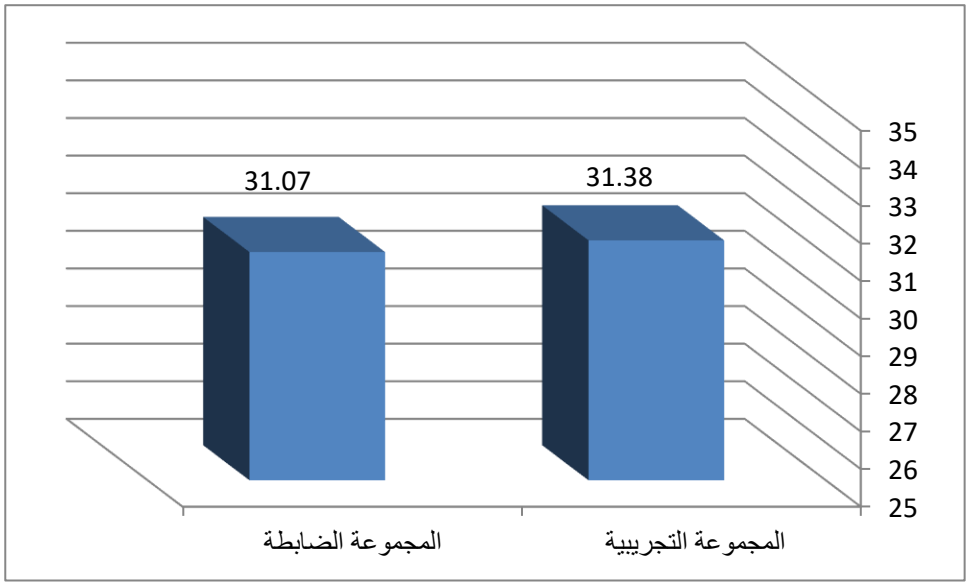
3. تكافؤ المجموعات:

- العمر الزمني للطلبة: تم ضبط هذا المتغير بحساب العمر الزمني لطلبة عينة الدراسة قبل تطبيق التجربة من السجل الرسمي للطلبة بالمدرسة، حيث روعي تقارب العمر الزمني لطلبة مجموعتي الدراسة وجميعهم من طلبة الصف الرابع، وتراوحت أعمارهم ما بين تسع سنوات وعشر سنوات.
- المستوى الاجتماعي والاقتصادي والثقافي: تم اختيار مجموعَتَي الدراسة من مدرسة برايتون كوليدج إحدى المدارس الخاصّة في مدينة العين في دولة الإمارات العربية المتحدة، وهي ذات مستوى اقتصادي واجتماعي وثقافي متقارب.
- التحصيل الدراسي في المفردات للغوية: للتعرف على التكافؤ بين مجموعتي الدراسة (التجريبية، الضابطة) على مقياس تنمية المفردات القبلي، تم تطبيق اختبار(T) للعينات المستقلة (Independent Sample T Test)، جدول (6) يوضح ذلك.

الجدول (6): نتائج اختبار (T) للعينات المستقلة (Independent Sample T Test) للكشف عن الفروق في مقياس تنمية المفردات بين المجموعتين (التجريبية، الضابطة) في القبلي (ن=31)

المجموعة	المتوسط	الانحراف	قيمة T	درجات الحرية	الدلالة الإحصائية
التجريبية	31.38	9.63	0.098	29	0.923
الضابطة	31.07	7.74			

يظهر من الجدول (6) عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين المجموعتين (التجريبية، الضابطة) في مقياس تنمية المفردات القبلي، حيث بلغت قيمة (T) (0.098)، وبدلالة إحصائية (0.923)، وبالتالي لم تصل قيم (T) إلى مستوى الدلالة الإحصائية، وهذا يدل على تكافؤ المجموعتين في اختبار المفردات على القياس القبلي، والشكل (1) يوضح ذلك.



الشكل (1): المتوسط الحسابي للقياس القبلي في المجموعتين التجريبية والضابطة

4. متغيرات الدراسة

أ- المتغير المستقل: استخدام الألعاب اللغوية في تدريس المفردات لطلبة الصف الرابع، طريقة للتدريس.

ب- المتغير التابع: تنمية المفردات اللغوية لدى طلبة الصف الرابع.

سادساً: إجراءات التجربة

قامت الباحثة بالإجراءات الآتية لتنفيذ تجربة هذه الدراسة:

- التمهيد لتطبيق التجربة وذلك بالحصول على الإذن من إدارة المدرسة من أجل تطبيق الدراسة بها، واللقاء بمعلمة المجموعة الضابطة وهي معلّمة زميلة من معلمات الصف الرابع الأساسي في برايتون كوليدج العين، وتعريفها بالهدف من التجربة وهي من قامت بتطبيق الاختبار على طلبة المجموعة الضابطة، كما كانت الباحثة نفسها معلمة المجموعة التجريبية وهي من قامت بكل إجراءات تنفيذ التجربة للمجموعة التجريبية.
- التطبيق القبلي لأداة الدراسة (اختبار المفردات اللغوية)، وذلك في 2019/4/10م على أفراد المجموعتين الضابطة والتجريبية، وتصحيحه ورصد درجات الطلبة.
- تدريس مفردات كتاب الصف الرابع من الفصل الثاني باستخدام الألعاب اللغوية لطلبة المجموعة التجريبية، وتدريس المفردات لطلبة المجموعة الضابطة كما أقرته وزارة التربية والتعليم في الإمارات العربية المتحدة.
- استغرق تدريس المادة التعليمية للمجموعات التجريبية والضابطة مدة (4) أسابيع، واستمرت فترة التطبيق من 2019/4/10-2019/5/9م.
- بعد عملية التطبيق قامت الباحثة بتطبيق الاختبار البعدي على أفراد المجموعتين التجريبية والضابطة، وتصحيحه ورصد درجات الطلبة.
- جمع بيانات التحليل، واستخدام المعالجات الإحصائية المناسبة لاستخلاص النتائج، وتحليلها، وتفسيرها ومناقشتها، وتقديم مجموعة من التوصيات في ضوئها.

سابعاً: المعالجة الإحصائية

للإجابة عن أسئلة الدراسة تم استخدام المعالجات الإحصائية التالية:

- المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية.
- اختبار (Independent Sample T Test) للكشف عن الفروق في درجات تنمية المفردات بين المجموعتين (التجريبية، الضابطة) في القياس القبلي.
- تحليل التباين المصاحب (ANCOVA) للكشف عن الفروق بين المجموعتين على القياس البعدي مع مراعاة الفروق القبليَّة بين المجموعتين.

الفصل الرابع: نتائج الدراسة

يتضمن هذا الفصل عرضًا لنتائج الدراسة التي استهدفت التعرف على فاعِلِيَّة الأَلْعاب اللّغويّة في تنْمية المفردات لدى طلبة الصّف الرابع، وسيتم عرض النتائج بالاعتماد على أسئلة الدراسة.

النتائج المتعلقة بالإجابة عن السؤال الأول: ما معايير تعليم المفردات المقرّرة على طلبة الصّف الرابع؟

للإجابة عن السؤال الأول، تمَّ الاطلاع على الإطار العام لمناهج اللّغة العربيّة في دولة الإمارات العربيّة المتّحدة، وتم التوصل إلى أنَّه ورد في الإطار العام لمناهج اللّغة العربيّة في دولة الإمارات العربيّة المتّحدة معايير عدّة تخصّ المفردات اللّغويّة تمَّ عرضها بصورة عامّة ومن ثمّ توزيعها على الصّفوف، ومنها الصّف الرّابع.

وتتمثل المعايير العامّة لتعليم المفردات بالنقاط الآتية:

- أن يكتسب المتعلّم مفردات جديدة من خلال احتكاكه بمواقف غنيّة ومتنوّعة.
- أن يكتسب المتعلّم مفردات من خلال احتكاكه بمواقف غنيّة لغويًّا.
- أن يفسّر المتعلّم المفردات الجديدة من خلال سياقاتها المختلفة.
- أن ينمّي المتعلّم معجمه اللّغويّ بالمصطلحات في مجالاتها العلميّة والحياتيّة.

النتائج المتعلقة بالإجابة عن السؤال الثاني: ما المفردات المتضمنة في كتاب الصف الرابع في دولة الإمارات العربية المتحدة؟

تم اختيار المفردات من الجزء الثاني من كتاب اللغة العربية لطلبة الصف الرابع، بحيث تمّ تناول مفردات قصة (سقف الأحلام) من الوحدة الثالثة، ومفردات قصة (المعطف القرمِزيّ) من الوحدة الرابعة، وقد كان مجموع حصيلة المفردات التي تضمنتها الباحثة في دراستها سبعين مفردة، بحيث ركزت على مفردات القصة الأساسية والتي تنطوي تحت عنوان المفردات والمعاني التي يتم

تناولها قبل البدء بدراسة كل من القصتين مثل (تشذيب، يتَعرقل، حياكة، أزياء..... وغيرها)، بالإضافة إلى بعض المفردات التي تم اختيارها من داخل القصتين بناء على التضاد أو الترادف أو الجموع وغير ذلك من المهارات الأخرى.

النتائج المتعلقة بالإجابة عن السؤال الثالث: ما الألعاب اللّغوية القائمة على تنمية المفردات؟

تمَّ بناء الأنشطة التعليمية (الألعاب اللغوية) من خلال مجموعة من الألعاب التي يستطيع الطلبة اللعب بها من أجل تنمية مهارات تعلم المفردات، وتعرض الألعاب بعض الرسومات والصور للأدوات المستخدمة في تنفيذ الألعاب من أجل توضيحها بشكل أكبر، لمساعدة المعلمين على تدريس المفردات عن طريق اللعب وتوفير جو من المرح والمتعة للطلبة. وتكوّنت الألعاب اللغوية من (12) لعبة بناء على مهارات تعلم المفردات، وتقسم الألعاب إلى مجموعتين: مجموعة الألعاب القائمة على معيار التعلم أن يكتسب المتعلّم مفردات من خلال احتكاكه بمواقف غنيّة لغويًّا، ومجموعة الألعاب القائمة على معيار أن يفسّر المتعلّم المفردات الجديدة من خلال سياقاتها المختلفة. وتمت مراعاة أن تناسب الألعاب اللغوية المرحلة العمرية للأطفال، وتسلسل تعلم المفردات من السهل إلى الصعب، كما تضمنت الألعاب اللغوية ألعابًا فردية وألعابًا جماعية.

النتائج المتعلقة بالإجابة عن السؤال الرابع: ما فاعليّة الألعاب اللّغوية في تنمية المفردات؟

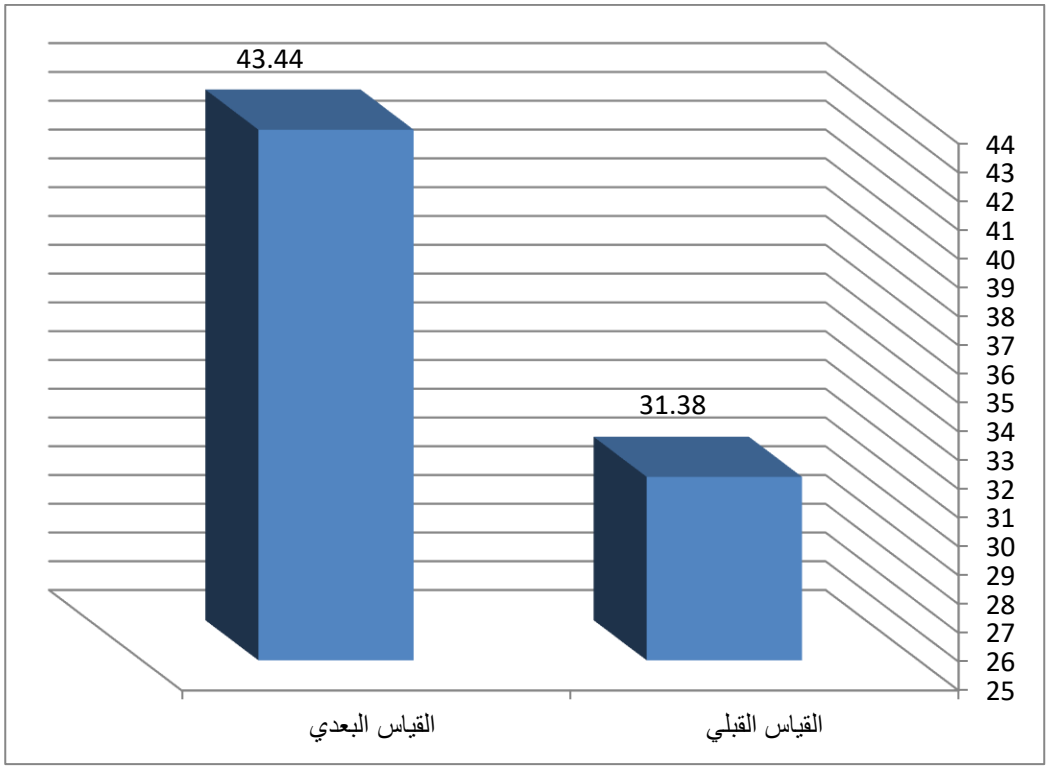
للإجابة عن هذا السؤال، تمَّ استخراج المتوسطات الحسابيَّة والانحرافات المعياريَّة لمقياس تنمية المفردات القبلي والبعدي تبعاً لاختلاف المجموعتين الضابطة والتجريبية، كما تم تطبيق اختبار (Independent Sample T Test) للكشف عن الفروق في درجات تنمية المفردات بين المجموعتين (التجريبية، الضابطة) في القياس القبلي والبعدي. كما تم تطبيق اختبار (T) للعينات

المزدوجة (Paired Sample T Test) للمقارنة بين القياس القبلي والبعدي في المجموعة التجريبية والضابطة، وفيما يلي عرض النتائج.

الجدول (7): المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية للقياسين القبلي والبعدي للمجموعتين (التجريبية، والضابطة) وقيمة (T) ودلالتها الإحصائية

المجموعة	القبلي		البعدي		المتوسط المعدل
	متوسط	انحراف	متوسط	انحراف	
الضابطة	31.07	7.74	34.87	7.87	34.905
التجريبية	31.38	9.63	43.44	7.44	43.402

يظهر من الجدول (7) وجود فروق ظاهرية بين القياسين القبلي والبعدي للمجموعتين الضابطة والتجريبية، وللكشف عن الدلالة الإحصائية لهذه الفروق، تم تطبيق اختبار (Independent Sample T Test) بين المجموعتين (التجريبية، الضابطة) في القياس القبلي والبعدي. كما تم تطبيق اختبار (T) للعينات المزدوجة (Paired Sample T Test) للمقارنة بين القياس القبلي والبعدي في المجموعة التجريبية والضابطة، والشكل (2) يوضح ذلك.



الشكل (2): المتوسط الحسابي للقياسين القبلي والبعدي في المجموعة التجريبية

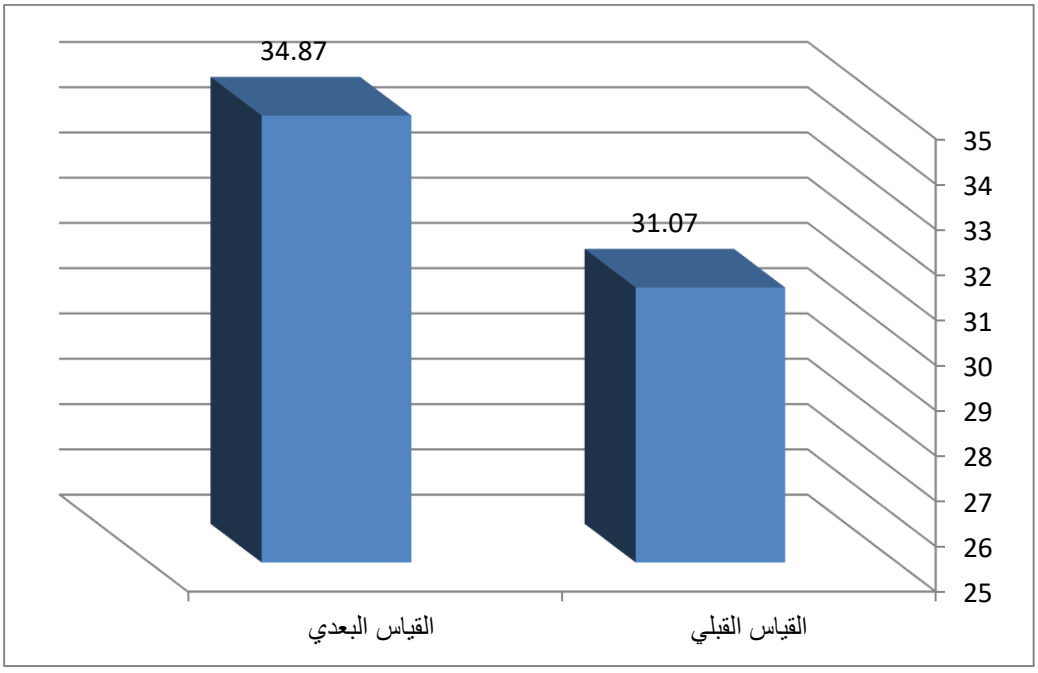
الجدول (8): تطبيق اختبار (Paired Samples Test) للعينات المزدوجة للتعرف على الفروق بين المتوسطات الحسابية في القياسين القبلي والبعدي في درجات تنمية المفردات في المجموعة التجريبية (ن=16)

المقياس	القياس	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	قيمة (T)	الدلالة الإحصائية
تنمية المفردات	قبلي	31.38	9.63	5.036	0.000
	بعدي	43.44	7.44		

يظهر من الجدول (8) وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين القياس القبلي والبعدي في درجات تنمية المفردات، ولصالح القياس بعد استخدام الألعاب اللغوية بمتوسط حسابي بلغ (43.44)، بينما بلغ المتوسط الحسابي للقياس القبلي (31.38)، وبلغت قيمة (T) (5.036) وبدلالة إحصائية (0.000)، حيث ارتفع المتوسط الحسابي في التطبيق البعدي. وهذا يدل على الأثر الإيجابي للأَلْعاب اللّغويّة في تنْمية المفردات لدى طلبة الصّف الرابع.

الجدول (9): تطبيق اختبار (Paired Samples Test) للعينات المزدوجة للتعرف على الفروق بين المتوسطات الحسابية في القياسين القبلي والبعدي في درجات تنمية المفردات في المجموعة الضابطة (ن=15)

المقياس	القياس	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	قيمة (T)	الدلالة الإحصائية
تنمية المفردات	قبلي	31.07	7.74	1.432	0.174
	بعدي	34.87	7.87		

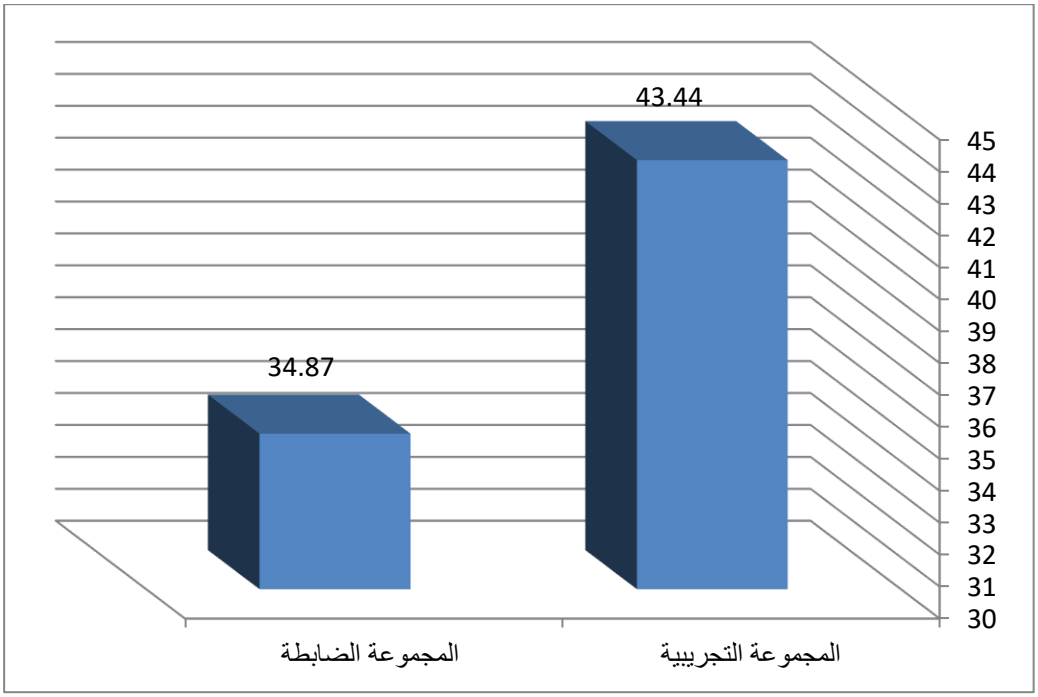


الشكل (3): المتوسط الحسابي للقياسين القبلي والبعدي في المجموعة الضابطة

يظهر من الجدول (9) والشكل (3) عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين القياس القبلي والبعدي في درجات تنمية المفردات، حيث كانت المتوسطات الحسابية في المجموعة الضابطة متقاربة في درجات تنمية المفردات وبلغت قيمة (T) (1.432) وبدلالة إحصائية (0.174).

الجدول (10): نتائج اختبار (T) للعينات المستقلة (Independent Sample T Test) للكشف عن الفروق في مقياس تنمية المفردات بين المجموعتين (التجريبية، الضابطة) في القبلي (ن=31)

المجموعة	المتوسط	الانحراف	قيمة t	درجات الحرية	الدلالة الإحصائية
التجريبية	43.44	7.44	3.117	29	0.004
الضابطة	34.87	7.87			



الشكل (4): المتوسط الحسابي للقياس البعدي في المجموعتين التجريبية والضابطة

يظهر من الجدول (10) والشكل (4) وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين المجموعتين (التجريبية، الضابطة) في مقياس تنمية المفردات بعد استخدام الألعاب اللّغويّة، حيث بلغت قيمة (T) (3.117)، وبدلالة إحصائية (0.004)، وكانت الفروق لصالح المجموعة التجريبية بمتوسط حسابي بلغ (43.44)، بينما بلغ المتوسط الحسابي للمجموعة الضابطة (34.87).

الفصل الخامس: تفسير النتائج والتّوصيات

يمكن تلخيص نتائج الدراسة، التي تم التوصل إليها فيما يلي:

1. تتمثل المعايير العامّة لتعليم المفردات في اللغة العربية بأن يكتسب المتعلّم مفردات جديدة من خلال احتكاكه بمواقف غنيّة ومتنوّعة، وأن يكتسب المتعلّم مفردات من خلال احتكاكه بمواقف غنيّة لغويًّا، وأن يفسّر المتعلّم المفردات الجديدة من خلال سياقاتها المختلفة، وأن ينمّي المتعلّم معجمه اللّغويّ بالمصطلحات في مجالاتها العلميّة والحياتيّة.
2. وجود أثر إيجابي للألْعاب اللّغويّة في تنْمية مفردات اللغة العربية لدى طلبة الصّف الرابع.
3. وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين المجموعتين (التجريبية، والضابطة) في مقياس تنمية المفردات بعد استخدام الألْعاب اللّغويّة لصالح المجموعة التجريبية.
4. اشتملت الألعاب اللغوية على الألعاب التي راعت مكونات العملية التعليمية.

ويمكن تفسير نتائج الدراسة التي سبقت الإشارة إليها كالآتي:

فيما يخصّ الأسئلة الثّلاثة الأولى وهي:

1. ما معايير تعليم المفردات المقرّرة على طلبة الصّف الرابع؟

جاءت نتائجها من مصادر بنائها التي اعتمد عليها البحث، وبعد الإفادة من آراء الخبراء والمتخصّصين تمّ تحديد كل من:

المعايير: تمّ تحديدها بناء على الإطار العام للمعايير في مجلس أبو ظبي للتعليم، وقد تمّ تناول المعايير الخاصّة بتعلّم المفردات في الصّف الرابع.

2. ما المفردات المتضمنة في كتاب الصف الرابع في دولة الإمارات العربية المتحدة؟

المفردات: تمّ تحديدها من كتاب اللّغة العربيّة لطلبة الصّف الرابع، إذ تمّ تناول مفردات دروس الوحدات الثّلاث من الجزء الثّاني، وعمل قائمة مؤلّفة من خمس وسبعين مفردة.

3. ما الألعاب اللّغوية القائمة على تنمية المفردات؟

بِناء الأنشطة وتصميمها بطريقة تربويّة وعلميّة، إذ تمَّ تصميم بعض الألعاب بحيث تتناول المفردات نفسها المطلوب تعلّمها وتحقق شروط اللعب التعليمي وبالتالي تحقق الهدف المراد منها، كما تمّت الاستفادة من بعض الألعاب الأخرى في تعلم مفردات لغة أخرى والقيام بالتعديل عليها، سواء بالحذف أو بالإضافة من أجل جعلها ألعابًا مناسبة لاستخدامها داخل الغرفة الصفيّة وفي أثناء حصّة اللغة العربيّة.

أمّا فيما يخصّ السّؤال الرّابع وهو:

ما فاعليّة الألعاب اللّغوية في تنمية المفردات؟

فقد أثبتت تجربة البحث فاعليّة استخدام الألعاب اللّغويّة في تنمية المفردات لدى طلبة الصّف الرابع، وظهر هذا واضحًا بميل الطلبة إلى اللعب وحبّ الألعاب التي تمّ تطبيقها أثناء حصص اللغة العربيّة، فقد وجدوا في استخدام الألعاب اللغويّة على اختلافها تجربة جديدة ومشوّقة في الوقت نفسه، مما جذب انتباههم للّعب والتّعلم في التوقيت نفسه، كما اكتسبوا ثروة لفظية من خلال اللعب، وخاصّة الألعاب الّتي وجدوا فيها روح المنافسة مثل لعبة (طريق المفردات).

وجد الطلبة الألعاب مشوّقة ممّا ساعدهم على نطق المفردات الصّعبة والجديدة نطقًا سليمًا، هذا وبالإضافة إلى توفير المتعة للأطفال في أثناء اللّعب إذ قاموا بتجربة جديدة بالنسبة لهم، إذ لفت انتباه الطلبة أنّ الألعاب الّتي يلعبونها من أجل التعرّف على المرادفات أو الأضداد مرتبطة بمنهاجهم وهي المفردات نفسها المطلوب منهم تعلّمها، فجاءت الألعاب لكي تحقق الأهداف التعليميّة المراد تحقيقها في الصّف الرابع.

ولاحظت الباحثة أثناء تطبيق تجربة الألعاب وجود جوّ من الحماسة والمتعة بين الطلبة، ممّا كان له الأثر الإيجابي في سرعة الفهم والتعلّم، بالإضافة إلى رغبة الطلبة في اللّعب بالألعاب في كل حصّة درسيّة خلال الأسبوع، ممّا أكّد على أنّهم وجدوا فيها ما جذبهم في تعلّم المفردات والقدرة على تفسير معانيها وتوظيفها في جمل مفيدة وصحيحة من إنشائهم.

أمّا فيما يتعلّق بالنتائج فلقد أثبتت نتيجة الدّراسة الحاليّة وجود فروق ذات دلالة إحصائيّة بين متوسّط درجات المجموعتين الضابطة والتجريبية في الاختبار البعدي ولصالح المجموعة التجريبية، إذ أسهمت الألعاب اللغويّة في تنمية مفردات طلبة المجموعة التجريبية.

وتتّفق هذه النتيجة مع نتائج دراسات سابقة متعلقة بالألعاب التربوية مثل دراسة الأحمدي (2010) والتي استهدفت معرفة أثر الألعاب التعليمية في إكساب طلاب الصف السادس الابتدائي الحروف الهجائية والمفردات لمادة اللغة الإنجليزية، وأشارت دراسة خليل (2000) إلى معرفة فاعلية التعلم باللعب في مادة القراءة لدى طلاب الصف الأول الابتدائي باستخدام البرنامج التعليمي اللعبي، وبينت دراسة الحيلة وغنيم (2002) أثر الألعاب التربوية اللغوية المحوسبة والعادية في معالجة الصعوبات القرائية، وبينت دراسة القدومي (2007) التعرف على أثر التعلم من خلال اللعب في التحصيل الدراسي والاحتفاظ بمادة اللغة الإنجليزية، أشارت دراسة أبو عكر (2009) إلى معرفة أثر برنامج الألعاب التعليمية لتنمية بعض مهارات القراءة الإبداعية، وأشارت دراسة الجعيد (2010) إلى التعرف إلى فاعلية استخدام الألعاب اللغوية في تنمية بعض مهارات التمييز السمعي، والفهم القرائي.

أما دراسة زوبي (2011) فقد قامت بإعداد برنامج مبنيّ على الألعاب اللغوية في تنمية واكتساب مهارة الحديث لدى أطفال الرياض من سن (5-6) سنوات، كما استهدفت التعرف على الألعاب اللغوية لدى أفراد العينة المستهدفة، واستهدفت دراسة البري (2011) معرفة أثر استخدام الألعاب اللغوية في تنمية الأنماط اللغوية لطلبة المرحلة الأساسية، وبينت دراسة حسن (2012)

مدى فاعلية برنامج لغوي تدريبي مقترح لتنمية المهارات اللغوية (الاستماع، التهيئة للقراءة، التعبير الشفوي) لدى طفل الروضة.

وأجرت ماهر والعرفج (2014) دراسة استهدفت معرفة تأثير برنامج تربية حركية مقترح باستخدام الألعاب اللغوية في تنمية بعض مهارات اللغة العربية، واشتملت دراسة اللهيبي (2015) التحقق من فاعلية استخدام الألعاب التعليمية في إكساب طالبات الصف الخامس الابتدائي بعض المفاهيم النحوية، وقام Rai and Jonathan (2015) بدراسة استهدفت تطوير لغة الفرد من خلال الاستخدام الإبداعي للغة في أثناء لعب لعبة ألواح رقمية حديثة.

التوصيات:

في ضوء نتائج الدراسة، توصي الباحثة بالآتي:

1. توظيف الأَلْعاب اللّغويّة في تدريس المفردات، إذ إنَّها أثبتت أثرها في تنمية مفردات اللغة لدى طلبة الصف الرابع.
2. ضرورة اهتمام مطوري المناهج على تطوير ألعاب تعليمة لغوية لمقرر اللغة العربية، وإرفاق دليل تطبيق معها لتساعد معلم اللغة العربية في استخدام الألعاب التعليمية في التدريس.
3. تنظيم دورات تدريبية لمعلمي اللغة العربية لإكسابهم مهارات استخدام طرق التدريس الحديثة في التعليم، ومساعدتهم في الاستخدام الفعال للألعاب اللغوية في التعليم.
4. البحث عن المزيد من الألعاب اللغوية المستخدمة في تدريس اللغات الأخرى والعمل على تطويعها والتعديل عليها من أجل الاستفادة منها واستخدامها في تنمية مهارات اللغة العربية على العموم وتنمية مفردات اللغة لدى الطلبة على وجه الخصوص.
5. العمل على تصميم ألعاب لغوية تتناول محتوى المنهاج ودروسه وقصصه ومفرداته التي يقوم بتعلمها الطلبة بحيث تخدم الألعاب المعلم والطالب في الوقت نفسه، ولا تكون بعيدة عمّا يتعلّمه الطلبة داخل الصف.

6. مراعاة الفروق الفردية عند تصميم الألعاب اللغوية، بحيث تتناول اللعبة نفس المحتوى والمفردات المطلوب منهم تعلمها، ولكن بطريقة متدرجة من السهل إلى الأصعب بحيث يستطيع جميع الطلبة بحسب قدراتهم ومستوياتهم اللعب داخل الغرفة الصفيّة.
7. إجراء دراسات مشابهة تتناول استخدام الألعاب اللغوية في تدريس اللغة العربية وأثرها في تنمية المفردات والتحصيل الدراسي في مادة اللغة العربية.

المراجع العربية

ابن منظور (1994). لسان العرب. بيروت: دار صادر.

أبو سعد، أحمد (1997). معجم التراكيب والعبارات الاصطلاحية القديم منها والمولد. بيروت: دار العلم للملايين.

أبو شاور، رانية (2017). أثر إستراتيجية الألعاب اللغوية في تنمية مهارة التخيل الإبداعي لدى طفل الروضة. الأردن: المناهل للنشر.

أبو عكر، محمد (2009). أثر برنامج بالألعاب التعليمية لتنمية بعض مهارات القراءة الإبداعية لدى طلاب الصف السادس الاساسي بمدارس. خان يونس رسالة ماجستير، الجامعة الإسلامية، فلسطين.

أحمد، عبدالقادر (1979). طرق تعليم اللغة العربية. القاهرة: مكتبة النهضة المصرية.

الأحمدي، أحمد بن عبد الله محمد (2010). أثر استخدام الألعاب التعليمية في إكساب طلاب الصف السادس الابتدائي الحروف الهجائية والمفردات لمادة اللغة الإنجليزية بمدينة جدة، رسالة ماجستير، كلية التربية، جامعة أم القرى، السعودية.

البري، قاسم (2011). أثر استخدام الألعاب اللغوية في منهاج اللغة العربية في تنمية الأنماط اللغوية لدى طلبة المرحلة الأساسية، المجلة الأردنية في العلوم التربوية، المجلد (7)، العدد (1)، 23-34.

بلقيس، أحمد ومرعي، توفيق (1987). سيكولوجية اللعب. عمان: دار الفرقان.

الجعيد، هنادي (2010). فاعلية استخدام الألعاب اللغوية في تنمية بعض مهارات التمييز السمعي، والفهم القرائي لدى طالبات الصف الرابع الابتدائي. رسالة ماجستير، جامعة الطائف، السعودية.

حاج حسن، محمد (1988). الموجه في تعليم اللغة العربية لغير الناطقين بها-تدريس المفردات. القاهرة: دار الفكر العربي.

الحارثي، ابراهيم (2017). موسوعة تعلم القراءة والقرائية (في جميع المراحل المدرسية). الرياض: دار الشقري للنشر.

حسن، فاتن (2012). فاعلية البرنامج اللغوي التدريبي المقترح في تنمية بعض المهارات اللغوية (الاستماع، التهيئة للقراءة، التعبير الشفوي) لأطفال الرياض في ريف دمشق. رسالة ماجستير، جامعة دمشق، سوريا.

الحكمة، نور (2012). تعليم المفردات في كتاب العربية بين يديك باستخدام الأغنية الفصحى. رسالة ماجستير، جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية بمالانج، أندونيسيا.

الحيلة، محمد محمود، وغنيم، عائشة (2002). أثر الألعاب التربوية اللغوية المحوسبة والعادية في معالجة الصعوبات القرائية لدى طلبة الصف الرابع، مجلة جامعة النجاح للأبحاث (العلوم الإنسانية)، المجلد (16)، العدد (2)، 589-626.

الحيلة، (2007). الألعاب التربوية وتقنيات إنتاجها-سيكولوجيا وتعليميا وعمليا. عمان: دار المسيرة.

خليفة، زينب محمد، وجاد، منى محمود (2013). أثر التفاعل بين نمط الإبحار في برنامج الألعاب التعليمية الإلكترونية والدافعية في تنمية بعض المهارات اللغوية لدى طلاب المرحلة الابتدائية والميل نحوها، مجلة دراسات عربية في التربية وعلم النفس، المجلد (4)، العدد (43)، 1-29.

خليل، أحمد (2000). فاعلية التعلم باللعب لدى طلاب الصف الأول الابتدائي. رسالة ماجستير، جامعة دمشق، سوريا.

خليل، عزة (2002). علم نفس اللعب في الطفولة المبكرة. القاهرة: دار الفكر العربي.

درويش، محمود أحمد (2018). البحث في العلوم الإنسانية. مصر: مؤسسة علوم الأمة للاستثمارات الثقافية.

رضيا، مراه (2016). تعليم مفردات اللغة العربية في روضة الأطفال "تأديب الأمين" بنجرماسين في ضوء علم اللغة النفسي: اكتساب اللغة الثانية. رسالة ماجستير، جامعة مولانا مالك إبراهيم الاسلامية الحكومية، إندونيسيا.

زوبي، سلمية فرج (2011). برنامج مقترح للألعاب اللغوية في تنمية مهارة الحديث لدى أطفال الرياض، الجامعة الأسمرية للعلوم الإسلامية، المجلد (9)، العدد (17)، 417-454.

الزوبعي، رجاء (2003). مشكلة ضعف طلبة أقسام اللغة العربية في الإعراب في كليات التربية في بغداد، أسبابها، علاجها. رسالة ماجستير، جامعة بغداد، عراق.

شاهين، عبد الحميد (2011). إستراتيجيات التدريس المتقدمة-وإستراتيجيات التعلم وأنماط التعلم. رسالة ماجستير، جامعة الإسكندرية، مصر.

الشاوي، منى أحمد عبد الغني (2014). استخدام إستراتيجية الألعاب لتحفيز الطلبة لتعلم مفردات إنجليزية جديدة، مجلة الأكاديمية الأمريكية العربية للعلوم والتكنولوجيا (أمارباك)، المجلد (5)، العدد (12)، 137-146.

الصوالحة، محمد أحمد (2015). علم نفس اللعب، عمان: دار المسيرة للنشر والتوزيع والطباعة.

الصويركي، محمد (2005). الألعاب اللغوية ودورها في تنمية مهارات اللغة العربية. الأردن: دار الكندي للنشر.

طعيمة، رشدي (1989). تعليم العربية لغير الناطقين بها. الرباط: منشورات المنظمة الإسلامية للتربية والعلوم والثقافه.

طعيمة، الشعيبي (2006). تعليم القراءة والأدب، دار الفكر العربي، المجلد (1)، العدد (3)، 23-34

عبد الباري، ماهر (2011). إستراتيجيات تعليم المفردات. عمان: دار المسيرة.

عبد الرحمن، بن شيك (2015). الألعاب اللغوية في تعليم اللغة العربية في المدارس الابتدائية في برنامج جي قاف (j-QAF) في ماليزيا. مجلة عربيات، المجلد (2)، العدد (2)، 278-298.

عبد الرحمن، سيد سليمان والدربستي، شيخة يوسف (1996). اللعب ونمو الطفل، القاهرة: مكتبة زهراء االشرف.

عون، فاضل (2018). ضعف طلبة أقسام اللغة العربية في التحدث باللغة العربية الفصيحة من وجهة نظر التدريسيين والطلبة-الأسباب والمعالجات. مجلة كلية التربية الأساسية للعلوم التربوية والإنسانية / جامعة بابل، المجلد (37)، العدد (3)، 674-695.

العساف، دلال وعفانة، نور (2017). توظيف الألعاب اللغوية في تعليم المفردات للناطقين بغير العربية. مجلة دراسات لجامعة عمار ثليجي الأغواط، المجلد (60)، العدد (11)، 56-73.

عطا، إبراهيم (2005). المرجع في تدريس اللغة العربية. القاهرة: مركز الكتاب للنشر.

علا، أحمد (2016). التربية الإبداعية وصعوبات التعلم. عمان: دار المناهل.

العناني، حنان (2018). اللعب عند الأطفال الأسس النظرية والتطبيقية. عمان: دار الفكر للنشر والتوزيع.

الغامدي، فهد (2009). مقال التعلم باللعب. السعودية: الشبكة الخليجية الإلكترونية.

غريب، أشرف (2006). القراءة السريعة بأسلوب النجمة. الرياض: مكتبة العبيكان للنشر.

فضل الله، محمد رجب (2005)، الألعاب اللغوية لأطفال ما قبل المدرسة. القاهرة: عالم الكتب للنشر والتوزيع والطباعة.

القبطان، علي والخابوري، حسن (2008). إستراتيجية التعلم باللعب. عمان: وزارة التربية والتعليم.

القدومي، تغريد عبد الرحيم (2007). أثر التعلم عن طريق اللعب في التحصيل الدراسي والاحتفاظ في مادة اللغة الإنجليزية لدى طلبة الصف الرابع في مدارس مدينة نابلس الحكومية، رسالة ماجستير، كلية التربية، جامعة النجاح الوطنية، فلسطين.

قربان، هشام (2012). بين التعليم والترفيه. مصر: شبكة الألوكة.

اللهيبي، رانية بنت فواز بن ناصر (2015). فاعلية استخدام الألعاب التعليمية في اكتساب طالبات الصف الخامس الابتدائي بعض المفاهيم النحوية، مجلة القراءة والمعرفة، المجلد (2)، العدد (166)، 261-282.

حنيفة، توفيق (2012). أهمية الألعاب اللغوية في تعليم اللغة العربية. مجلة التجديد، المجلد (1)، العدد (2)، 3-19.

ماهر، إيمان أحمد، والعرفج، أحلام محمد (2014). تأثير برنامج تربية حركية مقترح باستخدام الألعاب اللغوية في تنمية مهارات اللغة العربية، المجلة العلمية للتربية والرياضية، المجلد (1)، العدد (70)، 111-138.

مجيد، سوسن شاكر (2013). أسس بناء الاختبارات والمقاييس النفسية والتربوية. عمان: مركز ديبونو لتعليم التفكير.

مرعي، توفيق والحيلة، محمد (2000). المناهج التربوية الحديثة: مفاهيمها وعناصرها وأسسها وعملياتها. عمان: دار المسيرة للنشر.

ملحم، سامي (2002). استخدام اللعب في تعليم المفاهيم العلمية والمعلومات في مادة الرياضيات للصف الخامس الابتدائي. مجلة العلوم التربوية، المجلد (2)، العدد (1)، 12-27.

منشي، نسرين (2007). تربية الطفل باللعب وتطبيقاتها التربوية في الأسرة ورياض الأطفال في ضوء التربية الإسلامية. رسالة ماجستير، جامعة أم القرى، السعودية.

منصور، طلعت (2014). مشاركة الأطفال تمكين وحماية، تنمية واستدامة. مصر: مطابع النوبار.

المنير، رندة (2011). دور الألعاب التعليمية في التثقيف المالي لأطفال الروضة. مجلة دراسات عربية في التربية وعلم النفس، المجلد (5)، العدد (3)، 65-120.

موثقي، هايدة (2004). علم نفس اللعب، ترجمة زهراء يكانة. الرياض: دار الهادي للطباعة والنشر والتوزيع.

الناقة، محمود (1985). تعليم اللغة العربية بلغات أخرى: أسسه-مداخله-طرق تدريسه. جامعة أم القرى، وحدة البحوث والمناهج، السعودية.

نجم، خميس (2001). أثر استخدام الألعاب التربوية الرياضية عند طلبة الصف السابع الأساسي على كل من تحصيلهم في الرياضيات واتجاهاتهم نحوها. رسالة ماجستير، الجامعة الأردنية، الأردن.

النشوان، أحمد بن محمد (1427). اتجاهات متعلمي اللغة العربية غير الناطقين بها نحو استعمال المعجم، مجلة جامعة أم القرى لعلوم الشريعة واللغة العربية وآدابها، المجلد (18)، العدد (38)، 515-552.

الهادي، ثائر (2014). أثر عبء الاندماج بمكوناته الثلاثة-الحاجة والبحث والتقويم-على الاكتساب العرضي للمفردات اللغوية وبقائها لدى دارسي اللغة الإنجليزية كلغة أجنبية، المجلد (2)، العدد (56)، 501-530.

الهاشمي، عبد الله وعلي، محمود (2012). إستراتيجيات تعلم المفردات لدى دارسي اللغة العربية في جامعة العلوم الإسلامية بماليزيا واعتقاداتهم المتعلقة بها، المجلة الأردنية في العلوم التربوية، المجلد (8)، العدد (2)، 105-117.

الهويدي، زيد (2005). الألعاب التربوية إستراتيجية لتنمية التفكير. الإمارات: دار الكتاب الجامعي.

وزارة التربية والتعليم (2017). الإطار العام لمعايير المناهج، إدارة المناهج، دبي، الإمارات العربية المتحدة.

المراجع الأجنبية

Carter, D. (2002): Vocabulary: Applied linguistic perspectives. Rutledge Publisher.

Hanieh, V. Azam, S. (2017). English Vocabulary Learning Strategies: The Case of Iranian Monolinguals vs. Bilinguals. Journal of English Language Teaching and Learning, 9, 169-197.

Holsti, O. R. (1969). Content analysis for the social sciences and humanities. New York: Addison-Wesley.

Rai, M. Jonathan, d. (2015). Language in Game Rules and Game Play: A Study of Emergence in Pandemic. International Journal of English Linguistics, 5, 72-83.

Richards, J. C. (2002). Longman Language Teaching and Applied Linguistics. Pearson Education.

Yongqi Gu, P. (2002). Gender, Academic Major, and Vocabulary Learning Strategies of Chinese EflLearners. RELC Journal, 33(1), 35-54.

الملاحق

ملحق (1): قائمة بأسماء المحكمين اختبار المفردات والبرنامج

الاسم	الرتبة	التخصّص	مكان العمل
الدكتور بهجت حمد التّخاينة	أستاذ مساعد في المناهج وطرق التدريس	أستاذ مساعد في المناهج وطرق التدريس	الجامعة العربية المفتوحة-فرع الأردن
الدكتور محمد فضيل صالح	أستاذ دكتور في كلية التّربية	أستاذ دكتور في كلية التّربية	جامعة الشّارقة
الدّكتور عبد المنعم علي	دكتور في كليّة التّربية	دكتور في كليّة التّربية	جامعة الشّارقة
الأستاذ الدكتور نجم الدّين	دكتور في كليّة التّربية	الأستاذ الدكتور في كليّة التّربية	جامعة الإمارات العربيّة المتّحدة.
الأستاذة ناهد تفاحة	رئيسة قسم اللغة العربية	رئيسة قسم اللغة العربية	مدرسة كرانلي-أبو ظبي
الأستاذة منى حمدان	رئيسة قسم اللغة العربية	رئيسة قسم اللغة العربية	مدرسة الإمارات الوطنيّة-فرع العين
الأستاذ شكيب بني ملحم	أستاذ اللغة العربيّة	أستاذ اللغة العربيّة	برايتون كوليدج العين
الأستاذة سوزان أبو عون	أستاذة اللغة العربيّة	أستاذة اللغة العربيّة	برايتون كوليدج العين

ملحق (2): قائمة المفردات المتضمنة في كتاب الصف الرابع

الْقَمَرُ	الْمُدنُ	أُشاهِدُ	يُمْكنُ	النّاس	باشَرَ	رَفَعَ
رِحْلَةٌ	يَبْدو	عَرَفَ	سَقْفٌ	الْفَرَحُ	كِذْبَةٌ	أَشْرَقتْ
يَتَعَثَّر	راحَت	صامَ	عَطَّرَ	الأحلام	الْعَباقِرَة	الدَّؤوب
تَشْذيبٌ	الْمَحْظوظُ	الْإِخْفاقُ	رَفَعَ	جَميلٌ	أَرْضٌ	رِحْلَةٌ
عائِقٌ	تاريخٌ	دُكّانٌ	مَنْزِلٌ	الْأَسْئِلة	السَّيّدَةُ	الْأَماكن
الْإِعْياءُ	البُيوتُ	غابِرٌ	الْقُرى	قِرْمِزِيٌّ	يَتَسَلَّلُ	أَشْفَقَ
اِنْقَضى	يَرْتَدي	مُماثِلَةٌ	يُثْني	دَعْمُ	غَمَرَتْ	زَهْوٍ
الْأَزْياءُ	جَوْهَرُ	يُحاكي	يَحيكُ	ثَرِيٌّ	يَمْنَحُ	وِشاحٌ
الدَّرْبُ	مُثابَرَةٌ	ذُرى	يَسْمو	أَصَمٌّ	اِلْتَهَمَ	جُذوعٌ
سَحابَةٌ	جَميلٌ	شارِعٌ	قَديمَةٌ	طَويلٌ	راحَ	عَطَّرَ

ملحق (3): اختبار الْمفردات اللّغوية لطلبة الصّف الرابع

بيانات الطالب:

الاسم: الزمن:

الصف: الشعبة:

أجب عن الأسئلة التالية:

السّؤال الأول:

صنّف المفردات الآتية إلى أسماء أو أفعال:

الْقَمَرُ	الْمُدنُ	أُشاهِدُ	يُمْكنُ	النّاس	باشَرَ	رَفَعَ
رِحْلَةٌ	يَبْدو	عَرَفَ	سَقْفٌ	الْفَرَحُ	كِذْبَةٌ	أَشْرَقتْ

الأسماء	الأفعال

السّؤال الثّاني: اختر الضدّ المناسب لكل من الكلمات الآتية:

1- الْفَرَحُ:

أ ـ الْمَرحُ ب ـ الْبُكاء ج ـ الْغضَبُ د ـ الْحُزْنُ

2- الْصِّدْقُ:

أ ـ الكَذِبُ ب ـ الْحقيقة ج ـ الاتّزان د ـ التَّخيّل

3- اللَّيل:

أ ـ الصَّباحُ ب ـ العَتمة ج ـ الدّامِسُ د ـ النَّهار

4- شُروقٌ:

أ ـ مَساءٌ ب ـ غُروبٌ ج ـ بُزوغٌ د ـ نَهارٌ

5- خَرَجَ:

أ ـ ارْتَقى ب ـ جاءَ ج ـ دَخَلَ د ـ نَزَلَ

السّؤال الثّالث: صل بين الكلمة في المجموعة (أ) وما يناسبها من معنى في المجموعة (ب).

(أ)	(ب)
الكلمة	**المعنى**
يَتَعَثَّر	**التَّعَب**
تَشْذيبٌ	**تَقْليم**
عائِقٌ	**قَديمٌ**
الْإِعْياءُ	**يَتَعَرْقَلُ**
غابِرٌ	**تَدَفُّقٌ**
	مانِعٌ
	مُسْتَمِرٌّ

السّؤال الرابع: ما معنى كلمة (شَرَعَ) في كل من الْجملتين الآتيتين:

1ـ شَرَعَ الطّالبُ يكْتبُ الدّرسَ.

.....

2ـ شَرَعَ الْأَبُ النّافِذَةَ.

.....

السّؤال الخامس: وظّف كلًّا من المفردات الآتية في جمل من إنشائك:

شارِعٌ: .....

طَويلٌ: .....

دكّانٌ: .....

أشْجارٌ: .....

قَديمةُ: .....

السّؤال السّادس: اختر المفرد المناسب لكل من الجموع الآتية:

1- الْقُرى:

أ ـ قِراءةٌ ب ـ قَرْيَةٌ ج ـ قارَّةٌ د ـ قُرّاءٌ

2- أماكِن:

أ ـ مُكوّناتٌ ب ـ مُكَوَّنٌ ج ـ مَكانَةٌ د ـ مَكانٌ

3- الْبيوت:

أ ـ أَبْياتٌ ب ـ بَياتٌ ج ـ بَيْتٌ د ـ بائِتٌ

4- السَّيِّداتُ:

أ ـ سادَةٌ ب ـ سيِّدةٌ ج ـ سَيِّدٌ د ـ سَوادٌ

5- الْأَسْئِلةُ:

أ ـ سائِلٌ ب ـ سُؤالٌ ج ـ مَسائِل د ـ تَساؤلٌ

السّؤال السّابع: اختر الجمع المناسب لكل من المفردات الآتية:

1- دكّانٌ:

أ ـ أَدْكِنَةٌ ب ـ دَكاكينٌ ج ـ إِدْكانٌ د ـ داكِنٌ

2- مَنزلٌ:

أ ـ مُنازَلَةٌ ب ـ مَنْزِليٌّ ج ـ مُتنازِلٌ د ـ مَنازِلٌ

3- تاريخٌ:

أ ـ تأْريخٌ ب ـ تاريخِيَّةٌ ج ـ تَواريخ د ـ تاريخيٌّ

4- رِحْلةٌ:

أ ـ رِحَلٌ ب ـ تِرْحالٌ ج ـ رِحالٌ د ـ رَواحِل

5- أَرْضٌ:

أ ـ أَرَضَةٌ ب ـ أَرَضاتٌ ج ـ أُروضٌ د ـ أَراضٍ

السّؤال الثّامن: اكتب مترادفات كلمة (جميلٌ):

.....	.....	.....	.....	.....

السّؤال التاسع: اكتب خمس كلمات تنتمي لكلمة (رفعَ):

.....	.....	.....	.....	.....

السّؤال العاشر:

اختر الكلمة المناسبة من بين الكلمات الآتية، لإكمال الجمل:

(الْعَباقِرَةِ، الدَّؤوبِ، لِلْإِخْفاقِ، الْمَحْظوظُ)

1- ..... مَنْ يمْلِك حظًّا وافِرًا من الْعِلمِ.

2- سَنَصِلُ لِغاياتِنا بالْعَملِ .....

3- إنْجازاتُ ..... غَيَّرَتِ الْعالَم.

4- لمْ يَتْرُكْ (سْتيفن هوكينغ) في حَياتِهِ مَجالًا .....

السّؤال الحادي عشر:

قلِّب حروف كلمة (الأحلام) واستخرج منها كلمات جديدة.

.....	.....	.....	.....

السّؤال الثاني عشر:

استبدل الحرف الملوّن من الكلمات الآتية لتشكّل كلمات جديدة ثمّ اقرأها:

راحَت: _____ _____ _____ _____ _____

صامَ: _____ _____ _____ _____ _____

عَطَّرَ: _____ _____ _____ _____ _____

مفتاح تصحيح الاختبار

السّؤال الأول: صنّف المفردات الآتية إلى أسماء أو أفعال. **5 درجات**

الْقَمَرُ/ الْمُدنُ/ أُشاهِدُ/ يُمْكنُ/ النّاس/ باشَرَ/ رَفَعَ/ أَشْرَقتْ/ رِحْلَةٌ/ سَقْفٌ.

الأسماء	الأفعال
الْقَمَرُ	أُشاهِدُ
الْمُدنُ	يُمْكنُ
النّاس	باشَرَ
سَقْفٌ	رَفَعَ
رِحْلَةٌ	أَشْرَقتْ

السّؤال الثّاني: اختر الضدّ المناسب لكل من الكلمات الآتية. **5 درجات**

1- الْفَرَحُ:

أ ـ الْمَرحُ ب ـ الْبُكاء ت ـ الْغضَبُ ج ـ الْحُزْنُ

2- الْصِّدْقُ:

أ ـ الكَذِبُ ب ـ الْحقيقة ج ـ الاتّزان د ـ التَّخيّل

3- اللَّيل:

أ ـ الصَّباحُ ب ـ العَتمة ت ـ الدّامِسُ ج ـ النَّهار

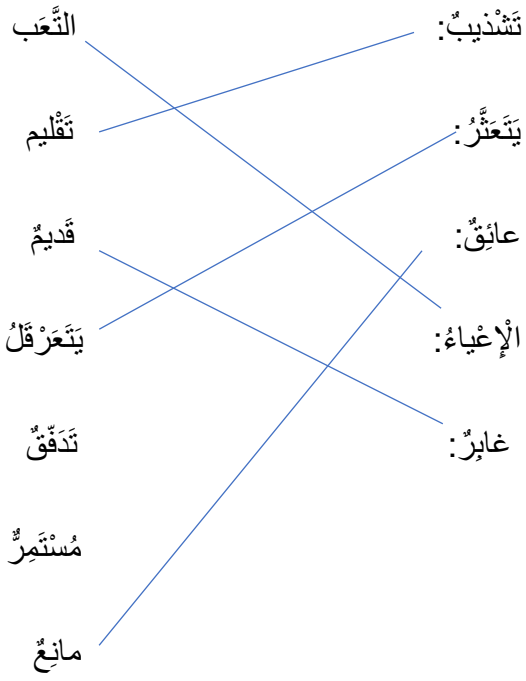
4- شُروقٌ:

أ ـ مَساءٌ　　ب ـ غُروبٌ　　ت ـ بُزوغٌ　　ج ـ نَهارٌ

5- خَرَجَ:

أ ـ ارْتَقى　　ب ـ جاءَ　　ج ـ دَخَلَ　　د ـ نَزَلَ

السّؤال الثّالث: صل بين الكلمة وما يناسبها من معنى.　　**5 درجات**



السّؤال الرابع: ما معنى كلمة (شَرَعَ) في كل من الْجملتين الآتيتين:　　**1 درجة**

1- شَرَعَ الطّالبُ يكْتبُ الدّرسَ: بَدَأَ

2- شَرَعَ الْأَبُ النّافِذَةَ: فَتَحَ

السّؤال الخامس: وظّف كلًّا من المفردات الآتية في جمل من إنشائك: **5 درجات**

شارِعٌ: .....

طَويلٌ: .....

دكّانٌ:

.....

أشْجارٌ:

.....

قَديمةٌ:

.....

السّؤال السّادس: اختر المفردة المناسبة لكل من الجموع الآتية: **5 درجات**

1- الْقُرى:

أ ـ قِراءةٌ ب ـ قَرْيَةٌ ت ـ قارَّةٌ ج ـ قُرّاءٌ

2- أماكِن:

أ ـ مُكوّناتٌ ب ـ مُكَوَّنٌ ت ـ مَكانَةٌ ج ـ مَكانٌ

3- الْبيوت:

أ ـ أَبْياتٌ ب ـ بَياتٌ ت ـ بَيْتٌ ج ـ بائِتٌ

4- السَّيّداتُ:

أ ـ سادَةٌ ب ـ سيِّدةٌ ت ـ سَيِّدٌ ج ـ سَوادٌ

5- الْأَسْئِلةُ:

أ ـ سائِلٌ ب ـ سُؤالٌ ت ـ مَسائِل ج ـ تَساؤلٌ

---

5 درجات

السّؤال السّابع: اختر الجمع المناسب لكل من المفردات الآتية:

1- دكّانٌ:

أ ـ أَدْكِنَةٌ ب ـ دَكاكين ت ـ إِدْكانٌ ج ـ داكِنٌ

2- مَنزلٌ:

أ ـ مُنازَلَةٌ ب ـ مَنْزِليٌّ ت ـ مُتنازِلٌ ج ـ مَنازِلٌ

3- تاريخٌ:

أ ـ تأْريخٌ ب ـ تاريخِيَّةٌ ت ـ تَواريخ ج ـ تاريخيٌّ

4- رِحْلةٌ:

أ ـ رِحَلٌ ب ـ تِرْحالٌ ت ـ رِحالٌ ج ـ رَواحِل

5- أَرْضٌ:

أ ـ أَرَضَةٌ ب ـ أَرَضاتٌ ت ـ أُروضٌ ج ـ أَراضٍ

السّؤال الثّامن: اكتب مترادفات كلمة (جميلٌ):

5 درجات

.....حُلْوٌ...فاتِنٌ..... .....بَهيجٌ.....خَلّابٌ.....

.....ساحِرٌ..... .....أَخّاذٌ.....

السّؤال التاسع: اكتب خمس كلمات تنتمي لكلمة (رفعَ):

5 درجات

..... مرتفع.....رافع..... رَفيعٌ..... .....مرفوع..... رافعة.....

السّؤال العاشر: اختَرْ الكلمة المناسبة من بين الكلمات الآتية، لإكمال الجمل:

4 درجات

(الْعَباقِرَةِ، الدَّؤوبِ، لِلْإِخْفاقِ، الْمَحْظوظُ)

1- ..... الْمَحْظوظُ..... مَنْ يمْلِك حظًّا وافِرًا من الْعِلمِ.

2- سَنَصِلُ لِغاياتِنا بالْعَملِ ..... الدَّؤوبِ.....

3- إنْجازاتُ ..... الْعَباقِرَةِ..... غَيَّرَتِ الْعالَم.

4- لمْ يَتْرُكْ (سْتيفن هوكينغ) في حَياتِهِ مَجالًا.... لِلْإِخْفاقِ.....

السّؤال الحادي عشر: قلِّب حروف كلمة (الأحلام) واستخرج منها كلمات جديدة واقرأها.

4 درجات

.....ملح.....حَلا..... .... لَمَحَ.

...لحم.....

.....لاح.....مالَ..... .....لامَ.....

السّؤال الثاني عشر: استبدل الحرف الملوّن من الكلمات الآتية لتشكّل كلمات جديدة ثمّ اقرأها:

6 درجات

راحَت: لاحت، فاحت، ناحت، باحت

صامَ: صادَ، صارَ، صاحَ، صانَ

عَطَّرَ: عَمّر، عبّرَ، عَسَّر، عكَّر

ملحق (4): دليل تدريس المفردات باستخدام الألعاب اللّغويّة

المقدّمة:

إنّ من الضروري أن نقدم لطلبتنا الكثير من المفردات اللغويّة، فهي أداتهم الأساسية في التعبير عما يجول بخواطرهم من مشاعر وأحاسيس وأفكار، وأداتهم المعينة على الفهم، لذا لا يمكن الاستغناء عن تعلم المفردات لقوّتها وأهميتها في التواصل مع الآخرين والتفاعل معهم، كما أنّ تعلم اللغة يأتي من خلال تعلم هذه المفردات وتفسير معانيها والقدرة على وصفها واستخدامها في تكوين جمل مفيدة ومعبرة، ووضعها في المكان المناسب والقدرة على استخدامها بما يناسب السياق.

انطلاقاً من هذه الأهمية وانطلاقاً من حب الأطفال للعب، ولأن التعلم عندما يكون مرتبطاً باللعب يصبح تأثيره أقوى فيرسخ بعمق في عقولهم ومخيلاتهم، جاءت فكرة عمل دليل قائم على الألعاب من أجل تنمية مفردات الطلبة، فالألعاب في تعليم اللّغة تستخدم لكي تزوّد المعلّم والمتعلّم بوسائل متنوّعة وممتعة في التعلم، وتعطي مجالًا أوسع في الأنشطة الصّفيّة، وتساعد في تنمية المهارات اللّغويّة المختلفة، كما أن الألعاب اللّغويّة تسهم في النّموّ اللّغويّ عند الأطفال وعن طريقها يستطيع التّعبير عن نفسه بكلّ ثقة (فضل الله، 2005، ص13).

فالألعاب اللّغويّة تسهم في سير عمليّة تعلّم اللّغة عن طريق ألعاب محكومة بقواعد محدّدة وأهداف معيّنة، تقوم بتزويد المتعلّم بوسائل ممتعة ومشوّقة للتّدرّب على عناصر اللّغة وتنمية مهاراتها، وتخضع لإشراف المعلّم ومراقبته، ويمكن تعريفها على أنّها أنشطة هادفة تتم داخل الصف أو خارجه يعِدّها المعلّم ويقوم بها المتعلّم مع غيره من الطلبة ويعِدّها المعلّم، من أجل تحقيق أهداف لغويّة محدّدة.

لذا سيركز هذا الدليل على توظيف الألعاب في تعليم المفردات لطلبة الحلقة الأولى، متناولاً مجموعة من الألعاب التي تهدف إلى تناول المفردات بمهاراتها المختلفة.

أهداف الدليل:

بسبب الأهمية الكبرى للألعاب في حياة الأطفال وانتشارها كوسيلة للتعليم في حياتهم، ولأن وضع اللغة في عالمنا العربي يعاني من الضعف اللغوي بشكل عام، وضآلة محصول الأطفال من ألفاظ ومفردات اللغة التي تعينهم على التعبير بلغتهم الفصحى بطلاقة، من هنا جاءت فكرة عمل دليل يحتوي على مجموعة من الألعاب القائمة على معايير تعلم المفردات اللغوية.

لذا هدف الدليل بشكل رئيس إلى تنمية مفردات اللغة العربية لدى طلبة الصف الرابع من خلال النقاط الآتية:

- يقدم مجموعة من الألعاب التي يستطيع الطلبة اللعب بها من أجل تنمية مهارات تعلم المفردات.
- يعرض بعض الرسومات والصور للأدوات المستخدمة في تنفيذ الألعاب من أجل توضيحها بشكل أكبر.
- يساعد معلمي اللغة العربية في تدريس المفردات عن طريق اللعب وتوفير جو من المرح والمتعة للطلبة.

معايير تعلم المفردات اللغوية لطلبة الصف الرابع، وفيما يلي عرض لها:

1- أن يكتسب المتعلّم مفردات جديدة من خلال احتكاكه بمواقف غنيّة لغويًّا ومتنوّعة.
2- أن يفسّر المتعلّم المفردات الجديدة من خلال سياقاتها المختلفة.
3- أن ينمّي المتعلّم معجمه اللّغويّ بالمصطلحات في مجالاتها العلميّة والحياتيّة.

مكونات الدليل:

يتكون الدليل من خمس عشرة لعبة بناء على مهارات تعلم المفردات، وفيما يلي عرض لكل لعبة مع المهارة التي تنميها:

الألعاب والمهارات التي تنمّيها:

1- لعبة الكرسي الكفيف: تنمي مهارة إثراء المفردات اللغويّة.

2- لعبة أسماك التّصنيف: تنمي مهارة التمييز بين الأسماء والأفعال.

3- لعبة كرز الأضداد: تنمي مهارة التعرّف على الأضداد.

4- لعبة فراشات الجموع: تنمي مهارة إثراء المفردات اللغويّة.

5- لعبة زهرات تخمين المعنى: تنمّي مهارة تفسير معاني المفردات.

6- لعبة معيّنات المفرد: تنمي مهارة إثراء المفردات اللغويّة.

7- لعبة الإوزّة: تنمي مهارة التعرف على معاني المفردات.

8- لعبة بطل التهجئة: تنمي مهارتي نطق المفردات نطقًا سليمًا وإثراء المفردات اللغوية.

9- لعبة طريق المفردات: تنمّي مهارة التعرف على المفردات التي تحمل أكثر من معنى.

10- لعبة مفتاح المفردات: تنمّي مهارة مترادفات المفردات.

11- لعبة الذاكرة: تنمي مهارة اكتساب المفردات.

12- لعبة ضعني في مكاني المناسب: تنمي مهارة استخدام المفردات لإتمام جمل صحيحة.

13- لعبة بطاقات عائلة المفردة: تنمّي مهارة البحث عن مفردات صحيحة تنتمي لجذر الكلمة.

14- لعبة أين صورتي؟: تنمي مهارة الربط بين المفردة والمعنى المناسب لها.

15- لعبة سلّم المفردات: تنمي مهارة توظيف المفردات في جمل صحيحة.

الألعاب المستخدمة في تعلم المفردات اللغوية.

يتم تقسيم الألعاب وفقاً لمعايير التعلم إلى مجموعتين كالآتي:

مجموعة الألعاب الأولى، والتي ترتبط بمعيار (أن يكتسب المتعلّم مفردات من خلال احتكاكه بمواقف غنيّة لغويًّا)، والألعاب هي:

1. الكرسي الكفيف.
2. أسماك التّصنيف.
3. بطل التهجئة.
4. طريق المفردات.
5. بطاقات عائلة المفردة.
6. ضعني في مكاني المناسب.

مجموعة الألعاب الثانية والتي ترتبط بمعيار (أن يفسّر المتعلّم المفردات الجديدة من خلال سياقاتها المختلفة)، والألعاب هي.

1. كرز الأضداد.
2. فراشات الجموع.
3. زهرات تخمين المعنى.
4. معيَّنات المفرد.
5. لعبة الإوزّة.
6. مفتاح المفردات.
7. لعبة الذاكرة.
8. أين صورتي؟
9. لعبة سلّم المفردات.

الجدول الآتي يوضح تقسيم الألعاب بناء على معيار التعلم والناتج التعليمي أيضاً كالآتي:

المعيار	النّاتج	اللعبة
– أن يكتسب المتعلّم مفردات من خلال احتكاكه بمواقف غنيّة لغويًّا	1. يستبدل المتعلّم بالأسماء والأفعال والعبارات العاميّة كلمات وعبارات فصيحة شفويًّا. 2. يصنّف المتعلّم الأسماء والأفعال وفق محيطها اللّغوي. 3. يرتّب المتعلّم علاقات التدرّج بين مفردات ذات دلالة متقاربة (نعاس، غفوة، نوم...).	1. الكرسي الكفيف. 2. أسماك التصنيف. 3. بطل التهجئة. 4. طريق المفردات. 5. بطاقات عائلة المفردة. 6. ضعني في مكاني المناسب.
– أن يفسّر المتعلّم المفردات الجديدة من خلال سياقاتها المختلفة	1. يفسّر المتعلّم الكلمات مستعينًا بأضدادها وسياقها. 2. يثري المتعلّم مفرداته اللغويّة. 3.يفسّر المتعلّم الكلمات مستعينًا بمرادفاتها وأضدادها، وسياقها. 4. يثري المتعلّم مفرداته اللغويّة. 5. يحدّد المتعلّم المعنى المناسب للكلمات متعدّدة المعاني مستخدمًا السّياق، ومستعينًا بجذرها. 6.يوظّف المتعلّم الكلمات الجديدة في سياقات (جمل مفيدة) تفسّر معناها. 7. يفسّر المتعلّم الكلمات مستعينًا بمرادفاتها وأضدادها، وسياقها. 9. يوظّف المتعلّم الكلمات الجديدة في سياقات (جمل مفيدة) تفسّر معناها. 10. يفسّر المتعلّم الكلمات مستخدمًا المعجم الورقيّ والرّقمي.	1. كرز الأضداد. 2. فراشات الجموع. 3. زهرات تخمين المعنى. 5. الإوزّة. 6. مفتاح المفردات. 7. الذاكرة. 8. أين صورتي؟ 9. سلّم المفردات

اللعبة الأولى: (الكرسي الكفيف)

-مخرج التعلم: أن يكتسب المتعلّم مفردات من خلال احتكاكه بمواقف غنيّة لغويًّا.

-زمن اللعبة: عشر دقائق.

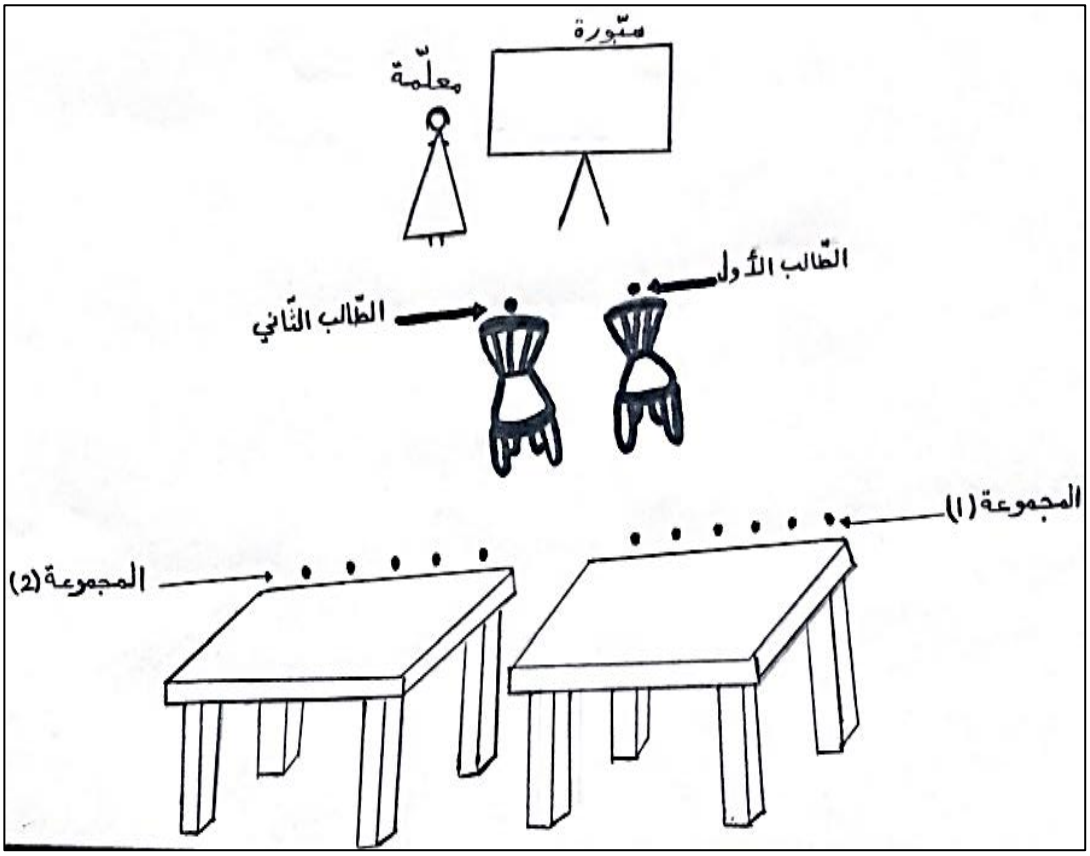
البيان	التوضيح
المخرجات التعليمية للعبة	– أن يذكر الطالب المفردات الجديدة التي تعلمها خلال الأسبوع.
الأدوات والمواد والمصادر اللازمة لإتمام اللعبة	– كرسيان. – السبورة البيضاء. – أقلام للكتابة.
عدد المشاركين	– عشر طلبة في فريقين كل فريق يشتمل على خمسة منهم.
خطوات تنفيذ اللعبة	– تقسيم الطلبة إلى فريقين. – واحد من كل فريق سيجلس على كرسي وجهًا لوجه أمام زملائه مع الحرص على بقاء السبورة خلفه. – قيام المعلم بكتابة المفردة على السبورة مع التأكيد على الطلبة عدم القيام بقراءتها وإنما فقط القيام بتوضيحها وتقديم شرح عنها من دون نطقها. – الطالب الذي يكتشف الكلمة أولاً يحصل على نقطة. – قيام المعلم باختيار طالبين آخرين حتى يحصل جميع أعضاء الفريق على فرصة.
دور المعلم	– قيام المعلم بكتابة المفردة على السبورة مع التأكيد على الطلبة عدم القيام بقراءتها وإنما فقط القيام بتوضيحها وتقديم شرح عنها من دون نطقها. – قيام المعلم باختيار طالبين آخرين حتى يحصل جميع أعضاء الفريق على فرصة. – تحديد الوقت اللازم لإنهاء اللعبة. – تحديد الفريق الفائز في نهاية اللعبة.
دور المتعلم	– جلوس أحد المتعلمين على الكرسي وجهاً لوجه أمام أعضاء الفريق. – شرح الكلمة المكتوبة وتوضيحها من دون النطق بها من أجل مساعدة زميلهم على اكتشافها.
أساليب تقويم الطلبة في أثناء اللعبة وبعده	– الحصول على نقطة للفريق الأسرع في اكتشاف المفردة.

إجراءات اللعبة:

- تقسم المعلمة الطلبة إلى فريقين كل فريق مكوّن من خمسة طلبة تطلب منهم الجلوس في مجموعتين باتّجاه السّبورة البيضاء بحيث يستطيعون رؤية الكلمات التي ستقوم المعلمة بكتابتها.
- تختار طالب واحد من كل مجموعة وتطلب منهما الجلوس على كرسيّين منفردين مع الحرص على بقاء السبورة البيضاء خلفهما بحيث لا يتمكنان من قراءة الكلمات التي ستكتب على السبورة من قبل المعلمة.
- تكتب المعلمة مثلاً كلمة (معطف) على السبورة، وتطلب من كل فريق توضيح الكلمة للطالب الجالس على الكرسي ولكن من دون قراءة الكلمة أو ذكر أي من حروفها.
- الطالب الذي يسبق بمعرفة الكلمة، يحصل فريقه على نقطة، ثم يعود كل من الطالبين للجلوس في أماكنهم، وتقوم المعلمة باختيار طالب آخر من كل مجموعة، وتكتب كلمة أخرى وهكذا حتى يحصل جميع الطلبة على فرصة الجلوس على الكرسي واللعب مع الفريق.
- الفريق الفائز هو الفريق الذي يجمع عدد النقاط الأكبر.

المفردات: عبقرِيٌّ، معْطَفٌ، خيّاطٌ، مُصَمِّمة أَزياء، سقْفٌ، أشْجارٌ، ضوءٌ، شارِعٌ، بُيوتٌ، حديقَةٌ.

الرّسم التّوضيحي للعبة:



اللعبة الثانية: (أسماك التصنيف)

- مخرج التعلم: أن يكتسب المتعلّم مفردات من خلال احتكاكه بمواقف غنيّة لغويًّا.
- زمن اللعبة: سبع دقائق.

البيان	التوضيح
المخرجات التعليمية للعبة	– أن يصنف الطالب المفردات إلى أسماء أو أفعال. – أن يميز الطالب بين المفردات الأسماء والأفعال.
الأدوات والمواد والمصادر اللازمة لإتمام اللعبة	– سلّتان لوضع الأسماك داخلهما واحدة خاصة بالأفعال وواحدة خاصة بالأسماء. – الأسماك المصنوعة من الكرتون المقوّى والمكتوب عليها من الأمام المفردات، ومن الخلف الأرقام من 1-20.
عدد المشاركين	– جميع طلبة الصف.
خطوات تنفيذ اللعبة	– يضع المعلم كلاً من السلتين في مكان ما في الصف يسهل الوصول إليه من قبل الطلبة وتحدد السلة الخاصة بالأفعال والسلة الخاصة بالأسماء. – توزع الأسماك على جميع الطلبة بشكل عشوائي. – ومن ثم يبدأ المعلم باختيار الأعداد بشكل زوجي بحيث يسمح للطلبة بالخروج بشكل ثنائي حسب الرقم الذي تحمله الأسماك التي معهم ومن ثم وضع كل سمكة في السلة المناسبة لها.
دور المعلم	– قيام المعلم بشرح طريقة اللعب بالأسماك ووضع السلتين في مكان واضح وسهل الوصول إليهما. – قيام المعلم بذكر الأرقام بشكل زوجي مثلًا: واحد واثنان أو سبعة وثمانية وهكذا.... والطالب الذي تحمل سمكته الرقم الذي يذكره المعلم يخرج ليضعها في السلة المناسبة. – في نهاية اللعبة يتأكد المعلم من أن جميع الأسماك في مكانها الصحيح.
دور المتعلم	– قراءة الكلمة التي تحملها السمكة وتحديد نوعها فعل أو اسم، بالإضافة إلى معرفة الرقم الذي تحمله أيضاً. – وضع السمكة في السلة المناسبة بعد الاستماع إلى الأرقام التي يقولها المعلم.
أساليب تقويم الطلبة في أثناء اللعبة وبعده	– تقويم الطلبة من قبل المعلم في نهاية اللعبة وذلك عند التأكد من تصنيف الأسماك بشكل صحيح.

إجراءات اللعبة:

- يضع المعلم كل من السلتين في مكان ما في الصف يسهل الوصول إليه من قبل الطلبة وتحدد السلة الخاصة بالأفعال والسلة الخاصة بالأسماء، ثم توزع الأسماك على جميع الطلبة بشكل عشوائي على الطلبة.
- قيام المعلم بذكر الأرقام بشكل زوجي مثلًا واحد واثنان أو سبعة وثمانية وهكذا.... والطالب الذي تحمل سمكته الرقم الذي يذكره المعلم يخرج ليضعها في السلة المناسبة.
- في نهاية اللعبة يتأكد المعلم من أن جميع الأسماك في مكانها الصحيح.

المفردات: القمر، المدن، الناس، الفرح، رحلة، كذبة، سقف، باشرَ، رفعَ، يبدو، عرف، أشرقت، يمكن، يبدو.

صورة اللعبة:

اللعبة الثالثة: (كرز الأضداد)

- مخرج التعلم: أن يفسّر المتعلّم المفردات الجديدة من خلال سياقاتها المختلفة.
- زمن اللعبة: عشر دقائق.

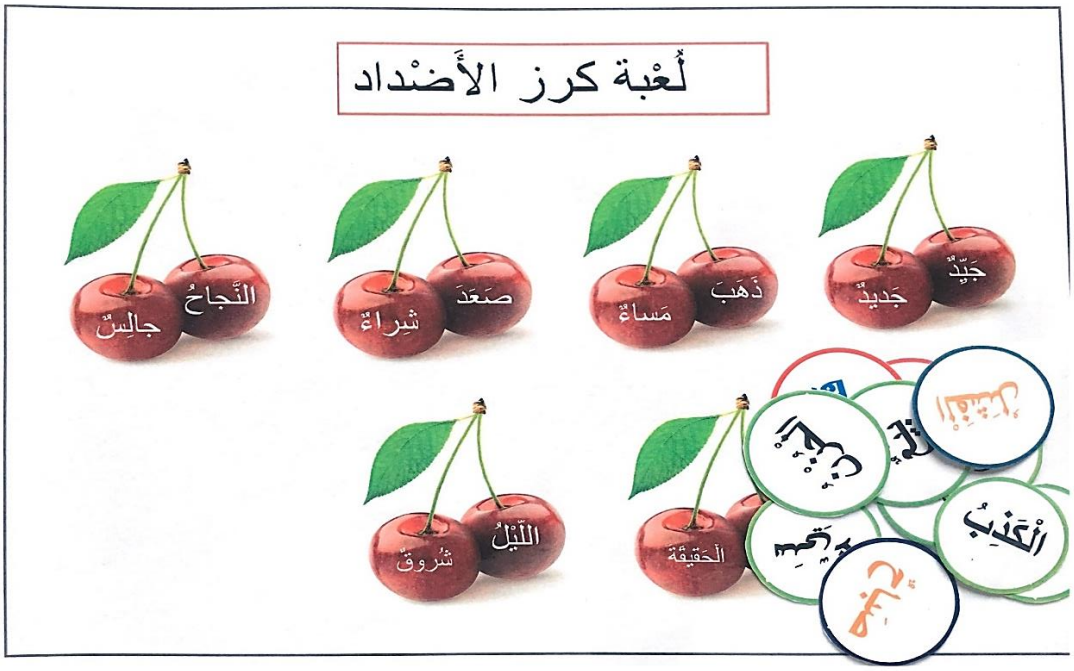
البيان	التوضيح
المخرجات التعليمية للعبة	– أن يحدد الضد المناسب للمفردات.
الأدوات والمواد والمصادر اللازمة لإتمام اللعبة	– كرتون أبيض مقوّى مربع الشكل مرسوم عليه مجموعة من حبات الكرز المكتوب على كل واحدة منها مفردة معينة. – أوراق ملونة بلونين مختلفين دائرية الشكل ولها الحجم نفسه لحبات الكرز.
عدد المشاركين	– أربعة طلبة بحيث يتم تقسيمهم بشكل ثنائي.
خطوات تنفيذ اللعبة	– شرح طريقة اللعب للطلبة، وأنَّ عليهم البحث عن الضد الصحيح في الدوائر، للكلمات المكتوبة على حبات الكرز.
دور المعلم	– قيام المعلم بشرح طريقة اللعب. – قراءة الكلمات لهم. – التأكد من صحة الاختيارات عند الانتهاء من اللعب.
دور المتعلم	– قراءة المفردات المكتوبة على حبات الكرز من أجل البحث عن الضد المناسب لها. – البحث في دوائر الأضداد عن الضد المناسب للمفردات المكتوبة على حبات الكرز.
أساليب تقويم الطلبة في أثناء اللعبة وبعدها	– التأكد من صحة الاختيارات بعد الانتهاء من اللعب.

إجراءات اللعبة:

- يقوم المعلم بقراءة المفردات المكتوبة على حبات الكرز، ومن ثم التوضيح للطلبة بأن عليهم القيام بالبحث في دوائر الأضداد عن الضد المناسب للمفردات المكتوبة على حبات الكرز.

المفردات: الفرح، الحقيقة، الليل، شروق، صعد، شراء، شروق، النّجاح، جالس، جميل.

صورة اللعبة:



اللّعبة الرّابعة: (فراشات الجموع)

- مخرج التعلم: أن يفسّر المتعلّم المفردات الجديدة من خلال سياقاتها المختلفة.

زمن اللعبة: خمس عشرة دقيقة.

البيان	التوضيح
المخرجات التعليمية للعبة	– أن يربط الطالب بين المفرد والجمع المناسب له.
الأدوات والمواد والمصادر اللازمة لإتمام اللعبة	– فراشات ملوّنة بجناح واحد فقط من الكرتون المقوّى مكتوب عليها الجمع. – أجنحة فراشات مغلّفة حرارياً من الكرتون المقوّى ومكتوب على كل جناح المفرد المناسب.
عدد المشاركين	– أربعة طلبة بحيث يتم تقسيمهم بشكل ثنائي.
خطوات تنفيذ اللعبة	– قيام الطلبة بفرد الفراشات في مكان ما يسهل عليهم قراءة الجموع المكتوبة عليها، ومن ثم القيام بالبحث عن المفرد المناسب لكل مفرد في الأجنحة الأخرى ووضعها في مكانها المناسب على الفراشة وبالتالي الحصول على الشكل الكامل للفراشة والمكوّن من المفرد وجمعه المناسب له من بين المفردات الكثيرة.
دور المعلم	– قيام المعلم بشرح طريقة اللعب. – قراءة الكلمات لهم. – التأكد من صحة الاختيارات عند الانتهاء من اللعب.
دور المتعلم	– قراءة الجموع المكتوبة على الفراشات من أجل البحث عن المفرد المناسب لها. – البحث في الأجنحة عن المفرد المناسب للجموع المكتوبة على الأجنحة الأخرى للفراشات.
أساليب تقويم الطلبة في أثناء اللعبة وبعده	– التأكد من صحة الاختيارات بعد الانتهاء من اللعب.

إجراءات اللعبة:

- قيام الطلبة بفرد الفراشات على الطاولة من أجل البحث عن الجناح الآخر لها وبالتالي إكمال شكل الفراشات واختيار المفرد المناسب للجمع المكتوب عليها في الوقت نفسه.

المفردات: القرى، أماكن، البيوت، السيدات، الأسئلة، الأحلام، سماوات، الحقائب، شرائط.

صورة اللعبة:

اللعبة الخامسة: (زهرات تخمين المعنى)

- مخرج التعلم: أن يفسّر المتعلّم المفردات الجديدة من خلال سياقاتها المختلفة.
- زمن اللعبة: خمس عشرة دقيقة.

البيان	التوضيح
المخرجات التعليمية للعبة	– أن يحدّد الطالب معنى المفردات مستعيناً بالسّياق.
الأدوات والمواد والمصادر اللازمة لإتمام اللعبة	– زهرات من الكرتون المقوّى والمغلّفة حراريًّا، والمكتوب على إحدى أوراقها المفردة المراد تفسير معناها باللون الأحمر، ومكتوب على باقي الأوراق معان مختلفة. – ورقة من الكرتون المقوّى مكتوب عليها المفردات المراد تفسير معناها وقد تمّ توظيفها في جمل صحيحة ومفيدة. – السّبورات البيضاء وأقلام (الفلوماستر).
عدد المشاركين	– فريقين من الطلبة، كل فريق مكوّن من ثلاثة طلبة.
خطوات تنفيذ اللعبة	– قيام المعلم بإعطاء الطلبة الزهرات، بحيث يتم تقسيم الزهرات بينهم، يحصل كل منهم على ثلاث زهرات خلال خمس دقائق، ومن ثمّ التوضيح أنّ عليهم البحث عن معنى المفردة الملوّنة باللون الأحمر، وذلك بتخمينها أحد المعاني الأخرى المكتوبة على باقي أوراق الزّهرة، وبالتالي كتابة المفردة ومعناها على السبورة البيضاء. – بعد انتهاء الوقت المحدّد (خمس دقائق) يتم تبادل الزهرات بين أعضاء الفريق حتى يحصل كل واحد منهم على فرصة البحث عن معاني باقي المفردات. – حصول كل واحد منهم على ورقة مكتوب عليها المفردات المراد تفسير معناها وقد تمّ توظيفها في جمل صحيحة ومفيدة، من أجل الاستعانة بها في تحديد وتخمين المعنى المناسب للمفردة.
دور المعلم	– قيام المعلم بشرح طريقة اللعبة، وتقسيم الزهرات بين الطلبة، وتوضيح أهميّة الالتزام بالوقت. – تنظيم عمليّة تبادل الزهرات بين أعضاء الفريق بناء على الوقت المحدّد.
دور المتعلم	– الاستماع إلى شرح المعلم من أجل فهم طريقة اللعبة. – الالتزام بالوقت المحدّد وتبادل الزّهرات مع باقي أعضاء الفريق. – قراءة الجمل التي تحتوي المفردات المراد تخمين معناها. – قيام الطالب بتخمين معنى المفردة ومن ثمّ كتابة المفردة مع معناها على السبورة البيضاء.
أساليب تقويم الطلبة في أثناء اللعبة وبعده	– متابعة الطلبة في أثناء اللعبة من قبل المعلم. – التأكد من الحل الصحيح واختيار المعاني المناسبة بعد الانتهاء من اللعبة.

إجراءات اللعبة:

- قيام الطلبة بتقسيم الزهرات فيما بينهم، وذلك من أجل تبادلها عند انتهاء الوقت المحدّد من قبل المعلّم.
- قراءة المفردة الملوّنة باللّون الأحمر، ومن ثم البحث عن الجملة التي تحتويها.
- قراءة الجملة وفهمها، ومن ثم الرجوع إلى الزهرة من أجل تخمين المعنى المناسب للمفردة والبحث عنه في المعاني الأخرى المكتوبة على باقي أوراق الزهرة.
- كتابة المفردة مع معناها على السبورة البيضاء.

المفردات: يتَعثّرُ، تشْذيبٌ، عائِقٌ، الْإعْياءُ، غابِرٌ، ينْهَمِرُ، مُبْتَهِجٌ، طفا، دَأَبَ.

صورة اللعبة:

اللعبة السّادسة: (معَيّنات المفرد)

- مخرج التعلم: أن يفسّر المتعلّم المفردات الجديدة من خلال سياقاتها المختلفة.
- زمن اللعبة: خمس عشرة دقيقة.

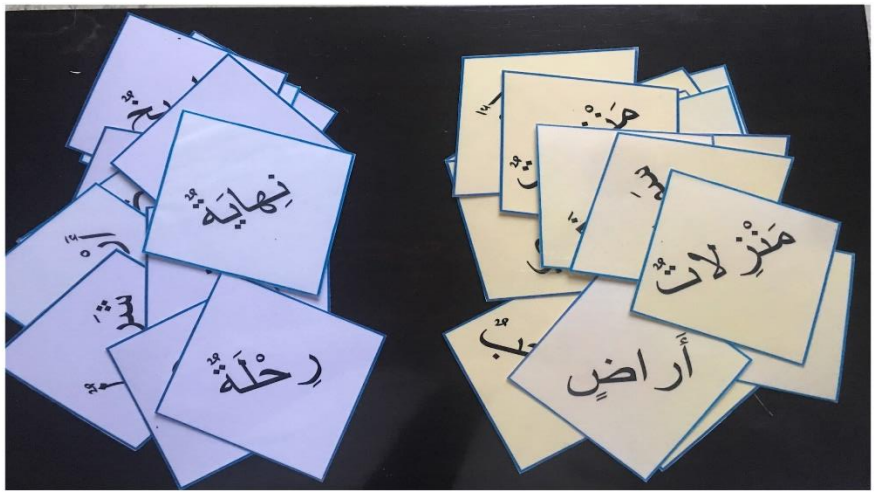
البيان	التّوضيح
المخرجات التعليمية للعبة	– أن يربط المتعلّم بين المفرد والجمع المناسب له.
الأدوات والمواد والمصادر اللازمة لإتمام اللعبة	– معينات من الكرتون المقوّى والمغلّفة حراريًّا، ملوّنة باللّونين الرمادي والوردي ومكتوب على البطاقات الملوّنة باللّون الرمادي المفردات المراد البحث عن جمعها، ومكتوب على المعيّنات الملوّنة باللّون الوردي جموع هذه المفردات.
عدد المشاركين	– فريقين من الطلبة، كل فريق مكوّن من ثلاثة طلبة.
خطوات تنفيذ اللعبة	– قيام المعلم بإعطاء الطلبة المعيّنات الملوّنة باللّون الرمادي والمكتوب عليها المفردات المراد البحث عن جموعها، ومن ثمّ التوضيح أنّ عليهم البحث عن الجموع في المعيّنات الملوّنة باللّون الوردي وعددها ضعف عدد معيّنات المفردات، وبالتّالي الربط بين المفرد والجمع المناسب له. – بعد انتهاء الوقت المحدّد (خمس دقائق) يتم مناقشة الطلبة والتأكد من الربط الصحيح من قبل المعلم.
دور المعلم	– قيام المعلم بشرح طريقة اللعبة، وتوزيع المعيّنات على الطلبة، وتوضيح أهميّة الالتزام بالوقت. – التأكد من الربط الصحيح بين المعينات واختيار الجموع بشكل صحيح.
دور المتعلم	– الاستماع إلى شرح المعلم من أجل فهم طريقة اللعب. – الالتزام بالوقت المحدّد وتبادل الزّهرات مع باقي أعضاء الفريق. – قراءة الجمل التي تحتوي المفردات المراد تخمين معناها. – قيام الطالب بتخمين معنى المفردة ومن ثمّ كتابة المفردة مع معناها على السبورة البيضاء.
أساليب تقويم الطلبة في أثناء اللعبة وبعده	– متابعة الطلبة في أثناء اللعبة من قبل المعلم. – التأكد من الحل الصحيح واختيار الجموع المناسبة بشكل صحيح بعد الانتهاء من اللعبة.

إجراءات اللعبة:

- قيام الطلبة بقراءة المفردات المراد البحث عن جموعها والمكتوبة على المعيّنات الملوّنة باللّون الرمادي، ومن ثمّ فرد هذه المعيّنات في مكان يسهل رؤيتها جميعا، وبعدها البحث عن الجموع المناسبة لها من خلال المعيّنات الملوّنة باللّون الوردي.
- قراءة المفردات والجموع والربط بينها بشكل صحيح.

المفردات: سحابَةٌ، سُحُبٌ، عَبْقريٌّ، عباقِرةٌ، بِدايَةٌ، بداياتٌ، نِهايَةٌ، نِهاياتٌ، أَرْضٌ، أَراضٍ، رِحْلَةٌ، رِحَلٌ، تاريخٌ، تواريخ، مَنْزِلٌ، منازِل، شَريطٌ، شرائِط.

صورة اللعبة:



اللعبة السّابعة: (لعبة الإوزّة)

- مخرج التعلم: أن يفسّر المتعلّم المفردات الجديدة من خلال سياقاتها المختلفة.
- زمن اللعبة: عشر دقائق.

البيان	التوضيح
المخرجات التعليمية للعبة.	– أن يفسّر المتعلّم معاني المفردات الجديدة ونطقها نطقًا سليمًا.
الأدوات والمواد والمصادر اللازمة لإتمام اللعبة.	– النرد والأحجار الملونة. – لوح اللعبة المقسَّم إلى مربعات متساوية ومرقّمة بالتّرتيب وتحتوي على صور ومفردات مختلفة. – بطاقة تعليمات اللعبة والإجابات الصحيحة. – سبورة بيضاء صغيرة وقلم من أجل تسجيل النقاط.
عدد المشاركين.	– لاعبان أو ثلاثة لاعبين.
خطوات تنفيذ اللعبة	– قيام المعلم بشرح كيفية اللعب وقراءة التعليمات والاطلاع على المفردات ومعانيها قبل البدء باللعب. – قيام الطالب الذي عليه الدّور برمي النرد وتحريك الحجر بناء على الرقم الذي ظهر عليه ومن ثم قراءة المفردة بشكل صحيح وتفسير معناها. – الحصول على نقطة واحدة إذا قدّم الطالب تفسيرًا صحيحًا، أما في حال الإجابة غير الصحيحة فإنّه لا يحصل على أي نقطة، وينتقل الدور للّاعب الثّاني.
دور المعلم	– قيام المعلم بقراءة تعليمات اللعبة للطلبة وشرح كيفية اللعب. – تحديد الوقت اللازم للانتهاء من اللعبة. – تجهيز السبورة البيضاء والقلم من أجل تسجيل النقاط.
دور المتعلم	– الاستماع إلى تعليمات اللعبة من قبل المعلم من أجل تنفيذها بطريقة صحيحة. – الالتزام بالوقت المحدّد واحترام الأدوار في أثناء اللعب. – تسجيل النقاط الخاصة به. – الاطلاع على المفردات ومعانيها قبل وبعد تنفيذ اللعبة.
أساليب تقويم الطلبة في أثناء اللعبة وبعده	– الحصول على نقطة عند الإجابة الصحيحة. – الرجوع لورقة الإجابات الصحيحة من أجل التأكد من مدى صحة الإجابات.

إجراءات اللعبة:

- قيام المعلم بشرح كيفية اللعب وقراءة التعليمات والاطلاع على المفردات ومعانيها قبل البدء باللعب.
- تحديد الوقت اللازم للانتهاء من اللعبة.
- قيام الطالب الذي عليه الدّور برمي النرد وتحريك الحجر بناء على الرقم الذي ظهر عليه ومن ثم قراءة المفردة بشكل صحيح وتفسير معناها، مثلًا كلمة (تشذيب) عليه أن يقول (تقليم أو ترتيب).
- الحصول على نقطة واحدة إذا قدّم الطالب تفسيرًا صحيحًا ويسجلها بنفسه على السبورة البيضاء الصغيرة، أما في حال الإجابة غير الصحيحة فإنّه لا يحصل على أي نقطة، وينتقل الدور للّاعب الثّاني.
- يقوم الطلبة بتقويم اللعبة بعد الانتهاء من اللعب وذلك من خلال الاستعانة بورقة الإجابات الصحيحة حيث يجدون جميع المفردات مع معانيها الصحيحة.

المفردات: الْأَزْياءُ، يَحيكُ، يسْمو، أَصَمٌّ، يَرْتدي، الْإِعْياءُ، أَشْفقَ، الدَّرْبُ، جُذوعٌ، غَمَرتْ.

صورة اللعبة:

اللعبة الثامنة: (لعبة بطل التهجئة)

- مخرج التعلم: أن يكتسب المتعلّم مفردات من خلال احتكاكه بمواقف غنيّة لغويًّا.
- زمن اللعبة: عشرون دقيقة.

البيان	التوضيح
المخرجات التعليمية للعبة	– أن ينطق المتعلّم المفردات الجديدة نطقًا سليمًا.
الأدوات والمواد والمصادر اللازمة لإتمام اللعبة	– النرد والأحجار الملونة. – لوح مقسّم إلى مربعات صغيرة وملوّنة بلونين مختلفين. – بطاقات صغيرة مكتوب على كل واحدة منها ثلاث مفردات مختلفة.
عدد المشاركين	– أربعة لاعبين.
خطوات تنفيذ اللعبة	– اختيار كل لاعب حجر اللعب الملون الخاص به ووضعه في مربع البداية. – وضع بطاقات المفردات في المربع الموجود في منتصف اللوحة. – أخذ اللاعبين أدوارهم باتّجاه عقارب الساعة. – رمي النرد الذي يحمل الأرقام من (1-3) فقط، والرقم الناتج يحدد شيئين، الأول هو الكلمة التي يجب عليه قراءتها وتهجئتها بصوت عالٍ ومن ثَمّ الطلب من باقي اللاعبين تهجئتها أيضًا، والثاني هو تحريك الحجر باتّجاه المربع الذي يجب وضعه عليه. – وضع البطاقة أسفل البطاقات الأخرى عند الانتهاء من تهجئة الكلمة المطلوبة. – الحصول على لقب بطل التهجئة عند إتمام دورة كاملة حول لوح اللعبة والرجوع إلى مربع (البداية).
دور المعلم	– قيام المعلم بقراءة تعليمات اللعبة للطلبة وشرح كيفية اللعب. – تحديد الوقت اللازم للانتهاء من اللعبة.
دور المتعلم	– الاستماع إلى تعليمات اللعبة من قبل المعلم من أجل تنفيذها بطريقة صحيحة. – الالتزام بالوقت المحدّد واحترام الأدوار في أثناء اللعب. – تهجئة المفردة المطلوبة بصوت عالٍ ومن ثم الطلب من باقي اللاعبين القيام بتهجئتها أيضًا.
أساليب تقويم الطلبة في أثناء اللعبة وبعده	– استخدام إشارة المرور لتقييم الطالب نفسه وذلك باختيار واحد من الألوان من أجل تلوين إشارة المرور، فاللون الأخضر يعني القدرة على نطق وتهجئة جميع المفردات بشكل سليم، واللون البرتقالي يعني تهجئة بعض المفردات، واللون الأحمر يعني عدم القدرة على تهجئة المفردات ونطقها.

إجراءات اللعبة:

- قيام المعلم بشرح كيفية اللعب وقراءة التعليمات والاطلاع على المفردات ومعانيها قبل البدء باللعب.
- تحديد الوقت اللازم للانتهاء من اللعبة.
- اختيار كل لاعب حجر اللعب الملون الخاص به ووضعه في مربع البداية.
- وضع بطاقات المفردات في المربع الموجود في منتصف اللوحة.
- أخذ اللاعبين أدوارهم باتّجاه عقارب الساعة.
- رمي النرد الذي يحمل الأرقام من (1-3) فقط، والرقم الناتج يحدد شيئين، الأول هو الكلمة التي يجب عليه قراءتها وتهجئتها بصوت عالٍ ومن ثَمّ الطلب من باقي اللاعبين تهجئتها أيضًا، والثاني هو تحريك الحجر باتّجاه المربع الذي يجب وضعه عليه.
- وضع البطاقة أسفل البطاقات الأخرى عند الانتهاء من تهجئة الكلمة المطلوبة.
- الحصول على لقب بطل التهجئة عند إتمام دورة كاملة حول لوح اللعبة والرجوع إلى مربع (البداية).
- استخدام إشارة المرور لتقييم الطالب نفسه وذلك باختيار واحد من الألوان من أجل تلوين دائرة واحدة في إشارة المرور، فاللون الأخضر يعني القدرة على نطق وتهجئة جميع المفردات بشكل سليم، واللون البرتقالي يعني تهجئة بعض المفردات، واللون الأحمر يعني عدم القدرة على تهجئة المفردات ونطقها.

المفردات: مُثابَرَةٌ، إِصْرارٌ، أَثْنى، تَشْذيبٌ، مُماثِلَةٌ، عائِقٌ، تسَلَّلَ، دَؤوبٌ، أَشْفَقَ، غَمرَتْ.

صورة اللعبة:

اللعبة التّاسعة: (لعبة مفتاح المفردات)

- مخرج التعلم: أن يكتسب المتعلّم مفردات من خلال احتكاكه بمواقف غنيّة لغويًّا.
- زمن اللعبة: عشرون دقيقة.

البيان	التوضيح
المخرجات التعليمية للعبة	– أن ينطق المتعلم المفردة وعائلتها من المفردات نطقًا سليمًا. – أن يميز المتعلم عائلة المفردة.
الأدوات والمواد والمصادر اللازمة لإتمام اللعبة	– مفتاحان. – لوْحان كل لوح مقسّم إلى أبواب، وكل باب له رقم. – سبورة وقلم لتسجيل النقاط. – بطاقات ملونة بثلاثة ألوان مختلفة. – ساعة رمليّة (دقيقة واحدة).
عدد المشاركين	– لاعبان اثنان.
خطوات تنفيذ اللعبة	– اختيار كل لاعب المفتاح الخاص به ووضعه في مربع البداية على اللوح الخاص به. – وضع البطاقات الملونة في الوسط بين اللوحتين (اللون الأصفر للمفردة الواحدة، واللون الأخضر للمفردتين، واللون الأزرق لثلاث مفردات أو أكثر). – أخذ اللاعبين أدوارهم بحسب الأكبر سنًّا. – رمي النرد وتحريك المفتاح باتّجاه الباب الذي يحمل الرقم الذي ظهر على النرد، ومن ثمّ قراءة المفردة والبدء بإعطاء مفردات أخرى صحيحة من عائلة المفردة وذلك خلال دقيقة واحدة. – القيام بوضع البطاقة الملونة على هذا الباب. – التوقف عن اللعب يكون عندما يقوم أحد اللاعبين بتغطية جميع أبوابه أولاً، والفائز من يقوم بجمع أكبر عدد من النقاط.
دور المعلم	– قيام المعلم بشرح كيفية اللعب. – تحديد اللاعب الذي سيبدأ باللعب بناءً على السّن. – لفت انتباه اللاعبيْن إلى ضرورة استخدام الساعة الرّملية واحترام الوقت المخصص لكل لاعب.
دور المتعلم	– الاستماع إلى تعليمات اللعبة من قبل المعلم من أجل تنفيذها بطريقة صحيحة. – الالتزام بالوقت المحدّد واحترام الأدوار في أثناء اللعب. – نطق المفردة نطقًا سليمًا ومحاولة تكوين كلمات صحيحة تعتبر من عائلتها.
أساليب تقويم الطلبة في أثناء اللعبة وبعده	– الرجوع إلى لوحة اللعبة من الخلف للتأكد من إجابات الطلبة ومدى صحتها، ومن ثم القيام بجمع النقاط بناء على البطاقات الملونة التي جمعها كل لاعب.

إجراءات اللعبة:

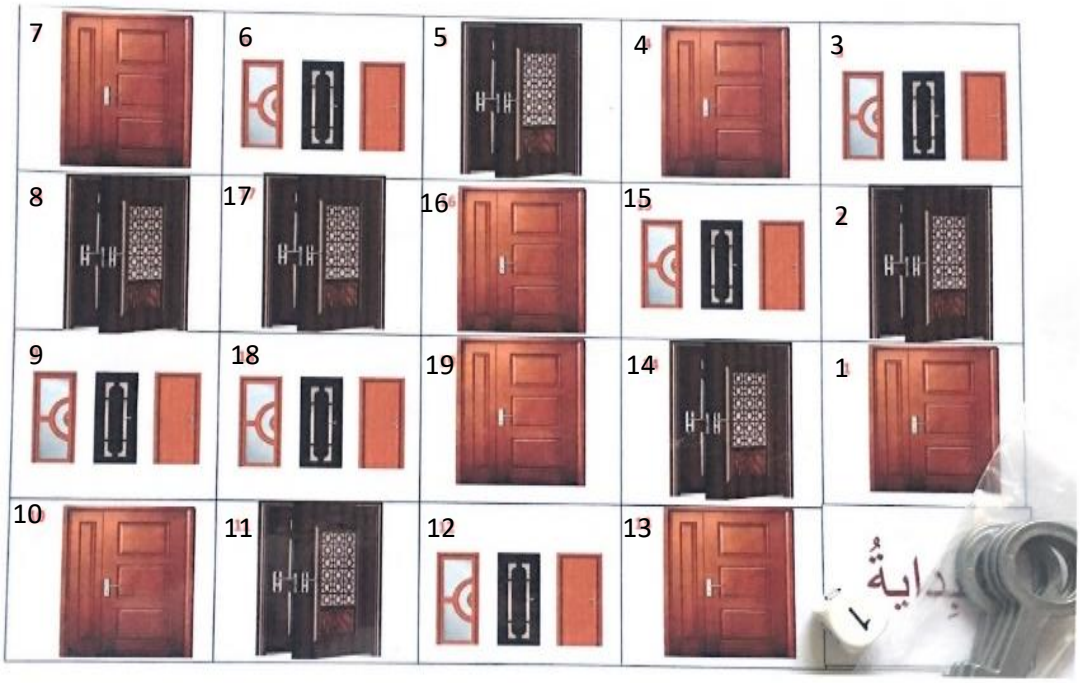
- اختيار كل لاعب المفتاح الخاص به ووضعه في مربع البداية على اللوح الخاص به.
- وضع البطاقات الملونة في الوسط بين اللوحتين (اللون الأصفر للمفردة الواحدة، واللون الأخضر للمفردتين، واللون الأزرق للثلاث مفردات أو أكثر).
- أخذ اللاعبين أدوارهم بحسب الأكبر سنًّا.
- رمي النرد وتحريك المفتاح باتّجاه الباب الذي يحمل الرقم الذي ظهر على النرد، ومن ثمّ قراءة المفردة والبدء بإعطاء مفردات أخرى صحيحة من عائلة المفردة وذلك خلال دقيقة واحدة.

مثال: المفردة (رَفَعَ) من عائلتها (رافِعٌ، مرْفوعٌ، رافِعةٌ، رَفيعٌ).

- عند قيام الطالب بإعطاء مفردة واحدة صحيحة فقط من عائلة المفردة الموجودة على الباب فإنه يضع البطاقة الصفراء على الباب، ويضع البطاقة الخضراء على الباب عند إعطاء مفردتين اثنتين، والبطاقة الزرقاء اللون في حال إعطائه ثلاث مفردات أو أكثر.
- أخذ البطاقة الملونة وتغطية الباب بها بناء على عدد إجابات اللاعب الصحيحة.
- يسمر اللاعبين برمي النرد وتحريك المفاتيح والعودة إلى جميع الأبواب الأخرى من أجل تغطية جميع الأبواب بالبطاقات الملونة.
- التوقف عن اللعب يكون عندما يقوم أحد اللاعبين بتغطية جميع أبوابه أولاً، والفائز من يقوم بجمع أكبر عدد من النقاط.
- الرجوع إلى لوحة اللعبة من الخلف للتأكد من إجابات الطلبة ومدى صحتها، ومن ثم القيام بجمع النقاط بناء على البطاقات الملونة التي جمعها كل لاعب.
- نقطة واحدة للبطاقة الصفراء، ونقطتان للبطاقة الخضراء، وثلاث نقاط للبطاقة الزرقاء.

المفردات: سَكَنَ، يسكنُ، ساكنٌ، مسكونٌ، سُكّانٌ، عادَ، يعودُ، عَوْدةٌ، عائِدٌ، شرِب، شارِبٌ، مشروبٌ، شُرْبَةٌ، يشْربُ، سمِعَ، يسْمعُ، سامِعٌ، مسْموعٌ، سُمعَةٌ، قرَأَ، قِراءةٌ، قارئُ، يقرأُ، مقْروءٌ، عمِلَ، يعْملُ، عامِلٌ، معْمولٌ، عَمَلٌ، عَلِمَ، يَعْلَمُ، عالِمٌ، عِلْمٌ، عُلومٌ، كَتَبَ، كِتابَةٌ، مكْتوبٌ، كاتِبٌ، يَكْتبُ، رَسمَ، رسّام، مرسومٌ، يرْسمُ، مَرْسَمٌ.

صورة اللعبة:



اللعبة العاشرة: (لعبة طريق المفردات)

- مخرج التعلم: أن يكتسب المتعلّم مفردات من خلال احتكاكه بمواقف غنيّة لغويًّا.
- زمن اللعبة: عشرون دقيقة.

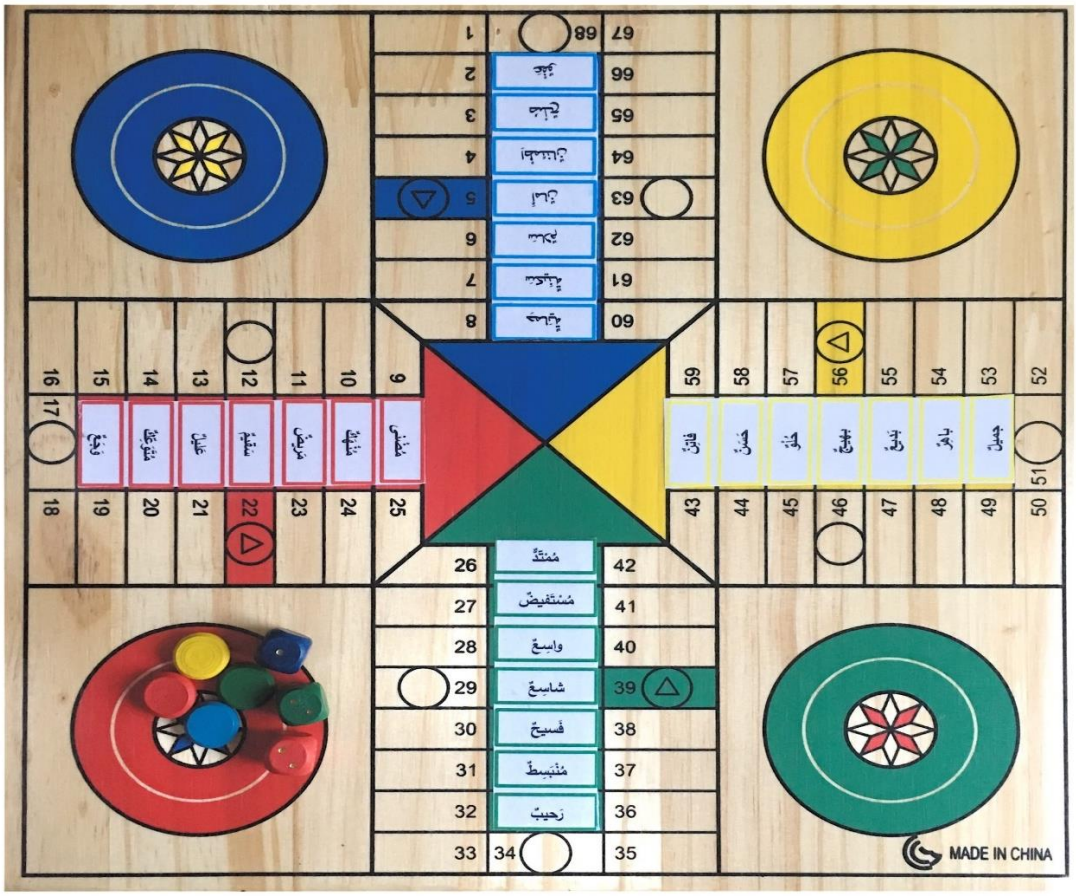
البيان	التوضيح
المخرجات التعليمية للعبة	– أن يميز المتعلم مرادفات المفردة بشكل صحيح.
الأدوات والمواد والمصادر اللازمة لإتمام اللعبة	– النرد. – أحجار ملونة، لكل لاعب أربعة أحجار من اللون نفسه. – لوحة اللعب مقسمة إلى أربعة ألوان.
عدد المشاركين	– أربعة لاعبين.
خطوات تنفيذ اللعبة	– اختيار كل لاعب اللون الخاص به على لوح اللعب ووضع الأحجار التي تحمل اللون نفسه عند بداية الطريق. – أخذ اللاعبين أدوارهم بحسب الأكبر سنًّا، ومن ثم القيام برمي النرد من قبل اللاعبين الأربعة، اللاعب الذي يحصل على الرقم (ستة) فقط هو من يبدأ بتحريك أحجاره على طريق المفردات ونطق المفردات ومرادفاتها. – التوقف عن اللعب يكون عندما يسير اللاعب على الطريق بشكل كامل والوصول بأحجاره إلى منتصف اللوحة.
دور المعلم	– قيام المعلم بشرح كيفية اللعب. – مساعدة الطلبة في نطق المفردات وتقديم المساعدة لهم في أثناء اللعب.
دور المتعلم	– الاستماع إلى تعليمات اللعبة من قبل المعلم من أجل تنفيذها بطريقة صحيحة. – الالتزام بالوقت المحدّد واحترام الأدوار في أثناء اللعب. – نطق المفردة نطقًا سليمًا وتمييز مرادفاتها.
أساليب تقويم الطلبة في أثناء اللعبة وبعده	– التأكد من نطق المفردة ومرادفاتها من خلال مساعدة المعلم. – الإجابة عن مجموعة الأسئلة التي سيطرحها عليهم الطالب الفائز من أجل التأكد من مدى تمييز مهارة الترادف بعد الانتهاء من اللعب.

إجراءات اللعبة:

- اختيار كل لاعب اللون الخاص به على لوح اللعب ووضع الأحجار التي تحمل اللون نفسه عند بداية الطريق.
- أخذ اللاعبين أدوارهم بحسب الأكبر سنًّا، ومن ثم القيام برمي النرد من قبل اللاعبين الأربعة، اللاعب الذي يحصل على الرقم (ستة) فقط هو من يبدأ بتحريك أحجاره على طريق المفردات ونطق المفردات ومرادفاتها.
- يحرك اللاعب أحجاره الواحد تلو الآخر بناء على الرقم الذي يظهر أعلى النرد، ويقوم بقراءة ونطق المفردة ومرادفاتها في كل لون، في أثناء تحريك أحجاره يستطيع أن يأكل أحجار اللاعبين الأخرى التي تكون في طريقه وبالتالي إرجاعها إلى نقطة البداية إلا في حالة واحدة وهي عندما يكون حجر اللاعب الآخر موجوداً في إحدى الدوائر.
- على كل لاعب تحريك أحجاره الأربعة على طول طريق المفردات والمرور بالألوان الأربعة والوصول إلى منتصف اللوحة من أجل الفوز.
- التوقف عن اللعب يكون عندما يسير اللاعب على الطريق بشكل كامل والوصول بأحجاره إلى منتصف اللوحة.
- اللاعب الفائز يأخذ بطاقة الأسئلة ويقوم بطرحها على باقي اللاعبين من أجل التأكد من مدى تعلمهم وتمييزهم لمهارة الترادف.
- مثلا: اذكر ما هي مرادفات كلمة (جميل)؟

المفردات: جميلٌ، حُلْوٌ، بهيجٌ، بديعٌ، باهِرٌ، سَلامٌ، أَمانٌ، اِطْمئنانٌ، صُلْحٌ، عَفْوٌ، مريضٌ، سَقيمٌ، عليلٌ، متوعك، وجع، واسِعٌ، شاسِعٌ، فسيحٌ، مُنْبَسِطٌ، رَحيبٌ، جَديدٌ، حديثٌ، عصْريٌّ، مُبْتكرٌ، إِبْداعي، حزينٌ، كئيبٌ، مكروبٌ، مهْمومٌ، تعِسٌ.

صورة اللعبة:



اللعبة الحادية عشرة: (لعبة الذاكرة)

- مخرج التعلم: أن يفسّر المتعلّم المفردات الجديدة من خلال سياقاتها المختلفة
- زمن اللعبة: عشر دقائق.

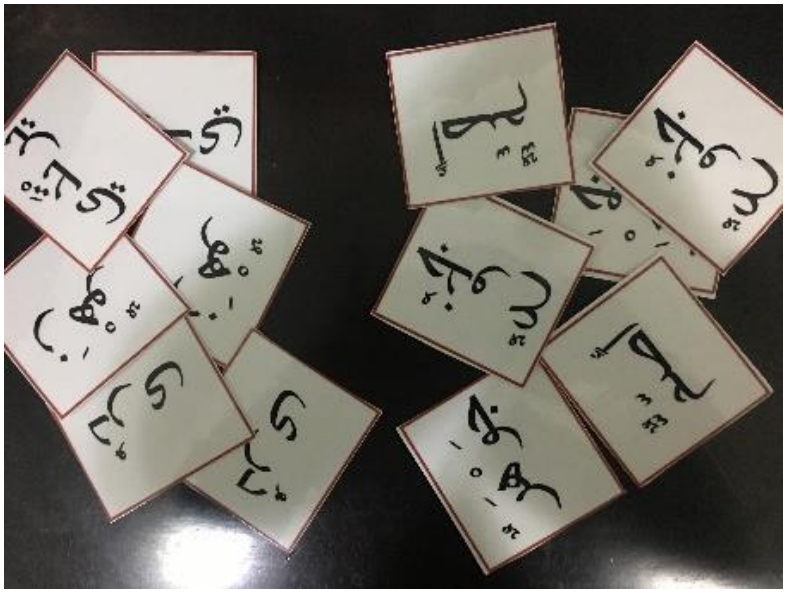
البيان	التوضيح
المخرجات التعليمية للعبة	– أن ينطق المتعلم المفردات الجديدة نطقًا صحيحًا.
الأدوات والمواد والمصادر اللازمة لإتمام اللعبة	– البطاقات المكتوب عليها المفردات الجديدة.
عدد المشاركين	– لاعبان اثنان.
خطوات تنفيذ اللعبة	– خلط البطاقات ثم قلبها إلى أسفل بحيث لا يستطيع اللاعبان رؤية المفردات المكتوبة على البطاقات. – القيام بفرد البطاقات على الطاولة أو على الأرض بطريقة عشوائية. – اختيار بطاقتين في الوقت نفسه من قبل الطالب. – حصول الطالب على البطاقتين المتطابقتين واحتفاظه بهما. – عدم الحصول على البطاقتين في حال عدم التطابق وإرجاعهم إلى المكان نفسه.
دور المعلم	– قيام المعلم بشرح كيفية اللعب. – لفت انتباه اللاعبيْن إلى ضرورة احترام الأدوار وتعليمات اللعبة.
دور المتعلم	– الاستماع إلى تعليمات اللعبة من قبل المعلم من أجل تنفيذها بطريقة صحيحة. – الالتزام بالوقت المحدّد واحترام الأدوار في أثناء اللعب. – نطق المفردة نطقًا سليمًا والاحتفاظ بالبطاقات في حال تطابقها.
أساليب تقويم الطلبة في أثناء اللعبة وبعده	– تسجيل نقطة للطالب الذي يحصل على البطاقتين اللتين تحملان المفردة نفسها ونطقها نطقًا صحيحًا.

إجراءات اللعبة:

- خلط البطاقات ثم قلبها إلى أسفل بحيث لا يستطيع اللاعبان رؤية المفردات المكتوبة على البطاقات.
- القيام بفرد البطاقات على الطاولة أو على الأرض بطريقة عشوائية.
- اختيار بطاقتين في الوقت نفسه من قبل الطالب.
- حصول الطالب على البطاقتين المتطابقتين واحتفاظه بهما.
- عدم الحصول على البطاقتين في حال عدم التطابق وإرجاعهم إلى المكان نفسه.
- محاولة الطالب تذكر مكان البطاقة والمفردة المكتوب عليها.
- الانتهاء من اللعب عند الانتهاء من مطابقة جميع البطاقات.
- الطالب الفائز هو من يحصل على أكبر عدد من البطاقات.

المفردات: الدَّرْبُ، يَرْتَدي، ذُرى، زَهْوٌ، أَصَمُّ، جُذوعٌ، جَوْهَرٌ، غابِرٌ، أَزْياءٌ، قِرْمِزِيٌّ.

صورة اللعبة:



اللعبة الثانية عشرة: (لعبة ضعني في مكاني المناسب).

- مخرج التعلم: أن يكتسب المتعلّم مفردات من خلال احتكاكه بمواقف غنيّة لغويًّا.
- زمن اللعبة: عشرون دقيقة.

البيان	التوضيح
المخرجات التعليمية للعبة	– أن يضع الطالب المفردة المناسبة في مكانها الصحيح من أجل إتمام الجمل
الأدوات والمواد والمصادر اللازمة لإتمام اللعبة	– بطاقات الجمل التي فيها فراغ وتحتوي على صورة تعبر عنها. – بطاقات المفردات.
عدد المشاركين	– أربعة لاعبين.
خطوات تنفيذ اللعبة	– تقسيم الطلبة إلى مجموعتين، كل مجموعة مكوّنة من طالبين اثنين. – قيام كل اثنين من الطلبة الأربعة بفرد بطاقاتهم. – فرد بطاقات الجمل على الطاولة أو على الأرض بشكل عشوائي. – القيام بقراءة الجملة المكتوبة على البطاقة ومناقشة الصورة المعبرة عنها من أجل البحث عن المفردة المناسبة لإتمام الجملة. – البحث في بطاقات المفردات من أجل إيجاد المفردة المناسبة. – وضع بطاقة المفردة المناسبة بجانب بطاقة الجملة. – قراءة الجملة تامة مع المفردة قراءة سليمة. – التوقف عن اللعب يكون عندما يقوم أحد اللاعبين بالانتهاء من وضع المفردات المناسبة في مكانها الصحيح أولا.
دور المعلم	– قيام المعلم بشرح كيفية اللعب. – لفت انتباه اللاعبيْن إلى ضرورة احترام الوقت المحدّد.
دور المتعلم	– الاستماع إلى تعليمات اللعبة من قبل المعلم من أجل تنفيذها بطريقة صحيحة. – الالتزام بالوقت المحدّد واحترام الأدوار في أثناء اللعب. – نطق المفردة نطقًا سليمًا ووضعها في مكانها المناسب من أجل إتمام الجمل.

أساليب تقويم الطلبة في أثناء اللعبة وبعده	– الرجوع إلى ورقة الإجابات الصحيحة للتأكد من إجابات الطلبة، ومن ثم القيام بجمع النقاط بناء على عدد الإجابات الصحيحة.

إجراءات اللعبة:

- تقسيم الطلبة إلى مجموعتين، كل مجموعة مكوّنة من طالبين اثنين.
- قيام كل اثنين من الطلبة الأربعة بفرد بطاقاتهم.
- فرد بطاقات الجمل على الطاولة أو على الأرض بشكل عشوائي.
- القيام بقراءة الجملة المكتوبة على البطاقة ومناقشة الصورة المعبرة عنها من أجل البحث عن المفردة المناسبة لإتمام الجملة.
- البحث في بطاقات المفردات من أجل إيجاد المفردة المناسبة.
- وضع بطاقة المفردة المناسبة بجانب بطاقة الجملة.
- قراءة الجملة تامة مع المفردة قراءة سليمة.

المفردات: الْمحْظوظُ، الدَّؤوبُ، الْعَباقِرةُ، الْإِخْفاقُ، يَتَعَثَّرُ، تَشْذيبٌ، عائِقٌ، الْإِعْياءُ.

صورة اللعبة:

اللعبة الثالثة عشرة: (لعبة بطاقات عائلة المفردة)

- مخرج التعلم: أن يكتسب المتعلّم مفردات من خلال احتكاكه بمواقف غنيّة لغويًّا.
- زمن اللعبة: خمس عشرة دقيقة.

البيان	التوضيح
المخرجات التعليمية للعبة	– أن يميز المتعلم عائلة المفردة بشكل صحيح.
الأدوات والمواد والمصادر اللازمة لإتمام اللعبة	– بطاقات المفردات، مكتوب على الوجهين لكل بطاقة. – مكتوب على الوجه الأول من الأعلى المفردة المراد تخمين عائلتها، ومكتوب على الوجه الثاني ثلاث مفردات من عائلة المفردة. – ورقة الإجابات الصحيحة من أجل الرجوع إليها. – سبورة وأقلام لتسجيل النقاط لكل طالب.
عدد المشاركين	– أربعة لاعبين.
خطوات تنفيذ اللعبة	– تقسيم الطلبة إلى مجموعتين، كل مجموعة مكوّنة من طالبين اثنين. – اتّخاذ أحد الطلبة دور المعلم والإمساك بالبطاقات وقراءة المفردة لزميله ومن ثم الاستماع إلى إجاباته في تخمين وذكر مفردات أخرى من عائلة المفردة المطلوبة، تسجيل النقاط، نقطة لكل إجابة صحيحة. – تبادل الأدوار بين الطالب وزميله. – التوقف عن اللعب عندما ينتهي كل طالب من تخمين عائلة جميع المفردات.
دور المعلم	– قيام المعلم بشرح كيفية اللعب. – مساعدة الطلبة في نطق المفردات وتقديم المساعدة لهم في أثناء اللعب.
دور المتعلم	– الاستماع إلى تعليمات اللعبة من قبل المعلم من أجل تنفيذها بطريقة صحيحة. – الالتزام بالوقت المحدّد واحترام الأدوار في أثناء اللعب. – تخمين وذكر عائلة المفردة المطلوبة. – تسجيل النقاط نقطة لكل إجابة صحيحة.
أساليب تقويم الطلبة في أثناء اللعبة وبعده	– الرجوع إلى ورقة الإجابات الصحيحة من أجل التأكد وجمع النقاط لكل طالب وبالتالي تحديد الفائز في كل مجموعة.

إجراءات اللعبة:

- تقسيم الطلبة إلى مجموعتين، كل مجموعة مكوّنة من طالبين اثنين.
- اتّخاذ أحد الطلبة دور المعلم والإمساك بالبطاقات وقراءة المفردة لزميله ومن ثم الاستماع إلى إجاباته في تخمين وذكر مفردات أخرى من عائلة المفردة المطلوبة، تسجيل النقاط، نقطة لكل إجابة صحيحة.
- تبادل الأدوار بين كل طالب وزميله.

التوقف عن اللعب عندما ينتهي كل طالب من تخمين عائلة جميع المفردات.

- الرجوع إلى ورقة الإجابات الصحيحة من أجل التأكد وجمع النقاط لكل طالب وبالتالي تحديد الفائز في كل مجموعة.

المفردات: سَكَنَ، يسكنُ، ساكنٌ، مسكونٌ، سُكّانٌ، عادَ، يعودُ، عَوْدةٌ، عائِدٌ، شرِب، شارِبٌ، مشروبٌ، شُرْبَةٌ، يشْربُ، سمِعَ، يسْمعُ، سامِعٌ، مسْموعٌ، سُمعَةٌ، قرَأَ، قِراءةٌ، قارئُ، يقرأُ، مقْروءٌ، عمِلَ، يعْملُ، عامِلٌ، معْمولٌ، عَمَلٌ، عَلِمَ، يَعْلَمُ، عالِمٌ، عِلْمٌ، عُلومٌ، كَتَبَ، كِتابَةٌ، مكْتوبٌ، كاتِبٌ، يَكْتبُ، رَسمَ، رسّام، مرسومٌ، يرْسمُ، مَرْسَمٌ.

صورة اللعبة:

اللعبة الرابعة عشرة: (لعبة أين صورتي؟)

- مخرج التعلم: أن يفسّر المتعلّم المفردات الجديدة من خلال سياقاتها المختلفة.
- زمن اللعبة: خمس عشرة دقيقة.

البيان	التوضيح
المخرجات التعليمية للعبة	– أن يميز المتعلم المعنى الصحيح للمفردات.
الأدوات والمواد والمصادر اللازمة لإتمام اللعبة	– بطاقات المفردات. – مجموعة الصور المعبرة عن المفردات. – ورقة الإجابات الصحيحة من أجل الرجوع إليها.
عدد المشاركين	– أربعة لاعبين.
خطوات تنفيذ اللعبة	– تقسيم الطلبة إلى مجموعتين، كل مجموعة مكوّنة من طالبين اثنين. – قيام كل مجموعة بوضع الصور بشكل عشوائي على الطاولة أو على الأرض ومن ثم البحث عن المفردة المعبرة عن الصورة ووضعها بجانبها. – التوقف عن اللعب عندما تنتهي إحدى المجموعتين من الربط بين الصور والمفردات بشكل صحيح أوّلًا.
دور المعلم	– قيام المعلم بشرح كيفية اللعب. – التأكد من تنفيذ اللعبة بشكل صحيح من قبل الطلبة.
دور المتعلم	– الاستماع إلى تعليمات اللعبة من قبل المعلم من أجل تنفيذها بطريقة صحيحة. – البحث عن المفردة المناسبة والمعبرة عن الصورة والربط بينهما. – الالتزام بقوانين اللعبة.
أساليب تقويم الطلبة في أثناء اللعبة وبعده	– الرجوع إلى المعلم من أجل التأكد من صحة الإجابات وبالتالي تحديد الفائز.

إجراءات اللعبة:

- تقسيم الطلبة إلى مجموعتين، كل مجموعة مكوّنة من طالبين اثنين.
- قيام كل مجموعة بوضع الصور بشكل عشوائي على الطاولة أو على الأرض ومن ثم البحث عن المفردة المعبرة عن الصورة ووضعها بجانبها.

التوقف عن اللعب عندما تنتهي إحدى المجموعتين من الربط بين الصور والمفردات بشكل صحيح أوّلًا.

- الرجوع إلى المعلم من أجل التأكد من صحة الإجابات وبالتالي تحديد الفائز.

المفردات: مُثابَرَةٌ، إِصْرارٌ، أَثْنى، تَشْذيبٌ، مُماثِلَةٌ، عائِقٌ، تَسَلَّلَ، دَؤوبٌ، أَشْفَقَ، غَمرَتْ.

صورة اللعبة:

اللعبة الخامسة عشرة: (سُلَّم المفردات)

- مخرج التعلم: أن يفسّر المتعلّم المفردات الجديدة من خلال سياقاتها المختلفة.
- زمن اللعبة: عشرة دقائق.

البيان	التوضيح
المخرجات التعليمية للعبة	– أن يوظف المتعلم المفردات في جمل صحيحة من إنشائه.
الأدوات والمواد والمصادر اللازمة لإتمام اللعبة	– لوح اللعبة. – النرد. – الأحجار.
عدد المشاركين	– لاعبين.
خطوات تنفيذ اللعبة	– قيام اللاعب الأول برمي النرد والتحرك من نقطة البداية بحسب العدد الظاهر على وجه النرد. – عند الوصول إلى المربع الذي يحمل صورة سلم فإنّه يسمح للّاعب بالصعود إلى مربع أعلى، وعند الوصول إلى المربع الذي يحمل صورة أفعى فإنّها تسمح للّاعب بالنزول إلى مربع أسفل. – عند الوصول إلى المربع المكتوب فيه إحدى المفردات، فعلى اللاعب أن يوظف المفردة في جملة صحيحة من إنشائه. – الانتهاء من اللعبة يكون عند الوصول إلى مربع النهاية.
دور المعلم	– قيام المعلم بشرح كيفية اللعب. – التأكد من تنفيذ اللعبة بشكل صحيح من قبل الطلبة.
دور المتعلم	– الاستماع إلى تعليمات اللعبة من قبل المعلم من أجل تنفيذها بطريقة صحيحة. – توظيف المفردات في جمل صحيحة من إنشائه. – الالتزام بقوانين اللعبة.
أساليب تقويم الطلبة في أثناء اللعبة وبعده	– الرجوع إلى المعلم من أجل التأكد من صحة إنشاء الجمل.

إجراءات اللعبة:

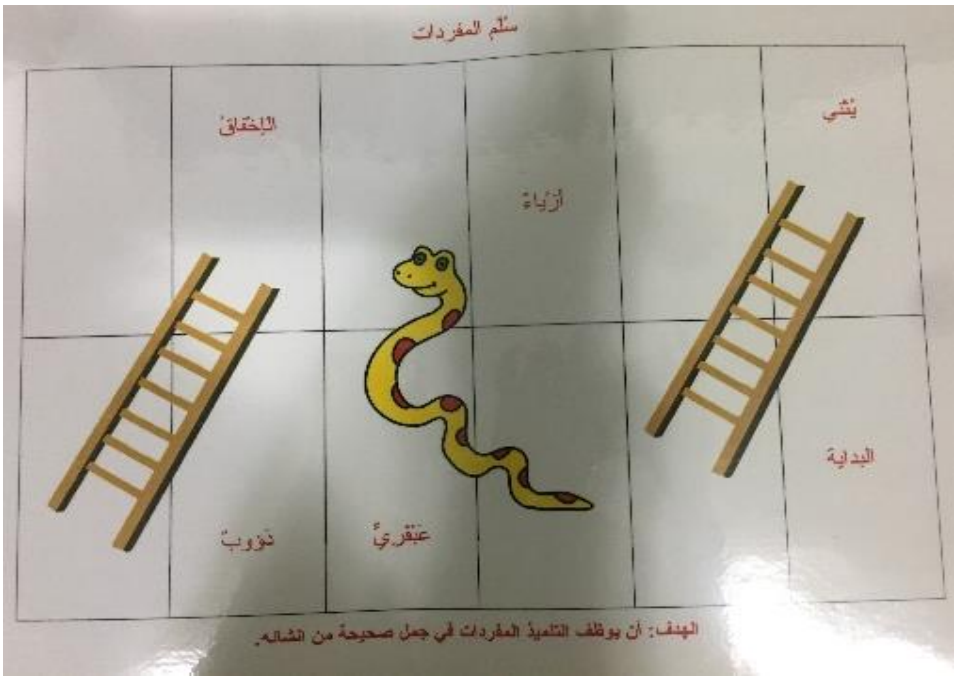
- قيام اللاعب الأول برمي النرد والتحرك من نقطة البداية بحسب العدد الظاهر على وجه النرد.
- عند الوصول إلى المربع الذي يحمل صورة سلم فإنّه يسمح للّاعب بالصعود إلى مربع أعلى، وعند الوصول إلى المربع الذي يحمل صورة أفعى فإنّها تسمح للّاعب بالنزول إلى مربع أسفل.
- عند الوصول إلى المربع المكتوب فيه إحدى المفردات، فعلى اللاعب أن يوظف المفردة في جملة صحيحة من إنشائه.

الانتهاء من اللعبة يكون عند الوصول إلى مربع النهاية.

- الرجوع إلى المعلم من أجل التأكد من صحة إنشاء الجمل.

المفردات: عَبْقَرِيٌّ، دَؤوبٌ، يُثْني، أَزْياءٌ، الإخْفاقُ.

صورة اللعبة:



جامعة الإمارات العربية المتحدة
United Arab Emirates University
UAEU
Shrieen M Wolleed
UAEU Libraries
DigitizationDepatment
United Arab Emirates

Digitally signed by Shrieen
DN: cn=Shrieen, o=United Arab Emirates University, ou=UAEU Library Digitizatio, email=shrieen@uaeu.ac.ae, c=AE
Date: 2022.06.28 12:15:16 +04'00'