مجلة العلوم التربوية
SUST Journal of Educational Sciences
Available at
www.Scientific-journal.sustech.edu

مدى معرفة معلمي اللغة العربية للصف الثاني بمرحلة التعليم الأساسي بتصميم الألعاب التعليمية لتنمية مهارة الكتابة (دراسة ميدانية من وجهة نظر المعلمين بمحلية جبل الأولياء)

صفاء أحمد عبدالله الحاج[1] و أميرة محمد علي أحمد[2] و عوض محمد محمد صالح[3]

1. مقرر قسم الدراما بكلية التربية جامعة النيلين
2. أستاذ مشارك جامعة السودان للعلوم والتكنولوجيا
3. المسجل الأكاديمي بكلية التربية جامعة النيلين

هاتف: 00249129013042 ايميل : awad.alneelain@gmail.com

المستخلص :

هدفت الدراسة للتعرف إلى أي مدى يمتلك معلمي اللغة العربية للصف الثاني بمرحلة التعليم الأساسي بمحلية جبل الأولياء المعرفة على تصميم وتخطيط وتنفيذ وتقويم الألعاب التعليمية لتنمية مهارة الكتابة، وتكون مجتمع لدراسة من معلمي اللغة العربية الصف الثاني بمدارس مرحلة التعليم الأساسي بمحلية جبل الأولياء، وقد تكونت عينة الدراسة من عدد (50) معلم ومعلمة. واستخدم الباحثون المنهج الوصفي والإستبانة كأداة لهذه الدراسة، وقام الباحثون باستخدام برنامج (SPSS) لتحليل نتائج الإستبانة واستخلاص النتائج وكانت أهم نتائج الدراسة، أن معرفة معلمي اللغة العربية للصف الثاني بمرحلة التعليم الأساسي على تخطيط الألعاب التعليمية (بدرجة قليلة). وقدرتهم على تنفيذ الألعاب التعليمية لتنمية مهارة الكتابة (بدرجة متوسطة)، وقدرتهم على تقويم الألعاب التعليمية لتنمية مهارة الكتابة (بدرجة متوسطة). أوصي الباحثون من خلال هذه الدراسة بتدريب معلمي اللغة العربية للصف الثاني على الألعاب التعليمية تصميماً وتخطيطاً وتنفيذاً وتقويماً لإثراء خبرات المعلمين والمتعلمين وتفعيلاً لدور المتعلم والاستفادة من الألعاب التعليمية في تقديم خبرات مباشرة هادفة.

الكلمات المفتاحية:

ABSTRACT:

The study aimed to find out the extent to which Arabic language teachers for the second grade of the basic education stage in the Jabal Awliya locality possess the ability to design, plan, implement and evaluate educational games to develop the writing, and to form a community for a study of Arabic language teachers in the second grade in the schools of the basic education phase in Jabal Awliya locality the sample of the study consisted of (50) male and female teachers. The researchers used the descriptive approach and the questionnaire as a tool for this study, and the researchers used the (SPSS) program to analyze the data of the questionnaire and draw conclusions. The most important results of the study were that the ability of Arabic language teachers for the second grade of the basic education stage to design educational games to develop writing skill is(medium. Their ability to plan Educational games (to a small degree). And their ability to implement educational games to develop the writing is(medium), and their ability to evaluate educational games to develop writing skill is also(medium).

The researchers recommended train Arabic language teachers for the second grade on designing, planning, implementing and evaluating education and games to enrich the experiences of teachers and learners, activate the role of the learner and benefit from educational games in providing targeted direct experiences.

Keywords:

الإطار العام للدراسة

المقدمة :

يسود العالم اليوم العديد من التحديات في كافة مجالات الحياة بلا استثناء، وعلى وجه التحديد مجال التعليم، لأن مخرجات العملية التعليمية تحدد مسيرة الأمم وتقدمها، لذلك حتمت الضرورة إعطاء العناية لهذا المجال بكل مدخلاته، والتي من أهمها المعلم، حيث أن تطوره المهني يأتي بمردوده المباشر على مخرج العملية التعليمية بأكملها، ويتمثل ذلك في متابعته المستمرة والدءوب لكل المستجدات في حقل التعليم، من طرائق مستحدثة في التدريس، والتي تمثلت مؤخراً في توظيف اللعب في العملية التدريسية، ويعد اللعب التعليمي من أبرز الاتجاهات الحديثة في التعليم والتدريس، لأنه يضع المتعلم في مواقف تعليمية يتفاعل فيها مع زملائه وأقرانه من المتعلمين، بهدف إثارة دوافعه نحو الموقف التعليمي، وجذب انتباهه إلى المادة التعليمية، وتقديمها بشكل ممتع وهادف، ما يؤدي إلى رفع كفاءته وفاعليته إلى أقصى درجة ممكنة. كذلك فانه يُحدث تحول نوعي في دور التلميذ، وذلك بالانتقال به من الدور التقليدي من متلقياً للمعلومة وحافظاً لها، إلى دور إيجابي باعتباره مشاركاً فاعلاً وخلاقاً يناقش ويحاور بفاعلية ويعرض أفكاره بجرأة وموضوعية، وذلك لما للألعاب التعليمية من معرفة على تحفيز التلاميذ، واستثارة رغباتهم واستعداداتهم للتعلم، متى أحسن تخطيطها وتنفيذها والإشراف عليها، لتؤدي دوراً فعالاً في تنظيم التعلم وتنظيم فرص النمو المتكامل السوي للتلاميذ، ويجد التلاميذ متعة كبيرة في ممارستها لأنها تنسجم مع ميلهم الطبيعي إلى اللعب، ومن هنا تأتي أهمية الألعاب التعليمية وأهمية معرفة المعلم على تصميمها.

مشكلة الدراسة

تتمثل مشكلة هذه الدراسة في الإجابة على السؤال الرئيس لهذه الدراسة وهو:

ما مدى معرفة معلمي اللغة العربية للصف الثاني بمرحلة التعليم الأساسي على **تصميم** الألعاب التعليمية لتنمية مهارة الكتابة؟ ومن هذا السؤال تتفرع الأسئلة التالية:

1/ ما مدى معرفة معلمي اللغة العربية الصف الثاني بمرحلة التعليم الأساسي على **تخطيط** الألعاب التعليمية لتنمية مهارة الكتابة؟

2/ إلى أي مدى يمتلك معلمي اللغة العربية الصف الثاني بمرحلة التعليم الأساسي المعرفة على **تنفيذ** الألعاب التعليمية لتنمية مهارة الكتابة؟

3/ إلى أي مدى يمتلك معلمي اللغة العربية الصف الثاني بمرحلة التعليم الأساسي المعرفة على **تقويم** ألعاب تعليمية لتنمية مهارة الكتابة؟

أهداف الدراسة: تهدف هذه الدراسة إلى التعرف على

1/ إلى أي مدى يمتلك معلمي اللغة العربية الصف الثاني بمرحلة التعليم الأساسي المعرفة في (تخطيط الألعاب التعليمية لتنمية مهارة الكتابة).

2/ إلى أي مدى يمتلك معلمي اللغة العربية الصف الثاني بمرحلة التعليم الأساسي المعرفة في (تنفيذ الألعاب التعليمية لتنمية مهارة الكتابة).

3/ إلى أي مدى يمتلك معلمي اللغة العربية الصف الثاني بمرحلة التعليم الأساسي المعرفة في (تقويم الألعاب التعليمية لتنمية مهارة الكتابة).

أهمية الدراسة: تستمد هذه الدراسة أهميتها من أهمية موضوعها المتمثل في تناول الألعاب التعليمية ومدى معرفة معلمي اللغة العربية الصف الثاني بمرحلة التعليم الأساسي بتصميم الألعاب التعليمية(التخطيط، التنفيذ، التقويم)، إثراء الفكر الإنساني من خلال دراسة علمية متخصصة تعمل على جعل التلميذ محوراً للعملية التعليمية التعلمية.

حدود الدراسة:

الحدود الزمانية للدراسة: نوفمبر 2019م

الحدود المكانية للدراسة: ولاية الخرطوم محلية جبل الأولياء

الحدود الموضوعية للدراسة: مدى معرفة معلمي اللغة العربية للصف الثاني بمرحلة التعليم الأساسي بتصميم الألعاب التعليمية لتنمية مهارة الكتابة (من وجهة نظر معلمي محلية جبل الأولياء)

مجتمع وعينة الدراسة : يتكون مجتمع الدراسة من معلمي اللغة العربية الحلقة الأولي بمرحلة التعليم الأساسي بمحلية جبل الأولياء حيث تضم ثمانية وحدات تعليمية (الجبل شمال، الجبل جنوب، الجبل شرق، الكلاكلة غرب، الكلاكلة شرق، النصر شمال، النصر جنوب، الأزهري) وتحتوي على (314) مدرسة، ويبلغ عدد معلمي اللغة العربية بهذه المدارس(831) معلماً ومعلمة، أما عدد معلمي الحلقة الأولي (314) معلماً ومعلمة (مكتب الإحصاء التربوي إدارة تعليم وحدة جبل الأولياء للعام 2019–2020م).

أما عينة الدراسة فقد تم اختيارها بطريقة قصدية حيث حرص الباحثون من أجل الخروج بنتائج دقيقة قدر الإمكان مراعاة التنوع في عينة الدراسة من حيث شمولها على الآتي:

1/ معلمين من الجنسين ، الذكور(21) والإناث(29).

2/ معلمين من مختلف المؤهلات العلمية : ثانوي (3) – جامعي(45) – آخر(2).

3/ معلمين من مختلف سنوات الخدمة : أقل من 5 سنوات(6)، 5 ـ 10 سنة(18)، 10 ـ 15سنة(14)، 15 ـ 20 سنة(6)، أكثر من عشرين سنة(6).

مصطلحات الدراسة

الأهداف السلوكية: (الأهداف التعليمية الخاصة) تسمى أيضاً بالأهداف الإجرائية أو الأدائية أو القياسية، وهي "نتاج متوقع من عملية التعليم تصاغ في عبارات تصف أداء المتعلم الذي يمكن ملاحظته، والذي يستطيع المتعلم أن يظهره سلوكياً في نهاية عملية التعليم. ويقصد بأداء المتعلم هنا، استجابته التي يمكن ملاحظتها أو يمكن قياسها في المجالات المعرفية أو الوجدانية أو المهارية، وتكون نتيجة للتعلم الحادث داخل البيئة التعليمية، إذن هي أهداف مباشرة وتحقيقها قريب المدى، وتخدم الهدف التعليمي العام." (مهدي محمود سالم، 1998، ص 28)

النشاط: "هو مجموعة من الممارسات العلمية التي يمارسها التلاميذ داخل أو خارج الفصل الدراسي ويرمي إلى تحقيق بعض الأهداف التربوية ويكمل الخبرات التي يحصل عليها التلميذ" (علي أحمد مدكور، 2006، ص 30)

الإطار النظري والدراسات السابقة

مفهوم الألعاب التعليمية: يتميز اللعب عند الأطفال بالبساطة والجاذبية، وتتعدد أشكاله وتتنوع لديهم، فمنها الفردي والجمعي والمنظم والعشوائي والحركي، وأياً كان شكل اللعب الذي يمارسه الطفل فانه يخلق لديه الشعور

بالمتعة والسعادة، لما تتيحه فرص اللعب من ابتكار وإبداع والهروب من عالم الواقع الذي يحيطه إلى عالم الخيال الخاص به، فضلاً عن إسهامه في تسهيل نموه في جميع الجوانب الانفعالية والاجتماعية والمعرفية والجسمية، وقد أدرك التربويون أهمية استخدام لعب الأطفال في تعليمهم، بناءً على آراء (فروبل) وكانت فكرة حاجة الطفل للعب الفكرة الأساسية في نشأة وتطوير أنشطة الألعاب التعليمية، وفي تطوير عدد من المناهج الدراسية الجديدة، كما ثبت أن الأداء الفعلي لشيء ما يكون أكثر تأثيراً في التعليم من أن يكتفا بتلقينه المعلومات فقط، وساعدت نظريات علماء النفس كبياجية في التأكيد على أهمية اللعب بالنسبة لتعليم الطفل، وعلى مبدأ توظيف الألعاب التعليمية ضمن عناصر الأنشطة التعليمية لذلك ركزت الاتجاهات التربوية التعليمية الحديثة على توظيف هذا اللعب كميل فطري عند الأطفال في العملية التدريسية بما يسمي بالألعاب التعليمية التي يُستند في تصميمها على الخصائص النمائية لمرحلة الطفولة والتي عرفها محمد الحيلة(2002، ص 36) بأنها "نشاط يبذل فيه اللاعبون جهوداً كبيرة لتحقيق هدف ما في ضوء قوانين أو قواعد معينة موصوفة، أو هي نشاط منظم منطقياً في ضوء مجموعة قوانين اللعب، حيث يتفاعل تلميذان أو أكثر لتحقيق أهداف محددة وواضحة، أي أن يُعد التنافس والحظ عاملان مهمان في عملية تفاعل اللاعبين مع المواد التعليمية، أو مع بعضهم البعض، ومن هنا فهناك رابح **و** خاسر" . وذكرت عبير العجرمي (2016، ص15 . 16) العديد من المزايا للألعاب التعليمية"

مزايا الألعاب التعليمية

1/ تجسد المجردات وتقربها إلى ذهن المتعلم وتربطها بالحياة الواقعية.

2/ تثير الدافعية للتعلم والاندفاع نحو التحصيل من خلال أسلوب اللعب بالتقييم المستمر، وكسب اللعبة والتحدي والمنافسة الايجابية والتعزيز الفوري.

3/ تتفق مع مفهوم التربية المستمرة في مبدأ التعلم المستمر والتعلم الذاتي، وربط التعلم بالحياة.

4/ تعتبر منطلقاً نحو بناء مفهوم حديث للمناهج الدراسية، أو التي ترتكز على ثلاثة محاور رئيسية هي :

أ- المنهاج المتمركز حول الموضوع الدراسي.

ب-المنهاج المتمركز حول المتعلم.

ج- المنهاج المتمركز حول المشكلات الاجتماعية.

5/ تمكن المتعلم من إشباع حاجاته النفسية كالحرية وممارسة القيادة والنظام.

6/ ترفع الروح المعنوية لدى المتعلم، وتمنحه الثقة بنفسه واحترامه للآخرين، واحترام الآخرين له.

7/ تساعد على إتقان الحركات، وتكوين المهارات، وتحقق التآزر الحسي الحركي الضروري في تعلم المهارات.

8/ تهذب الخلق، وتصقل السلوك الفردي ضمن التنافس الموجه والاحترام العام.

9/ تنمي المعرفة على الاتصال والتفاعل مع الآخرين، أي تنمي الناحية الاجتماعية عند الأفراد وتغرس في نفوسهم احترام الآخرين مما يخدم ذلك التلاميذ السلبيين ليصبحوا مشاركين ايجابيين من خلال تفاعلهم مع اقرأنهم". وذكرت منال الرياشي (2016، ص 47) أن للألعاب التعليمية اللغوية العديد من المزايا التي تتمتع بها في حال استخدامها في عملية التدريس وتوظيفها التوظيف السليم وهي:"

1/ المتعة: حيث تسهم في خلق جو مناسب لجعل التلاميذ يستمتعون بالتعلم.

2/ الممارسة والتكرار: تعطي التلاميذ فرص المشاركة في أنشطة التحدث والاستماع.

3/ إتباع الأدوار: إعطاء فرص ممارسة وتدريب فعال وهادف تتحقق من خلاله الأهداف المرجوة.

4/ احترام الآخرين: تساعد التلاميذ على التعلم واحترام الآخرين واحترام أدوارهم وتواجدهم كأفراد مشاركين في اللعبة.

5/ القيادة: تزود التلاميذ بفرص التعلم وممارسة الدور القيادي.

6/ النجاح: التصميم الجيد للألعاب يعطي التلاميذ خبرات جيدة تقودهم بدورها إلى النجاح والتفوق الأكاديمي والاجتماعي.

7/ التغذية الراجعة: حيث تعطي المعلم والتلاميذ فرص التعرف إلى أي مدى تحققت الأهداف المرجوة من اللعبة.

8/ المشاركة الفعالة: تساعد التلاميذ على الاندماج مع بعضهم والمشاركة الفعالة وعلى وجه الخصوص التلاميذ الذين يعانون من الانطواء ويفتقدون المعرفة على مشاركة المجموعات.

9/ المخاطرة: حيث تساعد التلاميذ على مجابهة المخاطر وتملكهم الجرأة وعدم التخوف من ارتكاب الأخطاء".

إذن فالألعاب التعليمية مناسبة للاستخدام في تأصيل المفاهيم التربوية في نفوس الأفراد المشاركين، وإثارة النشاط وتبديد الملل، فهي طريقة علمية صحيحة في التعلم تستند علي ثروة من الأبحاث والدراسات الأكاديمية، وهي تسمي أحياناً بـــ " التعلم من خلال الممارسة " أو " التعلم الترفيهي " أو" التعلم بالمرح ". وتختلف الألعاب التعليمية من طرق التعلم الأخرى في كون المعلم ليس هو مصدر المعلومة أو التوجيه، بل هو إحداها، ويُتوقع من المشاركين أن يساهموا في إثراء الخبرة التعليمية بتجربتهم ورؤيتهم الخاصة، أي أن الكل يتعلم من الكل، وليس من المعلم فقط، كما أن أهم ما يميزها عن الطرق الأخرى هو عنصر المتعة والتشويق"(عثمان حمود ،2007م ، ص7ـ8). ويرى الباحثون أن الكثير من العلماء والباحثين نادوا بأن يصبح المتعلم محوراً للعملية التعليمية، كما أن المدرسة بمفهومها الحديث أصبحت تقدم خبرات حياتية للمتعلم لذا فإن التعليم من خلال الألعاب التعليمية يمكن من خلاله تقديم الخبرات الحياتية المختلفة للمتعلمين في قالب محبب لنفوسهم ويتسق مع فئاتهم العمرية ويلبي حاجتهم للعب، لذلك عند قيام المعلم باختيار أسلوب التعلم باللعب ينبغي مراعاة عدد من الأسس والمعايير التي ينبني عليها اختيار الألعاب التعليمية وتحقيق الأهداف. والتي لخصها وليد عبد بن هاني (2010، ص 25):"

أسس ومعايير اختيار الألعاب التعليمية

1/ إجراء دراسة شاملة للألعاب المتوفرة في بيئة التلميذ واستبعاد الغير مناسب منها.

2/ التخطيط السليم لاستغلال هذه الألعاب والنشاطات لخدمة أهداف تربوية تتناسب وقدرات واحتياجات التلاميذ.

3/ توضيح قواعد وشروط اللعبة للتلاميذ.

4/ ترتيب المجموعات وتحديد دور كل تلميذ فيها.

5/ مراقبة التلاميذ خلال تنفيذ اللعبة، وتقديم المساعدة، والتدخل في الوقت المناسب.

6/ تقويم مدى فعالية اللعب في تحقيق الأهداف التي رسمها.

وأضاف إليها فضل عبدالقادر (2006، ص 41):"

1/ البعد عن أن يكون اللعب هدراً للوقت والجهد.

2/ اختيار الألعاب التعليمية وفقاً للأهداف الخاصة بالدرس، التي يسعي المعلم إلى تحقيقها في تعلم التلاميذ بطريقة مبرمجة، بحيث لا يطغي الاستمتاع بموقف اللعبة على الهدف الأساسي من اللعبة، مع جعل كافة أدوات ومواد اللعبة في متناول اليد بحيث يسير اللعب وفق الخطوات المحددة.

3/ أن تكون اللعبة هادفة وبناءة.

4/ أن يكون محتوى اللعبة تبسيطاً للمقرر الدراسي.

5/ أن تكون مناسبة لميول ورغبات التلاميذ.

6/ استخدام لغة سهلة ذات معلومات قريبة من ذهن التلاميذ.

7/ مشاركة جميع التلاميذ بشكل عادل ومتساوي.

8/ أن يكون دور المعلم التوجيه والإرشاد والمراقبة.

يرى الباحثون أن الغاية الأساسية من توظيف الألعاب التعليمية هو تحقيق الأهداف التربوية والتعليمية من خلال وسيط يتصف بالفاعلية والقدرة على تحقيق هذه الأهداف ويحفز التلاميذ ويزيد من دافعيتهم للتعلم.

الألعاب التعليمية اللغوية

عرفها مصطفي رسلان (2005، ص 25) بأنها " نشاط يتم بين التلاميذ بصورة متعاونة، للوصول إلى غايتهم في إطار القواعد الموضوعة"، ويشير إلى أن الألعاب اللغوية تعد وسيلة جيدة استفادت منها برامج تعليم اللغات، وأثبتت تطبيقاتها نتائج ايجابية في كثير من البلاد التي تهتم بتطوير نظم تعليم لغاتها، ويؤكد على أن الألعاب اللغوية تضيف جواً مبهجاً على دروس اللغة، وتلطف من جفاف الدروس، وتعب التدريبات، كما أنها وسيلة فعالة لتنمية مهارات اللغة، وتوفير فرص الاتصال بين التلاميذ في مواقف اجتماعية طبيعية مرحة، ويمكن تقسيمها إلى: ألعاب شفهية، وألعاب خاصة بالقراءة، وألعاب للكتابة، وألعاب للمفردات، وألعاب للتراكيب. وفي كثير من الأحيان تتداخل المهارات اللغوية في اللعبة الواحدة، والألعاب اللغوية هي طريق الأطفال للتفكير في عالمهم المحيط بهم، كما أن استخدامها في كتب تعليم اللغة تشجع التلاميذ على التعلم النشط، والمعرفة على المخاطرة المحسوبة، وعلى التفكير المنطلق المرن، كما تنمي القدرات اللغوية لديهم، وتزيد من فهمهم للأطر الثقافية والاجتماعية، وتعرف وجهات نظر الآخرين، وتشجعهم على التأمل والعمل الجماعي التعاوني، كما تساعد التلاميذ على التعبير عن أفكارهم ومشاعرهم، وتمنحهم الثقة بأنفسهم، وتجعلهم يحترمون الآخرين، وتمدهم بخبرات حية لحل المشاكل بصورة واقعية.

مراحل تصميم الألعاب التعليمية

إن نشاط اللعب والألعاب التعليمية يثري نمو الطفل وتعلمه إذا ما أخذ المعلم بعين الاعتبار مبادئ استخدام اللعب والألعاب، كاختيار الألعاب وفقاً لأهداف التعلم الصفي بحيث تؤدي إلى مساهمة فريدة في تعلم الطلبة وتوكيده، واستخدام اللعبة في وقتها المحدد ضمن سياق الدرس حتى تؤدي الغاية من استخدامها، وعليه فإن تصميم اللعبة التعليمية يجب أن يمر بثلاث خطوات هي وقد أوردتها (حنان العناني، 2002، ص136-139):"

الخطوة الأولى : التخطيط

1/ اختيار موضوع اللعبة بتحديد المجال (المعرفي، الحركي، الوجداني) الذي سوف تستهدفه وتحققه.

2/ صياغة الأهداف التعليمية (الرئيسة والثانوية) المتوقعة من استخدام اللعبة.

3/ وضع العناصر الرئيسة للعبة وتجربتها مع مجموعة صغيرة من التلاميذ وعمل الخطة المناسبة لاستخدامها من قبل المعلم.

4/ تهيئة البيئة التعليمية المناسبة لإجراء اللعبة التعليمية وذلك بتجهيز الأدوات اللازمة والمواد والأجهزة الضرورية لتنفيذها.

5/ كتابة الأسئلة التي يتوقع المعلم أن يثيرها التلاميذ.

6/ اختيار الوسيلة يجب أن يكون محدداً من قبل المعلم، فالوسيلة المختارة يجب أن تحقق الهدف أكثر من غيرها، كما أن استخدامها يمثل جزءاً متكاملاً من المحتوى الدراسي.

7/ التأكد من أن اللعبة لا تقدم مفاهيم خاطئة للتلاميذ أثناء ممارستها.

8/ استغلال موارد البيئة وتوظيفها في إعداد بعض الألعاب.

9/ إشراك التلاميذ في إعداد بعض الوسائل الخاصة باللعب من خامات البيئة.

10/ أن تكون اللعبة قابلة للقياس، أي أن تكون نتائج اللعبة محددة وواضحة يمكن ملاحظتها وقياسها.

11/ أن تساعد اللعبة التعليمية التلاميذ على التأمل والتفكير والملاحظة.

الخطوة الثانية : التنفيذ

1/ يمهد للعبة التعليمية قبل الشروع في تطبيقها من أجل إيجاد عنصر التشويق والإثارة لدى التلاميذ وربط اللعبة بالموقف التعليمي.

2/ شرح طريقة اللعب وقواعد اللعبة بلغة سهلة وبسيطة يفهمها التلاميذ.

3/ أن يترك المعلم الفرصة للمتعلم كي يصل إلى الهدف المنشود.

4/ يقوم الطلاب في هذه المرحلة بممارسة اللعبة، ويفضل أن يكون اللعب تحت إشراف المعلم من البداية، وذلك من اجل السير الصحيح في اللعب لغرض تحقيق الأهداف المرغوبة والتي من أهمها اكتساب خبرات تعليمية وتنمية تفكير الطلاب الذين يمارسون اللعب.

5/ عدم الموازنة بين اللاعبين حيث أن لكل لاعب صفاته الخاصة وقدراته واحتياجاته التي يجب أن تحترم، وكذلك مراعاة الفروق الفردية بين التلاميذ.

6/ ملاحظة التلاميذ أثناء ممارسة اللعبة للتعرف على الألعاب التي يفضلونها حتى يتسنى للمعلم تخطيط ألعاب تعليمية إضافية في المستقبل.

7/ مساعدة التلاميذ بطيء التعلم في تحويلهم من سلبيين وانعزاليين إلى مشاركين ايجابيين من خلال التفاعل الاجتماعي أثناء اللعب.

8/ مناقشة التلاميذ بعد اللعبة لتحديد مدى استفادتهم منها، وكذلك من اجل تثبيت الهدف من اللعبة.

9/ عدم إنهاء اللعبة بشكل مفاجئ.

الخطوة الثالثة: التقويم والمتابعة

تتطلب هذه المرحلة من المعلم التعرف على مدى تحقق الهدف من اللعبة عند التلاميذ، ومن هنا يستطيع تكوين صورة شاملة عن هذه المرحلة على مستويين:

المستوى المرحلي: أي في أثناء ممارسة التلاميذ للعبة يجمع المعلم البيانات ويسجل الملاحظات ويزود التلاميذ بتوجيهات تعدل مسار العمل.

المستوي النهائي : يقوم المعلم على ضوء ما توفر إليه من بيانات ومعلومات بالتوصل الى حكم شامل حول مدى نجاح اللعبة في تحقيق الأهداف المرجوة، ويشمل مدى وضوح الأهداف وخطوات تحقيقها وردود فعل التلاميذ وانطباعاتهم عن اللعبة ومدى تقريبها من الواقع. وتكون متابعة المعلم بعد ذلك للتلاميذ لمعرفة الخبرات التعليمية التي اكتسبوها، وهل ما زالوا يحتفظون بها، كما يوفر لهم بعض الألعاب والأنشطة التعليمية التي تثري من الخبرات التي تعلموها والتأكد من إتقانهم للمهارات المطلوبة ومن ثم يتم الانتقال إلى خبرات أخرى".

الدراسات السابقة

1. **رسالة ضيدان الحميدي زيد (2010م)**، رسالة ماجستير بعنوان "مهارات المعلمين التعليمية اللازمة لتعليم الرياضيات باستخدام الألعاب التعليمية في المرحلة الابتدائية"، غير منشورة، هدفت الدراسة إلى التعرف على مهارات المعلمين التعليمية اللازمة لتعليم الرياضيات باستخدام الألعاب التعليمية في المرحلة الابتدائية بمدينة الرياض واستخدم الباحث المنهج الوصفي. تكونت عينة الدراسة من (414) معلماً تم اختيارهم باستخدام أسلوب العينة العشوائية من مدارس الرياض الابتدائية، وكانت أهم نتائج الدراسة، يرى المعلمون أهمية مهارة اختيار

اللعبة التعليمية اللازمة بدرجة عالية بمتوسط 02,62، كما أكدوا على أهمية مهارة اللعبة التعليمية لضبط الفصل بدرجة عالية بمتوسط 02،62

2. **دراسة ميشال يوجين (2007م)**، رسالة ماجستير بعنوان "تنمية مهارات التفكير الرياضي لدى تلاميذ الصف الأول الأساسي من خلال برنامج اللعب". وهدفت للعمل على تنمية المهارات الرياضية البسيطة لدى تلاميذ الصف الأول الأساسي ليتمكنوا من القيام بعمليات الجمع والطرح والقسمة من خلال اللعب واتبعت الدراسة المنهج التجريبي. بلغ حجم العينة (45) تلميذاً بالصف الأول، قسمت إلى مجموعتين (23) تلميذاً مجموعة تجريبية (22) تلميذاً مجموعة ضابطة في مدرسة سان جوزيف بولاية نيوجرسي الأمريكية. وكانت أهم نتائج الدراسة، تزايد النمو العقلي لدى تلاميذ المجموعة التجريبية بنسبة 40% بينما زاد النمو العقلي في المجموعة الضابطة بنسبة 18%. وتبين وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين المجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة، حيث كان هناك نمو في المهارات والجوانب المعرفية فيما يتصل بالرياضيات نتيجة الممارسة وذلك لصالح المجموعة التجريبية، بينما لم يحدث ذلك لدى أفراد المجموعة الضابطة.

3. **دراسة فاتن إبراهيم سلوت (2010م)**، رسالة ماجستير بعنوان "أثر توظيف الألعاب التعليمية في التمييز بين الحروف المتشابهة شكلاً والمختلفة نطقاً لدى تلاميذ الصف الثاني الأساسي بغزة". هدفت الدراسة إلى الكشف عن أثر الألعاب التعليمية في التمييز بين الحروف المتشابهة شكلاً والمختلفة نطقا لدى تلاميذ الصف الثاني الأساسي واتبعت الدارسة المنهج التجريبي. تكونت عينة الدراسة من (80) تلميذاً وتلميذة من مجتمع قوامه (240) من تلاميذ الصف الثاني الأساسي. وقسمت الباحثة العينة إلى عينتين تجريبيتين وعينتين ضابطتين، إحداهما للتلاميذ من مدرسة شهداء غزة للبنين (20) تلميذاً عينة تجريبية (20) تلميذاً عينة ضابطة، والأخرى للتلميذات في مدرسة فهد الأحمد الصباح للبنات (20) تلميذة عينة تجريبية (20) تلميذة عينة ضابطة. وكانت أهم نتائج الدراسة، وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطات درجات تلاميذ المجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة على اختبار التمييز بين الحروف المتشابهة شكلاً المختلفة نطقاً لصالح المجموعة التجريبية. ووجود فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطات درجات تلميذات المجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة على اختبار التمييز بين الحروف المتشابهة شكلاً المختلفة نطقاً لصالح المجموعة التجريبية.

إجراءات الدراسة

منهج الدراسة: استخدم الباحثون المنهج الوصفي.

مجتمع الدراسة : تمثل في معلمي اللغة العربية للصف الثاني بمرحلة التعليم الأساسي بمحلية جبل الأولياء البالغ عددهم (314) معلماً.

عينة الدراسة : عددهم (50) معلماً تم اختيارهم بالطريقة القصدية. بنسبة (15.92%) من جملة مجتمع الدراسة.

أداة جمع البيانات

1/ الإستبانة: صمم الباحثون إستبانة وتم عرضها لتحكيمها على عدد من المختصين من أساتذة الجامعات، وقد استفاد الباحثون من أراء العلماء إلى أن تم اعتماد الإستبانة بشكلها الحالي لتصبح قادرة على قياس ما وضعت له. **وقد اشتملت الإستبانة على ثلاثة محاور هي : (التخطيط، التنفيذ والتقويم)**

2/ استخدم الباحثون برنامج الحزم الإحصائية (**SPSS**) للتحليل والوصول إلى النتائج.

تحليل ومناقشة نتائج الإستبانة

للإجابة على أسئلة الدراسة من خلال نتائج الإستبانة:

المحور الأول : التخطيط

السـؤال الأول: مـا مـدى معرفـة معلمـي اللغـة العربيـة الصـف الثـاني بمرحلـة التعلـيم الأساسـي علـى تخطـيط الألعاب التعليمية لتنمية مهارة الكتابة؟

أولاً: تحليل ومناقشة نتائج عبارات المحور الأول (التخطيط)

مناقشة نتيجة عبارات المحور الأول على ضوء السؤال الأول

أظهرت نتـائج عبـارات المحـور الأول الخـاص بتصـميم الألعـاب التعليميـة أن المتوسـط الحسـابي العـام **(2.54)** والانحراف المعياري العام **(0.79)**.

جدول رقم (1): يوضح إجابات عينة الدراسة على عبارات المحور الأول والمتوسط الحسابي والانحراف المعياري للمحور (إلى أي درجة تمتلك المعرفة لتخطيط ألعاب تعليمية لتنمية مهارة الكتابة)

م	العبارة	بدرجـة كبيـرة جداً	بدرجـة كبيرة	بدرجـة متوسطة	بدرجـة قليلة	بدرجـة قليلة جداً	المتوسـط الحسابي	الانحـراف المعياري
1	تحديد الهدف من اللعبة.	–	9	30	11		2.6	0.63
2	تحديد الفكرة العامة للعبة.	–	4	36		10	2.68	0.88
3	تحديـد المـواد والأدوات اللازمـة للعبة.	–	–	41	1	8	2.66	0.74
4	اختيـار المكـان المناسـب لإجـراء اللعبة.	–	–	5	30	15	1.8	0.6
5	تحديد قوانين اللعبة بدقة.	–	–	11	39	–	2.22	0.41
6	تحديد الزمن المناسب للعبة.	–	2	24	24	–	2.56	0.57
7	تحديد أهداف اللعبة بدقة.	–	4	35	6	5	2.76	0.74
8	اختيار اللعبة المناسبة لنمو الطفل.	–	24	11	15	–	3.18	0.86
9	اختيـار اللعبـة المناسـبة لموضـوع الدرس.	–	8	8	34	–	2.48	0.75
10	الاسـتفادة مـن البيئـة المحليـة فـي اختيار اللعبة.	–	5	18	18	9	2.38	0.89
11	تحديد متطلبات وأدوار اللعبة قبل تطبيقها أمام التلاميذ.	–	4	17	24	5	2.4	0.77
12	ارتبـاط اللعبـة التعليميـة بـالمنهج الدراسي.	–	–	9	41	–	2.18	0.38
13	أن تكون اللعبة قابلة للقياس.	–	2	20	13	15	2.18	0.91
14	اختبـار اللعبـة قبـل اسـتخدامها لتحديد طريقة تنفيذها.	–	5	25	20	–	2.7	0.64
	المتوسط الحسابي والانحراف المعياري العام						**2.54**	**0.79**

للتخطيط للألعاب التعليمية شروط يجب توافرها إذا كانت من تصميم المعلم أو من الألعاب الجاهزة، ومن هذه الشروط ما يرتبط باللعبة نفسها (التصميم)، ومنها ما يرتبط بالأهداف المرجو تحقيقها، ومنها ما يرتبط بالبيئة وتوظيفها، ومنها ما يرتبط بالتلاميذ، ومنها ما يرتبط بالجانب التربوي والتعليمي، ومن أهمها (اختيار اللعبة وصياغة الأهداف، وتجربة اللعبة، وتهيئة البيئة وكتابة وإعداد الأسئلة واختيار الوسيلة التعليمية المناسبة، والتأكد من أن اللعبة تحقق ما صممت من أجله، وتوظيف البيئة المحلية وتفعيل مشاركة التلاميذ، وتميز اللعبة بإمكانية قياس الأهداف من خلالها وإثارة تفكير وتنمية الجوانب المختلفة للتلاميذ)لاحظ الباحثون انخفاض مستوى ودرجة

عبارات المحور الأول للدراسة لدى عينة الدراسة، أي أن قدرات معلمي اللغة العربية في التخطيط للألعاب التعليمية كانت (بدرجة قليلة)، ويعزي الباحثون ذلك إلى أن من أهم المهارات الواجب توافرها في المعلم الذي يستخدم الألعاب التعليمية لتنمية مهارة الكتاب، قدرته على تخطيط الألعاب التعليمية كتصميم تعليمي وتربوي يراعى فيها الأهداف الخاصة والعامة للمنهج، وأهداف الدرس الإجرائية التي يجب أن تتحقق من خلال الألعاب التعليمية، وللألعاب التعليمية القدرة على تحقيق ذلك ولكن لكل لعبة خصوصيتها، لذلك تختلف الألعاب وتتعدد حسب الأهداف والمحتوى الدراسي المراد تحقيقه من خلال الموقف التعليمي، ولا توجد لعبة تستطيع أن تحقق بها كل الأهداف التعليمية، ولكن هناك مجموعة من الألعاب توظف لتحقيق تنمية مهارة الكتابة كما يمكن للمعلمين اكتساب المعرفة على تصميم الألعاب التعليمية من خلال التدريب، ويرجع الباحثون ذلك إلى ما ذكره بعض المعلمين أنهم لم يتلقوا أي دورات تدريبية في مجال الألعاب التعليمية، لذا ولكل ما سبق يعزي الباحثون انخفاض قدرات المعلمين في تخطيط الألعاب التعليمية إلى عدم تدريبهم على طرق تخطيط الألعاب التعليمية.

المحور الثاني: التنفيذ

السؤال الثاني: إلى أي مدى يمتلك معلمي اللغة العربية للصف الثاني بمرحلة التعليم الأساسي المعرفة لتنفيذ ألعاب تعليمية لتنمية مهارة الكتابة؟

مناقشة نتيجة عبارات المحور الثاني على ضوء السؤال الثاني

أظهرت نتائج عبارات المحور الثاني أن المتوسط الحسابي العام **(2.72)** والانحراف المعياري العام **(0.82)** وكان التقييم الكلي لدرجات عينة الدراسة من خلال التحليل الإحصائي (بدرجة متوسطة).

ويعزي الباحثون ذلك إلى أن، المعلم بحكم مهنته له خبرات عديدة في الجانب التربوي والتعليمي وهذا ما رفع الدرجة إلى متوسطة، ولكي يستطيع المعلم اكتساب المعرفة والمهارة والحذق وامتلاك المعرفة على تنفيذ الألعاب التعليمية لتنمية مهارة الكتابة يجب أن تتوفر الشروط الآتية، التمهيد للعبة، وإضفاء التشويق والإثارة، وربط اللعبة بالموقف التعليم، وربط التعلم السابق بالتعلم اللاحق من خلال اللعبة، وشرح طريقة اللعب، وترك الفرصة للتلاميذ ليصلوا إلى الهدف من اللعبة، التأكد من أن كل التلاميذ قد أدوا اللعبة بالطريقة الصحيحة، ومراعاة الفروق الفردية أثناء اللعبة، متابعة التلاميذ أثناء اللعبة والتعرف على ميولهم واتجاهاتهم في الألعاب فهناك ألعاب يفضلونها أكثر ليقوم المعلم بتخطيط ألعاب تعليمية جديدة تتسق مع ميول واتجاهات التلاميذ في المستقبل، معالجة مشكلات التلاميذ وخلق روح المشاركة والمبادرة، ويرى الباحثون أن بالتدريب وحده نستطيع أن ننمي قدرات ومهارات المعلمين الأدائية في مجال تنفيذ الألعاب التعليمية، خصوصاً وأن هذه الألعاب موجهة لتلاميذ الصف الثاني من مرحلة التعليم الأساسي الذين يتصفون بخصائص نمو محددة وتقع أعمارهم بين 6–7 سنوات أي في مرحلة الخيال المنطلق، ويحتاجون لألعاب لها علاقة بتنمية الخيال وتعمل على تقوية عضلاتهم وتنمية قدراتهم الجسدية والعقلية.

جدول رقم (2): يوضح إجابات عينة الدراسة على عبارات المحور الثاني والمتوسط الحسابي والانحراف المعياري (إلى أي درجة تمتلك المعرفة لتنفيذ ألعاب تعليمية لتنمية مهارة الكتابة)

م	العبارة	بدرجة كبيرة جداً	بدرجة كبيرة	بدرجة متوسطة	بدرجة قليلة	بدرجة قليلة جداً	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري
1	تحديد الوقت المناسب لاستخدام اللعبة أثناء الدرس.	–	5	15	20	10	2.3	0.9
2	تحديد الوقت الكافي لتنفيذ اللعبة.	–	5	35	10		2.9	0.54

3	تنظيم بيئة الفصل لتنفيذ اللعبة بشكل كامل.	-		45	5		2.9	0.3
4	توفير الأدوات اللازمة لقياس الزمن.	-		5	35	10	1.9	0.54
5	التمهيد للعبة لجذب التلاميذ لها.	-	5	24	15	6	2.56	0.83
6	ربط التهيئة بالخبرات السابقة للعبة.	-		14	36		2.28	0.45
7	الاهتمام بتوزيع الأدوار اللازمة لإجراء اللعبة لكل تلميذ.	-	10	25	10	5	2.8	0.87
8	شرح قواعد وأسس اللعبة بشكل واضح.	-	5	33	5	7	2.72	0.83
9	استخدام لغة سهلة ومفهومة للتلاميذ.	-	4	23	23		2.62	0.63
10	الإجابة على استفسارات التلاميذ قبل بدء اللعبة.	-	8	31	6	5	2.84	0.81
11	مراعاة الفروق الفردية أثناء تطبيق اللعبة.	-	15	25	7	3	3.04	0.82
12	متابعة نمو التلاميذ أثناء اللعبة.	-	5	5	40		2.3	0.64
13	يستخدم أسلوب التشجيع والتوجيه أثناء اللعبة.	-	5	5	35	5	2.2	0.75
14	تعزيز قدرات التلاميذ بشكل مستمر.	-	21	18	11		3.2	0.77
15	الحفاظ على حماس التلاميذ خلال تنفيذ اللعبة.	-	35	8	7		3.56	0.73
16	التنويع في أساليب تطبيق اللعبة.	-		44	6		2.88	0.32
17	توجيه الاهتمام إلى جميع التلاميذ أثناء تنفيذ اللعبة.	-	25	20		5	3.3	0.9
	المتوسط الحسابي والانحراف المعياري العام						**2.72**	**0.82**

المحور الثالث: التقويم

السؤال الثالث: إلى أي مدى يمتلك معلمي اللغة العربية الصف الثاني بمرحلة التعليم الأساسي المعرفة على تقويم ألعاب تعليمية لتنمية مهارة الكتابة؟

وكانت نتائج إجابات العينة:

جدول رقم (3): يوضح إجابات عينة الدراسة على عبارات المحور الثالث (إلى أي درجة تمتلك المعرفة على تقويم الألعاب التعليمية لتنمية مهارة الكتابة)

م	العبارة	بدرجة كبيرة جداً	بدرجة كبيرة	بدرجة متوسطة	بدرجة قليلة	بدرجة قليلة جداً	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري
1	تدوين الملاحظات المستفادة من إجراء اللعبة.	-	21	10	19		3.04	0.89
2	التأكد من تحقيق هدف اللعبة من خلال توظيف الأدوات المختلفة.	-	-	-	37	13	1.74	0.44
3	تقدير الجهد المبذول من كل فريق في اللعبة.	-	45	5	-	-	3.9	0.3
4	مراجعة قوانين اللعبة بعد تنفيذها للتأكد من ملاءمتها للتلاميذ.	-	-	25	13	12	2.26	0.82
5	مناقشة التلاميذ في اللعبة بعد تنفيذها لتثبيت الهدف منها.	-	9	22	9	10	2.6	1
6	تحديد جوانب الضعف والقوة في اللعبة.	-	8	36	6		3.04	0.53
7	متابعة أثر اللعبة على التلاميذ في الحصص القادمة.	-	12	28	-	10	2.84	1.01
8	المعرفة على إعادة تصميم اللعبة مرة أخرى.	-	5	32	6	7	2.7	0.83
9	توفير بعض الألعاب والأنشطة التي تثري خبرات التلاميذ للتأكد من إتقانهم لمهارة الكتابة	-	8	36	2	4	2.96	0.72
10	وضع خطط مناسبة لمعالجة مشكلات الكتابة.	-	4	40	6	-	2.96	0.45

11	تصميم أدوات تقييم مناسبة للألعاب التعليمية.	–	–	8	36	6	2.04	0.53
	المتوسط الحسابي والانحراف المعياري العام						**2.73**	**0.91**

مناقشة نتيجة عبارات المحور الثالث على ضوء السؤال الثالث

وضّحَ للباحثون من خلال التحليل الإحصائي أن قدرات المعلمين في تقويم الألعاب التعليمية كانت بدرجة متوسطة. ويعزي الباحثون ذلك إلى إن عملية التقويم أمر راتب يقوم به المعلم في كل المواقف التعليمية لمعرفة نتيجة التعلم وتحقق الأهداف الإجرائية ولتطوير قدراته وخبراته الأدائية، وتنعدم تماماً بدرجة كبيرة جداً، ويؤكد الباحثون أن هذه الدرجة تعتبر منخفضة نسبة لعدم توفر عدة شروط وهي أن تتوفر الخبرات التقويمية والتقيمية في المعلم للتأكد من مدى تحقق الأهداف التعليمية الخاصة، وهي أهداف إجرائية يمكن قياسها وتوضع في مرحلة التخطيط ثم يتم التأكيد عليها في مرحلة التنفيذ ويستطيع المعلم في مرحلة التنفيذ التدخل لتوجيه التلاميذ أثناء اللعبة حتى يضمن سير اللعبة نحو تحقيق الأهداف المحددة مسبقاً، وكما يمكنه متابعة أداءات التلاميذ وتقييمها من خلال متابعة سير اللعبة ورصد الخبرات المكتسبة وتدوين ملاحظاته وعمل التغذية الراجعة للتأكد من مدى تحقق الأهداف التعليمية، سواء كانت معرفية أو وجدانية أو نفسحركية (مهارية)، كما يمكن للمعلم تطوير اللعبة بعد تطبيقها من خلال التقويم ومرحلة التقويم ترتبط بصورة مباشرة بالمراحل التي سبقتها وتُأسَّس عليها حتى يتسق بناء اللعبة في مراحلها الثلاث.

رابعاً: استنتاجات الدراسة

ما مدى معرفة معلمي اللغة العربية للصف الثاني بمرحلة التعليم الأساسي على تصميم الألعاب التعليمية لتنمية مهارة الكتابة؟

من خلال برنامج (SPSS) بلغت درجة قدرات المعلمين على تصميم الألعاب التعليمية (2.7) وبمقارنة هذه النسبة بالمتوسط الحسابي الافتراضي (2.5) نجد أن قدرات المعلمين (عينة الدراسة) قد كانت متوسطة. ويعزي الباحثون هذه النتيجة إلى الأتي:

1/ أن للمعلمين خبراتهم الواسعة في مجال التربية والتعليم من خلال الدراسة والعمل في الحقل التعليمي مما اكسبهم خبرات في مجالات تعليمية عديدة. وتعتبر الألعاب التعليمية وسيط تربوي وتعليمي وطريقة من طرق التدريس مما سهل عليهم الإلمام ببعض مهارات التنفيذ والتقويم وساهم هذا في رفع درجتهم إلى بدرجة متوسطة استناداً إلى خبراتهم التربوية والتعليمية السابقة.

2/ نسبة لخصوصية الألعاب التعليمية في مراحلها المختلفة وخصوصاً التصميم لاحظ الباحثون انخفاض درجة عينة الدراسة إلى بدرجة قليلة وتنعدم تماماً في كل المحاور قدرات معلمي اللغة العربية للصف الثاني واختيارهم لخيار بدرجة كبيرة جداً. ويؤكد الباحثون أن ذلك يعود إلى انعدام التدريب في مجال الألعاب التعلمية

نتائج الدراسة

من خلال الدراسة توصل الباحثون للنتائج الآتية:

1/ معرفة معلمي اللغة العربية للصف الثاني بمرحلة التعليم الأساسي على تخطيط الألعاب التعليمية لتنمية مهارة الكتابة بدرجة قليلة.

2/ معرفة معلمي اللغة العربية للصف الثاني بمرحلة التعليم الأساسي على تنفيذ الألعاب التعليمية لتنمية مهارة الكتابة بدرجة متوسطة.

3/ معرفة معلمي اللغة العربية للصف الثاني بمرحلة التعليم الأساسي على تقويم الألعاب التعليمية لتنمية مهارة الكتابة بدرجة متوسطة

توصيات الدراسة

يوصي الباحثون من خلال هذه الدراسة بإتاحة الفرصة لمعلمي اللغة العربية للصف الثاني بالتدريب في مجالات الألعاب التعليمية تصميماً وتخطيطاً وتنفيذاً وتقويماً.

قائمة المراجع

1. أبن هاني، وليد عبد (2010م) التعلم عن طريق اللعب، دار عالم الثقافة للنشر والتوزيع، الأردن.
2. الحيلة، محمد محمود (2002م) طرائق التدريس واستراتيجياته، دار الكتاب الجامعي، الإمارات.
3. الخضر، عثمان حمود (2007م) الألعاب التربوية، شركة الإبداع الفكري للنشر والتوزيع، الكويت.
4. رسلان، مصطفي (2005م) المهارات القرائية والكتابية، دار النشر، الدولة
5. سالم، مهدي محمود (1998م) الأهداف السلوكية، الرياض، مكتبة العبيكان.
6. سلامة، فضل عبدالقادر (2006م) سيكلوجية اللعب عند الأطفال، دار أسامة للنشر، عمان.
7. العناني، حنان(2002م) اللعب عند الأطفال الأسس النظرية والتطبيقية، دار الفكر للطباعة والنشر، عمان.
8. مدكور، علي أحمد (2006م) فنون تدريس اللغة العربية، دار الفكر العربي، القاهرة.

الدراسات العلمية

1. الرياشي ، منال صالح (2016م) ، **أثر توظيف الألعاب التعليمية علي تنمية التفكير الاستقرائي والتفاعل الاجتماعي في النحو العربي لدي طالبات الصف السادس الأساسي** ، رسالة ماجستير غير منشورة ، الجامعة الإسلامية ، غزة .
2. زيد، ضيدان الحميدي (2010م)، رسالة ماجستير بعنوان (مهارات المعلمين التعليمية اللازمة لتعليم الرياضيات باستخدام الألعاب التعليمية في المرحلة الابتدائية).
3. سلوت، فاتن إبراهيم (2010م) رسالة ماجستير بعنوان (أثر توظيف الألعاب التعليمية في التمييز بين الحروف المتشابهة شكلاً والمختلفة نطقاً لدى تلاميذ الصف الثاني الأساسي) بغزة.
4. ميشال يوجين (2007م)، رسالة ماجستير بعنوان (تنمية مهارات التفكير الرياضي لدى تلاميذ الصف الأول الأساسي من خلال برنامج اللعب).