# الألعاب التعليمية ودورها في تعزيز العملية التعليمية وتنمية المهارات

أ.مصطفي المبروك المقرم كلية التربية تيجي – قسم معلم فصل
جامعة الزنتان

**The Educational Games and Their Role in Enhancing the Educational Process ans Skills Development**

**Mostafa Almabrok Almgarem - Department of Classroom Teacher, Faculty of Education, University of Zintan**

**Abstract**

This research aims to study the concept of educational games and their impact on enhancing the educational process. It also seeks to identify the importance of educational games, the foundations upon which they are built, and the obstacles to their use. The researcher employed a descriptive methodology, which allows for interaction with and analysis of the study's ongoing processes. The research tools primarily consisted of books, references, and previous studies and research that addressed the topic. Through the findings, the researcher concluded that educational games contribute to the integrated development of children and help them adapt to real-life situations, which in turn enhances their thinking skills.

The researcher recommends the necessity of providing adequate time and available resources for all children to engage in games both inside and outside schools, given their significant importance in helping them adapt to reality, stimulating their motivation, and improving their academic achievement. Furthermore, it is recommended to provide access to all types of educational games.

**الملخـص :**

يهدف هذا البحث للدراسة مفهوم الالعاب التعليمية وأثرها علي تعزيز العملية التعليمية, والتعرف علي أهمية الألعاب التعليمية, والأسس التي تبنى عليه الألعاب التعليمية, ومعوقات استخدامها, وأستخدم الباحث المنهج الوصفي، وهو المنهج الذي يتناول الدراسة في مجرياتها ويستطيع الباحث أن يتفاعل معها فيصفها ويحللها, في

حين تمثلت أداة البحث في الكتب والمراجع والدراسات والبحوث السابقة التي تناولت موضوع هذا البحث, و توصل الباحث من خلال النتائج، أن الألعاب التعليمية تسهم في نمو المتكامل للطفل، وتكييفهم مع الواقع الحياتية الذي يزيد في تعزيز مهارات التفكير. ويوصي الباحث بضرورة توفير الوقت المناسب والامكانيات المتاحة للجميع الأطفال للعاب داخل المدراس أو خارجها لما لها أهمية خاصة في تكيفهم للواقع وإثارة دافعيتهم وزيادة التحصيل لديهم، وتوفير جميع أنواع الألعاب التعليمية لديهم.

**المقدمـــــــــة:**

يتعلّم الأطفال من خلال اللعب، حيث يوفر لهم بيئة آمنة وممتعة للتعلم، ويستخدم المعلمون الألعاب العلمية داخل الفصل الدراسي، من أجل ضمان تعلم أرسخ ودافعية أفضل، ويري التربويون أن الأطفال يتعلمون أفضل من خلال اللعب حيث أنهم يكتسبون المهارات اللغوية والمفاهيم العلمية من خلال استخدامها في ممارسة الشيء، ويرغبون في القيام به، [1]

حيث أشارت نتائج العديد من الدراسات والبحوث على أهمية استخدام الألعاب التعليمية، في تدريسها لما لها من أثر فعال في جعل التلاميذ أكثر نشاطاً وتفاعلاً مع بعضهم البعض، في المواقف التعليمية المختلفة، مما يؤدي إلى توفير فرص النمو المتكامل لدى للتلاميذ، واكتساب الكثير من المهارات والمفاهيم والقيم التي تتصل بحياتهم اليومية.[ 2].

للعب دور مهم في الجانب الجسمي والحركي والمعرفي والوجداني عند الأطفال، ولقد أظهرت الدراسات الحديثة التي تناولت نمو الأطفال وتطورهم، أن استخدام الطفل لحواسه المختلفة هو مفتاح التعلم والتطور إذ لم تعد الألعاب وسيلة للتسلية فقط، حين يريد الأطفال قضاء أوقات فراغهم، ولم تعد وسيلة لتحقيق النمو الجسماني فحسب، بل أصبحت أداة مهمة يحقق فيها الأطفال نموهم العقلي، ولهذا اعْتبَر بدياجية اللعب جزءاً لا يتجزأ من النمو العقلي والزكاء، [3.]

ومما لا شـك فيه أن اللعب ظاهــرة إنسانية طبيعية، يقــوم به جميع الناس في مختلف مراحل نموهم، ويبدو أن اللعب في مراحل الأولى من حياة الإنسان يتم بصورة دائمة عند الطفل، فهو لا يكل ولا يمل من اللعب، حيث يعمل على تحقيق مطالب النمو في تلك المراحل، لتتكامل مظاهرهُ المختلفة، الجسمية، والعقلية، والانفعالية، والاجتماعية، واللغوية، والحسية، والأخلاقية، فالطفل في مرحل صغره،

لا يعرف معني للهدوء، والسكينة والاستقرار، فهو في لعب دائم، والوقت الذي يهدأ فيه هو وقت الأكل والنوم فقط، [4].

حيث تعد الألعاب التعليمية أداة تربوية حديثة تهدف إلى تفعيل دور المتعلم في العملية التعليمية، من خلال توفير بيئة تفاعلية جذابة، حيث تعتمد على الأنشطة الترفيهية المنظمة، التي تساهم في تعزيز مهارات التفكير، وتحقيق الأهداف التعليمية، بمستوياتها المختلفة، كما تسهم هذه الألعاب في كسر الجمود والملل في بيئة التعلم التقليدية، مما يزيد من دافعية المتعلمين واستعدادهم للمشاركة الفاعلة.

ومما يســـهم في تحقيق الأهـــداف التعليمية، هو الاستعداد الفطري والطبيعي للعب عند الطفل ويعتبر ضرورة من ضروريات حياته مثل: الأكل والنوم، فالطفل ليس في حاجة إلى تعلم اللعب ولكنه في حاجة إلى الإشراف والتوجيه، ويُعتبر اللعب في مرحلة الطفولة شرطا أساسيا لتنمية قدراته العقلية والجسمية، ونموه الاجتماعي والوجداني.

ويعد اللعب مظهراً من مظاهـر السّلوك الإنســاني في مرحلة الطفولة المبكرة التي تعتبر مرحلة وضع اللبنات الأولى في تكوين شخصية الفرد، حيث تجمع نظريات علم النفس على رغم من اختلافهما على أهمية هذه المرحلة في تكوين شخصية الفرد.

كذلك يسهم للعب في توفير فرص التفاعل الاجتماعي والنضج الانفعالي للطفل، فبدون اللعب مع الأخرين يصبح الطفل أنانياً مسيطراً، ضيق الأفـــق، غير محبوب، أما إذا تعود اللعب مع الأخرين فإنه يتعلم الأخـذ والعطاء، وسيتعلم كيف يتقبل الهزيمة بنفس الروح التي يتقبل بها المكسب.[5]

وتسعي الدول المتقدمة لتطوير قدرات الأطفال الإبداعية بكافة الطرق المتاحة.[6]. فالدراسات الحديثة تركز على التنبؤ بالإبداع فالعبرة ليست بما يمتلك الطفل من قدرات وإنما بما تستخدمه من أساليب تثيري البيئة لتتكامل منظومة العملية الإبداعية، [7].

## مشكلة البحث:

على الرغم من التّطور الكبير في استخدام الألعاب التعليمية كأداة لتعزيز العملية التعليمية وتنمية المهارات، لايزال هناك نقص في الفهم العميق لكيفية تأثير هذه الألعاب على مختلف جوانب التعلم، مثل تحسين الاستيعاب، وزيادة الدافعية، وتطوير المهارات الفكرية، والاجتماعية، كما أن هناك تحديات في قياس فعاليتها وتكييفها لتناسب الفئات العمرية والمناهج المختلفة.

لذلك تتمثل مشكلة البحث في السؤال التالي:

ما مدى تأثير الألعاب التعليمية على تعزيز العملية التعليمية وتنمية المهارات لدى المتعلمين، وماهي العوامل المؤثر ة في تحقيق هذا التأثير.

**التساؤلات:**

ما مفهوم الألعاب التعليمية ودورها في تنمية المهارات عند الاطفال.

ما أهمية الألعاب في تعزيز العملية التعليمية.

ما دورا ممارسة الألعاب التعليمية في تنمية مهارات عند الأطفال.

ما هي تصنيفات الألعاب التعليمية عند الأطفال.

ما دور المعلم في تطبيق الألعاب التعليمية عند الأطفال.

**أهداف البحث:**

التعرف على مفهوم اللعاب التعليمية ودورها في تنمية مهارات عند الأطفال.

التعرف على أهمية الألعاب في العملية التعليمية.

التعرف على دور ممارسة الألعاب التعليمية في تنمية مهارات عند الأطفال.

التعرف على تصنيفات الألعاب التعليمية.

التعرف على دور المعلم في تطبيق الألعاب التعليمية.

**أهمية البحث:**

لفت أنظار الخبراء، والمتخصصين، والمعلمين، إلى ترسخ الفهم العميق على أهمية استخدام الألعاب التعليمية في العملية التعليمية.

تسليط الضوء على تأثير الألعاب التعليمية، في تنمية قدرات العقلية لدى الأطفال.

تحفيز الدافعية لدى المعلمين بالاهتمام بالألعاب التعليمية الحديثة في العملية التعليمية.

يساهم هذا البحث في فتح المجال لمزيد من الدراسات حول هذا الموضوع وليستفيد منه الباحثون وطلبة الجامعات.

**حدود البحث:**

**الحدود الموضوعية**: تمحور هذا البحث على تأثير الألعاب التعليمية على تعزيز العملية التعليمية وتنمية المهارات.

**الحدود الزمنية:** تم إعداد البحث خلال العام الجامعي (2025/202).

## منهج البحث:

استخدم الباحث المنهج الوصفي الذي يتناول دراسة أحداث وظواهر كائنة موجودة ومتاحة للدراسة والبحث كما هو، دون تدخل الباحث في مجرياتها ويستطيع الباحث أن يتفاعل معها فيصفها ويحللها.

## أداة البحث:

تمثلت أداة البحث في الكتب والمراجع والدّراسات والبحوث السابقة التي تناولت موضوع البحث.

## مصطلحات البحث:

**اللعب:** هو نشاط موجه يمارسه الأطفال لغاية التسلية والمتعة، يستعمله الكبار عادةً ليسهم في إنماء شخصيات الأطفال، بأبعادها المختلفة، العقلية والجنسية، والانفعالية، والاجتماعية،[8].

**الألعاب التعليمية:** هي نوع من الأنشطة التنافسية التي يقوم بها المشاركون حسب قوانين متبعة وأهداف تعليمية محددة مسبقاً, وإن الفرق بين اللعب والواقع يجعل اللعب ممتعاً ومسلياً،[9].

**العملية التعليمية:** المرحلة التعليمية للأساسي

## الدراسات السابقة:

1-**دراســـــــة:** جولد وبرج (1990): بعنوان التعرف إلى أثر استخدام استراتيجية الألعاب في مهارة حل المسائل الرياضية لدى تلاميذ الصف السابع وتحديد العلاقة ومعامل الجنس. وقد توصلت الدراسة إلى حل المسائل اللفظية لصالح تلاميذ المجموعة التجريبية باستخدام الألعاب كما أن استخدام الألعاب يؤدي إلى نمو القدرة على حل المسائل اللفظية بين الجنسين، [10].

**2- دراســـــــة:**( 1992) بعنوان: استقصاء الألعاب الجماعية كأسلوب تعليمي لطلاب مرحلة التعليم الابتدائي، وقد توصلت الدراسة إلى معرفة الألعاب الجماعية كأسلوب تعليمي، واستقصاء الألعاب الجماعية كأسلوب تعليم لدى عينة مكونة من (38) طالباً اعمارهم من (6 -7) سنوات في مدرسة جون ريفان بولاية تكساس، ولبعد تطبيق إجراءات الدراسة المتمثلة في استخدام الألعاب الجماعية، وكانت النتائج عن النحو الآتي:

أ- الأثر الإيجابي لصالح الألعاب اللغوية في تكوين مهارة عالية في تخزين المفاهيم
ب – تعزيز الأداء الشفوي اللغوي، واكتساب المفردات المرتبطة بالألوان والأشكال، من هنا جاءت توصية الدراسة بضرورة تطبيق اللعاب الجماعية داخل غرفة الصف.

**3- دراســـــة:** السيد الدار (2001): بعنوان أثـر استخدام الألعاب التعليمية في تدريس العلوم في تنمية الاتجاهات التعاونية لدى تلاميذ الصف الخامس الابتدائي:

توصلت الدراسة إلى تعرف على أثر استخدام الألعاب التعليمية في تدريس العلوم علي تنمية الاتجاهات التعاونية لدى تلاميذ الصف الخامس الابتدائي من مرحلة التعليم الأساسي، استخدم الباحث المنهج التجريبي, دليل المعلم والألعاب التعليمية ومقياس الاتجاهات التعاونية اختيرت العينة من تلميذ وتلميذات الصف الخامس الابتدائي وقوامها (71) تلميذاً وتلميذة, قسمت إلى مجموعتين تجريبية وضابطة, درست المجموعة التجريبية الوحدتين المختارتين باستخدام الألعاب التعليمية, والأخرى الضابطة درست الوحدتين المختارتين باستخدام الطريقة العادية.

**4- دراســـــة:** واصف (2004) بعنوان: دور الألعاب التعليمية في تديم تعليم طفل الروضة، وهدفت الدراسة للتحقيق فاعلية ألعاب الدراما الاجتماعية في اكتساب طفل الروضة بعض المفاهيم البيئية والسلوكيات الإيجابية المرتبطة بها، واشتملت عينة الدراسة على (50) طفلاً وطفلة من سن (5 -6) سنوات، مقسمين إلى مجموعتين ضابطة وتجريبية بكل منها (25) طفلاً وطفلة، وكانت النتائج وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين إحصائية بين متوسطي دراجات أطفال المجموعتين الضابطة والتجريبية، في التطبيق البعدي لكل من.

اختيار المواقف المصورة للمفاهيم البيئية. اختيار المواقف المصورة للسلوكيات البيئية، وذلك لصالح أطفال المجموعة التجريبية.

**5 -دراســـــــــــة**: توربرت (2005)، بعنوان فاعلية الألعاب التعليمية الجماعية أو ما أطلق عليه الألعاب الجماعية النشطة، [11].، وقد توصلت الدراسة في تنمية بعض المهارات الحياتية الأساسية لدى أطفال الروضة، وكانت النتائج: فاعلية الألعاب في تنمية تلك المهارات، والتي تمثلت في مهارات الاستماع، والمهارات الاجتماعية والتعاون، ومهارات ضبط النفس، والمهارات الرياضية.

**التعقيب علـــــى الدّراســـــات السابقة:**

أجريت الدراسات التي تمكن الباحث من الحصول عليها في الفترة التي امتدت ما بين 1990حتي 2025م. فقد أجريت الدارسات السابقة عن البيئة مختلفة محلية وعربية. تم استخدام المنهج الوصفي التحليلي كمنهج للبحث في أغلب الدراسات السابقة.

استفاد الباحث من الدراسات السابقة في بناء أداة البحث والمتمثلة في الاستبيان وتفسير النتائج. والدراسات السابقة التي أوردها الباحث تصب في بعض جوانب موضوع البحث ولا تنطبق عليه تماما لندرة الدراسات المشابهة للبحث – حسب علم الباحث – ويمكنني الإشارة إلى أن بعض الدراسات السابقة تتباين مع نتائج البحث الحالي والبعض الآخر تتفق مع نتائج البحث الحالي.

**الإطار النظـــــــــري:**

تعمل الألعاب التعليمية على إدخال البهجة والسرور ، فهي مليئة التسلية وإشباع رغبات المرح والترفيه، لتفريغ الانفعالات المختلفة لدى المتعلمين، وكسـر حاجز الملل لديهم وغير ذلك من الفوائد التي تعود عليهم من ناحية أخري، فإن توصيل المعلومات وتبسيطها عن طريقة الألعاب التعليمية أمر أكّدته العديد من الدّراسات والبحوث المختلفة, وذلك من خلال أعمال أغلب الحوس التي تحفز المتعلمين على قوة الملاحظة والتركيز والانتباه التي تعتبر عوامل رئيسية لحدوث تعلم صحيح، كما هـو عند تستخدم أساليب واستراتيجيات تعليم أخري, لكون الألعاب التعليمية تراعي حاجات المتعلمين أكثر من غيرها [12].

يحرص التعليم الحديث على توصيل المعلومات للتلميذ بأسلوب مشوق وممتع، فلم يعد التعليم اليوم يهدف ملء أذهان التلاميذ بالمعلومات بأسلوب التلقين، والتأكيد على حفظ وتكرار كل ما يقوله المعلم، لقد أصبح التعليم الحديث يهتم تنمية التلاميذ من جميع النواحي من خلال إشعارهم بالمتعة والبهجة، واللعب بأنماطه المتعددة وسيلة ممتعة تحقق أهداف التعليم الحديث.

ولقد أكدت النظريات في علم النفس رغم اختلاف وجهات النظرية، على أن اللعب ضروري لتعلم الطفل ونموه، فهو من خلال الالعاب يعرف نفسه والآخرون، ويستكشف البيئة المحيطة به، وينمو معرفياً ولغوياً، وانفعالياً، واجتماعياً، [13].

تعد الألعاب التعليمية من الأساليب الحديثة التي تسهم في تعزيز التعلم وتحفيز الطلاب، من خلال دمج المحتوى التعليمي مع عناصر الترفيه والتشويق، وقد أثبتت الدراسات أن استخدام الأتعاب التعليمية يساهم في تحسين التحصيل الدراسي وتنمية المهارات الاجتماعية والمعرفية لدى المتعلمين، [14].

مفهوم اللعب: يعتبر اللعب التعليمي اتجاه حديث في التعليم والتدريس حيث إنه يضع المتعلم في موقف ديناميكي يتفاعل فيه مع المورد التعليمية ومع زملائه وأقرانه من المتعلمين، فالألعاب التعليمية ليست أنشطة مسلية تبعث على المتعة للطفل فحسب بل أداة فعالة لمساعدة الطفل على التعلم في مواقف يكون فيها المتعلم أكثر ايجابية، وبذلك أصبحت الألعاب من الخبرات التعليمية التي توفر التسلية والتفاعل والمتعة، لذا شاع استخدامها في تدريس معظم الموارد الدراسية،[15].

يعرف اللعب بأنها طريقة منظمة للحصول على التبصر والوعي بعالم الطفل أو صورته الذاتية، وقد استخدمت مدرسة التحليل النفسي اللعب كوسيلة ارشادية لتفسير الدوافع اللاشعورية عند الطفل، وأكد لعملية الإرشاد والعلاج النفسي، وبينت أن هذه العلاقة مهمة جداً في تحويل إيجابي قوي لسلوك الطفل وتطوره. كما أشارت ميلاني كلين الى أن وراء كل لعب معني رمزي وأن اللعب التلقائي عند الأطفال إنما هو بمثابة تداع حر عند الكبار، وأن الأطفال يملكون القدرة على حل مشكلاتهم الخاصة باللعب.

ويؤكد بعض المهتمين بهذا المجال أن الأنسان الذي لا يلعب لا يمكن أن يكون إنساناً وهذه مقولة صحيحة بل هي حقيقة ملحة لا يمكن تجاهلها فنحن نلمح وجودها عند الجميع منذ أصغر المراحل العمرية،[16].

عرف جانييه اللعب بأنه شكل من أشكال النشاط الذي يمكن تقويته عندما ينشد اللاعب نجاحاً سهلاً، وركز بياجيه على أسلوب التعليم بالمحاكاة من خلال اعتماده على نظرية باندوره (Bandura)، للتعلم بالملاحظة والاقتداء والمرتكز في أساسه على مسلمات عدة تمثلت في. الانتباه، والاستجابة، والترتيب، والاستكشاف.

وتحدث أوزوبل (AUSUbel). عن الألعاب باعتباره تمثل نشاطاً جمعياً يكون فيه الطفل مشتركا مع الأخرين فنجاز بعض الهداف العامة، مؤكداً على أهمية استخدام الألعاب التنافسية في البيئة الصفية من أجل تحقيق المهام التربوية المتمثلة في كل من زيادة التفاعل مع المواد الأكاديمية والمهنية.

بينما ركز برونر(Bruner)، على أهمية تكوين المفاهيم لدى الفرد، وذكر أن أهميتها تكمن في أن أغلبية التبادلات الفكرية تتضمن التعامل مع فئات الأشياء أكثر من التعامل مع الأشياء أكثر من التعامل مع الأشياء أو الموجودات بمفردها، كما شدد برونر علي الخبرة الملموسة للتعلم وممارسته ولعبه بالمواد التعليمية، وقدم في ذلك ثلاث مراحل للتعلم باللعب تتمثل في التمثيل العملي، والتمثيل الصوري، والتمثيل الرمزي، [17].

وقد اجتمعت الدراسات التي بحثت في تربية الطفل على أن تنمية المهارات وتطويرها لدى الطفل تكون عن طريقة استخدام الأتعاب التربوية، ولكنها في نفس الوقت تحتاج إلي التخطيط الجيد والتدرج في الأنشطة المختلفة وانتقائها بدقة، نظرها في العديد من المقالات.

ومتابعة الطفل متابعة جيدة، لذا يجب على معلمة الأطفال، ويجب أن تدرك الدور الأساسي والجوهري للعب في حياة الطفل وفي نموه وتعلمه.

ومع التقدم الذي حدث في المجال الصناعي فقد تنوعت الألعاب التربوية، حيث ظهرت الألعاب البصرية الثابتة، والألعاب المتحركة، وكذلك الألعاب الفردية والألعاب الجماعية، وقد تسابقت المدراس المختلفة على امتلاك الألعاب التربوية، حتى أصبح التمييز بين هذه المدراس من حيث درجة امتلاكها للألعاب التربوية،[18].

عرف جور (Goor). اللعب في قاموس التربية بأنه نشاط موجه أو غير موجه يقوم به الأطفال من اجل تحقيق المتعة والتسلية, ويستعمله الكبار عادة ليسهم في تنمية سلوكهم وشخصياتهم بأبعادها المختلفة العقلية والجسمية، والوجدانية، بحيث يمتاز بالسرعة والخفة, ويعرفه ويلاد وأولسن: بأنه وسيلة الفرد لتجديد طاقاته واستمتاعه بالحياة، ويعرفه حامد زهران: بأنه سلوك يقوم به الفرد بدون غاية عملية مسبقة, وهو يعد أحد الأساليب الهامة التي يعبر بها الطفل عن نفسه، كما يعرفه عبد العزيز: بأنه ذلك التعبير النفسي المقصود لذاته المصحوب بالسرور, ...في أضيق معانيه، ما هو إلا ظاهرة تختص بالطفولة وعن طريقه نكتشف دوافع الطفل الابتكارية في أقوي وأضح صورها،[19]، أما بياجه فيعرف اللعب: على أنه عملية تمثل تعمل على تحويل المعلومات الواردة لتلائم حاجات الفرد، فاللعب والتقليد والمحاكاة جزء لا يتجزأ من عملية النماء العقلي والذكاء، [20].

منزلة اللعب في القران الكريم:

الإسلام دين الواقع والحياة، يعامل الناس على أنهم بشر لهم أشواقهم القلبية، وحظوظهم النفسية، وطبيعتهم الإنسانية، فلم يفترض فيهم أن يكون كل كلامهم ذكراً وكل صمتهم فكراً، وكل تأملاتهم عبراً، وكل فراغهم عبادة، وإنماء اعترف الإسلام بكل ما تتطلب الفطرة البشرية من سرور وفرح, ولعب ومرح, ومزاح ومداعبة, بشرط أن تكون في حدود ما شرعه الله وفي نطاق آداب الإسلام، [21].

ويري الغزالي أن اللعب ضروري للطفل، بل أن الطفل في حياة ماسة إلي الكثير من ألوان النشاط الحسي والحركي, ولهذا فحدد أوقاته وأشكاله وأهميته، وشروطه بالنسبة للطفل, حيث يرى أن الطفل ينبغي أن يؤذن له بعد الانصراف من المكتب أن يلعب لعباً جميلاً يستريح غليه من تعب التعلم بحيث لا يتعب في اللعب, فإن منع الطفل من اللعب وإرهاقه إلى التعلم دائماً يميت قلبه ويبطل ذكاؤه وينغص عليه العيش حتى يطلب الحيلة في الخلاص منه،[22].

منزلة اللعب في الأحاديث النبوية:

كان النبي ( صلى الله عليه وسلم ) وهو القدوة الصالحة والأسوة الحسنة يلاعب أبناء الصحابة, ويروح عن نفوسهم, ويدخل السرور عليهم, ويشجعهم على اللعب البريء والمرح المباح, فقد أخرج الإمام أحمد بإسناد حسن عن عبد الله بن الحارث – رضي الله عنهم – قال : كان رسول الله ( صلى الله عليه وسلم) يصف عبد الله وعبيد الله وكثير بن العباس – رضي الله عنهم – ثم يقول : من سبق إلى فله كذا وكذا " وقال إليه فيقعون على ظهره وصدره فيقبلهم ويلتزمهم) [23]

**أهمية الألعاب التعليمية:**

لقد أكد كثير من الباحثين وعلماء النفس على أهمية استخدم الألعاب التربوية في العملية التعليمية للتلاميذ, لما لها من فوائد عديدة.

حيث يعتبر اللعب شكلاً رئيساً يظهر نشاط الطفل, وفيه ينم التفكير والإدراك والتخيل وتنمية القدرات اللغوية عنده, وهو وسيلة للتعبير عن انفعالاته وتنمية قوة الإرادة وقدرة اتخاذ القرارات, وتوجيه نحو المواقف الخلقية بدرجة كبيرة, ويعتبر اللعب أداة تربوية تساعد في:

1 – إحداث تفاعل الفرد مع عناصر البيئة المختلفة بغرض إنماء شخصيته الطفل.

2-تقريب المفاهيم إلى الأطفال, وإدراك معاني الأشياء, والتكيف مع واقع الحياة.

3-التعلم بالاكتشاف ووصول الطفل إلى النتائج من خلال ما يفعله بنفسه.
4-يلبي ميول الأطفال الطبيعية إذ أنه أداة تعبير وتوصل بين الأطفال.
5-يعتبر اللعب طريقة علاجية يلجأ اليها المربون لمساعدتهم في حل بعض الاضطرابات التي يعاني منها بعض الأطفال.
6 – يعمل علي تنشيط القدرات العقلية وتحسين الموهبة الابداعية لدى الأطفال.
7 –يوفر فرص النمو المتكامل السوي عند الأطفال، [24].

**خصائص الالعاب التعليمية** :

1 – اللعب انعكاس للواقع، تعكس العاب الحياة المحيطة بهم في موقف يصطنعه عقل الطفل ويشكله في خياله, فهو لا يتقيد بشروط الموقف الحقيقي, ولا بالزمن أو بالتسلسل المنطقي للأحداث وتعاقبها.

2 – اللعب ذو طابع ذاتي وغاية في ذاته، يصنع الأطفال اللعب, ويبدعوا في ممارستها, ويؤدي الأطفال اللعبة الواحدة بطرق مختلفة تبعاً لتنوع انتمائهم الاجتماعي والاقتصادي، وتبعاً لمستويات ذكائهم وجنسهم ذكوراً أو إناثاً.

3 – التوحد بين الصورة والفعل والكلمة، يمثل جوهر اللعب دمج اللعب هذه العناصر الثلاثة في نمط سلوكي موحد, فالطفل يمثل ألعاب الشخصية ( المعلمة مثلا) بمشاعرها وأحاسيسها, وهو لا يلعب وهو صامت بل يتكلم، حتى لوكان وحيداً, فهو يتحدث مع لعبته كما يتحدث مع زميله، [25].

**مزايا الألعاب التعليمية:**

يقوم المتعلم بالمشاركة الإيجابية في الحصول علي الخبرة.
يصاحب التعلم عملية استمتاع باكتساب الخبرة.
اللعب وسيلة تعليمية تقرب المفاهيم إلى الأطفال وتساعدهم على إدراك معاني الأشياء.
اللعب وسيلة اجتماعية لتعليم الأطفال قواعد السلوك وأساليب التواصل والتكيف وتمثيل القيم الاجتماعية.
يستحوذ هذا النشاط على مشاعر المتعلم وأحاسيسه, ويؤدي إلى زيادة الاهتمام والتركيز علي النشاط الذي يمارسه. [ 26].

**فوائد الألعاب التعليمية :**

إضفاء الجاذبية على الموضوعات الدراسية, مما يزيد من دافعية التلاميذ للتعلم.
تحويل الخبرات المجردة إلى خبرات محسوسة.

إعطاء الفرصة للتلاميذ لاستخدام أكثر من حاسة أثناء التعلم.
تضييق الفجوة بين المتقدمين والمتخلفين في التحصيل الدراسي.
اشتراك التلميذ إيجابياً في عملية التعلم.
اكتساب التلاميذ روح المنافسة والفوز.
تنمية حب المشاهدة والاستطلاع والدراسة لدى التلاميذ.
إدخال البهجة والتنوع على الجو الدراسي, والقضاء على الرتابة والروتين الدراسي، وجعل التلميذ أكثر متعة، [27].
دور اللعب في تنمية مهارات حل المسألة العلمية:
يؤكد أيرنست Ernest أن الألعاب تعمل على تحسين استراتيجيات حل المسألة, كما أنها تسعي إلى تعزيز تلك الاستراتيجيات التي تتضمنها.
مهارات القراءة: وقد بين لي (Lee)، أن هناك ارتباط قوياً بين مهارات قراءة المسألة والقدرة على حلها.
مهارات التفسير: فالتعرف إلى المسألة وخصائصها والمعلومات التي تكمن فيها، و يعتبر ذو أهمية بالغة للانتقال إلى الخطوة التالية.
مهارات التنظيم: من حيث تحديد المعلومات اللازمة والمعلومات وثيقة الصلة وتحديد الخطوات الوسيطة،[28].
دور اللعب في نمو الطفل: الابتكارية من خلال الاستغراق فيه؛ لأنه اللعب يعتبر فرصة جيدة للعمل والإتقان والاجادة والتدريب، كما يعتبر اللعب والمحاكاة وسيلتين لتحقيق عملية التنشئة الاجتماعية، فيتعلم الطفل مواقف الحياة أثناء اللعب والمحاكاة ويجرب الطرق المختلفة، فيتعلم الطفل مواقف الحياة أثناء اللعب والمحاكاة ويجرب الطرق المختلفة لأداء الأشياء، ومن ثم يدرك للعب يحرر الطفل من القيود فيتفتح ذهنه وتنطلق خيالاته ويتدرب على الأعمال بإدارته الخاصة، [29].
**شـــــروط اختيار الألعاب التربوية:** تحتوي اللعبة من كافة جوانبها وإجراءات تنفيذها على كل ما يثير اهتمامات التلاميذ ويرفع مستوى دافعيته للتعلم.
ـ تكون اللعبة هادفة وممتعة، ومناسبة لميول وحاجات التلاميذ.
ـ تكون اللعبة ذات معلومة قريبة لمستوى فهم التلاميذ، وواضحة وسهلة ليفهمها التلاميذ.
ـ تقوم اللعبة على أساس العمل في نطاق فريق.

تقدم اللعبة المشكلة في قالب منظم، وكذلك في إطار تنظيم الدوار وتوزيع الاختصاصات وفق قواعد اللعبة وإجراءاتها.

تتيح الألعاب التعليمية الفرصة للتدريب على تحمل المسؤولية، وكيفية إدارة الحوار بين مجموعة التلاميذ.

يكون دور المعلم مخططاً وموجهاً لعملية التعلم من خلال تقديم اللعبة غلي التلاميذ وبيان فكرتها الأساسية، وتوزيع العمل وخطوات تنفيذها، وتوجيههم إلى مصادر التعلم.[30]

1 أن تكون الألعاب مناسبة لطبيعة غرفة الدراسة وعدد المتعلمين بحيث يمكن تنفيذها.

2 – أن تثير اللعبة اهتمام المتعلمين وترفع مستوى دافعيته للتعلم.

3 –أن تدفع اللعبة المتعلمين إلى توجيه الأسئلة والحصول على الإجابات.

4 –أن تتيح الألعاب فرصة تدريب المتعلمين على تحمل المسئولية وكيفية إدارة الحوار والمناقشة بين مجموعات المتعلمين. [30]

**تصنيفات أنواع الألعاب التربويـــــة:**

**ألعاب حركية (ألعاب المهارات):** كألعاب البناء والتركيب، وألعاب الرمي والقذف، والألعاب السباق والمطارات، وألعاب المصارعة والملاكمة والقفز والتوزان.

**ألعاب الذكاء:** كحل المشكلات والفوازير والكلمات لمتقاطعة، والطلاقة اللفظية أو الفكرية.

الألعاب التمثيلة: كالتمثيل المسرحي, ولعب الأدوار.

الألعاب الثقافية: كالمسابقات الشعرية, وصحف الأعمال.

ألعاب الغناء والرقص: كالغناء التمثيلي, والأناشيد الوطنية, والرقص الإيقاعي التعبيري.

ألعاب الحظ، كألعاب التخمين, والثعابين والسلالم.

الدمى: كأدوات الزينة والدمي ( العرائس )، وأشكال الحيوان [31]\

**الألعاب التعليمية الرقمية:**

تعرفها العرفي، (2006م ، ص29). بأنها "عملية تعليم منظمة ومتقنة من خلال التفاعل الفردي للطالب وذلك باستخدام العاب تعليمية يتضمنها برنامج حاسوبي للمعلم محتوى درسن معين.

**أهمية الألعاب التعليمية الرقمية:**

أهميتها الألعاب الرقمية - تنمي الذاكرة وسرعة التفكير وتطور المبادرة والتخطيط، وتحفز التركيز والانتباه.

- تفيد في تنمية المهارات الحياتية وتسهم في عملية الابداع والابتكار،[32]

- تسهم في تنمية عمليات عقلية متعدد مثل الفهم, التحليل والتركيب, وإصدار الاحكام, وحل المشكلات والمرونة والمبادرة.

- تستخدم عناصر تشويق متنوعة تساهم في جذب المتعلم نحو عملية التعلم.

تميز الألعاب التعليمية الرقمية بالتفاعل الذي يزيد من دافعية المتعلم ورغبة في الحصول على المعلومات بالاكتشاف وتنمية مهارة التعلم الذاتي وتنشيط تفكيره [33]

**معايير اختيار الألعاب التعليمية:**

مدى تحقيق الأهداف التدريسية التي يسعى المعلم لتحقيقها.

ملائمة لطبقة المتعلمين، ( العمر ,القدرات اللغوية والعقلية واحتياجاتهم).

مدى توفر المواد المستخدمة في اللعب.

مدى إسهام الألعاب في تسهيل عملية التعلم من جانب التلاميذ.

أن تكون اللعاب اقتصادية تناسب الوقت والمناخ. [34]

**دور المعلم في تطبيق الألعاب التربوية:**

تطبيق الألعاب التربوية: دور المعلم كمدعم: يجب على المعلم توفير بيئة مشجعة على التعلم مع ضمان وجود مجموعة من أنشطة اللعب الجماعية، مثل الألغاز والمباريات وتمثيل الدوار، وبذلك يتم تضمين اللعب عن قصد في صميم المنهج الدراسي، وتتوفر بيئة تعليمية تتميز بالجودة العالية، وعليه فمن خلال اللعب يتعلم الطلاب كيفية تحصيل العلم مما يمهد الطريقة أمام عملية التعلم.

دور المعلم كمراقب: تعتبر المراقبة أو الملاحظة إحدى الأدوات المهمة جداً للتقييم والتشخيص التربوي في مرحلة التعليم المبكرة وهي استراتيجية متأصلة في التقاليد العلمية المتعلقة بتطور قدرات الطالب، ذلك لأن اللعب وظيفة تعبيرية تسمح للمعلم بتفسير سلوك الطالب في أثناء اللعب، مما يساعد في تكوين صورة عامة عن الطالب من كافة الجوانب، هذا فضلاً عن أنه يتيح الفرصة للتعرف على تفكير الطالب وفهم ما يدور في ذهنه.

دور المعلم كمشارك: قد يتدخل المعلم فى أنشطة اللعب ولكن بأهداف ومقاصد معينة مثل تعليم مهارة ما أو توضيح أسلوب معين، علماً بأن عمليات التدخل هذه تعتمد على مواجهة الطلاب لقصور ما في تلك المهارة، وبالتالي يتدخل المعلم لتقويم اللغة والسلوك إذا ما شعر الطلاب بالإحباط.

وتضيف (فارعة حسن)، أن المعلم لكي يحقق الأهداف المرجوة من استخدام الألعاب التعليمية في عملية التعليم والتعلم، لابد أن تتوفر لديه بعض المهارات المهمة مثل: مهارات تقديم اللعبة، وتوزيع الدوار، والملاحظة والتسجيل، وتقويم اللعبة، وأن يدرك المعلم أنه ليس ناقلاً للمعرفة، ولكن منظم للموقف التعليمي، ومديراً لنشاطاته وخبراته.[35]

يلعب المعلم دوراً محورياً في نجاح استخدام الألعاب التعليمية من خلال:

اختيار اللعبة المناسبة حسب عمر المتعلمين وموضوع الدرس.

تنظيم الوقت وتحديد أهداف اللعبة بوضوح.

تقييم فاعلية اللعبة ومدى تحقق الأهداف التعليمية، [36]

**الأسباب التي أدت إلى استخدام الألعاب التعليمية في التدريس:**

- مدخل الألعاب التعليمية أصبح جزاءً رئيسياً في المناهج لما له من فاعلية عند استخدامه في تعليم المصطلحات العلمية، والتي تبني المعرفة، واكتساب المعلومات المختلفة، ويتضح تأثير الألعاب التعليمية كطريقة تدريسية من خلال التقدم الذي يحرزه التلاميذ في عمليات التفاعل الاجتماعي وحل المشكلات الاجتماعية.

- الألعاب التعليمية كطريقة للتدريس تجعل الأفكار المعنونة سهلة الفهم والأدراك حقيقة بالنسبة للتلميذ من خلال تمثيل هذه الفكرة وما يؤديه من حركات كما أن "الألعاب التعليمية تعتبر بمثابة مدخل تدريبي على تنمية المهارات والمفاهيم المختلفة"

- ظهور الألعاب باعتبارها وسط تعلم جديد وما صاحبها من وجهات نظر تكشف عن قدراتها على تحقيق الهداف المقصودة معرفياً، ووجدانياً، وقيام شركات متخصصة لتصميم الألعاب والمحاكاة التعليمية، [37].

**معوقات استخدام الالعاب التعليمي:**

صعوبة توفير موارد أو أدوات لبعض الألعاب خصوصاً في البيئات محدودة الإمكانيات.

الحاجة إلى تدريب المعلمين على استخدامها بفعالية.

إمكانية فقدان السيطرة على الصف إذا لم تدار اللعبة بشكل جيد.

**العوامل المؤثرة في اللعب:**

**العوامل الوراثيـــــــــــة:** تشير المعطيات الوراثية إلى جميع العوامل الداخلية التي كانت موجودة لدى الطفل لحظة الاخصاب، وتحدد المعطيات الوراثية تلك شخصية الفرد وقدراته بتفاعلها مع البيئة الاجتماعية، والطفل الذي لا تمنحه الوراثة قدرات عقلية عالية، سوف لن يتمكن من ممارسة نشاط اللعب بنفس الدرجة التي يمارسها الطفل الذي يتمتع بنسبة ذكاء عالية وأن الاطفال الأذكياء يبدون اهتمام أكثر في توزيع اللعب.

**-العوامل البيئة:** تؤثر في لعب الاطفال واهتماماتهم باللعب ومواده، فهو يتعدد ويتنوع بتنوع البيئات، وما تنطوي عليه من تباين في المناخ والجغرافية والامكانات.

-العوامل الاجتماعية والثقافية:

يتأثر لعب الاطفال من الناحيتين النوعية والكمية بثقافة المجتمع وفلسفته وافكاره وتصوراته، واتجاهاته، ومناهجه، ومواقفه، ومفاهيمه من الطفل، ومن الملاحظ أن مفهوم اللعب يتباين في الفلسفات الاجتماعية، وتتباين نظرة الناس إليه، من بيئة إلى أخـــرى، وأن الثقافات المفتوحـــة والغنية بإمكاناتها ومثيراتها تشجع الأطفال على اللعب بما يتناسب وثقافة مجتمعه، وكلما كانت العوامل الاجتماعية والثقافية إيجابية، كانت الألعاب التي يمارسها الأطفال في البيئة أفضل،[38].

## نتائج البحث:

يوفر اللعب بيئة أمنة وممتعة للتعلم ويستخدم المعلمين الاكتساب العلمي.

العب له أثر فعال جعل التلاميذ أكثر نشاطاً وتفاعلاً مع بعضهم.

يوفر اللعب النمو المتكامل للتلاميذ والقيم التي تتصل بحياتهم اليومية.

تعد الألعاب التعليمية أداة تربوية حديثة تهدف إلى تفعيل دور المتعلم في العملية التعليمية من خلال بيئة تفاعلية جذابة.

يعد اللعب استعداد نظري وطبيعي عند الطفل ويعتبر ضرورة من ضروريات حياتية مثل الأكل والنوم.

## التوصيات:

1–ضرورة إدماج الألعاب التعليمية ضمن المناهج الدراسية الرسمية، خاصة في المراحل الابتدائية، لما لها من أثر إيجابي في رفع دافعية الطلاب وتحسين التحصيل الدراسي.

2- تشجيع استخدام الألعاب الرقمية التفاعلية، وخاصة تلك التي تعتمد علي التفكير الناقد وحل المشكلات، بما يتماشى مع مهارات القرن الواحد والعشرين.

3 –تهيئة بيئة صفية محفزة تسمح بتطبيق الأهداف الألقاب التعليمية مع مراعاة الوقت المناسب وعدم الإفراط في أستخدمها على حساب المحتوى العلمي.

4–ضرورة مراعاة الفروق الفردية بين الطلاب عند تصميم الألعاب التعليمية، وبما يتناسب مع قدراتهم واحتياجاتهم.

5 –دعم التعاون بين التربويين والمبرمجين لتطوير الألعاب تعليمية عربية تراعي الخصوصية الثقافية والتعليمية للمجتمعات العربية.

## المقترحات:

1 – إجراء دراسات ميدانية لتقويم أثر الألعاب التعليمية في تنمية مهارات التفكير العليا، والإبداع والتحليل لدى الطلبة.

2 – دراسة مدى فعالية الألعاب التعليمية الإلكترونية مقارنة بالألعاب التقليدية في تعزيز المفاهيم المجردة في مواد مثل العلوم والرياضيات.

3 –البحث في فاعلية استخدام الألعاب التعليمية في تعليم الطلاب ذوي الاحتياجات الخاصة وتحسين مشاركتهم الصفية.

4 –تطوير نماذج تصميم تعليمية متكاملة تبني عليها الألعاب التعليمية الرقمية وتقييمها ميداني.

5 –اقتراح مشاريع تخرج أو وسائل ماجستير في تصميم ألعاب تعليمية حسب المقررات الدراسية لكل مرحلة تعليمية.

## المراجـــــــــع:

1 – دراسة محمد حسين الغمري (2005) الألعاب التعليمية في التدريس مجلة البحوث التربوية، كلية المعلمين الباحة للنشر.
2-مني سمير حسن الحسني (1998) برنامج مقترح لتنمية إمكانات الطفل المتخلف علقياً من خلال توظيف التربية الفنية والموسيقية وتكنولوجيا التعليم بحوث ودراسات ومؤتمرات، القاهرة.
3-محمد التومي قنديل وآخـرون (2020) الألعاب التربوية في الطفولة المبكرة، دار الفكر للنشر، عمان الأردن.
4-علي فالح الهنداوي، (2003) سيكولوجية اللعب دار الحنين للنشر، عمان الأردن.
5-شريف نادية محمود (2001) اللعب كنشاط مسطر في حياة الطفل مجلة خطوة للنشر المجلس العربي للطفولة والتنمية، المجلس العربي للطفولة والتنمية القاهرة، مصر.
6-حكيم باسم بن حسين (2012) فاعلية التعليم عن طريق اللعب باستخدام الحاسب الآلي وبرامجه التعليمية على التحصيل والتفكير الإبداعي لصف الاول الابتدائي، مجلة كلية التربية جامعة الازهر.
7-خير الله سحر عبد الفاتح (2010) تنمية الإبداع لدي طفل الروضة، مؤتمر العلمي وكتشاف الموهوبين بين الواقع والمأمول، مصر.
8-دراسة وينب المختار (2017) دور الألعاب التعليمية، الجامعة الأسمرية كلية العلوم، زلتين ليبيا.
9- محمد الحيلة (2004) تكنولوجيا التعليم بين النظرية والتطبيق دار الميسرة للنشر عمان.
10-دراسة زينب المختار (2017)، مرجع سابق.
11- دراسة راند عبد العليم أحمد (2011)، دور الألعاب التعليمية في التثقيف المالي للأطفال الروضة. رابطة التربويين العرب للنشر.
12- دراسة يوسف حلفان الرحيبي (2010)، الألعاب التعليمية مجلة البحوث، وزارة التربية والتعليم للنشر.
13-حنان العنابي (2015) علم النفس التربوية، الصحة النفسية، الفن التشكيلي وسيكولوجية رسوم الأطفال، الناشر جامعة القاهرة، مصر.
14-أبوجادو. صالح محمد (2000). علم النفس التربوي، دار الميسر للنشر.
15-الزهراني (2018) فاعلية الألعاب التعليمية في تنمية المفاهيم العلمية لدي تلاميذ المرحلة الابتدائية، دار الميسرة للنشر مجلة التربية العلمية للنشر.
16 حنان محمد سلامة (2000) أثر استخدام الألعاب التعليمية علي تنمية التفكير الإبداعي في الرياضيات لدي تلاميذ المرحلة الاولي من التعليم الأساسي، رسالة ماجستير غي منشورة كلية التربية، جامعة عين شمس 17 - سلوى محمد عبد الباقي (2005) ,اللعب بين النظرية والتطبيق ,كلية التربية، جامعة حلوان، مصر.
17-محمد التومي قنديل (مرجع سابق)
18-محمد الحيلة (2003) الألعاب من أجل التفكير والتعلم دار الميسر للنشر، عمان.
19- زيد الهويدي (2005) الألعاب التربوية، استراتيجية لتنمية التفكير دار الكتاب الجامعي للنشر.
20- علي فالح الهويدي (مرجع سابق).
21-يوسف القرضاوي (1977).
22-ابوحامد الغزالي (1982).
23-علي فالح (مرجع سابق).

24 –حنان العنابي (مرجع سابق).
25- دراسة مني سمير حسن الحسيني (مرجع سابق).
26- محمد متولي قنديل (مرجع سابق).
27-سيد عثمان (1986) الإثراء النفسي، دراسة في الطفولة ونمو الإنسان، مكتبة الأنجلو المصرية، القاهرة.
28-أحمد بلقيس،توفيق مرعي (1987) الميسر في سيكولوجية اللعب دار الفرقان للنشر. عمان.
29 _ حسن شحاتة، (2008) استراتيجية التعلم الحديثة وصناعة العقل العربي، القاهرة، الدار المصرية اللبنانية.
30 – محمد الرفاعي (200) فعالية الألعاب التعليمية في تنمية الوعي والسلوك البيئي لدي اطفال ما قبل المدرسة، المجلد الثالث، كلية التربية، جامعة عين شمس.
31 –حفيف (2010) دراسة محمد إبراهيم الشيوعي كلية التربية،جامعة القصيم.
32- دراسة مني سمير حسن الحسيني (مرجع سابق).
33–سيد عثمان (مرجع سابق ).
34 –الزهراني (مرجع سابق ).
35-السيد الحاجي السيد (2004) فاعلية برنامج تدريبي في تنمية بعض مهارات السلوك التكيفي وخفض سلوكياتهم المضطربة، رسالة ماجستير، كلية التربية ,جامعة عين شمس.
36- دراسة مني سمير حسن الحسيني (مرجع سابق).
37 –محمد حسن الغمري ,(2005). الألعاب التعليمية في التدريس كلية المعلمين في الباحة، مجلة البحوث.
38- دراسة محمد صفاء أحمد محمد ,(2010) فاعلية الألعاب التعليمية في تنمية المفاهيم الصحية لطفل.