

أثر استخدام الألعاب اللغوية في منهاج اللغة العربية في تنمية الأنماط اللغوية لدى طلبة المرحلة الأساسية

قاسم البري*

تاريخ قبوله 2010/11/1

تاريخ تسلم البحث 2010/5/26

The Effect of Using Linguistic Games on Developing Basic Stage Students' Language Abilities

Qasem Al-Barry, Al al-Bayt University, Mafrqa, Jordan.

Abstract: This study aimed at investigating the effectiveness of using linguistic games on developing basic stage fourth graders' linguistic abilities. The sample of the study consisted of 80 male and female students. The sample was chosen intentionally, and the students were enrolled in four sections: two experimental groups (males and females) and two control groups (males and females). The experimental groups were taught using linguistic games, while the traditional method was used for teaching the control groups. A 20-item test was devised for the study. Its validity and reliability were verified, and the internal consistency of Cronbach's alpha reliability, means, standard deviations, Two-Way ANOVA test, were calculated at the $\alpha=0.05$ level. The findings of the study revealed statistical significant findings for the experimental group due to using linguistic games. However, there were no statistically significant findings attributed to interaction between gender and teaching method. The study concluded with some related recommendations. (**Keywords:** Linguistic Games, Linguistic Patterns, Basic Stage).

ملخص: هدفت هذه الدراسة معرفة أثر استخدام الألعاب اللغوية في تنمية الأنماط اللغوية لطلبة المرحلة الأساسية. وتكونت عينة الدراسة من (80) طالباً وطالبة مكونة من أربع شعب، اثنتين تجريبيتين للذكور والإناث واثنتين ضابطين للذكور والإناث أيضاً، تم اختيارهم بطريقة قصدية، واختيرت هذه الشعب بصورة قصدية تبعاً لاختيار المدرستين. درست المجموعتان التجريبيتان باستخدام الألعاب اللغوية، في حين درست المجموعتان الضابطتان باستخدام الطريقة الاعتيادية، وبنى الباحث اختبار تحصيل مكوناً من (20) فقرة، تحقق الباحث من صدقه وثباته، وقد بلغ الثبات باستخدام معادلة كرونباخ ألفا، (0.88). وللإجابة عن سؤال الدراسة حُسبت المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية وتحليل التباين التثاني. وكشفت نتائج الدراسة عن وجود فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى $(\alpha=0.05)$ في المتوسطات الحسابية بين طلبة المجموعة التجريبية وطلبة المجموعة الضابطة، تعزى لأثر طريقة التدريس، لصالح الألعاب اللغوية. وأظهرت النتائج عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى $(\alpha=0.05)$ في المتوسطات الحسابية تعزى لأثر متغير الجنس، أو التفاعل بين طريقة التدريس والجنس. وفي ضوء النتائج أوصى الباحث بعدد من التوصيات ذات الصلة. (الكلمات المفتاحية: الألعاب اللغوية، الأنماط اللغوية، المرحلة الأساسية).

واحتلت الأنماط اللغوية مكانة بارزة في مقررات اللغة العربية لصفوف الحلقة الأولى من التعليم الأساسي في الأردن، التي تبدأ من الصف الأول حتى الصف الرابع الأساسي. وخصصت لها موضوعات محددة في تلك المقررات، وعرضت طريقة تدريسها في دليل المعلم من أجل بلوغ الأهداف المنشودة (الفريق الوطني، 1991).

إنّ تعليم الأنماط اللغوية في الحلقة الأولى يساعد المربين على توفير القواعد والمبادئ المهمة التي تعزز طريقة تعلم الطلبة، وبالذات عندما يحاولون اكتشاف القواعد بأنفسهم، ولها أثر في اكتسابهم للمفاهيم ذات العلاقة بها. وتمكنهم أيضاً من استخدام المفردات اللغوية بأقسامها المختلفة، الاسم والفعل والحرف، استخداماً سليماً، من حيث صحة المعنى، وسلامة النطق. وتنمو لديهم القدرة على استخدام بعض أساليب التعبير الشائعة مثل، النفي، والتعجب، وما إلى ذلك (أبو جاموس، 1998). وبالنتيجة يساعد ذلك الطلبة على ضبط الكلام، وصحة النطق، وصولاً إلى صحة الأداء اللغوي. وأشار العديد من الدراسات والأبحاث إلى وجود ضعف عام لدى الطلبة في استخدام الأنماط اللغوية في مجالي المحادثة والكتابة (عصر، 1997). وهناك دراسات أكدت ذلك مثل دراسة (الكلباني، 1997)، و(الزعيبي، 2000). لذلك جاءت الدعوات إلى تيسير التدريب اللغوي، واستخدام طرائق وأساليب

مقدمة: اللغة في أي مجتمع هي وعاء ثقافته، وأداة التفكير، ووسيلة التعبير والاتصال والتفاهم، ونقل التراث من جيل إلى جيل، وفهم البيئة والسيطرة عليها بتبادل المعارف والنظريات والخبرات. فلغتنا العربية وعاء القرآن الكريم وخرانة تراثنا الإسلامي الخالد. وهي لغة العلم والحضارة، وهي أداة تعلمنا وتعليمنا ومفتاح تطلعاتنا إلى المعارف والعلوم. وتعد عملية تعليم اللغة واكتساب المهارات المرتبطة بها هدفاً رئيساً من أهداف العملية التعليمية لما للغة من أهمية، وبخاصة تلك الوظائف المتنوعة التي تؤديها في حياة الفرد والمجتمع على حد سواء. فالهدف الأساسي لتعلم اللغة هو إكساب المتعلم القدرة على الاتصال اللغوي الفعال والسليم. والاتصال اللغوي لا يتعدى أن يكون بين متكلم ومستمع، أو بين كاتب وقارئ، وعلى هذا الأساس فإن للغة فنوناً أربعة هي: الاستماع والكلام والقراءة والكتابة (البج، 2001). ولما كانت الأنماط اللغوية من متطلبات الاتصال اللغوي السليم، فإن تعليم هذه الأنماط بأساليب صحيحة، أصبح ضرورة ملحة.

* كلية العلوم التربوية، جامعة آل البيت، المفرق، الأردن.

© حقوق الطبع محفوظة لجامعة اليرموك 2011، أربد، الأردن.

(Language Games). حيث يتدرب الطلبة عن طريق هذه الألعاب على استخدام اللغة في مواقف الحياة الطبيعية أو شبه الطبيعية (عبد، 1993). ومن هنا ظهرت الألعاب اللغوية بوصفها وسيلة جديدة استفادت منها برامج تعليم اللغات، وأعطت نتائج إيجابية في العديد من الدول التي تهتم بتطوير نظم تعليم لغاتها، وكان لها دور كبير في عملية التدريس، والعمل على تطوير لغة الطالب ونموها بشكل كبير (اللبايدي، 1993).

وعرفت تايلور (Taylor) المذكورة في بلقيس ومرعي (2001: ص13) اللعب " بأنه أنفاس الحياة بالنسبة للطفل، وليس مجرد طريقة لتمضية الوقت وإشغال الذات". وأعطى بياجيه (Piaget) المذكور في بلقيس ومرعي (2001) أيضاً أهمية خاصة للعب، فهو يرى أن اللعب عملية تمثل أو تعلم تعمل على تحويل المعلومات الواردة لتلائم حاجات الفرد. وعرف الشيرمان (2002: ص3) اللعب بالتركيز على وظيفته وأهدافه. " فهو نشاط يمارس من دون قهر، ويؤدي إلى السرور، ويعتمد على التخيل". وتطور مفهوم اللعب بحسب ما ذكر كل من بلقيس ومرعي (2001) كذلك، إذ كان للنظريات الحديثة المتمثلة في نظرية التحليل النفسي، والنظرية المعرفية الدور الكبير في إكساب مفهوم اللعب هوية خاصة، بوصفه أحد المفاهيم النمائية، وأصبح نشاطاً هادفاً له فوائد تربوية وأخرى علاجية، وأصبح أيضاً محط اهتمام التربويين وعلماء النفس بعد وضوح قيمته.

وهكذا تظهر قيمة اللعب في التعليم، فهو يضع الأفكار النظرية قيد الممارسة (Danesi, 1993). وينفي اللعب مقولة أن التعلم ليس تعلماً حقيقياً إذا ما امتزج بالمتعة والمرح والضحك، وهذا يؤكد فكرة إمكانية تعلم اللغة والاستمتاع بالتعلم في الوقت نفسه، مما يعزز التوجه العام بأن اللعب هو نشاط تعاوني يتضمن مشاركة فاعلة فيها نوع من المتعة، ويتضمن أهدافاً تؤدي إلى نتائج معينة أهمها التعلم (الحيلة، 2003). ويؤدي اللعب أيضاً إلى نمو الطلبة ذهنياً بزيادة دافعيتهم للتعلم، بغض النظر عن مدى الاستمتاع بها. ومن هنا يجب على المعلمين أن يكونوا قادرين على دمج تلك الألعاب وتوجيهها لتحقيق الأهداف المتضمنة في المنهاج، لما لاستخدامها من فوائد تعليمية متعددة (عبد الباقي، 1992).

كذلك، فإنّ للألعاب دوراً مهماً في كسر روتين الدرس وعملية التدريس؛ إذ إنها تعطي الطلبة قسطاً من الراحة في أثناء ممارسة الأشكال المكثفة للغة، وخصوصاً عندما تتشتت أذهانهم. ويعود ذلك لما للألعاب من أثر في تحسين اللغة لدى الأفراد وقدرتهم على الممارسة التعليمية. يزداد على ذلك أن الألعاب اللغوية من أقصر الطرق لإتقان اللغة بمهاراتها المختلفة: الاستماع، والتحدث، والقراءة، والكتابة، بوصفها وسائل لتعزيز تعلم اللغة وإتقانها داخل الغرفة الصفية، مما يوفر فرصاً للتحدي والمنافسة الإيجابية بين الطلبة. (Al fagih, 1995). أصبح اللعب من الوسائل الفعالة المستخدمة في مجال التربية والتعليم. لذا وجب على المعلم استغلال هذا الميل الفطري بتمكين الطفل من النمو السليم، بانتقاء

جديدة لعلاج هذه المشكلة، كاستخدام البطاقات والألعاب اللغوية والمحاويرات والتمثيلات واستخدام القصة. (عصر، 1997).

وعلى الرغم من الجهود المبذولة من المربين فإن الضعف في الاستخدام السليم لهذه الأنماط ظل السمة الغالبة لدى الطلبة. ونظراً لما يعانیه الطلبة من اكتفاء معلمهم بالأسلوب الاعتيادي، الذي يسبب لهم مشكلات قرائية تتمثل في عدم تطوير قدرات قرائية عالية (قطامي، وقطامي، 1998)، كان لابد من استخدام استراتيجيات بديلة في التدريس. ونتيجة لندرة الدراسات العربية والمحلية التي تناولت الألعاب اللغوية في تدريس الأنماط اللغوية، برزت الحاجة إلى إجراء الدراسات حول أثر الألعاب في تدريس الأنماط اللغوية في المرحلة الأساسية لإثراء الأدب التربوي في هذا المجال. وعلى الرغم من أهمية اللعب في التعليم، ووجود الكثير من الدراسات التي أظهرت فاعليته في هذا المجال، إلا أنه لم تجر دراسات متخصصة باستخدام الألعاب اللغوية في تنمية الأنماط اللغوية - في حدود علم الباحث- وبخاصة مدارس البادية الشمالية الغربية، وهذا ما شجعه على إجراء هذه الدراسة التي يتوقع أن تسهم في معالجة جوانب الضعف في هذه الأنماط اللغوية لدى طلبة الصف الرابع الأساسي.

تعد طرائق التدريس، كما يذكر الحيلة (2003)، وشاش (2001)، أحد جوانب هذه المشكلة. فهي طرائق تقوم على التلقين، مما يستدعي البحث في إيجاد طرائق جديدة لمعالجة هذه المشكلة. ومن هذه الأساليب أسلوب الألعاب اللغوية. فالألعاب لم تعد وسيلة للتسلية وقضاء وقت الفراغ، أو وسيلة لتحقيق النمو الجسمي فحسب، بل أصبحت أداة مهمة يحقق بها المرء النمو العقلي والمعرفي. وأصبح اللعب إحدى الاستراتيجيات المهمة التي تستخدم لتنمية الأداء اللغوي وتحسينه عند الأطفال. إن الألعاب تجعل الطلبة أكثر فاعلية ومشاركة في الموقف التعليمي، وتضعهم في مواقف تشبه مواقف الحياة اليومية. فهي مثيرة وشائقة، وتساعد على تركيز الانتباه والإدراك والتخيل والابتكار والإبداع (عبد الباقي، 1992).

ويذكر كل من الحيلة (2003)، وشاش (2001)، أنه ظهرت أساليب متعددة لتعليم المهارات اللغوية المعتمدة على اللعب، من بينها الألعاب اللغوية التي تحقق أغراضاً تربوية. فاتصال الطفل المباشر بالأشياء عن طريق ملاحظتها واستعمالها أو اللعب بها هو أكبر مساعد يوقفه على معاني هذه الأشياء، ويساعده على فهم الألفاظ واستعمالها استعمالاً سليماً، مما يسهم في إكسابه المهارات اللغوية. وتبين لمعلمي اللغات أن طرائق التدريس السائدة لا تجدي نفعاً في تعليم اللغة وتعلمها، وتنمية القدرة لدى المتعلم على استعمال اللغة للاتصال في مواقف الحياة المختلفة، إن ظهرت الطريقة التواصلية (Communicative Approach) أو الاتجاه الاتصالي في تعليم اللغات.

وظهرت وسائل حديثة لتعلم اللغات، ومنها ما عرف باسم " الألعاب الاتصالية (Communicative Games) أو الألعاب اللغوية

وتواصل؛ إذ يتيح التوافق بين الطفل والبيئة التي يعيش فيها، سواء أكانت بيئة مادية أم اجتماعية.

ومن هنا تعمل الدراسة الحالية على الخروج من النمط الاعتيادي، باستقصاء أثر استخدام الألعاب اللغوية في منهاج اللغة العربية في تنمية الأنماط اللغوية لدى طلبة المرحلة الأساسية، وتوسع إلى تحديد هذا الأثر بإتقان الطلبة في الصف الرابع الأساسي للأنماط اللغوية، في مادة لغتنا العربية.

مشكلة الدراسة وأسئلتها

استناداً إلى المؤشرات الدالة على انخفاض كفايات الطلبة في إتقان المهارات اللغوية الأربع: الاستماع والتحدث والقراءة والكتابة يواجه الكثير من الطلبة ضعفاً عاماً في اللغة العربية، ومن بينها الأنماط اللغوية في الكتابة والمحادثة (البج، 2001)، ونتيجة لنقص اهتمام القائمين على مناهج اللغة العربية وأساليب تدريسها في تنمية كفايات الطلبة في مراحل التعليم المختلفة وتقديراً من الباحث لخطورة الآثار الناتجة عن إهمال الأنماط اللغوية على مستوى المناهج والتدريس، وتدني أداء الطلبة فيها، وعجزهم عن استخدامها بشكل فاعل في مواقف التعلم والحياء، ولأنه لا يوجد أي نوع من التدريب المقصود على تنمية الأنماط اللغوية. وبالنظر إلى سلبية دور الطالب في العملية التعليمية السائدة، فقد اتجهت الأنظار إلى تلمس بدائل للأساليب والاستراتيجيات التعليمية في المدرسة، أملاً في زيادة فعالية العملية التعليمية. ومن هنا كان التركيز على الألعاب اللغوية (Language Games) ذات المزايا والقدرات المعينة، بوصفها من أكثر الوسائل التعليمية طواعية لتنفيذ التعلم، إذ تعمل هذه الألعاب اللغوية على تحسين أداء الطلبة الذين يتعلمون بها، بما تنتج لهم من فرص تعليمية حقيقية، يجري فيها تنمية الأنماط اللغوية، وتساعد على استخدام اللغة استخداماً حقيقياً، وتنمي المناشط اللغوية الأربعة في جو طبيعي يدفع الطلبة إلى ممارسة اللغة عبر هذه المناشط (شحاته، 2000).

وجاءت مشكلة هذه الدراسة من أجل تعرف أثر استخدام الألعاب اللغوية في تنمية الأنماط اللغوية لدى طلبة المرحلة الأساسية مقارناً بأثر الطريقة الاعتيادية في تنمية نفس الأنماط اللغوية. وتحديد الإجابة عن السؤال الآتي " ما أثر استخدام الألعاب اللغوية في منهاج اللغة العربية في تنمية الأنماط اللغوية لدى طلبة المرحلة الأساسية مقارناً بالأثر نفسه من الطريقة الاعتيادية في التدريس ؟ "

أهمية الدراسة

لم تعد الطرق الاعتيادية في التدريس تؤدي دورها على نحو فاعل، الأمر الذي يستدعي إيجاد طرق وأساليب جديدة يمكن توظيفها لتساعد في عملية التدريس وتحسينه (شحاته، 2000). لذا أصبح من الضروري بمكان اختبار فاعلية تلك الطرق ومدى تأثيرها في أداء أولئك الطلبة الذين ما زالوا يواجهون صعوبة في التفاعل مع الأنماط اللغوية. وتأتي أهمية هذه الدراسة من ندرة

النوع الملائم من اللعب، على وفق ما يتلاءم مع عمره ونضجه الجسمي والفكري، ثم تقديمه للطفل في ظرف تربوي ونفسي واجتماعي مناسب (عكي، 2000).

يتضح مما ذكر أهمية الألعاب اللغوية، فهي تسعى إلى تشجيع عنصر المنافسة بين الأفراد أو المجموعات، وتؤكد في الوقت نفسه تجنب تعصيده والإفراط به، للحفاظ على استمرارية الانخراط في اللعبة، وتعزيز رغبة تحصيل الإجابة الصحيحة أولاً، والرغبة في تحصيل الفرد أو المجموعة (سمك، 1998).

ويشير كريستال (Crystal, 1996) إلى أن الطلبة يفضلون استخدام إستراتيجية اللعب لإكتسابهم مهارات اللغة؛ إذ يشعرون بأن المتعة والفائدة المتحققة، إنما هي نتيجة الانتقال من الاستخدام الاعتيادي لأشكال اللغة إلى الاستخدام الأفضل لها. وهكذا، يبدو أن التوجه إلى استخدام الألعاب في كثير من الأحيان يكون بسبب عدم جدوى الطريقة التقليدية في توصيل المعلومة بشكل مناسب. وعليه يشار للألعاب اللغوية على أنها نشاطات مغلقة (Closed Activities) بمعنى أن لها بداية ونهاية؛ إذ تعد عملية الإغلاق هذه أحد الملامح المهمة للعبة، إذ يتوجب على الطلبة أن يدركوا متى تبدأ اللعبة ومتى تنتهي، مما يساعدهم في تكوين إستراتيجية للإجابة والانتهاء في الوقت المناسب. (عبد العزيز، 1983).

ويذكر عبد العزيز (1983) أيضاً أن أهمية الألعاب بشكل عام والألعاب اللغوية بشكل خاص تبرز من تزويدها المتعلم بخبرات أقرب إلى الواقع العملي، إذ يتعرف المتعلم إلى بعض المشكلات القرائية التي يمكن أن يواجهها في المستقبل، وقد تسهم الألعاب في اقتراح حلول لتلك المشكلات، مما يساعده في اتخاذ القرار المناسب، ومن فوائد الألعاب اللغوية أنها تسهم إلى حد كبير في التعلم الإبداعي، وتنمية الاستكشاف، والتجريب. وقد دعا الكثير من الباحثين إلى إدماج اللعب في مناهج الصفوف الأولى. ويذكر العناني (2002) أن الألعاب تؤدي إلى الإسهام في تقليل الفجوة بين ما يجري في غرفة الصف وما يجري في مواقف الحياة اليومية. وتتيح الفرصة كذلك لتغيير الدور التقليدي لكل من المعلم والمتعلم، إذ توجه المعلم نحو دور الإعداد والتنظيم والمتابعة وتوزيع المهمات والتقييم.

وبناء على ما تقدم يورد عكي (2000)، وبلقيس، ومرعي (2001) أن هناك فوائد تربوية عديدة يقدمها اللعب للأطفال ومنها: فوائد بنائية للناحياتين الجسمية والشخصية بأبعادها الثلاثة: النفسحركية والمعرفية والوجدانية والعمل على تنمية الأعضاء والأجهزة البدنية كافة من الناحية الوظيفية والعصبية والتشريحية. ويتيح اللعب الفرصة أمام الأطفال لاستخدام حواسهم، فيلاحظون ويتساءلون ويكتشفون ويتعلمون به الكثير من المعارف والمهارات والاتجاهات في مرحلة ما قبل المدرسة، ويوسع اللعب آفاق الطفل المعرفية، ويزيد من معلوماته، ويزوده بخبرات أقرب إلى الواقع العملي من أية وسيلة تعليمية ثانية. وكان الخوالدة (1987) قد ذكر فوائد اجتماعية للعب، على اعتبار أن اللعب أداة تعبير

- الدرس الأول والثاني والثالث والرابع من كتاب لغتنا العربية للصف الرابع الأساسي، للفصل الثاني، للعام الدراسي 2009/2010. وهذه الدروس تصلح بأن تدرس بالألعاب اللغوية أكثر من غيرها.
- طبيعة التمارين التقويمية الموضوعة من قبل معلم اللغة العربية ومعلمتها.

الدراسات السابقة

تناول الباحث في دراسته ثماني دراسات خمس دراسات عربية، وثلاث دراسات أجنبية، وسيتم عرضها تباعاً حسب اللغة والتسلسل الزمني:

أجرى عطا الله (2003) دراسة بعنوان: "أثر برنامج مقترح في الألعاب اللغوية لعلاج الضعف القرائي لدى طلاب الصف الثالث الابتدائي". وهدفت هذه الدراسة إلى معرفة أثر برنامج مقترح في الألعاب اللغوية لعلاج الضعف القرائي لدى طلاب الصف الثالث الابتدائي. وتكونت عينة الدراسة من مجموعة من طلاب الصف الثالث الابتدائي وطالباته، وقسمت العينة إلى مجموعتين تجريبية درست باستخدام برنامج مقترح في الألعاب اللغوية، وضابطة درست باستخدام الطريقة الاعتيادية. وتوصلت الدراسة إلى وجود فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى الدلالة ($\alpha = 0.05$) بين متوسطي علامات المجموعة التجريبية، والمجموعة الضابطة في الاختبار البعدي تعزى إلى أثر البرنامج المقترح في الألعاب اللغوية ولمصلحة المجموعة التجريبية.

وأجرى حسن (1999) دراسة بعنوان: "فاعلية استخدام الألعاب التعليمية في تحصيل طلاب الصف الرابع الابتدائي في القواعد النحوية". وهدفت الدراسة إلى معرفة فاعلية استخدام الألعاب التعليمية في تحصيل طلاب الصف الرابع الابتدائي في القواعد النحوية". وقسمت عينة الدراسة إلى مجموعتين تجريبية استخدمت في تدريسها الألعاب التعليمية لموضوع " الفعل المضارع"، وضابطة درست موضوع " الفعل المضارع" بالطريقة الاعتيادية. وتوصلت الدراسة إلى وجود فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى الدلالة ($\alpha = 0.05$) بين متوسطي علامات المجموعة التجريبية، والمجموعة الضابطة في الاختبار البعدي ولمصلحة المجموعة التجريبية.

وأجرى أبو جاموس (1998) دراسة بعنوان: "الأنماط اللغوية في كتب اللغة العربية في الصفوف الثلاثة الأولى من التعليم الأساسي في الأردن، وبيان مدى إتقان الطلبة لها". وكان هدف هذه الدراسة تحديد الأنماط اللغوية في الكتب المذكورة، وبيان مدى إتقان الطلبة لها. وتكونت عينة الدراسة من (465) طالباً وطالبة، وتم بناء اختبار سمي اختبار إتقان الأنماط اللغوية للصف الثالث الأساسي مكون من جزأين: اختبار الجملة الاسمية، واختبار الجملة الفعلية، وتوصلت النتائج إلى زيادة الجمل الفعلية على الجمل الاسمية، إذ كانت بنسبة (69,8%) إلى (30,2%) على

- الدراسات التربوية التي تناولت تأثير استخدام الألعاب اللغوية في اللغات، من حيث تنمية الأنماط اللغوية لدى طلبة الصف الرابع الأساسي، وتتجلى هذه الأهمية في محاولة الدراسة الحالية أن:
1. تؤكد فاعلية استخدام الألعاب التعليمية في التدريس، لما لها من أثر كبير في إثارة دافعية المتعلم وتشويقه.
 2. تقدم أنموذجاً يمكن أن يفيد منه التربويون (المعلمون والمعلمات) في استخدام " الألعاب اللغوية" في تنمية مهارات اللغة العربية الأربع (المحادثة والاستماع والقراءة والكتابة) في المرحلة الأساسية.
 3. تسهم في تشجيع الباحثين للشروع في إجراء المزيد من الأبحاث الميدانية المماثلة، لقياس فاعلية استخدام الألعاب اللغوية في تدريس مهارات اللغة العربية في حلقات تعليمية أخرى.

مصطلحات الدراسة

تقوم الدراسة الحالية على المصطلحات الآتية:

1. الألعاب اللغوية: نشاط يتم بين المتعلمين، متعاونين أو متنافسين، للوصول إلى غايتهم في إطار القواعد الموضوعية من النظم والتعليمات (الهويدي، 2002). وفي الدراسة الحالية تعرف " الألعاب اللغوية" بأنها: الألعاب التي يختارها أو يعدها الباحث، ويشترك في أدائها الطلبة (عينة البحث التجريبية) ضمن قواعد وتعليمات معينة، ويتوجيه من المعلم، لغرض تنمية الأنماط اللغوية.
2. الأنماط اللغوية: الكلام الذي يستقل عن غيره: كالاسم، والفعل، والحرف، ثم ما يركب من هذه الأقسام من تراكيب كالجملة الاسمية، والجملة الفعلية، والأساليب: كأسلوب النداء، وأسلوب الاستفهام، وأسلوب التعجب، وما إلى ذلك، وهي توافق نمو الطالب العقلي في الحلقة الأولى من التعليم الأساسي (الفريق الوطني، 1991: 37). وفي الدراسة الحالية تعرف " الأنماط اللغوية" بأنها: الأنماط الخاصة بالتراكيب والأساليب المقررة على طلبة الصف الرابع الأساسي التي سوف تدرس على وفق طريقة الألعاب اللغوية التي صممها الباحث.
3. الطريقة التقليدية: هي الطريقة المتبعة حالياً في تعليم الأنماط اللغوية لطلبة الصف الرابع الأساسي، التي تعتمد اعتماداً رئيساً على المعلم، وحسب ما ورد في دليل المعلم للصف الرابع الأساسي (دليل المعلم لكتاب لغتنا العربية، 2007).

محددات الدراسة:

يمكن التعامل مع نتائج الدراسة الحالية في ضوء المحددات التالية:

- عينة من طلبة الصف الرابع الأساسي في مدارس البادية الشمالية الغربية.
- مجموعة من الألعاب اللغوية، التي تستخدم في هذه الدراسة، وهي من إعداد الباحث وتطويره.

الدراسة إلى تطبيق هذه الألعاب في تدريس اللغة الإنجليزية بوصفها لغة ثانية. ولتحقيق هدف الدراسة قدمت ألعاب " تمرن وتدرّب" حاسوبية تعليمية. وكشفت نتائج الدراسة عن أن الألعاب تقدم أساساً للتعليم مدى الحياة، وتلائم كل متعلم بشكل فردي، وتحفزه على تطوير التفكير الإبداعي من أجل حل المشكلات في مواقف الحياة المختلفة. وتشعر الطالب في هذه المرحلة بالتحدي، ويعتمد المناقشة عند ممارسة الألعاب، وتحسن من كفاءته اللغوية بالتهيئة لحفظ محتوى مألوف.

وأجرى تيرنر (Turner,1994) دراسة بعنوان: " بيان أثر السن على استيعاب أنماط جمل الصلة واستخدامها". وهدفت هذه الدراسة إلى بيان أثر السن في استيعاب جملة الصلة وكيفية استخدامها. وشملت هذه الدراسة أطفالاً من أعمار مختلفة، بدأت بسن الرابعة، وانتهت بالثانية عشرة. وتوصلت الدراسة إلى أن هناك فروقاً بين الطلبة بسبب السن عند مستوى الدلالة (0.0001)، في حين لم تكن هناك فروق بسبب الجنس عند مستوى الدلالة ($\alpha=0.05$)، في الوقت الذي كشفت فيه الدراسة عن فروق بين الأطفال بسبب التفاعل بين السن والجنس.

- ويسجل الباحث على الدراسات السابقة التي تناولها الآتي:
 - تأكيد غالبية الدراسات التي بحثت في الألعاب التعليمية، ومن بينها الألعاب اللغوية، أنه يمكن استخدامها في المراحل التعليمية المختلفة، من مرحلة ما قبل المدرسة ورياض الأطفال مروراً بالمرحلة الأساسية. وكشفت نتائج هذه الدراسات عن مدى فاعليتها وملاءمتها للمراحل التعليمية المختلفة، مع تركيزها على المرحلة الأساسية (الحلقة الأولى)، مثل دراسة هيرسلمان (Herselman,1999).
 - تأكيد بعض هذه الدراسات فاعلية التدريس بطريقة الألعاب اللغوية في التعليم وفي زيادة تحصيل الطلبة. كدراسة حسن (1999)، ودراسة الفقيه (1995)، وفعاليتها أيضاً لعلاج الضعف القرائي كدراسة عطا الله (2003).
 - أظهرت بعض الدراسات فاعلية الألعاب اللغوية في مجال تنمية مهارات اللغة العربية المختلفة مثل دراسة حسن (1999).
 - أكدت بعض هذه الدراسات فاعلية الألعاب اللغوية في تدعيم مهارات التواصل في اللغة الإنكليزية كدراسة عبده (1993).
 - أكدت بعض هذه الدراسات أن مستوى إتقان الطلبة لأنماط الجملة الاسمية أحسن من مستوى إتقانهم لأنماط الجملة الفعلية، وكذلك عدم وجود أثر لعامل الجنس في إتقان طلبة العينة لأنماط اللغوية كدراسة أبو جاموس (1998).
- وتتميز هذه الدراسة عن الدراسات السابقة بأنها الدراسة الأولى بحسب علم الباحث وإطلاع، حيث تناولت أثر استخدام الألعاب اللغوية في منهاج اللغة العربية في تنمية الأنماط اللغوية لدى طلبة الصف الرابع الأساسي.

التوالي. وتوصلت أيضاً إلى أن مستوى إتقان طلبة العينة لأنماط الجملة الاسمية أحسن من مستوى إتقانهم لأنماط الجملة الفعلية، وتوصلت الدراسة أيضاً أنه لا أثر لعامل الجنس في إتقان طلبة العينة لأنماط اللغوية.

وكان عنوان دراسة الفقيه (1995) هو: " أثر استخدام الألعاب اللغوية في تدريس اللغة الإنجليزية في تحصيل طلاب الصف السابع في الأردن". وهدفت الدراسة إلى معرفة استخدام هذه الألعاب في تدريس اللغة الإنجليزية في التحصيل. وتكونت عينة الدراسة من أربع شعب من الصف السابع، شعبتين للذكور، وشعبتين للإناث، إذ درست المجموعة التجريبية بطريقة استخدام الألعاب اللغوية، في حين درست المجموعة الضابطة بالطريقة الاعتيادية. وتوصلت النتائج إلى وجود فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى الدلالة ($\alpha = 0.05$) بين متوسطي علامات المجموعة التجريبية، والمجموعة الضابطة في الاختبار البعدي تعزى لطريقة التدريس ولمصلحة المجموعة التجريبية، التي درست بطريقة الألعاب اللغوية.

وأجرت عبده (1993)، دراسة بعنوان: " أثر استخدام الألعاب اللغوية في تدعيم مهارات التواصل في اللغة الإنجليزية كلغة أجنبية لدى عينة من الطلاب المبتدئين في الأردن". وهدفت هذه الدراسة إلى معرفة أثر استخدام هذه الألعاب في تدعيم مهارات التواصل في اللغة الإنجليزية بوصفها لغة أجنبية. وتكونت عينة الدراسة من (66) طالباً وطالبة من طلبة الصف الأول الأساسي في إحدى المدارس الخاصة التابعة لمديرية التربية والتعليم في عمان الكبرى. وزعت عينة الدراسة إلى مجموعتين، تجريبية درست مهارات التواصل الشفوي باستخدام تقنية الألعاب اللغوية، وضابطة درست مهارات التواصل الشفوي بالطريقة الاعتيادية. وقد أظهرت نتائج الدراسة إلى وجود فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى الدلالة ($\alpha=0.05$) بين متوسطي علامات المجموعة التجريبية، والمجموعة الضابطة في الاختبار البعدي لتقنية الألعاب اللغوية ولمصلحة المجموعة التجريبية التي درست بطريقة الألعاب اللغوية.

وأجرت اليزابيث (Elizabeth,1999) دراسة بعنوان: " أثر المناهج العامة في اللعب داخل الصفوف في بريطانيا، واستخلاص نظريات المعلمين حول مفهوم اللعب لتقوية الروابط ما بين النظرية والتطبيق". وهدفت هذه الدراسة إلى معرفة أثر هذه المناهج في اللعب وعرفة آراء المعلمين حول مفهوم اللعب لتقوية العلاقة بين النظرية والتطبيق. وتكونت عينة الدراسة من تسعة معلمين لهم خبرة في أعمال اللعب داخل الصفوف. ركزت الدراسة على اللعب بشكل كبير، وبخاصة لعب الأطفال الذين يمرون بمرحلة من النمو والتطور. وأظهرت نتائج الدراسة أن المناهج العامة كان لها أثر في تشكيل المحتوى والموضوعات المختلفة، وأن اللعب له أكبر الأثر في التعلم والتطور، ويعد جزءاً أساسياً في التطبيق داخل الصف.

وأجرى هيرسلمان (Herselman,1999) دراسة بعنوان: " تطبيق ألعاب الحاسوب التعليمية في تدريس اللغة الإنجليزية كلغة ثانية في الصف السادس الأساسي في جنوب أفريقيا". وهدفت

الوحدة الدراسية، ومدى ملاءمتها لمستوى الطلبة، وسلامتها اللغوية، وأية مقترحات قد تساعد في تطوير هذه الألعاب.

- أخرجت الألعاب بشكلها النهائي، بحيث تشمل اللعبة اسمها، والنمط اللغوي المراد تطبيقها عليه، وأهدافها، والأدوات المستخدمة، وعدد المشتركين، ووقتها ومكانها، والزمن اللازم لتنفيذها، وشروط الفوز. وشرح طريقة اللعبة بمثال يوضح طريقة إجرائها، وسوق الأمثلة التي تستخدم فيها. واعتمد الباحث تصنيف العالم الفرنسي (كيلوا) المذكور في بليس ومرعي (2001). لتصنيف الألعاب اللغوية المستخدمة في هذه الدراسة، ويمكن عرض هذا التصنيف بحسب الجدول(1):

جدول (1): تصنيف الألعاب اللغوية المستخدمة في هذه الدراسة وفق تصنيف العالم (كيلوا) الفرنسي

الرقم	التصنيف	اسم اللعبة
1	ألعاب المنافسة لعبة تحويل الجملة الخيرية إلى نفي، والتحدي	لعبة بناء الجملة، لعبة ابحت عن التكملة، لعبة إعادة بناء الجمل.
2	ألعاب الصدفة والحظ	لعبة المربعات، لعبة الصندوق وتحديد ألعاب التمثيل
3	ألعاب التمثيل	لعبة الصندوق وتحديد المكان، لعبة الاستشارة
4	ألعاب الاستشارة	زمالك في المكان المناسب، ابحت عن مكانك، ابحت عن حالك.
		لعبة الحروف والكلمات، لعبة الكلمات المتقاطعة.

- طبقت الألعاب اللغوية على أساس التعاون بين الطلبة، فقد قسم الطلبة إلى مجموعات، يتعاون أعضاء كل مجموعة لإنجاز المهمة الموكلة إليها، باستثناء لعبة واحدة أجريت على أساس فردي، هي لعبة الحروف والكلمات.

صدق الاختبار وثباته

بعد الانتهاء من إعداد الاختبار القبلي والبعدي عُرض على مجموعة من المحكمين من ذوي الاختصاص، وأجروا التعديل والحذف والإضافة شكلاً ومحتوى، وتم الأخذ بملاحظاتهم كافة، كما تم إعداد مفتاحاً للإجابة عن فقرات الاختبار، الملحق (3)، ثم التحقق من ثبات الاختبار بتطبيقه على عينة استطلاعية من خارج عينة الدراسة، وأعيد إجراء الاختبار على العينة نفسها بعد مرور أسبوعين. وباستخدام معامل ارتباط بيرسون بين التطبيقين، وبلغ (0.88). وبتعديل هذا المعامل باستخدام معادلة كودر - ريتشاردسون (KR-20)، فبلغ معامل الثبات (0.89)، وهو معامل ثبات مقبول لأغراض هذه الدراسة.

إجراءات الدراسة

وقد أفاد الباحث مع ذلك من الدراسات السابقة في المنهجية التي اتبعتها، والمسوغات التي أوردتها، ومن وسائلها الإحصائية، وكيفية تحليل نتائجها، وفي بناء الأداة.

عينة الدراسة

اختيرت عينة الدراسة من مدرستين جرى اختيارهما قصدياً لقربهما من الباحث، واستعداد إدارة المدرستين ومعلميهما للتعاون مع الباحث. وهاتان المدرستان هما مدرسة " المنصورة الثانوية الشاملة للبنين"، و" مدرسة المنصورة الأساسية للبنات". وكان عدد شعب الصف الرابع الأساسي في مدرسة الذكور شعبتين، في كل شعبة منهما (20) طالباً. وكان عدد الشعب في مدرسة الإناث شعبتين أيضاً، في كل شعبة منهما (20) طالبة. وشكلت هذه الشعب الأربع عينة الدراسة، وتضم (80) طالباً وطالبة، أما المعلمون فقد اختار الباحث المعلم نفسه في مدرسة الذكور، والمعلمة نفسها في مدرسة الإناث اللذين يدرسان اللغة العربية في الصف الرابع الأساسي.

أدوات الدراسة:

الاختبار: تم بناء اختبار تحصيلي صمم لأغراض هذه الدراسة، إذ اشتق من أهداف الأنماط اللغوية للدروس التعليمية الأربعة الأولى في كتاب لغتنا العربية، للصف الرابع الأساسي للفصل الدراسي الثاني، وذلك لقياس تحصيل أفراد عينة الدراسة قبل دراسة محتوى المادة المقررة وبعد دراستها. فقد قام الباحث بتحليل محتوى نصوص الاختبار من حيث المستويات الفكرية للطلبة في الصف الرابع الأساسي. ورُويعت المستويات الثلاثة الأولى (التذكر والاستيعاب والتطبيق) في فقرات الاختبار بنسب متقاربة إلى حد ما. ثم وُزعت الفقرات على المستويات الثلاث. الملحق (1). وهكذا تكون الاختبار في صورته النهائية من عشرين فقرة جميعها من نوع الاختبار من متعدد.

الألعاب اللغوية:

- نكر كل من بليس ومرعي (2001) خصائص اللعبة الجيدة بأن تكون ملائمة لمستوى اللاعبين، وتعالج أكثر من مهارة لغوية، وتتصل بموضوع الدرس، ويسهل إجراؤها، وتُذكي روح المنافسة الشريفة بين الطلبة، وتجلب المتعة والفرح والمرح لهم. واستناداً إلى ذلك اختيرت الألعاب اللغوية التي تدور حول المحتوى الدراسي المقرر في كتاب لغتنا العربية للصف الرابع الأساسي للفصل الدراسي الثاني. وعدلت هذه الألعاب بما يحقق هدف الدراسة، وتنمية الأنماط اللغوية.
- أعدت الأدوات والبطاقات واللوحات اللازمة لكل لعبة وتصميمها، وكتابة الأمثلة من كلمات وجمل على البطاقات، باستخدام الأقلام الملونة، والعناية بالخط وأعد بعضها على لوحات خاصة، مثل لوحة الكلمات المتقاطعة.
- عرضت مجموعة الألعاب اللغوية على لجنة من المحكمين لإبداء آرائهم في اللعبة المختارة، من حيث انسجامها مع

قام الباحث بالإجراءات الآتية لتحقيق هدف الدراسة:

1. اختيار عينة الدراسة قصدياً من طلبة الصف الرابع الأساسي في مدرستي المنصورة الثانوية الشاملة للبنين والمنصورة الأساسية للبنات.
2. اتفق الباحث مع إدارة المدرستين، ومع معلمي ومعلمات اللغة العربية الذي يدرسون الصف الرابع الأساسي بتحديد الجدول الزمني لتدريس الأنماط اللغوية، بواقع (24) حصة صفية، نفذت على مدار (8) أسابيع، وبواقع ثلاث حصص في الأسبوع.
3. أعد الباحث اختباراً (قبلياً-بعدياً) للأنماط اللغوية ملحق (2)، بغية التحقق من تكافؤ المجموعتين؛ التجريبية والضابطة قبل إجراء الدراسة، ولقياس مدى معرفة الطلبة للأنماط اللغوية، في كتاب لغتنا العربية للصف الرابع الأساسي. وحلل الباحث هذه الأنماط لاشتقاق أهداف تدريسية، ترجمت بعدئذ إلى (20) سؤالاً مقالياً تقع غالبية موضوعاتها من أنماط الجملة الفعلية، ومن أنماط الجملة الاسمية، ومن أسلوب الإضافة، والمفرد، والمثنى، والجمع، والمذكر، والمؤنث. وأسماء الإشارة، و(أن) الناصبة للفعل المضارع، و(كي) الناصبة للفعل المضارع، و(لم) الجازمة للفعل المضارع، و(لن)الناصبة للفعل المضارع وحروف الجر، موزعة على (20) درجة.
4. أفاد الباحث من تطبيق الاختبار على العينة الاستطلاعية بتحديد الزمن اللازم للإجابة عن فقراته، فوجد أن (30) دقيقة زمن كاف للإجابة عن فقرات الاختبار.
5. طبق معلم اللغة العربية ومعلمتها بحضور الباحث الاختبار القبلي على طلبة المجموعتين (التجريبية، والضابطة).
6. وضح الباحث أهداف البرنامج للطلبة. ثم وزع معلم اللغة العربية ومعلمتها بحضور الباحث الطلبة إلى مجموعات صغيرة متعاونة، وكانت كل مجموعة تتألف من (4-5) طلاب يجلسون معاً حول طاولة واحدة، مع مراعاة وجود الطالب القوي والمتوسط والضعيف ضمن المجموعة الواحدة، واختيار قائد لكل مجموعة، وتكليفه بمهام تنظيم اللعبة، والقيام بدور الوسيط بين المعلم والطلاب.
7. طبق معلم ومعلمة اللغة العربية بحضور الباحث الألعاب اللغوية على طلبة (المجموعة التجريبية)، حيث اشتملت الألعاب اللغوية على مجموعة من الأنشطة بطريقة تعليمية هادفة وشائقة للطلبة.
8. استخدم معلم اللغة العربية ومعلمتها طريقتي الشرح والمناقشة لجميع الأنماط اللغوية، مع تأكيد مشاركة الطلبة ومناقشتهم، وإتاحة الفرصة لهم لتنفيذ تدريبات وأنشطة محددة، وإجراء الألعاب اللغوية وفق الخطوات المرسومة لها.
9. قدم معلم اللغة العربية ومعلمتها تمارين معينة لتقويم أداء الطلبة، والتثبت من مدى إتقانهم للنمط اللغوي، ثم إجراء اختبار بعدي بعد الانتهاء من إجراءات الدراسة. ثم تصحيحه

وفقاً لمعايير التصحيح التي اعتمدت في هذه الدراسة، وهي: إعطاء علامة واحدة للإجابة الصحيحة، والصفير للإجابة غير الصحيحة. ولم تعط أية علامة على الاختيار الذي فيه أي نوع من الصحة كأن يؤشر الطالب على اختيارين أحدهما صحيح، أو يؤشر الطالب إشارة غير واضحة على البديل الصحيح. وهكذا بلغت الدرجة العليا (20)، والدرجة الدنيا صفراً.

10. درس معلم اللغة العربية ومعلمتها المجموعة الضابطة وفق الطريقة المتبعة والواردة في دليل المعلم، لمادة لغتنا العربية للصف الرابع الأساسي، كما هو محدد وموصوف في المحتويات التعليمية في كتاب "لغتنا العربية" (الجزء الثاني) المقرر للصف الرابع الأساسي. ثم طبق معلم اللغة العربية ومعلمتها بحضور الباحث الاختبار البعدي على طلبة المجموعتين (التجريبية، والضابطة).

تصميم الدراسة

اتبع الباحث التصميم شبه التجريبي، لمعرفة أثر استخدام الألعاب اللغوية في منهاج اللغة العربية في تنمية الأنماط اللغوية لدى طلبة المرحلة الأساسية في مدارس البادية الشمالية الغربية، وقد ركزت الدراسة على المتغيرات الآتية:

المتغيرات المستقلة وهي: طريقة التدريس، ولها مستويان:(طريقة الألعاب اللغوية، والطريقة الاعتيادية). والجنس، وله مستويان (ذكور وإناث). والمتغير التابع: وهو الدرجة التي يأخذها الطالب على الاختبار الكلي (البعدي) في الأنماط اللغوية. وللإجابة عن سؤال الدراسة تم حساب المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية، كما تم استخدام أسلوب تحليل التباين الثنائي (Two Way ANOVA): لفحص دلالة الفروق بين المتوسطات في الدراسة.

نتائج الدراسة ومناقشتها

للتحقق من تكافؤ مجموعتي الدراسة : التجريبية، والضابطة فقد تم استخراج المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية لأداء أفراد مجموعتي الدراسة على اختبار الأنماط اللغوية القبلي ككل وفقاً لجنس الطالب، والجدول (2) يبين ذلك.

الجدول (2) المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية لأداء أفراد مجموعتي الدراسة على اختبار الأنماط اللغوية القبلي ككل

المجموعة	الجنس	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	العدد
التجريبية	ذكور	5.39	1.61	20
	إناث	5.11	1.57	20
الضابطة	ذكور	5.06	1.49	20
	إناث	5.27	1.58	20
	الكلي	5.23	1.56	80

الدلالة ($\alpha = 0.05$) فقد تم إجراء تحليل التباين الثنائي (Tow - Way ANOVA). والجدول (3) يبين نتائج هذا التحليل.

الجدول (3) نتائج تحليل التباين الثنائي لأداء أفراد عينة الدراسة على الاختبار القبلي تبعاً لمتغيري الطريقة والجنس.

مصدر التباين	مجموع المربعات	درجات الحرية	متوسط المربعات	قيمة ف	الدلالة الإحصائية
الطريقة	86.65	1	86.65	2.153	0.073
الجنس	51.44	1	51.44	1.278	0.096
الطريقة × الجنس	46.65	1	46.65	1.1596	0.123
الخطأ	3057.48	76			
الكلية	3242.22	79			

الجدول (4) المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية لأداء أفراد عينة الدراسة على اختبار الأنماط اللغوية البعدي.

المجموعة	الجنس	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	العدد
التجريبية	ذكور	16.00	1.356	20
	إناث	16.60	1.535	20
الضابطة	ذكور	12.00	2.271	20
	إناث	11.65	1.899	20
الكلية		14.062	1.765	80

يتبين من الجدول (4) وجود فروق ظاهرية بين متوسطات الأداء على اختبار الأنماط اللغوية البعدي وفقاً لمتغير الطريقة. ولمعرفة دلالة الفروق بين هذه المتوسطات عند مستوى الدلالة ($\alpha = 0.05$)، فقد تم إجراء تحليل التباين الثنائي (Tow - Way ANOVA)، والجدول (5) يبين نتائج هذا التحليل.

الجدول (5) نتائج تحليل التباين الثنائي لأداء أفراد عينة الدراسة على الاختبار البعدي تبعاً لمتغيري الطريقة والجنس.

مصدر التباين	مجموع المربعات	درجات الحرية	متوسط المربعات	قيمة ف	الدلالة الإحصائية
الطريقة	226.35	1	226.35	12.112	0.000
الجنس	60.91	1	60.91	3.259	0.063
الطريقة × الجنس	55.67	1	55.67	2.978	0.098
الخطأ	3057.48	76			
الكلية	3400.41	76			

تفسير النتائج

أظهرت نتائج السؤال الرئيس وجود فروق دالة إحصائية بين مجموعتي الدراسة (التجريبية والضابطة)، إذ تفوقت المجموعة التجريبية التي درست بالألعاب اللغوية على المجموعة الضابطة التي درست بالطريقة الاعتيادية في تنمية الأنماط اللغوية. ويمكن تفسير دلالة الفرق بين مجموعتي الدراسة التجريبية التي تم تدريسها باستخدام الألعاب اللغوية، والضابطة التي تم تدريسها بالطريقة الاعتيادية، إلى ما تنص به الألعاب من قدرة على جعل المتعلم نشطاً وفعالاً ضمن مواقف تعليمية بعيدة عن النمط الاعتيادي، تسودها عناصر الإثارة والتشويق والتعزيز

يتبين من الجدول (2) وجود فروق ظاهرية بين متوسطات أداء مجموعات الدراسة على اختبار الأنماط اللغوية القبلي ككل. ولمعرفة ما إذا كانت هذه الفروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى

يتبين من الجدول (3) عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى الدلالة ($\alpha = 0.05$) بين المتوسطات الحسابية لأداء أفراد عينة الدراسة، على اختبار الأنماط اللغوية القبلي تعزى لكل من الطريقة والجنس والتفاعل بينهما. وهذا يدل على أن مجموعات الدراسة متكافئة على الأداء القبلي.

وللإجابة عن سؤال الدراسة الرئيس: ما أثر استخدام الألعاب اللغوية في منهاج اللغة العربية في تنمية الأنماط اللغوية لدى طلبة المرحلة الأساسية مقارناً بالأثر نفسه من الطريقة الاعتيادية في التدريس. فقد تم إيجاد المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية لأداء أفراد عينة الدراسة على الاختبار البعدي وفق متغيري الطريقة والجنس. والجدول (4) يبين ذلك.

يتبين من الجدول (5) وجود فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى الدلالة ($\alpha = 0.05$) بين المتوسطين الحسابيين لأداء أفراد عينة الدراسة، يعزى لأثر متغير الطريقة، ولصالح المجموعة التجريبية. ويتبين عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى الدلالة ($\alpha = 0.05$) بين المتوسطين الحسابيين لأداء أفراد عينة الدراسة في الاختبار البعدي يعزى لمتغير الجنس، وعدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى الدلالة ($\alpha = 0.05$) بين متوسطات الأداء على اختبار الأنماط اللغوية يعزى لأثر التفاعل بين الطريقة والجنس.

(1993)، من نتائج أثبتت أن تحصيل الطلبة الذين دُرِسوا باستخدام الألعاب اللغوية كان أفضل من تحصيل الطلبة الذين دُرِسوا بالطريقة الاعتيادية.

وتتفق نتيجة هذه الدراسة مع نتائج دراسة عطا الله (2003) التي أظهرت نتائجها وجود فروق ذات دلالة إحصائية تعزى إلى طريقة التدريس، ولمصلحة المجموعة التجريبية التي درست باستخدام الألعاب اللغوية، وتتفق أيضاً مع نتائج دراسة حسن (1999) التي أظهرت نتائجها وجود فروق ذات دلالة إحصائية تعزى إلى طريقة التدريس، ولمصلحة المجموعة التجريبية التي درست باستخدام الألعاب اللغوية. ومع نتائج دراسة الفقيه (1995)، التي أظهرت نتائجها وجود فروق ذات دلالة إحصائية في التحصيل لطلبة الصف السابع الأساسي في مادة اللغة الانجليزية تعزى إلى طريقة التدريس باستخدام الألعاب اللغوية. ومع نتائج دراسة عبده (1993)، التي أظهرت نتائجها أيضاً وجود فروق ذات دلالة إحصائية في تحصيل الطلبة في فروع مهارات التواصل الشفوي باستخدام تقنية الألعاب اللغوية تعزى إلى تقنية الألعاب اللغوية.

التوصيات

في ضوء النتائج التي توصلت إليها الدراسة يمكن تقديم التوصيات الآتية:

1. عقد دورات تدريبية بهدف تشجيع معلمي اللغة العربية بشكل خاص والمباحث الأخرى بشكل عام على استخدام الألعاب في المواقف الصفية المختلفة، وتوعيتهم بأهمية هذه الوسائل لما لها من أثر في اتجاهات الطلبة نحو المادة وتحصيلهم فيها.
2. تطبيق الألعاب اللغوية المعتمدة في هذه الدراسة وغيرها في تدريس فروع اللغة العربية الأخرى، وبخاصة القواعد.

المصادر والمراجع

- أبو جاموس، عبد الكريم. (1998). أثر الأنماط اللغوية في اللغة العربية في الصفوف (الثلاثة الأولى) من مرحلة التعليم الأساسي في الأردن ومدى إتقان الطلاب لها، مجلة كلية التربية، جامعة المنصورة، (36)، 138-167.
- أديس، منى. (1997). دور اللعب الإيهامي في تنمية المهارات الاجتماعية لدى الطفل المتفوق بمرحلة رياض الأطفال، المعلومات التربوية، (12)، 60-91.
- البحر، حسن. (2001). أساليب تدريس مهارات اللغة العربية وآدابها، ط1، دبي: دار الكتاب الجامعي.
- بلقيس، أحمد، ومرعي، توفيق. (2001). الميسر في سيكولوجية اللعب، ط4، عمان: دار الفرقان.
- حسن، عمران حسن (1999). فعالية استخدام الألعاب التعليمية على تحصيل تلاميذ الصف الرابع الابتدائي في تعليم القواعد النحوية. مجلة كلية التربية، أسيوط: جامعة أسيوط، (15)، 65-88.

والمنافسة والتغذية الراجعة، في أثناء عملية التصحيح الذاتي في تحصيل الطلبة للمعلومات والمعاني والأفكار. ويمكن أن يعزى إلى عنصر الجودة في أسلوب تقديم المعلومات ضمن مبحث لغتنا العربية، ذلك لأن الطلبة يميلون إلى كل ما هو جديد. ويفسر الباحث أن سبب تفوق المجموعة التجريبية التي استخدمت الألعاب اللغوية على المجموعة الضابطة التي تعلمت بالطريقة الاعتيادية ربما يعود إلى الأسباب الآتية:

- حرص الباحث في الألعاب اللغوية على ترتيب مادة الأنماط اللغوية، وتقديمها بأسلوب منظم تنظيمياً حسناً، من ناحية العرض المثير الذي جذب انتباه الطلبة؛ وذلك لما تحويه هذه الألعاب من تدريبات ونشاطات متنوعة. وتلتقي هذه النتيجة مع ما أشار إليه عطا الله (2003)، الذي يرى أن الألعاب إذا أحسن تنظيمها وتخطيطها والإشراف عليها تؤدي دوراً تربوياً فعالاً. وتتفق أيضاً مع ما أكدته دراسة إليزابيث (Elizabeth, 1999)، التي ترى أن اللعب له أكبر الأثر في التعلم والتطور، ويعد جزءاً أساسياً في التطبيق داخل الصف. وتتفق أيضاً مع ما أكدته دراسة هيرسلمان (Herselman, 1999)، التي كشفت نتائجها عن أن الألعاب تقدم أساساً للتعلم مدى الحياة، وتلائم كل متعلم بشكل فردي، وتحفزه على تطوير التفكير الإبداعي من أجل حل المشكلات في مواقف الحياة المختلفة. وتشعر الطالب في هذه المرحلة بالتحدي، ويعتمد المناقشة عند ممارسة الألعاب، وتحسن من كفاءته اللغوية بالتهيئة لحفظ محتوى مألوف.
- اعتماد الألعاب اللغوية على النشاط الجماعي التنافسي أدى إلى زيادة المشاركة الفعالة في الدرس، فقد لوحظ أن التنافس كان شديداً بين الطلبة خلال تنفيذ الألعاب اللغوية، وأن الحماس الكبير لديهم نحو اللعب أدى إلى فهم النمط اللغوي وإتقانه بشكل إيجابي. وكذلك التنوع في عرض الموضوعات والمعلومات والأنشطة والأساليب، إذ تنوعت في المضامين، مما مكن المتعلم من تحديد الأنماط اللغوية المستهدفة، وإلى توافر التغذية الراجعة الفورية التي تؤدي إلى تعزيز الإجابة الصحيحة، وتصحيح الإجابة غير الصحيحة، وإلى إثارة دافعية الطلبة نحو التعلم نتيجة لتمتعهم باستخدام الألعاب اللغوية.
- إن الطالب بشكل عام يميل إلى التجديد أو إلى ما هو جديد، لذا أصبح اهتمامه بالألعاب اللغوية أكثر من الطريقة الاعتيادية؛ لأنها تتعامل مع كل نمط لغوي بطريقة لم يعتد عليها الطالب من حيث التركيز على الأنماط اللغوية المستهدفة، وإعلامه بالأهداف المراد تحقيقها مسبقاً، مما يساعده في تنظيم أفكاره وجهوده. وهذا يدل على وجود أثر للمعالجة في تحصيل أفراد عينة الدراسة في الأنماط اللغوية وهذا الأثر الإيجابي لصالح المجموعة التجريبية التي استخدمت طريقة الألعاب اللغوية. وتأتي هذه النتيجة لتؤكد ما توصلت إليه دراسة عطا الله (2003). ودراسة حسن (1999)، ودراسة الفقيه (1995)، ودراسة عبده

- قطامي، يوسف، وقطامي، نايفة(1998). نماذج التدريس الصفي، ط3، عمان: دار الشروق.
- الكلباني، زوينة.(1997) تقويم مهارات التعبير الشفوي لدى تلميذات المرحلة الإعدادية، رسالة ماجستير غير منشورة، جامعة السلطان قابوس، سلطنة عُمان.
- اللبايدي، عفاف، وخلايلة، عبد الكريم(1993). سيكولوجية اللعب، ط1، عمان: دار الفكر للنشر والتوزيع.
- الهويدي، زيد. (2002). الألعاب التربوية إستراتيجية لتنمية التفكير، ط1، العين: دار الكتاب الجامعي.
- وزارة التربية والتعليم.(2007). دليل المعلم لكتاب لغتنا العربية للصف الرابع الأساسي، الطبعة الأولى.
- Al fagih, Abdel Hakim Mohammed Abdu.(1995) "The Effect of Using Games in English Language Teaching on the Seventh Graders Achievement in Jordan. Degree of master of Education(TEFL) IN Yarmouk university".
- Crystal, D.(1996) Language Play and Linguistic Intervention. *Child Language Teaching and Therapy*, 12(3):328-336.
- Danesi, M.(1993) *Language Games in Italian. The Canadian Modern Language Review*, 49(3): 604 – 605.
- Elizabeth, Wood . (1999). *The Impact of the National Curriculum on Play in Reception Classes*. University of Exeter, School of Education, U.S.A.p21.
- Herselman, M.(1999) *The Application of Educational Computer Games in English Second Language Teaching*. Degree of PH of Prttoria,(South Africa). (ERIK).
- Randel, J and Morris, B. (1992) "The effectiveness of genres for educational purposes" *Areview of Recent Research: Simulation and Gaming*. 23 (3) P261.
- Turner, Judith Simons, (1994), *Comprehension and Production of Relative Sentences by Children Ages Four Through Twelve (Four year olds, Twelve year olds)*, edd. Degree, *DAI*.
- الحيلة، محمد.(2003). الألعاب التربوية وتقنيات إنتاجها، ط1، عمان: دار المسيرة للطباعة والنشر والتوزيع.
- الخوالدة، محمد(1987). اللعب الشعبي عند الأطفال، ط1، عمان: دار رفيدي.
- الزعيبي، محمد. (2000). تقويم الاستجابات اللغوية الشفوية الموقفية لدى طلبة الصفين السابع والعاشر الأساسيين في مدارس تربية الرمثا، رسالة ماجستير غير منشورة، اربد: جامعة اليرموك.
- سمك، محمد. (1998). فن التدريس للتربية اللغوية، ط1، القاهرة: دار الفكر العربي.
- شاش، سهير.(2001). اللعب وتنمية اللغة لدى الأطفال ذوي الإعاقة العقلية، ط1، القاهرة: دار القاهرة للكتاب.
- شحاته، حسن.(2000). تعليم اللغة العربية بين النظرية والتطبيق، ط4، القاهرة: الدار المصرية اللبنانية.
- الشرمان، علي. (2002). أثر استخدام الألعاب التعليمية في تحصيل طلاب الصف السادس الأساسي في الرياضيات واتجاهاتهم نحوها، رسالة ماجستير غير منشورة، اربد: جامعة اليرموك.
- عبد الباقي، سلوى.(1992). اللعب بين النظرية والتطبيق، ط2، القاهرة: بيت الخبرة الوطني.
- عبد العزيز، ناصف.(1983). الألعاب اللغوية في تعليم اللغات الأجنبية، ط1، الرياض: دار المريخ.
- عبد، رلى.(1993) أثر استخدام الألعاب اللغوية في تدعيم مهارات التواصل في اللغة الانجليزية كلغة أجنبية لدى عينة من الطلبة المبتدئين في الأردن، رسالة ماجستير غير منشورة، الجامعة الأردنية، عمان، الأردن.
- عصر، حسني.(1997). تعليم اللغة العربية في المرحلة الابتدائية، ط1، القاهرة : دار نشر الثقافة.
- عطا الله، عبد الحميد(2003). برنامج مقترح في الألعاب اللغوية لعلاج الضعف القرائي لدى طلاب الصف الثالث الابتدائي. مجلة القراءة والمعرفة، كلية التربية، جامعة عين شمس(25). 103-128.
- عكي، محمد.(2000). ظاهرة اللعب في مرحلة ما قبل المدرسة ومدى انعكاساتها على البعد التربوي والتعليمي معاً. حوليات جامعة الجزائر، جامعة الجزائر(13). 66-94.
- العناني، حنان. (2002). اللعب عند الأطفال؛ الأسس النظرية والتطبيقية، ط1، عمان: دار الفكر.
- الفريق الوطني.(1991) منهاج اللغة العربية وخطوطه العريضة في مرحلة التعليم الأساسي، عمان: وزارة التربية والتعليم.

الملحق (1) جدول مواصفات لبناء فقرات الاختبار

التسلسل	المستوى	فقرات الاختبار	تكرار الفقرات
1	التذكر	1،6،7،12،13،14،17،20	8
2	الاستيعاب	4،5،8،9،15،16	6
3	التطبيق	2،3،10،11،18،19	6
المجموع			20

الملحق (2) فقرات اختبار الأنماط اللغوية

- أ - ضع إشارة X على رمز الإجابة الصحيحة.
- 1: نفسك قبل الوقوع في الخطأ.
أ. اكتب. ب. اعمل. ج. عاقب. د. راقب.
 - 2: تؤخر عمل اليوم لغد.
أ. لم. ب. أو. ج. لا. د. أن.
 - 3: يمكننا الحاسوب اختصار الوقت والجهد.
أ. عن. ب. من. ج. إلى. د. على.
 - 4: جرى الولد الخروف.
أ. تحت. ب. فوق. ج. وراء. د. به.
 - 5: نصوم رمضان رؤية الهلال.
أ. قبل. ب. بعد. ج. بجانب. د. تحت.
 - 6: وطني الأردن.
أ. هذه. ب. هذان. ج. هذا. د. هاتان.
 - 7: ينتصر العدو.
أ. أن. ب. من. ج. لن. د. مع.
 - 8: امتنع المسافر السفر.
أ. من. ب. عن. ج. على. د. إلى.
 - 9: تصفحت بريدي الإلكتروني أغلقت جهاز الحاسوب.
أ. قبل. ب. ثم. ج. أو. د. متى.
 - 10: أجمل أن نحفظ أمثال العرب!
أ. أن. ب. أو. ج. لا. د. ما.
 - 11: قرأت المثل قصته.
أ. و. ب. لم. ج. لا. د. أن.
 - 12: الأرض على صاحبها بالخير.
أ. سقى. ب. بحث. ج. تعهد. د. تعود.
 - 13: الشجرتان جميلتان.
أ. هاتان. ب. هؤلاء. ج. هذان. د. تلك.
 - 14: معلم مخلص في عمله.
أ. هذه. ب. تلك. ج. هذا. د. هذان.
 - 15: جلس الراعي الصخرة.
أ. في. ب. إلى. ج. على. د. عن.

- 16: يستيقظ البدوي مبكراً.....يرعى الأغنام.
أ. متى. ب. كي. ج. لن. د. أن.
- 17:تصاحب رفيق السوء.
أ. لن. ب. لا. ج. أن. د. كي.
- 18: أحب.....يدافعون عن أوطانهم.
أ. الذي. ب. هؤلاء. ج. الذين. د. أولئك.
- 19: يذكرني الجندي المجهول..... معركة الكرامة وشهائها.
أ. على. ب. إلى. ج. من. د. ب.
- 20:مدينة السلط الجميلة.
أ. هذه. ب. ذلك. ج. هذا. د. هذان.