



جامعة الزاوية

إدارة الدراسات العليا والتدريب

كلية الآداب

قسم علم النفس

شعبة/ الدراسات التربوية

**الألعاب التعليمية ودورها في تنمية مهارة الحوار لدى طفل
الروضة من وجهة نظر معلماتهم بمدينة الزاوية**

**دراسة مقدمة استكمالاً لمطلوبات الحصول على درجة الإجازة العالية (الماجستير) في التربية
وعلم النفس**

إعداد الطالبة

أميمة سالم دبوب

إشراف الدكتورة

سالة محمد الرتيمي

العام الدراسي 2025-2026م

الآية القرآنية

بسم الله الرحمن الرحيم

﴿فَبِمَا رَحْمَةٍ مِّنَ اللَّهِ لِنْتَ لَهُمْ وَلَوْ كُنْتَ فَظًا غَلِيظَ الْقَلْبِ لَانفَضُّوا
مِنْ حَوْلِكَ فَاعْفُ عَنْهُمْ وَاسْتَغْفِرْ لَهُمْ وَشَاوِرْهُمْ فِي الْأَمْرِ﴾

بِسْمِ اللَّهِ
الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

سورة آل عمران، الآية: "159".

الإهداء

إلى أبي

إلى من رحل جسده وبقي أثره حيًّا في القلب والوجدان، إلى الدعاء الذي لا ينقطع، والحب الذي لا يغيب، رحمك الله وأسكنك فسيح جناته، فهذا العمل لك وفاءً وامتناناً.

إلى روح والدتي

إلى نبع الحنان والعطاء، إلى الصبر الذي علّمني الثبات، والدعاء الذي يرافقني في كل خطوة، أهديك هذا العمل محبةً واعترافاً بجميل لا يوفّى.

إلى بناتي الأعزاء (آلاء - أبرار)

إلى نبض قلبي وبهجة أيامي، إلى الأمل الذي أستمد منه العزيمة، أهديكن هذا الجهد ليكون رسالة حب، ونموذجاً بأن العلم طريق المجد والكرامة.

إلى إخوتي وأخواتي

إلى شركاء الروح قبل الدم، إلى من تقاسمتُ معهم التعب قبل الفرح، أهديكم هذا العمل تقديرًا لدعمكم ومساندتكم الصادقة.

إلى صديقاتي وزملائي

إلى من رافقوني في مسيرة العلم، وتقاسمنا النقاش والتحدي والطموح، أهديكم هذا الجهد تقديرًا لرفقة الفكر والعمل.

إلى كل من كان له أثر طيب في مسيرتي

أهدي هذا العمل بكل تقدير وامتنان.

الشكر والتقدير

بعد حمد الله وشكره أتقدم بخالص الشكر والتقدير إلى أستاذتي الفاضلة
الدكتورة/ **سالمة محمد الرتيمي** لتوجيهاتها العلمية ومتابعتها رسالتي، وتصحيحها لعثراتي بكل صبر
وسعة صدر رغم انشغالاتها الجمة.

كما أتقدم بجزيل الشكر إلى الأستاذين الفاضلين، عضوي لجنة المناقشة الموقرة على قبولهما
مناقشة هذه الرسالة هذه، وتحملهما عناء القراءة والتقييم وهما:

1/ أ. سميرة محمد بريك

2/ د. أشرف الالافي محمد

وختاماً أتوجه بالشكر والتقدير إلى كل من شجعني ودعمني ولو بكلمة طيبة في سبيل
مواصلة العمل وإتمام الرسالة، وإلى الأستاذ الدكتور / **أحمد محمد الشيخ** الذي قام بمراجعة هذه
الدراسة من الناحية اللغوية.

جزاهم الله عني خير الجزاء

المستخلص

هدفت الدراسة إلى التعرف على دور الألعاب التعليمية في تنمية مهارات الحوار (التحدث والاستماع) لدى طفل الروضة من وجهة نظر معلمات رياض الأطفال بمدينة الزاوية، اعتمدت الدراسة المنهج الوصفي التحليلي، واشتمل مجتمع الدراسة على (134) معلمة، تم تطبيق أسلوب الحصر الشامل عليهن خلال العام الدراسي (2024-2025م)، استخدمت الباحثة استبياناً من إعدادها تكون من ثلاثة محاور: محور الألعاب التعليمية (15 عبارة)، ومحور مهارات التحدث (25 عبارة)، ومحور مهارات الاستماع (25 عبارة)، وتم التحقق من صدقه وثباته بطرق علمية مناسبة. وبعد التطبيق المعالجة الإحصائية للبيانات

أظهرت النتائج الاتية : أن مستوى الألعاب التعليمية، ومستوى مهارات التحدث والاستماع لدى طفل الروضة جاءت جميعها بدرجة متوسطة من وجهة نظر المعلمات، كما بينت النتائج وجود فروق ذات دلالة إحصائية تعزى لمتغيرات العمر، والتخصص، والمؤهل العلمي، وسنوات الخبرة، والحالة الاجتماعية لصالح المعلمات الأكبر سناً، وذوات التخصصات الإنسانية، والمؤهل الجامعي، والخبرة الأعلى، والعازبات، وأكدت النتائج وجود علاقة ارتباطية طردية ذات دلالة إحصائية بين الألعاب التعليمية ومهارات الحوار (التحدث والاستماع).

وفي ضوء النتائج، قدمت الدراسة مجموعة من التوصيات والمقترحات التي تؤكد أهمية إدماج الألعاب التعليمية في أنشطة رياض الأطفال وتنمية كفايات المعلمات في توظيفها لدعم النمو اللغوي لدى الأطفال.

الكلمات المفتاحية: الألعاب التعليمية، مهارات الحوار، مهارات التحدث، مهارات الاستماع، طفل الروضة، معلمات رياض الأطفال.

ABSTRACT

The present study aimed to investigate the role of educational games in developing dialogue skills (speaking and listening) among kindergarten children from the perspectives of kindergarten teachers in the city of Zawiya. The study adopted a descriptive analytical approach. The study population consisted of (134) kindergarten teachers, using a comprehensive census method during the academic year (2024–2025). A questionnaire prepared by the researcher was used, consisting of three scales: educational games (15 items), speaking skills (25 items), and listening skills (25 items). Validity and reliability were verified using appropriate psychometric

The results revealed that the level of using educational games, as well as the levels of speaking and listening skills among kindergarten children, were moderate from the teachers' perspectives. Significant statistical differences were found according to age, specialization, academic qualification, years of experience, and marital status, in favor of older teachers, those specialized in humanities, teachers with university degrees, higher experience, and unmarried teachers. The findings also confirmed a positive statistically significant correlation between educational games and dialogue skills (speaking and listening). Based on these findings, the study presented several recommendations emphasizing the integration of educational games into daily kindergarten activities and enhancing teachers' competencies in using them to support children's linguistic and communicative development.

Keywords: Educational Games, Dialogue Skills, Speaking Skills, Listening Skills, Kindergarten Children, Kindergarten Teachers.

فهرس الموضوعات

الصفحة	العنوان
أ	الآية القرآنية
ب	الإهداء
ج	الشكر والتقدير
د	المستخلص
هـ	ABSTRACT
و	فهرس المحتويات
ي	فهرس الجداول
1	الفصل الأول الإطار العام للدراسة
2	المقدمة
3	مشكلة الدراسة
5	تساؤلات الدراسة
5	فرضيات الدراسة
6	أهمية الدراسة
7	أهداف الدراسة
7	حدود الدراسة
8	مصطلحات الدراسة
10	الفصل الثاني الإطار النظري للدراسة
10	النظريات التي استندت عليها الدراسة
10	الألعاب التعليمية
10	مهارات الحوار لدى طفل الروضة
11	تمهيد
11	نظرية بياجيه
19	نظرية فيجوتسكي
22	أهمية اللعب في التعلم وفقاً لفيجوتسكي

24	تطبيقات نظرية فيجوتسكي في الألعاب التعليمية
25	المراحل المعرفية في اللعب وفقاً لنظرية فيجوتسكي
26	التعليق على نظريتي بياجيه وفيجوتسكي
28	المبحث الأول: الألعاب التعليمية
29	تمهيد
30	مفهوم الألعاب التعليمية
32	نشأة وتطور الألعاب التعليمية
34	أهمية الألعاب التعليمية
37	نظرية التعلم القائم على الألعاب التعليمية
38	الشروط الواجب توافرها في الألعاب التعليمية
39	التعلم القائم على الألعاب التعليمية
41	أنواع الألعاب التعليمية
51	فعالية الألعاب التعليمية في التعليم
58	الألعاب التعليمية كوسيلة لتنمية الاستيعاب المفاهيمي
60	دور المعلم في استخدام الألعاب التعليمية
61	الألعاب التعليمية في مرحلة الروضة
62	التربية بالتسلية في رياض الأطفال
64	مميزات الألعاب التعليمية
66	المناهج التعليمية في رياض الأطفال
67	دور الألعاب التعليمية في نمو الطفل في مرحلة رياض الأطفال
69	منهجية الألعاب التعليمية خلال مرحلة الطفولة
72	التنمية اللغوية لطفل الروضة
75	المبحث الثاني: مهارات الحوار لدى طفل الروضة
76	تمهيد
76	مفهوم مهارة الحوار
78	أسلوب الحوار
78	نظرية الحوار
79	أهمية الحوار
82	أشكال وأنماط الحوار

84	عناصر الحوار
86	أسس الحوار ومتطلباته
87	فوائد الحوار
87	شروط ممارسة العملية الحوارية
89	الحوار لدى أطفال الروضة
91	التواصل اللفظي في مرحلة الروضة
95	مهارات الحوار الأساسية لدى الأطفال
95	مهارات الاستقبال اللفظي
96	المهارات غير اللفظية
99	مكونات الحوار لدى طفل الروضة
100	أهم المهارات المطلوبة لطفل الروضة
100	مهارات الاستماع
101	أهمية مهارات الاستماع لطفل الروضة
102	أهداف الاستماع
102	مهارات التحدث لدى طفل الروضة
104	دور المعلم في أسلوب الحوار
105	دور الطفل في أسلوب الحوار
107	الفصل الثالث الدراسات السابقة
108	تمهيد
108	الدراسات المتعلقة بالألعاب التعليمية
108	الدراسات العربية
116	الدراسات الأجنبية
122	محور مهارات الحوار
122	الدراسات العربية
133	الدراسات الأجنبية
136	تعقيب الباحث على الدراسات السابقة
139	أوجه الاستفادة من الدراسات السابقة في إطار الدراسة الحالية

140	الفصل الرابع الإجراءات المنهجية للدراسة
141	تمهيد
141	منهج الدراسة
141	مجتمع الدراسة
141	خصائص مجتمع الدراسة
144	أداة الدراسة
153	الوثبات
157	طريقة التجزئة النصفية
159	الأساليب الإحصائية المستخدمة في معالجة بيانات الدراسة
160	الفصل الخامس عرض وتحليل وتفسير النتائج
161	تمهيد
162	نتائج التساؤل الأول
164	نتائج التساؤل الثاني
166	نتائج التساؤل الثالث
181	الفصل السادس
182	ملخص نتائج الدراسة
183	التوصيات
183	المقترحات
184	قائمة المصادر والمراجع
184	المراجع العربية
198	المراجع الأجنبية
201	الملاحق

فهرس الجداول

الصفحة	عنوان الجدول	رقم الجدول
142	وصف مجتمع الدراسة وفقاً لمتغير العمر	(1) جدول رقم
142	وصف مجتمع الدراسة وفقاً لمتغير التخصص	(2) جدول رقم
142	وصف مجتمع الدراسة وفقاً لمتغير المؤهل العلمي	(3) جدول رقم
143	وصف مجتمع الدراسة وفقاً لمتغير سنوات الخبرة	(4) جدول رقم
143	وصف مجتمع الدراسة وفقاً لمتغير الحالة الاجتماعية	(5) جدول رقم
148	درجة الارتباط بين كل عبارة والدرجة الكلية لمحور الألعاب التعليمية	(7) جدول رقم
149	الارتباط البيني بين كل فقرة والدرجة الكلية لمحور مهارة التحدث	(8) جدول رقم
150	معاملات الارتباط البينية بين كل فقرة والدرجة الكلية لمحور مهارة الاستماع	(9) جدول رقم
152	نتائج اختبار (ت) بين أفراد عينة الدراسة الاستطلاعية على محور الألعاب التعليمية	(10) جدول رقم
152	نتائج اختبار (ت) بين أفراد مجتمع الدراسة الاستطلاعية على محور مهارة التحدث	(11) جدول رقم
153	نتائج اختبار (ت) بين أفراد مجتمع الدراسة الاستطلاعية على محور مهارة الاستماع	(12) جدول رقم
154	معامل ثبات محور الألعاب التعليمية باستخدام طريقة ألفا كرونباخ للأبعاد والدرجة الكلية	(13) جدول رقم
155	معامل ثبات محور مهارة التحدث باستخدام طريقة ألفا كرونباخ للأبعاد والدرجة الكلية	(14) جدول رقم
156	معامل ثبات محور مهارة الاستماع باستخدام طريقة ألفا كرونباخ للأبعاد والدرجة الكلية	(15) جدول رقم
157	معامل ثبات محور الألعاب التعليمية باستخدام التجزئة النصفية	(16) جدول رقم
158	معامل ثبات مهارة التحدث باستخدام التجزئة النصفية	(17) جدول رقم
158	معامل ثبات مهارة الاستماع باستخدام التجزئة النصفية	(18) جدول رقم

162	المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية لمستوى استخدام الألعاب التعليمية من وجهة نظر المعلمات	(19) جدول رقم
164	المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية لمستوى مهارات التحدث (ن=134)	(20) جدول رقم
166	المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية لمستوى مهارات الاستماع (ن=134)	(21) جدول رقم
168	نتائج اختبار (ت) لدلالة الفروق بين درجات معلمات الرياض تبعًا للحالة الاجتماعية على محور الألعاب التعليمية	(22) جدول رقم
169	نتائج اختبار (ت) للفروق في مستوى الألعاب التعليمية تبعًا للتخصص	(23) جدول رقم
170	نتائج اختبار (ت) لعينتين مستقلتين للفروق في مستوى الألعاب التعليمية تبعًا لمتغير العمر	(24) جدول رقم
171	نتائج اختبار (ت) للفروق في مستوى الألعاب التعليمية تبعًا لسنوات الخبرة	(25) جدول رقم
173	للفروق في مستوى الألعاب (ANOVA) نتائج تحليل التباين الأحادي التعليمية تبعًا للمؤهل العلمي	(26) جدول رقم
174	نتائج اختبار (ت) للفروق في مستوى مهارات الحوار تبعًا للحالة الاجتماعية	(27) جدول رقم
175	نتائج اختبار (ت) للفروق في مستوى مهارات الحوار تبعًا للتخصص	(28) جدول رقم
176	نتائج اختبار (ت) للفروق في مستوى مهارات الحوار تبعًا لمتغير العمر	(29) جدول رقم
177	نتائج اختبار (ت) للفروق في مستوى مهارات الحوار تبعًا لسنوات الخبرة	(30) جدول رقم
178	نتائج تحليل التباين الأحادي للفروق في مستوى مهارات الحوار تبعًا للمؤهل العلمي	(31) جدول رقم
179	معاملات ارتباط بيرسون بين استخدام الألعاب التعليمية ومهارات الحوار (ن=134)	(32) جدول رقم

الفصل الأول:

الإطار العام للدراسة

- مقدمة الدراسة.
- مشكلة الدراسة.
- تساؤلات الدراسة.
- أهمية الدراسة.
- أهداف الدراسة.
- فرضيات الدراسة.
- حدود الدراسة.
- مصطلحات الدراسة.

1 . المقدمة:

تلعب معلمة رياض الاطفال دورًا مهمًا في حياة الأطفال، فهي التي توجه عملية التعلم، كونها بسيطاً وتقدم الأنشطة التي تحفز الطفل في الفصل الدراسي، مما يثير الاهتمام بالتعلم حتى يشعر الطفل بالراحة، ويتم استخدام الألعاب التعليمية من قبل العديد من المعلمين في التعليم كعامل مهم في عملية التعلم والتعليم في مرحلة الطفولة المبكرة ذلك، لأن الأنشطة المرحلة تعزز فرصة تحفيز نمو الطفل ، فمن خلال الألعاب التعليمية يخلق الطفل ويكتشف ويتعلم ويجرب ويصقل مهاراته، وتوفر الأنشطة الترفيهية تنمية التفكير والانتباه والتركيز واللغة (علي، وسقلي وآخرون، 2022: 951)،

بالإضافة إلى تحقيق الثقة بالنفس والفضول والاستقلالية، ويعتبر هذا النوع من التعلم من خلال اللعب أمر أساساً لا غنى عنه لصحة الطفل الجسدية والعاطفية والفكرية، ليس فقط في فترة التعليم في مرحلة الطفولة المبكرة، ولكن أيضًا في سياق تدريبه بالكامل، بما في ذلك تكوين شخصيته (القحطاني، 2021: 81)

وانطلاقاً من الناحية النظرية فإن الطفل يطور فضوله من خلال الألعاب التعليمية حيث يبني علاقات مع البيئة الاجتماعية لتوسيع معارفه، وتنمية المهارات الحركية واللغوية والمعرفية لديه وبالتالي ينبغي على المدرسة أن تأخذ اللعب في الاعتبار كجزء من العملية التعليمية على نطاق واسع للعمل على تطوير كل طفل.

فالأنشطة والألعاب التعليمية هي النشاط الطبيعي للأطفال، ومن خلاله يمكننا العمل معهم في مهام مختلفة تساعد على تطوير قدرات مختلفة، من خلال اللعب والمشاركة، يحفظ الأطفال التجارب وما تعلموه، فالقدرة على الإصغاء والحوار هي أحد الركائز التي يجب أن تكون موجودة في المدرسة بشكل لا مفر منه (دومة، 2016: 288).

ويجب أن نضع في اعتبارنا أن الأطفال يكتسبون كل ما يرونه ويسمعونه من البيئة المحيطة بهم (الفاعوري وآخرون، 2020: 521)، وأن أحد الأهداف الرئيسية والأساسية التي يجب على المدرسة

تحقيقها هو محاولة التأكد من أن الأطفال، منذ سن مبكرة يتعلمون الاستماع والحوار، أي المهارات الأساسية في الحياة اليومية، فالأطفال بطبيعتهم ينفذ صبرهم، ويتشتت انتباههم بسهولة، ويفقدون الاهتمام، وبالتالي يتوقفون عن الاستماع،

ويمكن القول إنه عندما نركز على الحياة اليومية للأطفال الروضة في الفصل الدراسي ، نجد عدداً منهم يعانون ضعف لمهارة الحوار والذين ينشر بينهم الإحباط بسبب هذا الفقد، ولتعديل هذه المشكلة من الضروري اتخاذ إجراء تربوي يتمثل في توظيف الألعاب التعليمية والأنشطة الحوارية من أجل تحفيز الأطفال على التعلم بطريقة ممتعة وذات معنى لتنمي لديهم مهارات الحوار لدى الأطفال ، لذلك فمن الأهمية التواصل والحوار وتعليم الطفل أنه أمر حيوي، فهي عملية تدريجية تبدأ بالثرثرة وتتطور بشكل مختلف حسب كل طفل، المهم هو النظر إلى تلك العلامات التي قد تشير إلى نوع من اضطراب اللغة أو الصوت أو الكلام

2 . مشكلة الدراسة:

تعد الألعاب التعليمية وسيلة فعالة تسهم في نمو طفل الروضة وتعزيز مهاراته الحوارية، إذ تمثل هذه الألعاب أداة تعليمية موجهة تُستخدم لتحفيز الطفل على التفاعل الاجتماعي، سواء مع أقرانه أو مع البالغين، حيث تشير الدراسات إلى أن التفاعل الناتج عن الألعاب التعليمية يمكن أن يكون له أثر عميق في تطوير مهاراتي الاستماع والتحدث لدى الأطفال، مما يساهم في بناء شخصيتهم وتنمية قدراتهم المعرفية والاجتماعية

لاحظت العديد من معلمات رياض الأطفال وجود ضعف ملحوظ في مهارات الحوار لدى الأطفال ، يتمثل في ضعف الحصيلة اللغوية صعوبة في التعبير عن الأفكار والمشاعر بجمل واضحة والانتواء تردد بعض الأطفال في المشاركة بالأنشطة الجماعية وعدم القدرة على تبادل الأدوار المقاطعة أثناء الحديث وعدم الاستماع للآخرين وضعف آداب الحوار وبعض الروضات الاعتماد على التلقين والحفظ وإهمال التعلم القائم بالألعاب التعليمية .

من الضروري أن يتعلم طفل الروضة مهارة الحوار، باعتبارها وسيلة للتعبير عن الذات وفهم الآخرين، إذ تساعد الألعاب التعليمية الطفل على استكشاف البيئة المحيطة به، والتفاعل معها بطريقة تُعزز معارفه النفسية والعقلية والاجتماعية، حيث إن اللعب يُعتبر نشاطاً هيكلياً في مرحلة الروضة، مما يُمكن الطفل من التعلم بطرق طبيعية غير تقليدية تُساهم في تنمية مهاراته الحوارية والتواصلية (البيسوني، 2020: 225)

تشير الدراسات كدراسة (إسلام الصرايرة، 2020م) ودراسة (صفاء محمد، 2010م) ودراسة (هند الجميلي، 2013م) و محور مهارات التحدث كدراسة (صفاء الاخرس وموسى محمد، 2021م) ودراسة (سيد علي ومحمد سغلي، 2021م)، ودراسة (مروة عبدالله، 2020م) ودراسة (أسماء الحربي، 2011م) محور مهارات الاستماع كدراسة (أسماء الحربي) إلى أن الأنشطة التعليمية القائمة على الألعاب تساهم في تعزيز استقلالية الطفل وتنمية خياله وإبداعه، كما تُعد الألعاب التعليمية وسيلة لتمكين الأطفال من بناء الثقة بالنفس، وتطوير ذكائهم العاطفي، مما يجعلهم أكثر قدرة على التكيف الاجتماعي واكتساب المهارات الحياتية الضرورية (إبراهيم وآخرون، 2016: 456).

علاوة على ذلك، فإن الألعاب التعليمية تُساعد المعلمات في الكشف عن قدرات الأطفال وتوجيهها، من خلال الأنشطة المختلفة، مثل رواية القصص، التمثيل الدرامي، والرسم، يستطيع الأطفال التعبير عن مخاوفهم، فرحهم، وأفكارهم، مما يُساهم في تنمية قدراتهم الحوارية وتعزيز هويتهم الشخصية والاجتماعية والثقافية (العامري، 2020: 25).

تتطلب هذه المرحلة إعداد بيئة تعليمية مُنظمة تراعي الحاجات النفسية والمعرفية للأطفال، فهذه البيئة، المدعومة بالألعاب التعليمية، تُعتبر شرطاً أساسياً لدعم نمو الطفل وتنمية مهاراته الحوارية، مما يُبرز أهمية الدراسة في فهم الدور الذي تلعبه الألعاب التعليمية في تعزيز هذه المهارات لدى أطفال الروضة (زوبي، 2020: 320)،

وبناءً على ما سبق يمكن بلورة مشكلة الدراسة من خلال طرح التساؤل الرئيس التالي:

س 1 - ما دور الألعاب التعليمية في تنمية مهارة الحوار لدى طفل الروضة من وجهة نظر معلماتهم بمدينة الزاوية؟

تساؤلات الدراسة:

ويتفرع من التساؤل الرئيسي السابق الأسئلة الفرعية التالية:

س2/ ما درجة ممارسة الألعاب التعليمية لدى طفل الروضة من وجهة نظر المعلمات ؟

س3 / ما مستوى مهارة الحوار لدى طفل الروضة من وجهة نظر المعلمات؟

س4/ هل توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى مهارة الحوار تبعاً لمتغير (المؤهل العلمي . سنوأة الخبرة . الحالة الاجتماعية) ؟

5. فرضيات الدراسة:

HI₁: لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى $(\alpha \leq 0.05)$ في مستوى الألعاب التعليمية لدى طفل الروضة من وجهة نظر المعلمات تعزى للمتغيرات الديموغرافية (العمر، التخصص، المؤهل العلمي، سنوات الخبرة، الحالة الاجتماعية).

HI₂: توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى الدلالة $(\alpha \leq 0.05)$ في مستوى مهارات الحوار (التحدث والاستماع) لدى طفل الروضة من وجهة نظر المعلمات، تعزى للمتغيرات الديموغرافية (العمر، التخصص، المؤهل العلمي، سنوات الخبرة، الحالة الاجتماعية).

HI₃: توجد علاقة ارتباطية ذات دلالة إحصائية عند مستوى الدلالة $(\alpha \leq 0.05)$ بين استخدام الألعاب التعليمية وتنمية مهارات الحوار (التحدث والاستماع) لدى طفل الروضة بمدينة الزاوية من وجهة نظر معلماتهم.

3 . أهمية الدراسة:

1- الأهمية النظرية:

- تسهم هذه الدراسة في إثراء المعرفة العلمية حول دور الألعاب التعليمية في تنمية مهارات الحوار لدى طفل الروضة، باعتبار الحوار من المهارات الأساسية لتطوير التفاعل الاجتماعي والتواصل.
- تقدم الدراسة إطاراً نظرياً يربط بين الحاجات النفسية والتربوية للأطفال ودور الألعاب التعليمية في تعزيزها.
- تُعد هذه الدراسة إضافة الدراسات السابقة التي تناولت الألعاب التعليمية، حيث تتناول الموضوع من منظور وجهة نظر معلمات الروضة.
- تُبرز الأهمية النظرية العلاقة بين الاستماع والتحدث كمهارات حوارية وبين الألعاب التعليمية كوسيلة تربوية.

2- الأهمية التطبيقية:

- تساعد نتائج الدراسة في تطوير برامج الألعاب التعليمية لتناسب مع احتياجات طفل الروضة في تنمية مهارة الحوار، مما يُعزز من جودة العملية التعليمية.
- تقدم توصيات عملية لمعلمات الروضة ومصممي المناهج حول كيفية استخدام الألعاب التعليمية بشكل فعال لتحفيز الأطفال على التفاعل والحوار.
- تساهم الدراسة في زيادة وعي المعلمات وأولياء الأمور بأهمية الألعاب التعليمية في تحقيق الأهداف التربوية والاجتماعية لدى الأطفال.
- تساعد نتائج الدراسة على تحسين أساليب التدريب للمعلمات بما يضمن تحقيق أقصى استفادة من الألعاب التعليمية في بيئة الروضة.

- تُسهم في تصميم أدوات تقييم فعّالة لقياس مدى نجاح الألعاب التعليمية في تحقيق أهدافها فيما يتعلق بتنمية مهارات الحوار،

4 . أهداف الدراسة:

- 1- التعرف على دور الألعاب التعليمية في تنمية مهارة الحوار لدى طفل الروضة من وجهة نظر معلماتهم بمدينة الزاوية،
- 2- التعرف على درجة ممارسة الألعاب التعليمية لدى طفل الروضة من وجهة نظر المعلمات،
- 3 - الكشف عن وجود علاقة ارتباطية بين درجة استخدام الألعاب التعليمية وتنمية مهارات الحوار لدى طفل الروضة .
- 4- التعرف على الفروق أن وجدت بين افراد العينة حول دور الألعاب التعليمية في تنمية مهارة الحوار تبعاً لمتغيرات (المؤهل العلمي، عدد سنوات الخبرة، التخصص، العمر، الحالة الاجتماعية).

6 . حدود الدراسة:

اقتصرت الدراسة على الآتي:

- 1- الحدود الموضوعية: الألعاب التعليمية ودورها في تنمية مهارات الحوار لدى طفل الروضة (مهارة التحدث ومهارة الاستماع) .
- 2- الحدود الزمانية: العام الدراسي 2025 - 2026.
- 3- الحدود المكانية:مؤسسات رياض الأطفال بالمدارس العامة بمدينة الزاوية.
- 4- الحدود البشرية: معلمات رياض الأطفال،

8 . مصطلحات الدراسة:

الألعاب التعليمية:

- **التعريف الاصطلاحي:** هي أنشطة منظمة وموجهة تُستخدم في بيئة التعليم بهدف تحفيز التعلم وتعزيز التفاعل مع المواد الدراسية بطريقة ممتعة ومناسبة لخصائص الطفل العمرية، تسعى هذه الألعاب إلى تحقيق أهداف تعليمية محددة من خلال استخدام أساليب مشوقة تجمع بين الترفيه والتعلم (العتوم، 2012: 45).
- **التعريف الاجرائي:** الألعاب التعليمية هي أنشطة منظمة تم تطويرها وتصميمها بشكل مقصود وهاذف بحيث يكتسب الأطفال من خلالها التعلم والمهارات والمعارف والسلوكيات المرغوبة وتتميز هذه الألعاب بأنها تجمع بين عنصري الترفيه والتعليم بطريقة تفاعلية وجذابة وتكون ذات قواعد واضحة وأهداف تربوية محددة وتنفذ داخل بيئة صفية آمنة.

مهارة الحوار:

- **التعريف الاصطلاحي:** مهارة الحوار هي القدرات التي تمكن الطفل من التفاعل الاجتماعي والتواصل مع الآخرين، وتشمل مهارتي الاستماع والتحدث ، بما يُتيح له التعبير عن أفكاره ومشاعره بوضوح، واستيعاب ما يقوله الآخرون (حسن، 2018: 32)
 - **التعريف الإجرائي:** تشير مهارة الحوار في هذه الدراسة إلى مستوى قدرة طفل الروضة على التحدث بوضوح والتفاعل الإيجابي مع زملائه ومعلميه، بالإضافة إلى مهارته في الاستماع واستيعاب ما يُقال، ويتم قياس هذه المهارات من خلال أدوات مخصصة كجزء من الدراسة،
- طفل الروضة:**

طفل الروضة هو الطفل الذي يتراوح عمره بين (4-6) سنوات، وهي مرحلة تتميز بالنمو السريع في الجوانب الجسدية، العقلية، والاجتماعية خلال هذه الفترة، يبدأ الطفل في اكتساب المهارات الأساسية للتواصل والتفاعل مع البيئة المحيطة به، مما يجعله في مرحلة تكوين أساسية لشخصيته، (محمد، واحمد، 2015: 22)

تعريف إجرائي لطفل الروضة: طفل الروضة في هذه الدراسة يُعرّف على أنه الطفل المسجل في مؤسسات رياض الأطفال ضمن الفئة العمرية من 3 إلى 5 سنوات، والذي يتلقى لبرامج تعليمية تهدف إلى تعزيز مهاراته اللغوية، المعرفية، والاجتماعية من خلال أنشطة منظمة، مثل الألعاب التعليمية والتفاعل الجماعي.

الفصل الثاني:

الإطار النظري للدراسة

أولاً: النظريات التي استندت عليها الدراسة

ثانياً: الألعاب التعليمية

ثالثاً: مهارات الحوار لدى طفل الروضة

تمهيد:

سلك العلماء المختصون في سيكولوجية الطفل وصعوبات التربية والسلوك عدة مسالك للبحث في ديناميكية اللعب كأداة للتطبيقات العلمية في التربية والعلاج كما اهتم علماء النفس المختصون في دراسة النمو الطبيعي للطفل من ناحية أخرى اهتماماً ملحوظاً بعملية اللعب كونه يتضمن التحكم في النشاط البدنية مثل الجري والقفز والسيطرة على الأشياء في ألعاب البناء والهدم، وتمثيل الأدوار والمحاكاة، وهناك آخرون تناولوا أنواعاً مختلفة منها اللعب مثل اللعب الوظيفية، واللعب الإيهامي واللعب السلبي

ويعتبر عالم النفس السويسري (جان بياجيه Jean Piaget) الرائد الأول للنظرية المعرفية النمائية مع أن هناك آخرين أيضاً لهم إسهامات في هذا المجال، مثل (برونر)، و(انهلدر)، و(كاجان) وغيرهم، وتؤكد هذه النظرية على أن الطفل منذ اللحظة الأولى من الميلاد يؤثر ويتأثر بالبيئة التي يوجد فيها كما حظيت نظريتي بياجيه وفيجوتسكي باهتمام واسع في الأوساط العلمية حيث تم تناولهما بالدراسة والتحليل من خلال الكثير من المفكرين والباحثين وكذلك لاستخدامهما إطاراً عاماً للعديد من الدراسات، وتماشياً مع توجه العديد من الباحثين تسلط الباحثة الضوء على هاتين النظريتين في هذا المبحث كونهما يمثلان الإطار النظري خلال دراسته الحالية وذلك على النحو التالي:

أولاً: نظرية بياجيه.

بالرغم من قيام (برونر)، و(انهلدر)، و(كاجان) وغيرهم بطرح أفكارهم ونظرياتهم المتعلقة بالنمو عند الطفل، إلا أن جان بياجيه قد اشتهر بنظريته في النمو المعرفي التي جعلته من أهم علماء النفس والنمو والتطور المعرفي بشكل خاص، إذ يعد أحد وأشهر العلماء الذين أسهموا في تطور البنين المعرفي من خلال نظريته التي طورها وهدف منها إلى فهم نمو الطفل وتطور العمليات الذهنية لديه من خلال الدراسات التي أجراها مستنداً على المنهج الإكلينيكي.

وتعد نظرية بياجيه (أو سيكولوجية النمو لجان بياجيه) من النظريات المتميزة كونها تتناول سيكولوجية النمو عند الأطفال، وترتبط هذه النظرية بتناولها لنمو الذكاء بفرض وجود عمليتين يعتقد أنهما

أساسيتين لكل نمو عضو، التمثيل والتكيف، وحسبما تشير النظرية، فاللعب ما هو الا تمثيل خالص يحول المعرفة إلى ما يلائم مطالب الفرد فاللعب والتمثيل جزء مكمل لنمو الذكاء ويسيران نتيجة لذلك في نفس المراحل.

1. وخلال عرضة لنظريته ميز بياجيه بين أربع فترات كبرى في النمو العقلي للطفل، تتضمن كل منها عدد من المراحل الثانوية وخلالها يمكن الإشارة الى اللعب كمؤشر على النمو المعرفي كما أشار بياجيه أن اللعب يعكس مراحل التطور العقلي لدى الأطفال، ذلك لان اللعب يعتبر مرحلة رئيسية لتطوير المهارات الفكرية والمعرفية، فمن خلال اللعب يكتسب الأطفال القدرة على التفكير المجرد وحل المشكلات وتنمية مهارات التواصل الاجتماعي.

المرحلة الاولى: من المولد إلى (8.0) فترة الحس حركية التي يبدأ الطفل خلالها بابداء حركات غير متناسقة والتي تتطور تدريجيا الى أن يصل الى مرحلة التناسق الحركي والتوافق وهي أمور ضرورية لإدراك الأشياء ومعالجتها)، فاللعب خلال مرحلة ما قبل العمليات (قبل سن 7 سنوات) تتسم بمشاركة الطفل في اللعب التمثيلي (مثل اللعب التخيلي أو لعب الأدوار) حيث يبدأ الطفل في استخدام الأشياء أو الأشخاص كرموز لتمثيل شيء آخر، وهذا النوع من اللعب يساعد الطفل على التقدم في مستوى تفكيره، رغم أنه لا يمكنه تطبيق العمليات العقلية المنطقية المعقدة بعد (بياجيه، 1951: 125)

المرحلة الثانية: من سن (2 — 7) أو ثمانية أعوام تقريباً (وتعرف بالمرحلة التشخيصية) التي لا يستطيع الطفل خلالها تجميع الأشياء على أساس خصائصها المشتركة ليصنفا تصنيفاً "فيضع شيئاً مع شيء آخر لان شيئاً ما يتصل بكل من الشئيين، تصادف أن جذب انتباهه، ثم المرحلة الثالثة، التي تقع بين (11 — 12) من عمر الطفل وهي مرحلة العمليات (يصبح الطفل قادراً خلالها على إعادة النظر في العمليات عقلياً بالنسبة للحالات المادية فقط)، وخلال المراحل الثلاث تلك، تنمو المدركات بالتجربة من خلال التفاعل والتوازن بين مناشط التمثيل والتكيف لأن التجربة وحدها ليست بكافية، وهناك حدود فطرية للنمو في كل مرحلة يرجع جزء منها إلى نضج الجهاز العصبي المركزي عند الفرد، وتأتي المرحلة الرابعة، التي تستند بدورها على خبرة الطفل بكل من البيئة الطبيعية والوسط

الاجتماعي والتعاون مع الآخرين ثم تبادل الآراء فيما بعد، وهذا يجعل الفرد ينظر إلى الأشياء من وجهات نظر كثيرة ومتباينة وإلى التشابكات والمتناقضات المنطقية (الختاتنة، 2013: 57-60) .

وفيما يتعلق بتناوله للعب، يرى بياجيه أن اللعب يبدأ في مرحلة الحس حركية وقد استند في هذا إلى ملاحظاته وخبراته، وكما اشار، فإنه وخلال تلك المرحلة لا يدرك الطفل حديث المولد العالم في حدود الأشياء بل تكون تصرفاته كرد فعل للمثيرات والاستجابات وبناء على ذلك يظل نشاط الطفل مجرد تكرار لما فعله من قبل، ويطلق بياجيه على هذا: "التمثيل الإسترجاعي، أي القيام بما سبق عمله حين تكون هذه الأعمال في نطاق قدرة الطفل ومثل هذا التكرار من اجل التكرار في ذاته هو طليعة مهارة اللعب، وليس هناك ما يضطر بياجه إلى افتراض وجود حافظ خاص للعب ما دام يرى فيه مظهراً من مظاهر التمثيل أي تكرار لعمل لكي يتلاءم معه ويقويه، اذاً أن اللعب ما هو إلا نوع من الابتهاج "الوظيفي" وابتهاج لكونه سببا ينبع من تكرار الأفعال حالما يتم التحكم فيها أبان المراحل الثانوية المتعاقبة في فترة الحركة الحسية

وتتميز مرحلة "الذكاء الشخصي" من السنة الثانية إلى السابعة من العمر باللعب الرمزي أو الإيهام، اذ تقوم آراء بياجيه في هذه المرحلة على أساس ملاحظاته لكلام الأطفال التلقائي وإجاباتهم على الأسئلة وعلى تجارب أحداث عهداً تدور حول تفكير الأطفال عن العدد والمكان والكم وما إليها ويتخذ التفكير الأولي شكل الأفعال البديلة التي لا تزال منتمية إلى آخر تصورات الحركة الحسية

واضافة لذلك، يؤدي اللعب الرمزي وظيفية تمثيل الطفل لتجاربه الانفعالية وتقويتها، فأى شيء هام يحدث يعاد تمثيله كما هو في اللعب لكن ما يحدث في الحقيقة يشوه في اللعب مادام لا يبذل جهد يطابق بينه وبين الحقيقة، ومع ذلك فالسمة الخاصة للعب الإيهامي تستمد من السمة الخاصة للعمليات العقلية عند الطفل في هذه المرحلة من موقفه إزاء تمركزه حول ذاته ومن الصفة الفردية العالية التي تتسم بها الصور والرموز التي يستعملها، ويصبح اللعب الإيهامي في خلال المرحلة التشخيصية أكثر أحكاماً وتنظيماً وينمو الخبرة بالبيئة الطبيعية والاجتماعية، حيث يحدث انتقال إلى مزيد من التشخيص الصحيح للحقيقة وهذا يتضمن مزيداً من الحركة الحسية والتدريب الفعلي حتى يصبح اللعب بناء ملائماً للحقيقة ولا ينتهي عند حد اللعب في جملته ويصبح الطفل في نفس الوقت

أكثر مطابقة للمجتمع ويحتاج بالتالي إلى قدر أقل من الالتجاء إلى البدائل الرمزية وتشويه الحقيقة وتتعدل الرموز والمعتقدات الفردية من خلال التعاون مع الآخرين، ونتيجة لهذا يصبح التعليم العقلي واستخدام الرموز أقرب إلى المنطق والموضوعية في الفترة من الثامنة إلى الحادية عشرة (الختاتنة، 2013: 62).

فخلال تلك المرحلة (مرحلة العمليات الملموسة (من سن 7 إلى 11 سنة) يعتبر اللعب كأداة لتطوير العمليات العقلية المنطقية: عندها يمكن للطفل استخدام اللعب لتنظيم أفكاره وتنمية القدرة على التفكير المنطقي (Ginsburg, K, 2007, p182-191)

وخلال المرحلة ما بعد الحادية عشرة يكون اللعب محكوماً بالقواعد بدلاً من ألعاب الإيهام الرمزية التي تتسم بها المرحلة السابقة وبالرغم من أن الألعاب ذات القواعد "تتكيف" من الناحية الاجتماعية وتبقى في مرحله البلوغ فإنها تظل تبدو تمثيلية أكثر منها موائمه للحقيقة ثم أن قواعد اللعب تجعل رضا الفرد مشروعاً في حركته الحسية وعمله العقلي وانتصاره على الآخرين ولكن هذا لا يكون معادلاً للتكيف الذكي مع الحقيقة (الختاتنة، 2013: 62).

فخلال تلك المرحلة العمرية (من سن 12 فما فوق) أو مرحلة العمليات الشكلية يصبح اللعب أحد أدوات المرونة العقلية وجزءاً من تكوين التفكير المجرد، حيث قدرة الطفل على التفكير وصياغة الأفكار المعقدة، والتخطيط للمستقبل، وفهم العلاقات المعقدة، وهنا لا يقتصر اللعب فقط على محاكاة الحياة اليومية، بل يتضمن أيضاً التفكير في استراتيجيات وحلول للمشاكل (Ginsburg, K, 2007, p182-191)

وبصفة عامة، فقد أشار بياجيه في نظريته إلى أن اللعب الجماعي في الطفولة يساعد الأطفال على تعلم القيم الاجتماعية، مثل التعاون، التنافس، وقواعد الجماعة، هذا النوع من اللعب يعزز أيضاً فهم الأطفال للعلاقات الاجتماعية وأثر تصرفاتهم على الآخرين، وهذا يعني أن اللعب يعد كمجال لتطبيق القيم الاجتماعية.

وفى هذا الصدد، أشار بياجيه بأن تعلم الأطفال يكون أفضل عندما يُمنحون الفرصة للاستقلالية في لعبهم (اللعب الحر)، الذي يمكنهم من استكشاف بيئتهم الخاصة، مما يسمح لهم بتطوير مهارات التفكير النقدي وحل المشكلات بشكل طبيعي، وقد اشار الى ذلك ب (اللعب في ظل التشجيع على الاستقلالية)

وقد حدد بياجيه أربعة عوامل أساسية تتفاعل معاً لتؤثر على التفكير وهذه العوامل هي:

- **النضج البيولوجي:** حيث تعد التغيرات البيولوجية للفرد احدى أبرز العناصر التي تؤثر على فهمه للعالم الذي يحيط به.

- **الفاعليات:** وهي قدرة الفرد على التفاعل مع العالم المحيط به والتعلم منه، وذلك من خلال الملاحظة، والاستكشاف، وترتيب المعلومات.

- **الخبرة الاجتماعية:** يتأثر التطور المعرفي للفرد من خلال التواصل الاجتماعي، وتفاعله مع الناس من حوله.

- **الاتزان:** وتغير التغيرات التي تطرأ على التفكير من أجل الوصول إلى حالة من الاتزان (Ginsburg, K, 2007, p182-191)

وتطرح نظرية بياجيه تفسيراً لنمو الذكاء عند الأطفال الذى يسلم بوجود عمليتين يعتقد أنهما أساسيتان لكل نمو عضوي هما التمثل الأولى وتتعلق بالنمو، (Accommodation) والموائمة (Assimilation) عملية تمثّل للمعلومات الجديدة التي يستقبلها الإنسان حتى يستطيع هضمها فتصبح جزءاً من تكوينه المعرفي، بينما يقصد بالثانية عملية تكيف أو موائمة أو توافق يقوم بها الإنسان كي يتلاءم مع العالم الخارجي، ويحدث النمو العقلي عند الإنسان نتيجة التبادل المستمر بين هاتين العمليتين (التمثل والموائمة) فعندما تتوازن العمليات ينشأ عن ذلك تكيف واتزان لدى الإنسان وعندما تطغى الموائمة على التمثل ينتج عن ذلك ما يعرف (بالمحاكاة) وهي معكوس اللعب، بينما ينتج تفوق التمثل على الموائمة ما يعرف (باللعب)، وبذلك يرى بياجيه اللعب تبعاً لهذا التصور

تمثلاً للمعلومات من أجل التلاؤم مع متطلبات الفرد في وضعه الجديد (بياجية، 1971: 27) و. (ميلر، 1987: 54)

وتضيف نظرية بياجية على اللعب وظيفة بيولوجية بوصفه تكراراً نشيطاً وتدريباً يهضم المواقف والخبرات الجديدة هضماً عقلياً، وتقدم وصفاً مناسباً لنمو الأنشطة المتعاقبة، لكن هناك صعوبات يرجع بعضها إلى أن بياجية ركز على ما يمكن أن يستنتج من الوضع المنطقي لتفكير الأطفال من واقع أخطائه أكثر من تركيزه على تعيين الشروط التي تحدث في ظلها الأخطاء، وقد صممت طرائقها بحيث تكشف عن تسلسل الأفعال التي تؤدي إلى الأخطاء أو الحلول الصحيحة، وقد نجم عن هذا حقائق أساسية لا يداخلها شك ولكن هذا لا يمكن أن يثمر معلومات محددة M عن العوامل النوعية التي تؤثر في كشف معين، وبافتراض أن اللعب ما هو الا تمثيل خالص، فهذا يسمح بالتكهن بلعب الطفل في أي نوع سبق له أن أتقنه من أنواع النشاط، وان هذا النشاط سيميز بتشويه الحقيقة بحيث تناسب حاجات الطفل فان هذا الافتراض لن يعين المدى الذي يمكن أن تتعدل عنه مثل هذه التشوهات في مستوى معين من العمر التجربة (الخاتنته، 2013: 62-63).

وتعتمد نظريه بياجية على ثلاثة افتراضات جوهرية، الأول، يقول بأن النمو العقلي يسير في تسلسل معين يمكن الإسراع به أو تأخيره ولكنه هو نفسه لا يمكن أن تغييره بالتجربة، والفرص الثاني، يقول بأن التسلسل ليس مستمراً بل يتكون من مراحل يجب أن يتم كل منها قبل أن تبدأ المرحلة المعرفية أو العقلية التالية، أما الافتراض الثالث فيقول بأن التسلسل يمكن أن يفسر على أساس نوع العمليات المنطقية التي يتضمنها وهناك دليل مثلاً على أن بعض المفاهيم العددية أسهل من الأخرى على الدوام ومع ذلك فقد ظهر أن هذه التسلسلات لا تنتج وحدها من طراز العملية المنطقية التي تتضمنها ولكن قد تعتمد على بعض الخبرة النوعية مثل الخبرة في القياس التي قلما يمتاز بها الأطفال في تلك الأعمار وكذلك عدد الوحدات في عمل ما قد تشكل الصعوبة الكبرى فيه أكثر من العملية المنطقية التي يتضمنها هذا العمل

وبالرغم مما سبق، فما زالت هناك معلومات كثيرة لبياجية مطروحة تعتبر موضع شك، ومع ذلك فالحاجة ملحة إلى دليل أقوى لكي يتم الاقرار ما إذا كانت هذه البيانات قد فسرت على أحسن وجه

بالنسبة لنظرية نمو التكوينات والتهيؤ للمعرفة، فإن كان بياجيه محقاً فيما طرحه، فهذا يعني أن العوامل التي تحدد النمو العقلي تحدد كذلك نمو اللعب،

ويفرق بياجيه بين اللعب كتكرار لعمل تم إتقانه، وبين تكرار لنشاط يهدف إلى فهم هذا العمل، فالأخير بحث أو استقصاء ويتضمن ملائمة الحقيقة، أما اللعب فعلى العكس من ذلك، إذ أن الحقيقة تعد تطويع لحاجات الطفل واللعب في شكل التمثيل الخالص الذي يصل إلى نهايته في آخر مرحلة ما قبل العمليات بتضائل التمرکز حول الذات (الخاتمة، 2013: 63 - 64).

وبصفة عامة، فقد أفرزت هذه النظرية عدة أطروحات ألقت الضوء على مفهوم اللعب يمكن إيجازها فيما يلي: -

1. يرتبط اللعب بالنمو العقلي والذكاء عند الفرد.
 2. اللعب عملية عضوية يهدف الى تكيف الإنسان مع نفسه، وعالمه ويمكن أن يؤدي دوراً بارزاً في الصحة النفسية عند الإنسان.
 3. اللعب عملية تعليمية تعليمية يمكن الاستفادة منها في ميدان التعلم والتعليم.
 4. اللعب صورة للحياة والنشاط لدى الإنسان.
 5. اللعب عملية منظمة ومنطقية وليس نشاطاً عشوائياً.
 6. اللعب عملية حسية حركية ذات بناء نفسي نشيط، (عبد الجبار، 1983: 27)
- وهنا يمكن القول بأن نظرية بياجيه في اللعب يطغى عليها الجانب البيولوجي إذ أنها فسرت هذه الظاهرة في ضوء مسلمات وحقائق علوم الحياة الذي طغى على النظرية ولم يكن لعلم النفس فيها نصيب وافر، الأمر الذي جعلها قاصرة في تفسير اللعب عموماً.

وقد اشارت الأدبيات أن نظريات بياجيه كغيرها من النظريات قد لاقت القبول لدى العديد من العلماء والباحثين، وفي المقابل لاقت بعض الانتقادات من الآخرين، ويمكن تناول تلك الانتقادات فيما يلي:

فعلى سبيل المثال، رأى الكثيرون أن نظرية بياجيه قد بُنيت على المفاهيم والحقائق البيولوجية فقط دون غيرها، الا أن الكثيرين قد رأوا أنها تفسر وتستخدم في سياق الطب النفسي وعلم النفس التربوي،

إذ أن أفكار بياجيه عن اللعب تُستخدم لفهم مراحل نمو الطفل وتطويره العقلي، وكذلك لتوجيه الطرق التعليمية والعلاجية التي تعتمد على اللعب كأداة لتحفيز النمو المعرفي والتعلم الفعال، حيث يرى أن اللعب يعد جزءاً من ذكاء الطفل، لأنه يمثل الاستيعاب الوظيفي أو الإيجابي للواقع حسب كل مرحلة تطويرية للفرد، وإن القدرات الحسية الحركية أو الرمزية أو المنطقية، باعتبارها جوانب أساسية لتطور الفرد، هي تلك التي تحدد أصل اللعبة وتطورها، ويربط بياجيه ثلاثة هياكل أساسية للعب بالمرحلة التطورية للفكر الإنساني: اللعب عبارة عن تمرين بسيط واللعبة الرمزية (مجردة، خيالية)؛ واللعبة المنظمة (جماعية، نتيجة لاتفاق المجموعة)، (الطار، 2019: 189)

وفى سياق ومجال الطب النفسي وعلم النفس التربوي، فإن بياجيه قد ركز في المقام الأول خلال طرحة لنظريته على الإدراك دون الالتفات للمشاعر والدوافع لدى الأطفال، إذ كان الموضوع الرئيسي لأطروحته منصبا على "الذكاء" أو "المنطق" الذي يتخذ أشكالاً مختلفة مع تطور الشخص (المنصور، 2019: 163)،

كما تلعب البيئة دوراً مهماً في معدل نمو الطفل، حيث يؤثر عدم وجود تحديات أو تغييرات في البيئة المحيطة على تطور سلوك الطفل، إذا لم يتعرض الطفل لفرص جديدة للتفاعل مع بيئته، فإن نموه العقلي قد يكون بطيئاً، لأن البيئة التي يعيش فيها لا تشجع على التكيف أو التعديل المستمر للسلوك (Berk, 2013, p, 122)، ويفسر بياجيه ذلك بأن نمو الطفل يرتبط ارتباطاً وثيقاً بالاكتشافات التي يقوم بها خلال تفاعله مع البيئة المحيطة به، فالبيئة الغنية بالتحفيز والتحديات تقدم للطفل فرصاً أكبر لتطوير مهاراته المعرفية، وبالتالي تسرع من عملية نموه العقلي (Piaget, 1951, p, 45)، فالبيئة الغنية بالأدوات والخبرات المتنوعة تتيح للأطفال فرصاً متعددة لاكتساب المهارات وحل المشكلات بشكل أفضل وأسرع.

وتتمثل خصائص نظرية بياجيه في النمو المعرفي كما يراها بعض الباحثين في النقاط التالية:

1. **نظرية شكلية:** تهتم بتقديم صورة عامة لمرحلة النمو المعرفي المختلفة، وتوضح كيف تتطور العمليات العقلية لدى الطفل من مرحلة إلى أخرى.

2. **النمو المعرفي:** تركز النظرية على تطور المعرفة من الطفولة وحتى سن الرشد، إذ ترى أن النمو العقلي هو سلسلة من المراحل المرتبطة ببعضها البعض بشكل تدريجي (الشهرى، 2014: 48)
3. **تقديم المثبرات:** تعتمد النظرية على تقديم نوع من المثبرات التي يقدمها الباحث أو المعلم أثناء نشاط معين للطفل لدراسة استجاباته وتحليل سلوكه
4. **التكيف مع البيئة:** يعتقد بياجيه أن السلوك هو عملية تكيف مع الحياة، حيث يسعى الفرد إلى التوازن بين احتياجاته الداخلية وبين التحديات البيئية
5. **الملاحظة الدقيقة:** يعتمد بياجيه على الملاحظة الدقيقة لسلوك الطفل في مواقف طبيعية، دون التدخل المباشر من الباحث، مما يساعد في جمع بيانات حقيقية وغير متحيزة (الشهرى، 2014: 49)
6. **حل المشكلات:** تقدم النظرية للأطفال مشكلات لحلها، وتدرس الطرق التي يتبعها الطفل لحلها في مراحل عمرية مختلفة، ما يعكس التقدم المعرفي مع مرور الوقت (العسكري، 2013: 62)

ثانياً - نظرية فيجوتسكي:

يعد ليف سومينوفيتش فيجوتسكي (Vygotsky) أحد أبرز ممن عملوا في معهد علم النفس بموسكو وممن اشتركوا في تطوير البرامج التعليمية خاصة تعليم الأطفال الصم والبكم، وخلال حياته تعاون مع الإكسندر لوريا (Aleksandre Luria) وليونتييف (Leontiev) في بناء نظرية جديدة وعلمية تضاف إلى التراث العلمى فى علم النفس وهي نظرية الثقافة الاجتماعية (الهويدي، 2002: 24).

وقد اعتبر فيجوتسكي أن الوسائط الرمزية هي المفتاح الأساسي لبناء المعرفة، وتتمثل آلياته الرمزية في الأدوات النفسية التي تعمل كوسيط بين الأنشطة الفردية والأنشطة الاجتماعية، مما يربط داخل الفرد بما هو خارجي ويربط الفردي بالجماعي، وقد أشار فيجوتسكي إلى عدة أمثلة لهذه الوسائط الرمزية، مثل اللغة، والأنظمة الحسابية المختلفة، والكتابة، والقطع الفنية، والمخططات، والخرائط، والرسم، وجميع أنواع الإشارات التقليدية.

وتعد نظرية فيجوتسكي في اللعب بمثابة نظرية تطويرية في علم النفس، إذ تطرح عدة فرضيات تشرح كيف يتعلم الأفراد ويتطورون عبر تفاعلهم مع البيئة والآخرين، وقد وضع فيجوتسكي عدة فرضيات لنظريته يمكن حصرها فيما يلي:

النظرية الجينية للتطور: وتشير إلى أن الأفراد يرثون قدرات معينة عن أسلافهم، وأن هذه القدرات تتطور وتتغير من خلال التعلم والتفاعل مع البيئة (الوسمي، 2018: 42).

المنطق الثقافي: يعتقد فيجوتسكي أن التفكير والتعلم لا يحدثان في فراغ، بل يتمان في سياق ثقافي معين، حيث تؤثر الثقافة في تطور الأفراد، توفر لهم الأدوات والمفاهيم اللازمة لتسهيل عملية التعلم.

التفاعل الاجتماعي: وفقًا لفيجوتسكي، فإن التعلم يحدث من خلال التفاعل مع الآخرين حيث يعزز التفاعل الاجتماعي قدرة الأفراد على تطوير مهاراتهم من خلال المشاركة في الأنشطة المشتركة والتعاون مع الآخرين.

النشاط الذاتي: يرى فيجوتسكي أن الأفراد يشاركون بشكل نشط في عملية التعلم، ويؤشج الأفراد على اتخاذ المبادرة لاستكشاف العالم من حولهم، مما يعزز من قدرتهم على التعلم (خليل، 2015: 34).

منطق التطور الشخصي: تشير هذه الفرضية إلى أن التطور الشخصي يحدث نتيجة التفاعل المستمر بين الأفراد وبيئتهم، ويتعلم الأفراد ويتطورون من خلال مواجهة التحديات والتفاعل مع البيئة والأفراد الآخرين (سامي، 2020: 62).

ووفقا لما طرحه فيجوتسكي ينشأ اللعب كحاجة للاتصال مع الآخرين، وطبيعة اللعبة وأصلها وخلفيتها هي ظواهر اجتماعية، ومن خلال اللعبة يتم تقديم مشاهد تتجاوز الغرائز الفردية والنضات الداخلية، وبالنسبة لهذا النظرية، هناك خطان من التغيير التطوري يجتمعان معاً في الإنسان: أحدهما يعتمد أكثر على البيولوجيا (الحفاظ على الأنواع وتكاثرها)، والآخر أكثر من النوع الاجتماعي الثقافي (دمج شكل تنظيم الثقافة والتنوع)، من فئة اجتماعية (الهويدي، 2002: 45)،

ويرى فيجوتسكي أن اللعب ما هو الا نشاط اجتماعي، الذى يمكن الطفل من التعاون مع الآخرين ممن حوله، كما يمكنه من اكتساب أدوار مكملة، كما اشار إلى أن اللعب الرمزي وكيفية قيام الطفل بتحويل بعض الأشياء وتحويلها في مخيلته إلى أخرى لها معنى مختلف بالنسبة له (Vygotsky, 1978, 86).

1978, 86

كما يؤكد فيجوتسكي أن اللعب يعزز النمو المعرفي والانفعالي، والاجتماعي لدى الطفل، وهذه النظرة للعب تبدو أكثر تكاملاً من وجهات نظر الآخرين التي ركزت على فوائد اللعب، وتأثيره على جانب واحد من جوانب النمو، وعرف فيجوتسكي أن اللعب لا يتضمن الأنشطة مثل الألعاب، وأنشطة الحركة، واللعب بالأشياء، والاستكشاف، ووفقاً لذلك يرى فيجوتسكي أن اللعب له ثلاثة عناصر، الأول اختراع الأطفال للموقف الخيالي، والثاني القيام بالأدوار والتمثيل بها، أما الثالث، فيتعلق اتباع مجموعة من القواعد التي تحددها موقف خيالي ولعب الدور، وإضافة الذي أشار فيجوتسكي إلى أن اللعب لا يعد تصرفاً تلقائياً، وإنما يعتمد على التزام اللاعبين بمجموعة من القواعد، ويتم التخطيط المسبق للعب الخيالي، ولعب الأدوار، وإضافة لذلك، فهناك القواعد المشتركة في اللعب (Bodrova and Deborah: 2007, 129, 130).

ويرى فيجوتسكي أن "اللعب نشاط أساسى في العملية الاجتماعية، فمن خلاله ينتقل إلى الطفل معنى الثقافة والتقاليد الاجتماعية الأساسية في المجتمع، وقد تخطى فيجوتسكي النظرة المعرفية إلى المجال الاجتماعي، إذ اعتبر أن اللعب دور اجتماعي هام وبواسطته يستطيع الطفل فهم العالم من حوله وبالتالي التكيف معه والاندماج فيه، وباللعب يتعرف الطفل على الثقافة والتقاليد، حتى دون أن يدركها في صورتها الحقيقية (Landray, M.C, 1992,36).

أهمية اللعب في التعلم وفقاً لفيجوتسكي

وفقاً لرؤية فيجوتسكي، تُعد الألعاب التعليمية من أبرز التطبيقات التربوية لنظرية فيجوتسكي في التعلم الاجتماعي والثقافي، حيث يرى أن اللعب ليس مجرد نشاط ترفيهي، بل هو أداة تعليمية فعالة تساهم في تطوير العمليات المعرفية والاجتماعية لدى الأطفال ووفقاً لفيجوتسكي، يوفر اللعب بيئة تعلم طبيعية يكتسب فيها الطفل مفاهيم وقواعد اجتماعية من خلال التفاعل مع أقرانه أو الكبار، كما أن اللعب يشكل مرحلة حاسمة في تنمية التفكير والإبداع وتنظيم السلوك، مما يجعله جزءاً مهماً من "منطقة التطور الأقرب (Zone of Proximal Development - ZPD)"، والتي تعبر عن المسافة بين ما يمكن أن يفعله الطفل بمفرده وما يمكن تحقيقه بمساعدة الآخرين، فاللعب يعتبر وسيلة لتنمية العمليات العقلية العليا، فهو يساعد في تطوير الذاكرة، الانتباه، التفكير المنطقي، وحل المشكلات (Landray Marie Claire, 1978, p. 90).

وهو وسيلة للتفاعل الاجتماعي بما يوفره من فرص للتفاعل مع الآخرين، مما يساعدهم على تطوير مهاراتهم الاجتماعية، وفهم أدوار الآخرين، وتعزيز التعاون (متولي، 2019: 938).

وهو أداة لبناء المعرفة، فالألعاب تساعد الأطفال على بناء فهم أعمق للعالم من حولهم، حيث يتعلمون من خلال المحاكاة، التجربة، والخطأ، مما يسهل عليهم استيعاب المفاهيم المجردة (العجمي، 2017: 90)،

أهمية اللعب لفيجوتسكي

1. اللعب ودوره في تكوين الهوية الثقافية: يؤكد فيجوتسكي على أن اللعب يتيح للأطفال فرصة استكشاف الأدوار الاجتماعية، مما يساعدهم على فهم المعايير الثقافية والتكيف مع بيئتهم (عبد الهادي، 2010: 75).

2. تنمية مهارات حل المشكلات: يساعد اللعب على تطوير الإبداع والتفكير النقدي، حيث يواجه الأطفال تحديات تتطلب إيجاد حلول، مما يعزز قدرتهم على التفكير الاستراتيجي والتجريبي (جابر، 2014: 123).

وتستند نظرية فيجوتسكي في بناء وتطوير المفاهيم إلى تفاعل الطفل مع بيئته الاجتماعية والثقافية، حيث يمر الطفل بحالة من التطور المعرفي تتسم بمراحل متتالية من التنظيم العقلي، وطبقاً لمستوى هذا التطور، حدد فيجوتسكي سبع مراحل رئيسية لبناء المفاهيم وتكوينها عند الطفل: (Thomas, S, 2014, p105,120)

1. **مرحلة التخزين (التكديس):** في هذه المرحلة، يبدأ الطفل بتخزين الأشياء والأفكار من خلال ملاحظة خصائصها البصرية، يتعلم الطفل تصنيف الأشياء حسب سمات بسيطة، مثل الأشكال الهندسية الأساسية (المربع، الدائرة) دون أن يكون لديه القدرة على تصنيفها وفقاً لخصائص معقدة أو متعددة،

2. **مرحلة العقد المترابط:** يكتسب الطفل في هذه المرحلة القدرة على التمييز والتصنيف للأشياء بناءً على خاصيتين أو أكثر، وعلى الرغم من التقدم في التصنيف، إلا أن الطفل قد يقع في أخطاء عند الاعتماد على حاسة البصر فقط في إدراك الأشياء، وخصوصاً الأشكال الهندسية،

3. **مرحلة تكوين المجاميع:** يبدأ الطفل في هذه المرحلة بتجميع الأشياء تحت خصائص معينة، مثل تصنيف الأعداد كأعداد طبيعية بغض النظر عن الخصائص الأخرى (عدد خانة أو خانتين) ويصبح لدى الطفل القدرة على تصنيف الأشياء وفقاً لخاصية واحدة فقط،

4. **مرحلة العقد المتسلسلة:** يدرك الطفل في هذه المرحلة أن الأشياء قد تحمل أكثر من خاصية واحدة ويصبح قادراً على تصنيف الأشياء وفقاً لعدة معايير أو محاور في نفس الوقت، كما يمكنه أن يدرك أن نفس الشيء قد ينتمي إلى عدة مجموعات بناءً على خصائص مختلفة،

5. **مرحلة العقد الانتشارية:** في هذه المرحلة، يصبح الطفل قادراً على نقل مفهوم معين من مجموعة إلى أخرى بناءً على القواسم المشتركة، مثلاً، يمكن للطفل أن يضع المربع أو المستطيل مع مجموعة المثلثات لأنه يدرك أنه يمكن تقسيم المربع إلى مثلثين مما يظهر قدرته على تطبيق ما تعلمه على مفاهيم أخرى،

6. **مرحلة أشباه المفاهيم:** يبدأ الطفل في هذه المرحلة بتنظيم المفاهيم ضمن مجموعة واحدة وفقًا لخصائص مشتركة، ومع ذلك لا يكون قادرًا على وضع معيار واضح للحكم على العناصر المشتركة، مما يعني أنه لا يزال في مرحلة غير ناضجة من المفهوم.

7. **مرحلة تكوين المفاهيم:** في هذه المرحلة النهائية يستطيع الطفل تكوين المفهوم بشكل كامل، حيث يتمكن من فهم وتحديد عناصر المفهوم بوضوح وبناء التصورات المرتبطة به بشكل دقيق.

وتتسم هذه المراحل بتسلسل متدرج يعكس النمو المعرفي لدى الطفل وفقًا لعملية تفاعلية مع البيئة، وتُظهر تلك المراحل كيف أن التطور المعرفي للطفل ليس بعملية ثابتة أو معزولة، بل يتفاعل باستمرار مع السياق الاجتماعي والثقافي الذي ينمو فيه.

وتعتمد نظرية (فيجوتسكي) في عملية التدريس والتعلم في الفصل المدرسي على ما يأتي: (بطيشة، 2019: 47)

1- التفاعل الاجتماعي في عملية التعلم.

2- الأدوات النفسية والفنية في تسهيل التعلم.

3- التفاعلات الاجتماعية كوسيط لتوجيه تفكير المتعلم وممارساته الثقافية.

4- التفاعل المتبادل بين المفاهيم اليومية والمفاهيم العلمية.

تطبيقات نظرية فيجوتسكي في الألعاب التعليمية

استنادًا إلى المبادئ التي طرحها فيجوتسكي في نظريته، تم تطوير العديد من استراتيجيات التعلم القائم على اللعب، والتي تشمل:

1. **الألعاب التعاونية:** وتتطلب تلك الألعاب التعاون بين الأطفال لتحقيق هدف مشترك، ومن أمثلتها الألعاب الجماعية، المشاريع التشاركية، ألعاب الألغاز ومن حيث مردودها، فهي تساعد في تنمية مهارات الاتصال، التعاون، والتفكير الجماعي (متولي، 2019، 942).

2. الألعاب الرمزية (Role Play): تتيح هذه الألعاب للأطفال تقمص أدوار شخصيات معينة، مثل الطبيب، المعلم، أو البائع، ومن ثم تساعدهم على فهم القواعد الاجتماعية والتكيف مع المواقف المختلفة (العجمي، 2017: 91).

3. الألعاب الرقمية والتفاعلية: توفر تلك الألعاب بيئة محاكاة تسمح للأطفال بالتفاعل مع العناصر الافتراضية، ومن ثم فهي تعزز التعلم من خلال الاستكشاف والتجربة (عبد الهادي، 2010: 78).

4. الألعاب الحركية: من أمثلتها ألعاب التوازن، الجري، والتسلق، التي تعزز الذكاء الحركي والتنسيق الجسدي، فهي تساعد الأطفال في تطوير إدراكهم المكاني والزمني (جابر، 2014: 125).

المراحل المعرفية في اللعب وفقاً لنظرية فيجوتسكي

حددت نظرية فيجوتسكي مراحل تطور اللعب بناءً على المهارات العقلية والاجتماعية التي يكتسبها الطفل كما يلي:

– **اللعب الحسي الحركي (حتى 3 سنوات)**، ويعتمد على الاستكشاف الحسي للأشياء، مثل لمس المواد المختلفة وتحريك الألعاب، فهو ينمي الذاكرة والانتباه والتنسيق الحركي (Vygotsky, 1978, p 92).

– **اللعب التخيلي (3 - 7 سنوات)**: ويتميز بتقمص الشخصيات والتمثيل، كما يساعد في تنمية الإبداع والتفكير المجرد (متولي، 2019: 946).

– **اللعب القاعدي (7 - 12 سنة)**: ويتضمن ألعاباً تتبع قواعد واضحة، مثل الشطرنج وكرة القدم، كما يساعد في تنمية التفكير الاستراتيجي وضبط النفس (العجمي، 2017: 93).

– **الألعاب التعليمية الموجهة (12 سنة فما فوق)**: وتشمل الألعاب التحليلية، الاستراتيجية، والمحاكاة، وتعمل على تعزيز التفكير النقدي واتخاذ القرار (عبد الهادي، 2010: 81).

التعليق على نظريتي بياجيه وفيجوتسكي:

نظرية بياجيه تركز على مراحل النمو المعرفي للأطفال، وتعتبر الألعاب التعليمية وسيلة مهمة في تنمية مهارات التفكير والتفاعل الاجتماعي، ويمكن للباحثة الاستفادة من هذه النظرية في فهم كيفية تطور مهارات الحوار لدى أطفال الروضة عبر مراحل النمو المختلفة فعلى سبيل المثال، في مرحلة ما قبل العمليات (من 2 إلى 7 سنوات)، يبدأ الأطفال في استخدام الرموز والتخيل، مما يجعل الألعاب التمثيلية والرمزية أداة قوية لتطوير مهارات التواصل والتفاعل، حيث تساعد هذه الألعاب في تفعيل قدرة الأطفال على التفكير المجرد وتنمية مهارات الحوار من خلال اللعب التفاعلي مع الآخرين.

في هذا السياق، يمكن للباحثة أن تدرس كيف تسهم الألعاب التعليمية في تعزيز هذه المهارات وفقاً للمرحلة العمرية للطفل، ومدى التكيف بين محتوى الألعاب والمستوى المعرفي للأطفال في هذه المرحلة.

ومن وجهه نظر الباحثة ترى أن نظرية فيجوتسكي، تختلف عن نظرية بياجيه، التي تؤكد على دور التفاعل الاجتماعي والتوجيه في نمو مهارات الطفل، وفي هذا الصدد، يمكن للباحثة الاستفادة من فكرة "المنطقة القريبة من النمو (ZPD)"، حيث يمكن للألعاب التعليمية التي تتم في البيئة الاجتماعية أن تسهم في تقديم فرص للأطفال للتعلم من خلال التفاعل مع معلماتهم أو مع أقرانهم، فالألعاب، حيث يقدم المعلمون الدعم والإرشاد، يمكن أن تعزز من قدرة الأطفال على تطوير مهارات الحوار من خلال المناقشات والتفاعل مع الآخرين.

كما أن استخدام اللغة في الألعاب التفاعلية يتيح للأطفال فرصة لتنمية مهارات الحوار بشكل فعال، إذ تساهم اللغة في تنظيم التفكير والتعبير عن الأفكار، ما يعزز من قدرتهم على التعبير عن مشاعرهم وآرائهم وتفاعلهم مع الآخرين.

كما ترى الباحثة أنه من خلال نظرية بياجيه، يمكن توجيه البحث لفهم العلاقة بين تطور المهارات المعرفية للأطفال واستخدام الألعاب التعليمية كوسيلة لتنمية مهارات الحوار، وستعرض الباحثة أنواع

الألعاب التي تناسب المراحل العمرية المختلفة وتتناسب مع مستوى الأطفال المعرفي، والتي تسهم في تعزيز قدراتهم على الحوار والتفاعل.

أما نظرية فيجوتسكي، فتمكن التأكيد على أهمية التفاعل الاجتماعي في عملية التعلم، خاصة في سياق الألعاب التعليمية، يمكن أن تكون الألعاب وسيلة فعّالة لتنمية مهارات الحوار إذا ما كانت جزءاً من بيئة تعليمية تشجع على التفاعل، سواء مع المعلمين أو مع الأقران، سيتيح ذلك للباحثة دراسة كيفية تأثير التوجيه والدعم من المعلمات في تطور مهارات الحوار لدى الأطفال.

المبحث الأول: الألعاب التعليمية

- تمهيد.
- مفهوم الألعاب التعليمية.
- نشأة وتطور الألعاب التعليمية.
- أهمية وأهداف الألعاب التعليمية.
- نظرية التعلم القائم على الألعاب التعليمية.
- الشروط الواجب توافرها في الألعاب التعليمية.
- التعلم القائم على الألعاب التعليمية.
- أنواع الألعاب التعليمية.
- فعالية الألعاب التعليمية في التعليم.
- تنمية الحواس.
- الألعاب التعليمية كوسيلة لتنمية الاستيعاب المفاهيمي.
- استيعاب المفاهيم النظرية.
- التطور المعرفي.
- التنمية العاطفية والاجتماعية.
- دور المعلم في استخدام الألعاب التعليمية.
- الألعاب التعليمية في مرحلة الروضة.
- دور الألعاب التعليمية في نمو الطفل في مرحلة رياض الأطفال.
- منهجية الألعاب التعليمية خلال مرحلة الطفولة.
- التنمية اللغوية لطفل الروضة.

تمهيد:

يمثل اللعب أحد الوسائل الفعالة في مجال التربية النفسية للأطفال، حيث يُعد وسيلة تعبير فعّالة، فهو ليس مجرد نشاط يمارس بغرض التسلية فقط، إنما يُعتبر أداة جوهرية للتواصل والتعبير عن الأفكار والمشاعر الواعية، كما يساعد على إبراز القدرات والمهارات للأطفال، ويسمح بطرح تصوراتهم الداخلية وتجاربهم الشخصية، بالإضافة إلى استكشاف عالمهم الخيالي، كما يتيح لهم التعبير عن رغباتهم وأفكارهم في سياق آمن، وعلى اختبار إمكانياتهم الذاتية، البناء منها أو الهدامة، لذا، يُستخدم اللعب كوسيلة تشخيصية وعلاجية مهمة لفهم نفسية الطفل وتعزيز نموه السليم (محمد، وسراج، 2018: 174).

ويُعد اللعب نشاطاً إبداعياً يسهم بدوره في تعزيز التعلم الاجتماعي والتنشئة الاجتماعية للطفل، حيث يتيح له تعلم الأدوار الاجتماعية وتنمية قدراته على التفاعل مع الآخرين، ومن خلاله، يكتسب الطفل مهارات اجتماعية مختلفة مثل التعاطف مع الآخرين وفهم الفروق الفردية بينهم، (بطاط وأخرون، 2015: 74).

وإذا كان اللعب هو عمل ومهنة طفل ما قبل المدرسة - وكأنه وُلد ليلعب، فما الطفل طفلاً إلا ليلعب وما اللعب لعباً إلا لكل طفل - فإن اللعب وزناً مُعتبراً ودوراً عظيماً لا يُستهان به في تطور النمو الوجداني للطفل في سنوات عمره الأولى، وربما يفوق دوره - الذي لا غنى عنه - في دعم جوانب النمو النفسي الأخرى، فالقيمة الوجدانية للطفل في مرحلة الطفولة المبكرة تحوز قبولاً واسعاً وفهماً أكبر - لدى معظم الناس - من القيمة العقلية والاجتماعية، باعتبارها المُحصلة النهائية لمدى الشعور بالرضا النفسي الذي يُبديه الطفل أثناء ممارسة النشاط في مواقف اللعب المتنوعة داخل وخارج الحبرات (طلبة، 2011: 24).

واتصالاً بمفهوم اللعب، تأتي الألعاب التعليمية كوسيلة حديثة في التعليم، فهي تجمع ما بين المتعة والتعلم، حيث يسهم هذا النوع من الأنشطة في تحسين قدرات الطفل وتنمية مهاراته بطريقة مبتكرة، ما يجعلها وسيلة تربوية فعّالة خاصة في مرحلة الطفولة المبكرة، وفي هذا الصدد أشارت الدراسات

التربوية أن اللعب يُعد من أهم الأساليب التعليمية التي تُشجع الأطفال على التعلم من خلال التجربة والخطأ، مما يساعد في تعزيز أساليب التفكير لديه فضلاً عن تنمية المهارات المختلفة لديه (الزهراني، 2018: 45)، وبناء على ما سبق ذكره، سيتم استعراض أهم ما يتعلق باللعب والألعاب التعليمية.

مفهوم الألعاب التعليمية:

فيما يلي سيتم تناول مفهوم الألعاب التعليمية من مختلف جوانبها اللغوية والاصطلاحية والإجرائية وقبل الاستطراد في تعريف الألعاب التعليمية يجب أولاً تعريف معنى اللعب ومن ثم العملية التعليمية لئلا يترك مفهوم الأوسع والأشمل متمثلاً في "الألعاب التعليمية"

اللعب:

اللعب اصطلاحاً: يعرف الحيلة الى اللعب بأنه: "نشاط يبذل فيه اللاعبون جهوداً كبيرة لتحقيق هدف ما في ضوء قوانين (قواعد) موصوفة" (الحيلة: 2003، 362)

فيما عرفه (إلياس ومرتضي، 2015: 331)، بأنه "ممارسة لمجموعة الأنشطة المنظمة والهادفة التي يقوم بها الأطفال مدفوعين بميولهم الفطرية للعب، مما يؤدي إلى تعلم فعال معزز بالرغبة والاهتمام دون أن يفقد الأطفال عفويتهم وحريرتهم".

الألعاب التعليمية:

لقد اختلف آراء الباحثين والمختصين حول تعريف الألعاب التعليمية، ويعود هذا الاختلاف إلى تنوع المدارس الفكرية التي ينتمون إليها، إضافة إلى الفروق التي تعود في طبيعتها إلى تناول المفهوم من زوايا متعددة.

تُعرف الألعاب التعليمية بأنها: "مجموعة من الأنشطة التي يتم تطويرها بغرض مساعدة الأطفال في عملية التعلم وتعزيزه في أي مجال، فضلاً عن اكسابهم المهارات اللازمة للدراسة" (محمد والسراج، 2005: 64-66).

عرفها (الزهراني، 2018: 56)، بأنها "وسائل تعليمية مُصممة لتشجيع الطفل على التعلم من خلال التفاعل النشط مع بيئته، بحيث تُنمي مهاراته العقلية والاجتماعية في جو من المرح" بينما عرفها (العساف، 2019: 77)، بأنها "مجموعة من الأنشطة التربوية التي تُستخدم لتنمية قدرات الطفل عبر التفاعل المباشر مع بيئة موجهة، بما يُحقق تعلمًا ممتعًا وهادفًا"

أما (الحمادي، 2020: 45) فقد عرفها بأنها "ألعاب تعتمد على التفاعل بين المشاركين، وتهدف إلى غرس قيم ومعارف أو تحسين مهارات معينة لدى الطفل، مع مراعاة السياق التربوي والاجتماعي للنشاط"

بينما عرفها (الشريف، 2021: 105) بأنها "أنشطة تعليمية مقننة تُحفز الأطفال على المشاركة والتعلم من خلال أسلوب مرح يُعزز عملية الاستكشاف والإبداع" في حين عرفها (العبدلي، 2022: 32) بأنها "مجموعة من الأنشطة المبتكرة التي تم تصميمها لتحقيق أهداف تعليمية محددة، تعتمد على استراتيجيات اللعب لتعزيز المفاهيم التربوية بطريقة مشوقة وتفاعلية"

ومن زاوية أخرى، عرفها (الصادق، 2017: 68) بكونها "أدوات تربوية تُوظف لإيصال المفاهيم التعليمية بشكل غير مباشر عبر تفاعل الأطفال مع نشاطات ممتعة تخدم الأهداف التربوية"، وعرفها (الهاشمي، 2016: 88)، بأنها "وسائل تربوية قائمة على مبدأ المحاكاة أو التفاعل، تهدف إلى تعليم الطفل المهارات المعرفية والسلوكية بطريقة شيقة وممتعة"

بينما عرفها (الطائي، 2015: 92)، بأنها "أنشطة موجهة تُركز على تعزيز مهارات التفكير واللغة والحوار لدى الأطفال، عبر استخدام اللعب كوسيط للتعليم"

وبناء على تعريفها من قبل الطائي بكونها وسيط للتعليم، فقد أشارت (عبدالله، 2015: 51)، الى أنها: "مجموعة من الأساليب التي يمكن أن يستخدمها المعلم لتحقيق الأهداف التعليمية التي يسعى إليها، من خلال خلق جو من التفاعل الصفي الإيجابي والتنافس البريء بين التلاميذ لتعميق روح التعاون والمشاركة الإيجابية في المواقف التعليمية"

اما (السبيعي، 2014: 74) بأنها "مجموعة من الأنشطة التي تدمج بين الجانب الترفيهي والجانب التعليمي، بحيث تُسهم في تحقيق توازن بين التسلية واكتساب المعرفة" أما (الخطيب، 2013: 66)، فقد عرفها بأنها "إحدى الوسائل التعليمية التي تعتمد على استخدام اللعب في تحقيق أهداف تعليمية محددة، من خلال تصميم أنشطة تُثير اهتمام الطفل وتُحفزه على التعلم"

وعرفها (على، 2006: 149) بكونها "نوع من النشاط الهادف من خلال تحركات معينة يقوم بها مجموعة من الأطفال في إطار نظام عيّن لتحقيق مهمة أو أهداف محدده،" أما (الفتلاوي، 2006: 413)، فقد عرفتها بأنها: "أنشطة مصممة بشكل خاص لتحقيق أهداف تعليمية وتربوية من خلال اللعب تهدف إلى تعزيز التعلم وتطوير المهارات الاجتماعية والمعرفية لدى الأطفال بطريقة ممتعة وتفاعلية"

وعرفها (عريفج وسليمان، 2005: 113) بأنها "أنشطة صممت لتحقيق أهداف تعليمية محددة من خلال توظيف الميل الفطري للاعبين، وتعد كنشاط تنافسي منظم بين طالبين أو أكثر من الأطفال ضمن قوانين متبعة وأهداف محددة للعبة وتنتهي عادة بفائز وغير فائز بسبب المهارة أو الحظ أو كليهما".

ومن خلال العرض السابق، يمكن تعريف الألعاب التعليمية بأنها مجموعة من الأنشطة المصممة والتي تم اختيارها بعناية بهدف امتاع الأطفال ثانياً ثم مساعدتهم على التعلم وتحسين تعلمهم في جميع المجالات من خلال العملية التعليمية، بما يتضمن تحقيق الاهداف التربوية الشاملة بطريقة غير تقليدية، وهذا التعريف يبرز بطبيعة الحال الجانب والطابع التفاعلي للألعاب التعليمية،

نشأة وتطور الألعاب التعليمية:

عرفت الألعاب بجميع أشكالها منذ القدم، وبدا ذلك بوضوح من خلال مظاهر اللعب في الثقافات القديمة، مثل الإمبراطورية الرومانية ومصر القديمة، حيث استخدم الأطفال التماثيل التي تأخذ شكل أشخاص وحيوانات، ودمى، وعربات الخيول، وسيوف صغيرة، إلا أن هذه الألعاب كانت تُركز على التقليد والتعلم غير المباشر للمهام المستقبلية،

ومن المنظور التاريخي، تُعد مظاهر اللعب وأنماطها وأشكالها إرثًا إنسانيًا تنتقله الأجيال، فهو جزء لا يتجزأ من حياة الأمم والشعوب، والأساس المعبر عن ثقافة الشعوب، والتراث المعبر عن الإنسانية، إذ كان وما زال يعد كأداة أساسية في العمل النفسي مع الأطفال، بما يتيح لهم من فرص للتعبير عن ذاتهم في بيئة محددة تتضمن مساحة ووقتًا، مع تحديد الأدوار والغرض من النشاط.

وخلال هذه البيئة المنضبطة المعالم والحدود، يُمكن للطفل أن يُعبر عن مكنونه الداخلي وشخصيته المميزة، فالألعاب التعليمية بدورها تُظهر قدرة الطفل على إنشاء الرموز واستخدامها، وتُساعد على إدراك العالم وفهمه، بالإضافة إلى تطوير خياله وتعزيز مهاراته الفكرية (الذيب وعبدو، 2017: 417)،

وقد ظهر اللعب كجزء من حياة الإنسان وكأحد أشكال الأدب والفنون القديمة، فعلى سبيل المثال، تُظهر الكتابات والنقوش الرومانية وجود ألعاب تقليدية مثل "الحجلة" المنقوشة على أرضية المنتدى الروماني، مما يعكس دور اللعب في ثقافات الماضي الأمم والحضارات المختلفة (عوف وأحمد، 2010: 20).

تلي ذلك ظهور فكرة الألعاب التعليمية وتطورها عبر العصور المختلفة، خاصة خلال القرن السابع عشر حيث بدأ العالم بالحديث عن الألعاب التعليمية بشكل منهجي، عندما عرفت الألعاب كوسيلة لتعزيز وتنمية عملية التعلم لدى الأطفال وتنمية مهاراتهم (العتار، 2019: 99).

ومنذ ذلك الحين، عرف التعلم القائم على الألعاب التعليمية كطريقة مبتكرة للتدريس والتي تعمل على إشراك ودمج وجذب الطفل للعملية التعليمية من خلال التجارب والتجريب واللعب والأنشطة الترفيهية، إلى أن تم تطويرها كتقنية تستخدم في التدريس في عام (2002) على يد البروفيسور جيمس بول (James Paul)، إلى أن أصبحت أداة أساسية ضمن منظومة التعليم والتعلم لدى الأطفال.

ومع مرور الوقت، أصبحت الألعاب التعليمية جزءًا أساسيًا من حياة الأطفال من مختلف الثقافات، حيث أن اللعب نشاط طبيعي يُمارسه الأطفال (برغوث وآخرون، 2009: 513)، وهو نشاط عالمي

مشترك بين جميع البشر، فالأطفال يلعبون بغض النظر عن المكان أو الظروف، فاللعب عنصرًا جوهريًا في تكوين الإنسان، (درويش، 2020: 4).

ومع تطور أشكال وأنواع الألعاب التعليمية عبر مختلف العصور، يمكن القول بأن شكل وأنماط الألعاب التعليمية تتغير باختلاف المجتمعات وقيمها، حيث يعتمد اختيار الألعاب على المواد المتاحة والثقافة السائدة،

أهمية الألعاب التعليمية:

تنبع أهمية الألعاب التعليمية من كونها تمثل الأداة الأسهل والأكثر حظاً في القبول من الأطفال بل وحتى الكبار، وفي هذا الصدد فقد وجدت العديد من المحفزات التي تضيف على تلك الألعاب الأهمية التي تخلق منها عنصراً يتوجب الحرص على تطويره والسعي للارتقاء به، ومن بين تلك المحفزات يمكن حصر ما يلي:

-حاجة المتعلم لوسيلة تعليمية تلبي رغباته الفطرية: إن أهم احتياجات الطفل الوجدانية التي أشارت إليها العديد من الدراسات تتمثل في الحاجة إلى اللعب والترويح كغريزة فطرية تسبق حاجته إلى الحب، والطمأنينة والتقدير والاستقلال والاعتماد على النفس (أبو الديار، 2013: 55-63)

ومن بين تلك الرغبات الفطرية تأتي الحاجات الروحية، الحاجة إلى التأمل، والحاجة إلى المتعة والجمال، والحاجة إلى التنافس والمكافأة، والحاجة إلى النجاح والإنجاز، والحاجة إلى تحقيقه الذات وتقديرها وهذا يمكن تحقيقه من خلال الألعاب التعليمية (وردة، 2023: 85-86).

-حاجة المتعلم لوسيلة تعليمية غير نمطية: حيث تعمل الألعاب التعليمية على كسر الجمود التقليدي في التعليم، فالألعاب التعليمية تخلق من الفصل الدراسي بيئة مليئة بالإبداع والحركة نتيجة لتحسن المزاج العام للفصل، فتلك البيئة تجعل الأطفال أكثر نشاطاً وحيوية أثناء اللعب، (الصالح، والبقي، 2018: 64).

-حاجة المتعلم لوسيلة تعليمية مناسبة: تعد الألعاب التعليمية واحدة من أنسب الأنشطة لتعليم الصغار والكبار على حد سواء، خاصة إذا ما عرف أن الوقت الذي يمكن للصغار التركيز خلاله لا يتعدى الـ 10-20 دقيقة بعدها يتسرب الملل إليهم ومن ثم يفقدون التركيز والشغف (17, 2007 , NEDOMOVA)

-حاجة المتعلم لوسيلة تعليمية تفاعلية: إذ تلعب الألعاب التعليمية دوراً هاماً في التعلم النشط لإحتوائها على عناصر تفاعلية تثير في المتعلم كوامن عقلية تجعل من العملية التعليمية أكثر متعة وميل نحو التفاعل مع الأقران داخل الفصل الدراسي (Jones et.al.,2015,114)

-حاجة المتعلم لوسيلة تعليمية تعزز من الذكاءات الشخصية: تعمل الألعاب التعليمية على تنمية الذكاء وتعزيز القدرات المنطقية، فضلاً عن تعليم الأطفال خاصة كيفية المبادرة واتخاذ القرارات المناسبة، وتُشجع على تنمية الخيال والإبداع، مما يساعد في إيقاظ شغف الأطفال بالمعرفة والبحث العلمي بالإضافة إلى ذلك، تعزز الاهتمام بالاكشاف، وهو أمر أساسي لتنمية التفكير النقدي والإبداعي لدى الأطفال،

-حاجة المتعلم لوسيلة تعليمية تعزز من نمو العاطفة لدية: تُسهم الألعاب التعليمية في جعل الأطفال أكثر اندماجاً في مجتمعهم، ومن ثم تنمي فيهم روح العمل كفريق، والتعاون لحل المشكلات، وتقديم المساعدة للآخرين، وتمنحهم قيماً مثل الاحترام، والمثابرة، والانضباط، والنقد الذاتي، مما يخلق لديهم الثقة بالنفس ويُعزز من احترامهم لذواتهم (البركات والحسن، 2010: 195).

-حاجة المتعلم لوسيلة تعليمية تعزز من مهارة تقديره لذاته وللآخرين: من الممكن أن تُسهم الألعاب التعليمية في تشكيل شخصية الأطفال من المنظور الإيجابي، إذ تُعد وسيلة فعالة لتعزيز قيم مثل احترام وتقدير الذات عندما تُدمج هذه القيم بشكل عملي وممتع في الأنشطة الترفيهية من خلال أنشطة تفاعلية تُدمج فيها أهداف تربوية مُوجهة للطفل (الشحروري وآخرون، 2007: 15).

-حاجة المتعلم لوسيلة تعليمية تعزز من مهاراته الاجتماعية: يمكن للألعاب التعليمية أن تساعد الأطفال على تطوير مهاراتهم الاجتماعية، مثل التعاون والتواصل (البلهان والوتار، 2017: 208)

- أهداف الألعاب التعليمية التي من أجلها يتم استخدام الألعاب التعليمية والتي يمكن حصرها فيما يلي: (إلياس ومرتضى ، 2015 : 332) .

1. إشباع حاجات الأطفال الحركية.
2. تحقيق النمو النفسي والاجتماعي والخلقي للأطفال.
3. تحقيق اللياقة البدنية
4. التسلية والمتعة.
5. استغلال أوقات الفراغ بأنشطة فعالة.
6. تعزيز ثقة الطفل بنفسه.
7. إكساب الطفل عدداً من المهارات والقدرات.
8. تحقيق التوازن والمرونة في حركات الأطفال.

ومما تقدم يمكن القول بأن الألعاب التعليمية لتكون أكثر فعالية يتطلب تعديل الألعاب التقليدية لتناسب مع متطلبات الأهداف التربوية خاصة المستحدثة منها ويمكن الاستفادة من الألعاب المعروفة كقاعدة أساسية، مع تكييفها لتعكس قيماً حديثة مثل المساواة بين الجنسين، وتشجيع التفكير النقدي، وتحفيز الإبداع، وهذا التوجه لا يقتصر على تعديل محتوى الألعاب فحسب، بل يشمل أيضاً تحديث بيئة الطفل لتكون داعمة للتعلم والمرح.

كما نستنتج من خلال العرض السابق أنه ليس بالضرورة أن تكون المواد المستخدمة في صنع الألعاب التعليمية عالية التكلفة بل ما تحمله من معان عند استخدامها، إذ يمكن استخدام مواد بسيطة وغير مكلفة لتحقيق نتائج فعالة، فعلى سبيل المثال، هناك العديد من الألعاب التي تُحَفِّز الانتباه والذكاء ولا تتطلب سوى القليل من المواد، مثل الأغواز أو ألعاب الأسئلة والأجوبة، فهذه الألعاب لا

تُعزز فقط من قدرات الأطفال الذهنية، بل تُتيح أيضًا فرصة لتطوير مهاراتهم نحو التفكير المنطقي وحل المشكلات،

الأمر الذي يتطلب ضرورة ابتكار ألعاباً تعليمية تعمل على تحفيز الانتباه وتنمية الذكاء لدى الأطفال، بغض النظر عن جنسهم أو بيئتهم، ألعاب تُسهم في تعزيز العملية التعليمية بطريقة ممتعة وجذابة، وتساعد الأطفال على تطوير مهاراتهم بطريقة طبيعية وغير تقليدية.

نظرية التعلم القائم على الألعاب التعليمية:

يرى كثير من المختصين أن نظرية التعلم القائم على الألعاب التعليمية ما هي إلا منهجية تدريس وتعلم تقدم طريقة مبتكرة للتعامل مع التعلم، حيث تركز هذه المنهجية على أسلوب التحفيز والابتكار وتنمية المهارات من خلال استخدام الألعاب (محمد وعبد الرحيم، 2023: 126)

وعلى الرغم من أن هذه المنهجية أثبتت أنها أداة مفيدة للتعليم، إلا أنها تطرح أيضًا بعض التحديات التي يجب التوقف عندها واستطلاعها عند تناول موضوع التعلم القائم على الألعاب التعليمية،

وهذا النموذج التعليمي قد تم تطويره من قبل (سيمو بابيرت Seymour Papert) خلال ثمانينيات القرن الماضي، وهذا يعتمد بدوره على المبدأ القائل بأن الأطفال يتعلمون بشكل أفضل عندما يتم منحهم الفرصة للتعلم من خلال التجربة والتجريب، ومن هنا تركز هذه النظرية على استخدام الألعاب التعليمية لتنمية المهارات المعرفية خاصة إذا ما استخدمت فيها التكنولوجيا لمساعدة الأطفال على التعلم مثل أجهزة الكمبيوتر والروبوتات والأجهزة المحمولة التي تسمح للأطفال بالتفاعل مع المحتوى بطريقة أكثر تفاعلية (بوشاللق، 2019: 285)

ويمكن للألعاب التعليمية أيضًا أن تساعد الأطفال على التطوير من أنفسهم، وذلك من خلال فهم قدراتهم وحدودهم بشكل أفضل، يمكن أن يساعد ذلك أيضًا الأطفال على تطوير مهاراتهم مثل التعاطف والتسامح، وهذه المهارات مهمة للنجاح الأكاديمي والمهني على المدى الطويل (اللهيبي، 2017: 52)

وقد أشار (الفيفي، 2010: 47) أنه يمكن للألعاب التعليمية أن تساعد على زيادة دافع التعلم لديهم بشكل أكبر، مما يمكنهم من زيادة الثقة بأنفسهم.

وهنا يمكن القول بأن فوائد الألعاب التعليمية تستمد من نهجها المبتكر في التدريس التي توفر من خلاله بيئة تعليمية يشعر فيها الطفل بالتحفيز والحماس للتعلم، ذلك لأن الألعاب التعليمية تتيح للطفل التفاعل مع المعلومات بطريقة ممتعة تتسم بالتحدي (بطيشة، 2019: 364).

وبالرغم من أن نظرية التعلم القائمة على الألعاب التعليمية تقدم طريقة مبتكرة للتعامل مع التعلم، إلا أن هنالك بعض التحديات المرتبطة بتلك المنهجية، مثل صعوبة تحديد الهدف، ونقص الفهم، وكثرة المنافسة، وقلة المرونة، على المعلمين فهم هذه التحديات والعمل على التغلب عليها حتى يصبح التعلم القائم على الألعاب التعليمية أداة فعالة للتعليم (بوشلالق، 2019: 284)،

الشروط الواجب توافرها في الألعاب التعليمية.

مما لأشك فيه أن للألعاب التعليمية شروط يجب توافرها قبل استخدامها كأداة تربوية هادفة نظراً لارتباطها بأعمار مختلفة وقدرات ذهنية متنوعة، فهي ليست مرتبطة بمفهوم تعليمي معين، وليست وسائل لمساعدة الأطفال على اكتساب مفهوم بعينه، بل هي مصدر المعارف والمفاهيم التي سيكتسبها الأطفال، وعليه يتوجب أن تتحقق فيها بعض الشروط، منها ما يلي:

1- أن تعتمد بشكل جوهري على تطبيق جملة من القواعد والضوابط التي يجب أن يلتزم بها الأطفال.

2- ضرورة توفر الوسائل والأدوات المختلفة من المكعبات - كرات - قضبان - بزل...الخ، على أن تناسب هذه الألعاب من حيث أحجامها للأطفال وأن تشبع حاجاتهم وتلبي ميولهم واهتماماتهم.

3- ضرورة وجود الموجه والمرشد أثناء تطبيق تلك الألعاب متمثلاً في المعلمة لمساعدة، وعلى أن تقتصر وظيفتها على التوجيه وليس إعطاء الأوامر.

4- ضرورة تنوع الألعاب كون هذا التنوع مثير لاهتمام الأطفال وحماسهم وفضولهم كما أنها تعمل على إثارة المنافسة بين الأطفال.

5- أن يكون اختيارها مبنى على مناسبتها لمستوى الأطفال، فلا تكون أعلى من مستواهم فيشعرون بالعجز، ولا أدنى من مستواهم فيشعرون بالملل.

6- ضرورة مراعاة الفروق الفردية بين الأطفال عند اختيار الألعاب (إلياس ومرتضى، 2015: 331، 332)،

التعلم القائم على الألعاب التعليمية:

تعتبر الألعاب التعليمية أحد الوسائل الحديثة التي تسعى لجعل عملية التعلم أكثر متعة وتفاعلاً، حيث تعتمد على دمج عناصر الألعاب، مثل التحديات والمكافآت والمنافسة، داخل بيئات التعلم، ويعد الهدف الأساسي من ورائها تحفيز الأطفال ليصبحوا أكثر تفاعلاً وحماساً أثناء الدراسة، فبدلاً من الطرق التقليدية المملة، يتم تقديم المحتوى التعليمي في شكل سيناريوهات مشوقة تجعل الأطفال جزءاً من التجربة، فعلى سبيل المثال، إذا كان القصد تعليم الأطفال الرياضيات، يمكن عندئذ تصميم لعبة تحتوي على مستويات تحتاج إلى حل مسائل رياضية للتقدم، أو في دراسة التاريخ، يمكن استخدام لعبة تعتمد على السفر عبر الزمن لإعادة تمثيل الأحداث التاريخية المهمة.

وهذا النهج من التعليم يعزز الاستيعاب من خلال جعل التعلم أكثر عملية وواقعية، مما يسمح للأطفال بالفهم العميق، كما أنه يوفر بيئة آمنة للتجربة والخطأ، حيث لا يشعر الطلاب بالخوف من ارتكاب الأخطاء، وإنما يتعلمون منها لتحسين أدائهم.

وتشير معظم الدراسات الأدبية إلى أن الألعاب التعليمية غالباً ما تُستخدم في الفصول الدراسية كوسيلة تعليمية تهدف إلى جذب انتباه الأطفال، وكسر حاجز الروتين التعليمي التقليدي، حيث تُعتبر أداة فعّالة في تعليم الأطفال بطرق تفاعلية أكثر استرخاءً من خلال مشاركة الآخرين لهم، بالإضافة إلى ذلك، فهي تُسهم في تعزيز معارف البالغين وتحديثها أثناء مشاركتهم الأطفال في الأنشطة

تعليمية، مما يُبرز دورها المزدوج في دعم عمليات العلم والتعلم (محمد والسراج، 2005: 64-66)، وبصفة عامة، تكمن الفوائد والأدوار التي تؤديها الألعاب التعليمية في الآتي:

-توفير البيئة الممتعة للأطفال: وذلك يحفزهم على حسن التعلم والاستمرارية في العملية التعليمية حيث ينخرط الأطفال بشكل أكبر في عملية التعلم ومن ثم العمل بجدية لتحقيق المزيد من الأهداف الأكاديمية.

-يساعد الأطفال على تطوير مهارات التفكير النقدي يساعد توفر الألعاب التعليمية منصة للأطفال لممارسة مهاراتهم في حل المشكلات والتفكير واتخاذ القرار، وهذا يساعدهم على تطوير مهارات التفكير النقدي التي ستفيدهم بشكل جيد في المستقبل (الجمال، 2022: 325).

- يحسن الاحتفاظ بالمعلومات: إن الألعاب التعليمية الأطفال تساعد الأطفال على الاحتفاظ بالمعلومات بسهولة أكبر، فاللعبه "المتعة وملئة" بالتحديات تجعل الأطفال أكثر تحفيزاً للتعلم والاحتفاظ بالمعلومات بشكل أكثر فعالية، ويساعدهم هذا أيضاً على تذكر وفهم المعلومات التي يتعلمونها بشكل أفضل (محمد وعبد الرحيم، 2023: 125).

- زيادة الحافز للتعلم: إن استخدام الألعاب التعليمية في العملية التعليمية يخلق لدى الأطفال نوع من الشعور بالتحدي والرغبة في إكمال المهام، مما يعزز شغفهم بالتعلم، فعلى سبيل المثال، عندما يتنافس الأطفال للحصول على أعلى النقاط في لعبة تعليمية، فإنهم يميلون إلى تحسين أدائهم.

- تعزيز المهارات الاجتماعية: إذ أنه عندما يلعب الأطفال ألعاباً تعاونية، مثل الألعاب الجماعية التي تتطلب التنسيق والعمل الجماعي، فإنهم يطورون من مهارات التواصل فيما بينهم، مثل الاستماع والمناقشة واتخاذ القرارات مع الفريق، (حسن، 2018: 78).

- تنمية التفكير النقدي وحل المشكلات: فالألعاب التي تحتوي على ألغاز أو مواقف صعبة تتطلب نوعاً من التفكير الإبداعي التي تساعد الأطفال على تطوير مهارات التفكير النقدي،

فعلى سبيل المثال، تتطلب ألعاب الألغاز نوع من التخطيط الاستراتيجي تجعل الطلاب يحللون الخيارات المتاحة ويتخذون قرارات بعناية، (الشيخ، وآخرون، 2017: 102).

- **تعزيز الذاكرة طويلة المدى:** أن التعلم من خلال الألعاب يجعل المعلومات أكثر ثباتاً في ذاكرة الطلاب نتيجة للتجارب التفاعلية، فعلى سبيل المثال، الألعاب التي تعتمد على تكرار المعلومات أو استخدامها بشكل ممتع تترك أثراً أطول مقارنة بالحفظ التقليدي،

أنواع الألعاب التعليمية:

تعد الألعاب التعليمية إحدى الأدوات التربوية الأكثر تأثيراً في تعليم الأطفال خاصة أطفال الروضة، حيث تجمع بين المتعة والتعلم وتلبي احتياجاتهم النفسية والاجتماعية، وتسهم هذه الألعاب في تحقيق أهداف تربوية متنوعة تشمل تنمية المهارات الحركية، واللغوية، والاجتماعية، والفكرية، مما يجعلها عنصراً أساسياً في التعليم المبكر، وهناك الكثير من الألعاب التي يستمتع بها الأطفال ويكتسبون من خلالها المهارات والمفاهيم والحقائق المختلفة، وللقائم على العملية التعليمية حرية ابتكار وتصميم الألعاب التي يرى أنها مناسبة لكل مرحلة عمرية على حدة.

وتتعدد أنواع الألعاب التعليمية وفقاً لأهدافها وطبيعتها، وطبيعة الهدف المرجو من استخدامها، فقد تصنف الألعاب من حيث عدد المشاركين إلى فردية وجماعية، ومن حيث نوع اللعب إلى إيهاميه واستكشافية، ومن حيث الحركة إلى ثابتة ومتحركة، ومن حيث الحواس المستخدمة إلى سمعية وبصرية متعددة الحواس، ومن حيث الوقت تصنف إلى ألعاب تتطلب دقائق وأخرى تتطلب ساعات، ومن حيث التفاعلية تصنف إلى ألعاب الكترونية فردية وأخرى اجتماعية تتطلب مشاركة الأقران للطفل في اللعبة (هويدي، 2006: 16)، ومنها الألعاب الحركية المنشطة، ومنها الألعاب التركيبية، والألعاب الذهنية، الألعاب الفنية، وكذلك الألعاب الثقافية، وبالطبع فلكل منها استخداماتها فيما يتعلق بالعملية التعليمية، وفيما يلي سيتم استعراضها وتناولها بالشرح المفصل لكل نوع منها:

أولاً: الألعاب العقلية والذهنية:

تُعد الألعاب العقلية وسيلة فعّالة لتحفيز التفكير النقدي وتنمية المهارات الذهنية لدى الأطفال، حيث تُساعد هذه الألعاب على تطوير المهارات مثل حل المشكلات، والتحليل، الترتيب، والتصنيف، بالإضافة إلى ذلك، وتُسهم هذه الألعاب في تحسين الذاكرة والانتباه والتركيز، وهي مهارات ضرورية للنجاح في مراحل التعليم اللاحقة. وتُعتبر الألعاب العقلية أحد الأساليب التربوية الأكثر تأثيراً في تعزيز التفكير المنطقي والإبداعي لدى الأطفال حيث تدفعهم لاستكشاف حلول مختلفة للمشكلات التي يواجهونها أثناء اللعب (الخطيب، 2013: 66).

ومن أشهر أمثلة الألعاب العقلية والذهنية:

- لعبة الألغاز (Puzzles): حيث يُطلب من الطفل تجميع قطع لتكوين صورة كاملة.
 - لعبة التصنيف: وفيها يطلب من الأطفال تصنيف الأشياء حسب اللون أو الحجم أو الشكل.
 - لعبة "ما الاختلاف؟": مقارنة بين صورتين واكتشاف الفروقات بينهما.
- وتركز تلك الألعاب الذهنية - كالألغاز والأحاجي - على النشاط العقلي الذي يقوم به الطفل إذا ما أعدت بشكل مناسب، بحيث تثير تفكير الطفل، وتلك الألعاب تتطلب من الطفل القيام بعمليات ذهنية مختلفة عن تلك التي يستعملها في المواقف الحياتية اليومية إذ أن هذه المواقف تتميز بالمستوى المعرفي والتنظيمي والبنائي للوصول إلى حل، أي أن تلك المواقف تعتبر كمواقف مثيرة ومنشطة للتفكير" (قطامي، 1990: 783)،

ثانياً: الألعاب الفنية:

تتميز تلك الألعاب - مثل القص واللصق لتشكيل لوحة فنية رسم، تلوين، ضم الخرز، صلصال .. الخ - بطابعها الفني التعبيري الذي يعبر الأطفال من خلاله عن انفعالاتهم وأحاسيسهم، وتُشغط خيالهم وتنمي لديهم الحس الجمالي، وتُعد تلك النوعية من الألعاب كأداة لفهم العالم وإدراك

معانيه من خلال تعامل الطفل مع الألوان والمعجون والفرشاة والأقمشة المختلفة أو اللعب الفارغة ومحاولة اكتشاف هذه الأشياء، وكيف يمكن أن تتحول من شكل إلى آخر (إلياس ومرتضى، 2015: 338).

ثالثاً: الألعاب الثقافية:

تعد تلك الألعاب - كالفصوص والكتيبات العلمية بالإضافة إلى ألعاب الحاسوب - أحد الأساليب الفعالة في تنمية ثقافة الطفل وتوسيع مداركه بالإضافة إلى ما تمده به من متعة وسرور، فضلاً عن مساعدته على التعلم والتفاعل الجماعي والمشاركة بالإضافة إلى الاستقلالية، وشعور بالثقة بالنفس، وحب العلم بفضل استخدامه للحاسوب، وتنمية تفكيره الإبداعي والابتكاري، والاتجاه نحو التعلم (إلياس، 2004: 147، 148)،

رابعاً: الألعاب التركيبية:

تعد تلك النوعية من الألعاب أداة مناسبة لتنمية المهارات الحركية والعقلية من خلال استنباط أشكال جديدة من اللعب، إذ أنها تتميز بالمستوى المعرفي والتنظيمي والبنائي والإبداعي للوصول إلى حل أو إنشاء أشكال أو صور أو نماذج متعددة لها معنى، وهذا النوع من الألعاب يناسب الأطفال ذوى العمر من 3-4 سنوات حيث يمكنهم من خلال اللعب اكتشاف أن وضع الأشياء مع بعضها البعض يشكل نموذجاً ما، (كالبيت.. والجسر)، وتعد البازل (Puzzels) والمكعبات الكبيرة الخشبية ذات الأشكال والألوان المتعددة نماذج رائعة ليشكل بها الأطفال أشكالاً مختلفة، (قطامي، 1990: 783)

خامساً: الألعاب الحركية

تُركز الألعاب الحركية على تنمية القدرات البدنية للأطفال من خلال أنشطة تتطلب الحركة الجسدية والتفاعل المباشر مع البيئة، وهذا النوع من الألعاب يُساعد الأطفال على تطوير المهارات الحركية الكبرى، مثل التوازن، القوة، والمرونة، بالإضافة إلى تحسين التنسيق بين الحواس والجسد، وتُعتبر الألعاب الحركية أيضاً وسيلة فعالة لتفريغ الطاقة الزائدة لدى الأطفال، مما يُعزز شعورهم بالراحة النفسية ويُقلل من التوتر، فتلك الألعاب لا تقتصر على الفائدة الجسدية فقط، بل تُساهم في

تعزيز ثقة الأطفال بأنفسهم من خلال تمكينهم من تحقيق إنجازات صغيرة كالجري أو القفز أو التوازن، كما تُعزز التفاعل الاجتماعي من خلال العمل الجماعي، حيث يتعلم الأطفال كيفية التعاون والتنافس بشكل صحي، ويُشير (عبدالله، 2015، 51) إلى أن الألعاب الحركية تُعد ضرورية للأطفال في مرحلة الروضة لأنها تُحسن الصحة البدنية وتُعزز المهارات الاجتماعية الأساسية ومن أمثلة الألعاب الحركية ما يلي:

- لعبة سباق الحواجز: حيث يتسابق الأطفال لتجاوز عقبات بسيطة مثل الحواجز البلاستيكية أو الأنفاق.
- لعبة التوازن على الحبل أو الخط المرسوم: وتُعلم الطفل كيفية التحكم في حركاته الجسدية.
- القفز داخل الأطواق الملونة الموضوعة على الأرض بترتيب معين.

سادساً: الألعاب الحركية المنشطة:

هذا النوع من الألعاب يساهم في إشباع حاجات الأطفال للقفز والتسلق والحركة، ويحقق النمو الجسدي لهم بالإضافة إلى اكسابهم لأداب اللعب الجماعي والالتزام بالقوانين الضابطة للألعاب، كما تنمي لديهم روح التعاون وتحمل المسؤولية واتخاذ القرار وهذا يعني أنها تعتمد على الحركة بصورة أساسية، وهي تخضع لعدد من القواعد التي يجب على الأطفال الالتزام بها، ومن أمثلة الألعاب الحركية: لعبة المطاردة التي تهدف إلى معرفة أهمية الوقت والتعاون من خلال مشاركة مجموعة من الأطفال لبعضهم البعض، لعبة سباق الحيوانات، وتهدف إلى تناقل الخبرات المعرفية بين الأطفال، لعبة قفص الظلال، التي تهدف إلى تنمية التوافق البصري والحركي لدى الطفل (إلياس ومرتضى، 2015: 332-336).

سابعاً: الألعاب اللغوية:

تُساعد الألعاب اللغوية على الحفظ، وقوة الذاكرة وتطوير مهارات النطق والتعبير اللغوي لدى الأطفال حيث تُساعد هذه الألعاب على تعزيز قدرات الأطفال في استخدام المفردات، وتكوين الجمل، وتعلم القواعد اللغوية بطريقة غير تقليدية وممتعة، كما تعمل الألعاب اللغوية على تحسين

مهارات الاستماع والانتباه لدى الأطفال، مما يجعلها عنصرًا أساسيًا في التعليم المبكر، وتُعتبر هذه الألعاب وسيلة مثالية لدعم الأطفال الذين يعانون من تأخر في النطق أو صعوبات في التعبير، إذ تُتيح لهم الفرصة للتعلم من خلال التكرار والممارسة، فالألعاب اللغوية تُعد فعالة جدًا في تعزيز التفاعل الاجتماعي، حيث تُحفز الأطفال على التواصل مع أقرانهم ومعلميهم (الزهراني، 2018: 56)، ومن أشهر أمثلة الألعاب اللغوية تأتي لعبة تركيب الكلمات: حيث يُطلب من الطفل تركيب حروف لتكوين كلمة مفهومة، لعبة "ما هو؟" وفيها يُعرض على الطفل صورة أو مجسم ويُطلب منه تسميته ولعبة القصة التفاعلية حيث يتم سرد قصة ناقصة، ويُطلب من الأطفال إكمالها بإضافة تفاصيل جديدة.

ثامنًا: الألعاب التمثيلية:

تُتيح الألعاب التمثيلية للأطفال فرصة لتقمص أدوار مختلفة وتجربة مواقف حياتية متنوعة، وهذه الألعاب تُساعد في تطوير خيال الأطفال، وتُعزز قدرتهم على التعبير عن أنفسهم بحرية، من خلال تقمص شخصيات مثل الطبيب، المعلم، أو الطباخ، حيث يتعلم الأطفال كيفية التفاعل مع الآخرين ويكتسبون مهارات اجتماعية أساسية، وتُعتبر هذه الألعاب وسيلة فعالة لتنمية الوعي الاجتماعي لدى الأطفال، إذ تُعلمهم التعاطف مع الآخرين وفهم أدوارهم المختلفة في المجتمع، كما أنها تُسهم في تعزيز الثقة بالنفس والإبداع لديهم، مما يجعلها جزءًا مهمًا من المنهاج التربوي للأطفال (الحمادي، 2020: 45).

ومن أشهر أمثلة الألعاب التمثيلية:

- لعبة المستشفى: وفيها يتقمص الأطفال أدوار الأطباء والمرضى.
- لعبة السوبر ماركت وفيها يتظاهر الأطفال بشراء وبيع السلع.
- لعبة "الطهي": وفيها يتظاهر الأطفال بإعداد وجبات طعام.

تاسعا: الألعاب التعاونية

تُركز تلك الألعاب على تنمية روح الفريق والعمل الجماعي لدى الأطفال، فهي تُعلمهم كيفية التواصل مع الآخرين، وتحفزهم على التعاون لتحقيق هدف مشترك وتُعتبر هذه الألعاب مثالية لتطوير مهارات التفاوض وحل النزاعات بطريقة إيجابية، كما تُساعد على غرس قيم التعاون والتفاهم بينهم، مما يُسهم في بناء علاقات اجتماعية إيجابية تدعم تطورهم الشخصي (الشريف، 2021: 105). ومن أشهر أمثلة الألعاب التعاونية:

- بناء برج من المكعبات كمجموعة.
- لعبة شد الحبل: التي تُشجع على التعاون لتحقيق الفوز.
- لعبة تمرير الكرة داخل دائرة دون إسقاطها.

وقد اكتسبت الألعاب الالكترونية في العقود الثلاث الأخيرة أهمية خاصة نظراً لانتشارها الواسع على الهواتف والحواسب الآلية ولسهولة الوصول إليها وتداولها، وتكتسب تلك الألعاب أهميتها من المميزات التي يقدمها الحاسوب بما يمتلكه من قدرات على التفاعلية والتقييم والتغذية الراجعة وإعادة البرمجة والتخزين والمحاكاة والتشويق وتوظيف مبدأ اللعب في عملية التعلم التي تتسم بأنها بيئة آمنة، فضلاً عن كونها تمثل أحد أنماط التعلم الذاتي، كما تتبع أهميتها من كونها تسهم في التآزر البصري والعضلي مما ينمي قدرة الطفل على التركيز ومن ثم يساعده على ممارسة العمليات العقلية أثناء كالفهم والتحليل والتركيب وإصدار الأحكام مما يمكنه من حل المشكلات التي تتطلب إعمال العقل (عزيز، 2006: 267)

ومع نمو الطفل يميل لإشباع التخييلات الأولية لديه، وينعكس ذلك على اختلاف المحتوى وعلى شكل لعبته حسب مرحلة نموه ودرجة نضجه، وتصنف الألعاب التعليمية حسب مرحلة نضج الطفل من الأصغر إلى الأكبر، ومن اللعب الانفرادي إلى اللعب المتفرج واللعب الموازي واللعب الترابطي واللعب التعاوني، علاوة على ذلك فهناك الألعاب التعليمية الإبداعية وهي التي تمكن الطفل من الإبداع (الذيب وعبدو، 2017: 417).

وبالإشارة الى اللعب في العملية التعليمية في مرحلة الطفولة المبكرة، فإنه يراء للمتحدث الإشارة الى الأنشطة الترفيهية التي يتم تنفيذها في الفصل الدراسي، بهدف تحفيز التعلم والتنمية الشاملة للأطفال، وقد تشمل هذه الأنشطة الألعاب التعليمية، وألعاب الطاولة، والألعاب الوظيفية، والألعاب الرمزية، وغيرها (الدوسري والعجاعي، 2018: 143)،

وهنا يمكن تصنيف الألعاب التعليمية في مرحلة الطفولة المبكرة إلى أربعة أنواع رئيسية:

1. **الألعاب الوظيفية:** هي تلك التي تتضمن أنشطة بدنية وتسمح للأطفال بتطوير المهارات الحركية والتنسيقية.
2. **الألعاب الرمزية:** تتيح هذه الألعاب للأطفال تمثيل المواقف والأدوار، مما يعزز تنمية التفكير المجرد والخيال.
3. **ألعاب البناء:** من خلال هذه الألعاب ينمي الأطفال المهارات المكانية ويتعرفون على الأشكال والأحجام.
4. **ألعاب القواعد:** تتضمن هذه الألعاب اتباع القواعد والاستراتيجيات، مما يساعد الأطفال على تنمية مهاراتهم الاجتماعية والتعاونية (قلادة والناعم، 2016: 543)،
5. **لعبة الثرات:** مثل الزي الوطني وغيره

وفضلا عما سبق ذكره من أنواع للألعاب التعليمية، فهناك بعض نماذج لألعاب تعليمية خاصة بتنمية الحوار لدى طفل الروضة نذكر منها على سبيل المثال:

ألعاب تنمية مهارة الحوار.

- 1- **اللعب التمثيلي:** حيث تنمي للطفل القدرة التعبير بالحركة والصوت والتمثيل للتواصل مع الذات أولاً ومع الآخرين ثانياً،

2- **قراءة القصص:** تساعد قراءة القصص على عدة جوانب مهمة في نموهم وتطويرهم ومنها تعزيز الخيال والإبداع للأطفال،

3- **لعبة الكلمات التي تبدأ بنفس الحرف:** لتحفيز الطفل على التفكير وتنمية المهارات اللغوية لديه،

4- **بطاقة الكلمات:** وهي وسيلة ممتعة وفعالة لتنمية المفردات وتعزيز مهارات اللغة وتحسين مخارج الحروف لدى الأطفال،

5- **لعبة الكلمات الملونة:** تساعد على تعزيز المفردات اللغوية وتحسين مهارات التركيز والانتباه وتشجع الطفل على المهارات الإبداعية من خلال الرسم والتلوين

6- **الألعاب التركيبية:** لتحسين الأطفال على التنسيق بين اليد والعين وتحسين المهارات الحركية الدقيقة من خلال لمس الأشياء وتركيبها،

7- **لعبة الأسماء:** لتنمي الذاكرة السمعية والإصغاء والتركيز وتساعد علي تذكر الطفل أسماء الآخرين،

8- **لعبة القطار:** يلعب الطفل مع الأحرف لكي يحفظ ويكتب الأحرف بسهولة

9- **لعبة اسحب وركب:** فيها يلعب الطفل مع أقرانه ويكون الطفل كلمات جديدة.

10- **لعبة الشعاع الناقص:** يلعب الطفل مع أقرانه ويكون الطفل ألوان جديدة،

11- **لعبة الشبكة والصور:** تساعد هذه اللعبة في زيادة القدرة على التركيز ودقة الملاحظة واستكشاف أشياء وأشكال جديدة.

12- **لعبة ساعة الحروف:** تساعد الطفل على تكوين كلمات بسيطة ونطقها بشكل سليم،

13- **لعبة تركيب الأحرف:** تساعد الطفل على مفردات اللغوية من حروف وأرقام وأسماء واستخدام الصور التوضيحية لتساعد الطفل علي حفظ الشكل ومدلوله اللغوي ببساطة أكبر.

14- لعبة الثمار الناضجة: يميز فيها الطفل بين الكلمات التي تحوي على المد واللام القمرية واللام الشمسية،

15- لعبة سباق القمة: يكون الطفل كلمات من حروف تساعد الطفل على التفكير والانتباه وسرعة في تركيب الحروف،

16- لعبة جمع البالونات: فيها يميز الطفل بين الكلمات التي تحتوي على مد بالألف والمد بالواو والمد بالياء .

17- لعبة المصافحة: تساعد الطفل على التمييز بين الحروف المتشابهة بصرياً وصوتياً (العبيد، 2009: 53، 38)

18- لعبة أحجار النرد (الزهرة) لتنمية التآزر العضلي والبصري وتعلم العد وتميز اللون الأبيض عن الأسود وتمييز الحروف الهجائية المنقوطة عن غير منقوطة.(الحيلة: 2003: 94)

19- لعبة صندوق العجائب تهدف إلى الانتباه والتركيز وتعلم الطفل احترام الآخرين.

20- لعبة الكراسي تنمي لدى الطفل ثقافة التعاون والثقة بالنفس وتقبل الطفل الربح والخسارة،

21- لعبة لغز بدون نقط تهدف هذه اللعبة إلى التمييز بين الحروف المتشابهة.

22- لعبة سباق الحروف تهدف إلى التدريب على التحليل والتركيب.

23- لعبة التجميع للأشكال تساعد هذه اللعب الطفل على تنمية التآزر الحركي البصري بين اليد والعين.

24- لعبة المصافحة يميز الطفل فيها بين الحروف المتشابهة بصرياً وصوتياً.

25- لعبة الكأس تساعد الطفل على التمييز بين اللام القمرية والحروف الشمسية (العبيد: 2009: 19)

ويمكن اجمال تلك الأنواع ارتباطاً بالأهداف فيما يلي:

- **الألعاب الحركية:** والتي تهدف إلى تنشيط اللياقة البدنية وتعمل على تنشيط البدن والذهن، ويراعى اختيار الألعاب المناسبة من حيث السن والميول والعادات مثل: ألعاب الرمي، السباق، القفز، التوازن والتأرجح، الجري، ألعاب الكرة.

- **ألعاب الذكاء:** مثل الفوازير، حل المشكلات، الكلمات المتقاطعة، إلخ.

- **ألعاب الحظ:** مثل الدومينو، الشطرنج، وألعاب التخمين.

- **القصص والألعاب الثقافية:** المسابقات الشعرية، بطاقات التعبير.

- **الدمى:** مثل أدوات الصيد، السيارات والقطارات، العرائس، أشكال الحيوانات، الآلات.

- **الألعاب الورقية:** من خلال استخدام الورق في إبداع أشكال فنية مختلفة (الحيلة، 2003: 15)،

ومما سبق يمكن القول بأن من أكثر الألعاب التعليمية استخداماً لدى الأطفال: الألغاز وألعاب الطاولة والحرف اليدوية والرسم والفك والتركيب والتصنيف، وبالتالي فإن السماح لهم بالتعلم من خلال اللعب هو أذكى وسيلة لتطوير مهاراتهم الحركية الدقيقة، حيث أنه بالإضافة إلى كل ما ذكر أعلاه، تسمح الألعاب التعليمية للأطفال أيضاً بتجربة أحاسيس مختلفة وجديدة، وتعلم الملاحظة والقيم والتواصل الاجتماعي.

وقد طرأت في السنوات الأخيرة وسائل جديدة للعب، أكثرها الألعاب الإلكترونية التي تجذب الطفل جاذبية، نظراً لما تقدمه تلك الألعاب بث التنافس بين الأطفال في قالب فني مليء بالصور المتحركة، فتلك الألعاب الإلكترونية تتسم بالإيجابية فيما تقدمه، لذا فإن معالجة مادة هذه الألعاب يعد أمراً ضرورياً بقصد محاصرة أي مظاهر سلبية لها.

وبغض النظر عن تنوع تلك الألعاب، ترى الباحثة أن الألعاب التعليمية بمختلف أنواعها وأنماطها وأشكالها تساعد على التعلم، وتساعد على النمو الشامل للأطفال، وتنمية ذاكرتهم، وتنظيمها، وإتباع التعليمات، والملاحظة الدقيقة، والقيام بالمهمة من البداية إلى النهاية بالإضافة إلى تطوير مهارات التحليل والمنطق والتفكير لديهم،

فعالية الألعاب التعليمية في التعليم:

فضلا عن النزعات الفطرية الخاصة الموروثة المتعارف عليها، يولد الطفل وراثيًا أيضًا نزعات فطرية اجتماعية عامة، والتي تلعب دورًا كبيرًا في حياة الطفل وفي سلوكه وفي بناء شخصيته، ومن أمثلتها التقليد والمشاركة الوجدانية والاستهواء واللعب الذي يعد أبرز ظاهرة أثناء الخمس سنوات الأولى من حياة الطفل والذي يمكن تلخيص فوائده فيما يلي:

— يعد اللعب ومن ثم الألعاب التعليمية وسيلة من وسائل التربية الجسمية، فهو يمرن أعضاء البدن ويكسبه مهارات حركية مختلفة إذ يقوم الطفل منذ ولادته بحركات يطلق عليها اسم الحركات العشوائية يقوم اثنائها بتحريك ساقيه وذراعيه تحريكًا يمكن اعتباره لعبًا أريد به تمرين الساقين والذراعين ومساعدتهما على النمو، ولا يلبث الطفل كلما كبر أن يكتسب من طريق اللعب مهارات حركية بسيطة تبدو في محاولته مد يده للقبض على الأشياء التي تحيط به ليلعب أو يلهو بها، وعندما يحبو الطفل أو يمشي يتسع مجال اللعب وتتعدد فرصه ويكثر تبعًا لذلك اكتساب المهارات الحركية فتتمرن أطرافه وأصابعه مما يساعده على قضاء حاجاته بنفسه، وبذلك تتقوى عضلات ساقيه وفخذه الأمر الذي يساعده على قضاء الأمور الجدية في مستقبل حياته، لذلك كان من الواجب أن نقدم للطفل من اللعب ما يناسبه في كل سن كـ "الشخشيخة" والكرات الملونة في بدء حياته فإذا تقدم في السن زود بحبال للقفز وألواح للانزلاق ليكتسب الإلتزان والتناسق الحركي، كذلك يمكن تزويده بالأوتار الخشبية التي ترص ويصيبها الطفل من بعد بكراته الخشبية، فإذا ما اكتسب هذه المهارات أمكننا أن نمده بالطباشير الملون وبلوح أسود من الخشب أو نمده بأصابع وألواح والأقلام الرصاص وقطع من الورق ليتمرن على الرسم الذي يعد من المهارات الحركية الدقيقة

— يعد اللعب ومن ثم الألعاب التعليمية وسيلة لتدريب الحواس، فهو يساعد على معرفة أسرار العالم المادي المحيط بالطفل فعن طريق لعب الطفل بالأشياء التي تحيط به "كرسي، مقص، راديو، حصان، جمل، طائر، حمامة، دجاجة، شوكة، ملعقة، تليفون، عروسة.." يزول ما بنفس الطفل من غرابة نحو هذا العالم الذي يحيط به، وفي لعبه هذا تمهيد الطريق لكي يتكيف مع البيئة التي يعيش فيها ويتعامل معها، فإن لعب شيء وآذاه هذا الشيء كأن أشعل عود ثقاب مثلاً فلسعه وآلمه أو اقترب من كائن حي فهاجمه وآذاه فإن شعوره بالألم يجعله يبتعد عما سبب له ذلك الألم سواء أكان كائنًا حيًا أو غير حي

— يعد اللعب ومن ثم الألعاب التعليمية وسيلة من وسائل التربية النفسية فهو وسيلة للتنفيس عن الغرائز وإشباع الحاجات النفسية، فاللعب لا يخلو من حل وتركيب كما لا يخلو من مقاتلة أو سيطرة أو ملكية أو استطلاع، وتنفيس الطفل عن النزعات الفطرية بهذه الطريقة هو تنفيس سليم يقره العرف والمجتمع والتقاليد فهو تنفيس يجنب الطفل عواقب كبت هذه الغرائز، هذا الكبت الذي قد يؤدي إلى أنواع من السلوكيات غير المحمودة، كما أنه عن طريق هذا التنفيس تظهر الميول والاستعدادات، وبذلك نتمكن من تنمية هذه الميول والاستعدادات والوصول بها إلى أقصى حد ممكن، كذلك عن طريق اللعب تتحقق للطفل حاجاته النفسية فهو يحس بالطمأنينة بعد فحصه للأشياء والأدوات التي تحيط به والتي يلعب بها، ويكسبه هذا الفحص معرفة خصائصها وبالتالي كيفية استعمالها، كذلك في اللعب إشباع حاجة الطفل إلى الحرية فهو ينتقل من لعبة إلى أخرى متمتعًا بكامل حريته كما أنه يمارس هذه الحرية ويتذوق لذتها ومن خلالها تتحقق له حاجته إلى النجاح، فإذا حل شيئًا ما وأعاد تركيبه أو أتى بحركة رياضية ناجحة أحس بلذة النجاح ودفعه إلى نجاح آخر

— يعد اللعب ومن ثم وسيلة من وسائل التربية الخلقية فيه يتعود الطفل النظام والطاعة والتعاون والاعتماد على النفس ومساعدة الضعيف ونصرة المظلوم كما يتعود الصبر والاحتمال والتدبر والروية إلى غير ذلك من الأسس الأخلاقية والاجتماعية

— يعد اللعب وسيلة من وسائل العلاج النفسي فعلماء التربية يتخذونه الآن على أنه وسيلة من وسائل العلاج النفسي في الحالات الانحرافية وذلك لأنه يخلي بين الطفل وبين نفسه يلعب ما يشاء وبما

يشاء من أنواع اللعب ومعداته وأدواته وعن طريق ألعابه المختلفة يمكن الوصول في أحيان كثيرة إلى سر انحرافه النفسي إن كان هناك انحراف (يوسف، حسونة، وآخرون 2021: 377-379)،

— يعد اللعب إحدى وسائل اكساب الطفل القيم والمثل العليا، فعلى سبيل المثال يمكن تعليم الأطفال الوسطية والاعتدال من خلال بعض المبادئ والتي يمكن إكسابها لهم مثل: تجنب الإفراط في المباحات "الطعام والشراب - الكلام - الرياضة واللعب" بالحفاظ على النعم وعدم الإسراف (مثال: توجيه المعلمة طفلها إلى أهمية نعمة المال وتنمي لديه الاعتدال من خلال إنفاقه مصروفه اليومي بدون بخل ولا تبذير) - احترام التنوع وقبول الاختلاف - تجنب السلوك المنحرف - الكف عن نقد الآخرين والاستهزاء بهم - الاعتدال في المحبة والكراهة - والتغلب على المشاعر السلبية تجاه الأشياء والأشخاص (وردة، 2023: 70).

وبالإشارة إلى ما سبق، يمكن القول بأن للألعاب التعليمية العديد من الفوائد التي تعد ترجمة لفاعليته في جميع المجالات والتي يمكن حصرها فيما يلي:

تنمية الحواس:

إن الأطفال بحاجة للعب كي تنمو حواسهم وأجسادهم وقدراتهم على التحكم في عضلاتهم الكبيرة منها والصغيرة، فمن خلال اللعب " تنمو قدرة الطفل على الضبط والتنسيق والتحكم بالعضلات الصغيرة، ويتحقق التأزر الحسي والحركي الضروري لتعلم المهارات، ويتحقق النمو الحسي حين يتدرب الطفل على تذوق الأشياء والتعرف على ملمسها وأنواعها وأحجامها وهذا ما يساهم في تطوير قدرات الطفل على التعلم في المدرسة لاحقاً " (سنقر، 1993: 188).

النمو الاجتماعي:

أن الألعاب التعليمية دوراً هاماً في عملية النمو الاجتماعي والتكيف مع المجتمع، فمن خلال اللعب يتعلم الطفل مهارات متعددة كالتواصل والتفاعل الاجتماعي والتعاون والمساعدة... الخ، بالإضافة إلى تعزيز بعض القيم والمبادئ الاجتماعي، وخلق السلوكيات الاجتماعية المقبولة

اجتماعياً، كما تساعد الألعاب بمختلف اشكالها الأطفال في التخفيف من حدة التمرکز حول الذات، وتحمل المسؤولية وإدراك أهمية الحوار في الوصول إلى حلول للمشكلات وتقبل واحترام رأي الآخر.

النمو المعرفي والعقلي:

يعتبر اللعب وبالتالي الألعاب التعليمية وسيلة من الوسائل التي يستخدمها الطفل لاكتشاف العالم من حوله " إذ تدفعه الى تحويل كل ما يراه إلى رموز ومفاهيم يخزنها في ذاكرته بوصفها وحدات معرفية تثري حياته العقلية" فمن خلال اللعب لا يكتسب الأطفال الحقائق والمفاهيم فحسب، بل يتعلمون كيف يفكرون وكيف يبحثون عن حلول للمشكلات التي تعترض سبيلهم، فهم من خلال اللعب يخطون الخطوة الأولى على طريق التفكير العلمي، بما يتيح لهم من فرص التجريب والاستطلاع والاستكشاف، كما ينمي الذاكرة والتفكير والإدراك والتخيل، ويسهم بصورة فعالة في نمو الحصيلة اللغوية لديهم(الريماوي، 1998: 247)،

النمو النفسي:

يسهم اللعب بشكل أساسي في المحافظة على الصحة النفسية للأطفال، فمن خلاله يعبر الأطفال عن ذواتهم، ويتخلصون من الضغوط والتوترات التي يعانون منها نتيجة للممارسات الاجتماعية التي قد تكون خاطئة، كما يعد وسيلة أساسية للتعبير عن الذات والكشف عن قدراتها ومواهبها وإمكانياتها، وهو رمز الصحة التعليمية والنفسية للطفل الذي يمارسه"(عليان، 1999: 51) كما يمكن استخدام اللعب كأسلوب لعلاج بعض الاضطرابات والتخفيف من مشاعر القلق والتوتر وذلك بتفريغه للطاقة الانفعالية للمواقف المقلقة الناتجة عما يقابله الطفل في حياته من حوادث (منصور والشربيني، 1998: 253)

كما يمكن للعب اكتشاف الاضطرابات والانفعالات التي يعانيها الطفل من خلال سلوكه وتصرفاته وتعامله مع الدمى، فالطفل الذي يحطم دميته هو طفل منفعل يعاني من بعض المشكلات، وهنا يأتي دور الكبار في مساعدتهم على التخلص منها (إلياس ومرتضى، 2015: 341).

وكأحد فعاليات الألعاب التعليمية، يتضمن استخدام الألعاب التعليمية التمييز التام بين الواقع الخارجي والداخلي للطفل، ومن خلال اللعب يتم إنتاج منهج وإعطاء إمكانية تطوير الاتصال بالواقع (سلطان، 2020: 38) وعندما يشعر الطفل براحة كبيرة وهذا يمثل أحد العوامل التي تجعل اللعب ضروريًا بالنسبة له (درويش، 2020: 4).

وفضلاً عن فاعليتها في تقوية الرابطة العاطفية بين الوالدين والأطفال، وبناءً على الدور الأساسي الذي تلعبه في النمو، الذي يعتمد على عوامل مختلفة منها المرحلة التي يمر بها الطفل، بما يعنى أن الأطفال الصغار يحتاجون إلى ألعاب أكثر تنظيماً، تساعد الألعاب التعليمية على إيجاد مكانة لهم بين أقرانهم في البيئة المدرسية (العزاوي، 2005: 98).

كما تنعكس وإقياً الألعاب التعليمية بصفة خاصة على تنمية قدرات الأطفال على استخدام أشياء أقل ارتباطاً بالواقع مثل اللوحات أو الكتل (الصديق، 2018: 174).

ومما سبق ذكره يمكن القول بأن فاعلية الألعاب التعليمية تنعكس بالدرجة الأولى على تعزيز العمل الجماعي والإبداع والتعلم الهادف، وحفز الخيال ويسمح بتطوير مهارات التنسيق والتحكم الحركي بشكل أفضل، والاستيعاب المعرفي بطريقة أكثر متعة وإمتاعاً، مما يخلق تجربة ممتعة وإيجابية للغاية، فضلاً عن مدى إمكانية استخدامها في المنزل بإشراك الأكبر سناً وبطريقة أكثر استرخاءً، ومساهمتها في تعزيز وتحديث معارف الكبار.

وهذا ما أكدّه (قرادي، 2013)، إن للألعاب التعليمية تكمن في تعزيز التنمية الشاملة للطفل، وبذلك لا يكتسب الأطفال المعرفة الأكاديمية فحسب، بل تطور من مهاراتهم الحيوية مثل حل المشكلات والتفكير النقدي والتعاون والتواصل الفعال، كما تدعم التطور العاطفي والاجتماعي وفهم مشاعرهم ومشاعر الآخرين بشكل أفضل، وحل النزاعات، والعمل كفريق واحد ضمن الأقران، تتيح الألعاب التعليمية للطفل نوع من النسق النفسي الحركي بسبب الحركات المختلفة التي يقوم بها أثناء اللعب، فضلاً عن تطوير الجوانب الحسية والعقلية (الأشكال والأنسجة والألوان.....)، وهذا في مجمله يتيح له مواجهة الواقع وحل المشكلات الكبيرة التي يمكن أن تواجهه، وعندما يتعلق الأمر باللعب ضمن

مجموعة، فإن الألعاب التعليمية تساعد على التعاون والتواصل مع الآخرين وتفعيل الجانب العاطفي، كما تمكنه من تجربة مشاعر مختلفة وبالتالي زيارة معدل الفهم والاستيعاب للمواد التعليمية من خلال الألعاب التعليمية (قرادي، 2013: 67-68)

وبالنظر إلى الآثار النفسية والاجتماعية التي تبرز مدى فاعلية الألعاب التعليمية، يمكن القول بأن اللعب يعد نشاطاً أساسياً لنمو الأطفال وتعلمهم، كونه يعمل على الارتقاء بخيالهم، ومن ثم استكشاف البيئة المحيطة بهم، والتعبير عن رؤيتهم الخاصة بعالمهم وإظهارها من خلال إبداعاتهم الشفهية والجسدية، ومن ثم يعمل على تنمية المهارات الاجتماعية والعاطفية والحركية النفسية التي تتجسد من خلال علاقتهم بين أقرانهم والبالغين (محروق ومختار، 2021: 239)، كما تنعكس واقعياً على صحتهم ونموهم الجسدي والنفسي، مما ينعكس على انتباههم وتركيزهم (محمد وبدران، 2005: 66).

ومن جهة أخرى، يساعد اللعب الأطفال على تكوين روابط عاطفية تولد لديهم نوع من الأمان والاستقرار النفسي الذي يحميهم من التوترات فضلاً عن المرونة العاطفية (داخل وآخرون، 2017: 43)،

أما من الناحية النفسية، تُعتبر الألعاب التعليمية وسيلة تسهيلية تُمكن الطفل من التخلص من التوتر والانفعالات السلبية، إذ تُتيح هذه الألعاب للأطفال إعادة تمثيل مواقف الحياة اليومية في بيئة لعب ترفيهية، مما يساعدهم على التعامل مع تلك المواقف في الواقع بطريقة أكثر إيجابية، وتختلف طبيعة الألعاب التعليمية من طفل إلى آخر، حيث تتأثر بنوع البيئة المحيطة والظروف الخارجية، إلى جانب الخصائص الفردية للطفل، مثل ميوله، قدراته، وخبراته السابقة، هذه الخصائص تمنح اللعبة التعليمية طابعاً فريداً لكل طفل، مما يُبرز أهميتها كأداة مرنة تلئم احتياجات متنوعة (زهران والجلوي، 2010: 60).

وتؤدي اللعبة التعليمية ثلاث وظائف أساسية للنضج النفسي المتمثل في الاستيعاب والفهم، وقبول الواقع الخارجي، والتواصل الاجتماعي المبكر، ومهارات التواصل الاجتماعي (الحزم)، وبذلك تعتبر

اللعبة بمثابة منهجية تعليمية جديدة للمساعدة في تحسين المجالات أو الصعوبات التي يواجهها كل طفل (جريو، 2021: 209)،

ومن وجهة النظر التربوية، يُنظر إلى اللعبة كمنهجية تعليمية فعّالة قادرة على تحقيق مجموعة كبيرة من الأهداف التربوية بشكل ممتع وجاذب للأطفال حيث تعتمد هذه المنهجية على استغلال اهتمام الصغار وفضولهم الطبيعي، مما يُسهم في تحسين مشاركتهم في العملية التعليمية والحفاظ على تركيزهم، الألعاب التعليمية ليست فقط أداة للتسلية، بل توفر لنا فرصة لتحقيق فوائد متعددة والعمل على تعزيز المحتوى الأكاديمي بطريقة عرضية وغير تقليدية، مما يُتيح للأطفال اكتساب المعرفة والمهارات بشكل أكثر طبيعية وسلاسة (زهران والجلوي، 2010: 61)

إن اللعبة كوسيلة تعليمية تُعد عنصرًا أساسيًا في التعليم المبكر نظرًا لقدرتها على الجمع بين المتعة والتعليم، وإطلاق العنان لعدد من القدرات العقلية والحسية للأطفال، من خلال اللعب، يتمكن الطفل من استكشاف بيئته، وفهم العلاقات الاجتماعية، وتطوير مهاراته في التفاعل مع الآخرين، كما أن الألعاب تُسهم في تعزيز الإبداع والخيال، مما يجعلها وسيلة مثالية لتطوير التفكير النقدي وحل المشكلات، وتعد اللعبة كوسيلة تعليمية عنصرًا مهمًا ولها أهمية بالغة، وذلك للأسباب التالية:

1. **تعزيز التعلم التفاعلي:** توفر الألعاب بيئة محفزة للتعلم من خلال التفاعل المباشر مع الأنشطة، مما يُعمّق من فهم الأطفال للمفاهيم الأكاديمية.

2. **تطوير المهارات الاجتماعية:** تعمل الألعاب على تحسين التواصل والتعاون بين الأطفال، وتعزز قدرتهم على بناء علاقات إيجابية مع الآخرين.

3. **تنمية القدرات العقلية:** تُساعد الألعاب التعليمية على تنمية التفكير النقدي، وحل المشكلات، وتوسيع خيال الأطفال.

4. **توفير بيئة تعليمية ممتعة:** تُشجع الألعاب على التعلم من خلال المرح، مما يُقلل من القلق المرتبط بالتعلم التقليدي، ويزيد من دافعية الأطفال.

5. التكيف مع الفروق الفردية: تُتيح الألعاب التعليمية تعديل الأنشطة لتناسب مع احتياجات كل طفل، مما يجعلها وسيلة فعّالة لتحقيق التعلم الشامل، (زهران والجلوي، 2010: 62)

وخلاصة لما سبق يمكن القول بأن اللعبة ليست مجرد نشاط ترفيهي للأطفال، بل هي منهجية تعليمية متكاملة قادرة على تحقيق أهداف أكاديمية واجتماعية ونفسية، كما إنها أداة تربوية متعددة الأبعاد تُساعد الأطفال على اكتشاف إمكانياتهم، وتعزيز مهاراتهم، واكتساب المعرفة في بيئة آمنة وداعمة،

الألعاب التعليمية كوسيلة لتنمية الاستيعاب المفاهيمي:

يُعتبر اللعب أداة تعليمية فعّالة تُسهم في تعزيز استيعاب الأطفال للمفاهيم النظرية، وتطوير قدراتهم المعرفية والعاطفية، في العصر الحديث، حيث تُعد الألعاب التعليمية بديلاً مبتكراً للطرق التقليدية التي تعتمد على الحفظ والتلقين، كما يُمكنها من تحقيق مجموعة واسعة من الأهداف التربوية من خلال التفاعل والتجربة العملية، اللعب لا يُعتبر فقط وسيلة للترفيه، بل هو استراتيجية تعليمية متكاملة تدعم النمو الشامل للطفل وتجعله أكثر استعداداً للتفاعل مع البيئة المحيطة.

استيعاب المفاهيم النظرية:

تشير العديد من الأدبيات إلى أن استيعاب الأطفال للمحتوى النظري يصبح أكثر تحدياً عندما يُقدّم بطريقة تقليدية تعتمد على النصوص والمواد الجامدة، فالأطفال بطبيعتهم كائنات فضولية تُفضل التعلم من خلال التجربة والاكتشاف ومن هنا برز دور الألعاب التعليمية كأداة فعّالة لتقديم المفاهيم النظرية بطريقة جذابة وتفاعلية، فعند استخدام الألعاب في تقديم المحتوى الأكاديمي، يتفاعل الأطفال مع المفاهيم المجردة بطريقة ملموسة وممتعة، مما يُسهم في تثبيت المعلومات في ذاكرتهم بشكل أكثر استدامة، فعلى سبيل المثال، يمكن تقديم مفاهيم مثل الجمع والطرح من خلال ألعاب تعتمد على المكعبات أو الأرقام الملونة، هذه الطريقة تجعل التعلم ممتعاً وشيقاً، مما يُحفز الأطفال على المشاركة والابتكار (برغوث وجابر وآخرون، 2009: 514)،

التطور المعرفي:

تلعب الألعاب التعليمية دورًا محوريًا في تعزيز التطور المعرفي للأطفال، حيث تعمل على تحفيز التركيز والانتباه، وتساهم في تحسين الذاكرة قصيرة وطويلة المدى، كما تساعد على تنمية الخيال والتفكير المنطقي، مما يجعل الأطفال أكثر قدرة على التعامل مع المشكلات وتحليل المواقف ومن خلال ممارسة الألعاب التعليمية، يتعلم الأطفال كيفية التفكير بشكل نقدي، حيث تُعزز مهارات الاستنتاج والتقييم لديهم، فعلى سبيل المثال، تُعلمهم ألعاب الألغاز كيفية البحث عن الحلول البديلة، بينما تُحفز الألعاب القائمة على القصص قدرتهم على الإبداع والتفكير بطريقة غير نمطية، كما تُعد وسيلة فعالة لتطوير الإبداع والابتكار لدى الأطفال، إذ تدفعه إلى الذهاب إلى ما هو أبعد من الحفظ والاستيعاب التقليدي.

التنمية العاطفية والاجتماعية

تُساهم الألعاب التعليمية في تعزيز وتنمية المهارات العاطفية والاجتماعية لدى الأطفال، فمن خلال اللعب الجماعي، يتعلم الأطفال مهارات التفاعل مع الآخرين، مثل العمل الجماعي، تحمل المسؤولية، وحل النزاعات بطريقة بناءة، كما تساعد على بناء ثقة الأطفال بأنفسهم، حيث تتيح لهم فرصة تحقيق النجاح في بيئة داعمة وآمنة، فعلى سبيل المثال، تُساهم الألعاب التي تتطلب التعاون في تعزيز مهارات التواصل بين الأطفال، بينما تُساعد الألعاب التي تتضمن الأدوار التمثيلية (مثل الطبيب أو المعلم) على تطوير التعاطف وفهم مشاعر الآخرين ويُشير إلى أن هذه الأنشطة تُساعد الأطفال على إدارة مشاعرهم بشكل فعال، مما يُساهم في تعزيز استقرارهم النفسي والاجتماعي (سلطان، 2020: 28، 39).

ومما سبق ذكره يمكن القول بأن الألعاب التعليمية تُعتبر من أفضل الطرق لدعم الطفل لتنمية الاستيعاب المفاهيمي لديه في مختلف مراحل عمره بما تتيحه من توازن بين المتعة والتعلم، حيث تُساهم في استيعاب الأطفال للمفاهيم النظرية، وتعزز تطورهم المعرفي والاجتماعي، من خلال توفير بيئة تفاعلية آمنة، تُساعدهم على التفكير بطريقة مبتكرة، وبناء شخصيات مستقلة ومتوازنة.

دور المعلم في استخدام الألعاب التعليمية:

إذا كانت جميع الأدبيات تشير إلى الدور الهام والفعال الذي تلعبه الألعاب التعليمية في تنمية مهارات وقدرات ومواهب الطفل، إلا أن حقيقة الأمر تقول بأن تلك الأدوار والفاعلية لا يمكن أن تتحقق إلا بدور هام ينبغي أخذه في الاعتبار عند التفكير في استخدام تلك الألعاب كوسيلة تربوية، ويتمثل ذلك الدور فيما يقوم به المعلم (المعلمة) داخل الفصل الدراسي وخارجة من تهيئة للبيئة التعليمية التي يعايشها الطفل داخل تلك الفصول، إذ أن الأنشطة التعليمية قد حققت مساحة ثابتة وهامة في العملية التعليمية في مرحلة الطفولة المبكرة، لذا لم تعد اللعبة نشاطاً يستخدمه المعلم لغرض وحيد ممثلاً في إعادة تكوين وتشكيل شخصية الطفل، بل أصبحت نشاطاً في حد ذاته، مدرجاً في الخطة المدرسية (جريو، 2021: 209).

فللمعلم دور مهم فيما يتعلق باستخدام الطفل للألعاب التعليمية، والتعلم، وكذلك في تكوين هوية الطفل، وهنا يأتي دور الكفاءة، التي يجب على المعلم التمتع بها والتي تحمل في مضمونها قدرته على تعزيز نوع من العلاقة الجيدة بينه وبين الطفل أولاً، كون هذه العلاقة تحمل جميع إمكانيات نجاح عملية التعليم والتعلم، وهذا الدور يرتبط ارتباطاً وثيقاً ومباشراً ببناء المعرفة لدى الطفل من خلال استغلال الامكانيات التي تتمتع بها الألعاب التعليمية (عقيل وآخرون، 2020: 3).

ويعتبر المعلم في هذا الإطار هو المسؤول الأول عما يلي: -

_ تحسين جودة حياة الطفل اليومية بإدخال الألعاب التعليمية، بما يعنى ملاحظته للمواقف والتصرفات التي تصدر عن الطفل سواء كان بمفرده أو أثناء تفاعله مع الآخرين في الفصل أو بيتهم، وفي هذه المواقف الترفيهية يجب أن يتمتع المعلم والطفل بحرية اللعب (العطيفي، 2012: 208)

_ توضيح كيفية اللعب ليس فقط بالتعريف بالقواعد والمتطلبات، ولكن أيضاً باقتراحه طرقاً لحل المشكلات والمواقف البديلة تجاه المواقف التي تستدعي ذلك، فضلاً عن تنظيم ساحة اللعب من خلال تنظيم قاعدتها البنوية، وتحديد وترتيب المساحات ووقت اللعب، ومراقبة وبناء رؤية لعمليات

نمو الأطفال معًا ولكل منهم على وجه الخصوص، وتسجيل قدراتهم على استخدام اللغات، فضلاً عن قدراتهم الاجتماعية والميول العاطفية التي لديهم (عقيل وآخرون، 2020: 3).

_ تهيئة البيئة المتضمنة لعناصر التحفيز لدى الأطفال لتطوير الأنشطة التي تعزز المفاهيم التي توفر أساسًا للقراءة، للأرقام، والمفاهيم المنطقية المتشابهة مع التصنيف والترتيب، من بين أمور أخرى، وتحفيز الأطفال على العمل بشكل جماعي لحل المشكلات (داخل وآخرون، 2017: 43).

_ السعي إلى التوفيق بين الأهداف التربوية ورغبات الطفل، فغرفة الألعاب التعليمية هي المكان الذي يتواصل فيه الطفل مع مجموعة متنوعة من الأطفال الآخرين، وبالتالي يتمكن من تنمية القدرة على التعايش والتعاون والتواصل الاجتماعي، (السليمان، 2018: 181)،

الألعاب التعليمية في مرحلة الروضة:

لكل فئة عمرية حاجاتها وخصائصها المتنوعة، وتختلف حاجات الطفل - باعتبار المرحلة - عن حاجات البالغين، فالطفل يحتاج إلى الرعاية أكثر من غيره، إذ أن أكثر ما يصيب الطفل يقع تحت مسميات: الضجر، والملل، واللامبالاة، والاستهتار، فضلاً عن بعض مظاهر الغضب غير المبرر والحالات الهستيرية المصاحبة للبكاء.

وبالنظر إلى الاحتياجات الضرورية للطفل في مرحلة الروضة التي سبق ذكرها، يتضح أن منها ما يمكن القول بأنه احتياجات فطرية مثل الحاجة إلى الحب، والطمأنينة، واللعب والترويح والحاجات الروحية وأخرى مكتسبة مثل حاجة الطفل إلى التقدير، والإستقلال والإعتماد على النفس، والتنافس والمكافأة، النجاح والإنجاز، والحاجة إلى تحقيق الذات وتقديرها، وبالنظر إلى احتياجه للعب والترويح، الإشارة الى أن الطفل يحتاج إلي اللعب والترويح في سنوات عمره الأولى، وفي هذا الصدد فقد ذكر الغزالي في الجزء الثالث من إحيائه: "ينبغي أن يؤذن للصبي بعد الانصراف من الكتاب أن يلعب لعباً جميلاً يستريح إليه من تعب المكتب بحيث لا يتعب في اللعب، فإن منع الصبي من اللعب وإرهاقه في التعلم الدائم يُميت قلبه ويُبطل نكاهه ويُغص عليه العيش (الغزالي، 222: 79)

وإذا ما تم الامعان في التفكير حول سلوك الطفل في سنواته الأولى، فإنّه يلاحظ أن الطفل وحتى عمر سنتين يميل إلى الوحدة والانعزال ويتميز بعد ذلك بالميل للجماعة، ومن أنّه يميل إلى النشاط الفردي في لعبة ويبقى كذلك مع لعبته لوحده، حتى وإن كان يحيط به الناس من كبار وصغار، ومن عدم قدرته على التعامل الاجتماعي والمشاركة الجماعية

أما عندما يكبر الطفل يلاحظ التغير في سلوك الطفل الاجتماعي، حيث يلاحظ عليه الاهتمام بالجماعة والنشاط الجماعي ومشاركة الآخرين في ألعابهم وهمومهم ليس فقط داخل أسرته، بل إنّهُ يبدأ في الخروج من دائرة الأسرة إلى الجيران من الأطفال وبعد ذلك تتسع دائرة نشاطه واهتماماته فتشمل زملائه في المدرسة والحي وقد تمتد إلى أكثر من ذلك (زيدان، 1990: 104- 105)

التربية بالتسلية في رياض الأطفال:

يحتاج الأطفال في مرحلة الطفولة المبكرة إلى بيئات تعليمية تُهيئ لهم الظروف المناسبة للتعلم من خلال المشاركة الفعّالة، ويجب أن تكون هذه البيئات محفزة وتُشجّعهم على مواجهة التحديات واستكشاف الحلول، مما يُساعدهم على تطوير الدافع الذاتي للتعلم، من خلال هذه التجارب، يتمكن الأطفال من بناء تصورات وأفكار تُعزز فهمهم للعالمين الاجتماعي والطبيعي، مع التركيز على فهم الذات والعلاقات مع الآخرين.

ويعد الوعي بالحاجات الأساسية للطفل مقدمة لصياغة المضمون التربوي الفعال ومن ثم توجيه حاجات الطفل بما يتوافق مع أنماط التربية المختلفة، ولعل أبرز نمط يتلاءم مع حاجات الطفل في مرحلة الروضة هو التربية عن طريق التسلية (Entertainment Method) عن طريقة اللعب، حيث تؤدي إلى التعامل مع الحاجات النفسية للطفل بطريقة علاجية متواصلة مع جانبه الإبداعي، بما يؤدي إلى تفريغ شحناته العاطفية السلبية واستهلاك أكبر قدر من الشحن الإيجابي، وفق توجيه مقصود يقوم على خطة واعية بالنتائج المتوخاة (الحيلة، 2003: 15- 16)

وبصورة أخرى، تُعتبر الألعاب عنصرًا تعليميًا مهمًا خلال مرحلة الطفولة التي تعد مرحلة أساسية لتعلم الطفل واكتساب المهارات الضرورية التي تُمكنه من التفاعل مع العالم المحيط به، إذ تُسهم الألعاب في استكشاف الأطفال لبيئتهم وتعلم كيفية التفاعل مع الكبار (قرادي، 2013: 67).

فخلال السنتين أو الثلاث سنوات الأولى من حياته، يظل الطفل منغمسًا في عالمه الخاص ولا يعرف كيفية اللعب مع الأطفال الآخرين أو المشاركة في الأنشطة الجماعية، لكن في سن الرابعة يصبح قادرًا بالفعل على التفاعل مع مجموعة الأقران ومشاركتهم ألعابهم، وبالتالي يبدأ عملية التنشئة الاجتماعية (البلهان والوتار، 2017: 206).

وفي هذا السياق، فهناك عدة حقوق للطفل في مرحلة الطفولة المبكرة (الروضة) يجب تداركه من أجل الحصول على نوع من التعلم الهادف لتنمية مداركة وهي كالتالي نقلًا عن (السليمان، 2018: 182)

1. تهيئة جو من الانسجام مع أقرانه من الأطفال والمعلمي
2. ممارسة اللعب يوميًا بطرق مختلفة (مع الأقران من الأطفال والمعلمين)،
3. المشاركة في الأنشطة المختلفة (مع الأقران من الأطفال والمعلمين)
4. إتاحة المجال للطفل للتعبير عن مكنون ذاته
5. العمل على بناء هويته الشخصية والاجتماعية والثقافية، (رزاق وآخرون، 2008: 32).

ولتحقيق تلك الحقوق، فالألعاب التعليمية تُعتبر وسيلة فعّالة لتعزيز نمو طفل الروضة، حيث تجمع بين الترفيه والتعليم بطريقة ممتعة تُحفز الطفل على التفاعل مع البيئة المحيطة، وتتعدد مميزات هذه الألعاب لتشمل مختلف جوانب شخصية الطفل، مما يجعلها جزءًا لا غنى عنه في التعليم المبكر، وفيما يلي أبرز هذه المميزات:

مميزات الألعاب التعليمية :

1- التنمية الفكرية: تعمل الألعاب التعليمية على تنمية النشاط العقلي بما تتضمنه من فنون للإبداع والخيال والاستكشاف (قهوجي، 2008: 65).

التطور العاطفي: تعمل الألعاب التعليمية على خلق المواقف التي يتعلم الطفل من خلالها التحكم في مشاعره وحل مشاكله العاطفية.

2- التطور البدني: تعمل الألعاب التعليمية على إتاحة الفرصة للطفل لممارسة الهوايات المناسبة للمرحلة العمرية الخاصة به، مثل الركض، القفز، التسلق، الصعود والهبوط، وهذا يمكنه من تعلم كيفية السيطرة والتحكم في حركاته الجسدية وتناسقها (القلاف وعبد الرسول، 2012: 125)

3- التنمية الاجتماعية: تعمل الألعاب الجماعية التي يمارسها الطفل على تعلم السلوكيات والأعراف والعادات الاجتماعية (القلاف وعبد الرسول، 2012، 125)

4- الدافع: تعمل الألعاب التعليمية على حفز الأطفال نحو التعلم (خينش وآخرون، 2020: 178).

5- الإبداع: الألعاب التعليمية على حفز الطفل نحو الإبداع (العزاوي، 2005: 98).

6- التفكير الناقد: تعمل الألعاب التعليمية على تطوير مهارات التفكير الناقد من خلال دفع الطفل على النظر في خيارات مختلفة واتخاذ القرارات

7- الاهتمام الانتقائي: تعمل الألعاب التعليمية على تطوير مهارات الاهتمام والتدقيق والتركيز

8- التفاعلية: تعمل الألعاب التعليمية على حفز التفاعل لدى الطفل ومن ثم اكتساب الخبرات التعليمية (رزاق وآخرون، 2008: 32).

ومن خلال استغلال تلك المميزات والخصائص التي تتيح الألعاب التعليمية، يمكن القول بأن تعمل الألعاب التعليمية على تعزيز التعليم في مرحلة الطفولة، ومن الضروري أن توافر البيئة الآمنة والمحفزة للأطفال التي تمكنهم من التجربة والتعلم، إضافة إلى أنه من المهم تزويد الأطفال بمواد

وموارد متنوعة، مثل الألعاب التعليمية ومناطق لعب الأطفال والأنشطة اللامنهجية التي تشجع على اللعب والتعلم

ومن الخصائص التي تميز الألعاب في التعليم في مرحلة الطفولة المبكرة:

1- أنها تحفز التطور المعرفي والعاطفي لديهم، كما تشجعهم على الإبداع والخيال (محمد وبدران، 2005: 66).

2- تعزز من اكتساب المهارات الاجتماعية والعاطفية وتحسن الانتباه والتركيز وتشجعهم على استكشاف البيئة المحيطة بهم (قلادة والناعم، 2016: 543).

ومن خلال اللعب يحقق طفل الروضة ما يلي:

- تطوير المهارات المعرفية، مثل الانتباه والذاكرة وحل المشكلات.

- تحفيز إبداعه وخياله.

- تعزيز المهارات الاجتماعية والعاطفية، مثل التعاطف والتعاون.

- تعزيز احترام الذات والثقة بالنفس.

- التعرف على العالم من حوله وكيفية التفاعل معه (الشيخ وآخرون، 2017: 391).

كما تُسهم هذه البيئات في تعزيز ثقة الأطفال بأنفسهم، وهو عنصر أساسي يدعم تحقيق التعلم الهادف والمستدام، حيث يكتسبون القدرة على استيعاب المعاني واستخدامها بطريقة تعكس نضجهم الفكري والاجتماعي، وبصفة عامه، فالألعاب التعليمية تحمل في طياتها تجارب حياة الأطفال ومتعة التعلم التي يحلمون بها، والربط بين المعرفة الثقافية والاجتماعية التي يكتسبونها في الحياة المدرسية (زهران والجلوي، 2010: 60)

المناهج التعليمية في رياض الأطفال

نظرا لخصوصية الفئة العمرية التي يتم التعامل معها في رياض الأطفال، لذا وجب العمل على أن تكون المناهج المعتمدة لهذا السن مرتكزة على الألعاب التعليمية وتطبيقاتها ومتماشية مع احتياجات تلك الفئة العمرية، وبالنظر الى ذلك، فقد وجد أن هنالك خمس مجالات يجب التطرق اليها عند تنظيم تلك المناهج الدراسية للتعليم في مرحلة الطفولة المبكرة وهي كما يلي:

الجسم والإيماءات والحركات: حيث يجب الأخذ في الحسبان الحركات الجسدية (الحواس والإيماءات والحركات المندفعة أو المتعمدة أو المنسقة أو العفوية) التي تصدر من الطفل، واستكشاف ما يعنيه الطفل بتلك الحركات وما يفهمه منها وما تعنيه منذ سن مبكرة، إلى أن يصبحون تدريجياً مدركين لهذه الإيماءات الجسدية (زهران والجلوي، 2010: 60).

الذات والآخرين والعقدة: حيث يجب الأخذ في الحسبان التفاعل مع الأقران والمعلمين، وما يشكله للأطفال وينعكس على طريقتهم الخاصة في التصرف والشعور والتفكير، إذ يمثل ذلك التفاعل المعاشية الأولى لتجاربهم الاجتماعية الأولى، بما يبنونه من تصورات وأسئلة عن أنفسهم وعن الآخرين، ويميزون ويعرّفون أنفسهم في الوقت نفسه ككائنات فردية واجتماعية

الميزات والأصوات والألوان والأشكال: حيث يجب الأخذ في الحسبان تفاعل الأطفال وتعايشهم مع المظاهر الفنية المختلفة في الحياة اليومية المتاحة لهم من خلال التجارب المتنوعة من أشكال مختلفة من حيث التعبير واللغات، البصرية والفنون (الرسم، والنمذجة، والتصوير الفوتوغرافي، وما إلى ذلك)، والموسيقى، والمسرح، والرقص، والمواد السمعية والبصرية، وغيرها،

المساحات والعلاقات والتحويلات : حيث يجب الأخذ بعين الاعتبار تفاعل الأطفال مع المتغيرات الزمنية والمكانية والاجتماعية التي يعايشونها، كونها، يعيشون في مساحات وأزمنة ذات أبعاد مختلفة، في عالم تشكله الظواهر الطبيعية والاجتماعية والثقافية، قهم يسعون منذ سن مبكرة جداً إلى تحديد وإيجاد موقع أنفسهم في أماكن مختلفة (شارع، حي، مدينة، إلخ)، والساعات (ليلاً ونهاراً، اليوم، أمس، غداً، إلخ)، كما يظهرون فضولاً تجاه العالم المادي (أجسادهم، والظواهر الجوية، والحيوانات،

والنباتات، والتحويلات في الطبيعة، والأنواع المختلفة من المواد وإمكانيات والتلاعب بها، وما إلى ذلك)، والعالم الاجتماعي والثقافي (علاقات القرابة والعلاقات الاجتماعية بين الأشخاص الذين تعرفهم، كيف يعيش ويعمل هؤلاء الأشخاص، ماهي تقاليدهم وعاداتهم والتنوع فيما بينهم، وما إلى ذلك (الحربي، 2020 : 385)

الاستماع والتحدث والتفكير والخيال، حيث يجب الأخذ في الحسبان تفاعل الأطفال ومشاركتهم في مواقف التواصل اليومية مع الأشخاص الذين يتفاعلون معهم تدريجياً، التي تساعدهم على توسيع وإثراء مفرداتهم اللغوية خاصة اللغة الأم وغيرها من موارد التعبير والفهم، التي ستصبح شيئاً فشيئاً وسيلة التفاعل المفضلة لديهم (شحادة وآخرون، 2022: 279).

دو الألعاب التعليمية في نمو الطفل في مرحلة رياض الأطفال:

مما لا شك فيه أن اللعب ضرورياً للنمو الشامل للأطفال وخاصة خلال مرحلة رياض الأطفال كونه يطلق المهارات الحركية والمعرفية والاجتماعية والعاطفية ويعزز التعلم في جميع مجالات اللازمة لنمو الطفل (سلطان، 2020: 38)،

فاللعب ومن ثم الألعاب التعليمية تتيح للطفل التعلم والنمو معا بطريقة مريحة وممتعة، وتتنوع الألعاب التعليمية التي تساعد الأطفال على اكتساب المعرفة والمهارات بطريقة ممتعة وجذابة خلال مرحلة الطفولة المبكرة، فخلال تلك المرحلة يدرك الأطفال المتغيرات التي تحدث بأجسادهم، كما إن التعامل مع الأشياء عن طريق التقاطها ورميها على الأرض يساعدهم على فهم المفاهيم الأساسية مثل الشكل أو الوزن أو اتساق هذه الكائنات، وشيئاً فشيئاً، تنمو البنية الداخلية للطفل من خلال اللعب (درويش، 2020: 4)

وبناء على ذلك، يجب أن تكون الألعاب التعليمية جزءاً من حياة طفل الروضة، فهي لا تعزز قدرة الطفل الإدراكية فحسب، بل تساعد أيضاً في تطوير العديد من القدرات الأخرى مثل الذاكرة واحترام الذات والتركيز والنمو الاجتماعي

(سوالم، 2021: 3).

وهناك العديد من الألعاب المتخصصة واللازمة التي تحقق ذلك النمو المرجو لطفل الروضة مثل:

— الألعاب الأساسية القائمة على الأدوار منذ الصغر، ومن أمثلتها رمي الكرة على بعضها البعض، رمي السيارات بالتناوب، القفز، الدغدغة..، هذه الأنشطة تسمح للطفل بفهم تناوب الأدوار وتعلم الانتظار والمراقبة (السويح وآخرون، 2017: 106)

— ألعاب رمزية وتتضمن نصوصًا صغيرة للمحادثات التي ستجربها الألعاب وتكون مشابهة لتلك التي قد يجربها طفل صغير، في هذه النصوص يتم مساعدة الطفل على تعلم طرح الأسئلة: "ما اسمك؟" أو "هل لديك أخوة؟"؛ إصلاح سوء الفهم: "آسف لم أسمعك جيدًا" أو "ماذا قلت؟" وأيضًا قم بالتعليق: "كم هو جميل فستانك."

— ألعاب الطاولة الدومينو، ألعاب الارتباط، الذاكرة، لعبة الإوز، في هذه الألعاب يتم تعليم الأطفال من الضروري احترام المنعطفات والقواعد، بالإضافة إلى أنها توفر نماذج لفظية مستقرة: "الآن حان دورك"، "حان دوري" أو "هل يمكنني البدء؟" تشجع هذه الأنواع من الألعاب على تعلم القواعد الضمنية التي تكمن وراء المحادثة

وتتضح فاعلية تلك الألعاب التعليمية خلال مرحلة الطفولة بما تتيحه للأطفال من اكتساب المعرفة بطريقة مباشرة وممتعة، بالإضافة إلى ذلك، تسهم تلك الألعاب التعليمية في النمو الفكري والعاطفي والاجتماعي للطفل بما تتيحه له من تجربة واستكشاف وحل المشكلات بشكل إبداعي، فاللعب في مرحلة الطفولة المبكرة يعزز القدرات المعرفية لدى الأطفال، إذ يساعدهم على تنمية مهارات مثل الانتباه والذاكرة والتركيز وحل المشكلات، بالإضافة إلى تجربة مفاهيم مختلفة واكتساب المعرفة (الدوسري والعجاجي، 2018: 143)،

ومن بين تلك الألعاب ما يعرف باللعب الرمزي الذي يعد من أهم الألعاب في التعليم في مرحلة الطفولة المبكرة خاصة مرحلة رياض الأطفال، حيث يتيح للطفل تمثيل المواقف والأدوار من خلال الخيال، وهذا النوع من الألعاب يمكن الطفل من تطوير اللغة والتواصل، وفهم العواطف، وتنمية

التفكير المجرد والقدرة على حل المشكلات، وتعزيز الإبداع والتعبير الفني، واكتساب المهارات الاجتماعية (زيدان، 1990: 104-105).

وهنا يتضح أن الألعاب التعليمية تساعد الأطفال على الاحتفاظ بالتعلم، ورفع مستويات التركيز، وتنمية الجوانب الفكرية والعاطفية والحركية النفسية والاجتماعية، وما إلى ذلك، وتعلم أهمية العمل الجماعي، والتدريب على ابداء العواطف، والتفاعل مع بعضهم البعض، وفهم العالم من حولهم ويتعلمون أيضًا التعرف على مشاعرهم (البركات والحسن، 2010: 198).

ومما سبق يتضح أن الألعاب التعليمية ما هي إلا أداة تربوية أساسية تسهل التعلم النشط والهادف، فمن خلال اللعب، يستكشف الأطفال ويختبرون ويفهمون العالم من حولهم، ويطورون المهارات المعرفية والعاطفية والاجتماعية بطريقة طبيعية وممتعة، بالإضافة إلى ذلك تتيح الألعاب للأطفال التفاعل بشكل أعمق مع المحتوى، مما يحسن من مستوى الانتباه والتحفيز لديهم والاحتفاظ بالمعلومات، كون اللعب نشاطًا محفزًا، فهو يشجع على الإبداع، فالتحفيز والابداع ركيزتان أساسيتان للعملية التعليمية (قلادة والناعم، 2016: 543).

منهجية الألعاب التعليمية خلال مرحلة الطفولة:

تُعد منهجية الألعاب التعليمية من الأساليب التربوية الفعالة التي أثبتت على مر السنين قدرتها على تحقيق تقدم كبير ونتائج إيجابية لدى الأطفال، خاصة في مراحل التعليم المبكر أو ما يعرف بمرحلة الروضة، وتعتمد هذه المنهجية على استخدام اللعب كوسيلة تعليمية، مما يُتيح للأطفال فرصة للتعلم بطريقة طبيعية وممتعة بعيدًا عن الطرق التقليدية المرتبطة بالتعليم الأكاديمي.

ومن أبرز مزايا هذه المنهجية أنها تُوفر بيئة آمنة تُتيح للأطفال فرصة قبول الأخطاء والتعلم منها دون خوف من العقاب أو التوبيخ، فاللعب يُشجع الأطفال على مواجهة الإخفاقات، واستخدامها كفرصة لاكتساب مهارات جديدة وتطوير مهاراتهم الحالية، هذا النوع من التعليم يُعزز فهم الأطفال لفكرة أن الأخطاء ليست نهاية الطريق، بل هي جزء طبيعي من عملية التعلم، وأن خلف كل خطأ فرصة كبيرة للنمو والتقدم

والنجاح، وفي هذا الصدد يمكن القول بأن منهجية الألعاب التعليمية تُسهم أيضًا في تنمية المهارات الشخصية مثل تحمل الجهد والإحباط بطريقة إيجابية، عندما يواجه الأطفال التحديات في سياق اللعب، ويتعلمون منها الصبر والمثابرة، مما يُعزز من قدرتهم على التكيف مع المواقف الصعبة مستقبلاً، كما تُساعدهم على بناء شخصية قوية تتسم بالمرونة والقدرة على التعلم من التجارب، حيث تُعتبر هذه القيم جوهرًا أساسيًا للنمو الشخصي والنجاح الأكاديمي (الشهري والسواط، 2019: 96).

ومن أحد عوامل نجاح تلك المنهجية العمل ضمن جماعة (بالنسبة للطفل جماعة اللعب) يرجع إليها الفرد في تقييم سلوكه الاجتماعي ويلعب فيها أحب الأدوار الاجتماعية إلى نفسه وهي أكثر الجماعات إشباعًا لحاجاته ويشارك أعضائها الدوافع والميول والاتجاهات والقيم والمعايير والمثل، ومن ثم فهي تؤثر في سلوكه فهي التي تحدد مستويات طموحه وإطاره المرجعي للسلوك (عياد والخضري، 1995: 37).

وبالنظر إلى الآلية الفسيولوجية التي تعمل بها الأنشطة بصفة عامة والألعاب التعليمية بصفة خاصة، أشارت الأدبيات المختلفة إلى أن الألعاب التعليمية تعمل على تقوية منطقتين من الكتلة الرمادية المادة التي تشكل جزءًا من الجهاز العصبي المركزي (المخيخ)، الذي ينسق الحركات، والفص الجبهي، المرتبط باتخاذ القرار والتحكم في النبضات، ومن هنا تلعب تلك الألعاب دورًا رئيسيًا في عمليات النضج هذه لأنها تتكامل فيما بينها في تعلم العلاقة بين السبب والنتيجة، فاللعب هو التعلم من خلال تنشيط الخيال، والاكتشاف من خلال التفاعل، وقبل كل شيء، قضاء وقت ممتع، ولهذا السبب يعتبر اللعب عنصراً أساسياً للنمو الصحي للطفل وتنمية ذكائه فهو البيئة التي يتربص فيها الطفل في سنواته الأولى وهنا يتضح أن البيئة والعمر هما العامل الرئيس في اكتساب الطفل للمهارات المختلفة (أحمد، 2016: 299).

وأعتبر جان بياجيه (1896-1980) أن اللعب يعد جانباً أساسياً من جوانب النمو المعرفي لدى الأطفال، ووفقاً لرؤيته تلك، فإن اللعب لا يعكس فقط ما يعرفه الأطفال، بل يحفز أيضاً قدرتهم على التفكير بطرق أكثر تجريداً وتعقيداً، ويعد اللعب الرمزي على وجه الخصوص أمراً بالغ الأهمية خلال مرحلة ما قبل العمليات من التطور، لأنه يسمح للأطفال باستكشاف الأفكار وممارسة الأدوار

الاجتماعية وتطوير لغتهم وتفكيرهم المنطقي من خلال التقليد والخيال (البلهان والوتار، 2017: 207)

وضمن هذا الإطار فقد قدم جان بياجيه وصفاً تفصيلياً لأنواع اللعب الرئيسية التي تظهر طوال مرحلة الطفولة، حيث أنه في الفترة من يوم إلى 2 سنة، يسود اللعب الوظيفي أو التمريني، ومن 2 إلى 6 سنوات، يصبح اللعب الرمزي واضحاً، علاوة على ذلك لاحظ بياجيه كيف يظهر بالتوازي مع هذه الأنواع من اللعب ما يسمى بلعبة البناء، وهي نوع من الألعاب يتطور جنباً إلى جنب مع جميع الألعاب الأخرى (اعتماداً على المرحلة التي يكون فيها الطفل) كما أشار الى أن التطور المعرفي للطفل يركز بالدرجة الأولى على أربعة مرتكزات أساسية تتمثل في النضج، الخبرة، التفاعل الاجتماعي والتوازن، وتلك الأربعة مرتكزات تتحقق من خلال اللعب بالألعاب التعليمية خلال مرحلة رياض الأطفال (الفقى، 2023: 3-4)،

وخلال المرحلة الثانية من رياض الأطفال يسود اللعب الرمزي (الذي يتكون من محاكاة المواقف والأشياء والشخصيات)، وتصبح الألعاب التي تنمي خيال الطفل وتحفزه على الإبداع مثيرة للاهتمام، ويسهل اللعب الرمزي فهم البيئة، ويضع المعرفة حول الأدوار المحددة في حياة البالغين موضع التنفيذ، ويعزز تطوير شخصية الطفل من بين أمور أخرى (الحربي، 2020: 385)،

وبالإشارة الى اللعب الإيهامي يمكن القول بأنه نوع من الانتقال من الإيهام إلى الواقع، حيث يحب الصغار القصص الخيالية ويقبلون بشدة على هذا النوع من اللعب، فيلعبون "ضيوف مثلاً فيقوم واحد منهم بتمثيل صاحب البيت والآخرين ضيوف وزوجاتهم ويقلدون الكبار سواء في تناول مشروب أو تبادل أطراف الحديث (عياد والخضري، 1995: 35).

وخلال هذا النوع من الألعاب التعليمية، يقوم الأطفال بإعادة إنتاج المعرفة بالواقع الذي يحيط بهم، كلما كان الواقع الذي يعرفونه أكثر تنوعاً، كلما كانت الحجب التي يستخدمونها أكثر ثراءً (العائلات، الأطباء، المعلمين، المتاجر، إلخ)، وفي الواقع يُظهر اختيار وتطوير حبكة موضوع اللعبة أن الطفل يفهم بشكل متزايد الجوانب الأكثر حيوية، فالقواعد هي عناصر اجتماعية تعلم الأطفال الفوز

والخسارة، واحترام المنعطفات والقواعد، والنظر في تصرفات وآراء زملاء الفصل الآخرين وما إلى ذلك تعتبر القواعد أساسية لتعلم أنواع مختلفة من المعرفة وتعزيز تطوير اللغة والذاكرة والتفكير والانتباه (الشحروري، 2007: 27)،

ففي حالة الألعاب الرمزية، يُتيح اللعب للأطفال فرصة اكتساب المعلومات الأساسية حول البيئة المحيطة بهم، حيث يتعلمون من خلال التفاعل مع المفردات، الإيماءات، الإجراءات، والأفكار المرتبطة بالمجتمع، أما في حالة ألعاب القواعد، فإن اللعب يُعرّف الطفل على حدود وقواعد تُساعده على تطوير مهارات اجتماعية وتنظيمية، مما يُمكنه لاحقاً من ترجمة تلك المهارات إلى مواقف حياتية مختلفة، وهنا يصبح اللعب أداة تعليمية وتربوية تُعد الطفل لمواجهة تحديات الحياة بثقة وكفاءة وليس فقط وسيلة للتسلية،

كما تعمل ألعاب الذاكرة، على زيادة القدرات المعرفية المختلفة، على سبيل المثال، عندما يسعى الأطفال إلى تذكر موضع الصور المتكررة في أزواج، فإنهم بشكل طبيعي يمارسون الإدراك والانتباه والذاكرة، وهي عمليات معرفية أساسية، وبالمثل، يتعلم الأطفال التحلي بالصبر والمثابرة والتركيز من أجل إنهاء اللعبة بشكل جيد، وتعتبر هذه القدرات الثلاث ذات أهمية قصوى للتطور السليم، وممارستها منذ سن مبكرة جداً تساعدهم على إتقانها في أسرع وقت ممكن، (الشحروري، 2007: 27)

فعلى سبيل المثال، تعمل الألعاب المبنية على إستراتيجية تيك تاك تو على تعزيز التفكير وحل المشكلات، أثناء اللعب حيث يحاول الأطفال استنتاج الأفكار وبالتالي تطوير استراتيجيتهم، وتحفيز التفكير باستمرار، بالإضافة إلى إمكانية أن تساعد الألعاب الاستراتيجية في تحسين احترام الذات من خلال رؤية أنفسهم قادرين على التغلب على الخصم والتنبؤ بحركاته، ويزداد احترام الذات لديهم ويمكنهم من رؤية أنفسهم والثقة فيهم لمحاولة تعلم أشياء جديدة (العطار، 2019: 99).

التنمية اللغوية لطفل الروضة:

يعد اللعب والألعاب التعليمية خلال مرحلة الطفولة المبكرة أحد الوسائل الطبيعية التي يتعلم الطفل من خلالها الثقة بالنفس عن طريق البيئة المحيطة من حوله، فهو يسهل التعلم من خلال

السماح له بالتفاعل المباشر مع الآخرين، مما يعزز الاستكشاف الحسي لديه بل والتجريب، فاللعب في هذه المرحلة يضع الأساس للنمو المعرفي واللغوي والجسدي والاجتماعي، فمن خلال اللعب تتطور لدى الأطفال المهارات الحركية الدقيقة والإجمالية، ويكتسبون المفردات الجديدة، ويتدربون على التعبير عن أفكارهم ومشاعرهم لغوياً وسلوكياً، ويبدأون في استيعاب بعض المفاهيم مثل السبب والنتيجة، والتسلسل الزمني، والعلاقات المكانية، أي وبمعنى آخر يعد اللعب وسيلة من وسائل التربية العقلية

ويعتبر اكتساب المهارات اللفظية وتعليم اللغة أحد وسائل التربية العقلية فالطفل عندما يلعب بالأشياء والأدوات التي تحيط به ويقع عليها بصره كالكرة والمنبه والعصا والقاطرة والسيارة والطائرة ويلعب مع الكائنات الحية كالقط والكلب والسلحفاة ويطلق على هذه الأشياء أسماءها يكتسب محصولاً لغوياً دسماً عن طريق ذلك اللعب، وهذا المحصول الذي لا يفك يردده يساعد على حل عقدة لسانه ويؤثر إلى حد كبير في نموه اللغوي ومهارته اللفظية

كما يلاحظ أن الطفل بعد انقضاء الشهور الأولى من حياته وعند استشعاره بالدفع والشبع من النوم والراحة يأخذ في اللعب بإخراج أصوات يطلق عليها اسم "المناغة العشوائية" وهي وإن كانت غير مقصودة إلا أن قيمتها كبيرة في تمرين أعضاء النطق، ولا يلبث أن يتدرج في مناغاته إلى مرحلة تسمى "المناغة التجريبية" ففيها يحرك أجهزته الصوتية بأنغام مختلفة محاولاً تقليد ما سمعه من الذين يحيطون به، وهو يستمتع بلذة لما يحدثه من أصوات، وكلما شعر بنجاحه في إحداث صوت يسمعه بأذنيه دفعه هذا الشعور الوجداني وهو الشعور باللذة إلى مواصلة الجهد في التجريب مما يؤدي في النهاية إلى تعلم النطق ثم يتدرج الطفل في ببطء وتعثر إلى مرحلة يقلد فيها تقليداً ناجحاً أصوات الكبار الذين يحيطون به وهو ينجح في ذلك بالتكرار، فهو أول مرة ينطق فيها لفظ الكرة التي يلعب بها أو العربة التي يجرها أو العروسة التي يحتضنها أو الحصان الذي يتأرجح عليه لا يجيد النطق، ولا يلبث بالتكرار أن يجيد النطق وهو في هذا يعمل عملية عقلية مهمة يحدد بها معاني المدركات الكلية ففي لفظ كرة مثلاً هو يرى كرة كبيرة وأخرى صغيرة وكرة ملساء، وأخرى محببة، وكرة حمراء وأخرى بيضاء، وثلاثة صفراء ورابعة تختلط فيها الألوان، فهو يحدد لفظ كرة بالصفات المشتركة التي يجمع بين الكرات جميعاً وهي المرونة والاستدارة بصرف النظر عن اللون أو الحجم أو الشكل أو

اللمس وبذلك تتكون المدركات الكليات عند الطفل بإبعاد الصفات العرضية عن الأشياء ووضع الصفات المشتركة فيها جميعاً تحت لفظ واحد، وهكذا يزيد اللعب من المحصول اللغوي واللفظي للطفل والمدركات الكلية وتكوين العبارات، وهذا هو بدء تعلم اللغة (يوسف، ونجلاء، وآخرون، 2020: 377).

وتعد المحادثة مع الطفل أحد آليات اكتسابه اللغة وتنميتها من خلال الألعاب التعليمية التي تعنى بالاستماع، والاستجابة بطريقة تعزز المحادثة، حيث يعد انتظار الإجابات أحد أشكال تشجيع النمو اللغوي (البلهان والوتار، 2017: 206)،

وفى هذا السياق، فمن المهم جعل الطفل يشعر بالقبول وتسهيل التعلم باستخدام لغة يمكنه فهمها للمضي قدماً في مجتمعه للمقدرة على التحدث بشكل جيد (اللهيبي، 2017: 51)،

ومما سبق، ترى الباحثة أن تشجيع المحادثة بين الأطفال وتشجيعهم على طرح الأسئلة فيما بينهم والدخول في محادثات مع بعضهم البعض، ومع المعلمين، هذا مدخل يتيح لهم فرصة لممارسة المهارات اللغوية بشكل أوسع ومرن.

المبحث الثاني:

مهارات الحوار لدى طفل الروضة

- تمهيد.
- أولاً: مفهوم مهارة الحوار
- أسلوب الحوار.
- نظرية الحوار.
- أهمية الحوار
- أشكال وأنماط الحوار
- عناصر الحوار.
- أسس الحوار ومتطلباته
- فوائد الحوار
- الحوار لدى أطفال الروضة
- التواصل اللفظي في مرحلة الروضة.
- مهارات الحوار الأساسية لدى الأطفال
- مهارات الاستقبال اللفظي
- المهارات غير اللفظية
- مكونات الحوار لدى طفل الروضة
- اهم المهارات المطلوبه لطفل الروضة
- أولاً : مهارة الاستماع
- ثانياً: مهارة التحدث
- دور المعلم في أسلوب الحوار.
- دور الطفل في أسلوب الحوار.

تمهيد:

تستعرض الباحثة فيما يلي الإطار النظري المتعلق بأحد محاور الدراسة ألا وهو الحوار، استناداً على الأدبيات التربوية، والذي من خلاله سيتم تناول أسلوب الحوار في التدريس ويشتمل على: مفهوم أسلوب الحوار، والأساس النظري لأسلوب الحوار، وخطوات أسلوب الحوار في الغرف الصفية، وعناصر أسلوب الحوار، ودور المعلم في أسلوب الحوار، ودور الطالب في أسلوب الحوار، وشروط استخدام أسلوب الحوار، والمبادئ الواجب مراعاتها عند استخدام أسلوب الحوار، كما يشتمل الإطار النظري على نظرية الحوار.

أولاً/ مفهوم مهارة الحوار:

لغويًا: يعود أصل كلمة الحوار في اللغة الى كلمة حور والحوار الرجوع عن الشيء إلى الشيء، وحوار إلى الشيء رجع عنه وإليه، والمحاورة هي مراجعة المنطق والكلام في المخاطبة (ابن منظور، 1994: 218)

وفي الصحاح أتت المحاورة بمعنى المجاورة، والحوار التجاوب (الرازي، 1983: 45)،

كما أشار (الزيات، 1985: 204) أن كلمة الحوار في اللغة مشتقة من تحاور وتجاوزوا أي تراجعوا الكلام فيما بينهم، والحوار حديث يجري بين شخصين أو أكثر بهدف الوصول إلى الحقيقة، بينما عرفه (الأصفهاني، 1997: 142) بأنه المراد في الكلام، ومنها التحوار،

كما عرفة (الشافعي، 2005: 100) "بأنه توليد للأفكار الجديدة في ذهن المتعلم، وليس عرض الأفكار القديمة، وغالباً ما يتسم بتباين في الآراء ووجهات النظر.

فيما عرفه (الخياط، 1987: 16) "بأنه تبادل للكلام ومراجعته بهدف الوصول إلى الحقيقة.

بينما عرفه (زادة، 2010: 23) "بأنه تبادل الكلام ومراجعته بهدف الوصول إلى نقاط الالتقاء مع البعد عن الخصومة والتعصب"

وعرفها (الزحيلي، 1997: 216) ويقصد به "المجادلة في الكلام للوصول إلى الحقيقة"،

كما عرفه (النحلاوي، 2001: 35) بأنه "تناول للحديث بين طرفين أو أكثر عن طريق السؤال والجواب حول موضوعين يهدف في النهاية إلى القدرة على توليد معرفة جديدة"

فيما عرفت (نسبية، 2018: 278) الحوار على أنه "تلك العملية التي يتوافر فيها إمكانات الحوار مع النفس والحوار مع الآخر والإيمان بوجوده وحقوقه والمحافظة على تدفق المعلومة والحديث بين الطرفين والفهم لطبيعة الأدوار والأهداف والآداب بوصفها الإنتاج السلوكي الذي يستند إلى القيم حيث يؤدي فيه الحوار الدور الأساسي "

وتعرف مهارة الحوار مع الآخر بأنها: "الإطار الثقافي الذي تنطلق فيه إمكانيات وأشكال الحوار مع الآخر مع الإيمان بوجوده وحقوقه والمحافظة على تدفق المعلومة والحديث بين الطرفين والفهم لطبيعة الحوار وأهدافه وآدابه" (الحموري، 2011: 16)

أما عملية الحوار في حد ذاتها فهي العملية التي يتوافر فيها إمكانات الحوار مع النفس والحوار والآخر (العبيد، 2009: 148) وتعرف أيضا بأنها: النشاط الذهني والشفهي وأشكال السلوك التي يتبعها المتحاور ويلتزم بها في حوار مع الآخر من قبول واحترام في أجواء هادئة بعيدة عن العصبية والتعصب مع تقديم الحجج والبراهين التي تدعم الرأي، (الصمادي، 2017: 95)

ومن خلال ما سبق ذكره من تعريفات، يمكن القول بأن مهارة الحوار تعتبر مجموعة من القواعد والمعايير السلوكية التي يؤمن بها الأفراد على اختلاف توجهاتهم وأفكارهم وعقيدتهم ويعتمد على المعرفة الواسعة بأساليب وطرائق إقناع الآخرين، أما الحوار في حد ذاته فيمكن تعريفه بأنه نشاط ذهني شفهي بين طرفين أو أكثر حول قضية ما أو موضوع ما أو ما يقدم فيه المحاورون الأدلة والبراهين لتأكيد وجهة نظر كل طرف في الحوار للوصول إلى حل لموضوع الحوار، وعلى أن تتوفر الشروط التالية: وجود موضوع محدد للحوار، وجود طرفي حوار، وجود هدف للحوار، الاعتماد على العقل والعلم، البعد عن التعصب وفرض الرأي. كما اتضح أن الحوار يمتاز عما سواه بمجموعة من الخصائص، تعطيه ميزة عن غيره من الأساليب التدريسية، فمن بين خصائصه أنه يعد من الأساليب اللفظية، إذ يغلب عليه الحديث.

ومن هنا يعرف الحوار في هذه الدراسة بأنه الأسلوب التدريسي القائم على التفاعل الموجه بين الطفل واللعبة التي يستخدمها.

أسلوب الحوار:

- لقد تناول الباحثون والدارسون في مجال التربية والتعليم أسلوب الحوار بالتعريف والتوضيح على ذلك الأسلوب التدريسي الذي يتبع إجراءات منظمة ومحددة يتبعها المعلم ليضمن تفاعل الطالب مع الخبرات التربوية المقدمة، لذا عرف الحوار بأنه: -
- "طريقة تدريس تعتمد على قيام المعلم بإدارة حوار شفوي خلال الموقف التدريسي، بهدف الوصول إلى بيانات أو معلومات جديدة (الصيفي، 2011: 115)
- ومن كما عرف بأنه "ذلك الأسلوب الذي يقوم على الحوار والنقاش اللفظي بين المعلم وطلابه، باستخدام السؤال والجواب من جانب المعلم، أو من جانب الطلاب، وهو يرمي إلى إثارة التفكير أكثر من التذكر"، (اللقاني، 2007: 124)
- وترى (اللبودي، 2003: 17) أن أسلوب الحوار هو محادثة بين طرفين أو أكثر يتضمن تبادلاً للآراء والأفكار والمشاعر، ويستهدف تحقيق قدر أكبر من الفهم والتفاهم بين الأطراف المشاركة؛ لتحقيق أهدافاً معينة يسعى المشاركون في الحوار إلى إنجازها.
- كما يعرف أسلوب الحوار من حيث العمليات المنظمة لهذا الأسلوب، والخطوات الميسرة لعملية التعلم، ومن التعريفات أيضاً ما أشار إليه (الحيلة، 2002: 108) إذ عرفة بأنه "طريقة تعليمية تعلميه معدلة عن طريقة التدريس بالمحاضرة، ويعتمد على الحوار الشفوي بين المعلم وطلابه، على شكل مجموعات صغيرة أو كبيرة، يكون فيها الحوار مقيداً أو حراً".

نظرية الحوار:

يعد (Bakhtin) من أكثر التربويين الذين اهتموا بنظرية واستراتيجية الحوار في العملية التعليمية، حيث قام بتطويرها، فقد رأى أن هناك ثلاثة مبادئ جوهرية تشكل النظرية الحوارية وهي: أن الحوار أعظم شكل طبيعي للحديث الإنساني، وهو بناء تعاوني يشكل القاسم المشترك بين المتكلم والمستمع، ويحدد السياق أو الموقف الاجتماعي طبيعة المعنى المستهدف (Bakhtin، 22)

وفي ذات المعنى يؤكد (Zappen, 2004: 51- 85) على أن الطريقة الحوارية تمثل رسالة أو تعبير وبناء مشترك بين المتكلمين ويتأثر بالسياق الاجتماعي والتاريخي للمتكلمين.

كما أشارت بعد ذلك نظرية فيجوتسكي (Vygotsky) المتعلقة باللغة والحوار أن تطوير اللغة الشفهية أكثر من مجرد التحدث بطلاقة فهي عنصر أساسي للنمو المعرفي (Vygotsky, 1978, 57)، أي أن اللغة لا تُعتبر هنا كأداة لفهم البيئة المحيطة فقط بل وسيلة لتعزيز الارتباط بها، علاوة على ذلك، يُمكن أن يساعد تنفيذ برامج التحفيز اللغوي في الوقاية من اضطرابات النطق المحتملة، مثل خلل النطق (Dysarthria)، التلعثم، أو تأخر النمو اللغوي (Snowling & Hulme, 2020, 210)، ومن البديهي أن المدرسة تمثل البيئة مثالية لتشجيع وتحفيز التعبير اللغوي.

وهذا يدل على أن الحوار يعزز الفهم، ويعزز التعلم، وقد أشار فيجوتسكي في نظريته التطويرية إلى التفاعل الاجتماعي، حيث تلخص هذه النظرية في الآتي:

- يقوم التعلم على مبدأ التفاعل الصفي.
- يحدث التعلم اللغوي بالتفاعل الاجتماعي ما بين المتأثرين في المواقف جميعهم وليس اللغة، والتحدث إحدى مهاراتها تكتسب بفعل النقل، أو المحاكاة ما بين الطلبة ومعلمهم.
- عند بناء المعنى في حديث الطلبة يعتمد على نتائج صفية (المفاهيم، والمحتوى، والمعرفة، والاستراتيجيات)، وهكذا يتم التعلم الاجتماعي بالملازمة، وتعد اللغة وسيط أساس للتعلم وبناء المعنى.
- القدرة على التعلم باستمرار تتحول وتتغير، ويتوقف ذلك على ما يعرفه الشخص من قبل، وعلى طبيعة المشكلة محل الحوار، أو الواجب الذي سينفذ (الأحمد، 2010: 246)

أهمية الحوار:

عن القرآن الكريم بالحوار عناية بالغة، فقد وردت كلمة الحوار في ثلاثة مواضع في سورة الكهف في قوله تعالى: ﴿قَالَ لِصَاحِبِهِ وَهُوَ يُحَاوِرُهُ أَنَا أَكْثَرُ مِنْكَ مَالًا وَأَعَزُّ نَفَرًا﴾، (الكهف، الآية 34)، وفي قوله تعالى ﴿قَالَ لَهُ صَاحِبُهُ وَهُوَ يُحَاوِرُهُ أَكَفَرْتُ بِاللَّهِ خَلَقَكَ مِنْ تُرَابٍ ثُمَّ مِنْ نُطْفَةٍ ثُمَّ

سَوَّكَ رَجُلًا ﴿٣٧﴾، (الكهف، الآية 37)، وفي الموضع الثالث في سورة المجادلة: ﴿قَدْ سَمِعَ اللَّهُ قَوْلَ الَّتِي تُجَادِلُكَ فِي زَوْجِهَا وَتَشْتَكِي إِلَى اللَّهِ وَاللَّهُ يَسْمَعُ تَحَاوُرَكُمَا﴾، (المجادلة، الآية 1)

والحوار أهمية كبيرة في حياتنا، وفي تطور الحضارات وتقدم المجتمعات، وتتمثل أهميته في الآتي:

1- تتجلى في الحوار ميزة ترويض النفس على قبول النقد والاعتراف بالخطأ واحترام آراء الآخرين، وهو من أحسن الوسائل لإقناع الآخرين وتغيير سلوكهم إلى الأفضل،

2- عندما يكون الحوار منهجياً يكون مفيداً لإيصال الفكرة للآخرين، وتدريب المحاور نفسه ولسانه وتقوية ملكة التفكير والمحاكاة والتفكير المتزن، ومن ثم تكون درجة إقناعه للآخرين أكبر،

3- يعد الحوار وسيلة لتنوع الآراء والأفكار وبيان الخطأ فيها من الصواب وهذا لا يتأتى إلا من خلال نظر كل متحاور إلى دليل الآخر والذي يساهم في أن يبصر المحاور نفسه وينقد ذاته، (فرحات، 2005، 220)

4- يعمل الحوار على سيادة الفكر الجماعي والقضاء على الاعتقادات الخاطئة والتعاون والاتصال بالآخرين، (هاللي، 1999، 118)

5- وفي السياق الديني الدعوي، يعد الحوار أحد أنواع الجهاد وهو جهاد اللسان والكلمة وأسلوب من أساليب الدعوة إلى الله، (الفيفي، 1427هـ، 69)

6- الحوار سبيل لضبط الاختلاف المذموم (اختلاف التضاد) وتفعيل قيم التعاون والتآلف وبدونه تبرز النزاعات والفرقة والتفتت، والقمع والقهر، الذي لا ينهي فرقة وتجزئة، وإنما يزيد لها تأججاً، والبديل المتوفر عن الحوار هو الصراعات والعنف المجتمعي وعمليات الإقصاء والتهميش والتعصب الأعمى (الزناتي، 2015: 6)

7- الحوار وسيلة للوصول لنقاط الاختلاف في أمور عدة، بالأخص الاجتهادية، فالحوار وسيلة ناجحة للوصول للحق واليقين في المسائل الاجتهادية التي لا يحدها نص صريح أو إجماع، (فرحات، 2006: 164)

8- الحوار وسيلة للتعرف على معتقدات وقيم الفرد التي يحملها ووسيلة لنشر الوعي بين البشر والتقدم العلمي والثقافي والأخلاقي والروحي والاجتماعي وتأليف حكم جامع بين الأحكام المتناقضة وإقامة الحجج، (حمدان، 2020: 218)

ويمكن القول إن للحوار أهمية في كونه يعد عاملاً مساعداً في تطوير شخصية الفرد سواء من الناحية الفكرية ام الاجتماعية وذلك من خلال تبادل الافكار والمعلومات مع الآخرين كما أنه يساهم في فهم وجهات نظرهم والابتعاد عن التعصب والتصرف في الآراء الأمر الذي من شأنه أن يرسخ ويقوي العلاقات الاجتماعية والاقتصادية داخل المجتمع ويساعد على بناءة

أما بالنسبة لأهمية الحوار لدى طفل الروضة، فهو يُعد وسيلة أساسية لتعزيز النمو اللغوي والاجتماعي والعاطفي لطفل الروضة، بما لتلك المرحلة من أهمية في تُشكّل شخصية الطفل ومهاراته الأساسية للتواصل مع العالم المحيط به، وتتجلى أهمية الحوار لطفل الروضة في النقاط التالية: (سهير ، 2017 : 87) .

1. تطوير المهارات اللغوية:

- يساعد الحوار الأطفال على اكتساب مفردات جديدة وفهم تراكيب اللغة.
- يُمكنّ الطفل من تحسين قدرته على التعبير عن احتياجاته وأفكاره بوضوح.

2. تعزيز النمو الاجتماعي:

- من خلال الحوار، يتعلم الطفل كيف يستمع للآخرين ويكوّن علاقات اجتماعية.
- يتيح الفرصة للأطفال لفهم مشاعر الآخرين ومشاركة أفكارهم.

3. تنمية التفكير النقدي والإبداعي:

- يدفع الحوار الأطفال إلى التفكير في الأسئلة والاستفسارات، مما يُحفز التفكير النقدي.
- يعزز من قدرتهم على إيجاد حلول للمشكلات بطرق إبداعية.

4. دعم النمو العاطفي:

- يُساعد الحوار الطفل على التعبير عن مشاعره بطريقة صحية ومقبولة.
- يعزز من ثقته بنفسه من خلال الشعور بأن الآخرين يستمعون إليه.

5. تعزيز التعلم التفاعلي:

- الحوار مع المعلمين والأقران يساعد الطفل على التعلم من خلال التفاعل والنقاش.
 - يربط بين المعرفة النظرية والحياة العملية، (سهير، 2017: 87)
- ومن خلال ما تقدم يمكن القول إن تطوير المهارات اللغوية لدى الطفل من شأنه أن يساعد الطفل على زيارة مفرداته اللغوية التي تجعله قادراً على التواصل مع الآخرين فاللغة تعد أحد أساسيات الإتصال.

أشكال وأنماط الحوار:

تتطلب الحياة وتفرض على الإنسان عملية التواصل وهذا التواصل لا يتم إلا من خلال العملية الحوارية، التي تتسم بتعدد أشكالها وأنواعها فمنها:

1. الحوار الذاتي " الداخلي " وهو حوار الإنسان مع نفسه ومحاسبتها عند الخطأ أو عند التقصير،
2. الحوار الموضوعي " الخارجي " ويكون مع الآخر سواء كان متفقاً أو متبايناً ومغايراً في العرق والانتماء والجنس والثقافة والرأي والموقف، (الربيعي، 2008: 11)
3. الحوار التثقيفي التعليمي، وهذا يعد أساس نقل المعلومات وتبادل الأفكار بين أطراف الحوار حول موضوع معين، بهدف توضيح المعلومات والمعارف المتعلقة بالموضوع، ويتطلب استخدام لغة بسيطة وموضوعية.
4. الحوار في المناسبات الاجتماعية، وتختلف هذه الحوارات باختلاف مواقف الحياة اليومية مثل مواقف التعارف والتكريم والترحيب وتتميز هذه الحوارات بالبساطة، (الجبار وعبله، 2017:

5. الحوار التأثيري الإقناعي، وهدفه التأثير في اتجاهات ومعتقدات وسلوكيات أطراف الحوار تجاه موضوع معين، ويفيد هذا التنوع في الترويج للأفكار المستحدثة،
6. الحوار الاجتماعي، وهذا النوع من الحوارات يعقد في المؤسسات الاجتماعية والأهلية لمناقشة القضايا الاجتماعية المتعلقة بالشأن العام (العبدلي، 2022: 10)
7. الحوار الشرعي الديني، وهو حوار يجري بين مجموعة من الناس للتعرف على تعاليم الدين الإسلامي ودعوة الآخرين للعمل بمقتضى الشرع وشرح بعض الكتب الفقهية.
8. الحوار العلمي، وهو طرح لأية مادة علمية سواء أكانت دينية أو تاريخية أو فلكية أو طبية،
9. الحوار الاقتصادي، ويعني هذا الحوار بالجوانب الاقتصادية التي تتناول المواطن أو المؤسسات الاقتصادية وتتخذ أدوات متعددة من خلال اللقاءات المتلفزة أو من خلال المنتديات والمؤتمرات الاقتصادية.
10. الحوار الوطني، وهو حوار يجري بين أبناء المجتمع لمناقشة القضايا الوطنية من خلال المجتمع المدني أو الأمني وقد يكون في مؤسسة عامة تعني بالحوار الوطني،
11. الحوار التربوي، وتعمل هذه الحوارات على نشر الرؤى والأفكار التربوية وتصحيح المفاهيم الخاطئة وتكون مع المعنيين بالشأن التربوي من مفكرين ومتقنين وباحثين وتربويين عن طريق المؤسسات التربوية،
12. الحوار الوصفي، وهذا الحوار فيه وصف للحالة فهو "حوار بين طرفين أو أكثر" يصف الحالة النفسية لبعض المتحاورين، أو يشعر السامع والقارئ بها، بقصد هدايته إلى الاقتداء بالصالحين والابتعاد عن سلوك الشريرين، (العبدلي، 2022: 11)
13. الحوار القصصي، هو حوار يدور حول قصة معينة "تعتمد في طريقة العرض على المشاهد" وفي طريقة التعبير على الحوار، وفي تنسيق الحوادث على تصوير أبرز المواقف، تاركة للمشاهد كثيراً من التفصيلات التي تعمل فيها الذاكرة أو يتصورها الخيال،
14. الحوار الجدلي لإثبات الحجة، وهو يعتمد على إقامة الحجة وفيه جدل ومناقشة،
15. الحوار التأملي، ويهدف للوصول بأطرافه لأفضل خيار بعد مرحلة من التفكير الهادئ والتأمل والتنسيق بين الخيارات المطروحة، (النحلاوي، 1421: 26)

ومن خلال العرض السابق يمكن القول أن للحوار أشكالاً وأنواعاً متعددة وذلك تبعاً للهدف الذي تتبع منه والموقف الذي يجري فيه

عناصر الحوار:

يتكون أسلوب الحوار من عناصر رئيسة عدة لا يمكن أن يتم الحوار بدونها، وهذه العناصر يجب تحققها في عملية الحوار، حتى يتحول الحوار إلى عملية إيجابية، وأن نتائج مثمرة، يجب أن تتوفر فيه العناصر التالية: - (زادة، 2010: 115)

1. **المرسل:** وهو المحاور، وهناك شروط يجب أن تتوافر في شخصية المحاور الذي يدير عملية الحوار قبل أن يتصدى لعملية الحوار حتى يكون منهجياً، ومن هذه الصفات الإيمان الجازم بالفكرة التي يطرحها، والعلم الدقيق بفكرته، والاستعداد لها قبل الحوار، والحكمة الشاملة في عملية الحوار.

2. **المستقبل:** وهي شخصية الطرف الآخر للحوار ومن الشروط الواجب توافرها في المستقبل أن تكون لديه الرغبة في إجراء الحوار، والرغبة في البحث عن الحقيقة والاعتراف بالحق.

3. **بيئة الحوار:** يحتاج الحوار إلى بيئة وظروف هادئة بعيدة عن المؤثرات الداخلية والخارجية، إذ ينبغي مراعاة الظروف قبل البدء بالمحاور ومن الظروف المؤثرة في الحوار ثلاثة أمور: ظرف المكان الذي يجري فيه الحوار، وظرف الزمان وهي الأوقات المناسبة للحوار، وظرف الإنسان وهو الحالة النفسية وحضورها أثناء عملية الحوار.

4. **موضوع الحوار:** وهو الهدف والمصلحة التي يدور حولها موضوع الحوار، فإنه لا محرمات في الحوار، لا من حيث الأفكار ولا من حيث الأسلوب في طرحها، بشرط الجدية وعدم الهزل أو التعريض في الحوار.

5. **أسلوب الحوار:** وتتدخل ضمن أسلوب الحوار طريقتان: الأولى تقوم على طريقة العنف والشدة التي تعتمد على المواجهة والإكراه دون مراعاة لقواعد الحوار وآدابه، ويدخل ضمن هذا الأسلوب

الجدال المذموم، والثانية: الأسلوب السلمي والحسن لإدارة الحوار، حيث يراعى فيه قواعد وآداب الحوار، (بكار، 2001: 45)

ومما لاشك فيه أن الحوار أصبح من الضروريات الحياتية التي يتحتم ممارستها بين الأفراد والقوى الحضارية والثقافات والمجتمعات فالحوار يحتاج لتحديد عناصره وفق قنوات تتمثل في:

1. التكافؤ والمساواة والندية والإرادة المشتركة وشاملاً مع المؤسسات الحكومية وتنظيمات المجتمع المدني وأن يتناول مختلف القضايا الفكرية، والاقتصادية والاجتماعية والعلمية،
2. أن يهدف الحوار إلى تحقيق منافع مشتركة للطرفين، ويؤدي إلى تأمين المصالح التي يحرص عليها والتي لها صلة بالتقدم في مجالات الحياة وتعود بالنفع على المجتمع،
3. أن يكون مترفعاً عن الموضوعات التي تكون مثار للاختلافات والمتعلقة بالثوابت والمسائل الحساسة المرتبطة بالتعاليم الدينية والقيم المرتبطة بها (محجوب، 2004: 260).
4. أن يسير الحوار في خطوط متوازية وفق برامج معدة مسبقاً وترابط حلقات الحوار وتداخل الاتجاهات فيما بينها وصولاً إلى التكامل بين الأهداف المتوخاة،
5. الحوار مع الجهات الأكاديمية والثقافية حول القضايا ذات النحل المعرفي الكبير سيبقى هو المدخل الرئيسي إلي الحوار العام حول الموضوعات ذات الطبيعة الشمولية، وأن كان الحوار الديني أساساً من أسس التعايش والتفاهم، وهما بدورهما يمهدان للتعاون في شتى المجالات،
6. تحديد المواقع أو الهويات، وهذا مطلوب لكلاً الطرفين المتحاورين فلا يسوغ في منطق العقلاء أن يجادل في الفروع من لا يؤمن بالأصول، أو تقنع بالشرعية من ينكر العقيدة، (فرحات، 2006، 169-171)
7. التعاون في المتفق عليه والتسامح في المختلف عليه وهذا من شأنه اختصار الوقت، فضلاً عن تضيق هوة الخلاف وتحقيق الانسجام مع القاعدة الذهبية التي صاغها "العلامة: السيد محمد رشيد رضا" حيث يقول "نتعاون فيما اتفقنا عليه، ويعذر بعضنا فيما اختلفنا عليه"
8. تحديد الهدف من الحوار، فقد يختلف المتحاورون في مسائل عديدة وليس على مسألة واحدة، وأحياناً ينتقل الحوار من مسألة لأخرى دون الاتفاق على المسألة الأولى فيتشعب الحوار ويكون

عائماً لا زمام له، ولا ينتهي إلى نتيجة ويؤدي لإضاعة الوقت والجهد، فلذا لابد من تحديد الهدف من الحوار،

9. التسلح بالدليل الناصح والبرهان الساطع، وتمتع شخصية الطرف المحاور بالعلم والحكمة الشاملة والاستقلالية في التفكير بعيداً عن هيمنة الألقاب والمناصب،

10. الإلمام بموضوعات الحوار لكلا طرفي الحوار، لأن الجهل سوف يؤدي إلى المهارات ومن خلال العرض السابق يمكن القول إنه لكي يؤدي الحوار وظيفته لابد من توافر العناصر السابق ذكرها ذلك لأنها تعمل بشكل مترابط ومتسلسل وأي غياب لأحدهما قد يؤدي إلى عدم تحقيق الهدف من الحوار إضافة إلى يجب أن يقوم الحوار على مبدأ الاحترام المتبادل بين الاطراف وأن يدور حول الموضوعات التي تهم الفرد والمجتمع وتحديد فيه أهم النقاط الأساسية مع التأكيد عدم الانتقال من نقطة إلى أخرى دون أن يتم الاتفاق على النقطة السابقة ثم التي تليها ليغطي كل طرف عجزه وجهله بالأفكار المعروضة، (الصويان، 1413، 64)،

أسس الحوار ومتطلباته:

تحدد أسس الحوار وفقاً لما أشار إليه (Ropers, N، 2004، 255-269) بالمحددات التالية:

- صياغة وجهات النظر المختلفة بأكبر قدر ممكن من الوضوح والحصول على مصادقة متبادلة عليها.
- التركيز على التفكير في الاحتياجات والمخاوف الأساسية من الجهات الفاعلة المشاركة، وقيمتها، وتجاربها وآمالها.
- تحديد المصالح والاحتياجات والمخاوف المشتركة، ويمكن بدء التعاون العملي من خلال قضايا أقل إثارة للجدل.
- يتطلب مرحلة أطول من الإعداد وبناء الثقة الشخصية،
- ينطوي على مناقشة الأفكار لمعالجة القضايا الموضوعية في النزاع، بما يعكس كيفية تنفيذها ثم الشروع في اتخاذ تدابير عملية لحلها.

فوائد الحوار:

يحقق الحوار لعدد من الفوائد، وتتمثل في الآتي:

1. **تنمية القيم:** فعن طريق الحوار يتم تنمية القيم الصحيحة وتعديل الخاطئ منها، من خلال الإقناع لتحسين السلوك في جو تسوده الرحمة والرغبة في المنفعة باستخدام أسلوب الحوار يعزز القناعة بالقيمة التي يتبناها الفرد لأنها تنبت في جو من الحوار والمناقشة.

2. **تحسين العلاقات:** إن من أهم الغايات التربوية التي تسعى التربية لتحقيقها هو التعايش السلمي مع الآخرين من خلال إكساب الفرد المهارات لفهم ذاته والآخرين، وإدراك أوجه التكافل فيما بينهم، والاستعداد لحل النزاعات، والتحكم في الصراع وتسوية الخلافات، والحوار في إطار الاحترام والعدالة والتفاهم والسلامة، فالحوار الإيجابي هو الذي يؤلف القلوب ويُعلي من أهمية الحجج والبراهين وبقدرة الارتقاء بأسلوب الحوار يكون الود والتفاهم.

3. **التدريب على التفكير السليم:** إن الحوار يساعد على التفكير الابتكاري البناء، والتوصل إلى التعليل والتفسير، ففي المناقشة استثارة للنشاط العقلي للفرد من خلال التدريب على طرق التفكير السليمة وشد انتباهه وإثارة معارفه السابقة، وتثبيت المعارف الجديدة، وتشجيع التفكير المستقل، (الطاوي، 2005: 12)

شروط ممارسة العملية الحوارية:

بالحديث عن الحوار والعملية الحوارية بصفة عامة، يمكن القول بضرورة توافر مجموعة من الشروط اللازمة أثناء عملية حوار سواء أكانت في غرفة الصف أم في برامج إعلامية أم في جلسات ثقافية وعلمية أم محاورات سياسية واجتماعية وغيرها، وقد وضعت هذه الشروط لضمان تحقق الأهداف المرجوة من عملية الحوار، ومن هذه الشروط مايلي:

1. الشرط الأول الذي لا يتم الحوار إلا به هو أن يجمع بين طرفين.
2. أن يتم في شكل نقاش مفتوح، وبغير ذلك يخرج الحوار عن منهجه الأصلي فيتحول إلى درس أو محاضرة (زمزمي، 1994: 53).

3. الحرية التامة بين أطراف الحوار ونعني به أن يكون لكل طرف من أطراف الحوار مطلق الحرية في طرح آرائه، ووجهات نظره في القضايا المختلفة دون التعالي على الطرف الآخر، ودون أي ضغوط، أو ممارسات تحد من هذه الحرية لأن أي ممارسة أو محاولة من هذا النوع تخرج الحوار عن مساره وتجعله دون معنى (زادة، 2010: 19).

4. الاعتراف والاحترام المتبادل، بمعنى أن يكون كل من طرفي الحوار أو أطرافه معترفاً بالآخر، فعلى المحاور أن يحترم الأطراف الأخرى التي يحاورها، أيًا كان فكرها ويمنحها حقها من التقدير والاحترام،

5. الالتزام بأداب وأخلاقيات الحوار: فنجاح عملية الحوار مرهونة بالأداء العملي والممارسة الفعلية لأداب وأخلاقيات الحوار (الندوة العالمية للشباب المسلم، 1994: 16)

6. تحديد القضية أو القضايا التي يتم الحوار بشأنها من الأمور اللازمة في عملية الحوار، ويجب تحديد هذه القضايا بدقة، حتى يكون الحوار منهجياً، وفي مساره المحدد له، وبالتالي تحقيق الحوار لنتائجه المرجوة، فإذا لم يتم تحديد موضوع النقاش، فإن الحوار قد لا يأتي بأي نتيجة (زادة، 2010: 18).

7. امداد المتحاورين بالمعلومات قبل الشروع في الحوار مع تحديد ما ليس موضعاً للحوار (بكار، 2010: 45)

8. والوعي بالأهداف المرجوة من الحوار (الغول، 2009: 19).

ويمكن القول بأن للعملية الحوارية بصفة عامه شروطاً، تتمثل فيما يلي:

- الجو الحسي للحوار: يجب مراعاة المكان الذي يقام فيه الحوار.
- مراعاة آداب الحوار، إذ يجب على المحاور التحلي بالآداب والأخلاقيات الحوارية من أجل قيام حوار جيد بينه وبين طرف آخر.
- العلم والتمكن من موضوع الحوار.
- الثقة المتبادلة بين المحاورين.
- حسن الاستماع والإنصات أثناء الحوار.
- اختيار الوقت والمكان والظروف والموضوعات المناسبة لمحاورة (جمعة، 2008: 425)

الحوار لدى أطفال الروضة:

بالنظر الى الأدبيات التربوية الدينية على مر التاريخ، يتضح أن العلماء والمربين المسلمين دعوا إلى استخدام الحوار في العملية التعليمية، لما يحمله من آثار تربوية وعقلية وتطبيقية، فقد نقد ابن خلدون الركود الذهني في بلاد المغرب في القرن الرابع عشر الميلادي، وعزاه إلى قصور طرق التدريس، لأنها أهملت المناقشة والمناظرة في التعليم (القاضي، 2001: 24) وفي هذا الصدد أشار (الصيفي، 2009: 14)

وترجع معظم الأدبيات التربوية إلى أن الفضل في تطبيق هذا الأسلوب بشكل واسع نظراً لأهميته وفائدته التربوية في التعليم يعود إلى الفيلسوف اليوناني المعروف سقراط، فهو أول من أكد بقوة على أن عملية التعليم لا يقصد بها حشو أذهان الطلبة بالمعلومات والحقائق المختلفة، بل تشجيعهم على إستنباط الأدلة والحقائق عن طريق الحوار النشط فيما بينهم، من خلال التأمل والتفكير والتقصي، لاستنتاج الأدلة والبراهين ذات العلاقة (الخزاعلة وآخرون، 2011: 46).

وبناء على تلك الرؤية المستنيرة، تعد اللغة الشفهية التي هي أصل عملية التحوار بمثابة مهارة تواصلية تكتسب المعنى عندما يفهمها الشخص ويفسر ما يسمعه، وهي تنطوي على التفاعل مع عدد أكبر من الأشخاص في سياق مماثل وفي موقف تتدخل فيه معاني اللغة لذلك، فهي عملية، تعتمد على المهارات التعبيرية والتفسيرية، لذلك يجب فهم التعبير الشفهي على هذا النحو، إلى جانب القراءة والكتابة،

ففي مرحلة ما قبل المدرسة يكون لدى الطفل تطور متميز في اللغة، ومن هنا تأتي أهمية تفاعل الأطفال مع أقرانهم ومع الكبار وكذلك السياق الذي يحيط بهم حيث أن هذه العوامل ستعتمد على تطورهم الأمثل في المكان الذي يتعلمون فيه، وهذا التطوير يتضمن مهارات التحدث والاستماع والفهم والحوار والتحدث والمناقشة والحوار (كاشف وسليمان، 2022: 64).

حيث يشير (الشبيبي، 2012: 124)، فالمحادثة هي واحدة من أفضل الطرق لتعزيز الحوار سواء في البيئة المدرسية أو في البيت، ويعد تعزيز مشاركة الأولاد والبنات في المحادثات وسيلة لهم للتخلص من خوفهم من التعبير عن آرائهم بحرية وأمان واحترام،

كما يقول عبد الكريم (عبد الكريم وعراقي وآخرون، 2021: 513)، فهناك العديد من اللحظات التي يمكن أن يحدث فيها هذا بشكل طبيعي، ومن المهم تمكن المعلمين من توجيه الأولاد والبنات حتى تتم كل هذه التفاعلات في بيئة من الاحترام، مما سيساعدهم على إقامة علاقات صحية وتحسين طريقة تواصلهم الاجتماعي مع الآخرين.

فمن خلال اللعب يستطيع الأطفال بناء "شخصياتهم" من خلال "المواقف" المختلفة، يتم تعزيز الثقة الأكبر حتى يتمكنوا من التعبير عن أنفسهم في هذه السيناريوهات، فلا يساعد التحدث فقط على تحسين مهارات الحوار لدى الأطفال، بل تشجيع القراءة يعد أحد الاستراتيجيات الفعالة في هذا المضمار، وذلك لأن قراءة النصوص الجديدة تشجع على الإبداع، وتنمية من حصيلة المفردات اللغوية، ومن ثم يتكون لدى الأطفال الثقة في معرفة ما سيقولونه في محادثاتهم، وهذا يحفزهم على التفاعل والتعبير عن أنفسهم بحرية أكبر، سواء في الفصول الدراسية أو في المواقف الاجتماعية.

ويعد الحوار عاملاً أساسياً لنمو الأطفال، ولهذا السبب يتولى التعليم مهمة تحفيز مهارات الحوار لدى الأطفال من خلال استراتيجيات تعمل على توعية الأطفال في هذا المجال، فما ذكر جان بياجيه، فإن مرحلة ما قبل المدرسة تعتبر حاسمة لتدريبهم الشامل (سالم وأحمد، 2019: 6).

فمهارات الحوار مهمة جداً للأطفال، وبدون اللغة والكلام، لا يمكنهم السماح للآخرين بمعرفة ما يريدونه ويحتاجون إليه، وما هو مهم بالنسبة لهم، ولكن هناك سبباً آخر يجعل الحوار أمراً بالغ الأهمية لنمو الطفل (رضوان وإبراهيم، 2017: 626)،

فاللغة الشفهية لها أهمية كبرى في العملية التعليمية في مرحلة الطفولة المبكرة، ولهذا ثبتت الحاجة إلى إثرائها في المدرسة من خلال المحادثة والحوار، وفي تطور المحادثات، سيتقن الطفل مفرداته،

وسيثريها بكلمات جديدة ومتنوعة سيأخذها من محاوره، وسيصحح صوته تدريجياً، وسيتعلم وضع الجمل وفق تركيب معين (خطاطبة، 2015: 23)

قد أشارت العديد من الأدبيات التربوية لأهمية تطوير مهارات المحادثة، خاصة بالنسبة لمن هم في سن ما قبل المدرسة، حيث العلاقات الشفهية في مرحلة ما قبل المدرسة بطريقتين محتملتين وهى: الحوار والمونولوج، التى تتطلب من الأطفال التعبير شفهيًا عن أفكارهم وآرائهم ورغباتهم وخبراتهم، وهذا يتطلب تحسين وتطوير قدراتهم على التحدث وسرد القصص خلال مرحلة ما قبل المدرسة (الفاعوري والزريقات، 2020: 194)،

فالمحادثة هي إحدى أشكال لغة الحوار، وهي تبادل الأفكار والآراء والمعايير بين شخصين أو أكثر ينقلون أفكارهم لبعضهم البعض بهذه الطريقة، ويعد إجراء مهم للغاية لإنشاء والحفاظ على علاقات جيدة بين الأطفال وبينهم وبين المعلمين وغيرهم من الأشخاص، ويمكن أن تحتوي المحادثات على مواضيع متنوعة للغاية مثل، الأسرة، المشي، الطبيعة، الحيوانات، باختصار كل ما يحيط بالطفل في سياقه المباشر، لذا فإن المواضيع التي يقترحها المربي يجب أن تبدأ دائماً من البيئة المحيطة ومن تجارب الطفل القريبة (الصالح، والبقمى، 2018: 14).

يتضح مما سبق أن لغة التواصل تعد من الأهمية بمكان للأطفال لتعليمهم دمج المعلومات من خلال التفاعلات والتجارب التي يمرون بها كل يوم مع محيطهم الاجتماعي،

التواصل اللفظي فى مرحلة الروضة:

يُظهر طلاب التعليم في مرحلة الطفولة المبكرة رغبة طبيعية في المشاركة داخل الفصل، حيث يحبون تقديم الأفكار، وإخبار تجاربهم واهتماماتهم، والشعور بأن هناك من يستمع إليهم ووفقاً لدراسات متعددة، فإن هذه المرحلة العمرية تتميز بإندماج الأطفال في التفاعل مع الآخرين كجزء من نموهم الاجتماعي والمعرفي نقلاً عن (Piaget, 1952, 176)، لذا، فإن الحاجة إلى التحدث والمشاركة غالباً ما تكون متأصلة في عملية نموهم، ولا يتطلب الأمر مجهوداً كبيراً من المعلم

لتحفيزهم على التفاعل وفي البيئة المدرسية، تتشكل علاقات شخصية تتيح للأطفال تعلم مهارات التواصل مع أقرانهم والمعلمين،

عندما يُحسن الأطفال مهاراتهم اللغوية، فإنهم يطورون أيضاً قدرتهم على إجراء المحادثات، فالأطفال الذين تتراوح أعمارهم بين 4 و 5 سنوات يتمتعون بقدرة متزايدة على اتباع تعليمات أكثر تعقيداً، والتعبير عن أفكارهم بطريقة مترابطة، يمكنهم أيضاً تأليف القصص وإعادة سردها، مع التنبؤ بالأحداث المستقبلية إذا كانوا على دراية بالقصة (Justice & Kaderavek, 2004, 194)، كما يبدأ الأطفال في هذا العمر في استخدام جمل مكونة من أربع كلمات أو أكثر، وتزداد مفرداتهم بشكل كبير، وعلى الرغم من تطور مهاراتهم، قد يواجه بعضهم صعوبات في نطق أصوات معينة مثل الهسهسة أو التلعثم، خاصة لدى الذكور (Owens, 2020, 102).

ويمكن القول إن ممارسة الأطفال للأنشطة المختلفة كالغناء ولعب ألعاب بكلمات وطرح الأسئلة التي تدور في مخيلتهم يساعد في توسيع مفرداتهم وتحسين مهارات الإستماع والتواصل لديهم، وفقاً لتقرير الجمعية الوطنية لتعليم الأطفال الصغار (NAEYC, 2019, 15)، فإن هذه الأنشطة تُعزز التعلم اللغوي بطرق تفاعلية، وبحلول سن الرابعة، يستطيع معظم الأطفال:

- تأليف جمل مكونة من أربع كلمات أو أكثر.
- تكرار كلمات أغنية أو قصة.
- التحدث عن شيء واحد على الأقل حدث خلال يومهم.
- أما بحلول سن الخامسة، فإن معظم الأطفال يكتسبون المهارات التالية:
- سرد قصة تحتوي على حدثين على الأقل.
- الإجابة على أسئلة بسيطة حول كتاب أو قصة.
- الحفاظ على محادثة مع الآخرين.
- استخدام القوافي البسيطة والتعرف عليها.

ومن هنا يُعتبر تطوير مهارات اللغة الشفهية في مرحلة الطفولة المبكرة عملية أساسية ومما تقدم يمكن القول تنمية مهارات اللغة الشفهية في مرحلة الطفولة يعتبر أمراً ضرورياً وذلك لما لها من دور

فعال في نمو الطفل على المستويين الاجتماعي والمعرفي، وتعد الأنشطة التحفيزية أحد الركائز الأساسية التي يمكن أن تساهم في تعزيز لغة الحوار الآخر الذي يتطلب توفير بيئة تعليمية مناسبة تتوفر فيها الامكانيات التي تساعد المعلم على أداء وظيفته على وجه أفضل لنمو الطفل على المستوى الاجتماعي والمعرفي، كما تُعد الأنشطة التحفيزية أداة فعالة لدعم هذا التطور، لذا، فإن فهم احتياجات الأطفال ومراحل تطوّرهم يُساعد المعلمين وأولياء الأمور على توفير بيئة تعليمية ملائمة تعزز من إمكانياتهم

وهذا ما أكد عليه (المحسن والربضي) تحفيز التعبير والتواصل في التعليم في مرحلة الطفولة المبكرة أمرًا ضروريًا للنمو السليم للطفل، وأحد أفضل الطرق لتحفيز هذا التعلم هو من خلال الألعاب، ويعد التعلم بطريقة مرحية أحد أفضل الطرق لتطوير الكفاءات والمهارات والقدرات بعض المقترحات الترفيهية التي تعمل بها المحتويات المختلفة بطريقة مستعرضة، والتي تعزز على وجه التحديد تطوير اللغة، هي تلك التي نقدمها أدناه: (المحيسن والربضي، 2010: 102).

- الأغاني: إنها تعزز تعلم الكلمات، وتحفز الذاكرة، وتشجع على التقليد وتسمح بتعلم المفاهيم (أجزاء الجسم، والحيوانات، والأرقام)، تساعد هذه اللعبة الكلاسيكية في العمل على الذاكرة الدلالية والوعي بما تبدو عليه الكلمات ("يبدأ ب...")، بالإضافة إلى ذلك، فهو يساعد على العمل على إدراك مفاهيم مثل الصفات مع إعطاء أدلة (اللون والشكل والحجم).
- التخمين: تعد لعبة تعليمية مثالية للعب مع الأطفال، ليست هناك حاجة لأي مواد ويمكن تعديل الأوامر حسب العمر واللعبة بالتناوب، وهو التعلم الأساسي في مرحلة الطفولة.
- من أنا: وهي لعبة يتم فيها تخمين من أو ما نحن عليه، كل لاعب لديه صورة فوق رأسه (في المنزل يمكنك صنعها بشريط أو منديل)، ويتم طرح الأسئلة على بقية اللاعبين لتخمين من نحن، يمكن للاعبين الإجابة فقط بنعم أو لا وتتيح هذه اللعبة العمل على التفكير اللفظي أو المفردات أو الذاكرة وبالنسبة للأطفال الأصغر سنًا، قد يكون من الصعب قليلاً فهم كيفية عملها في البداية.

إضافة إلى ما قد يواجه بعض الأطفال من صعوبات عند تعلم محتوى أو مهارات جديدة، مما قد يؤثر على طريقة اكتسابهم لعادات الحياة اليومية.

- **العادات الاجتماعية:** ومن أمثلتها التحية، والتعريف عن نفسك، واحترام قواعد اللعبة، والمشاركة، والانسجام مع الأطفال الآخرين.

- **العادات اليومية:** وتتضمن النوم المستقل، واستخدام المراض، والنظافة الشخصية، واحترام الخصوصية، والعناية بالممتلكات.

- **اتباع الأوامر والتعاون في المنزل:** وتتمثل في الاستجابة للتعليمات، والمشاركة في الواجبات المنزلية والمهام الصفية، ومساعدة الآخرين.

- **عادات الدراسة:** وتتضمن إظهار السلوكيات المناسبة في الفصل (المراقبة، المشاركة)، أداء الواجبات المنزلية، قضاء الوقت في الدراسة، إكمال الامتحانات..،

- **نستخدم جميع الأدوات التي يوفرها علم النفس:** لتأسيس هذه العادات بأكثر الطرق فعالية، أي في وقت أقل وبموارد أقل، ويتم تحقيق ذلك من خلال جلسات فردية حيث يتم تعليم الآباء كيفية خلق السياق الذي سيحدث فيه التعلم مع أكبر احتمال للنجاح، (Abbot-Smith, et., al) (2023, 619)

وترى الباحثة أنه يمكن العمل على التعبير الشفهي في جميع الأنشطة التي يتم تنفيذها في الفصل الدراسي (الأعمال الروتينية، التعبيرات اللفظية، التفسيرات، حل النزاعات)، والتعليم في مرحلة الطفولة المبكرة هو مرحلة معلومة، حيث تتربط مجالات خبرتها باستمرار وتقدم التغذية الراجعة، حتى يتمكن من تنفيذ المهام التي تهدف إلى تحسين التحفيز الشفهي الذي يحتوي بدوره على التعلم من مركز الاهتمام الذي نريده لتعزيز تنمية اللغة والتواصل الفعال بين الأطفال، مما يساهم في تطوير مهاراتهم الإدراكية والاجتماعية، كما أنه من المثير للاهتمام أن تكون هناك جلسة أسبوعية مخصصة لهذا

الجانب، ويتم تنفيذ هذه الأنشطة عادةً في مجموعات كبيرة أو صغيرة، لذا فهي تحفز الأطفال وتشجعهم على التواصل، مما يوفر لنا وقتًا مثاليًا للعمل أيضًا على المهارات الاجتماعية والعاطفية.

مهارات الحوار الأساسية لدى الأطفال:

يمكن فهم مهارات الحوار على أنها جزء من مهارات التواصل وبأنها مجموعة من العمليات اللغوية التي يتم تطويرها باستمرار، من أجل المشاركة بكفاءة ومهارة في جميع مجالات الاتصال والمجتمع البشري من خلال التحدث والاستماع والقراءة والكتابة (هيبه، 2018: 149)، فاللغة اللفظية وغير اللفظية (السينما، الموسيقى، الرسم، إلخ)، والتنوع اللغوي، والإيماءات، والعاطفة، وفهم الاختلافات، وأوجه التشابه بين الكلام والكتابة والدور الوسيط للقراءة تعزز قدرة الطفل على الفهم والتفسير والتطوير (قنصوة وآخرون، 2022: 387)، وتصنف مهارات الاتصال وبالتوازي معها مهارات الحوار.

مهارات الاستقبال اللفظي:

تشير مهارات الاستقبال اللفظي إلى قدرة الطفل على فهم واستيعاب المعلومات المنطوقة، وتشمل مهارة الاستماع التي تُعدّ من أهم وسائل اكتساب المعرفة والتواصل الفعّال، تتضمن هذه المهارات القدرة على تمييز الأصوات، وفهم المعاني، وتحليل الرسائل المسموعة، وتتعدد مكونات مهارات الاستقبال اللفظي كما يلي: (هالات ، 2007 : 45)

1. **الاستماع الفعّال:** يتطلب التركيز والانتباه إلى المتحدث، مع القدرة على تحليل وتفسير المحتوى المسموع.
2. **التمييز السمعي:** القدرة على تمييز الأصوات المختلفة في اللغة، مما يساعد في فهم الكلمات والجمل بشكل صحيح.
3. **الذاكرة السمعية:** وهي الاحتفاظ بالمعلومات المسموعة لفترة كافية لمعالجتها وفهمها.
4. **الفهم السياقي:** وهي استخدام السياق والمعلومات المحيطة لفهم المعاني الضمنية في الحديث

أهمية مهارات الاستقبال اللفظي:

تُعتبر هذه المهارات أساسية في عملية الحوار، حيث تمكّن الطفل من فهم الرسائل الموجهة إليه والرد عليها بشكل مناسب، كما أنها تلعب دورًا مهمًا في التعلم واكتساب المعرفة، خاصة في البيئات التعليمية، (المحجري، 2012: 78)

طرق تحسين مهارات الاستقبال اللفظي:

- **التدريب على الاستماع:** وذلك من خلال ممارسة تمارين الاستماع المتنوعة، مثل الاستماع إلى المحاضرات أو المحادثات المسجلة، مع التركيز على المحتوى وتحليل المعلومات.
- **توسيع المفردات:** من خلال زيادة حصيلة المفردات التي تساعد في فهم المحتوى المسموع بشكل أفضل.
- **المشاركة في النقاشات:** وتعنى التفاعل في الحوارات والمناقشات التي تعزز من قدرة الطفل على الاستماع والفهم، (الحديبي، 2023: 112)

المهارات غير اللفظية:

تشمل تلك المهارات لغة الجسد وكل شيء آخر غير الكلمات وهي تعنى فن تفسير الرموز والإشارات التي يتم توصيلها عن طريق الإيماءات وتعبيرات الوجه والاتصال بالعين والوضعية ونبرة الصوت وما إلى ذلك (الصاوى وطه، 2014: 189)

وتُعد مهارة تسهيل الحوار أداة فعّالة تُستخدم في إدارة الخلافات وتعزيز التفاهم بين الأطراف، خاصة في المراحل الأولى من المواجهة قبل أن يتصاعد الوضع ليصبح أزمة حيث يشير التوجه الحديث في إدارة الحوارات إلى أهمية تكييف هذه المهارة وفقًا للثقافة والظروف الاجتماعية التي يتم العمل فيها فتسهيل الحوار يتيح للأفراد التعبير عن وجهات نظرهم الشخصية، والاستماع إلى آراء الآخرين حول قضايا اجتماعية أو سياسية مهمة، مما يُساعد على بناء فهم أعمق للواقع المشترك (الجمال، الهلالات، 2008: 148)،

وعلى الرغم من أن التوصل إلى اتفاق قد لا يكون هدفًا أساسيًا للحوار، فإن التركيز ينصب على تعزيز التفاهم وبناء جسور للتواصل الفعّال، تُعد هذه المهارات أساسية لتحسين العلاقات الشخصية ودعم التفاعل الاجتماعي بطريقة مثمرة ومستدامة.

الحزم: هو جوهر مهارات الاتصال الأساسية، ويتكون من القدرة على إيجاد توازن بين ما تريد قوله ومراعاة المصالح ونقاط الضعف المحتملة للمحاور، أي أن أولئك الذين يتمتعون بمستوى جيد من الحزم قادرون على إيجاد طرق محترمة لقول شيء ذي صلة بالتواصل حتى لو لم يكن ممتعًا للمحاور، والقيام بذلك بأقل طريقة مؤلمة ممكنة (سالم وأحمد، 2019: 5)

التواصل بالعين: يعد التواصل البصري أمرًا أساسيًا، وهو الخطوة الأولى عند بدء المحادثة وجهًا لوجه، أن عدم النظر في عيون أثناء التحدث بعضكما البعض) لا يعني فقط إفساد فرصة التواصل مع شخص ما علاوة على ذلك، من المحتمل أن تخلق هذه الأجواء أجواءً نادرة حيث تظهر عدم الثقة وانعدام الأمان؛ لأنه من الواضح أن شخصًا واحدًا على الأقل يعتبرها لحظة غير مريحة (الصاوي وطه، 2014: 189).

تبني وجهة نظر الآخر: تتعلق هذه القدرة التواصلية بما نعرفه بنظرية العقل، وهي القدرة على معرفة ما يعرفه الأشخاص الآخرون في جميع الأوقات وهو ليس الذات، وتظهر هذه القدرة في عمر 4 سنوات تقريبًا، وعلى الرغم من أنها لا تتطور بشكل كامل عند بعض الأشخاص، كما يحدث عادةً مع أولئك الذين يعانون من اضطرابات طيف التوحد، ومع ذلك فإلى جانب حقيقة معرفة المعرفة التي يمتلكها الآخرون في كل لحظة (أي دون الخلط بين ذلك وبين ما يعرفه المرء عن نفسه)، من المهم جدًا أن تكون قادرًا على أن تضع في اعتبارك دوافع الآخرين واهتماماتهم عند الحصول على المعرفة محادثة (الشرقاوي وآخرون، 2017: 489).

توصيل الرسائل العاطفية بشكل صحيح فهذه إحدى مهارات الاتصال الأساسية، حيث أن الأخطاء في هذا الجانب يمكن أن تؤدي إلى تدهور مسار المحادثة بسرعة، (سالم وأحمد، 2019: 5)

القدرة على التفاوض إن وضع مهارات التفاوض موضع التنفيذ لا يعني الانخراط في مفاوضات رسمية، بل يحدث ذلك في كل مرة نخرط فيها في حوار يكون فيه شخصان على الأقل لهما مصالح متضاربة جزئياً، الذي ينطوي على رفض الطرق العدائية لتوصيل هذا التضارب في المصالح، واختيار التركيز في جميع الأوقات على ما يشترك فيه الطرفان، للتوصل إلى اتفاقات بحيث يخسر الجميع شيئاً ويكسبون شيئاً في نفس الوقت، (الصاوى وطه، 2014: 189)

الاستماع النشط هو شيء بسيط نسبياً: الميل تلقائياً إلى إظهار أننا نستمع إلى ما يقوله لنا الشخص الآخر، وهو يتضمن الإيماء برأسك من وقت لآخر، وإظهار ردود الفعل على ما يقوله الشخص الآخر، وإبداء تعليقات صغيرة تعبر عن الاهتمام ولكن لا تقاطع تدفق الحوار وما إلى ذلك (سالم وأحمد، 2019: 5).

التعاطف له علاقة بما يظهر ويفعل أكثر مما يقال، وهو يتألف من القدرة على جعل الشخص الآخر يرى أن ما يتواصل معه نفهمه على المستوى العاطفي (الشرقاوي وآخرون، 2017: 489)،

اسأل على الرغم من أن الأمر قد يبدو متناقضاً، إذا كنت تشعر بالتوتر عند المشاركة في محادثة مع شخص لا تعرفه جيداً أو يحظى باحترامك، فإن الطريقة الجيدة للتخلص من التوتر هي عدم الحفاظ على موقف سلبي، وطرح الأسئلة، الاهتمام بأفكار وآراء الآخر.

استخدم الفكاهة هذه إحدى مهارات التواصل الأساسية، والفكاهة حليف عظيم لخلق سياقات تواصل ودية لا يتراكم فيها التوتر، استخدم النكات المرتجلة الصغيرة لخلق التواطؤ، ولكن ضع في اعتبارك دائماً السياق الذي يحدث فيه الحوار، حتى لا تسيء استخدام الطابع غير الرسمي (سالم وأحمد، 2019: 5).

توقع لحظات الانزعاج التي يواجهها الشخص الآخر هناك أفكار أو تعليقات يمكن تفسيرها على أنها هجوم عندما تقال بصوت عالٍ، لذلك، لتحسين مهارات الاتصال عليك أن تعتاد على توقع هذا النوع من المشاكل، واستخدام الصياغات اللغوية المناسبة وإعطاء التفسيرات اللازمة حتى لا يفسر ما تقوله على أنه اتهام أو استهزاء أو ما إلى ذلك.

تجنب المواقف الدفاعية إذا كنت تريد نقل الصدق والرغبة في بناء الجسور، فلا تستخدم لغة غير لفظية تقول العكس، لا تعقد ذراعيك أمام صدرك طوال الوقت، ولا تقف على جانبك عند التحدث إلى شخص ما، ولا تحافظ على وضعية متوترة، وما إلى ذلك.

احفظ في ذهنك الأفكار المهمة للتواصل ولكن لا تحفظها باستثناء حالة الخطب التي يتم إلقاؤها أمام الجمهور، فإن حفظ جمل كاملة مما يجب قوله يؤدي إلى نتائج عكسية، بدلاً من ذلك، تذكر الأفكار الأساسية، والمفاهيم التي تلخص ما يجب عليك التعبير عنه، وارتل في طريقة إيصالها (العمدة، 2013: 14)،

مكونات الحوار لدى طفل الروضة:

يتكون أسلوب الحوار من الآتي:

1. المرسل: وهو المحاور.
2. المستقبل: وهي شخصية الطرف الآخر للحوار
3. بيئة الحوار: من أحد احتياجات لمكان الحوار هي بيئة وظروف هادئة بعيدة عن كل التوترات الداخلية والخارجة إذ ينبغي قبل البدء في المحاورة مراعاة الظروف التي من شأنها أن تؤثر في الحوار ومنها ما يلي: ()

ظرف المكان: الذي يجري فيه الحوار أن يكون المكان مناسب وبيئة هادئة لتقوم فيه عملية الحوار،

- **ظرف الزمان:** أن يكون الزمن مناسب لتتم فيه جلسات الحوار

- **ظرف الإنسان:** وهو الحالة النفسية وحضورها أثناء عملية الحوار

4. **موضوع الحوار:** هو الهدف أو النقطة التي يدور حوله موضوع الحوار

5. **أسلوب الحوار:** تتعدد أساليب الحوار وتتنوع بناءً على النهج المتبع من قبل الأطراف المشاركة ويمكن تصنيف هذه الأساليب إلى نوعين رئيسيين:

- أسلوب العنف والشدة: حيث يعتمد هذا الأسلوب على المواجهة المباشرة دون مراعاة لقوانين وأداب الحوار، ويتضمن استخدام الجدل والحدة في الطرح، يُلاحظ أن هذا النهج قد يؤدي إلى تصاعد التوتر بين الأطراف ويعيق الوصول إلى تفاهم مشترك، (المعاينة، 2007: 30)
- الأسلوب السلمي والحسن: ويركز هذا الأسلوب على إدارة الحوار بروح من اللين والاحترام، مع مراعاة آداب الحوار، ويُشجع هذا النهج على تبادل الأفكار والآراء بشكل سلمي، مما يسهم في بناء جسور التفاهم وتعزيز العلاقات الإيجابية بين المتحاورين، وقد أشار القرآن الكريم إلى أهمية هذا الأسلوب في قوله تعالى: ﴿فَقُولَا لَهُ قَوْلًا لَّيِّنًا لَّعَلَّهُ يَتَذَكَّرُ أَوْ يَخْشَى﴾ (طه: 44) (دار الإفتاء الأردنية، 2014، 59)

ومما تقدم يمكن القول للحفاظ على بيئة حوار إيجابية يجب أن تتوفر مجموعة من العناصر الفعالة والتي تساعد في أن يكون الحوار ناجحاً ومنها الإنصات وعدم التبرع في الرد عن الآخرين وعدم مقاطعهم أثناء الحديث واحترام وجهات نظرهم حتى لو كان هناك اختلافهم والابتعاد قد الإمكان عن التحدث بصوت مرتفع أو إظهار الانفعال الزائد لان ذلك من شأنه أن يخلق جو من التوتر بين المتحاورين وبالتالي يفقد الحوار قيمته ومعناه والهدف منه.

أهم المهارات المطلوبة لطفل الروضة:

أولاً: مهارات الاستماع:

1- تعريف مهارات الاستماع

يعرفها (الوبيس، 2020: 52) بأنها عملية استقبال وفهم وتحليل وتفسير وتقييم المادة المسموعة، وتتطلب انتباهاً وحسن إصغاء لإدراك الرموز اللغوية المنطوقة وفهم مدلولها.

كما يعرفها (وهيو دين، 2020: 70): بأنها " مجموعة القدرات والإستراتيجيات التي تمكن المستمع من استقبال الرسالة الصوتية بنشاط، فهم معناها ودلالاتها بسياقها مع تقييمها والتفاعل معها بهدف تعزيز التواصل الفعال".

وترى الباحثة أن مهارة الاستماع تمثل قدرة أساسية تمكن المتعلم من استيعاب وفهم المحتوى المسموع، وتعد هذه المهارة أول فنون اللغة العربية التي يكتسبها الإنسان منذ ولادته، حيث تعتبر أساساً مهماً للتفاعل اللغوي، ولتنمية هذه المهارة، يحتاج المتعلم إلى ممارسة مستمرة وموجهة تحت إشراف المعلم، مع التركيز على التدريب المكثف بوصفه العامل الأساسي للوصول إلى الإتقان والمحافظة على هذه المهارة بفعالية،

أهمية مهارات الاستماع لطفل الروضة:

تمثل مهارات الاستماع أساساً مهماً في نمو الطفل الشامل خلال مرحلة الروضة، حيث تُعد أولى الوسائل التي يتفاعل من خلالها الطفل مع بيئته ومع من حوله، فهي تساهم في تعزيز عملية التعلم والتواصل الاجتماعي وتنمية قدراته اللغوية والمعرفية، ومن هذا المنطلق تبرز أهمية مهارات الاستماع لطفل الروضة في النقاط التالية:

1- **تعزيز الفهم والاستيعاب:** تُساهم مهارات الاستماع في تطوير قدرة الطفل على فهم المعلومات المسموعة واستيعابها، مما يدعم تعلمه في مختلف المجالات.

2- **تنمية المهارات اللغوية:** يساعد الاستماع الفعّال في إثراء مفردات الطفل وتحسين نطقه، مما يعزز قدرته على التعبير الشفهي والتواصل مع الآخرين، (يوسف، وآخرون، 2020: 987)

3- **تحسين الذاكرة السمعية:** من خلال ممارسة مهارات الاستماع، يتعلم الطفل كيفية تذكر التفاصيل المسموعة، مما يقوي ذاكرته السمعية ويعزز قدرته على متابعة التعليمات.

4- **تطوير مهارات التفكير النقدي:** يساهم الاستماع النشط في تنمية قدرة الطفل على تحليل وتقييم المعلومات المسموعة، مما يعزز مهارات التفكير النقدي لديه.

5- تعزيز التواصل الاجتماعي: تُمكن مهارات الاستماع الطفل من التفاعل بفعالية مع أقرانه ومعلميه، مما يدعم بناء علاقات اجتماعية إيجابية، (العبيدي وعباس، 2023: 5)

أهداف الاستماع:

للاستماع أهداف تتمثل فيما يلي:

1. تنمية القدرة على الفهم والاستيعاب: يهدف تعليم الاستماع إلى تعزيز قدرة الطفل على فهم المعلومات المسموعة واستيعابها، مما يدعم تعلمه في مختلف المجالات.
2. تطوير المهارات اللغوية: يساهم الاستماع الفعّال في إثراء مفردات الطفل وتحسين نطقه، مما يعزز قدرته على التعبير الشفهي والتواصل مع الآخرين.
3. تعزيز الذاكرة السمعية: من خلال ممارسة مهارات الاستماع، يتعلم الطفل كيفية تذكر التفاصيل المسموعة، مما يقوي ذاكرته السمعية ويعزز قدرته على متابعة التعليمات.
4. تنمية مهارات التفكير النقدي: يساهم الاستماع النشط في تنمية قدرة الطفل على تحليل وتقييم المعلومات المسموعة، مما يعزز مهارات التفكير النقدي لديه.
5. تعزيز التواصل الاجتماعي: تُمكن مهارات الاستماع الطفل من التفاعل بفعالية مع أقرانه ومعلميه، مما يدعم بناء علاقات اجتماعية إيجابية مع الآخرين (العبيدي، عباس، 2023: 6)

ثانياً: مهارات التحدث لدى طفل الروضة،

يعرفها (بيبوخة وديواجي، 2021، 92): " هي قدرة الطفل على نطق الحروف والكلمات والجمل، واستخدام اللغة في التعبير عن نفسه أو عن فكرة ما، مما يتيح له التواصل مع الآخرين والتكيف مع البيئة المحيطة."

كما يعرفها (عبد الله، عباس، 2023: 156): "بأنها قدرة الطفل على التعبير اللفظي عن أفكاره ومشاعره، والتواصل بفعالية مع الآخرين، مما يساهم في تنمية مهاراته اللغوية والاجتماعية معاً، ومن أبرز مهارات التحدث لدى طفل الروضة:

1. **النطق السليم:** وتعنى القدرة على نطق الحروف والكلمات بشكل صحيح، مما يسهم في وضوح الكلام وفهمه من قبل الآخرين.

2. **تكوين الجمل:** وهي القدرة على تركيب كلمات في جمل مفيدة للتعبير عن الأفكار والمشاعر بوضوح.

3. **استخدام المفردات المناسبة:** وهي اختيار الكلمات الملائمة للسياق والموقف، مما يعزز فعالية التواصل.

4. **التعبير عن المشاعر والأفكار:** وتعني القدرة على التعبير اللفظي عن المشاعر والأفكار، مما يساعد الطفل على التواصل مع الآخرين وفهم الذات.

5. **الاستجابة المناسبة في المحادثات:** القدرة على الرد بأسلوب مناسب أثناء التفاعل مع الآخرين، مما يعزز مهارات الحوار والتواصل الاجتماعي، (عبد الله، عباس، 2023: 158)

وترى الباحثة أن مهارات التحدث تُعد أساساً رئيسياً في تنمية شخصية الطفل خلال مرحلة الروضة، حيث إنها تمكنه من التعبير عن نفسه بوضوح والتفاعل بشكل إيجابي مع بيئته، ويمكن القول أن هذه المهارات لا تقتصر فقط على النطق الصحيح أو تركيب الجمل فقط، بل تشمل أيضاً القدرة على استخدام المفردات المناسبة والتعبير عن الأفكار والمشاعر، والاستجابة بفعالية أثناء التفاعل مع الآخرين.

ومن خلال ماتم عرضه يمكن القول إن تطوير مهارات التحدث يحتاج إلى بيئة تعليمية محفزة وداعمة تُشجع الطفل على الممارسة والتجربة، مما يعزز ثقته بنفسه وقدرته على التواصل، كما أن هذه المهارات تُعد حجر الزاوية في تعزيز التفكير الإبداعي والاجتماعي لدى الطفل، مما ينعكس على تطوره المعرفي والاجتماعي، وأن دور المربين والمعلمين في رياض الأطفال لا يقتصر على تعزيز النطق السليم أو تعليم الكلمات، بل يشمل توفير فرص غنية ومتنوعة للأطفال للتحدث والتفاعل، مثل

الأنشطة الجماعية، القصص، والمحادثات الموجهة، بهدف تطوير هذه المهارات بشكل متكامل ومستدام.

ومن هنا يعد الحوار من المهارات الأساسية التي تسهم في تنمية الطفل الشاملة خلال مرحلة الروضة، حيث يمثل أداة جوهرية تساعد الطفل على التعبير عن أفكاره ومشاعره وتعزيز قدراته اللغوية والاجتماعية، وتكمن أهمية الحوار في هذه المرحلة العمرية في كونه وسيلة فعالة لتطوير التفكير النقدي، وتنمية القدرة على التفاعل الاجتماعي، وبناء العلاقات الإيجابية مع الأقران والمعلمين، إن تعليم الطفل مهارات الحوار منذ الصغر لا يقتصر فقط على تعزيز لغته، بل يتجاوز ذلك ليشمل تمكينه من المشاركة الفعالة في المواقف الحياتية المختلفة.

من خلال الحوار، يكتسب الطفل المفردات الجديدة ويتعلم تركيب الجمل بطريقة صحيحة، مما يسهم في تحسين نطقه وتعزيز مهاراته اللغوية، كما أن الحوار يساعد الطفل على الاستماع باهتمام وتقبل وجهات نظر الآخرين، مما يعزز لديه قيم التسامح والاحترام والتعاون، ويعد هذا الأمر ضروريًا لإعداده للتفاعل بشكل إيجابي مع بيئته والمجتمع المحيط به.

تُبرز الأدبيات العلمية أهمية الحوار في تعزيز النمو العاطفي والمعرفي للأطفال، فالحوار يساعدهم على التعبير عن مشاعرهم بطريقة صحيحة ومقبولة، ويحفز قدرتهم على التفكير الإبداعي وحل المشكلات، كما أن ممارسة الحوار في بيئة تعليمية آمنة تُعزز من ثقة الطفل بنفسه، وتجعله أكثر استعدادًا للمشاركة في الأنشطة الجماعية والمناقشات البناءة.

دور المعلم في أسلوب الحوار:

يتركز دور المعلم في عملية الحوار على التعريف بالأهداف، وتسهيل حدوث التعلم من المشاركين، حيث يقوم بتحديد الأهداف، ووسائل تحقيقها وتقييمها، ويتركز التعلم الصفي على عمل الأطفال معاً في الغرفة الصفية أو في مواقف التعلم (عمر، 2010: 18).

يتمثل دور المعلم في كونه موجهاً ومشرفاً على مجريات المناقشة الصفية، أو مشاركاً للأطفال أثناء الحوار، كما قد يتجسد دوره في متابعة مناقشات المجموعات الصغيرة التي يتبادل أفرادها الآراء حول موضوع محدد، أو في كونه طرفاً فاعلاً ضمن سياق المناقشة (الخرزلة وآخرون، 2011: 45).

ونظراً لمركزية دور المعلم في الحوار، فعليه يعتمد نجاح الحوار وفاعلية مشاركة الأطفال فيه، لذا يتحدد دور المعلم في مجموعة من الخطوات الأساسية لضمان فاعلية الحوار في الغرفة الصفية، وهي كما يأتي (مصطفى، 2011: 25)

- تحضير الوسيلة المناسبة.
 - مساعدة الأطفال على المشاركة من خلال تعدد الأسئلة وتنوعها.
 - إعطاء فرصة لمشاركة جميع الأطفال.
 - اصطياذ المشكلة التي تهتم أغلبية الأطفال.
 - تنظيم وتسيير الأفكار والخبرات.
 - مراعاة تسلسل الحوار للوصول إلى تعميق الفكر واكتشاف الحلول المناسبة.
- ويمكن القول إن دور المعلم المحوري يكمن في تنمية مهارات الحوار لدى الأطفال من خلال توفير بيئة محفزة وآمنة تدعم تفاعلهم وتواصلهم، كالأنشطة التفاعلية مثل المناقشات الموجهة، والقصص، واللعب التعاوني التي تسهم في تعزيز قدراتهم الحوارية بشكل فعال ومنظم.

دور الطفل في أسلوب الحوار

للطفل دور مهم وفاعل في الحوار الصفّي، فهو الشخص الذي يصغي جيداً لما يقوله رفاقه أو المعلم خلال المناقشة، وهو الذي يقوم بتحليل الأفكار أو الآراء التي يسمعها، وهو الذي يُعقّب على ما يقال، يعارض أحياناً، ويتفق مع غيره أحياناً أخرى، وهو القادر على تقدير الأمور، واقتراح الحلول الملائمة للموضوع المطروح للنقاش، وهو والدفاع عن وجهة نظره بالمعلومات الصحيحة والأفكار ذات الصلة بالقضية التي تتم مناقشتها، وتقبل نقد الآخرين واحترام وجهات نظرهم (عمر، 2010: 24).

وتشير الحريري (2010: 33) إلى أن الطفل يتفاعل خلال عمليات الحوار الصفي مع زملائه، ويتعاون معهم في سبيل تحقيق الأهداف المرغوب فيها، كما أنه يسعى مع رفاقه لإنجاح الحوار النشط، وذلك عن طريق البحث عن أفضل الأفكار والآراء والحلول المناسبة للمواقف التعليمية.

كما يتمثل دور الطفل في استخدام أساليب التعلم ووسائله المختلفة، بالإضافة إلى التكنولوجيا الحديثة وفي مقدمتها شبكة الإنترنت، فيما يساعد على رفع وتيرة التفاعل في الحوار بالحصول على أحدث المعلومات والآراء التربوية والمعرفية فيما يفيد ويفيد رفاقه في الحوار (الشقيرات، 2009: 34)

كما يرى العبيد (2009: 123) أن دور الطالب مهم في عمليات الحوار الصفي المختلفة والمتمثلة بالالتزام بأداب الحوار ومنها الابتعاد عن الأنانية والاستئثار بالحوار، بحيث يسمح لزملائه بالحديث ومخالفته في الرأي بكل تقدير واحترام، دون هجوم أو تهكم أو انسحاب من موقع الحوار.

ومما سبق يمكن القول بأن الحوار يُعتبر وسيلة تعليمية شاملة تجمع بين تنمية اللغة، وتعزيز النمو الاجتماعي والعاطفي، وبناء شخصية الطفل بشكل متكامل، ولهذا، فإن تعليم الأطفال مهارات الحوار منذ مرحلة الروضة يحقق لهم أساساً قوياً للتواصل الفعّال والمشاركة المجتمعية المثمرة في المراحل العمرية اللاحقة.

الفصل الثالث

الدراسات السابقة

- الدراسات المتعلقة بالألعاب التعليمية

- أولاً- محور الألعاب التعليمية:
- الدراسات العربية:
- الدراسات الأجنبية:
- تعقيب الدراسات المتعلقة بمهارة الحوار
- الدراسات المتعلقة بالمتغيرين
- التعقيب على الدراسات السابقة .

تمهيد

يتناول هذا الفصل الدراسات السابقة

أولاً : الدراسات المتعلقة بالألعاب التعليمية

أولاً : الدراسات العربية:

1-دراسة الصغير، لمياء محمد (2022م)

بعنوان فاعلية استخدام الألعاب التعليمية لتنمية بعض مهارات ما قبل الحساب لأطفال الروضة في ضوء منهج منتسوري.

هدف هذا الدراسة إلى تنمية مهارات ما قبل الحساب لأطفال المستوى الأول برياض الأطفال وهي (الانتباه والملاحظة، الترتيب والنظام، التعرف على الأشكال والأحجام والأنماط، الفرز والتصنيف، التناظر الأحادي، المقارنة والقياس، الإحصائيات والاحتمالات) من خلال برنامج قائم على الألعاب التعليمية في ضوء منهج منتسوري، والإجابة على السؤال الرئيس وهو ما فاعلية استخدام الألعاب التعليمية في تنمية بعض مهارات ما قبل الحساب لأطفال المستوى الأول بالروضة في ضوء منهج منتسوري، حيث استخدمت الباحثة المنهج التجريبي ذي التصميم التجريبي لمجموعة تجريبية واحدة على عينة من أطفال المستوى الأول (4-5) سنوات وقد بلغ عدد الأطفال (40) طفلاً وطفلة (15) ذكور و(25) إناث، وتحددت أدوات البحث في مقياس مهارات ما قبل الحساب المصور لطفل الروضة (إعداد الباحثة)، وكان من أهم النتائج وجود فروق دالة إحصائية عند مستوى (0.01) بين متوسطات درجات أفراد عينة البحث التجريبية في القياسين القبلي والبعدي لمقياس مهارات ما قبل الحساب المصور لطفل الروضة (درجات الأبعاد والدرجة الكلية) لصالح القياس البعدي، ووجود فروق دالة إحصائية عند مستوى (0.01) بين متوسطات درجات أفراد عينة البحث التجريبية (الذكور والإناث) في القياس البعدي لمقياس مهارات ما قبل الحساب المصور لطفل الروضة (درجات الأبعاد والدرجة الكلية) لصالح الإناث.

2-دراسة الصرايرة، إسلام صلاح فرحان (2020)

بعنوان أثر استخدام الألعاب التعليمية في تنمية بعض المفاهيم العلمية والرياضية لدى أطفال ما قبل المدرسة في لواء المزار الجنوبي.

هدفت هذه الدراسة إلى معرفة أثر استخدام الألعاب التعليمية في تنمية بعض المفاهيم العلمية والرياضية لدى أطفال ما قبل المدرسة في لواء المزار الجنوبي، وقد تم اتباع المنهج شبه التجريبي ذي المجموعتين التجريبية والضابطة.

كما تم استخدام اختبار لقياس المفاهيم الرياضية واختبار لقياس المفاهيم العلمية، وبعد التأكد من صدقهما وثباتهما، وطبق على عينة تكونت من (88) طالباً وطالبة (43) للمجموعة الضابطة، و(45) للمجموعة التجريبية في مدرسة خولة بنت الأزور، ومدرسة سول الأساسية المختلطة من المدارس الحكومية وروضة الشهيد هزاع المجالي من المدارس الخاصة، جميعهن تابعت لمديرية التربية والتعليم في لواء المزار الجنوبي.

وخلصت الدراسة إلى النتائج الآتية: تفوق طلبة المجموعة التجريبية على طلبة المجموعة الضابطة في اختبار المفاهيم الرياضية واختبار المفاهيم العلمية، كما كشفت نتائج الدراسة عن عدم وجود فروق دالة إحصائية تعزى لمتغير نوع المدرسة الخاصة والحكومية، كما كشفت نتائج الدراسة عن عدم وجود فروق دالة إحصائية تعزى لمتغير الجنس في تحصيل المفاهيم الرياضية والعلمية بين الأطفال الذكور والإناث في المجموعة التجريبية، وانتهت هذه الدراسة إلى عدد من التوصيات من أهمها: ضرورة إغناء مضامين مناهج رياض الأطفال بالعديد من الأنشطة، والألعاب التربوية،

3 . بن وصيف، أمال (2018)

بعنوان الألعاب التعليمية ودورها في تنمية بعض المهارات اللغوية لدى أطفال الروضة من وجهة نظر المربيات (دراسة ميدانية في كل من بلديتي الطاهير وجيجل).

هدفت هذه الدراسة إلى تقصي الدور الذي تلعبه الألعاب التعليمية في تنمية بعض المهارات اللغوية لدى أطفال الروضة من وجهة نظر المربيات، وقد استخدم المنهج الوصفي التحليلي في تنمية بعض المهارات اللغوية لدى أطفال الروضة من وجهة نظر المربيات ،

وطبقت هذه الدراسة على عينة قوامها (60) مربية من مربيات رياض الأطفال في كل من بلدية الطاهير وجيجل تم اختيارهم بطريقة عشوائية، وتم استخدام الاستبيان كأداة للدراسة حيث تكون من 28 بند وثلاثة محاور أساسية وهي: محور مهارة الاستماع محور مهارة التحدث محور مهارة الاستعداد للقراءة،

وقد خلصت الدراسة إلى مجموعة من النتائج التالية:

- الألعاب التعليمية لها دور في تنمية مهارة الاستماع لدى أطفال الروضة بدرجة عالية.
- الألعاب التعليمية لها دور في تنمية مهارة التحدث لدى أطفال الروضة بدرجة عالية،
- الألعاب التعليمية لها دور في تنمية مهارة الاستعداد للقراءة لدى أطفال الروضة بدرجة عالية،

4 . دراسة محمد، صفاء أحمد محمد (2010)

بعنوان فعالية الألعاب التعليمية في تنمية المفاهيم الصحية لطفل الروضة .

هدفت هذه الدراسة إلى التعرف على فاعلية الألعاب التعليمية في تنمية المفاهيم الصحية لدى أطفال الروضة

فقد تم اختيار عينة قوامها (60) طفلاً وطفلة من أطفال الروضة، تراوحت أعمارهم بين (5-6) سنوات، وتم تقسيمهم إلى مجموعتين: تجريبية وضابطة، وقد تم اختيار العينة بطريقة عشوائية من عدة روضات في إحدى المدن الكبرى.

واستخدمت الدراسة أداة اختبار قبلي-بعدي لقياس المفاهيم الصحية، تم إعدادها وتطبيقها قبل وبعد تنفيذ البرنامج القائم على الألعاب التعليمية

وقد توصلت الدراسة إلى عدة نتائج، أهمها:

- وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين درجات أطفال المجموعة التجريبية قبل وبعد تطبيق اختبار المفاهيم الصحية بعد استخدام الألعاب التعليمية.
- وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين درجات أطفال المجموعة التجريبية والضابطة لصالح التجريبية بعد تطبيق الألعاب التعليمية.
- عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطات درجات الأطفال الذكور والإناث في المجموعة التجريبية في اختبار المفاهيم الصحية بعد تطبيق الألعاب التعليمية،

5 . دراسة: القحطاني، منى عبدالله (2017)

بعنوان "أثر الألعاب التعليمية في تنمية المهارات الاجتماعية واللغوية لدى أطفال الروضة".

هدفت هذه الدراسة إلى الكشف عن أثر استخدام الألعاب التعليمية، سواء الحركية أو الرمزية أو اللغوية، في تنمية المهارات الاجتماعية واللغوية معاً لدى أطفال الروضة،

واتبعت الباحثة المنهج شبه التجريبي باستخدام تصميم المجموعتين، مع إجراء اختبار قبلي وبعدي لقياس الفروق الناجمة عن التدخل القائم على الألعاب التعليمية.

وقد بلغت العينة (48) طفلاً وطفلة من أطفال المستوى الثاني في رياض الأطفال بمدينة الرياض، وتم توزيعهم بالتساوي بين مجموعة تجريبية ومجموعة ضابطة، مع مراعاة التجانس في العمر الزمني والمستوى الاقتصادي والاجتماعي.

وتم استخدام مقياس المهارات الاجتماعية (الملاحظة المنظمة والسجلات القصصية)، ومقياس التعبير اللغوي الشفوي.

وكشفت النتائج عن وجود فروق ذات دلالة إحصائية لصالح أطفال المجموعة التجريبية في تحسين المهارات الاجتماعية (مثل التفاعل الجماعي، حل المشكلات الاجتماعية) والمهارات اللغوية (الطلاقة التعبيرية، اختيار المفردات المناسبة)، وأكدت الدراسة أن الألعاب التعليمية تشكل بيئة محفزة طبيعية تساعد الأطفال على تنمية الحوار الحر وإدارة النقاشات الصغيرة مع أقرانهم

6 . دراسة العطاس، ابتسام محمد (2016)

بعنوان "فاعلية استخدام الألعاب التعليمية في تنمية مهارات التواصل اللفظي لدى أطفال الروضة".

هدفت هذه الدراسة إلى الكشف عن مدى فاعلية الألعاب التعليمية كوسيلة تربوية لتنمية مهارات التواصل اللفظي لدى أطفال الروضة، وركزت الدراسة بشكل خاص على تنمية مهارات الحوار

والنقاش، وبناء القدرة على التعبير عن الذات أمام الآخرين، إلى جانب توسيع المفردات اللغوية المستخدمة في التفاعل اللفظي اليومي.

وقد اعتمدت الدراسة على المنهج التجريبي ذي التصميم شبه التجريبي، حيث تم استخدام مجموعتين متكافئتين: إحداهما تجريبية والأخرى ضابطة، بهدف قياس أثر استخدام الألعاب التعليمية على المهارات اللفظية المستهدفة.

وتكوّنت عينة الدراسة من (60) طفلاً وطفلة من أطفال الروضة، تراوحت أعمارهم بين (5-6) سنوات، وتم اختيارهم بطريقة عشوائية من عدة روضات حكومية في مدينة جدة بالمملكة العربية السعودية.

أما أدوات الدراسة فقد تمثلت في:

- اختبار مقياس مهارات التواصل اللفظي المصمم خصيصاً لأغراض هذه الدراسة.
- بطاقات ملاحظة سلوكيات الحوار اللفظي أثناء النشاطات الجماعية والألعاب التعليمية، وتم تقنينها لضمان الصدق والثبات.
- وتوصلت الدراسة إلى عدد من النتائج أهمها مايلي:
- وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطات درجات أطفال المجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة في القياس البعدي، لصالح المجموعة التجريبية.
- مساهمة الألعاب التعليمية في رفع مستوى الطلاقة اللفظية، وتحسين أساليب التعبير، وزيادة القدرة على الانخراط في الحوارات الجماعية.

7. دراسة الجميلي، هند حامد جاسم (2013م)

بعنوان أثر استعمال الألعاب التعليمية في اكتساب بعض المهارات اللغوية لدى أطفال الرياض.

هدفت هذه الدراسة إلى معرفة أثر استخدام الألعاب التعليمية في اكتساب بعض المهارات اللغوية لدى أطفال الروضة، وذلك ضمن تطبيق ميداني على تلاميذ الصف التمهيدي في روضة أطفال الرحيق التابعة للمديرية العامة لتربية محافظة ديالى، مركز قضاء بعقوبة، وضمن محتوى وحدة الغذاء في دليل منهج وحدة الخبرة التفاعلي المتكامل لمعلمات رياض الأطفال في العراق. وقد استخدمت الباحثة المنهج التجريبي، وتحديدًا تصميم المجموعات المتكافئة، حيث شملت عينة الدراسة (30) طفلًا وطفلة، موزعين على مجموعتين:

- المجموعة التجريبية: (15) طفلًا وطفلة، تعلموا المهارات اللغوية من خلال الألعاب التعليمية.
- المجموعة الضابطة: (15) طفلًا وطفلة، تعلموا نفس المحتوى بدون استخدام الألعاب التعليمية.

أما أداة القياس فتتمثلت في اختبار معدّ خصيصًا لقياس المهارات اللغوية لدى الأطفال، كما استخدمت الباحثة استمارات فردية لقياس أداء كل طفل في المهارات اللغوية، تضمنت: صحة القراءة، مسك القلم، فهم المعنى، حسن البدء، حسن الختام، التواصل في الحديث.

وقد أظهرت نتائج الدراسة ما يلي:

- تفوق المجموعة التجريبية إحصائيًا على المجموعة الضابطة في المهارات اللغوية المستهدفة، مما يدل على فاعلية الألعاب التعليمية في تحسين اكتساب المهارات.

8 . دراسة المحفوظ، صبا عبد المنعم (2013)

بعنوان فاعلية الألعاب التعليمية في نمو ذكاء أطفال الرياض ،

هدفت هذه الدراسة إلى التعرف على مستوى الذكاء لدى أطفال الرياض، وقياس أثر الألعاب التعليمية في تنميته، وذلك من خلال تطبيق برنامج تعليمي قائم على مجموعة من الألعاب التعليمية.

حيث تكوّنت عينة الدراسة من (40) طفلاً وطفلة من مرحلة التمهيد، تم اختيارهم بطريقة قصدية من روضة مختبر الطفل التطبيقية التابعة لكلية التربية للبنات في جامعة بغداد، وتم توزيعهم إلى مجموعتين: المجموعة التجريبية، - المجموعة الضابطة.

واستخدمت الباحثة أداتين رئيسيتين:

- اختبار "جوهان للذكاء" المخصص للأطفال بعمر (5) سنوات، لقياس مستوى الذكاء العام.
 - برنامج تعليمي قائم على الألعاب، يتضمن ستة ألعاب تعليمية مصممة لتستهدف مجموعة من القدرات الذهنية والمعرفية لدى الطفل.
- وقد توصلت الدراسة إلى ما يلي:
- أن مستوى الذكاء العام لدى أطفال الروضة في العينة المدروسة يقع ضمن الدرجة المقبولة.
 - وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطات درجات المجموعة التجريبية والضابطة في القياس البعدي، لصالح المجموعة التجريبية، مما يدل على فاعلية برنامج الألعاب التعليمية في تنمية مستوى الذكاء لدى أطفال الرياض.

الدراسات الأجنبية:

1-دراسة Oteer, Rabee S، و(Barakat, Heba (2025)

بعنوان "دور الألعاب التعليمية في تنمية مهارات التفاعل الاجتماعي لدى أطفال الروضة من وجهة نظر المربيات في محافظة القدس"

هدفت هذه الدراسة إلى التعرف على دور الألعاب التعليمية في تنمية مهارات التفاعل الاجتماعي لدى أطفال الروضة، وذلك من وجهة نظر المربيات في محافظة القدس واستخدم الباحثان المنهج الوصفي التحليلي بأسلوبيه الكمي والنوعي لجمع وتحليل البيانات.

وتكونت العينة من مجموعة من المربيات العاملات في رياض الأطفال بمحافظة القدس، حيث تم اختيارهن بطريقة قصدية للمشاركة في الدراسة.

وقد تم استخدام استبيان مصمم خصيصًا لقياس آراء المربيات حول تأثير الألعاب التعليمية على تنمية مهارات التفاعل الاجتماعي لدى الأطفال، بالإضافة إلى مقابلات نوعية لتعميق الفهم حول تجاربهن وملاحظاتهم.

وقد أظهرت نتائج الدراسة:

- أن الألعاب التعليمية تلعب دورًا كبيرًا في تنمية مهارات التفاعل الاجتماعي لدى أطفال الروضة.
- حصول مجال تنمية مهارة الإبداع على المرتبة الأولى من حيث التأثير، يليه مجال تنمية مهارة التواصل الجماعي، ثم مجال تنمية مهارة التكيف.
- أشارت النتائج إلى أن استخدام الألعاب التعليمية يساهم في تعزيز التعاون، والتواصل، والتعبير عن الذات بين الأطفال.

2 _ دراسة Wu, Y., You, S., Guo, Z., Li, X., Zhou, G., & Gong, J (2023)

بعنوان: MR.Brick:

بعنوان "تصميم نظام لعبة تعليمية بتقنية الواقع المختلط لتعزيز المهارات الاجتماعية والتعاونية لدى الأطفال"

هدفت هذه الدراسة إلى تصميم وتقييم نظام لعبة تعليمية باستخدام تقنية الواقع المختلط يُدعى "MR.Brick"، بهدف تعزيز المهارات الاجتماعية والتعاونية لدى الأطفال، خاصةً في سياق التعلم عن بُعد الذي فرضته جائحة كوفيد-19.

شملت عينه الدراسة (24) طفلاً تتراوح أعمارهم بين (6 و 10) سنوات، تم تقسيمهم إلى مجموعتين: مجموعة استخدمت نظام "MR.Brick" ومجموعة استخدمت لعبة فيديو تقليدية، تم تقييم الأداء الاجتماعي والتعاوني للأطفال من خلال تحليل سلوكياتهم أثناء اللعب.

وتمثلت أداة الدراسة في الآتي:

- MR.Brick: نظام لعبة تعليمية بتقنية الواقع المختلط يتيح للأطفال التفاعل مع بيئة افتراضية ومادية في آنٍ واحد، مما يعزز من فرص التعاون والتواصل بينهم.
- أدوات تقييم متعددة الوسائط: تم استخدام أدوات تحليل سلوكيات اللعب لتقييم التفاعلات الاجتماعية والتعاونية بين الأطفال.

وقد توصلت نتائج الدراسة إلى أن الأطفال الذين استخدموا نظام "MR.Brick" أظهروا تحسناً ملحوظاً في المهارات الاجتماعية والتعاونية مقارنةً بالمجموعة التي استخدمت لعبة الفيديو التقليدية.

- ساهم النظام في تعزيز التفاعل الاجتماعي بين الأطفال، حتى في بيئة التعلم عن بُعد، من خلال توفير بيئة لعب تفاعلية ومحفزة.

3. دراسة (Kai yin ngasin cheung 2021)

بعنوان تطبيق اللعبة التعليمية لتعزيز تعلم الطلاب

الغرض من هذه الدراسة هو التحقق من استخدام لعبة تعليمية لتعزيز فعالية تعلم الطلاب، تكونت هذه الدراسة من 56 طالبا جامعيًا متخصص في التربية البدنية وإدارة الترفيه (23 رجلا، 24 امرأة، 21 عام $SD = 1.72$ = استخدم الطلاب لعبة

الكمبيوتر التعليمية "PAGAMO" لدراسة مقرر التعلم والتطور الحركي حصل الطلاب على مكافآت بناء على درجاتهم الفردية والجماعية في "PAGAMO"

أشار تحليل الانحدار إلى أن درجة PAGAMO كانت مؤشراً ذا دلالة إحصائية ($P < 0.01$) في التنبؤ بدرجات الاختيار من متعدد (MC) في الامتحان النهائي، كما أظهرت النتائج وجود ارتباط إيجابي متوسط بين متغيري الدراسة، حيث بلغت قيمة معامل الارتباط ($B = 0.354$)، في حين أشارت قيمة معامل التحديد (R^2) إلى أن 12.6% من تباين درجات الاختيار من متعدد يمكن تفسيره من خلال درجات PAGAMO.

وقد تم استخدام المنهج المختلط (الكمي والنوعي) بهدف الحصول على رؤية أكثر عمقاً لتصورات الطلاب وتجاربهم في استخدام اللعبة التعليمية، وأظهرت النتائج المتعلقة بالبيانات الثلاثة الأولى من الاستبيان المعدّل لـ Riemer & Shrader (2015) ما يلي:

1. في رأيي، إن استخدام PAGAMO يمكنني من الاستعداد بشكل أفضل للتعلم ($M = 5.04$).
2. في رأيي، إن استخدام PAGAMO يساعدني على فهم محتويات التعلم الذاتي ($M = 4.80$ ، $SD = 1.19$).
3. في رأيي، إن استخدام PAGAMO يسمح لي بالتقدم وفق وتيرتي المعرفية الخاصة ($M = 4.75$ ، $SD = 1.08$).

كما أظهرت النتائج أن الدوافع الثلاثة الأولى للعب تمثلت في: المتعة، والتعلم الذاتي، والرغبة في الحصول على درجة أعلى في الاختبار النهائي، وباستخدام أسلوب اللعب كأداة للتعلم والدراسة، وجد الطلاب أن PAGAMO كان فعالاً في تحسين تجربتهم التعليمية.

وتُعد الدوافع الداخلية للمشاركة من أكثر الأسباب شيوعاً التي تدفع الطلاب إلى استخدام PAGAMO مقارنة باستخدام أجهزة الحاسوب اللوحية فقط، وفي الختام، تشير النتائج إلى أن الدمج بين أسلوب التلعيب (Gamification) وأساليب التعلم التقليدية يمكن أن يسهم بفاعلية في تعزيز نتائج تعلم الطلاب وتحسين مستوى تحصيلهم الدراسي

4- دراسة Alaa Mamoun Saleh وAbeer Sultan Ahmed Althaqafi (2022)

بعنوان "أثر استخدام الألعاب التعليمية كأداة في تعليم مفردات اللغة الإنجليزية للأطفال العرب الصغار: دراسة شبه تجريبية في مدرسة رياض الأطفال بالملكة العربية السعودية".

هدفت هذه الدراسة شبه التجريبية إلى قياس أثر استخدام الألعاب التعليمية على تعلم مفردات اللغة الإنجليزية لدى الأطفال العرب الصغار، وذلك في سياق تعليم اللغة كلغة أجنبية لغير الناطقين بها.

وقد ركزت الدراسة على استخدام الألعاب التعليمية كأداة تدريسية فعالة تسهم في تعزيز اكتساب المفردات بشكل تفاعلي وممتع، وتم تطبيق الدراسة في إحدى رياض الأطفال بالملكة العربية السعودية، حيث تكونت العينة من (40) طفلاً عربياً تتراوح أعمارهم بين (5-6) سنوات، وجميعهم غير ناطقين أصليين باللغة الإنجليزية. تم توزيع العينة إلى مجموعتين:

- مجموعة تجريبية: تعلمت المفردات من خلال الألعاب التعليمية.
- مجموعة ضابطة: تعلمت المفردات باستخدام الطرق التقليدية.

وتم اعتماد اختبار لقياس تحصيل المفردات باللغة الإنجليزية قبلًا وبعديًا لكلا المجموعتين، مع مراعاة تصميم محتوى يتناسب مع البيئة التعليمية والمرحلة العمرية المستهدفة.

وأظهرت نتائج الدراسة ما يلي:

- وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين درجات المجموعتين في الاختبار البعدي لصالح المجموعة التجريبية.
- أكدت النتائج أن استخدام الألعاب التعليمية ساهم في رفع مستوى تحصيل المفردات لدى الأطفال العرب الصغار، مقارنة بالطريقة التقليدية.

5-دراسة Kai Yin Ng و(2021) Siu Yin Cheung

بعنوان "تطبيق اللعبة التعليمية لتعزيز تعلم الطلاب".

هدفت هذه الدراسة إلى التحقق من فاعلية استخدام لعبة تعليمية رقمية في تعزيز تعلم الطلاب الجامعيين، وذلك من خلال توظيف أسلوب اللعب كأداة داعمة للعملية التعليمية، وقد تم تطبيق الدراسة على عينة مكونة من (56) طالبًا جامعيًا يدرسون تخصص التربية البدنية وإدارة الترفيه، منهم (32) رجلًا و(24) امرأة، بمتوسط عمر (21) سنة، وانحراف معياري (1.72). اعتمدت الدراسة على لعبة كمبيوتر تعليمية تُدعى "PaGamo"، حيث استخدمها الطلاب في دراسة مقرر "التعلم والتطوير الحركي"، وتم منح مكافآت تعليمية للطلاب بناءً على درجاتهم الفردية والجماعية المحققة من خلال الأداء في اللعبة، اعتمد الباحثان المنهج المختلط (الكمّي والكيفي) في جمع البيانات وتحليلها، بهدف الحصول على رؤية متكاملة لتصورات وتجارب الطلاب حول استخدام اللعبة التعليمية. وقد استخدم استبيان معدل من أداة (Riemer and Shader, 2015) لقياس إدراك الطلاب لتأثير اللعبة في تحسين الاستعداد والفهم والتقدم المعرفي.

وتوصلت النتائج إلى ما يلي:

- أظهر تحليل الانحدار أن درجة PaGamo كانت مؤشرًا معنويًا ($p < 0.01$) لدرجات الطلاب في الاختبار النهائي.
- تم تفسير (12.6 %) من درجات الاختيار من متعدد بناءً على أداء الطلاب في اللعبة، مما يشير إلى وجود ارتباط إيجابي متوسط (0.354 B).

- عبّر الطلاب عن اتفاقهم مع عبارات الاستبيان بدرجات مرتفعة، من أبرزها:
 - "يساعدني PaGamo على الاستعداد لامتحان النهائي" (المتوسط = 5.04، الانحراف المعياري = 1.41).
 - "يساعدني PaGamo على فهم المحتوى التعليمي" (المتوسط = 4.8، الانحراف المعياري = 1.19).
 - "يساهم PaGamo في تطوير معرفتي" (المتوسط = 4.75، الانحراف المعياري = 1.08).
- وأبرز الدوافع التي شجعت الطلاب على استخدام اللعبة التعليمية تمثلت في: الاستمتاع- التعلم الذاتي - الرغبة في تحسين الدرجات النهائية.
- كما تبين أن الطلاب يفضلون استخدام الهواتف المحمولة في لعب PaGamo أكثر من الحواسيب والأجهزة اللوحية، لما توفره من سهولة وسرعة الوصول.

ثانياً- محور مهارات الحوار:

الدراسات العربية:

1-دراسة المسعري أفنان علي، (2023)

بعنوان دور إستراتيجية السرد القصصي في تنمية مهارة الاستماع لدى أطفال الروضة من وجهة نظر المعلمات.

هدفت هذه الدراسة إلى الكشف عن فاعلية استخدام إستراتيجية السرد القصصي في تنمية مهارة الاستماع لدى أطفال الروضة، كما سعت إلى قياس الفروق في درجة تطبيق هذه الإستراتيجية من وجهة نظر المعلمات باختلاف متغيرات مثل: العمر، سنوات الخبرة، المستوى التعليمي، ومستوى الروضة.

وتكوّنت عينة الدراسة من (120) معلمة من معلمات رياض الأطفال بمدينة الدمام في المملكة العربية السعودية، وتم اختيارهن بأسلوب موجه يتناسب مع طبيعة البحث، واعتمدت الباحثة على أداة الاستبانة لجمع البيانات، وقد تم إعدادها بعناية وفق أهداف الدراسة ومحاورها.

وقد توصلت نتائج الدراسة إلى مايلي:

أن إستراتيجية السرد القصصي تُعد فعالة في تنمية مهارة الاستماع لدى أطفال الروضة، كما أظهرت النتائج عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية في درجة تطبيق هذه الإستراتيجية وفقاً لمتغيرات (العمر، المستوى العلمي، سنوات الخبرة)، في حين ظهرت فروق دالة بناءً على مستوى الروضة التي تعمل فيها المعلمة،

2- دراسة أحمد، مروة عبد الفتاح (2022)

بعنوان "فاعلية الألعاب التعليمية في تنمية مهارات التفاعل الاجتماعي والحوار لدى أطفال الروضة بمحافظة المنوفية".

هدفت هذه الدراسة التعرف على أثر استخدام الألعاب التعليمية في تطوير مهارات التفاعل الاجتماعي والحوار لدى أطفال الروضة، مع التركيز على بناء القدرة على تبادل الأدوار في الحديث، التعبير عن المشاعر والأفكار، واحترام قواعد الحوار الأساسية مثل الاستماع والرد المناسب. اتبعت الباحثة المنهج التجريبي ذو التصميم شبه التجريبي، حيث تم تقسيم الأطفال إلى مجموعتين: مجموعة تجريبية خضعت لتدريب قائم على الألعاب التعليمية ومجموعة ضابطة تلقت التعليم التقليدي.

وتكوّنت العينة من (46) طفلاً وطفلة تراوحت أعمارهم بين (4-6) سنوات، واختيروا من ثلاث رياض أطفال حكومية بمدينة شبين الكوم بمحافظة المنوفية. تم استخدام أدوات قياس متنوعة، منها مقياس التفاعل الاجتماعي، واستبيان مهارات الحوار الموجه للمعلمات، إضافة إلى سجلات ملاحظة أداء الأطفال خلال الأنشطة الصفية. وقد أظهرت نتائج الدراسة مايلي:

- وجود فروق ذات دلالة إحصائية لصالح المجموعة التجريبية في تنمية مهارات التفاعل والحوار.
- ساهمت الألعاب التعليمية في تحسين قدرة الأطفال على البدء بحوار منطقي، والمحافظة على تسلسل الحديث، واستخدام مفردات مناسبة للمواقف الحوارية المختلفة.
- عززت الألعاب روح العمل الجماعي، والتواصل الفعال بين الأطفال داخل البيئة الصفية.

3-دراسة الأخرس، صفاء، وموسى محمد (2021)

بعنوان دور الأناشيد في تعزيز مهارات الحوار لدى طفل الروضة من وجهة معلمات رياض الأطفال،

هدفت الدراسة الحالية إلى التعرف على دور الأناشيد في تنمية بعض مهارات الحوار لدى أطفال الروضة من وجهة نظر معلمات الرياض، وقد سعت الباحثة إلى قياس مدى تأثير الأناشيد في تنمية أبعاد عدة من مهارات الحوار، خاصة أبعاد التواصل الاجتماعي والمشاركة والتعاون. تم اختيار عينة الدراسة من معلمات رياض الأطفال في مدينة الرياض، وقد استخدمت طريقة العينة المسحية من خلال استهداف معلمات يعملن في رياض الأطفال المُعتمَدة في المدينة، وذلك لتكوين رؤية شاملة حول أثر استخدام الأناشيد في تحسين مهارات الحوار لدى الأطفال من الفئة العمرية (3-6) سنوات.

اتبعت الباحثة المنهج المسحي باستخدام استبانة مُعدّة خصيصاً لقياس وجهة نظر المعلمات حول دور الأناشيد في تنمية مهارات الحوار لدى الأطفال. وقد بينت نتائج الدراسة مايلي:

- أن للأناشيد الدور الأكبر في تنمية مهارات الحوار لدى الأطفال، حيث تم التمييز بين أبعاد مهارات الحوار؛ فقد بلغ المتوسط الحسابي لبعد التواصل الاجتماعي (2.26)، فيما بلغ المتوسط الحسابي لبعد المشاركة والتعاون (2.19).
- وُجدت فروق ذات دلالة إحصائية في متوسطات درجات المعلمات على استبانة مهارات الحوار تبعاً لمتغير المؤهل العلمي؛ فقد بلغ المتوسط الحسابي للمعلمات الحاصلات على إجازة جامعية وما فوق (2.53).
- أما متغير سنوات الخبرة فلم يُظهر فروقاً دالة إحصائية في متوسطات درجات المعلمات على استبانة مهارات الحوار.

4 -دراسة علي، سيد السايح حمدان، وآخرون (2021)

بعنوان أثر استخدام الألعاب اللغوية في تدريس اللغة العربية على تنمية مهارات الحوار لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية.

هدف هذا البحث إلى تنمية مهارات الحوار لدى تلاميذ الصف السادس الابتدائي من خلال استخدام الألعاب اللغوية كأداة تعليمية ضمن تدريس اللغة العربية، وقد تم بناء هذا الهدف على أسس تربوية تهدف إلى تعزيز قدرة التلاميذ على التعبير والتفاعل والحوار البنّاء داخل الصف الدراسي.

تكوّنت عينة البحث من (74) تلميذاً من تلاميذ مدرسة محمد محمود أبو عليو الابتدائية التابعة لإدارة فرشوط التعليمية بمحافظة قنا، تم توزيع العينة على مجموعتين متكافئتين:

- مجموعة تجريبية مكونة من (37) تلميذاً، تلقت التدريس باستخدام الألعاب اللغوية.
- مجموعة ضابطة مكونة من (37) تلميذاً، تلقت التدريس بالأساليب التقليدية المعتادة.

اعتمد الباحثان على مجموعة من الأدوات التربوية لقياس تنمية مهارات الحوار، تمثلت في:

1. قائمة محكمة لمهارات الحوار المستهدفة لدى تلاميذ الصف السادس الابتدائي.

2. بطاقة ملاحظة لقياس أداء التلاميذ في المهارات الحوارية قبل وبعد تطبيق البرنامج.

3. كتيب التلميذ المُعد باستخدام الألعاب اللغوية بطريقة تربوية جذابة.

4. دليل للمعلم لتوظيف هذه الألعاب داخل الصف وفق خطوات منهجية واضحة.

وقد أظهرت نتائج الدراسة:

أن استخدام الألعاب اللغوية كان له تأثير فعّال في تنمية مهارات الحوار لدى تلاميذ الصف السادس الابتدائي مقارنة بالطريقة التقليدية، حيث أظهر التلاميذ في المجموعة التجريبية تحسناً ملحوظاً في سلوكيات الحوار والتفاعل اللفظي.

5-دراسة عبد الله، مروة حسن (2020)

بعنوان "فاعلية برنامج قائم على الألعاب التعليمية في تنمية مهارات الحوار لدى أطفال الروضة بمحافظة الإسكندرية".

استهدفت الدراسة التعرف على أثر استخدام برنامج تعليمي مبني على الألعاب التعليمية في تنمية مهارات الحوار لدى أطفال الروضة، بما يشمل مهارات بدء الحوار، تبادل الأدوار الكلامية، طرح الأسئلة والإجابة عنها، وإبداء الرأي بطريقة مهذبة.

كما تناولت الدراسة دور الألعاب في تعزيز الثقة بالنفس لدى الطفل أثناء الحديث أمام الآخرين.

استخدمت الباحثة المنهج شبه التجريبي، حيث تم تطبيق البرنامج التعليمي القائم على الألعاب على مجموعة تجريبية مقارنة بمجموعة ضابطة لم تتعرض لهذا البرنامج.

وتكونت عينة الدراسة من (48) طفلاً وطفلة تراوحت أعمارهم بين 5-6 سنوات، وتم اختيارهم عشوائياً من ثلاث رياض أطفال تابعة لمديرية التربية والتعليم بمحافظة الإسكندرية بجمهورية مصر العربية.

تم بناء واستخدام مقياس مهارات الحوار المصمم خصيصاً للدراسة، بالإضافة إلى ملاحظات سلوكية موثقة أثناء الأنشطة الحوارية التفاعلية.

وتوصلت نتائج الدراسة: إلى مايلي

- وجود فروق ذات دلالة إحصائية في الأداء لصالح المجموعة التجريبية في جميع أبعاد مهارات الحوار.
- ساهم البرنامج القائم على الألعاب التعليمية في تنمية الجرأة الأدبية للأطفال، وزيادة قدرتهم على التفاعل اللغوي المنظم.

- لاحظت المعلمات تحسناً في قدرة الأطفال على الاستماع النشط وعدم مقاطعة الآخرين أثناء الحديث.

6-دراسة الحربي، أسماء عبد الله (2019)

بعنوان "أثر استخدام الألعاب التعليمية في تنمية مهارات التعبير الشفهي لدى أطفال الروضة بمدينة الرياض".

هدفت الدراسة إلى التعرف على أثر استخدام الألعاب التعليمية بأنواعها المختلفة (الألعاب اللغوية، التمثيلية، الجماعية) في تنمية مهارات التعبير الشفهي لدى أطفال الروضة، مع التركيز على مهارات بناء الحوار، ترتيب الأفكار أثناء الحديث، والتعبير عن المشاعر والآراء أمام الآخرين. وقد اتبعت الباحثة المنهج التجريبي وتكونت العينة من (55) طفلاً وطفلة تراوحت أعمارهم بين (5-6) سنوات من عدة روضات حكومية في مدينة الرياض بالمملكة العربية السعودية. وتم استخدام مقياس التعبير الشفهي المقنن على بيئة الأطفال السعوديين، بالإضافة إلى استمارات ملاحظة خاصة بسلوكيات الحوار أثناء الأنشطة الصفية. وتوصات نتائج الدراسة إلى مايلي:

- وجود فروق دالة إحصائية بين المجموعة التجريبية والضابطة في مهارات التعبير الشفهي بعد التدخل لصالح المجموعة التجريبية.
- عززت الألعاب التعليمية قدرة الأطفال على الشرح الوافي لأفكارهم، والربط بين الجمل بشكل منطقي أثناء المحادثة.
- أدت الألعاب إلى تنمية مهارات الاستماع للآخرين وانتظار الدور في الحديث.

7-دراسة أبو شعبان، فاطمة زكي (2018)

بعنوان "أثر استخدام الألعاب التعليمية في تنمية مهارات الاتصال الشفهي لدى أطفال رياض الأطفال بقطاع غزة".

سعت الدراسة إلى التعرف على أثر توظيف الألعاب التعليمية كأداة لتحسين مهارات الاتصال الشفهي لدى أطفال الروضة، مع التركيز على مهارات الحوار البسيط، تبادل الأدوار في الحديث، والقدرة على الاستماع والتفاعل مع الآخرين، كما تناولت الدراسة دور الألعاب الجماعية في تعزيز المبادرة اللغوية لدى الطفل وتنمية قدرته على التعبير عن رغباته وأفكاره بوضوح.

اتبعت الباحثة المنهج شبه التجريبي، وقامت بتقسيم العينة إلى مجموعتين: إحداها تجريبية تم تطبيق البرنامج القائم على الألعاب التعليمية عليها، والأخرى ضابطة لم تتعرض لأي تدخل. وتكونت العينة من (50) طفلاً وطفلة تراوحت أعمارهم بين 5-6 سنوات، تم اختيارهم عشوائياً من روضتين حكوميتين بمدينة غزة.

اعتمدت أدوات الدراسة على مقياس محكم لمهارات الاتصال الشفهي، إضافة إلى سجل ملاحظة لقياس أداء الأطفال أثناء الأنشطة التفاعلية.

وكانت أبرز نتائج الدراسة مايلي:

- وجود فروق دالة إحصائية لصالح المجموعة التجريبية التي استخدمت الألعاب التعليمية.
- ساهمت الألعاب في تحسين قدرة الأطفال على بدء الحوار، وإدارة النقاش البسيط، واحترام أدوار الآخرين أثناء الحديث.
- عززت الألعاب روح المبادرة والتفاعل الإيجابي في المواقف الصفية، ورفعت من معدلات استخدام المفردات الجديدة لدى الأطفال.

8-دراسة رمضان، دينا شوقي (2018)

بعنوان اتجاه معلمات رياض الأطفال نحو استخدام القصص المصورة كمدخل لتعليم الأطفال القراءة

سعت هذه الدراسة إلى استقصاء أثر متغيري المؤهل العلمي وسنوات الخبرة على مستوى تقدير معلمات رياض الأطفال لممارساتهن في استخدام القصص المصورة كوسيلة لتعليم الأطفال مهارات القراءة، وقد ركزت الدراسة على قياس مدى إدراك المعلمات لأهمية هذا الأسلوب، وأثره في تنمية الطلاقة اللغوية والقراءة لدى الطفل في مرحلة الروضة. وتكونت عينة الدراسة من (60) معلمة يعملن في رياض الأطفال، وقد تم اختيارهن بطريقة تتيج تمثيلاً متوازناً لمستويات مختلفة من الخبرة والمؤهل العلمي،

واستخدمت الباحثة استبانة مكونة من (35) بنداً تم توزيعها على ثلاثة محاور رئيسية، هي:

1. أهمية القصص المصورة في التعليم.
 2. أساليب رواية القصة المصورة لطفل الروضة.
 3. أثر القصة المصورة في تنمية مهارات القراءة والطلاقة اللغوية.
- وقد أظهرت نتائج الدراسة إلى الآتي:

أن اتجاه المعلمات نحو استخدام القصص المصورة كمدخل لتعليم القراءة كان مرتفعاً بشكل عام، حيث أبدت الغالبية قناعة بأهميتها وفعاليتها، كما أشارت النتائج إلى وجود فروق في تقدير الممارسات وفق متغير المؤهل العلمي وسنوات الخبرة، مما يدل على أثر الخلفية الأكاديمية والخبرة العملية في تشكيل ممارسات وأساليب التعليم لدى المعلمات.

9-دراسة العبيدي، عبد الله أحمد خلف حسن الوحيلي (2016)

بمعنوان تأثير برنامج تدريبي في تنمية مهارة الحوار لدى أطفال الروضة حسب النوع.

هدفت هذه الدراسة إلى معرفة مستوى مهارة المناقشة لدى أطفال الروضة حسب النوع (ذكور/إناث)، والكشف عن أثر برنامج تدريبي مصمم خصيصاً لتنمية مهارة الحوار والمناقشة لدى هذه الفئة العمرية، مع التركيز على التباين بين الذكور والإناث في مستوى التفاعل والاستجابة للبرنامج.

وقد شملت العينة (40) طفلاً من أطفال الروضة.

وقد قام الباحث ببناء مقياس خاص لقياس مهارة المناقشة لدى الأطفال، يتألف من (14) فقرة تغطي خطوات الحوار الأساسية،

وتوصلت نتائج الدراسة:

إلى وجود فروق ذات دلالة إحصائية لصالح المجموعة التجريبية في اكتساب مهارة المناقشة، حيث أظهرت البيانات وجود تباين منطقي بين المتوسطات الحسابية لدرجات المجموعتين في القياسين القبلي والبعدي، مما يشير إلى فاعلية البرنامج التدريبي في تنمية مهارات الحوار لدى أطفال الروضة،

10-دراسة مروة بيوخة، نائلة ذو ادي، (2021)

بمعنوان دور رياض الأطفال في تنمية مهارتي الاستماع والتحدث: روضة محمد بوضياف بحاسي مسعود عينة.

هدفت هذه الدراسة إلى التعرف على مدى إسهام رياض الأطفال في تنمية مهارتي الاستماع والتحدث لدى الأطفال، من خلال تحليل طبيعة الأنشطة المقدمة في البيئة الروضية، ومدى فاعليتها في إعداد

الطفل لغويًا وتواصلًا قبل التحاقه بالتعليم الابتدائي، وقد انطلقت الدراسة من التساؤل الرئيس: ما مدى أهمية أنشطة رياض الأطفال في تنمية مهارتي الاستماع والتحدث؟

اعتمدت الدراسة على المنهج الوصفي، وتم دعم هذا المنهج بأداتين أساسيتين هما:

1. أداة التحليل، التي استخدمت لتحليل مضمون الأنشطة المقدمة للأطفال داخل الروضة.
2. أداة الملاحظة، حيث تم رصد سلوكيات الأطفال وتفاعلهم في المواقف الصفية، ومدى استخدامهم للغة في التحدث والاستماع، وكذلك ملاحظة استجاباتهم للمحفزات اللغوية والحوارات الجماعية. وأظهرت نتائج الدراسة:

أن رياض الأطفال تؤدي دورًا كبيرًا في تنمية مهارتي الاستماع والتحدث، كما أظهرت النتائج أن الأطفال الذين يتعرضون لبيئة غنية بالأنشطة اللغوية يظهرون قدرات أعلى في التفاعل والمشاركة، ويتمكنون من التعبير عن أفكارهم ومشاعرهم بشكل أفضل، كما ساهمت الروضة في غرس قيم احترام الآخرين والتفاعل الاجتماعي، مما انعكس إيجابًا على مهارات الاتصال لدى الأطفال،

11-دراسة الشريف، سهام (2007)،

بغنوان دور بيئة الروضة في اكتساب الأطفال بعض مهارات الاستعداد للقراءة،

هدفت هذه الدراسة إلى التعرف على دور بيئة الروضة في تنمية مهارات الاستعداد للقراءة لدى الأطفال في مرحلة رياض الأطفال، وذلك من خلال دراسة تفاعل البيئة التعليمية، بما فيها المعلمات والوسائل والتجهيزات الصفية، مع عملية الإعداد القرائي للطفل، وقد اعتمدت الدراسة على المنهج الوصفي التحليلي لملاءمته لطبيعة الموضوع.

وتكوّنت العينة من (9) روضات حكومية تم اختيارها بطريقة عشوائية طبقية من روضات مدينة الرياض، شملت الدراسة جميع معلمات رياض الأطفال في هذه الروضات، اللواتي يُدرّسن للأطفال من الفئة العمرية (5-6) سنوات البالغ عددهم 217 معلمة، بينما بلغ العدد النهائي اللاتي تم تطبيق أدوات الدراسة عليهن (217) معلمة.

واستخدمت الدراسة أداتين رئيسيتين:

1. استبانة موجهة لمعلمات رياض الأطفال، هدفت إلى قياس مدى تطبيق الأنشطة التعليمية التي تسهم في إكساب الأطفال مهارات الاستعداد للقراءة، بما في ذلك المهارات البصرية والسمعية والخاصة.

2. بطاقة ملاحظة للوسائل والتجهيزات الصفية، استخدمت لتقييم مدى توافر الإمكانيات المادية داخل الصفوف التعليمية، مثل الوسائل التعليمية، وزوايا التحدث، ومصادر القراءة.

نتائج الدراسة:

وأظهرت النتائج أن معلمات رياض الأطفال يطبقن الأنشطة التعليمية الخاصة بمهارات الاستعداد للقراءة البصرية بدرجة عالية، والسمعية بدرجة متوسطة، والخاصة بدرجة عالية.

أما بالنسبة للوسائل والتجهيزات الصفية، فقد أظهرت النتائج ما يلي:

- توافر الوسائل الخاصة بمهارات القراءة البصرية بدرجة متوسطة.
- ضعف توافر الوسائل الخاصة بالمهارات السمعية.
- توفر تجهيزات مهارات التحدث بدرجة متوسطة.
- بشكل عام، كانت تجهيزات مهارات الاستعداد للقراءة الثلاثة مجتمعة متوفرة بدرجة متوسطة.

الدراسات الأجنبية:

1-دراسة (2023) Savivo

بعنوان "تأثير الألعاب التعليمية على تنمية مهارات الحوار لدى أطفال الروضة"

هدفت هذه الدراسة إلى استكشاف فعالية استخدام الألعاب التعليمية في تنمية مهارات الحوار لدى أطفال الروضة، وقد ركزت الدراسة على كيفية تأثير الألعاب التفاعلية على تحسين قدرات الأطفال في التعبير عن أنفسهم، والاستماع للآخرين، والمشاركة في المحادثات الجماعية. وتكونت عينة الدراسة من (60) طفلاً وطفلة تتراوح أعمارهم بين (4-6) سنوات واستخدم الباحثون منهجاً شبه تجريبي لقياس تأثير الألعاب التعليمية على مهارات الحوار، تم تطوير اختبار تقييم مهارات الحوار خصيصاً لهذه الدراسة، والذي شمل ملاحظات مباشرة لسلوكيات الأطفال أثناء الأنشطة الجماعية، بالإضافة إلى مقابلات مع المعلمات لتقييم تقدم الأطفال في مهارات الحوار. وقد أظهرت نتائج الدراسة:

أن الأطفال في المجموعة التجريبية الذين شاركوا في أنشطة الألعاب التعليمية أظهروا تحسناً ملحوظاً في مهارات الحوار مقارنةً بالمجموعة الضابطة، تمثلت هذه التحسينات في زيادة قدرة الأطفال على بدء المحادثات، والاستجابة للآخرين بشكل مناسب، واستخدام مفردات لغوية أكثر تنوعاً.

2-دراسة Han & Kim (2022)

بعنوان "دور القراءة الحوارية في تعزيز مهارات الحوار لدى أطفال الروضة".

هدفت هذه الدراسة إلى تحليل تأثير القراءة الحوارية (Dialogic Reading) على تنمية مهارات الحوار لدى أطفال الروضة في كوريا الجنوبية، من خلال التركيز على تحسين القدرة على التفاعل اللفظي والتعبير عن الأفكار أثناء الأنشطة التعليمية.

وشملت عينة الدراسة (48) طفلاً تتراوح أعمارهم بين 5-6 سنوات من ثلاث رياض أطفال، تم تقسيم الأطفال إلى مجموعتين: مجموعة ضابطة تلقت قراءة تقليدية، ومجموعة تجريبية تلقت جلسات قراءة حوارية لمدة 8 أسابيع. اعتمدت الدراسة على أدوات ملاحظة مباشرة، وتسجيلات فيديو، بالإضافة إلى مقابلات شبه منظمة مع المعلمات لتحليل تطور مهارات الحوار. وتوصلت نتائج الدراسة إلى:

أن المجموعة التجريبية تقدمًا ملحوظًا في مهارات بدء الحوار، وطرح الأسئلة، وإبداء الرأي مقارنة بالمجموعة الضابطة.

3-دراسة Massey , pence ، (2021)

بعنوان استخدام التعلم القائم على اللعب لتعزيز المهارات اللغوية الشفوية في صفوف رياض الأطفال.

تناولت هذه الدراسة كيفية استخدام التعلم القائم على اللعب لتعزيز مهارات اللغة الشفوية، بما في ذلك مهارات الحوار والتفاعل الاجتماعي لدى الأطفال في سن ما قبل المدرسة. أجريت الدراسة في ثلاث روضات أمريكية، وشملت (75) طفلاً (أعمارهم 4-5 سنوات)، تم تطبيق وحدات تعليمية تعتمد على الألعاب التفاعلية التي تتطلب العمل الجماعي والحوار المفتوح، واعتمدت الدراسة على أدوات تحليل اللغة ومقاييس سلوكية لقياس التحسن في المحادثة. وتوصلت النتائج إلى:

أن أكدت أن الأطفال الذين شاركوا بفعالية في اللعب الجماعي أظهروا زيادة واضحة في استخدام الأسئلة والاستجابات المناسبة والتفاعل اللغوي مع أقرانهم،

4-دراسة Whitebread & Basilio (2020)

بعنوان "دعم مهارات الحوار لدى الأطفال من خلال اللعب الموجه".

هدفت الدراسة إلى تقييم كيف يسهم اللعب الموجه من قبل المعلم في تحسين مهارات الحوار لدى أطفال الروضة، خصوصًا في البيئة متعددة الثقافات. وقد طبقت الدراسة في المملكة المتحدة على عينة مكونة من (52) طفلًا من خلفيات لغوية متنوعة، وركزت على أنشطة تفاعلية تهدف إلى تشجيع الاستماع والتحدث ومهارات التفاوض بين الأطفال. استخدم الباحثان ملاحظات صفية ومقاييس تقييم لغوية نوعية.

وقد أظهرت النتائج:

أن هناك تحسن كبير في قدرة الأطفال على الاستماع باهتمام، والتفاعل مع أفكار الآخرين، وتطوير حوارات ذات مغزى.

5-دراسة Justice , I, et al (2019) بعنوان:

بعنوان تحسين مهارات الحوار لدى أطفال الروضة من خلال قراءة القصص التفاعلية.

هدفت هذه الدراسة إلى استكشاف أثر القراءة التفاعلية للقصص على تنمية مهارات الحوار لدى أطفال الروضة، من خلال دمج استراتيجيات التحدث والاستماع أثناء جلسات القصة. شملت عينة الدراسة (68) طفلًا تتراوح أعمارهم بين 4 و5 سنوات، تم اختيارهم من أربع روضات مختلفة في ولاية أوهايو، الولايات المتحدة الأمريكية، تم تقسيم الأطفال إلى مجموعتين: مجموعة تجريبية شاركت في جلسات قراءة تفاعلية، ومجموعة ضابطة تلقت قراءة تقليدية. اعتمد الباحثون على ملاحظات مباشرة للمشاركة الشفوية للأطفال، إلى جانب تسجيلات صوتية وتحليل لغوي لحواراتهم أثناء وبعد جلسات القصة. وقد توصلت النتائج إلي:

أن أظهرت المجموعة التجريبية تحسناً في القدرة على أخذ الأدوار في الحديث، وطرح الأسئلة، والتفاعل مع زملائهم والمعلمات بطريقة أكثر تنظيماً ومبنية على الاستماع والفهم.

تعقيب الباحث على الدراسات السابقة:

أولاً: محور الألعاب التعليمية

تكشف دراسة الصغير، لمياء محمد (2022) عن سعي منهجي لتنمية مهارات ما قبل الحساب لدى أطفال الروضة في ضوء منهج منتسوري؛ إذ اعتمدت الباحثة التصميم التجريبي لمجموعة واحدة بقياسين قبلي وبعدي مستخدمة مقياساً مصوراً من إعدادها، وعلى عينة مكونة من أربعين طفلاً (4-5 سنوات) أثبتت النتائج تفوقاً ذا دلالة لصالح القياس البعدي في جميع الأبعاد، مع أرجحية لافتة لأداء الإناث، وعلى منحى أوسع نطاقاً عددياً، اشتغلت دراسة الصرايرة (2020) على أثر الألعاب التعليمية في المفاهيم العلمية والرياضية باستراتيجية شبه تجريبية تضم مجموعتين (تجريبية وضابطة)، مستخدمة اختبارات محكمة للمفاهيم، وعلى عينة بلغت 88 طفلاً توصلت إلى تفوق التجريبية، دون فروق تُعزى للجنس أو لنوع المدرسة، وهو ما يعزز قابلية التعميم في بيئات مدرسية مختلفة.

ومن منظور الممارسة التربوية، قدّمت بن وصيف أمال (2018) قراءة وصفية تحليلية لتمثّلات المربيات حول دور الألعاب التعليمية في تنمية مهارات الاستماع والتحدث والاستعداد للقراءة، عبر استبيان بثلاثة محاور طُبّق على ستين مربية؛ وتؤكد النتائج إدراكاً مهنيّاً مرتفعاً لفاعلية الألعاب بوصفها وسيطاً لغوياً ثريّاً، وفي اتجاه قريب، برهنت محمد صفاء أحمد (2010) تجريبياً على فاعلية الألعاب في المفاهيم الصحية لدى ستين طفلاً (5-6 سنوات) عبر اختبار قبلي-بعدي؛ إذ ظهرت فروق لصالح التجريبية، مع غياب فروق بين الذكور والإناث داخل المجموعة التجريبية، بما يوحي بحياد النوع في الاستفادة من البرنامج.

وتؤكد منى القحطاني (2017) بمنهج شبه تجريبي وأدوات ملاحظة منظمة ومقياس للتعبير الشفهي أثر الألعاب الحركية والرمزية واللغوية في ترقية المهارات الاجتماعية والطلاقة التعبيرية لدى

48 طفلاً، بينما تُظهر العطاس ابتسام (2016) النتيجة ذاتها تقريباً لدى 60 طفلاً باستخدام مقاييس مقننة للتواصل اللفظي وبطاقات ملاحظة، حيث ارتفعت الطلاقة والانخراط في الحوار.

وعلى عينات أصغر، تُثبت الجميلي، هند حامد (2013) عبر تصميم مجموعات متكافئة وأدوات لقياس صحة القراءة ومسك القلم وفهم المعنى — تفوق التعلم المعتمد على الألعاب لدى 30 طفلاً في مؤشرات لغوية أساسية، فيما تُظهر المحفوظ، صبا (2013) أثر برنامج ألعاب يتضمن ستة أنشطة في رفع مستوى الذكاء العام لدى 40 طفلاً قيد الدراسة، مع تأكيد أن مستوى الذكاء المبدئي يقع ضمن الحد المقبول، إجمالاً، تُجمع هذه المتابعة من الأدلة تجريبية كانت أم وصفية — على أن الألعاب التعليمية وسيط متعدد الأغراض: يعزز مفاهيم ما قبل الحساب، واللغة الشفوية، والذكاء العام، والثقافة المالية، والمهارات الاجتماعية، مع إشارات متكررة لثبات الأثر عبر النوع الاجتماعي وبيئات مدرسية مختلفة.

وفي الدراسات الأجنبية، تناقش Wu وآخرون (2023) صياغة الوسيط التعليمي بواقع مختلط عبر نظام MR.Brick، مستخدمين تحليلات سلوكية متعددة الوسائط على 24 طفلاً، حيث ظهرت فروق واضحة لصالح المجموعة التي استخدمت النظام مقارنة بلعبة فيديو تقليدية، وعلى مستوى التعليم العالي، يبرهن Kai Yin Ng & Cheung (2021) بمنهج مختلط على 56 طالباً أن أداء منصة PaGamo يتنبأ إحصائياً بنتائج الاختبار النهائي، مع دوافع داخلية مرتفعة لاستخدام اللعبة، كما تُسهم دراسة Alaa M، Saleh & Althaqafi (2022) في سياق تعلم مفردات الإنجليزية للأطفال العرب (40 طفلاً) بإثبات فروق لصالح المجموعة التجريبية.

خلاصة المقارنة في هذا المحور: أكبر عينة عربية كانت للصرايرة (88)، وأصغرها للجميلي (30)، بينما في الأجنبية كانت أكبر عينة لدى Kai Yin Ng & Cheung (56) وأصغرها لدى Wu وآخرين (24)، وتتفق جميع الأعمال التجريبية وشبه التجريبية على تفوق المجموعات التي تلعب/تتعلم بالألعاب، وتتوافق الدراسات الوصفية مع هذا الاتجاه من زاوية تمثيلات المعلمات والممارسات الصفية، مع ملاحظة انتقال الأثر أحياناً إلى البيت (كما في التنقيف المالي).

ثانيًا: محور مهارات الحوار

تُظهر المسعري (2023) بدراسة مسحية على 120 معلمة — أن استراتيجيات السرد القصصي تحظى بتقدير مهني مرتفع في تنمية مهارة الاستماع لدى أطفال الروضة، من دون فروق تُعزى لعمر المعلمة أو مؤهلها أو خبرتها، مع فروق مرتبطة بمستوى الروضة؛ ما يشير إلى حساسية الاستراتيجية لسياق المؤسسة وتجهيزاتها، ومن منطلق تجريبي، تُثبت مروة أحمد (2022) — بتصميم شبه تجريبي على 46 طفلًا وأدوات قياس للتفاعل الاجتماعي ومهارات الحوار وملاحظات صفية — تفوق المجموعة التجريبية في بدء الحوار، وتبادل الأدوار، وتسلسل الحديث، وهو ما يدعم استخدام الألعاب التعليمية كمدخل لتقوية الكفاية الحوارية منذ الطفولة المبكرة.

وتتلاقى نتائج الأخرس وموسى (2021) بدراسة مسحية لآراء المعلمات مع هذا المسار، مبرزة أثر الأناشيد في دعم التواصل والمشاركة، مع فروق لصالح المؤهل الأعلى، وعلى مرحلة متقدمة عمرًا، يبرهن على، سيد، وآخرون (2021) شبه تجريبيًا على 74 تلميذًا بالصف السادس أن الألعاب اللغوية، مصحوبة بقائمة مهارات وبطاقات ملاحظة وكتيب للتلميذ ودليل للمعلم، تُحسن سلوكيات الحوار والتفاعل اللفظي مقارنة بالأساليب التقليدية، وتؤكد مروة عبدالله (2020) على 48 طفلًا فاعلية برنامج قائم على الألعاب التعليمية في نمو الجرأة الأدبية والإنصات وتبادل الأدوار، بينما تُظهر أسماء الحربي (2019) تجريبيًا على 55 طفلًا تحسنًا في بناء الحوار وترتيب الأفكار والتعبير الوجداني أمام الآخرين.

وفي بيئة غزة، تُثبت فاطمة أبو شعبان (2018) شبه تجريبيًا على 50 طفلًا أن توظيف الألعاب التعليمية يرفع من قدرة الأطفال على بدء الحوار وإدارته واحترام أدوار الآخرين، ويغذي المبادرة اللغوية، وفي مقارنة مكتملة تركز إلى مدخل القصص المصورة، تكشف رمضان (2018) عبر استبانة من 35 بندًا على 60 معلمة عن اتجاهات مهنية مرتفعة نحو هذا المدخل، مع فروق مرتبطة بالمؤهل وسنوات الخبرة، وبرنامج تدريبي مُصمم لخطوات الحوار، تُظهر دراسة العبيدي والوحيلى (2016) على 40 طفلًا فروقًا لصالح التجريبية، مع تباين منطقي بين المتوسطات في القياسين القبلي والبعدى، وتقدم مروة بيوخة ونائلة ذواي (2021) دراسة حالة وصفية تُظهر كيف تُثري بيئة الأنشطة الروضية مهارتي الاستماع والتحدث عبر التحليل والملاحظة الصفية، وتغلق

الشريف (2007) هذا القوس الوصفي التحليلي بعينة واسعة (217 معلمة في 9 روضات بالرياض)، كاشفة تطبيقاً مرتفعاً لمهارات الاستعداد البصري والخاصة ومتوسطاً للسمعي، مع تجهيزات كلية متوسطة ما يسلط الضوء على البنية التحتية الصفية بوصفها محدداً مهماً لجودة مخرجات الحوار والقراءة المبكرة.

أما في الأدبيات الأجنبية، فتؤكد (Savivo 2023) شبه تجريبياً على 60 طفلاً أن الألعاب التعليمية ترفع من بدء المحادثة، والاستجابة الملائمة، وتنوع المفردات، ويظهر (Han & Kim 2022) جلسات قراءة حوارية لمدة ثمانية أسابيع على 48 طفلاً تقدماً معتبراً في البدء وطرح الأسئلة وإبداء الرأي، ويضيف Massey وآخرون (2021) على 75 طفلاً أن التعلم القائم على اللعب يزيد وتيرة الأسئلة والاستجابات المناسبة والتفاعل اللغوي، وفي بيانات متعددة الثقافات، يبرهن Whitebread (2020) & Basilio أن اللعب الموجّه من المعلم يعزز الإصغاء وبناء حوارات ذات معنى لدى 52 طفلاً، وتغطي Justice وآخرون (2019) على 68 طفلاً أثر قراءة القصص التفاعلية في تحسين أخذ الأدوار وتنظيم التفاعل اللفظي اعتماداً على ملاحظات مباشرة وتسجيلات وتحليل لغوي.

خلاصة المقارنة هنا: أكبر عينة عربية كانت للشريف (217 معلمة)، وأصغر عينة محددة رقمياً كانت 40 طفلاً (العبيدي والوحيلى)، وفي الأجنبية، كانت أكبر عينة لمجموعة Massey وآخرين (75)، وأصغر عينة لدى (Han & Kim 48) ضمن الدراسات المذكورة، ومن حيث النتائج، تصطف المقاربات التجريبية وشبه التجريبية والمتجهات الوصفية كلها في اتجاه واحد: تعزيز واضح لمهارات الحوار عبر مداخل الألعاب، والقراءة الحوارية، واللعب الموجّه، والقصص التفاعلية، مع حساسية نسبية للسياق المدرسي وتجهيزاته، ومرونة عالية في انتقال الأثر إلى ممارسات الصف وروتينه اليومي،

أوجه الاستفادة من الدراسات السابقة في إطار الدراسة الحالية

لقد إستفادة الباحثة من الدراسات السابقة في وضع اهداف الدراسة الحالية وفي صياغة فروضها كما تمت الاستفادة منها في إعداد الاستبانات إضافة إلى تدعيم مناقشة نتائجها من حيث الاتفاق والاختلاف مع نتائج الدراسات التي تم عرضها،

الفصل الرابع:

الاجراءات المنهجية للدراسة

- منهج الدراسة
- مجتمع الدراسة وعينتها
- أدوات الدراسة
- محور الألعاب التعليمية
- محور مهارة الحوار
- الأساليب الإحصائية التي تم استخدامها في معالجة بيانات الدراسة

تمهيد

يتناول هذا الفصل الإجراءات المنهجية التي تم إتباعها من حيث تحديد مواصفات مجتمع الدراسة وعينته، وأدواتها وخطوات إعدادها، وكيفية التحقق من خصائصها السيكومترية (الصدق والثبات)، وكذلك الأساليب الإحصائية التي أستخدمت في معالجة البيانات وإستخراج نتائج الدراسة،

منهج الدراسة:

تم إتباع المنهج الوصفي التحليلي نظرا لملاءمته لطبيعة الدراسة وأهدافها وهو يختص بالكشف بين المتغيرات أو باستخدامه في التنبؤ بسلوك مستقبلي أو أحداث متوقعة،

1- مجتمع الدراسة :

اشتمل مجتمع الدراسة على جميع معلمات رياض الأطفال بمؤسسات مدارس حكومية تابعة لبلدية الزاوية والبالغ عددهن (134) معلمة خلال العام الدراسي (2024 - 2025م) حيث تم اتباع أسلوب الحصر الشامل عند جمع البيانات منهن.

2- عينة الدراسة :

نظراً لقلة عدد مراكز أومدارس رياض الأطفال وقلة عدد المعلمات بها كما هو موضح في مجتمع الدراسة فقد اشتملت العينة على جميع معلمات رياض بلدية الزاوية وهم (134) معلمة بأسلوب المسح الشامل أي نسبة (100%) من افراد مجتمع الدراسة . واشتملت العينة على الخصائص التالية :

1-العمر : قسمت افراد العينة إلى قسمين وهي أقل من 30 سنه وأكثر من 30 سنة

خصائص مجتمع الدراسة:

في ضوء جمع البيانات وتفريغها لتحليلها احصائياً تم تحديد مواصفات مجتمع الدراسة على النحو المبين بالجدول التالية:

جدول (1): وصف مجتمع الدراسة وفقا لمتغير (العمر).

العمر	التكرار	النسبة المئوية
أقل من 30 سنة	41	30.6
30 سنة فأكثر	93	69.4
المجموع	134	100.0

يتبين من الجدول (1) أن نسبة (76.9%) من مجموع أفراد مجتمع الدراسة أعمارهم (30 سنة فأكثر)، ونسبة (30.6%) من مجموع أفراد مجتمع الدراسة أعمارهم (أقل من 30 سنة)،

2- التخصص : حيث اشتملت العينة على تخصص العلوم الإنسانية والعلوم التطبيقية .

جدول (2): وصف مجتمع الدراسة وفقا لمتغير (التخصص)

التخصص	التكرار	النسبة المئوية
علوم إنسانية	98	73.1
علوم تطبيقية	36	26.9
المجموع	134	100.0

يتبين من الجدول (2) أن نسبة (73.1%) من مجموع أفراد مجتمع الدراسة تخصصهن (علوم إنسانية)، تليها نسبة (26.9%) من أفراد مجتمع الدراسة تخصصهم (علوم تطبيقية).

3- المؤهل العلمي : دبلوم متوسط وشهادة جامعية .

جدول (3): وصف مجتمع الدراسة وفقا لمتغير (المؤهل العلمي)

المؤهل العلمي	التكرار	النسبة المئوية
ليسانس	60	23.1
بكالوريوس	63	47.0
دبلوم عالي	11	8.2
المجموع	134	100.0

يتضح من الجدول (3) أن نسبة (47.0 %) من مجموع أفراد مجتمع الدراسة مؤهلهم بكالوريوس ونسبة (8.2) من مجموعة أفراد مجتمع الدراسة فهم دبلوم عالي ونسبة (44.8 %) من مجموع أفراد مجتمع الدراسة مؤهلهم العلمي ليسانس.

4 - الخبرة : اشتملت سنوات الخبرة على أكثر من 10 سنوات وأقل من 10 سنوات .

جدول (4): وصف مجتمع الدراسة وفقا لمتغير (سنوات الخبرة)

سنوات الخبرة	التكرار	النسبة المئوية
أقل من 10 سنوات	52	38.8
10 سنوات فأكثر	82	61.2
المجموع	134	100.0

يتضح من الجدول (4) أن نسبة (61.2%) من مجموع أفراد مجتمع الدراسة سنوات خبرتهم (10 سنوات فأكثر)، ونسبة (38.8%) من مجموع أفراد مجتمع الدراسة سنوات خبرتهم (أقل من 10 سنوات).

4- الحالة الاجتماعية : اشتملت الحالة الاجتماعية وصف مجتمع الدراسة

جدول (5): وصف مجتمع الدراسة وفقا لمتغير (الحالة الاجتماعية)

الحالة الاجتماعية	التكرار	النسبة المئوية
عازية	20	14.9
متزوجة	114	85.1
المجموع	134	100.0

يتضح من الجدول (6) أن نسبة (85.1%) من مجموع أفراد مجتمع الدراسة (متزوجات)، ونسبة (14.9%) من مجموع أفراد مجتمع الدراسة (عازيات).

3-أداة الدراسة:

استخدمت الباحثة في هذه الدراسة أداة الاستبيان كونها الأداة المناسبة للدراسة الحالية لجمع البيانات والمعلومات للإجابة عن تساؤلات وفرضيات الدراسة في تتحقق الباحثة لأهداف الدراسة . وتكونت أداة الدراسة من :

- الجزء الأول: خاص بالبيانات الشخصية للمجيبات (المعلمات)

- الجزء الثاني: محاور الاستبيان والتي تكونت من:

5- محور الألعاب التعليمية وتكون من (15) فقرة

6- محور مهارة التحدث وتكون من (25) فقرة

3-محور مهارة الاستماع وتكون من (25) فقرة

أ- تصميم الاستبيان في صورته الأولى:

وفقا لما تم الحصول عليه من عبارات من خلال استجابات أفراد العينة الاستطلاعية،ملحق رقم (2) بالاضافة إلى ما تم الإطلاع عليه من بعض الأدبيات والدراسات السابقة والاستبيانات التي أُعدت حول الألعاب التعليمية كدراسة (إسلام الصرايرة، 2020م) ودراسة (صفاء محمد، 2010م) ودراسة (هند الجميلي، 2013م) و محور مهارات التحدث كدراسة (صفاء الاخرس وموسى محمد، 2021م) ودراسة (سيد علي ومحمد سغلي، 2021م)، ودراسة (مروة عبدالله، 2020م) ودراسة (أسماء الحربي، 2011م) محور مهارات الاستماع كدراسة (أسماء الحربي، 2019م) ودراسة (whitebread، 2020م)، تم تصميم الاستبيان في صورته الأولى بحيث اشتمل على (15) عبارة تخص الألعاب التعليمية، واشتمل محور مهارة التحدث على (25) عبارة، واشتمل محور مهارة الاستماع على (25) عبارة وبالتالي كان إجمالي عباراته (65) عبارة انظر ملحق (1).

ب - صدق المحكمين (الصدق الظاهري) .

بعد تصميم أداة الدراسة في صورتها المبدئية تم عرضها على لجنة المحكمين من أساتذة التربية وعلم النفس انظر ملحق (4) وذلك للاستفادة من خبراتهم العلمية في هذا المجال، وتحديد وجهة نظرهم حول مدى ملائمة كل عبارة لمجالها ومدى مناسبتها من حيث الصياغة اللغوية وما يقترحونه من تعديل وإضافة وحذف بعض الفقرات، وقد اتضح أن هناك اتفاقاً بين المحكمين على مناسبة فقرات الاستبيان لأبعادها وأنها تقيس بالفعل ما وضعت لقياسه ، وتم الابقاء عليها ، حيث بلغت نسبة اتفاقهم حولها من (83 %) وتعتبر عن أهداف الدراسة وتساؤلاتها كما تم التقيد بأرائهم القيمة من حيث صياغتها اللغوية، وحذف الفقرات التي تبين أنها غير مناسبة لأبعادها

ج - الصياغة النهائية للاستبيان،

في ضوء ما قدمه المحكمون من ملاحظات قيمة حول محتوى الاستبيان، وما اقترحوه من تعديلات تم صياغة الألعاب التعليمية ودوره في تنمية مهارة الحوار لدى طفل الروضة من وجهة نظر المعلمات في صورته النهائية، حيث تكون محور الألعاب التعليمية من (15) عبارة محور مهارة التحدث على (25) عبارة، فيما اشتمل محور مهارة الاستماع على (25) عبارة وأمام كل عبارة خمسة بدائل للإجابة عنها كما في الملحق رقم (3)،

وصف الاستبيان:

يتضمن الاستبيان (6) صفحات ،كما في الملحق رقم (3) خصصت الصفحة الأولى لتوضيح الغرض من الاستبيان عنوان الدراسة وأهمية تعاون أفراد مجتمع الدراسة في إجاباتهم عن أسئلته بكل صدق وموضوعية وحث المفحوصين على حسن التعاون وأخبارهم بسرية المعلومات التي سيقدمونها وتوضيح بعض التعليمات لكيفية الإجابة عن أسئلة الاستبيان، والصفحة الثانية تضمنت بيانات أولية عنهم (العمر، التخصص، المؤهل العلمي، سنوات الخبرة، الحالة الاجتماعية) وخصصت الصفحات الأخرى للإجابة عن فقرات الاستبيان الستة المتعلقة بمهارات التحدث ومهارات الاستماع وتتكون من بدائل الإجابة عنها من خمسة بدائل وهي: (موافق بشدة، موافق، محايد، غير موافق، غير موافق بشدة)،

طريقة تصحيح الاستبيان:

لتصحيح استبيان الألعاب التعليمية ودوره في تنمية مهارات التحدث ومهارات الاستماع تم توزيع الدرجات من (1 - 5) على النحو التالي:

- تعطى الدرجة (5) للإجابة (موافق بشدة).
- تعطى الدرجة (4) للإجابة (موافق).
- تعطى الدرجة (3) للإجابة (محايد).
- تعطى الدرجة (2) للإجابة (غير موافق).
- تعطى الدرجة (1) للإجابة (غير موافق بشدة)،

الدراسة الإستطلاعية:

لايجاد الخصائص السيكومترية للاستبيان (الصدق والثبات) قامت الباحثة بتطبيق الاستبيان على عينة إستطلاعية بواقع (30) معلمه

- الخصائص السيكومترية للاستبيان :

أولا - الصدق:

تم حساب صدق الاستبيان على النحو التالي:

أ-الصدق الظاهري (صدق المحكمين) :

تم التحقق من صدق الاداة الأسستبيان للإستخدام، تم التحقق من خلال عرضه على مجموعة من المحكمين ممن لديهم خبرة ودراية واسعة في مجال البحوث النفسية، وقد تم الإبقاء على الفقرات بإتفاق جميع المحكمين حول صدق مضمونه ومناسبته للتطبيق على أفراد مجتمع الدراسة بعد التقيد بالملاحظات والتعديلات التي أبداها كل منهم كما في الملحق رقم (1)

ب-صدق الاتساق الداخلي:

أولا- صدق الاتساق الداخلي للاستبيان:

تم حساب صدق الإتساق الداخلي لكل من محور (الألعاب التعليمية) ومحور (مهارة التحدث

- ومهارة الاستماع) وفقا لما هو موضح بالجداول التالية:

جدول رقم (7): يوضح درجة الارتباط بين كل عبارة ولدرجة الكلية لمحور (الألعاب التعليمية)

معامل الارتباط	الفقرات	ر.م
**0.812	تستخدم المعلمات الألعاب التعليمية كأداة رئيسة لتعزيز مشاركة الطفل في الحوار داخل الصف	1-
**0.839	تسهم الألعاب التعليمية في تحفيز الطفل على طرح أسئلة وتبادل الأفكار خلال أنشطة الحوار	2-
**0.823	تعزز الألعاب التعليمية مفردات الطفل وتعبيره أثناء الحوار	3-
**0.811	توفر الألعاب التعليمية فرصاً للاستماع للنشاط والتفاعل اللفظي بين الطفل وزملائه من خلال اللعب	4-
**0.824	تشجيع الألعاب التعليمية الطفل على تقديم التبريرات وتوضيح راية أثناء النقاشات الصفية	5-
**0.844	يتم اختيار الألعاب التعليمية بما يتماشى مع أهداف الحوار وتطور مهارات التواصل لدى الطفل	6-
**0.808	تساهم الألعاب التعليمية في تعزيز ثقة الطفل في التعبير عن رأيه خلال الحوار	7-
**0.833	تعزز الألعاب التعليمية التعاون التفاعل الإيجابي بين الأطفال أثناء حواراتهم	8-
**0.816	يمكن للمعلمة ربط الألعاب التعليمية بأنشطة حوار مخطط لها وتوقيت محدد	9-
**0.823	تدعم الألعاب التعليمية مهارات الحوار الأساسية مثل الاستماع السؤال خلال العمل الجماعي	10-
**0.811	تسهم الألعاب التعليمية في تقليل فترات الانقطاع والانشغال خلال الحوارات الصفية	11-
**0.824	تتيح الألعاب التعليمية مشاركة الأطفال ذوي الاحتياجات المختلفة في حوارات بناءة	12-
**0.844	ينعكس وجود دوري لمهارات الحوار من خلال الألعاب تحسناً في الأداء اللغوي والتواصل	13-
**0.808	يساعد تنوع الألعاب التعليمية في الحفاظ على انتباه الأطفال أثناء الحوار	14-
**0.812	تساهم الألعاب التعليمية بشكل فعال في تنمية مهارات الحوار لدى طفل الروضة من خلال بيئة لعب تعاونية	15-
**0.854	المقياس الكلي	

** دالة عند مستوى (0.01)،

يتضح من الجدول السابق أن جميع قيم معاملات ارتباط بيرسون بين درجة كل عبارة والدرجة الكلية لمحور الألعاب التعليمية كانت بدرجة ارتباط عالية (**0.854) وهي قيمة دالة احصائياً عند مستوى (0.01) الأمر الذي يؤكد صدق الإتساق الداخلي، ومن ثم الوثوق فيه للإستخدام والتطبيق،

جدول رقم (8): يوضح الارتباط البينية بين كل فقرة والدرجة الكلية لمحور (مهاراة التحدث)

معامل الارتباط	الفقرات	ر.م
**0.801	تشجع الألعاب التعليمية الطفل علي النقاش من خلال التفاعل الاجتماعي.	-1
**0.820	تساهم الألعاب التعليمية في تشجيع الطفل على استخدام الكلمات الجديدة أثناء الحوار مع أقرانه.	-2
**0.865	تساعد الألعاب التعليمية الطفل على النطق السليم للكلمات.	-3
**0.811	تعمل الألعاب التعليمية على الارتقاء بلغة الأطفال وتعويدهم على التفكير المنطقي،	-4
**0.821	تعمل الألعاب التعليمية على تنمية الألفاظ اللغوية وصياغتها بالشكل المناسب لقدرة الطفل،	-5
**0.811	تساهم الألعاب التعليمية على استخدام لغة يفهمها الطفل.	-6
**0.845	تعمل الألعاب التعليمية في تنمية الألفاظ اللغوية،	-7
**0.832	تساعد الألعاب التعليمية الطفل على التعبير عن إحساسه ومشاعره البسيطة من خلال الحديث مع الآخرين.	-8
**0.845	تساعد الألعاب التعليمية الطفل في انتقاء أسلوب الحوار الهادف	-9
**0.811	تنمي الألعاب التعليمية لدى الأطفال النقاش الهادف	-10
**0.845	تسعى الألعاب التعليمية إشراك جميع الأطفال في الحوار،	-11
**0.865	تعمل الألعاب التعليمية على تعزيز الأداء الشفوي اللغوي.	-12
**0.811	تنمي الألعاب التعليمية الطلاقة اللفظية لدى الطفل أثناء الحوار،	-13
**0.821	تساعد الألعاب التعليمية الطفل في التعبير عن المواقف والسلوكيات الإيجابية.	-14
**0.811	تتيح الألعاب التعليمية الطفل فرصة الحوار في منهج الدرس،	-15
**0.845	تعزز الألعاب التعليمية قدرة الطفل على تنظيم أفكاره قبل التعبير عنها شفويًا.	-16
**0.832	تساعد الألعاب التعليمية الطفل على بناء جمل صحيحة لغويًا أثناء التحدث.	-17
**0.845	تساهم الألعاب التعليمية في تحسين مهارة الاستماع الفعال لدى الطفل أثناء الحوار.	-18
**0.801	تشجع الألعاب التعليمية الطفل على التفاعل مع القصص والحكايات، مما يعزز من مفرداته.	-19
**0.820	تُكسب الألعاب التعليمية الطفل القدرة على طرح الأسئلة والإجابة عنها بوضوح.	-20
**0.865	تعزز الألعاب التعليمية الثقة بالنفس لدى الطفل أثناء التحدث أمام الآخرين.	-21
**0.811	تفتح الألعاب التعليمية المجال للطفل للتفاعل مع شخصيات وأدوار مختلفة، مما يثري خبراته الحوارية.	-22

معامل الارتباط	الفقرات	ر.م
**0.821	تساعد الألعاب التعليمية الطفل على فهم التعبيرات اللغوية غير اللفظية واستخدامها في الحوار.	-23
**0.811	تشجع الألعاب التعليمية الطفل على استخدام الأفعال والتعبير المناسبة حسب السياق.	-24
**0.845	توفر الألعاب التعليمية بيئة آمنة للطفل للتعلم من أخطائه اللغوية أثناء الحوار.	-25
**0.872	المقياس الكلي	

** دالة عند مستوى (0.01)،

يتضح من الجدول السابق أن جميع قيم معاملات ارتباط بيرسون بين درجة كل عبارة والدرجة الكلية لمحور مهارة التحدث كانت بدرجة ارتباط عالية (**0.872) وهي قيمة دالة احصائياً عند مستوى (0.01) الأمر الذي يؤكد صدق الإتساق الداخلي، ومن ثم الوثوق فيه للإستخدام والتطبيق،

جدول رقم (9): يوضح معاملات الارتباط البينية بين كل فقرة وا لدرجة الكلية لمحور (مهارة الاستماع)

معامل الارتباط	الفقرات	ر.م
**0.801	تعمل الألعاب التعليمية علي تحسين تركيز الأطفال أثناء الاستماع،	-1
**0.820	تعود الطفل علي ترديد بعض الجمل عند الاستماع لها	-2
**0.865	تشجع الألعاب التعليمية الأطفال على تركيز الانتباه الجيد عند الاستماع	-3
**0.811	تربط الألعاب التعليمية ما يستمع إليه الطفل بواقع الحياة التي يعيشها	-4
**0.821	تساعد الألعاب التعليمية الأطفال على فهم المعنى الغامض لبعض العبارات عند الإسماع إليها.	-5
**0.811	تساعد الألعاب التعليمية على توضيح اللغة المنطوقة من خلال التنعيم نبرة الصوت،	-6
**0.845	تساعد الألعاب التعليمية على تنمية النمو الإدراكي لطفل.	-7
**0.832	تعمل الألعاب التعليمية على حفظ المعلومات عند سماعها بسهولة،	-8
**0.845	تساعد الألعاب التعليمية لطفل على التفاعل مع الدرس بالاستماع	-9
**0.811	تساعد الألعاب التعليمية في إكساب القدرة على غيرة من الطفل الأطفال،	-10
**0.845	تساعد الألعاب التعليمية على إكساب المعلومات عند سماعها بسهولة.	-11
**0.801	تساهم الألعاب التعليمية الطفل على ربط الصوت المسموع بالصورة المعروضة،	-12
**0.820	تساهم الألعاب التعليمية الطفل على تحديد جهة صدر الصوت المسموع،	-13

معامل الارتباط	الفقرات	ر.م
**0.865	تعمل الألعاب التعليمية في تمييز مخارج الأصوات عند الاستماع،	14-
**0.811	تتمي الألعاب التعليمية القدرة على سرعة الاستماع الجيد.	15-
**0.821	تساعد الألعاب التعليمية الطفل على التعرف على الفروق الدقيقة بين الأصوات المختلفة.	16-
**0.811	تشجع الألعاب التعليمية الطفل على الاستماع باهتمام لفهم التعليمات وتنفيذها بدقة.	17-
**0.845	تساهم الألعاب التعليمية في تعزيز مهارة توقع الأحداث بناءً على ما يستمع إليه الطفل.	18-
**0.832	تساعد الألعاب التعليمية الطفل على إدراك التغيرات في النغمات والإيقاعات الصوتية.	19-
**0.845	تتمي الألعاب التعليمية قدرة الطفل على التفاعل مع القصص المنطوقة من خلال التركيز والانتباه.	20-
**0.811	تعزز الألعاب التعليمية قدرة الطفل على تمييز الكلمات المفتاحية في الحوار المسموع.	21-
**0.845	تساعد الألعاب التعليمية الطفل على تطوير مهارة الاستماع الانتقائي للتركيز على المعلومات المهمة.	22-
**0.865	توفر الألعاب التعليمية فرصة للطفل للتعرف على الأصوات البيئية وفهم معانيها.	23-
**0.811	تساهم الألعاب التعليمية في تدريب الطفل على الاستماع للأفكار الرئيسية وتلخيصها.	24-
**0.821	تشجع الألعاب التعليمية الطفل على تكرار الأصوات والكلمات المسموعة لتثبيتها في ذاكرته.	25-
**0.872	المقياس الكلي	

** دالة عند مستوى (0.01)،

يتضح من الجدول السابق أن جميع قيم معاملات ارتباط بيرسون بين درجة كل عبارة والدرجة الكلية لمحور مهارة الاستماع كانت بدرجة ارتباط عالية (**0.872) وهي دالة احصائياً عند مستوى (0.01) الأمر الذي يؤكد صدق الإتساق الداخلي، ومن ثم الوثوق فيه للإستخدام والتطبيق،

ج- الصدق التمييزي للاستبيان:

تم التحقق من الصدق التمييزي للاستبيان بعد تطبيقه على عينة الدراسة الإستطلاعية والتي تكونت من (30) مفردة من مفردات مجتمع الدراسة، ومن تم ترتيب درجاتهم ترتيباً تنازلياً واختيار مجموعتين طرفيتين حيث كان حجم المجموعة العليا (15) وكذلك الحال بالنسبة لحجم المجموعة الدنيا (15)، وجاءت النتائج على النحو المبين بالجدول التالي:

جدول رقم (10): يبين نتائج اختبار (ت) بين أفراد عينة الدراسة الاستطلاعية على محور (الألعاب التعليمية).

المقياس	المجموعة	حجم العينة	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	قيمة (ت)	مستوى الدلالة
مجموع الألعاب التعليمية	الفئة العليا	15	35.5333	3.33780	*8.186	0.05
	الفئة الدنيا	15	24.2000	4.00286		

بالنظر إلى النتائج الواردة بالجدول (10) يتضح أن المتوسط الحسابي لأفراد المجموعة العليا في محور الألعاب التعليمية (35.5333) أعلى من المتوسط الحسابي لأفراد المجموعة الدنيا (24.2000)، أما الانحراف المعياري للفئة العليا (3.33780) والفئة الدنيا يساوي (4.00286)، وللتحقق من دلالة الفروق بين المجموعتين تم استخدام اختبار (ت)، وجاءت جميع قيم (ت) والدرجة الكلية دالة احصائياً، حيث بلغت قيمة (ت) بالنسبة للدرجة الكلية (8.186) مما يدل على أنه هناك فروق بين أفراد العينة في المجموعة العليا والمجموعة الدنيا عند مستوى دلالة (0.05) وذلك لأن الدلالة المعنوية (sig) تساوي (0.000) وهي أقل من (0.05) وبناء عليه يمكن القول أن محور الألعاب التعليمية يتمتع بدرجة عالية من الصدق التمييزي،

جدول (11): نتائج اختبار (ت) بين أفراد مجتمع الدراسة الاستطلاعية على محور مهارة التحدث

	المجموعة	حجم العينة	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	قيمة (ت)	مستوى الدلالة
مجموع مهارة التحدث	الفئة العليا	15	31.1200	2.50644	*8.137	0.05
	الفئة الدنيا	15	29.6333	4.28365		

بالنظر إلى النتائج الواردة بالجدول (11) يتضح أن المتوسط الحسابي لأفراد المجموعة العليا في محور مهارة التحدث (31.1200) أعلى من المتوسط الحسابي لأفراد المجموعة الدنيا (29.6333)، أما الانحراف المعياري للفئة العليا (2.50644) والفئة الدنيا يساوي (4.28365)، وللتحقق من دلالة الفروق بين المجموعتين تم استخدام اختبار (ت)، وجاءت جميع قيم (ت) والدرجة الكلية دالة احصائياً، حيث بلغت قيمة (ت) بالنسبة للدرجة الكلية (8.137) مما يدل على أنه هناك فروق بين أفراد العينة في المجموعة العليا والمجموعة الدنيا عند مستوى دلالة (0.05) وذلك لأن

الدلالة المعنوية (sig) تساوي (0.000) وهي أقل من (0.05) وبناء عليه يمكن القول أن محور مهارة التحدث يتمتع بدرجة عالية من الصدق التمييزي،

جدول (12): نتائج اختبار (ت) بين أفراد مجتمع الدراسة الاستطلاعية على محور (مهارة الاستماع)

مستوى الدلالة	قيمة (ت)	الانحراف المعياري	المتوسط الحسابي	حجم العينة	المجموعة	
0.05	*4.537	5.40644	28.2000	15	الفئة العليا	مجموع مهارة الاستماع
		4.87365	17.7333	15	الفئة الدنيا	

بالنظر إلى النتائج الواردة بالجدول (12) يتضح أن المتوسط الحسابي لأفراد المجموعة العليا في محور مهارة الاستماع (28.2000) أعلى من المتوسط الحسابي لأفراد المجموعة الدنيا (17.7333)، أما الانحراف المعياري للفئة العليا (5.40644) والفئة الدنيا يساوي (4.87365)، وللتحقق من دلالة الفروق بين المجموعتين تم استخدام اختبار (ت)، وجاءت جميع قيم (ت) والدرجة الكلية دالة احصائياً، حيث بلغت قيمة (ت) بالنسبة للدرجة الكلية (4.537) مما يدل على أنه هناك فروق بين أفراد العينة في المجموعة العليا والمجموعة الدنيا عند مستوى دلالة (0.05) وذلك لأن الدلالة المعنوية (sig) تساوي (0.000) وهي أقل من (0.05) وبناء عليه يمكن القول أن محور مهارة الاستماع يتمتع بدرجة عالية من الصدق التمييزي،

ثانياً - الثبات:

تم حساب معامل الثبات بطريقتين هما:

أ- طريقة ألفا كرونباخ:

يعرف الثبات إلى درجة الاستقرار أو الإتساق في الدرجات المتحققة على أداة القياس مع الزمن (البطش، أبوزينة: 2007: 134) كما يشير أيضاً استقرار أو ثبات مقياس السلوك (الضامن، 2007: 117)،

جدول (13): معامل ثبات محور الألعاب التعليمية باستخدام طريقة ألفا كرونباخ للأبعاد والدرجة الكلية

معامل الثبات	الفقرات	ر.م
0.822	تستخدم المعلمات الألعاب التعليمية كأداة رئيسة لتعزيز مشاركة الطفل في الحوار داخل الصف	1-
0.819	تسهم الألعاب التعليمية في تحفيز الطفل على طرح أسئلة وتبادل الأفكار خلال أنشطة الحوار	2-
0.823	تعزز الألعاب التعليمية مفردات الطفل وتعبيره أثناء الحوار	3-
0.801	توفر الألعاب التعليمية فرصاً للاستماع النشط والتفاعل اللفظي بين الطفل وزملائه من خلال اللعب	4-
0.824	تشجيع الألعاب التعليمية الطفل على تقديم التبريرات وتوضيح راية أثناء النقاشات الصفية	5-
0.814	يتم اختيار الألعاب التعليمية بما يتماشى مع اهداف الحوار وتطور مهارات التواصل لدى الطفل	6-
0.818	تساهم الألعاب التعليمية في تعزيز ثقة الطفل في التعبير عن رايه خلال الحوار	7-
0.803	تعزز الألعاب التعليمية التعاون التفاعل الإيجابي بين الأطفال أثناء حواراتهم	8-
0.826	يمكن للمعلمة ربط الألعاب التعليمية بأنشطة حوار مخطط لها وتوقيت محدد	9-
0.822	تدعم الألعاب التعليمية مهارات الحوار الأساسية مثل الاستماع السؤال خلال العمل الجماعي	10-
0.819	تسهم الألعاب التعليمية في تقليل فترات الانقطاع والانشغال خلال الحوارات الصفية	11-
0.823	تتيح الألعاب التعليمية مشاركة الأطفال ذوي الاحتياجات المختلفة في حوارات بناءة	12-
0.801	ينعكس وجود دوري لمهارات الحوار من خلال الألعاب تحسناً في الأداء اللغوي والتواصل	13-
0.824	يساعد تنوع الألعاب التعليمية في الحفاظ على انتباه الأطفال أثناء الحوار	14-
0.814	تساهم الألعاب التعليمية بشكل فعال في تنمية مهارات الحوار لدى طفل الروضة من خلال بيئة لعب تعاونية	15-
0.846	المقياس ككل	

يتضح من الجدول (13) أن جميع قيم معاملات الثبات لمحور الألعاب التعليمية عالية، حيث تراوحت قيم معامل الثبات بين (0.801-0.826)، وبلغ معامل الثبات الكلي (0.846)، وتشير هذه القيمة إلى أن من معامل الثبات عالية وبذلك يكون محور الألعاب التعليمية صالح للتطبيق وإمكانية الاعتماد على نتائجه والوثوق بها.

جدول (14): معامل ثبات محور مهارة التحدث بإستخدام طريقة ألفا كرونباخ للأبعاد والدرجة الكلية

معامل الثبات	الفقرات	ر.م
0.832	تشجع الألعاب التعليمية الطفل علي النقاش من خلال التفاعل الاجتماعي.	1-
0.849	تساهم الألعاب التعليمية في تشجيع الطفل على استخدام الكلمات الجديدة أثناء الحوار مع أقرانه.	2-
0.813	تساعد الألعاب التعليمية الطفل على النطق السليم للكلمات.	3-
0.821	تعمل الألعاب التعليمية على الارتقاء بلغة الأطفال وتويعدهم على التفكير المنطقي،	4-
0.844	تعمل الألعاب التعليمية على تنمية الألفاظ اللغوية وصياغتها بالشكل المناسب لقدرة الطفل،	5-
0.834	تساهم الألعاب التعليمية على استخدام لغة يفهمها الطفل.	6-
0.808	تعمل الألعاب التعليمية في تنمية الألفاظ اللغوية،	7-
0.823	تساعد الألعاب التعليمية الطفل على التعبير عن إحساسه ومشاعره البسيطة من خلال الحديث مع الآخرين.	8-
0.836	تساعد الألعاب التعليمية الطفل في انتقاء أسلوب الحوار الهادف	9-
0.841	تتمي الألعاب التعليمية لدى الأطفال النقاش الهادف	10-
0.836	تسعى الألعاب التعليمية إشراك جميع الأطفال في الحوار،	11-
0.832	تعمل الألعاب التعليمية على تعزيز الأداء الشفوي اللغوي.	12-
0.849	تتمي الألعاب التعليمية الطلاقة اللفظية لدى الطفل إنشاء الحوار،	13-
0.813	تساعد الألعاب التعليمية الطفل في التعبير عن المواقف والسلوكيات الإيجابية.	14-
0.821	تتيح الألعاب التعليمية الطفل فرصة الحوار في منهج الدرس،	15-
0.844	تعزز الألعاب التعليمية قدرة الطفل على تنظيم أفكاره قبل التعبير عنها شفويًا.	16-
0.834	تساعد الألعاب التعليمية الطفل على بناء جمل صحيحة لغويًا أثناء التحدث.	17-
0.808	تساهم الألعاب التعليمية في تحسين مهارة الاستماع الفعال لدى الطفل أثناء الحوار.	18-
0.823	تشجع الألعاب التعليمية الطفل على التفاعل مع القصص والحكايات، مما يعزز من مفرداته.	19-
0.836	تُكسب الألعاب التعليمية الطفل القدرة على طرح الأسئلة والإجابة عنها بوضوح.	20-
0.841	تعزز الألعاب التعليمية الثقة بالنفس لدى الطفل أثناء التحدث أمام الآخرين.	21-
0.836	تفتح الألعاب التعليمية المجال للطفل للتفاعل مع شخصيات وأدوار مختلفة، مما يثري خبراته الحوارية.	22-
0.834	تساعد الألعاب التعليمية الطفل على فهم التعبيرات اللغوية غير اللفظية واستخدامها في الحوار.	23-
0.808	تشجع الألعاب التعليمية الطفل على استخدام الأفعال والتعابير المناسبة حسب السياق.	24-
0.823	توفر الألعاب التعليمية بيئة آمنة للطفل للتعلم من أخطائه اللغوية أثناء الحوار.	25-
0.852	المقياس ككل	

يتضح من الجدول (14) أن جميع قيم معاملات الثبات لفقرات محور مهارة التحدث عالية، حيث تراوحت قيم معامل الثبات بين (0.808-0.849)، وبلغ معامل الثبات الكلي (0.852)، وتشير هذه القيمة إلى أن من معامل الثبات عالية وبذلك يكون المحور صالح للتطبيق وإمكانية الإعتماد على نتائجها والوثوق بها.

جدول (15): معامل ثبات محور مهارة الاستماع باستخدام طريقة ألفا كرونباخ للأبعاد والدرجة الكلية

معامل الثبات	الفقرات	ر.م
0.832	تعمل الألعاب التعليمية علي تحسين تركيز الأطفال أثناء الاستماع،	1-
0.849	تعود الطفل علي ترديد بعض الجمل عند الاستماع لها	2-
0.813	تشجع الألعاب التعليمية الأطفال على تركيز الانتباه الجيد عند الاستماع	3-
0.821	تربط الألعاب التعليمية ما يستمع إليه الطفل بواقع الحياة التي يعيشها	4-
0.844	تساعد الألعاب التعليمية الأطفال على فهم المعنى الغامض لبعض العبارات عند الإسماع إليها.	5-
0.834	تساعد الألعاب التعليمية على توضيح اللغة المنطوقة من خلال التتبع نبرة الصوت،	6-
0.808	تساعد الألعاب التعليمية على تنمية النمو الإدراكي لطفل.	7-
0.823	تعمل الألعاب التعليمية على حفظ المعلومات عند سماعها بسهولة،	8-
0.836	تساعد الألعاب التعليمية لطفل على التفاعل مع الدرس بالاستماع	9-
0.841	تساعد الألعاب التعليمية في إكساب القدرة على سرعة تقليد الآخرين	10-
0.836	تساعد الألعاب التعليمية على إكساب المعلومات عند سماعها بسهولة.	11-
0.832	تساهم الألعاب التعليمية الطفل على ربط الصوت المسموع بالصورة المعروضة،	12-
0.849	تساهم الألعاب التعليمية الطفل على تحديد جهة صدر الصوت المسموع،	13-
0.813	تعمل الألعاب التعليمية في تمييز مخارج الأصوات عند الاستماع،	14-
0.821	تنمي الألعاب التعليمية القدرة على سرعة الاستماع الجيد.	15-
0.844	تساعد الألعاب التعليمية الطفل على التعرف على الفروق الدقيقة بين الأصوات المختلفة.	16-
0.834	تشجع الألعاب التعليمية الطفل على الاستماع باهتمام لفهم التعليمات وتنفيذها بدقة.	17-
0.808	تساهم الألعاب التعليمية في تعزيز مهارة توقع الأحداث بناءً على ما يستمع إليه الطفل.	18-
0.823	تساعد الألعاب التعليمية الطفل على إدراك التغيرات في النغمات والإيقاعات الصوتية.	19-
0.836	تنمي الألعاب التعليمية قدرة الطفل على التفاعل مع القصص المنطوقة من خلال التركيز والانتباه.	20-
0.841	تعزز الألعاب التعليمية قدرة الطفل على تمييز الكلمات المفتاحية في الحوار المسموع.	21-

معامل الثبات	الفقرات	ر.م
0.836	تساعد الألعاب التعليمية الطفل على تطوير مهارة الاستماع الانتقائي للتركيز على المعلومات المهمة.	22-
0.813	توفر الألعاب التعليمية فرصة للطفل للتعرف على الأصوات البيئية وفهم معانيها.	23-
0.821	تساهم الألعاب التعليمية في تدريب الطفل على الاستماع للأفكار الرئيسية وتلخيصها.	24-
0.836	تشجع الألعاب التعليمية الطفل على تكرار الأصوات والكلمات المسموعة لتثبيتها في ذاكرته.	25-
0.852	المقياس ككل	

يتضح من الجدول (15) أن جميع قيم معاملات الثبات لفقرات محور مهارة الاستماع عالية، حيث تراوحت قيم معامل الثبات بين (0.808-0.849)، وبلغ معامل الثبات الكلي (0.852)، وتشير هذه القيمة إلى أن من معامل الثبات عالية وبذلك يكون محور مهارة الاستماع صالح للتطبيق وإمكانية الاعتماد على نتائجه والوثوق بها.

ب . طريقة التجزئة النصفية:

جدول (16): يوضح معامل ثبات محور الألعاب التعليمية باستخدام التجزئة النصفية

0.851	القيمة	البيانات الفردية	التجزئة النصفية
8	عدد البنود		
0.831	القيمة	البيانات الزوجية	
7	عدد البنود		
0.822	معامل سبيرمان التصحيحي		
0.863	معامل Guttman		

وفقا لهذه الطريقة تم توزيع فقرات المقياس بعد تطبيقه على عينة الدراسة الإستطلاعية إلى نصفين بحيث إشتمل النصف الأول على الفقرات ذات الأرقام الفردية، وإشتمل النصف الثاني على الفقرات ذات الأرقام الزوجية وتم حساب معامل ثبات النصف الأول، فبلغ (0.851) في حين بلغ معامل الثبات النصف الثاني (0.831) وبإستخدام معادلة التصحيح (لسبيرمان - براون) بلغ معامل ثبات الإستبيان (0.822) وهو معامل ثبات مرتفع وبالتالي يمكن الوثوق فيه للإستخدام والتطبيق،

جدول (17): يوضح معامل ثبات مهارة التحدث بإستخدام التجزئة النصفية

0.811	القيمة	البيانات الفردية	التجزئة النصفية
13	عدد البنود		
0.801	القيمة	البيانات الزوجية	
12	عدد البنود		
0.832	معامل سبيرمان التصحيحي		
0.853	معامل Guttman		

وفقا لهذه الطريقة تم توزيع فقرات محور مهارة التحدث بعد تطبيقه على عينة الدراسة الاستطلاعية إلى نصفين بحيث إشتمل النصف الأول على الفقرات ذات الأرقام الفردية، وإشتمل النصف الثاني على الفقرات ذات الأرقام الزوجية وتم حساب معامل ثبات النصف الأول، فبلغ (0.811) في حين بلغ معامل الثبات النصف الثاني (0.801) وبإستخدام معادلة التصحيح (لسبيرمان - براون) بلغ معامل ثبات الإستبيان (0.832) وهو معامل ثبات مرتفع وبالتالي يمكن الوثوق فيه للإستخدام والتطبيق،

جدول (18): يوضح معامل ثبات مهارة الاستماع بإستخدام التجزئة النصفية

0.861	القيمة	البيانات الفردية	التجزئة النصفية	
13	عدد البنود			
0.841	القيمة	البيانات الزوجية		
12	عدد البنود			
0.822	معامل سبيرمان التصحيحي			
0.863	معامل Guttman			

وفقا لهذه الطريقة تم توزيع فقرات محور مهارة الاستماع بعد تطبيقه على عينة الدراسة الإستطلاعية إلى نصفين بحيث إشتمل النصف الأول على الفقرات ذات الأرقام الفردية، وإشتمل النصف الثاني على الفقرات ذات الأرقام الزوجية وتم حساب معامل ثبات النصف الأول، فبلغ (0.861) في حين بلغ معامل الثبات النصف الثاني (0.841) وبإستخدام معادلة التصحيح (لسبيرمان - براون) بلغ معامل ثبات الاستبيان (0.822) وهو معامل ثبات مرتفع وبالتالي يمكن الوثوق فيه للاستخدام والتطبيق،

- الصورة النهائية للاستبيان

- إجراءات التطبيق

- بعد إيجاد الصورة النهائية للاستبيان قامت الباحثة بتطبيق

4- الأساليب الإحصائية التي تم استخدامها في معالجة بيانات الدراسة:

من الأساليب الإحصائية التي تم استخدامها في معالجة بيانات الدراسة ما يلي:

1- معامل ارتباط بيرسون: لحساب الإتساق الداخلي لأدوات الدراسة.

2- معامل ارتباط ألفا كرونباخ: لحساب ثبات أدوات الدراسة.

3- اختبار (T-test): لإيجاد الفروق بين متغيرات (العمر، التخصص، المؤهل العلمي، سنوات

الخبرة، الحالة الاجتماعية) ومقياس الألعاب التعليمية ومقياس مهارات التحدث ومهارات

الاستماع وحساب الصدق التمييزي للأداة

4- اختبار (بيرسون): لإيجاد العلاقة بين الألعاب التعليمية ومهارات التحدث ومهارات الاستماع.

5- معامل سبيرمان التصحيح

6- معامل جتمان guttman

9 - المتوسط الحسابي

10 - الانحراف المعياري

11- التوزيعات التكرارية والنسب المئوية

الفصل الخامس :

عرض وتحليل وتفسير النتائج

تمهيد

يُعد الفصل الخامس بمثابة الثمرة المنهجية والركيزة الأساسية التي تتوج مجهودات الدراسة الميدانية؛ إذ يسعى إلى تقديم عرضٍ تحليليٍّ وتفسيريٍّ دقيقٍ للبيانات التي تم استقاؤها من معلمات رياض الأطفال بمدينة الزاوية، وذلك بغرض استجلاء الحقائق حول الألعاب التعليمية ودورها المحوري في تنمية مهارات الحوار (التحدث والاستماع) لدى الطفل في هذه المرحلة النمائية الحرجة، وينطلق هذا الفصل من فرضية جوهرية مفادها أن اللعب ليس مجرد وسيلة للترفيه أو ملء الفراغ، بل هو استراتيجية تعليمية وتواصلية متكاملة تساهم في صياغة القوالب اللغوية وتشكيل القدرات التفاعلية للطفل، ومن هذا المنطلق، يتم في سياق هذا الفصل معالجة التساؤلات البحثية التي طُرحت تساؤلات الدراسة، معتمدين في ذلك على الأدوات الإحصائية العلمية التي تتيح لنا الانتقال من مجرد الأرقام والمعدلات الحسابية الصماء إلى دلالات تربوية ونفسية ملموسة، ويبدأ الفصل بعرض النتائج الوصفية التي تحدد مستوى توظيف الألعاب التعليمية ومستوى مهارات التحدث والاستماع، مروراً بفحص الفروق الجوهرية التي قد تُعزى للمتغيرات الديموغرافية كالعمر والمؤهل العلمي والخبرة، وصولاً إلى الاختبار الحاسم للفرضية الارتباطية بين المتغير المستقل والتابع، ولا يكتفي الفصل بالعرض الكمي فحسب، بل يمتد ليشمل مناقشةً وتفسيراً سوسولوجياً وتربوياً عميقاً يربط بين هذه النتائج وبين الإطار النظري والدراسات السابقة (المحلية والدولية)، مما يسمح بفهم أعمق لخصوصية بيئة رياض الأطفال في المجتمع الليبي وتحديداً في منطقة الزاوية، وكيفية استجابة هذه البيئة لمتطلبات التحديث التربوي في ظل التحديات الراهنة، إن هذا التمهيد يفتح آفاقاً رحبة لاستنباط مجموعة من الاستنتاجات العلمية التي ستمهد بدورها لصياغة التوصيات الإجرائية والمقترحات البحثية المستقبلية، والتي تهدف في مجملها إلى تطوير الأداء التعليمي للمعلمات وتحسين جودة المخرجات اللغوية للطفل، بما يضمن له نمواً متوازناً وقدرةً فائقة على التواصل والحوار البناء في محيطه الاجتماعي والتعليمي، مؤكداً بذلك على أن الاستثمار في "فلسفة اللعب" هو استثمار حقيقي في بناء الشخصية الإنسانية في أرقى صورها التواصلية.

نتائج التساؤل الأول: ما درجة ممارسة الألعاب التعليمية لدى طفل الروضة من وجهة نظر المعلمات؟

ولإجابة عن هذا التساؤل قامت الباحثة بإيجاد المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية لاستجابات افراد الدراسة كما موضح بالجدول (19)

جدول رقم (19): يوضح المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية لمستوى استخدام الألعاب التعليمية من وجهة نظر المعلمات

م	المجال / الفقرة	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	المستوى *	الترتبة
1	تستخدم المعلمات الألعاب التعليمية كأداة رئيسة لتعزيز مشاركة الطفل في الحوار داخل الصف	3.04	0.63	متوسطة	9
2	تسهم الألعاب التعليمية في تحفيز الطفل على طرح أسئلة وتبادل الأفكار خلال أنشطة الحوار	3.71	0.51	مرتفع	1
3	تعزز الألعاب التعليمية مفردات الطفل وتعبيره أثناء الحوار	3.41	0.57	مرتفع	3
4	توفر الألعاب التعليمية فرصاً للاستماع النشط والتفاعل اللفظي بين الطفل وزملائه من خلال اللعب	3.19	0.60	متوسطة	5
5	تشجع الألعاب التعليمية الطفل على تقديم التبريرات وتوضيح رأيه أثناء النقاشات الصفية	3.08	0.73	متوسطة	8
6	يتم اختيار الألعاب التعليمية بما يتماشى مع أهداف الحوار وتطور مهارات التواصل لدى الطفل	3.34	0.66	متوسطة	4
7	تساهم الألعاب التعليمية في تعزيز ثقة الطفل في التعبير عن رأيه خلال الحوار	3.64	0.54	مرتفع	2
8	تعزز الألعاب التعليمية التعاون والتفاعل الإيجابي بين الأطفال أثناء حواراتهم	3.16	0.60	متوسطة	7
9	يمكن للمعلمة ربط الألعاب التعليمية بأنشطة حوار مخطط لها وتوقيت محدد	2.85	0.81	متوسطة	12
10	تدعم الألعاب التعليمية مهارات الحوار الأساسية مثل الاستماع والسؤال خلال العمل الجماعي	3.17	0.64	متوسطة	6
11	تسهم الألعاب التعليمية في تقليل فترات الانقطاع والانشغال خلال الحوارات الصفية	2.76	0.82	متوسطة	15

م	المجال / الفقرة	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	المستوى *	الرتبة
12	تتيح الألعاب التعليمية مشاركة الأطفال ذوي الاحتياجات المختلفة في حوارات بناءة	2.82	0.83	متوسطة	13
13	ينعكس وجود دوري لمهارات الحوار من خلال الألعاب تحسناً في الأداء اللغوي والتواصل	2.97	0.17	متوسطة	10
14	يساعد تنويع الألعاب التعليمية في الحفاظ على انتباه الأطفال أثناء الحوار	2.94	0.77	متوسطة	11
15	تساهم الألعاب التعليمية بشكل فعال في تنمية مهارات الحوار لدى طفل الروضة من خلال بيئة لعب تعاونية	2.77	0.86	متوسطة	14
المجموع الكلي		3.31	0.44	متوسط	--

المستوى: مرتفع (4.20 – 5.00) / متوسط (3.40 – 4.19) / منخفض (أقل من 3.40) بناءً على مقياس ليكرت الخماسي

يتبين من نتائج الجدول رقم (19) أن مستوى ممارسة الألعاب التعليمية لدى طفل الروضة من وجهة نظر المعلمات جاء بدرجة "متوسطة" وبمتوسط حسابي عام قدره (3.31) وانحراف معياري (0.44)، وبالنظر إلى ترتيب الفقرات، احتلت الفقرة رقم (2) المرتبة الأولى، والتي تنص على أن "الألعاب التعليمية تسهم في تحفيز الطفل على طرح أسئلة وتبادل الأفكار"، بمتوسط حسابي (3.71)، وهي درجة تقدير "مرتفعة"، وتلتها في المرتبة الثانية الفقرة رقم (7) المتعلقة بدور الألعاب في "تعزيز ثقة الطفل في التعبير عن رأيه" بمتوسط (3.64)، بينما جاءت الفقرة رقم (11) في نهاية الترتيب بمتوسط (2.76) وهي المتعلقة بـ "تقليل فترات الانقطاع أثناء الحوار"، يمكن تفسير تصدر الفقرات المتعلقة بتحفيز التساؤل وتعزيز الثقة في المراتب الأولى في ضوء نظرية "جان بياجيه" (Jean Piaget)؛ حيث يُعد اللعب في مرحلة ما قبل العمليات وسيلة أساسية لتمثيل العالم الخارجي، مما ينشط العمليات العقلية العليا كالتساؤل والتحليل، كما يتسق ذلك مع منظور "فيجوتسكي" (Vygotsky) الاجتماعي، إذ يخلق اللعب ما يسمى بـ "منطقة النمو القريب" (ZPD)، وهي المسافة بين ما يستطيع الطفل فعله بمفرده وما يمكنه فعله بمساعدة اللعبة التعليمية والقراءة، مما يمنحه الثقة للتفاعل اللفظي وتجاوز قدراته الحالية، أما انخفاض ترتيب الفقرات المتعلقة بالتخطيط المنهجي (كالفقرة 6 و 11)، فيشير إلى وجود فجوة في الجانب الإجرائي لدى المعلمات؛ حيث يُمارس اللعب

كنشاط "عفوي" أكثر من كونه "أداة تعليمية" مخططة بدقة لتحقيق أهداف حوارية محددة، وهذا يستدعي تفعيل مبدأ "الدعم التدريجي" (Scaffolding) لضمان انتقال الطفل من الاستجابة الآلية إلى الحوار المنظم، تتفق هذه النتائج بشكل مباشر مع ما توصلت إليه دراسة (Barakat, 2025) في تأكيدها على الدور الحيوي للألعاب في تنمية التفاعل الاجتماعي وخفض القلق الاجتماعي لدى الطفل، مما يدفعه للمبادرة بالسؤال، كما تتقاطع مع دراسة (صالح، 2019) التي أشارت إلى إدراك المعلمات لأهمية الوسائل التعليمية الحديثة مع وجود تحديات في التطبيق الميداني المنظم، وبالمقابل، تختلف هذه النتيجة مع دراسة (الصغير، 2022) التي حققت درجة "مرتفعة جداً" في فاعلية البرامج القائمة على الألعاب، وتعزو الباحثة هذا الاختلاف إلى طبيعة أفراد العينة في الدراسة الحالية التي تعتمد على الممارسة الواقعية للمعلمات في الروضات بمدينة الزاوية، والتي قد تقتصر لبعض الإمكانيات والوسائل المتطورة المتوفرة في الدراسات التجريبية المحكمة.

نتائج التساؤل الثاني: ما مستوى مهارة التحدث لدى طفل الروضة؟

وللإجابة عن هذا التساؤل قامت الباحثة بإيجاد المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية لمستوى مهارات التحدث

جدول (20): بين المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية لمستوى مهارات التحدث (ن=134)

م	الفقرة	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	المستوى	الترتبة
1	ينطق الطفل الحروف والكلمات بشكل واضح وصحيح	3.31	0.65	متوسط	2
2	يستخدم الطفل جملاً مفيدة ومكتملة للتعبير عن أفكاره	3.24	0.68	متوسط	4
3	يظهر الطفل قدرة على ترتيب الأفكار وتسلسلها	3.12	0.72	متوسط	5
4	يعبر الطفل عن مشاعره واحتياجاته بوضوح	3.28	0.61	متوسط	3
5	يشارك الطفل في المناقشات الجماعية بفعالية وثقة	3.36	0.58	متوسط	1
—	المتوسط العام لمحو مهارات التحدث	3.22	0.34	متوسط	—

يُظهر الجدول رقم (20) أن مستوى مهارات التحدث لدى طفل الروضة بمدينة الزاوية جاء بدرجة "متوسطة" بمتوسط حسابي عام قدره (3.22) وانحراف معياري (0.34)، وقد احتلت الفقرة رقم (5)

التي تنص على أن "يشارك الطفل في المناقشات الجماعية بفعالية وثقة" المرتبة الأولى بمتوسط (3.36)، بينما تذيلت الفقرة رقم (3) الترتيب والتي تنص على أن "يظهر الطفل قدرة على ترتيب الأفكار وتسلسلها عند الحديث" بمتوسط (3.12)، وكلاهما وقع ضمن التقدير المتوسط، تُشير هذه النتيجة إلى أن الأطفال يمتلكون دافعية جيدة للمشاركة الاجتماعية والاندماج في الجماعة، وهو ما يعكس نجاح بيئة الروضة في "كسر حاجز الخجل"، وهو ما يتفق مع مبادئ النظرية الاجتماعية (Social Learning Theory) التي تؤكد أن التعلم اللغوي يحدث عبر النمذجة والتقليد في سياق تفاعلي، ومع ذلك، فإن انخفاض متوسط "ترتيب الأفكار وتسلسلها" يكشف عن فجوة في العمليات المعرفية المرتبطة باللغة؛ إذ إن التحدث في هذه المرحلة العمرية (4-6 سنوات) وفقاً لـ "بياجية" يغلب عليه "التمركز حول الذات" والعفوية، حيث يفتقر الطفل في هذه المرحلة إلى القدرة على الربط المنطقي المعقد بين الأفكار قبل نطقها، كما يمكن تفسير ذلك في ضوء نظرية معالجة المعلومات؛ حيث لا يزال الطفل يواجه تحدياً في تنظيم مخزونه اللغوي (Mental Lexicon) وبناء جمل مركبة ومنظمة تحت ضغط الموقف الحوار، تتفق هذه النتائج مع دراسة (Whitebread & Basilio, 2020) التي أكدت أن مهارات الحوار (الاسيما التحدث) تتطور بشكل ملحوظ عند الانخراط في اللعب الموجه، لكنها تظل بحاجة إلى دعم خارجي لتنظيم المحتوى اللفظي، كما تتقاطع مع دراسة (الهمالي، 2021) التي أشارت إلى أن الممارسات التربوية الحالية في الروضات الليبية تنجح في تحسين "الأداء اللفظي العام" للطفل، لكنها لا تزال تفتقر لبرامج متخصصة في "الطلاقة الفكرية" وتنظيم المحادثة، وبالمقابل، تختلف هذه النتيجة جزئياً مع دراسة (Justice et al., 2019) التي أظهرت مستويات مرتفعة في "تسلسل الأفكار" لدى الأطفال، وتُعزي الباحثة ذلك إلى أن دراسة (2019) اعتمدت على "قراءة القصص التفاعلية" التي توفر للطفل هيكلاً منطقياً جاهزاً للأحداث (بداية، عقدة، نهاية)، مما يساعده على التقليد المنظم، في حين أن الدراسة الحالية رصدت واقع التحدث في الروضة، وهو ما يفسر حاجتهم لتدريبات أكثر عمقاً في بناء الجمل المنطقية.

نتائج التساؤل الثالث: ما مستوى مهارة الاستماع لدى طفل الروضة؟

جدول رقم (21): بين المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية لمستوى مهارات الاستماع (ن=134)

م	الفقرة	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	المستوى	الرتبة
1	ينصت الطفل باهتمام لحديث المعلمة وزملائه	3.39	0.54	متوسط	1
2	يظهر الطفل استيعاباً للتعليمات الشفهية الموجهة إليه	3.32	0.59	متوسط	2
3	يلتزم الطفل بأداب الاستماع (مثل عدم المقاطعة)	3.19	0.66	متوسط	4
4	يستطيع الطفل تلخيص أو إعادة فكرة سمعها	3.15	0.70	متوسط	5
5	يتفاعل الطفل بجسده (إيماءات، تواصل بصري)	3.26	0.63	متوسط	3
-	المتوسط العام لمحوّر مهارات الاستماع	3.25	0.36	متوسط	--

يُظهر الجدول (21) أن مستوى مهارات الاستماع لدى طفل الروضة جاء بدرجة "متوسطة"، بمتوسط حسابي (3.25) وانحراف معياري (0.36)، وهو معدل أعلى نسبياً من مهارة التحدث، وقد تصدرت الفقرة رقم (1) "ينصت الطفل باهتمام لحديث المعلمة وزملائه داخل الصف" الرتبة الأولى بمتوسط (3.39)، في حين جاءت الفقرة رقم (4) "يستطيع الطفل تلخيص أو إعادة فكرة سمعها من زميله" في المرتبة الأخيرة بمتوسط (3.15)، تدل هذه النتائج على أن "الاستماع الإجرائي" أو الإنصات للتعليمات هو السلوك السائد، وهو نتاج طبيعي لبيئة الروضة التي تفرض نوعاً من الانضباط الخارجي، أما الضعف في "قدرة التلخيص" فيؤكد أن الاستماع لدى الطفل لا يزال في مستواه التحصيلي الأولي (السمعي) ولم ينتقل بعد إلى مستوى "الاستماع التحليلي" أو الاستيعاب الكامل للمحتوى، وتتسق هذه النتيجة مع الخصائص النمائية لطفل الروضة في نظرية "بياجية"؛ حيث يستقبل الطفل المعلومات بصرياً وسمعياً لكنه يواجه صعوبة في معالجتها وإعادة صياغتها لغوياً بسبب محدودية "الذاكرة العاملة" في هذه السن، كما يمكن ربط ذلك بنظرية "تشومسكي" في النمو اللغوي، حيث يحتاج الطفل إلى وقت كافٍ لتحويل "المدخلات اللغوية" (Input) إلى "مخرجات" (Output) منظمة، وهو ما يفسر الفجوة بين سماع الفكرة وإعادة إنتاجها، تتفق هذه النتائج مع دراسة (Whitebread & Basilio, 2020) التي أظهرت تحسناً كبيراً في قدرة الأطفال على "الاستماع باهتمام" عند دمجهم في أنشطة تفاعلية، لكنها تظل مهارة تحتاج إلى توجيه مستمر لتصل لمرحلة

"تطوير حوارات ذات مغزى"، كما تتقاطع مع دراسة (الهالي، 2021) في أن مهارات الحوار هي نتاج الممارسة اليومية، وأن مهارة الاستماع غالباً ما تتفوق لدى أطفال الروضة لأنها تعتمد على "التلقي" الذي يسبق "الإرسال".

من خلال المقارنة التحليلية بين الجدولين (19، 20)، يتضح تفوق مهارات الاستماع على مهارات التحدث بمتوسطات حسابية بلغت (3.25) و(3.22) على التوالي، وهو ما يتفق تماماً مع النظريات اللغوية (مثل نظرية المهارات الأربع) التي تؤكد أن الاستماع هو "المهارة الاستقبالية" التي تسبق وتؤثر جوهرياً في التحدث كـ "مهارة إنتاجية"، حيث يمثل الاستماع الوعاء المعرفي الذي ينهل منه الطفل لبناء حصيلته اللغوية، وتتمثل نقطة القوة المشتركة في الانضباط الصفي والمشاركة الجماعية، مما يعكس نجاح معلمات رياض الأطفال بمدينة الزاوية في إدارة الجانب السلوكي والاجتماعي وخلق بيئة محفزة للتفاعل، بينما تبرز نقطة الضعف المشتركة في المهارات الذهنية العليا كالتلخيص وتسلسل الأفكار، وهي مهارات تتطلب "عمليات معرفية" مركبة تتجاوز مجرد التردد الآلي إلى معالجة المعلومات وتخزينها ثم استرجاعها، وتؤكد هذه النتائج صحة ما ذهبت إليه دراسة (Justice et al., 2019) من ضرورة الانتقال من الألعاب التعليمية الحركية البسيطة إلى "الألعاب اللغوية الذهنية" واستراتيجيات "قراءة القصص التفاعلية" التي تُجبر الطفل على الإنصات الواعي ثم التحليل المنطقي وصولاً إلى إعادة الصياغة بأسلوبه الخاص، بما يضمن نمواً لغوياً متكاملاً يجمع بين الفهم العميق والإنتاج اللفظي المبدع، ويتسق مع نتائج دراسة (Whitebread & Basilio, 2020) في أهمية اللعب الموجه لتطوير حوارات ذات مغزى تتجاوز عفوية الأداء إلى تنظيم الفكر.

1- نتائج اختبار فرضيات الدراسة

اختبار الفرضية الأولى - الألعاب التعليمية والمتغيرات الديموغرافية

نص الفرضية: توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى $(\alpha \leq 0.05)$ في مستوى الألعاب التعليمية تعزى للمتغيرات الديموغرافية.

أ: اختبار (ت) للعينتين المستقلتين - الحالة الاجتماعية

جدول رقم (22): يوضح نتائج اختبار (ت) لدلالة الفروق بين درجات معلمات الرياضه تبعاً للحالة الاجتماعية على محور الألعاب التعليمية .

المتغير	المجموعة	العينة (N)	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	اختبار (T)	مستوى الدلالة
الحالة الاجتماعية	متزوجة	60	3.33	0.44	1.108	0.270 غير دال
	غير متزوجة	74	3.22	0.38		

* دالة إحصائية إذا كانت قيمة Sig، ≤ 0.05

يُظهر الجدول (22) نتائج اختبار (ت) للمجموعات المستقلة (Independent Samples T-test) للكشف عن الفروق في مستوى الألعاب التعليمية وفقاً لمتغير الحالة الاجتماعية، حيث بلغ المتوسط الحسابي لفئة المتزوجات (3.33) مقابل (3.22) لغير المتزوجات، وبقية تأتية بلغت (1.108)، وتشير النتائج إلى عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى الدلالة $(\alpha \leq 0.05)$ ؛ كون قيمة مستوى الدلالة المستخرجة (0.270) هي أكبر من القيمة المعتمدة، مما يوجب قبول الفرضية الصفرية التي تنص على عدم وجود فروق، تعكس هذه النتيجة "تجانساً" في رؤية معلمات رياض الأطفال بمدينة الزاوية لأهمية الألعاب التعليمية كأداة تربوية فاعلة، بغض النظر عن حالتهم الاجتماعية، ويمكن تفسير ذلك بأن الإعداد الأكاديمي والتدريب المهني الموحد الذي تتلقاه المعلمات، بالإضافة إلى الالتزام بدليل المعلمة ومنهج الروضة المعتمد، يغلب على التجارب الشخصية أو الظروف الاجتماعية الخاصة، كما تشير هذه النتيجة إلى أن "الكفاية المهنية" في توظيف الألعاب هي مهارة مكتسبة تُبنى على المعايير التربوية والنمو المهني داخل المؤسسة، وليست مرتبطة بمتغيرات حياتية خارج نطاق العمل، تتفق هذه النتيجة بشكل مباشر مع ما توصلت إليه دراسة

(الهمالي، 2021) ودراسة (صالح، 2019) اللتان أكدتا أن المتغيرات الشخصية (كالحالة الاجتماعية) غالباً ما لا تؤثر في إدراك المعلمات لأهمية الوسائل التعليمية الحديثة أو طرق التدريس النشط، وذلك بسبب وحدة المناهج والبيئة المهنية التنظيمية التي تصهر المعلمات في بوتقة واحدة، كما تتقاطع هذه النتيجة مع دراسة (Barakat, 2025) في كون الكفاءة في إدارة الألعاب التعليمية وتوظيفها في البيئة الصفية ترتبط بالممارسة الميدانية المستمرة والوعي التربوي العام بخصائص نمو الطفل، أكثر من ارتباطها بالخلفيات الاجتماعية أو الأسرية للمعلمة، ويعزز هذا الاتفاق العلمي القول بأن مهنة التدريس في رياض الأطفال بمدينة الزاوية تتسم بالاستقرار المهني والوحدة في الرؤية والهدف تجاه تطوير قدرات الطفل اللغوية والحوارية عبر اللعب.

ب: اختبار (ت) للعينتين المستقلتين - التخصص

جدول (23): نتائج اختبار (ت) للفروق في مستوى الألعاب التعليمية تبعاً للتخصص

المتغير	المجموعة	العينة (N)	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	اختبار (T)	مستوى الدلالة
التوصيف	علوم إنسانية	103	3.32	0.44	0.150	0.881 غير دال
	علوم تطبيقية	31	3.31	0.43		

دالة إحصائية إذا كانت قيمة Sig، ≤ 0.05

يُظهر الجدول (23) نتائج اختبار (ت) للمجموعات المستقلة (Independent Samples T-test) للكشف عن الفروق في مستوى الألعاب التعليمية وفقاً لمتغير التخصص، حيث تقاربت المتوسطات الحسابية بشكل كبير، إذ بلغت لفئة العلوم الإنسانية (3.32) مقابل (3.31) لفئة العلوم التطبيقية، وبلغت قيمة اختبار (t) (0.150)، وتشير هذه النتائج بوضوح إلى عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى الدلالة ($\alpha \leq 0.05$)؛ كون قيمة مستوى الدلالة المستخرجة (Sig) بلغت (0.881) وهي قيمة أكبر بكثير من القيمة المعتمدة، مما يستوجب قبول الفرضية الصفرية، تعكس هذه النتيجة أن نوع التخصص الأكاديمي للمعلمة (سواء كان في العلوم الإنسانية أو العلوم التطبيقية) لم يشكل فارقاً جوهرياً في إدراكها لأهمية الألعاب التعليمية أو ممارستها لها داخل الروضة بمدينة الزاوية، ويمكن تفسير ذلك بأن متطلبات العمل في مرحلة الطفولة المبكرة تعتمد بشكل أساسي على "المهارات التربوية النوعية" و"الذكاء العاطفي" والقدرة على التفاعل مع الطفل، وهي مهارات يتم صقلها أثناء الخدمة ومن خلال الحقائب التدريبية الموحدة، إن بيئة الروضة تفرض "نموذجاً تعليمياً موحداً" يركز على شمولية النمو (المعرفي، الحركي، واللغوي)، مما يذيب الفوارق التي قد توجد في

المناهج الجامعية التخصصية لصالح "ثقافة المهنة" المشتركة، وتتفق هذه النتيجة مع ما توصلت إليه دراسة (الهـمالي، 2021) التي أشارت إلى أن الخبرة الميدانية والممارسة اليومية داخل الروضة تعمل كعامل "صهر" يذيب الفروق الأكاديمية التخصصية بين المعلمات، حيث يصبح التركيز منصّباً على كيفية إيصال المعلومة للطفل عبر الوسائط المحسوسة واللعب، كما تتقاطع هذه النتيجة مع دراسة (Barakat, 2025) التي أكدت أن التوجهات التربوية الحديثة والمناهج المطورة جعلت من استخدام الألعاب "ثقافة تربوية عامة" تتجاوز حدود التخصص الأكاديمي، مما جعل إدراك فاعلية اللعب في خفض القلق الاجتماعي وتنمية التفاعل يتساوى لدى جميع المعلمات بغض النظر عن خلفياتهن العلمية، ويعزز هذا الاتفاق العلمي القول بأن "إعداد معلّمة الروضة" في مدينة الزاوية يسير وفق نسق مهني يتسم بالنمطية الإيجابية التي تضمن حداً أدنى من الكفاءة في توظيف الألعاب التعليمية لدى الجميع.

ج: تحليل (T-test) - العمر

جدول (24): نتائج اختبار (ت) لعينتين مستقلتين (Independent Samples T-test) للفروق في مستوى

الألعاب التعليمية تبعاً لمتغير العمر

المتغير / المجموعة	العدد (N)	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	قيمة (T)	مستوى الدلالة
أقل من 30 سنة	31	3.31	0.35	0.228	0.820 غير دال
30 سنة فأكثر	103	3.32	0.47		

* دالة إحصائية إذا كانت قيمة Sig، ≤ 0.05

يُظهر الجدول رقم (24) نتائج اختبار (ت) للمجموعات المستقلة (Independent Samples T-test) للكشف عن الفروق في مستوى الألعاب التعليمية وفقاً لمتغير العمر، حيث تقاربت المتوسطات الحسابية للفئتين بشكل ملحوظ، إذ بلغ المتوسط الحسابي لفئة (أقل من 30 سنة) حوالي (3.31)، وللفئة العمرية (30 سنة فأكثر) حوالي (3.32)، وبقيمة اختبار (t) بلغت (0.228)، وتشير النتائج إلى عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى الدلالة ($\alpha \leq 0.05$)؛ كون قيمة مستوى الدلالة المستخرجة (Sig) بلغت (0.820) وهي قيمة أكبر من القيمة المعتمدة، مما يستوجب قبول الفرضية الصفرية، تشير هذه النتيجة إلى أن نضج المعلّمة العمري أو حداثة سنّها لم يشكل متغيّراً حاسماً في مستوى تقديرها وتوظيفها للألعاب التعليمية بمدينة الزاوية، ويمكن تفسير ذلك بأن الوعي بأهمية الوسائل التعليمية الحديثة وفلسفة "التعلم باللعب" قد أضحت مطلباً أساسياً وركيزة في برامج إعداد المعلمات المعاصرة، سواء للجيل الجديد من الخريجات اللواتي تدرّبن على الاستراتيجيات الحديثة، أو للمعلمات الأكبر سناً اللواتي اكتسبن هذه القناعات عبر الدورات التدريبية أثناء الخدمة والتوجيه التربوي المستمر، إن هذه النتيجة تعزز مفهوم "النمو المهني المستمر" الذي يسعى لتوحيد

الرؤية التربوية داخل الروضة، حيث يصبح الهدف الأسمى هو تنمية مهارات الطفل الحوارية واللغوية، وهو هدف يتجاوز الفوارق العمرية لصالح معايير الجودة والأداء المهني المطلوب، تتفق هذه النتيجة مع ما توصلت إليه دراسة (صالح، 2019) التي لم تجد أثراً لمتغير العمر في اتجاهات المعلمات نحو التجديد التربوي واستخدام التقنيات والوسائل الحديثة، مؤكدة أن القناعة بجودة الوسيلة التعليمية ترتبط بالتدريب والبيئة التنظيمية أكثر من ارتباطها بالسن، كما تتقاطع هذه النتيجة مع دراسة (Barakat, 2025) في أن الممارسة الميدانية داخل الروضة تفرض معايير أداء موحدة تتطلب من جميع المعلمات -بمختلف فئاتهن العمرية- توظيف الألعاب لخفض القلق الاجتماعي لدى الطفل وتحفيزه على التواصل اللفظي، ويعكس هذا الاتفاق العلمي حالة من "التجانس المهني" في رياض الأطفال بمدينة الزاوية، حيث تدوب الفوارق الفردية العمرية أمام بروتوكولات العمل التربوي المنظمة التي تهدف إلى تحقيق مخرجات لغوية وحوارية سوية للطفل.

د: تحليل اختبار (T) لعينتين مستقلتين (Independent Samples T-test) - سنوات الخبرة

جدول (25): نتائج اختبار (T) للفروق في مستوى الألعاب التعليمية تبعاً لسنوات الخبرة

المتغير / المجموعة	العدد (N)	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	قيمة (T)	مستوى الدلالة
من 5 - 10 سنوات	52	3.28	0.31	0.826	0.410 غير دال
أكثر من 10 سنوات	82	3.34	0.49		

دالة إحصائية إذا كانت قيمة Sig، $0.05 \leq$

يُظهر الجدول رقم (25) نتائج اختبار (T) للمجموعات المستقلة (Independent Samples T-test) للكشف عن الفروق في مستوى الألعاب التعليمية وفقاً لمتغير سنوات الخبرة، حيث تقاربت المتوسطات الحسابية للفئتين، إذ بلغ المتوسط الحسابي للمعلمات ذوات الخبرة (من 5-10 سنوات) حوالي (3.28)، بينما بلغ للمعلمات ذوات الخبرة (أكثر من 10 سنوات) حوالي (3.34)، وبقيمة (T) بلغت (0.826)، وتشير هذه النتائج إلى عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى الدلالة ($0.05 \leq \alpha$)؛ كون قيمة مستوى الدلالة المستخرجة (Sig) بلغت (0.410) وهي قيمة أكبر من القيمة المعتمدة، مما يستوجب قبول الفرضية الصفرية، تشير هذه النتيجة إلى أن تراكم الخبرة الميدانية لدى المعلمة لم يؤدِ إلى اختلاف جوهري في مستوى تقديرها أو توظيفها للألعاب التعليمية بمدينة الزاوية، مما يعكس امتلاك جميع المعلمات -على اختلاف سنوات خدمتهن- وعياً تربوياً متقارباً بأهمية اللعب كأداة تعليمية وتواصلية، ويمكن تفسير ذلك بأن استراتيجيات "التعلم باللعب"

أصبحت جزءاً لا يتجزأ من "الثقافة التنظيمية" لرياض الأطفال، حيث تنتقل الخبرات وتتوحد الممارسات عبر الإشراف التربوي المستمر والعمل الجماعي داخل الروضة، كما أن المعلمات ذوات الخبرة الطويلة قد حافظن على تطورهن المهني عبر الدورات التدريبية، في حين أن المعلمات الأقل خبرة (5-10 سنوات) قد تلقين إعداداً أكاديمياً حديثاً يركز على هذه الوسائل، مما أدى في النهاية إلى "نقطة توازن" مهنية تذوب فيها الفوارق الزمنية لصالح الكفاءة في الأداء الميداني وتنمية مهارات الطفل الحوارية، تتفق هذه النتيجة مع ما توصلت إليه دراسة (صالح، 2019) التي أكدت أن الخبرة الطويلة لا تعني بالضرورة تفوقاً في استخدام الوسائل الحديثة بقدر ما تعني الالتزام بالمعايير المهنية الموحدة والقدرة على إدارة الصف بفعالية، مشيرة إلى أن الرغبة في التجديد التربوي هي سمة شخصية ومهنية لا ترتبط دائماً بعدد سنوات الخدمة، كما تتقاطع هذه النتيجة مع دراسة (Barakat, 2025) في أن مهارات إدارة الحوار وتنمية التفاعل الاجتماعي عبر الألعاب التعليمية أصبحت ممارسة مهنية "معيارية" يتم تعزيزها عبر التوجيه التربوي الذي يقلص الفجوة بين المعلمات بمستويات خبرتهن، ويعزز هذا الاتفاق العلمي الاستنتاج بأن رياض الأطفال بمدينة الزاوية تمتلك بيئة مهنية متجانسة تضمن استمرارية جودة الأداء التعليمي وتوظيف اللعب لتحقيق أهداف النمو اللغوي والاجتماعي للطفل، بغض النظر عن الأقدمية الوظيفية للمعلمة.

ه: تحليل التباين الأحادي (One-Way ANOVA) – المؤهل العلمي

جدول (26): نتائج تحليل التباين الأحادي (ANOVA) للفروق في مستوى الألعاب التعليمية تبعاً للمؤهل العلمي

المتغير / المجموعة	العدد (N)	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	درجات الحرية	قيمة (F)	مستوى الدلالة
ليسانس	60	3.32	0.38	2	0.643	0.958 غير دال
بكالوريوس	63	3.31	0.49	131		
دبلوم عالي	11	3.28	0.41	133		
المجموع	134	3.31	0.44			

دالة إحصائية إذا كانت قيمة Sig، ≤ 0.05

يُظهر الجدول (26) نتائج اختبار تحليل التباين الأحادي (One-Way ANOVA) للكشف عن الفروق في مستوى الألعاب التعليمية وفقاً لمتغير المؤهل العلمي (ليسانس، بكالوريوس، دبلوم عالي)، حيث تقاربت المتوسطات الحسابية للمجموعات الثلاث بشكل كبير، إذ بلغت (3.32، 3.31، 3.28) على التوالي، وتشير قيمة (F) البالغة (0.043) بمستوى دلالة (0.958) إلى عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى ($\alpha \leq 0.05$)، حيث أن قيمة مستوى الدلالة (Sig) أكبر بكثير من القيمة المعتمدة، مما يعني قبول الفرضية الصفرية، تعكس هذه النتيجة أن المستوى الأكاديمي للمعلمة (سواء كانت خريجة جامعة أو معهد عالي) لم يشكل فارقاً جوهرياً في تقديرها لأهمية الألعاب التعليمية أو مستوى توظيفها بمدينة الزاوية، ويمكن تفسير ذلك بأن برامج إعداد المعلمين في الكليات والمعاهد العليا الليبية تتشابه في منطلقاتها النظرية وتركيزها على الجوانب التربوية والوسائل التعليمية الحديثة كمتطلب أساسي للعمل مع طفل الروضة، كما يشير ذلك إلى أن "الوعي المهني" بجدوى اللعب في هذه المرحلة العمرية هو قناعة تربوية عامة تفرضها طبيعة المرحلة النمائية للطفل، حيث يدرك الجميع -بمختلف خلفياتهم الأكاديمية- أن اللعب هو اللغة الطبيعية للتعلم، وهو ما أدى إلى تبلور رؤية تربوية مشتركة تتجاوز الفوارق في الدرجة العلمية لصالح الكفاءة الميدانية، وتتفق هذه النتيجة مع دراسة (الهالي، 2021) التي لم تجد أثراً للمؤهل العلمي في كفايات المعلمين، كما تتقاطع مع دراسة (Barakat, 2025) في أن توظيف الألعاب لتنمية مهارات الحوار هو مهارة مهنية تُكتسب وتُمارس داخل الروضة كجزء من المنهج الموحد، مما يجعل إدراك أهميتها

يتجاوز الفوارق في الدرجة العلمية، ويؤكد على وجود رؤية تربوية مشتركة بين جميع المعلمات بمختلف مؤهلاتهن.

اختبار الفرضية الثانية - مهارات الحوار والمتغيرات الديموغرافية

نص الفرضية: توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى $(\alpha \leq 0.05)$ في مستوى مهارات الحوار (التحدث والاستماع) تعزى للمتغيرات الديموغرافية.

2-أ: اختبار (T) للعينتين المستقلتين - الحالة الاجتماعية

جدول (27): نتائج اختبار (T) للفروق في مستوى مهارات الحوار تبعاً للحالة الاجتماعية

المتغير	المجموعة	العدد (N)	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	قيمة (ت)	مستوى الدلالة (Sig.)
الحالة الاجتماعية	متزوجة	114	3.25	0.35	1.107	0.270
	غير متزوجة	20	3.16	0.36		

دالة إحصائية إذا كانت قيمة Sig، ≤ 0.05

يُظهر الجدول (27) نتائج اختبار (ت) للمجموعات المستقلة للكشف عن الفروق في مستوى مهارات الحوار (التحدث والاستماع) لدى طفل الروضة من وجهة نظر المعلمات وفقاً لمتغير الحالة الاجتماعية، حيث بلغ المتوسط الحسابي لفئة المتزوجات (3.25) مقابل (3.16) لغير المتزوجات، وبقيمة تائية بلغت (1.107)، وتشير النتائج إلى عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى $(\alpha \leq 0.05)$ ، حيث أن قيمة مستوى الدلالة (0.270) أكبر من القيمة المعتمدة، مما يعني قبول الفرضية الصفرية، وتعكس هذه النتيجة أن الحالة الاجتماعية للمعلمة لا تؤثر في تقييمها لمستوى مهارات الحوار لدى الأطفال، مما يشير إلى وجود موضوعية وتوافق في المعايير التربوية المستخدمة للحكم على أداء الأطفال اللغوي والتواصلي، وتتفق هذه النتيجة مع دراسة (صالح، 2019) التي أشارت إلى أن المتغيرات الشخصية للمعلمات لا تنعكس عادة على تقييمهن لمهارات الأطفال الأساسية بسبب وحدة المنهج والمعايير الرقابية في الروضة، كما تتقاطع مع دراسة (Barakat, 2025) في أن مهارات الحوار (التحدث والاستماع) تُعد نتاجاً للبيئة التعليمية التفاعلية والبرامج

المطبقة داخل الروضة، وهو ما تدركه جميع المعلمات بمدينة الزاوية بشكل متساوٍ، بغض النظر عن خلفياتهن الاجتماعية الخاصة.

ب: نتائج اختبار (ت) للعينتين المستقلتين - التخصص

جدول (28): نتائج اختبار (ت) للفروق في مستوى مهارات الحوار تبعاً للتخصص

المتغير	المجموعة	العدد (N)	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	قيمة (ت)	مستوى الدلالة
التخصص	علوم إنسانية	103	3.23	0.33	0.288	0.774 غير دال
	علوم تطبيقية	31	3.25	0.40		

دالة إحصائية إذا كانت قيمة Sig ، ≤ 0.05

يُظهر الجدول (28) نتائج اختبار (T) للمجموعات المستقلة للكشف عن الفروق في مستوى مهارات الحوار (التحدث والاستماع) لدى طفل الروضة وفقاً لمتغير التخصص، حيث تقاربت المتوسطات الحسابية للفئتين بشكل كبير، إذ بلغ متوسط فئة العلوم الإنسانية (3.23) وفئة العلوم التطبيقية (3.25)، وبقيمة ثانية بلغت (0.288)، وتشير النتائج إلى عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى ($\alpha \leq 0.05$)، حيث أن قيمة مستوى الدلالة (0.774) أكبر من القيمة المعتمدة، مما يعني قبول الفرضية (H_0) ، وتعكس هذه النتيجة أن خلفية المعلمة الأكاديمية، سواء كانت علوم (إنسانية) أو علمية (تطبيقية)، لم تؤثر في تقييمها لمستوى مهارات الحوار لدى الأطفال بمدينة الزاوية، ويُفسر ذلك بأن معايير الحكم على تطور الطفل اللغوي والتواصلية تعتمد على الملاحظة الميدانية اليومية والمقاييس التربوية الموحدة التي تلتزم بها جميع المعلمات داخل الروضة، وتتفق هذه النتيجة مع دراسة (الهالي، 2021) التي أكدت أن نوع التخصص لا يشكل متغيراً حاسماً في إدراك المعلمات للمهارات النمائية للطفل، كما تتسق مع دراسة (Barakat, 2025) في أن مهارات الحوار تُعد نتاجاً لبرامج الروضة الشاملة التي تُنفذها المعلمات برؤية تربوية مشتركة تذوب فيها الفوارق التخصصية الأكاديمية لصالح الخبرة المهنية المكتسبة.

ج: نتائج اختبار (ت) للعينتين المستقلتين - العمر

جدول (29): نتائج اختبار (ت) للفروق في مستوى مهارات الحوار تبعاً لمتغير العمر

المتغير / المجموعة	العدد (N)	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	قيمة (T)	مستوى الدلالة (Sig.)
أقل من 30 سنة	41	3.25	0.31	0.443	0.658
أكثر من 30 سنة	93	3.22	0.37		

دالة إحصائية إذا كانت قيمة Sig، $0.05 \leq$

يُظهر الجدول (29) نتائج اختبار (ت) للمجموعات المستقلة للكشف عن الفروق في مستوى مهارات الحوار (التحدث والاستماع) لدى طفل الروضة وفقاً لمتغير العمر، حيث تقاربت المتوسطات الحسابية للفئتين بشكل كبير، إذ بلغ متوسط فئة (أقل من 30 سنة) حوالي (3.25)، بينما بلغ متوسط فئة (30 سنة فأكثر) حوالي (3.22)، وبقيمة تائية بلغت (0.443)، وتشير النتائج إلى عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى $(\alpha \leq 0.05)$ ، حيث أن قيمة مستوى الدلالة (0.658) أكبر من القيمة المعتمدة، مما يعني قبول الفرضية (H_0) وتعكس هذه النتيجة أن عمر المعلمة لم يؤثر في تقييمها لمستوى مهارات الحوار لدى الأطفال بمدينة الزاوية، مما يدل على وحدة المعايير الرقابية والتربوية المستخدمة في الروضة، وتتفق هذه النتيجة مع دراسة (صالح، 2019) التي أشارت إلى أن النضج العمري للمعلمة لا يشكل متغيراً حاسماً في تقدير المهارات اللغوية للطفل بقدر ما تشكل الممارسة الميدانية، كما تتسق مع دراسة (Barakat, 2025) في أن مهارات الحوار تُعد نتاجاً للتفاعل الاجتماعي داخل بيئة الروضة، وهو ما تلاحظه وتقيمه المعلمات برؤية تربوية مشتركة تتجاوز الفوارق العمرية، مما يؤكد على

د: نتائج اختبار (ت) للعينتين المستقلتين - سنوات الخبرة

جدول (30): نتائج اختبار (ت) للفروق في مستوى مهارات الحوار تبعاً لسنوات الخبرة

المتغير	المجموعة	العدد (N)	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	قيمة (ت)	مستوى الدلالة
سنوات الخبرة	من 5 - 10 سنوات	52	3.20	0.31	0.811	0.419 غير دال
	أكثر من 10 سنوات	82	3.25	0.38		

يُظهر الجدول (30) نتائج اختبار (ت) للمجموعات المستقلة للكشف عن الفروق في مستوى مهارات الحوار (التحدث والاستماع) لدى طفل الروضة وفقاً لمتغير سنوات الخبرة، حيث بلغ المتوسط الحسابي للمعلمات ذوات الخبرة (من 5-10 سنوات) حوالي (3.20)، بينما بلغ للمعلمات ذوات الخبرة (أكثر من 10 سنوات) حوالي (3.25)، وتشير القيمة التائية المحسوبة (0.811) بمستوى دلالة (0.419) إلى عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى $(\alpha \leq 0.05)$ ، حيث أن قيمة مستوى الدلالة أكبر من القيمة المعتمدة، مما يعني قبول الفرضية الصفرية، وتعكس هذه النتيجة أن تراكم سنوات الخبرة لدى المعلمة لم يؤثر بشكل جوهري في تقييمها لمستوى مهارات الحوار لدى الأطفال بمدينة الزاوية، مما يشير إلى وجود توافق في الرؤية التربوية حول معايير الأداء اللغوي المنشودة، وتتفق هذه النتيجة مع دراسة (الهмали، 2021) التي لم تجد أثراً لسنوات الخبرة في تقدير المهارات اللفظية، كما تتقاطع مع دراسة (Barakat, 2025) في أن مهارات الحوار (التحدث والاستماع) ترتبط بطبيعة التفاعل الصفي والبرامج التعليمية الموحدة التي تلتزم بها المعلمات داخل الروضة، وهو ما يجعل تقييمهن لهذه المهارات يتسم بالموضوعية والتشابه بغض النظر عن تفاوت سنوات خدمتهن الميدانية.

ه: تحليل التباين الأحادي (ANOVA) – المؤهل العلمي

جدول (31): نتائج تحليل التباين الأحادي للفروق في مستوى مهارات الحوار تبعاً للمؤهل العلمي

المتغير / المجموعة	العدد (N)	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	درجات الحرية	قيمة (F)	مستوى الدلالة
ليسانس	60	3.25	0.35	2	0.443	0.643 غير دال
بكالوريوس	63	3.23	0.35	131		
دبلوم عالي	11	3.16	0.34	133		
المجموع	134	3.24	0.35			

* دالة إحصائية إذا كانت قيمة Sig، ≤ 0.05

يُظهر الجدول (31) نتائج اختبار تحليل التباين الأحادي (One-Way ANOVA) للكشف عن الفروق في مستوى مهارات الحوار (التحدث والاستماع) لدى طفل الروضة وفقاً لمتغير المؤهل العلمي للمعلمة، حيث تقاربت المتوسطات الحسابية للمجموعات الثلاث (ليسانس، بكالوريوس، دبلوم عالي) بشكل ملحوظ، إذ بلغت (3.25، 3.23، 3.16) على التوالي، وتشير قيمة (F) البالغة (0.443) بمستوى دلالة (0.643) إلى عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى $\alpha \leq 0.05$ ، حيث أن قيمة مستوى الدلالة أكبر من القيمة المعتمدة، مما يعني قبول الفرضية (HO) (هذه النتيجة أن الدرجة العلمية للمعلمة لم تؤثر في تقييمها لمستوى مهارات الحوار لدى الأطفال بمدينة الزاوية، ويُعزى ذلك إلى أن تكوين المهارات اللغوية والاجتماعية في مرحلة الطفولة المبكرة يعتمد على بيئة الروضة التفاعلية التي تديرها المعلمات بمعايير تربوية موحدة يفرضها المنهج الرسمي، وتتفق هذه النتيجة مع دراسة (الهالي، 2021) التي لم تجد أثراً للمؤهل العلمي في تقدير الكفايات اللغوية، كما تتقاطع مع دراسة (Barakat, 2025) في أن مهارات الحوار هي نتاج للنشاط الصفّي الجماعي والممارسة اليومية، وهو ما تلاحظه وتقيمه المعلمات برؤية مهنية مشتركة تتجاوز الفوارق الأكاديمية بين الدرجات العلمية المختلفة، مؤكدةً على استقرار معايير الأداء اللفظي المطلوب من الأطفال في هذه المرحلة.

اختبار الفرضية الثالثة – العلاقة الارتباطية

نص الفرضية: توجد علاقة ارتباطية ذات دلالة إحصائية عند مستوى الدلالة ($\alpha \leq 0.05$) بين استخدام الألعاب التعليمية وتنمية مهارات الحوار (التحدث والاستماع) لدى طفل الروضة.

جدول (32): معاملات ارتباط (بيرسون) بين استخدام الألعاب التعليمية ومهارات الحوار (ن=134)

المتغير	مهارة التحدث	مهارة الاستماع	مهارات الحوار الكلية	مستوى الدلالة
استخدام الألعاب التعليمية	*0.68	*0.72	*0.74	0.000 دال

معامل ارتباط دال عند مستوى الدلالة ($\alpha \leq 0.05$)

يُظهر الجدول رقم (32) نتائج معامل ارتباط "بيرسون" (Pearson Correlation) للكشف عن طبيعة وقوة العلاقة بين المتغير المستقل (الألعاب التعليمية) والمتغير التابع (مهارات الحوار: التحدث والاستماع)، حيث بلغت قيمة معامل الارتباط الكلي (0.74)، وهي قيمة تشير إلى وجود علاقة ارتباطية "طردية قوية"، وبملاحظة مستوى الدلالة (Sig) نجد أنه بلغ (0.000)، وهي قيمة أصغر بكثير من مستوى الدلالة المعتمد ($\alpha \leq 0.05$)، مما يستوجب رفض الفرضية الصفرية وقبول الفرضية البديلة (الفرضية الرئيسية للدراسة)، تؤكد هذه النتيجة إحصائياً وبرهانياً أن الألعاب التعليمية هي "المحرك الأساسي" والركيزة الجوهرية للنمو اللغوي والحواري لدى أطفال الروضة بمدينة الزاوية؛ فكلما ارتفع مستوى توظيف المعلمات للألعاب المنهجية، واكمه تحسن ملموس وفوري في قدرة الطفل على التعبير والإنصات، ويمكن تفسير قوة هذا الارتباط في ضوء نظرية "فيجوتسكي" الاجتماعية، حيث يعمل اللعب كإطار وسيط (Mediator) يقلل من حدة التوتر الاجتماعي، ويمنح الطفل "سياقاً آمناً" لتجريب القوالب اللغوية وتطوير مهارات التفاوض اللفظي، إن اللعب يحول الحوار من "واجب مدرسي" ثقيل إلى "نشاط غرضي" ممتع، مما يرفع من دافعية الطفل للاستماع للنشاط رغبةً في فهم قوانين اللعبة، والتحدث بوضوح رغبةً في التفاعل مع أقرانه، تتفق هذه النتيجة بشكل مباشر وقوي مع ما توصلت إليه دراسة (الهالي، 2021) التي أثبتت وجود علاقة طردية بين الأنشطة الترويحية وتنمية المحصول اللغوي لدى الأطفال في البيئة الليبية، كما تتقاطع النتائج مع دراسة (Barakat, 2025) التي أكدت أن الألعاب التعليمية تعمل كآلية لخفض "القلق الاجتماعي"، مما يفتح قنوات التواصل لدى الطفل ويرفع من كفاءته الحوارية، وتتسق هذه النتيجة أيضاً مع دراسة (Whitebread

Basilio, 2020 &) التي شددت على أن اللعب الموجه هو الأداة الأكثر فاعلية لتطوير حوارات ذات مغزى في مرحلة الطفولة المبكرة، إن هذا الاتفاق العلمي الواسع يؤكد صدق النتائج التي توصلت إليها الدراسة الحالية، ويجعل من دمج الألعاب التعليمية في المناهج ضرورة حتمية وليس خياراً تكميلياً، لضمان بناء شخصية طفل قادرة على الحوار البناء والتواصل الفعال في مجتمعه.

الفصل السادس

النتائج

التوصيات

المقترحات

ملخص نتائج الدراسة

أظهرت نتائج الدراسة الميدانية التي أجريت على معلمات رياض الأطفال بمدينة الزاوية الحقائق الإحصائية والتربوية التالية:

1. مستوى استخدام الألعاب التعليمية لدى طفل الروضة من وجهة نظر المعلمات جاء بدرجة "متوسطة" من وجهة نظر المعلمات وبمتوسط حسابي، متوسط الحسابي (3.31)، وانحراف معياري (0.44).
2. إن مستوى مهارة التحدث لدى طفل الروضة جاءت بدرجة متوسطة وبالمتوسط الحسابي (3.22) وانحراف معياري (0.34)
3. إن مستوى مهارة الاستماع لدى طفل الروضة جاءت بدرجة متوسطة وبالمتوسط الحسابي (3.25) وانحراف معياري (0.36)
4. وجود علاقة ارتباطية طردية قوية وبمعامل ارتباط ($r = 0.74$) عند مستوى (0.000) بين استخدام الألعاب التعليمية وتنمية مهارة الحوار
5. عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية (0.05) بدرجة متوسطة تعزى لمتغير الحالة الاجتماعية
6. عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية (0.05) جاءت بدرجة متوسطة تعزى لمتغير التخصص
7. عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية (0.05) جاءت بدرجة متوسطة تعزى لمتغير العمر
8. عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية (0.05) جاءت بدرجة متوسطة تعزى لمتغير سنوات الخبرة
9. عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية (0.05) جاءت بدرجة متوسطة تعزى لمتغيرات المؤهل العلمي

التوصيات :

أولاً: التوصيات

1. ضرورة اعتماد الألعاب التعليمية كاستراتيجية تدريس محورية ورسمية في مناهج رياض الأطفال، وعدم اعتبارها مجرد نشاط ترفيهي ثانوي.
2. تصميم حقائب تعليمية متخصصة تحتوي على ألعاب لغوية تستهدف تنمية "مهارات الاستماع التحليلي" و"القدرة على التلخيص"، لعلاج القصور الملاحظ في هذه المهارات.
3. إقامة دورات تدريبية للمعلمات حول كيفية التخطيط المنهجي للألعاب (Scaffolding)، وقواعد استخدامها لتقليل الفجوة الملاحظة في الجانب الإجرائي والتوقيت.
4. العمل على تحويل الحوار داخل الصف من نمط "الاستجابة للتعليمات" إلى نمط "الحوار التفاعلي الحر" عبر استغلال الألعاب التي تعزز الثقة بالنفس وتبادل الأدوار لبناء الشخصية المستقلة
5. تشجيع المعلمات على استخدام الألعاب التي تتطلب مهارات غير لفظية (كالإيماءات والتواصل البصري) كمهاد أساسي لتطوير مهارات الاستماع النشط.

ثانياً: المقترحات

1. إجراء بحث يقارن بين فاعلية الألعاب التعليمية في رياض الأطفال (متغير ديموغرافي)
2. إجراء دراسة تحليلية لمحتوى مناهج رياض الأطفال الحالية بليبيا لمعرفة مدى تضمنها لأنشطة تدعم مهارات الحوار والتفكير المنطقي.
3. إجراء دراسة مماثلة تعتمد على برامج تعليمية قائمة على الألعاب الالكترونية لتنمية مهارة الحوار لدى أطفال الروضة.
4. إجراء دراسة مقارنة للألعاب التعليمية ودورها في تنمية مهارات الحوار لدى أطفال الروضة بين مؤسسات رياض الاطفال بمختلف المناطق.

قائمة المصادر والمراجع

القرآن الكريم برواية حفص عن عاصم.

أولاً: المراجع العربية

أ- الكتب

1. أبو الروس، سهير (2017) مهارات التواصل في رياض الأطفال: الأسس والتطبيقات. القاهرة: دار الفكر العربي
2. أبو ديار، مسعد نجاح (2013) النبع الوجداني من القرآن والسنة، دار الكتاب الحديث، الكويت
3. إلياس، أسماء جريس ومرتضى، سلوى محمد علي (2015) اتجاهات حديثة في تصميم وتطوير المناهج في رياض الأطفال، ط1، دار الاصدار العلمي للنشر والتوزيع، عمان، الأردن
4. ابن منظور. (1994) لسان العرب. بيروت: دار صادر
5. البركات، محمد، والحسن، سامر. (2010) الألعاب التعليمية: أسسها لاوتأثيرها في تنمية الطفل عمان: دار الفكر العربي
6. البطش، محمد، وأبوزينة، فريد كامل (2007) مناهج البحث العلمي: تصميم البحث والتحليل الإحصائي (ط1). عمان: دار المسيرة للنشر والتوزيع
7. التويجري، عبد العزيز (د.ت) الحوار من أجل التعايش
8. الجمل، محمد جهاد، وهلالات، دلال محمد (2008) مهارات الاتصال الإنساني اللفظية وغير اللفظية في اللغة العربية. الإمارات: دار الكتاب الجامعي
9. الحديبي، علي عبد المحسن. (2023) الإطار المرجعي لتعليم اللغة العربية للناطقين بلغات أخرى (إمتاع). الشارقة: المركز التربوي للغة العربية لدول الخليج
10. حسن، مصطفى (2018) تنمية المهارات الاجتماعية لدى الأطفال. القاهرة: دار الفكر العربي.
11. الحمادي، نورة، محمد (2020) الأساليب التربوية الحديثة في رياض الأطفال. القاهرة: دار الثقافة.

12. الحيلة، محمد محمود (2003) أساسيات تصميم وإنتاج الوسائل التعليمية. عمان: دار المسيرة للطباعة والنشر.
13. الختاتنة، سامي محسن (2013) سيكولوجية اللعب. عمان: دار الحامد.
14. الخطيب، أحمد (2013) اللعب كوسيلة للتعليم والتربية. دمشق: دار الفكر.
15. الراغب الأصفهاني (2010) مفردات ألفاظ القرآن.
16. زهران، أحمد، والجلوي، خالد. (2010) الألعاب التربوية وتأثيرها على التعليم المبكر. عمان: دار الفكر العربي.
17. الزهراني، عبد الله بن محمد (2018) التعليم باللعب وأثره على مهارات الأطفال. الرياض: دار الفكر العربي.
18. السبيعي، خالد (2014) تعليم الأطفال من خلال اللعب. مكة: دار الرشد.
19. الشحروري، رائد، والريماوي، أمل، وجروان، أسامة (2007) تعليم القيم من خلال الألعاب. بيروت: دار النهضة العربية.
20. شديد، محمد (1404) منهج القصة في القرآن. جدة: شركة مكتبة عكاظ.
21. الشريف، إيمان صلاح الدين (2021) التفاعل اللغوي في رياض الأطفال. دبي: دار الكتاب الحديث.
22. الصادق، محمد (2017) استراتيجيات التعلم باللعب. بيروت: دار النهضة.
23. الصويان، أحمد عبد الرحمن (1413) الحوار: أصوله المنهجية وآدابه السلوكية (ط1). الرياض: دار الوطن.
24. منذر، رياض (2007) أساليب البحث العلمي (ط1). عمان: دار المسيرة للنشر والتوزيع.
25. الطاوي، عبد الله (2005) الحوار الثقافي مشروع التواصل والانتماء. القاهرة: الدار المصرية اللبنانية.
26. الطائي، مريم (2015) أساليب تعليم مبتكرة للأطفال. بغداد: دار الأفق.
27. الطحان، طاهرة أحمد (2008) مهارات الاستماع والتحدث في الطفولة المبكرة. عمان: دار الفكر للطباعة والنشر.

28. عبد الله، سامية محمد محمود (2015) التعلم البنائي والمفاهيم النحوية: نماذج تطبيقية. العين: دار الكتاب الجامعي.
29. العبدلي، أحمد (2022) الألعاب التعليمية في تنمية مهارات الطفل. جدة: مركز النشر التربوي.
30. العبدلي، محمد فنحور (د.ت). الحوار آداب وأخلاق وثقافة أمة. القريات: المعهد العلمي.
31. العتوم، عدنان (2012) الألعاب التعليمية وتأثيرها على التعلم. عمان: دار المسيرة.
32. عجبك، بسام داوود. (1989) الحوار الإسلامي المسيحي (ط1). بيروت: دار قتيبة للطباعة والنشر.
33. عريفج، سامي سلطى وسليمان، نايف أحمد (2005) أساليب تدريس الرياضيات والعلوم، ط 1، عمان، دار صفاء للنشر والتوزيع.
34. العساف، صالح (2019) أساليب التعلم النشط. عمان: دار المسيرة للنشر.
35. على، محمد السيد (2006) استراتيجيات تدريس العلوم، ط 1، دار ومكتبة الاسراء للنشر والتوزيع.
36. نسيصة، فاطمة الزهراء (2018) ثقافة الحوار وإشكالية التواصل في المجتمع. عمان: دار الأيام للنشر والتوزيع.
37. الفتلاوي، سهيلة محسن كاظم (2006) المنهاج التعليمي والتدريس الفاعل. عمان: دار الشروق للنشر والتوزيع.
38. فرحات، يوسف علي (1995) الحوار، أصوله وضوابطه وأثره في الدعوة الإسلامية (ط4). غزة: الجامعة الإسلامية.
39. الفيفي، موسى يحيى (1427) الحوار: أصوله وآدابه وكيف نربي أبناءنا عليه. المدينة المنورة: دار الخضير للنشر.
40. الفيومي، أحمد بن محمد (2012) المصباح المنير. (ص 134).
41. المحجري، محمد عبد الله (2012) مهارات الاتصال في اللغة العربية (ج1). صنعاء: جامعة العلوم والتكنولوجيا.
42. محجوب، عباس (2004) الحكمة والحوار علاقة تبادلية. عمان: جدار للكتاب العالمي.

43. محمد، أحمد (2015) تنمية مهارات الطفل في مرحلة الروضة. القاهرة: دار العلوم
44. محمد، أحمد، والسراج، محمود (2005) الألعاب التعليمية: دورها في تعزيز التعلم والتفاعل الاجتماعي. القاهرة: دار الفكر العربي
45. النحلاوي، عبد الرحمن (1421) التربية بالحوار. دمشق: دار الفكر
46. النحلاوي، عبد الرحمن (1995) أصول التربية الإسلامية وأساليبها. دمشق: دار الفكر
47. النويري، شهاب الدين (2011) نهاية الأرب في فنون الأدب. (ص 76).
48. الهاشمي، عبد الله بن أحمد (2016). الألعاب التربوية ودورها في تعزيز المهارات. أبو ظبي: دار الخليج للنشر.
49. هلال، دلال محمد (2015) مهارات التواصل والحوار في السياقات الاجتماعية والسياسية. عمان: دار الفكر.
50. هلال، محمد (1999) مهارات إدارة الحوار والمناقشات (ط1). القاهرة: مركز تطوير الأداء والتنمية.

ب- الرسائل العلمية

1. الأخرس، صفاء وموسى (2021) دور الأناشيد في تعزيز مهارات الحوار لدى طفل الروضة من وجهة نظر معلمات رياض الأطفال. (رسالة دكتوراه غير منشورة). كلية التربية، جامعة الأقصى، فلسطين
2. بن وصف، أمال (2018) الألعاب التعليمية ودورها في تنمية بعض المهارات اللغوية لدى أطفال الروضة من وجهة نظر المربيات. (رسالة ماجستير غير منشورة). كلية العلوم التربوية، جامعة محمد الصديق بن يحيى، جيجل، الجزائر
3. بيوخة، مروة، وذو ادي، نائلة (2021) دور رياض الأطفال في تنمية مهاراتي الاستماع والتحدث لدى طفل الروضة [رسالة ماجستير منشورة]. كلية العلوم الاجتماعية والإنسانية، جامعة الشهيد حمة لخضر - الوادي، الجزائر

4. الجميلي، هند حامد جاسم (2013) أثر استعمال الألعاب التعليمية في اكتساب بعض المهارات اللغوية لدى أطفال الرياض. (رسالة ماجستير غير منشورة). كلية التربية الأساسية، جامعة ديالى، العراق
5. الحراحشة، أسمهان أحمد (2019) واقع استخدام معلمي المرحلة الأساسية الدنيا للألعاب التعليمية في العملية التدريسية من وجهة نظرهم في الأردن. (رسالة ماجستير غير منشورة). جامعة آل البيت، المفرق، الأردن
6. الحموري، خولة (2011) دور المدرسة في ترسيخ ثقافة الحوار من منظور إسلامي. (رسالة ماجستير غير منشورة). جامعة اليرموك، إربد، الأردن
7. خطاطبة، مها محمد حسن (2015) أثر الإرشاد الجمعي في خفض أعراض اضطراب ضغوط ما بعد الصدمة وصعوبات التوافق الاجتماعي عند أطفال السوريين اللاجئين في الأردن. (رسالة ماجستير غير منشورة). الجامعة الهاشمية، الزرقاء، الأردن
8. الدواهيدي، عزمي عطية أحمد (2006) فعالية التدريس وفقاً لنظرية فيجوتسكي في اكتساب بعض المفاهيم البيئية لدى طالبات جامعة الأقصى بغزة. (رسالة ماجستير غير منشورة). الجامعة الإسلامية، غزة، فلسطين
9. رمضان، دينا شوقي عبد الرحمن. (2018). اتجاهات معلمات رياض الأطفال نحو القصص المصورة لتنمية استعداد الطفل للقراءة. (رسالة ماجستير غير منشورة). كلية التربية للطفولة المبكرة، جامعة القاهرة، مصر
10. الشحروري، مها حسني (2007) أثر الألعاب الإلكترونية على العمليات المعرفية والذكاء الانفعالي لدى أطفال مرحلة الطفولة المتوسطة في الأردن. (رسالة دكتوراه غير منشورة). جامعة عمان العربية، عمان، الأردن
11. الشريف، سحر بنت ناصر بن عبد الله (2007) دور بيئة الروضة في اكتساب الأطفال بعض مهارات الاستعداد للقراءة. (رسالة ماجستير غير منشورة). كلية التربية، جامعة الملك سعود، السعودية

12. صافي، منار ثابت محمد (2018) فاعلية برنامج مقترح قائم على الألعاب التعليمية في تنمية الأنماط اللغوية لدى تلاميذ الصف الثالث الأساسي بغزة. (رسالة ماجستير غير منشورة). الجامعة الإسلامية، غزة، فلسطين
13. الصرايرة، إسلام صلاح فرحان (2022) أثر استخدام الألعاب التعليمية في تنمية بعض المفاهيم العلمية والرياضية لدى أطفال ما قبل المدرسة. (رسالة ماجستير غير منشورة). كلية العلوم التربوية، جامعة مؤتة، الأردن.
14. الصغير، لمياء أحمد محمد (2022) فاعلية استخدام الألعاب التعليمية لتنمية بعض مهارات ما قبل الحساب لأطفال الروضة في ضوء منهج منتسوري. (رسالة ماجستير غير منشورة). كلية الدراسات العليا للطفولة، جامعة عين شمس، مصر.
15. العطاس، ابتسام محمد (2016) فاعلية استخدام الألعاب التعليمية في تنمية مهارات التواصل اللفظي لدى أطفال الروضة. (رسالة ماجستير غير منشورة). كلية التربية، جامعة الملك عبد العزيز، السعودية
16. علي، سيد السياح حمدان (2021) أثر استخدام الألعاب اللغوية في تدريس اللغة العربية على تنمية مهارات الحوار لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية. (رسالة ماجستير غير منشورة). كلية التربية، جامعة جنوب الوادي، مصر.
17. القحطاني، منى عبد الله (2017) أثر الألعاب التعليمية في تنمية المهارات الاجتماعية واللغوية لدى أطفال الروضة. (رسالة ماجستير غير منشورة). كلية التربية، جامعة الإمام عبد الرحمن بن فيصل، السعودية
18. المحفوظ، صبا عبد المنعم (2013) فاعلية الألعاب التعليمية في نمو ذكاء أطفال الرياض. (رسالة ماجستير غير منشورة). كلية التربية للبنات، جامعة بغداد، العراق.
19. محمد، صفاء أحمد محمد (2010) فاعلية الألعاب التعليمية في تنمية المفاهيم الصحية لطفل الروضة. (رسالة ماجستير غير منشورة). كلية رياض الأطفال، جامعة الفيوم، مصر.

20. المسعري، أفنان علي (2023) دور إستراتيجية السرد القصصي في تنمية مهارة الاستماع لدى أطفال الروضة من وجهة نظر المعلمات. (رسالة ماجستير غير منشورة). كلية التربية، جامعة الملك فيصل، السعودية.

21. الوحيلي، هديل خلف حسن والعبدي، عبد الله (2016) أثر برنامج تدريبي في تنمية مهارة الحوار لدى أطفال الروضة حسب النوع. (رسالة ماجستير غير منشورة). كلية التربية الأساسية، الجامعة المستنصرية، العراق.

ج-المجلات العلمية والأبحاث

1. إبراهيم، شيماء حسين حسن، وآخرون (2016) تصور مقترح لدور الأنشطة التربوية في تنمية آداب الحوار لدى تلاميذ الحلقة الثانية من التعليم الأساسي. مجلة كلية التربية، مج32، ع1.

2. أبو شعبان، فاطمة زكي (2018) أثر استخدام الألعاب التعليمية في تنمية مهارات الاتصال الشفهي لدى أطفال رياض الأطفال بقطاع غزة. مجلة جامعة فلسطين للأبحاث والدراسات، غزة، فلسطين.

3. أحمد، سماح عبد الحميد سليمان (2016) فاعلية استخدام الألعاب التعليمية الكمبيوترية في تنمية المفاهيم الرياضية والتفكير المنطومي. دراسات عربية في التربية وعلم النفس، ع77.

4. أحمد، مروة عبد الفتاح (2022) فاعلية الألعاب التعليمية في تنمية مهارات التفاعل الاجتماعي والحوار لدى أطفال الروضة بمحافظة المنوفية. مجلة كلية التربية، جامعة المنوفية، مصر.

5. الأخرس، صفاء، وموسى، محمد. (2021). دور الأناشيد في تعزيز مهارات الحوار لدى طفل الروضة. مجلة جامعة القدس المفتوحة للأبحاث والدراسات التربوية والنفسية، فلسطين، المجلد (12)، العدد (34).

6. برغوث، رحاب صالح، وجابر، رشا، والقاضي، جهاد (2009) الألعاب التعليمية ودورها في تنمية ثقافة الطفل. مجلة الطفولة والتربية، مج1، ع1.

7. البركات، علي أحمد، والحسن، أمية محمد (2010) اتجاهات معلمي تربية الطفولة نحو تنمية خبرات الأطفال التعليمية من خلال الألعاب المحوسبة. مجلة العلوم التربوية والنفسية، مج11، ع3.
8. البسيوني، مها إبراهيم الشربيني (2020) الألعاب التربوية ودورها في تنمية تحمل المسؤولية لأطفال الرياض. مجلة كلية التربية، مج30، ع3.
9. بطاط، نور الدين، وبوازيد، المختار، وصواش، عيسى (2015) تعليمية الألعاب في ظل التدريس بالمقاربة بالكفاءات. مجلة الإبداع الرياضي، ع18.
10. بطاط، نورالدين، وبوازيد، المختار، وصواش (2015) تعليمية الألعاب في ظل التدريس بالمقاربة بالكفاءات، مجلة الإبداع الرياضي، ع18.
11. بطيشة، مروة إبراهيم خليل (2019) متطلبات توظيف التعلم القائم على الألعاب التعليمية الرقيمة للأطفال المعاقين عقلياً. مجلة الطفولة والتربية، مج11، ع40.
12. بغورة، صبحة (2016) اضطرابات اللغة عند الأطفال. الوعي الإسلامي، س53، ع607.
13. البلهان، عيسى محمد، والوتار، نوري يوسف (2017) اتجاهات المعلمين نحو استخدام الألعاب التربوية في مدارس الكويت. مجلة الإرشاد النفسي، ع52.
14. البواب، مروان (2011) الألعاب التعليمية: الواقع والتطلعات. مجلة الممارسات اللغوية، ع3.
15. بوشاللق، نادية (2019) التعلم القائم على الألعاب التربوية الإلكترونية. مجلة اتحاد الجامعات العربية للبحوث في التعليم العالي، مج39، ع1.
16. جريو، فاطمة (2021) الألعاب التعليمية ودورها في التحصيل اللغوي للمتعلم. مجلة جسور المعرفة، مج7، ع5.
17. الجمل، وائل محمد علي أحمد (2022) برنامج قائم على الألعاب التعليمية الرقيمة لتنمية نواتج تعلم الكيمياء العضوية. تكنولوجيا التربية - دراسات وبحوث، ع52.
18. الحربي، أسماء عبد الله (2019) أثر استخدام الألعاب التعليمية في تنمية مهارات التعبير الشفهي لدى أطفال الروضة بمدينة الرياض. مجلة العلوم التربوية والنفسية الرياض، المملكة العربية السعودية.

19. الحربي، نشمية صنهاش درع (2020) وحدة مقترحة قائمة على استراتيجية الألعاب التعليمية لتنمية مهارات التواصل والابتكار. مجلة التربية، ع187، ج5.
20. حماد، حماد محمد (2011) اللغة: أهميتها وكيفية فهمها وأسباب تطورها. دراسات تربوية، مج12، ع23.
21. حمدان، رمضان محمد (2020) فاعلية الألعاب التعليمية. مجلة كلية التربية، مج28، ع4.
22. خنيسي، محمد علي (2016) نمذجة المتعلم باستعمال ألعاب الكمبيوتر التعليمية. المجلة العربية للمعلومات، مج26، ع1.
23. خينش، دليلة، ويحيوي، نجاة، وعزيز، سامية (2020) اللعب عند الطفل في ظل البيئة الرقمية. المجلة العلمية للتكنولوجيا وعلوم الإعاقة، مج2، ع4.
24. داخل، ربيع لفقة، وآخرون (2017) تأثير استخدام الألعاب الصغيرة في تنمية بعض القدرات العقلية. مجلة علوم التربية الرياضية، مج10، ع6.
25. داغستاني، بلقيس بنت إسماعيل (2010) فاعلية برنامج تدريبي مقترح لتنمية مهارات الحوار لدى الأطفال. العلوم التربوية، مج18، ع3.
26. درويش، محمد سالم حسين (2020) تأثير برنامج تعليمي باستخدام الدراما التعليمية على المهارات الحركية. المجلة العلمية لعلوم وفنون الرياضة، مج19.
27. الدوسري، صالح بن فارس، والعجاني، عبد الله (2018) أثر استخدام الألعاب التعليمية على التحصيل الدراسي. مجلة القراءة والمعرفة، ع205.
28. دومة، أسماء بلعالية (2016) تأثير الألعاب الإلكترونية على التنشئة الاجتماعية للأطفال. مجلة الحوار الثقافي، مج6، ع1.
29. الذيب، زينب المختار، وعبدو، نعيمة بشير (2017) توظيف الألعاب التعليمية في تدريس مادة الرياضيات لمرحلة التعليم الأساسي. مؤتمر الرياضيات الأول: مدى مواءمة مفردات مناهج الثانوية العامة مناهج التعليم الجامعي في مادة الرياضيات - جامعة الاسمية الإسلامية - كلية العلوم - قسم الرياضيات
30. الربيعي، حسين جمعة (2008) ثقافة الحوار مع الآخر. مجلة جامعة دمشق، مج24، ع3+4.

31. الرجبي، يوسف بن خلفان (2010) الألعاب التعليمية. التنمية المعرفية، ع3.
32. رزاق، حيدر، والبديري، إسماء، والجاف، أميرة (2008) تحليل نوعية الألعاب وتأثيراتها النفسية والبيئية على الطفل. مجلة جامعة بابل، مج16، ع1.
33. رضوان، إسلام محمد، وإبراهيم، هبة حسن (2017) أثر برنامج تدريبي قائم على الألعاب اللغوية لتنمية مهارات اللغة. دراسات تربوية واجتماعية، مج23، ع2
34. الزناتي، جمال رحومة (2015) دور المؤسسات التربوية في تنمية وترسيخ ثقافة الحوار. مجلة كلية التربية، جامعة الزاوية، ع3.
35. زهران، هناء حامد، والجلوي، محمود (2010) فاعلية استخدام الألعاب التعليمية المحوسبة في تنمية مهارات التصور البصري. دراسات في المناهج وطرق التدريس، ع158.
36. زوبي، سليمة فرج (2020) تأثير برنامج للعب في تنمية مهارات التحدث لدى أطفال الروضة. المجلة الدولية للدراسات التربوية والنفسية، 7(2).
37. سالم، رمضان عاشور، وأحمد، رضا توفيق (2019) المحاكاة الإلكترونية لتنمية مهارات الحوار للأطفال التوحيدين. العلوم التربوية، مج27، ع3.
38. السليمان، بدر سلمان حمد (2018) تفعيل استخدام الألعاب الإلكترونية التعليمية في المناهج الدراسية. تكنولوجيا التربية - دراسات وبحوث، ع35.
39. سولم، أحمد (2021) اللعب التربوي: نلعب ونتعلم. مجلة خطوة، ع42.
40. السويح، حميد رجب، وآخرون (2017) إسهامات الألعاب الصغيرة في درس التربية البدنية. مجلة علوم التربية الرياضية، ع2.
41. الشبيبي، خالد بن محمد (2012) فن محاوراة الأطفال. رسالة التربية، ع36.
42. شحادة، عامر صابر، والحيح، حسن، ومرعي، رزان. (2022). توظيف الألعاب التربوية في رفع مستوى الصحة النفسية. مجلة ربحان للنشر العلمي، ع19.
43. الشحروري، مها، والريماوي، محمد عودة (2011) أثر الألعاب الإلكترونية على عمليات التذكر وحل المشكلات. مجلة دراسات العلوم التربوية، مج38.

44. الشرقاوي، سعدية يوسف، وآخرون (2017) فاعلية برنامج قائم على طريقة المشروع في تنمية مهارات التفاوض. مجلة كلية رياض الأطفال، ع11.
45. الشهري، عبد الرحمن (2019) أثر الألعاب الإلكترونية على سلوك طلاب المرحلة الابتدائية. مجلة العلوم التربوية النفسية، 3 (13).
46. الشهري، محمد حسن، والجصاص، مازن (2018) متطلبات الألعاب والأنشطة الحركية التربوية للأطفال. مجلة المحترف، مج5، ع17.
47. الشهري، ندى، والسواط، وصل (2019) فاعلية برنامج تدريبي باستخدام الألعاب التعليمية في تنمية الذاكرة العاملة. مجلة كلية التربية، مج9، ع30.
48. الشيخ، إبراهيم خضاري، وآخرون (2017) تأثير استخدام الألعاب الإلكترونية في تدريس التاريخ. مجلة البحث العلمي في التربية، ع18، ج4.
49. الصالح، خلود صالح عثمان، والبقمي، فاطمةجازي (2018). الأساليب العربية في لغة الأطفال: دراسة تطبيقية في الاكتساب اللغوي في ضوء النظرية التوليدية التحويلية، مجلة جامعة الملك خالد للعلوم الإنسانية مج 6، ع17
50. الصالح، خلود صالح، والبقمي، فاطمة (2018) الأساليب العربية في لغة الأطفال: دراسة تطبيقية. مجلة جامعة الملك خالد للعلوم الإنسانية، مج5، ع2
51. الصاوي، رحاب، وطه، سهام (2014) فاعلية برنامج لتنمية ثقافة الحوار للأطفال الصم. مجلة الطفولة والتربية، مج6، ع17
52. الصمادي، هند (2017) درجة امتلاك جامعة القصيم لثقافة الحوار ودورها في تعزيز التسامح. المجلة التربوية الدولية المتخصصة، ع6
53. العامري، مصطفى (2020) أصول الحوار في مجال التربية والتعليم. مجلة الاستهلال، ع28
54. عبد الله، مروة حسن (2020) فاعلية برنامج قائم على الألعاب التعليمية في تنمية مهارات الحوار لدى أطفال الروضة بمحافظة الإسكندرية. مجلة كلية التربية، جامعة الإسكندرية، مصر
55. العبيد، إبراهيم بن عبد الله (2009) تعزيز ثقافة الحوار ومهاراته لدى طلاب المرحلة الثانوية أوراق عمل ملتقى الواقع وآفاق المستقبل، السعودية.

56. العبيدي، رقية عبد الأئمة، وعباس، صدام (2023) مهارات الاستماع في مرحلة رياض الأطفال. مجلة التربية والطفولة، 15(1).
57. العزاوي، سامي مهدي (2005) أثر الإرشاد باستخدام الألعاب التربوية في تنمية مفهوم الذات. مجلة مركز البحوث التربوية، س14، ع27.
58. العطار، محمد محمود (2019) الطفل واللعب: رؤية نفسية تربوية. مجلة الطفولة العربية، مج21، ع81.
59. العطوة، سيدة محمد (2022) تصور مقترح لدمج الألعاب التعليمية الإلكترونية بالصفوف الأولية. مجلة العلوم التربوية والنفسية، مج6، ع53.
60. العطيفي، زينب محمود (2012) تنمية بعض مهارات الحس العددي لدى الأطفال باستخدام الألعاب التعليمية. جرش للبحوث والدراسات، مج14.
61. عقيل، ابتسام محمد، وآخرون (2020) مهارات المعلم التدريسية في استخدام اللعبة التعليمية الإلكترونية. مجلة كلية التربية، مج78، ع2.
62. علي، سيد السايح، وسقلي، محمد همام، وحامد، نسمة (2022) أثر استخدام استراتيجية الألعاب اللغوية على تنمية مهارات الحوار. مجلة شباب الباحثين في العلوم التربوية، ع11.
63. العمدة، علي علي عبد التواب (2013) أثر اختلاف نمط المحاكاة في ألعاب الفيديو على التحصيل الرياضي. دراسات عربية في التربية وعلم النفس، ع37، ج3.
64. عوف، جيهان محمد، وأحمد، سمير (2010) فاعلية برنامج قائم على الألعاب التعليمية في تنمية مهارات القراءة والكتابة للصم. مجلة القراءة والمعرفة، ع107.
65. عوف، جهان محمد مصطفى، وأحمد، سمير عبد الوهاب (2010) فاعلية برنامج قائم على الألعاب التعليمية في تنمية مهارات القراءة والكتابة لتلاميذ المرحلة الابتدائية المعاقين سمعياً. مجلة القراءة والمعرفة ع 107
66. الغوالي، نشوى عبد الحميد علي (2012) فاعلية برنامج من الألعاب التعليمية في تنمية ميل تلاميذ الصف الرابع نحو الاقتصاد المنزلي. مجلة كلية التربية، جامعة بورسعيد، مج11.

67. غيدة، محمد يحيى، وآخرون (2015) تأثير برنامج ألعاب تربوية على المهارات الانتقالية الأساسية. المجلة العلمية لعلوم التربية البدنية والرياضة، ع24.
68. جمعة، فاطمة علي (2008) ثقافة الحوار لدى طلاب كليات التربية في مصر. مجلة دراسات في التعليم الجامعي، ع18.
69. الفاعوري، علي جميل، والزيقات، إبراهيم (2020) تقييم مستوى الأداء في اللغة الاستقبالية والتعبيرية لدى أطفال التوحد. مجلة جامعة القدس المفتوحة للأبحاث التربوية، مج11، ع30.
70. القحطاني، أمجاد بنت مسفر (2021) فلسفة التعلم باللعب وواقع تطبيق معلمات الروضة لها. مجلة شباب الباحثين في العلوم التربوية، ع7.
71. قلادة، فؤاد سليمان، والناعم، أسماء (2016) فاعلية استخدام الألعاب التعليمية في تنمية التحصيل العلمي. مجلة كلية التربية، ع62.
72. القلاف، نبيل عبد الله، وعبد الرسول، حياة (2012) دراسة حول أهمية نشاط اللعب لدى الطفل ومعلمة الروضة. مجلة القراءة والمعرفة، ع132.
73. قنصوة، كامل عبد المجيد، وآخرون (2022) فاعلية برنامج دراما حركية لتنمية بعض مهارات الحوار والتفاوض. مجلة دراسات في الطفولة والتربية، ع21.
74. قهوجي، نهلة محمود (2008) إكساب الخبرات عن طريق اللعب لطفل ما قبل المدرسة. مجلة دراسات الطفولة، مج11، ع38.
75. كاشف، إيمان فؤاد، وسليمان، الزهراء (2022) الخصائص السيكومترية لمقياس الوظائف التنفيذية. مجلة التربية الخاصة، ع41.
76. كرسون، وليد عادل، وأحمد، سمير (2021) فاعلية برنامج لغوي قائم على الألعاب التعليمية التكاملية لعلاج العسر الكتابي. مجلة القراءة والمعرفة، ع238.
77. اللهبي، رنا بنت إبراهيم (2017) تصورات المعلمات حول دور اللعب عند الأطفال ذوي الإعاقة الفكرية. مجلة التربية الخاصة والتأهيل، مج4، ع16.
78. محروق، عائشة، ومختار، نصيرة. (2021). تأصيل حرية التعبير عند الطفل وتنمية مهاراته في التواصل. مجلة جامعة الأمير عبد القادر للعلوم الإسلامية، مج34، ع3.

79. محمد، محمد بدر، وسراج، ثريا محمد (2018) رأس المال النفسي وعلاقته باستراتيجيات الجهد الانفعالي. المجلة المصرية للدراسات النفسية، مج28، ع100.
80. محمد، أبو النجا أحمد، وبدران، عمرو (2005) الألعاب التربوية للصفوف الأولية. المجلة العلمية لعلوم التربية البدنية والرياضة، ع4.
81. شيماء، محمد سلطان (2020) استخدام الألعاب التعليمية الالكترونية ودورها في تنمية المهارات التربوية واللغوية. مجلة مستقبل العلوم الاجتماعية، مج 1، ع1.
82. امين، عبير صديق (2018) الطفولة المبكرة بين الألعاب التعليمية التقليدية والالكترونية. العلوم التربوية، مج 26، ع4
83. محمد، قرادي (2013) أهمية الألعاب التربوية في تنمية الذكاء لدى الأطفال. مجلة الحكمة، ع19.
84. محمد، مجدي محمود، وعبد الرحيم، أميرة (2023) التعلم المدمج القائم على محفزات الألعاب التعليمية. مجلة نظريات وتطبيقات التربية البدنية، مج40، ع2.
85. المحيسن، بتول مجاهد، والربضي، إيلي (2010) تطور اللغة الأم عند الأطفال. مجلة اتحاد الجامعات العربية للآداب، مج7.
86. المسعري، أفنان علي (2023) دور إستراتيجية السرد القصصي في تنمية مهارة الاستماع لدى أطفال الروضة. المجلة العربية للعلوم التربوية والنفسية، المؤسسة العربية للتربية والعلوم والآداب، مصر، ع (32).
87. المنصور، أريج بنت محمد (2019) الفجوة بين مناهج رياض الأطفال والتعليم الابتدائي. مجلة البحث العلمي في التربية، ع20، ج8.
88. موسى، مريم محمود (2010) إستراتيجية الأنشطة: الألعاب التعليمية. رسالة المعلم، مج48، ع3.
89. هندي، أسامة محسن، وخليفة، بهاء (2019) تصور مقترح لتوظيف الألعاب التحفيزية Gamification. مؤتمر الابتكار في المكتبات، المدينة المنورة.

90. هيبه، ولاء محمد عطية (2018) برنامج تدريبي لمعلمات رياض الأطفال قائم على البرمجة اللغوية العصبية لاكتساب مهارات الحوار. مجلة الطفولة والتربية، مج10، ع34.
91. الوسمي، نوره مشرع مبارك (2019) دور الألعاب التربوية في تنمية بعض القيم الأخلاقية بالكويت. مجلة علوم الرياضة وتطبيقات التربية البدنية، ع14.
92. يوسف، نجلاء، وآخرون (2020) برنامج تدريبي لتنمية مهارات الاستماع لدى أطفال الروضة. المجلة العلمية لكلية التربية للطفولة المبكرة ببورسعيد، ع17.

د- شبكة المعلومات الدولية

1. النجاح نت، الموقع العربي الأول المتخصص في تنمية وتطوير الذات (2023). كيف تحول النزاع إلى حوار مفيد؟ تم الاسترجاع من: <https://www.annajah.net>
2. المرسل. (2022). [عنوان المقال]. تم الاسترجاع في 10-6-2022 من : <https://www.almrsal.com/post/148060>

ثانياً: المراجع الأجنبية

1. Abbot-Smith, K., Dockrell, J., Sturrock, A., Matthews, D., & Wilson, C. (2023). Topic maintenance in social conversation: What children need to learn and evidence this can be taught. *First Language*, 43.(6)
2. Bakhtin, M. (2005). *Speech genres and other essays*. University of Texas Press.
3. Bodrova, E., & Leong, D. J. (2007). *Tools of the mind: The Vygotskian approach to early childhood education* (2nd ed.). Merrill/Prentice Hall.
4. Daghistani, B. I. (2011). Effective use of educational game in the development of thinking skills of kindergarten children. *Trends in Applied Sciences Research*, 6(7), 656-671.
5. Drosopoulou, C. S., Murray, J., Smith, M., Launonen, K., Neuvonen, K., Lynch, Y., Stadskleiv, K., & Von Tetzchner, S. (2022). Conversation patterns between children with severe speech impairment and their conversation partners in dyadic and multi-person interactions. *Applied Linguistics*, 43.(3)

6. García-Carrión, R., & Villardón, L. (2016). Dialogue and interaction in early childhood education: A systematic review. *Multidisciplinary Journal of Educational Research*, 6.(1)
7. Han, H., & Kim, J. (2022). Dialogic reading and the enhancement of dialogue skills among kindergarten children. *Journal of Early Childhood Education*, 40(2), 115–130.
8. Justice, L. M., & Kaderavek, J. N. (2004). Embedded-explicit emergent literacy intervention I: Background and description of approach. *Language, Speech, and Hearing Services in Schools*, 35(3), 201–211.
9. Justice, L., et al. (2019). Interactive storybook reading to improve turn-taking and conversational organization in preschoolers. *Early Childhood Research Quarterly*, 47, 474–489.
10. Kultti, A. (2023). Extended dialogues in establishing children-teacher play: The pattern of initiation–challenge–extension (ICE). *Journal of Early Childhood Research*, 21.(4)
11. Landray, M. C. (1992). *La créativité des enfants malgré ou grâce à l'éducation* (1ère éd.). Collection: Enfant, jeunesse et famille.
12. Massey, S., Pence, K., Justice, L., & Bowles, R. (2021). Play-based learning to strengthen oral language and conversational skills in kindergarten classrooms. *Journal of Language and Literacy Education*, 17(1), 55–70.
13. National Association for the Education of Young Children (NAEYC). (2019). *Developmentally appropriate practice in early childhood programs serving children from birth through age 8* (3rd ed.). NAEYC.
14. Ng, K. Y., & Cheung, S. Y. (2021). Applying an educational game (PaGamo) to enhance university students' learning. *Education and Information Technologies*, 26, 1235–1254.
15. Oteer, R. S., & Barakat, H. (2025a). The role of educational games in developing social interaction skills among kindergarten children from teachers' perspectives in Jerusalem. *Journal of Al-Quds Open University for Educational & Psychological Research & Studies*, 16.(44)

16. Oteer, R. S., & Barakat, H. (2025b). The role of educational games in developing social interaction skills among kindergarten children (Jerusalem Governorate). *Journal of Childhood Studies*, 12(3), 210–225.
17. Owens, R. E. (2020). *Language development: An introduction* (10th ed.). Pearson.
18. Piaget, J. (1952). *The origins of intelligence in children*. International Universities Press.
19. Ropers, N. (2004). From resolution to transformation: The role of dialogue projects. In *Transforming ethnopolitical conflict* (pp. 255-269). VS Verlag für Sozialwissenschaften.
20. Saleh, A. M., & Althaqafi, A. S. A. (2022). Effect of using educational games as a tool for teaching English vocabulary to young Arab children: A quasi-experimental study in a Saudi kindergarten. *Journal of Educational Research*, 115(2), 87–99.
21. Savivo. (2023). The impact of educational games on developing dialogue skills in kindergarten children. *International Journal of Early Childhood*, 55(4), 345–360.
22. Snowling, M. J., & Hulme, C. (2020). *The science of reading: A handbook* (2nd ed.). Wiley-Blackwell.
23. Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Harvard University Press.
24. Whitebread, D., & Basilio, M. (2020). Teacher-guided play to support children's dialogic skills in multicultural settings. *European Early Childhood Education Research Journal*, 28(6), 791–808.
25. Wu, Y., You, S., Guo, Z., Li, X., Zhou, G., & Gong, J. (2023). MR.Brick: Designing a mixed reality educational game system to enhance children's social and collaborative skills. *Computers & Education*, 190, 104609.
26. Xu, Y., Aubele, J., Vigil, V., Bustamante, A. S., Kim, Y. S., & Warschauer, M. (2022). Dialogue with a conversational agent promotes children's story comprehension via enhancing engagement. *Child Development*, 93.(2)
27. Zappen, J. (2004). The rebirth of dialogue: Bakhtin and critical thinking. *Collaborative Inquiry*, 1(4), 51–85.

الملاحق

الملحق رقم (1)
الاستبيان بصورته الأولى

جامعة الزاوية
كلية الآداب – قسم علم النفس
شعبة الدراسات التربوية
تحكيم استمارة الاستبيان

السيد الدكتور: التخصص:
مكان العمل: الدرجة العلمية:

السلام عليكم ورحمة اللع وبركاته

يسر طالبة الماجستير وبشرفها أن تضع بين ايديكم هذا الاستبيان الذي هو أداة لدراسة بعنوان:
الألعاب التعليمية ودورها في تنمية مهارات الحوار لدى طفل الروضة من وجهة نظر معلماتهم
وذلك ببتفضل بالأطلاع وابداء ملاحظتكم العلمية حول فقراته ومدى توافقها مع اهداف
الدراسة.

نأمل من سيادتكم التكرم بوضع علامة (✓) أمام الفقرات من حيث مناسبتها أو عد
مناسبتها والتعديلات المقترحة، وسوف تكون بدائل الإجابة وفق ديكارت الخماسي

بدرجة كبيرة جدا	بدرجة كبيرة	بدرجة متوسطة	بدرجة قليلة	بدرجة قليلة جدا
-----------------	-------------	--------------	-------------	-----------------

مع فائق الشكر والتقدير والامتنا على منحكم جزء من وقتكم لتقديم المشورة العلمية التي تخدم
أغراض البحث العلمي في هذه الدراسة مرافق لسيادتكم اهداف الدراسة وتساؤلاتها.

والسلام عليكم ورحمة الله وبركاته

محاور الدراسة:

أولاً: الألعاب التعليمية

أنشطة لعب منظمة ومخطط لها تجمع بين المتعة والتعلم بحيث تحقق أهدافاً معرفية ولغوية واجتماعية من خلال تجارب عملية وتفاعل نشط ،

م	العبارة	مناسبة	غير مناسب	بحاجة للتعديل	التعديل المقترح
1.	تستخدم المعلمات الألعاب التعليمية كأداة رئيسية لتعزيز مشاركة الطفل في الحوار داخل الصف .				
2.	تسهم الألعاب التعليمية في تحفيز الطفل على طرح أسئلة وتبادل الأفكار خلال أنشطة الحوار ،				
3.	تعزز الألعاب التعليمية مفردات الطفل وتعبيرة أثناء الحوار ،				
4.	توفر الألعاب التعليمية فرصاً للاستماع النشط والتفاعل اللفظي بين الطفل وزملائه من خلال اللعب .				
5.	تشجع الألعاب التعليمية الطفل على تقديم التبريرات وتوضيح رايه أثناء النقاشات الصفية .				
6.	يتم اختيار الألعاب التعليمية بما يتماشى مع اهداف الحوار ، وتطور مهارات التواصل لدى الطفل،				
7.	تساهم الألعاب التعليمية في تعزيز ثقة الطفل في التعبير عن رايه خلال الحوار .				
8	تعزز الألعاب التعليمية التعاون التفاعل الإيجابي بين الأطفال اثناء حواراتهم .				
9	يمكن للمعلمة ربط الألعاب التعليمية بأنشطة حوار مخطط لها وتوقيت محدد .				
10	تدعم الألعاب التعليمية مهارات الحوار الأساسية مثل الاستماع السؤال خلال العمل الجماعي .				
11	تسهم الألعاب التعليمية في تقليل فترات الانقطاع والانشغال خلال الحوارات الصفية .				

12	تتيح الألعاب التعليمية مشاركة الأطفال ذوي الاحتياجات المختلفة في حوارات بناءة .			
13	ينعكس وجود دوري لمهارات الحوار من خلال الألعاب تحسناً.			
14	يساعد تنويع الألعاب التعليمية في الحفاظ على انتباه الأطفال أثناء الحوار .			
15	تساهم الألعاب التعليمية بشكل فعال في تنمية مهارات الحوار لدى طفل الروضة من خلال بيئة لعب تعاونية .			

ثانياً: مهارة التحدث

ويقصد بها قدرة المعلمة في استخدامها للألعاب التعليمية لتنمية مهارة التحدث لدى أطفال الروضة والمتمثلة في تدريب الطفل على النطق السليم

م	العبارة	مناسبة	غير مناسب	بحاجة للتعديل	التعديل المقترح
1	تشجع الألعاب التعليمية الطفل علي النقاش من خلال التفاعل الاجتماعي.				
2	تساهم الألعاب التعليمية في تشجيع الطفل على استخدام الكلمات الجديدة أثناء الحوار مع أقرانه.				
3	تساعد الألعاب التعليمية الطفل على النطق السليم للكلمات.				
4	تعمل الألعاب التعليمية على الارتقاء بلغة الأطفال وتعودهم على التفكير المنطقي،				
5	تساعد الألعاب التعليمية تدريب الطفل على النطق الصحيح				
6	تساهم الألعاب التعليمية على استخدام لغة يفهمها الطفل.				
7	تعمل الألعاب التعليمية على تنمية الألفاظ اللغوية وصياغتها بالشكل المناسب لقدرة الطفل،				
8	تساعد الألعاب التعليمية الطفل على التعبير عن إحساسه ومشاعره البسيطة من خلال الحديث مع الآخرين.				
9	تعود الألعاب التعليمية الطفل أسلوب الحوار الهادف				
10	تنمي الألعاب التعليمية لدى الأطفال النقاش الهادف				

م	العبارة	مناسبة	غير مناسب	بحاجة للتعديل	التعديل المقترح
11	تسعى الألعاب التعليمية إشراك جميع الأطفال في النقاش والحوار،				
12	تعمل الألعاب التعليمية على تعزيز الأداء الشفوي اللغوي.				
13	تنمي الألعاب التعليمية الطلاقة اللفظية لدى الطفل إنشاء الحوار،				
14	تنمي الألعاب التعليمية المرونة التعبير لدى الطفل إنشاء الإجابة على الأسئلة .				
15	تعمل الألعاب التعليمية على المناقشة محتوى الدرس وفهم معناه				
16	تشجع الألعاب التعليمية الطفل على التفاعل مع القصص والحكايات، مما يعزز من مفرداته.				
17	تُساهم الألعاب التعليمية المحاكاة التعليمية مهارات التحدث مع الآخرين بعبارات حسنة				
18	تساعد الألعاب التعليمية في اكتساب الطفل القدرة على التحدث دون خجل .				
19	تعمل الألعاب التعليمية في مساعدة الطفل على تغيير نبرة صوته عند فهمه لموقف ما .				
20	تساعد الألعاب التعليمية الطفل في اختيار الكلمات المناسبة عند التحدث مع أقرانه .				

ثالثاً: مهارات الاستماع

ويقصد بها قدرة المعلمة على استخدامها للألعاب التعليمية لتنمية مهارة الاستماع لدى طفل

الروضة والمتمثلة في تدريب الطفل على الانتباه الجيد عند الاستماع

م	العبارة	مناسبة	غير مناسب	بحاجة للتعديل	التعديل المقترح
1.	تعمل الألعاب التعليمية علي إعطاء الفرصة للأطفال لاستخدام أكثر من حاسة أثناء الاستماع ،				
2.	تعود الألعاب على ترديد بعض الجمل عند الاستماع لها				

م	العبارة	مناسبة	غير مناسب	بحاجة للتعديل	التعديل المقترح
3.	تشجع الألعاب التعليمية الأطفال على الانتباه الجيد عند الاستماع				
4.	تربط الألعاب ما يسمع اليه الطفل بواقع الحياة التي يعيشها				
5.	تساعد الألعاب الطفل على فهم المعني الغامض لبعض الجمل عند السماع إليها				
6.	توفر الألعاب التوضيحية لغة المنطوقة من خلال التتبع ونبذة الصوت				
7.	تعمل الألعاب على النمو الادراكي للطفل وجعله اكثر تقاءلا مع أقرانه ،				
8.	تعمل الألعاب في فهم الدرس والتفاعل معه				
9.	تشجع الألعاب التعليمية على التميز الصوتي وفهم المعاني				
10.	تساعد الألعاب التعليمية في اكتساب الطفل تقليد الأطفال .				
11.	تعمل الألعاب التعليمية على حفظ المعلومات عند سماعها بسهولة ،				
1.12	تساهم الألعاب التعليمية للطفل على ربط الصوت المسموع بالصورة المعروضة المعبرة عنها،				
13.	تساهم الألعاب التعليمية الطفل على تحديد جهة صدور الصوت المسموع				

أضافات اخري:

.....

.....

.....

ملحق (2) سؤال الاستطلاعي
عن الألعاب التعليمية
جامعة الزاوية
إدارة الدراسات العليا والتدريب
كلية الآداب - قسم الدراسات التربوية والنفسية
شعبة الدراسات التربوية

أختي المعلمة

السلام عليكم ورحمة الله وبركاته

في إطار إعداد رسالة الماجستير بعنوان (الألعاب التعليمية ودورها في تنمية مهارات الحوار من وجهة نظر معلماتهم) تضع الباحثة بين يديك هذا السؤال لمعرفة وجهة نظركي حول أهم الألعاب التعليمية التي تساهم في الوارد فيها، مع العلم أن البيانات والمعلومات التي ستدلين بها سوف تبقى موضوع السرية التامة ولن تستخدم إلا لغرض البحث العلمي فالرجاء عدم ترك السؤال بدون إجابة

ملاحظة : لا داعي لذكر الاسم ونقدر لك مساهمتك العلمية في إجابتك شاكرين حسن تعاونكم معنا

الباحثة

السؤال الاستبيان الاستطلاعي عن الألعاب التعليمية

س 1 - ماهي أهم الألعاب التعليمية التي تساهم في تنمية مهارات الحوار لدى طفل الروضة من وجهة نظرك؟

ملحق (3) استبيان آراء المعلمات

جامعة الزاوية

إدارة الدراسات العليا والتدريب

كلية الآداب

قسم الدراسات التربوية والنفسية / شعبة الدراسات التربوية

الألعاب التعليمية ودورها في تنمية مهارات الحوار لدى طفل الروضة من

وجهة نظر المعلمات

المعلمة الكريمة،

السلام عليكم ورحمة الله وبركاته،

تجري الباحثة دراسة لنيل درجة الماجستير في التربية وعلم النفس (شعبة الدراسات التربوية) بعنوان: "الألعاب التعليمية ودورها في تنمية مهارات الحوار لدى طفل الروضة من وجهة نظر المعلمات"، تهدف هذه الاستبانة إلى التعرف إلى آرائك وخبرتك حول مدى إسهام الألعاب التعليمية في تنمية مهارات الحوار لدى أطفال الروضة، مشاركتك تطوعية، وتُستخدم إجاباتك لأغراض البحث العلمي فقط، ولا توجد إجابات صحيحة أو خاطئة؛ نرجو اختيار ما يعبر عن رأيك كما هو.

ولسيادتكم وافر الاحترام والتقدير

أولاً: البيانات الأولية

1. اسم المعلمة:

2. العمر: أقل من 25 / 30 ☐ 30 فيما فوق ☐

3. التخصص:

4. المؤهل العلمي: ليسانس ☐ بكالوريوس ☐ دبلوم عالي ☐

5. عدد سنوات الخبرة: 10/5 سنوات ☐ 10 فما فوق ☐

6. اسم الروضة:

7. الحالة الاجتماعية : عازبة ☐ متزوجة ☐ طليقة ☐ ممتعة ☐

محاوِر الدراسة:

أولاً: الألعاب التعليمية

هي أنشطة لعب منظمة ومخطط لها تجمع بين المتعة والتعلم بحيث تحقق أهدافاً معرفية ولغوية واجتماعية من خلال تجارب عملية وتفاعل نشط

م	العبارات	موافق بشدة	موافق	محايد	معارض	معارض بشدة
1	تستخدم المعلمات الألعاب التعليمية كأداة رئيسية لتعزيز مشاركة الطفل في الحوار داخل الصف .					
2	تساعد الألعاب التعليمية في تحفيز الطفل على طرح أسئلة وتبادل الأفكار خلال أنشطة الحوار .					
3	تتّمى الألعاب التعليمية مفردات الطفل وتعبيره أثناء الحوار .					
4	توفر الألعاب التعليمية فرصاً للاستماع النشط والتفاعل اللفظي بين الطفل وزملائه من خلال اللعب .					
5	تشجيع الألعاب التعليمية الطفل على تقديم التبريرات وتوضيح رايه أثناء النقاشات الصفية .					
6	يتم اختيار الألعاب التعليمية بما يتماشى مع أهداف الحوار وتطوير مهارات التواصل لدى الطفل .					
7	تساهم الألعاب التعليمية في تعزيز ثقة الطفل في التعبير عن رايه خلال الحوار .					
8	تعزز الألعاب التعليمية التعاون الإيجابي بين الأطفال أثناء حواراتهم .					
9	يمكن للمعلمة ربط الألعاب التعليمية بأنشطة حوار مخطط لها وتوقيت محدد .					

					10	تدعم الألعاب التعليمية مهارات الحوار الأساسية مثل الاستماع السؤال خلال العمل الجماعي،
					11	تسهم الألعاب التعليمية في تقليل فترات الانقطاع والانشغال خلال حوارات الصفية .
					12	تتيح الألعاب التعليمية مشاركة الأطفال ذوي الاحتياجات المختلفة في حوارات بناءة .
					13	ينعكس وجود دوري لمهارات الحوار من خلال الألعاب تحسناً في الأداء اللغوي والتواصلي .
					14	يساعد تنوع الألعاب التعليمية في الحفاظ على انتباه الأطفال أثناء الحوار .
					15	تساهم الألعاب التعليمية بشكل فعال في تنمية مهارات الحوار لدى طفل الروضة من خلال بيئة لعب تعاونية .

ثانياً: مهارات التحدث:

ويقصد بها قدرة المعلمة في استخدامها للألعاب التعليمية لتنمية مهارة التحدث لدى أطفال الروضة والمتمثلة في تدريب الطفل على النطق السليم،

م	العبارة	موافق بشدة	موافق	محايد	معارض	معارض بشدة
	تشجع الألعاب التعليمية الطفل علي النقاش من خلال التفاعل الاجتماعي.					
	تساهم الألعاب التعليمية في تشجيع الطفل على استخدام الكلمات الجديدة أثناء الحوار مع أقرانه.					
	تساعد الألعاب التعليمية الطفل على النطق السليم للكلمات.					
	تعمل الألعاب التعليمية على الارتقاء بلغة الأطفال وتعويدهم على التفكير المنطقي،					
	تعمل الألعاب التعليمية علي تنمية الألفاظ اللغوية وصياغتها بالشكل المناسب لقدرة الطفل،					
	تساهم الألعاب التعليمية على استخدام لغة يفهمها الطفل.					

م	العبارة	موافق بشدة	موافق	محايد	معارض	معارض بشدة
	تعمل الألعاب التعليمية في تنمية الألفاظ اللغوية،					
	تساعد الألعاب التعليمية الطفل على التعبير عن إحساسه ومشاعره البسيطة من خلال الحديث مع الآخرين.					
	تساعد الألعاب التعليمية الطفل في انتقاء أسلوب الحوار الهادف					
	تنمي الألعاب التعليمية لدى الأطفال النقاش الهادف					
	تسعى الألعاب التعليمية إشتراك جميع الأطفال في الحوار،					
	تعمل الألعاب التعليمية على تعزيز الأداء الشفوي واللغوي.					
	تنمي الألعاب التعليمية الطلاقة اللفظية لدى الطفل أثناء الحوار،					
	تساعد الألعاب التعليمية الطفل في التعبير عن المواقف والسلوكيات الإيجابية.					
	تتيح الألعاب التعليمية الطفل فرصة الحوار في منهج الدرس،					
	تعزز الألعاب التعليمية قدرة الطفل على تنظيم أفكاره قبل التعبير عنها شفويًا.					
	تساعد الألعاب التعليمية الطفل على بناء جمل صحيحة لغويًا أثناء التحدث.					
	تساهم الألعاب التعليمية في تحسين مهارة الاستماع الفعال لدى الطفل أثناء الحوار.					
	تشجع الألعاب التعليمية الطفل على التفاعل مع القصص والحكايات، مما يعزز من مفرداته.					
	تُكسب الألعاب التعليمية الطفل القدرة على طرح الأسئلة والإجابة عنها بوضوح.					
	تعزز الألعاب التعليمية الثقة بالنفس لدى الطفل أثناء التحدث أمام الآخرين.					

م	العبارة	موافق بشدة	موافق	محايد	معارض	معرض بشدة
	تفتح الألعاب التعليمية المجال للطفل للتفاعل مع شخصيات وأدوار مختلفة، مما يثري خبراته الحوارية.					
	تساعد الألعاب التعليمية الطفل على فهم التعبيرات اللغوية غير اللفظية واستخدامها في الحوار.					
	تشجع الألعاب التعليمية الطفل على استخدام الأفعال والتعبير المناسبة حسب السياق.					
	توفر الألعاب التعليمية بيئة آمنة للطفل للتعلم من أخطائه اللغوية أثناء الحوار.					

ثالثاً- مهارات الاستماع:

ويقصد بها قدرة المعلمة على استخدامها للألعاب التعليمية لتنمية مهارة الاستماع لدى طفل الروضة والمتمثلة في تدريب الطفل على الانتباه الجيد عند الاستماع.

م	العبارة	موافق بشدة	موافق	محايد	معارض	معرض بشدة
1	تعمل الألعاب التعليمية علي تحسين تركيز الأطفال أثناء الاستماع ،					
2	تعود الطفل علي ترديد بعض الجمل عند الاستماع لها					
3	تشجع الألعاب التعليمية الأطفال على تركيز الانتباه الجيد عند الاستماع					
4	تربط الألعاب التعليمية ما يستمع إليه الطفل بواقع الحياة التي يعيشها					
5	تساعد الألعاب التعليمية الأطفال علي فهم المعنى الغامض لبعض العبارات عند الإسماع إليها.					
6	تساعد الألعاب التعليمية على توضيح اللغة المنطوقة من خلال التتبع نبرة الصوت،					
7	تساعد الألعاب التعليمية على تنمية النمو الإدراكي لطفل.					

م	العبارة	موافق بشدة	موافق	محايد	معارض	معارض بشدة
8	تعمل الألعاب التعليمية علي حفظ المعلومات عند سماعها بسهولة،					
9	تساعد الألعاب التعليمية لطفل علي التفاعل مع الدرس بالاستماع					
10	تساعد الألعاب التعليمية في إكساب القدرة علي غيرة من الطفل الأطفال،					
11	تساعد الألعاب التعليمية علي إكساب المعلومات عند سماعها بسهولة.					
12	تساهم الألعاب التعليمية الطفل علي ربط الصوت المسموع بالصورة المعروضة،					
13	تساهم الألعاب التعليمية الطفل علي تحديد جهة صدر الصوت المسموع،					
14	تعمل الألعاب التعليمية في تمييز مخارج الأصوات عند الاستماع،					
15	تنمي الألعاب التعليمية القدرة علي سرعة الاستماع الجيد.					
16	تساعد الألعاب التعليمية الطفل علي التعرف علي الفروق الدقيقة بين الأصوات المختلفة.					
17	تشجع الألعاب التعليمية الطفل علي الاستماع باهتمام لفهم التعليمات وتنفيذها بدقة.					
18	تساهم الألعاب التعليمية في تعزيز مهارة توقع الأحداث بناءً علي ما يستمع إليه الطفل.					
19	تساعد الألعاب التعليمية الطفل علي إدراك التغيرات في النغمات والإيقاعات الصوتية.					
20	تنمي الألعاب التعليمية قدرة الطفل علي التفاعل مع القصص المنطوقة من خلال التركيز والانتباه.					
21	تعزز الألعاب التعليمية قدرة الطفل علي تمييز الكلمات المفتاحية في الحوار المسموع.					
22	تساعد الألعاب التعليمية الطفل علي تطوير مهارة الاستماع الانتقائي للتركيز علي المعلومات المهمة.					

م	العبارة	موافق بشدة	موافق	محايد	معارض	معرض بشدة
23	توفر الألعاب التعليمية فرصة للطفل للتعرف على الأصوات البيئية وفهم معانيها.					
24	تساهم الألعاب التعليمية في تدريب الطفل على الاستماع للأفكار الرئيسية وتلخيصها.					
25	تشجع الألعاب التعليمية الطفل على تكرار الأصوات والكلمات المسموعة لتثبيتها في ذاكرته.					

ملحق (4) قائمة المحكمين

ت	الاسم	الدرجة العلمية	التخصص	الجامعة المنتمى لها
1.	مريم سعد النائلي	أستاذ	التربية وعلم النفس	جامعة الزاوية
2.	ابتسام محمد بشابش	أستاذ مساعد	التربية وعلم النفس	جامعة الزاوية
3.	منية سالم قشوط	أستاذ مساعد	التربية وعلم النفس	جامعة الزاوية
4.	حميدة سالم عريقيب	محاضر	التربية وعلم النفس	جامعة الزاوية
5.	إبراهيم محمد سليمان	أستاذ	التربية وعلم النفس	جامعة الزاوية
6.	الزائرة المختار أبوحربة	أستاذ	التربية وعلم النفس	جامعة الزاوية
7.	خالد المختار الفار	أستاذ	التربية وعلم النفس	جامعة الزاوية
8.	عبدالغني سعيد أبوزيد	أستاذ	التربية وعلم النفس	جامعة الزاوية
9.	سميرة محمد بريك	أستاذ	التربية وعلم النفس	جامعة الزاوية
10	ثرثيا حسين الجربي	أستاذ مساعد	التربية وعلم النفس	جامعة الزاوية



إشاري:

التاريخ: 202 / /

إحصائية عدد المعلومات داخل كل روضة لسنة 2025/2024

عدد المعلومات	أسم الروضة
24 ص/ م	الربيع
16 ص/ م	المستقبل
34 ص/ م	نور الحياة
10 ص	الطفل السعيد
30 ص/ م	الحسن والحسين
4 ص	البراعم
16 ص	الأمل
134	المجموع

رئيس قسم المتابعة شؤون المربيات

هرزاد أحمد بريرة

السيد المحترم / مدير مكتب إدارة رياض الأطفال – الزاوية .

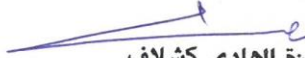
تحية طيبة ...

في الوقت الذي نحبيكم فيه على الجهود التي تبذلونها لخدمة العملية التعليمية وبناء على الطلب المقدم من الطالبة / اميمة سالم محمد ديوب احدى الطلبة المسجلين بالدراسات العليا كلية الآداب – قسم علم النفس وهيا في مرحلة إعداد الرسالة الذي مفاده تسهيل محمها في الحصول على البيانات الخاصة برسالتها .

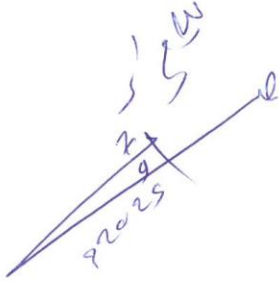
عليه ...

نأمل مساعدة الطالبة المعنية للاطلاع والحصول على البيانات والمعلومات ذات العلاقة بموضوع رسالتها.

شاكرين لكم حسن التعاون
والسلام عليكم ورحمة الله وبركاته


د. حمزة الهادي كشلاف
مدير إدارة الدراسات العليا والتدريب

..صورة إلى...
وكل الجامعة لشؤون العلمية
مكتب تنمية وشؤون
القسم - ب
توكله 2025



جامعة الزاوية إدارة الدراسات العليا للتدريب

إلى السيد المحترم/ مدير إدارة الدراسات العليا والتدريب بجامعة
الزاوية
تحية طيبة وبعد،،،

في الوقت الذي نحبيكم فيه على جهودكم الحثيثة في رفع من مستوى الدراسات
العليا لهذه القلعة العلمية، أود إفادتكم بأن الطالبة/ اميمة سالم محمد دبوب بصدد
إجراء دراستها الميدانية على عينة من معلمات رياض الأطفال بمدينة الزاوية لذا نأمل
من حضرتكم التكرم بمخاطبة مكتب إدارة رياض الأطفال الزاوية ليتسنى لها استكمال
دراستها الموسومة بعنوان " الألعاب التعليمية ودورها في تنمية مهارات الحوار لدى
طفل الروضة من وجهة نظر معلماتهم".

وتفضلوا بوافر التقدير والاحترام
والسلام عليكم ورحمة الله وبركاته

د/ سالة محمد الرتيمي