مجلة التربية النوعية والتكنولوجيا (بحوث علمية وتطبيقية)
Journal of Specific Education and Technology (Scientific and Applied Research)

أثر استخدام الألعاب التعليمية في تنمية مهارة القراءة الجهرية لدى تلاميذ الصف الثالث الابتدائي في محافظة كفرالشيخ

The effect of using educational game on developing the skill of reading aloud in people Third grade primary school students in Kafr El-Sheikh Governorate

أ/ منار علي فتح الله عبد السميع
باحث ماجستير ومعلم أخصائي أول تكنولوجيا
manaraly2299@gmail.com

أ.م. د/ شيماء أحمد عبد الرحمن
أستاذ تكنولوجيا التعليم المساعد
كلية التربية النوعية جامعة كفر الشيخ
dr.sh.abdelrhman@gmail.com

أ.د/محمود عبد العزيز
أستاذ المناهج وطرق تدريس كفر الشيخ تكنولوجيا التعليم
كلية التربية جامعة
drmtaha2007@yahoo.com

أ.م. د/ تامر محمد كامل
أستاذ تكنولوجيا التعليم المساعد
كلية التربية النوعية جامعة كفر الشيخ
Dr.Tamerkamel2011@gmail.com

الملخص

يسعى البحث الحالي إلى معرفة أثر استخدام محفزات الألعاب التعليمية في تنمية مهارة القراءة الجهرية لدى تلاميذ الصف الثالث الابتدائي في محافظة كفرالشيخ. وقد استخدمت الدراسة المنهج شبه التجريبي وتم إعداد بطاقة ملاحظة احتوت على مجموعة من المهارات والمؤشرات السلوكية الدالة عليها، ونص قرائي قام الطلبة بقراءته جهريًا بعد التأكد من صدق وثبات أداة الدراسة، تكون أفراد الدراسة من (٦٠) طالبًا وطالبة، تم اختيارهم بطريقة قصدية، وتم توزيعهم عشوائيا إلى مجموعتين الأولى مجموعة تجريبية بلغ عددها (٣٠) طالبًا وطالبة درست بطريقة الألعاب التعليمية، والثانية ضابطة بلغ عددها (٣٠) طالبًا وطالبة درست بالطريقة الاعتيادية. أظهرت نتائج الدراسة وجود أثر للألعاب التعليمية في تنمية القراءة الجهرية وتنمية كل مهارة من مهارات القراءة الجهرية لصالح المجموعة التجريبية. وقد أوصت الدراسة بعدة توصيات أهمها توظيف واستثمار استراتيجية الألعاب التعليمية في تدريس طلاب الصفوف الثلاثة الأولى.

الكلمات المفتاحية: *محفزات الألعاب، القراءة الجهرية-*

مجلة التربية النوعية والتكنولوجيا (بحوث علمية وتطبيقية)
Journal of Specific Education and Technology (Scientific and Applied Research)
KSU Kafrelsheikh University جامعة كفرالشيخ

The effect of using educational game on developing the skill of reading aloud in people Third grade primary school students in Kafr El-Sheikh Governorate

Shaima Ahmed Abdel Rahman
Assistant Professor of Educational Technology Faculty of Specific Education, Kafrelsheikh University

Manar Ali Fathallah Abdel Samie
Master's researcher and senior technology specialist teacher

Tamer Kamel
Assistant Professor of Educational Technology Faculty of Specific Education, Kafrelsheikh University

Mahmoud Abdel Aziz
Professor of curricula and teaching methods, Kafr El-Sheikh, Educational Technology, Faculty of Education, University

Abstract:

The current study aimed to investigate the effect of using educational game stimuli in developing the aloud reading skill of third-grade primary school students in Kafr El-Sheikh Governorate. The study used the quasi-experimental approach, and a note card was prepared that contained a set of skills and behavioral indicators indicating them, and a reading text that the students read aloud after ensuring the validity and reliability of the study tool. The study members consisted of (60) male and female students, they were chosen intentionally, and were randomly distributed into two groups. The first was an experimental group, numbering (30) male and female students who studied using the educational games method, and the second was a control group, numbering (30) male and female students, who studied using the usual method. The results of the study showed that there is an effect of educational games on the development of aloud reading and the development of each aloud-reading skill for the benefit of the experimental group. The study recommended several recommendations, the most important of which is employing and investing in the educational games strategy in teaching students in the first three grades.

Keywords: *Gaming stimuli, reading aloud*.

المقدمة

يشهد القرن الحادي والعشرون تطورًا كبيرًا في المنظومة التعليمية شمل استراتيجيات وطرق ووسائل وأساليب التعليم، وأصبح مقياس الحكم على جودة التعليم من خلال امتلاك المؤسسات التعليمية أفضل الطرق والأساليب في تعليم الطلاب.

وتعد اللغة محور الأحداث الإنسانية، فبواسطة اللغة تتوارث الأجيال خبرات أجدادها ومن سبقها، فاللغة هي التي حملت وما زالت تحمل الاكتشافات والاختراعات وكذلك الآداب الرفيعة، وبها تسير أمور الحياة اليومية، واللغة تؤدي الدور الرئيس في تواصل البشر، شأنها شأن العلوم

الأخرى، فقد اهتم بها العلماء وتناولتها الدراسات بمختلف أبعادها، كونها ذات علاقة بالناحية الاجتماعية والنفسية البيولوجية للإنسان والمجتمع (حسن، ٢٠١٧).

ولما كان من أبرز أهداف تعليم اللغة العربية في مرحلة التعليم الأساسي ،اكساب التلاميذ المهارات اللغوية في الاستماع والتحدث والقراءة والكتابة بما يساعدهم على التفاعل، والإقبال على النشاط اللغوي الذي يعبر عن حاجاتهم واهتماماتهم ومشاكل مجتمعهم، فضلا عن اكتسابهم القدرة اللغوية، وتمكينهم من السيطرة عليها واستخدامها في المجالات الحيوية كأداة اتصال بينهم وبين مجتمعهم، وظهرت أهمية الاهتمام بممارسة التلاميذ للنشاط اللغوي بأنواعه المتعددة، الذي يستخدمون فيها اللغة استخدامًا موجها ناجحًا في المواقف الحيوية الطبيعية، التي تتطلب الاستماع والتحدث والقراءة والكتابة في غير حصص الدراسة داخل المدرسة أو خارجها وتحت إشراف معلمي اللغة العربية أنفسهم (سالم، ٢٠١٨).

والقراءة من أهم المهارات الضرورية اللازمة للفرد كي ينجح في حياته الخاصة والعامة، وهذه الأهمية تنبع من كونها وسيلة من الوسائل الأساسية للتفاهم والاتصال والتواصل بين أبناء الجنس البشري، والقراءة سبيل لا غنى عنه في توسيع آفاق الفرد العلمية والمعرفية، وإتاحة الفرص أمامه للاستفادة من الخبرات الإنسانية، وذلك كله يؤمن له العوامل الأساسية للنمو العقلي والانفعالي والاجتماعي، وقد أصبحت في الوقت الحاضر معيارًا من المعايير التي يقاس بها تطور أي مجتمع، وقد أكد الفيلسوف الإنجليزي فرانسيس بيكون أن القراءة تصنع الإنسان الكامل (عبد الله، ٢٠١٩).

تعد القراءة أهم مهارة ينبغي للطالب أن يتقنها؛ لصلتها بجميع المواد الدراسية، ولمكانتها في الفهم والتفوق والتحصيل العلمي، ولا يستطيع الطالب أن يتقدم في أي مادة من المواد إلا إذا استطاع السيطرة على مهارات القراءة، وهي أعظم وسيلة موصلة إلى الغاية المطلوبة، والقراءة أكبر نعمة أنعم الله بها على الخلق، وكفى بها شرفًا أنها كانت أول ما نزل وأُمر به الرسول الكريم - ﷺ في قوله تعالى: (اقْرَأْ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ) (سورة العلق) (محمد، ٢٠٢١).

تستخدم القراءة الجهرية في جميع مراحل التعليم، ولكن وقتها يطول بالنسبة للتلاميذ الصغار، وكلما نما الطالب نقص وقت القراءة الجهرية وزاد وقت القراءة الصامتة، والقراءة الجهرية تشمل كل ما تتطلبه القراءة الصامتة من تعرف بواسطة البصر على الرموز الكتابية وإدراك عقلي لمعانيها، وتزيد عليها التعبير بواسطة جهاز النطق عن هذه المعاني والنطق بها بصوت جهري، وبذلك فهي أصعب من القراءة الصامتة (الشرقاوي، ٢٠٢٠).

ولاشك أن الألعاب التعليمية قد انتشرت منذ فترة طويلة في المجال التربوي، منذ أن بدأت المدرسة تزاول نشاطها، حيث كان المعلمون يتيحون الفرص لطلبتهم للقيام باللعب الإيهامي؛ مثل تمثيل الأدوار في مسرحية تاريخية، أو تقمص شخصيات البائعين والمشترين، أو القيام بأدوار الأطباء والممرضين والمرضى وغير ذلك، ولكن في التسعينات من القرن العشرين شاع استخدام الألعاب التعليمية في المدارس ومؤسسات التعليم العالي، وفي مجالات أكاديمية مختلفة، وقد أجريت بحوث كثيرة حول أهمية وأثر الألعاب التعليمية في تحقيق التلاميذ للتعلم، وأظهرت نتائج هذه البحوث أن الألعاب التعليمية تعد وسائل تعليمية فعالة وقوية التأثير في تغيير سلوك المتعلم واتجاهاته، بإكسابه معارف ومهارات دقيقة يواجهها في واقع حياته العملية، ومن ثم تغيير في اتجاهاته نحو الوسائل التي يتفاعل معها (عبد الله ،٢٠١٩).

كما يعتبر اللعب علاجًا واكتشافًا وتشخيصًا للأطفال، فمن خلاله يتخلص هؤلاء الأطفال من التوترات والضغوط النفسية والعصبية، ومن خلاله يكتشف الأهل والمعلمون المشكلات الأكاديمية والمشكلات الاجتماعية التي يعاني منها الطفل، مثل العدوان والانسحاب، والعزلة، ومن خلاله يتم التعرف واكتشاف المشاكل الأخرى المتعلقة بالتربية الخاصة؛ مثل صعوبات التعلم ومشكلات (نصر، ٢٠٢٢)

بالإضافة إلى ذلك فقد ذكر العديد من علماء النفس والتربويون أن الألعاب التعليمية نشاطات حركية أو ذهنية يستخدمها المعلمون كواحدة من الاستراتيجيات التي لها دور فعال في إثارة دافعية التلاميذ للمشاركة في النشاطات المختلفة لتحقيق أهداف الدرس والألعاب المستخدمة في الغرفة الصفية ليست عشوائية، بل تتبع نظامًا معينا وخطوات منتظمة من أجل تحقيق الأهداف المرجوة؛ لذلك أطلق عليها ألعابا تعليمية، وهي ألعاب منوعة تبعا لنوع المادة التعليمية المطروحة، وتجدر الإشارة هنا الي ان الألعاب التعليمية ينبغي تنوعها وتوظيفها حسب المادة، فهناك ألعاب لتعليم مهارات اللغة العربية والإنجليزية، ومهارات التعلم الملاحظة والمقارن للأطفال في السنوات الأولى للمدرسة، ولأن المتعلم يقوم بنشاطات كثيرة، ويستعمل مصادر متنوعة لتحقيق الأهداف أو حل للمشكلات، سواء قام بنفسه بهذا الدور أو تفاعل مع شخص أخر أو مع فريق آخر، لذا يمكن اعتبار الألعاب التعليمية طريقة سلسة يستطيع المتعلم من خلالها إدراك المعاني والمعلومات التي يحتاج أن يعبر عنها (المسعودي والهداوي، 2018).

مما سبق جاءت الدراسة لتقف على أثر الألعاب التعليمية في تنمية مهارة القراءة الجهرية لدى تلاميذ الصف الثاني الأساسي، ونظرا لخصوصية هذه الفئة العمرية والخصائص النمائية للتلاميذ في هذه (المرحلة الصف الثاني الأساسي) والتي تقتضي تعليم التلاميذ القراءة الجهرية بطريقة تلبي رغباتهم وتثير فيهم الدافعية والشغف والحماس ويكون التعلم مبنيا على المرح والمتعة والتعاون وقع الاختيار على استراتيجية الألعاب التعليمية أملا في أن يكون لها أثر إيجابي في تنمية مهارة القراءة الجهرية لدى التلاميذ.

مشكلة الدراسة:

تكمن مشكلة هذه الدراسة في محدودية فعالية أساليب التدريس التقليدية في تنمية مهارة القراءة الجهرية لدى تلاميذ الصف الثالث الابتدائي. يعاني العديد من الطلاب من صعوبات في تحسين هذه المهارة، مما يؤثر على تحصيلهم الأكاديمي في المواد الأخرى. كما أن استخدام الوسائل التعليمية التقليدية لا يساهم بشكل كافٍ في جذب انتباه الطلاب أو تحفيزهم للمشاركة الفعّالة في عملية التعلم. لذلك، تبرز الحاجة إلى استكشاف تأثير الألعاب التعليمية كوسيلة حديثة لتحفيز التلاميذ وتطوير مهاراتهم القرائية بشكل ممتع وفعّال.

من خلال الاطلاع على الدراسات والرسائل الجامعية التي توصي بضرورة استخدام الألعاب في تدريس اللغة العربية؛ مثل دراسة الصويركي (2019) الذي أوصى بضرورة إعداد بعض الألعاب اللغوية لموضوعات مختارة في اللغة العربية المقررة للصفوف الأربعة الأولى، ودراسة صالح وحسان (2017) التي أشارت إلى ضرورة استخدام الألعاب التربوية في تعليم طلاب المرحلة الأساسية، ودراسة حسن (2017) التي أوصت بتشجيع معلمي اللغة العربية بشكل خاص والمباحث الأخرى بشكل عام على استخدام الألعاب في تدريس فروع اللغة العربية، وبحكم عملي معلمة للمرحلة الأساسية الدنيا، ومعرفتي بالخصائص النمائية لهذه المرحلة العمرية للتلاميذ وشغفهم بالحركة والنشاط ورغبتي في استثمار نشاطهم وحركتهم فيما يتعلق بالتعليم، تولدت لدي

رغبة في معرفة أثر استخدام الألعاب التعليمية في تنمية مهارة القراءة الجهرية لدى تلاميذ الصف الثاني الأساسي في لواء القويسمة.

أسئلة الدراسة:

تسعى الدراسة للإجابة عن السؤالين الآتيين:

١-ما أثر الألعاب التعليمية في تنمية مهارة القراءة الجهرية لدى تلاميذ الصف الثالث الابتدائي مقارنة بالطريقة الاعتيادية؟

٢-ما أثر الألعاب التعليمية في تنمية كل مهارة من مهارات القراءة الجهرية (صحة وسلامة اللفظ، والطلاقة القرائية، وتمثيل المعنى) لدى تلاميذ الصف الثالث الابتدائي مقارنة بالطريقة الاعتيادية؟

أهدف الدراسة:

١-التعرف على أثر الألعاب التعليمية في تنمية مهارة القراءة الجهرية لدى تلاميذ الصف الثالث الابتدائي مقارنة بالطريقة الاعتيادية.

٢-استنتاج أثر الألعاب التعليمية في تنمية كل مهارة من مهارات القراءة الجهرية (صحة وسلامة اللفظ، والطلاقة القرائية، وتمثيل المعنى) لدى تلاميذ الصف الثالث الابتدائي مقارنة بالطريقة الاعتيادية.

فرضيات الدراسة:

١- لا يوجد فرق ذو دلالة إحصائية عند مستوى الدلالة (a =0.05) يعزى إلى استخدام الألعاب التعليمية في تنمية مهارة القراءة الجهرية لدى تلاميذ الصف الثالث الابتدائي مقارنة بالطريقة الاعتيادية.

٢-لا يوجد فرق ذو دلالة إحصائية عند مستوى الدلالة (a = 0.05) يعزى إلى استخدام الألعاب التعليمية في تنمية كل مهارة من مهارات القراءة الجهرية (صحة وسلامة اللفظ، والطلاقة القرائية، وتمثيل المعنى) لدى تلاميذ الصف الثالث الابتدائي مقارنة بالطريقة الاعتيادية.

أهمية الدراسة:

تتمثل أهمية الدراسة في جانبها النظري والتطبيقي، ويتمثل الجانب النظري بتحديد عدد من الألعاب التعليمية التي من المتوقع أن تنمي مهارة القراءة الجهرية لدى تلاميذ الصف الثالث الابتدائي، وتزويدهم بعدد من محفزات الألعاب التعليمية التي قد تنمي لديهم مهارة القراءة الجهرية وإعداد مادة تعليمية إثرائية تقوم على الألعاب التعليمية والتي يمكن الاستفادة منها في تعليم القراءة الجهرية.

أما الجانب التطبيقي فيتمثل في توجيه المعلمين إلى ضرورة استخدام الألعاب التعليمية عند تدريب التلاميذ على القراءة الجهرية، وضرورة تحويل الموضوعات المتعلقة بالقراءة مثل: الحروف والمقاطع، والكلمات، والجمل، والنصوص، ومهارات القراءة المتعلقة بالتنوين، والشدة، واللام الشمسية، واللام القمرية، وحروف المد والوقف والابتداء، ومراعاة القراءة بسرعة مناسبة وبدقة وإتقان، مع مراعاة الضبط النحوي واللغوي إلى ألعاب تعليمية، وتوجيه انتباه المعلمين أثناء إعداد خططهم السنوية والفصلية واليومية إلى ضرورة جعل محفزات الألعاب التعليمية من الطرق التي يجب استخدامها في تعليم القراءة، وإعداد مادة تعليمية إثرائية تقوم على الألعاب التعليمية

والتي يمكن الاستفادة منها في تعليم القراءة الجهرية، وقد قدّمت هذه الدراسة مادة تقييمية يمكن الاستفادة منها لقياس مستوى إتقان مهارة القراءة الجهرية لدى تلاميذ الصف الثالث الابتدائي.

حدود الدراسة:

اقتصر تطبيق الدراسة الحالية على الحدود الآتية:

- الحد البشري: تلاميذ الصف الثالث الابتدائي.
- الحد المكاني: مدرسة الحامول الرسمية للغات في الحامول بمحافظة كفرالشيخ.
- الحد الزماني: تم تطبيق هذه الدراسة في الفصل الأول من العام الدراسي ٢٠٢٤م.
- الحد الموضوعي: وحدتان دراسيتان من مادة اللغة العربية للصف الثالث الابتدائي

مصطلحات الدراسة:

الألعاب التعليمية: نوع من النشاط الهادف الذي يقوم به التلميذ أو مجموعة من التلاميذ في ضوء قواعد معينة يتبعها بقصد إنجاز مهمة محددة، وقد تتضمن نوعا من التنافس بين تلميذين أو فريق من التلاميذ لبلوغ الهدف (قرني،2017).

وتعرف إجرائيا: بأنها مجموعة من الألعاب التعليمية المنظمة الخاصة باللغة العربية مثل: لعبة (المكعب، الصور والجُمل، إعادة ترتيب الجمل، صيد الأسماك، مروحة ترتيب الكلمات في جمل مفيدة، القفل والمفتاح، قطار الكلمات، الكلمة وضدها، سيئر). والتي يتم إنتاجها من قبل المعلمة وتنفيذها من قبل تلاميذ الصف الثالث الابتدائي، بشكل فردي أو على شكل مجموعات تحت إشراف المعلمة لإثارة دافعيتهم للتعلم، وتنمية مهاراتهم القرائية.

القراءة الجهرية: العملية التي يتم فيها ترجمة الرموز الكتابية وغيرها إلى ألفاظ منطوقة وأصوات مسموعة متباينة الدلالة، بحسب ما تحمل من معنى. فهي إذا تحتوي على ثلاثة عناصر هي: رؤية العين للرمز، نشاط الذهن في إدراك معنى الرمز التلفظ بالصوت المعبر عما يدل عليه ذلك الرمز (زايد،2006).

تُعريف اجرائيًا: القراءة بصوت مسموع، وبسرعة ودقة وإتقان، مع الفهم الصحيح وإدراك المعنى، وبما يتناسب مع المرحلة العمرية التي يمر بها الطالب. وقد تركزت القراءة الجهرية في هذه الدراسة حول ثلاث مهارات هي: صحة وسلامة اللفظ، والطلاقة القرائية، وتمثيل المعنى. وتتضمن ستة عشر مؤشرا سلوكيا منها ينطق الحروف بطريقة سليمة وواضحة يقرأ الكلمات دون إبدال أو حذف أو إضافة، يقرأ الكلمات المشددة، يقرأ بسرعة مناسبة، يحسن الوقف عند اكتمال المعنى، وغيرها. وتم قياسها في هذه الدراسة من خلال بطاقة الملاحظة اعتمادًا على النص القرائي.

الإطار النظري:

تم تناول الموضوعات الآتية: القراءة الجهرية، العوامل المؤثرة في تعليم القراءة، الأهداف الخاصة لتدريس القراءة في المرحلة الأساسية، أنواع القراءة، طرق تعليم القراءة للمبتدئين، نشأة وتطور الألعاب التعليمية، مفهوم الألعاب التعليمية، نظريات الألعاب أهداف ألعاب القراءة، خطوات تنفيذ الألعاب التعليمية.

أولاً: القراءة الجهرية

١-مفهوم القراءة الجهرية: القراءة أسلوب من أساليب النشاط الفكري، يتضمن الفهم والإدراك والربط والموازنة والتذكر والتنظيم والاستنباط والابتكار، والقراءة بتعبير آخر: هي القدرة على حل الرموز المكتوبة وفهمها والتفاعل معها، واستثمار ما تمت قراءته في مواجهة المشكلات التي يتعرض لها (العيسوي وموسى والشيزاوي،2015).

وقد تطور مفهوم القراءة عبر التاريخ حيث كان مفهوم القراءة محصورا في دائرة ضيقة، حدودها الإدراك البصري للرموز المكتوبة وتعريفها والنطق بها، وكان القارئ الجيد هو السليم الأداء، ثم تغير هذا المفهوم نتيجة البحوث التربوية، وصارت عملية القراءة فكرية عقلية ترمي إلى الفهم، أي ترجمة الرموز المقروءة. ثم تطور المفهوم بأن أضيف إليه عنصر آخر هو تفاعل القارئ مع الشيء المقروء تفاعلا يجعله يرضى أو يسخط، أو يعجب أو يشتاق، أو يُسر أو يحزن. أخيراً انتقل مفهوم القراءة إلى استخدام ما يفهمه القارئ في مواجهة المشكلات والانتفاع بها (مصطفى،2015)

٢-العوامل المؤثرة في تعليم القراءة: تتأثر عملية القراءة بمجموعة من العوامل منها:

الذكاء ،ترتبط القدرة العقلية بتحصيل القراءة، وتعد القدرة العقلية أهم عامل يرتبط بالتقدم في القراءة، حيث أن القراءة نشاط عقلي يساعد المتعلم على استخراج المعنى من المادة المقروءة وتمثيل هذا المعنى، فالقراءة عملية لا تنفصل عن التفكير، ويؤكد كثير من الخبراء أن التأخر في القراءة أكثر انتشارًا بين الطلاب ذوي الذكاء المنخفض، وتعد الخبرة السابقة من العوامل التي تؤثر في تعلم القراءة، حيث يفسر القارئ ما يقرأ في ضوء خبرته السابقة، خاصة وأن التفسير لابد أن يتصل بالخبرة السابقة، والقدرة على التمييز السمعي والبصري من العوامل التي تؤثر في تعلم القراءة، فقد تؤدي عيوب السمع والبصر إلى سماع ورؤية الكلمات على غير صورتها الحقيقية؛ فإن عجز الطفل عن السماع فأنه سيجد عائقًا يحول بينه وبين ربط الأصوات التي يسمعها بالكلمات التي يراها (الوهاب والكردي وسليمان 2014)

واتجاه الكتابة أيضا من العوامل التي تؤثر في تعلم القراءة، فقد تبين للعلماء أن إبدال اليد اليمني باليسرى أو العكس يمكن أن يؤدي إلى عكس الحروف والكلمات عند النظر، ومحاولة قراءتها، فضلاً عن إرباك الطفل إدراكياً وانفعالياً وحركياً، كما أن الدافعية من العوامل التي تؤثر في تعلم القراءة؛ لأن الطفل قد يجد صعوبة في النطق والقراءة، وهنا يتعين تشجيعه، وجعل النشاط القرائي محببا إلى نفسه عن طريق الاستعانة بالصور الملونة والأغاني والموسيقى. (الطاقم الطبي،2013).

٣-الأهداف الخاصة لتدريس القراءة في المرحلة الأساسية: هناك مجموعة من الأهداف الخاصة لتدريس القراءة في المرحلة الأساسية، تتمثل في أن يقرأ الجمل والكلمات المقدمة إليه قراءة جهرية صحيحة، ويفهم معاني الجمل والكلمات المقدمة إليه، ويجرد الحروف الهجائية حين يسمع أصواتها، وأن يكون قادرًا على أن ينطق الحروف الهجائي وفق مخارجها الصوتية الصحيحة، ويتعرف أسماء الحروف الهجائية، وأن يقرأ نحو (300-350) كلمة أساسية، ويركب مقاطع وكلمات جديدة من الحروف التي سبق تجريدها، وأن يتعرف الحركات والسكون والشدة والتنوين، وأن يكتسب العادات السليمة مثل الإصغاء إلى المعلم إذا تحدث، الإجابة عن الأسئلة دون خجل، ومشاركة أقرانه في الحديث، والنظافة والنظام والمحافظة على كتبه (زايد ،2016).

والقراءة الجهرية تمكن المعلم من الكشف عن أخطاء الطلاب في النطق، وتعد وسيلة في اختبار الطلاقة والدقة في النطق والإلقاء، وتساعد الطلاب في الربط بين الألفاظ المسموعة في

الحياة اليومية والرموز المكتوبة، والقراءة الجهرية تستخدم حاستي السمع والبصر، مما يزيد من إمتاع الطلاب بها، خاصة إذا كانت المادة المقروءة شعرًا أو نثرا أو قصة. (مدكور،2016).

٤-مهارات القراءة: يستطيع الطالب من الصف الأول الأساسي إلى الصف الثالث الأساسي اكتساب مهارات القراءة بسهولة ودون إرهاق، إذا كان مهيأً من الناحية العقلية والجسمية، وقد بين مصطفى (2015) بعض المهارات التي يستطيع الطالب اكتسابها في هذه المرحلة من التعليم:

في نهاية الصف الأول يتوجب عليه الإلمام بجميع الحروف وأشكالها، والتمييز الصوتي بين نطق الحروف، والتمييز البصري بين أشكال الحروف، ويتعرف الحركات والمدود، ويقرأ من الكلمات والجمل، وأن يستطيع مع نهاية السنة الأولى قراءة (300) كلمة من الكلمات التي في محيطه وبيئته. أما في نهاية السنة الثانية فيجب أن يكون قادرًا على النطق الصحيح للكلمات المشدّدة والمنونة، واللام الشمسية واللام القمرية، والمفرد والمثنى والجمع، والتذكير والتأنيث، وأن يستطيع التحكم في قراءته الجهرية بحيث يلتزم بعدم إضافة أو حذف أو إبدال الحروف والكلمات، وأن يكون قادرا على قراءة بعض القصص البسيطة ذات الأسلوب السهل المبسط، وأن يستطيع مع نهاية السنة الثانية قراءة (500) كلمة أو أكثر. أما في السنة الثالثة فيتوقع من الطالب أن يكون قادرا على قراءة الكتاب المقرر بدقة وإتقان، وأن يقرأ الكلمات دفعة واحدة، ويقرأ العناوين الرئيسة في الصحف، وأن يستطيع نطق التاء المفتوحة والمربوطة، ويميز بين صيغ الأفعال؛ المضارع والماضي والأمر.

-مهارات اللغة: مهارات اللغة أربعة: (الاستماع المحادثة، القراءة، الكتابة)، وهذه المهارات هي ترتيب طبيعي لما يجري في حياة الطفل، بل في حياة الناس. فالإنسان في تطلعه إلى ما حوله يبدأ بفهم ما يدور حوله وما يحس به، ثم يتدرج في ذلك إلى محاولة التعبير عما يسمع أو يحس، ثم ينتقل إلى محاولة تفسير ما يسمع وما يرى من الرموز المكتوبة أمامه حتى ينجح في قراءتها، ثم يحاول أن ينقل إلى الورقة ما سمعه أو عبر عنه أو قرأه في رموز مكتوبة (الوهاب والكردي وسليمان،2014).

وفيما يلي شرح عن كل مهارة من مهارات اللغة العربية:

أ-الاستماع: يقصد بالاستماع تمرين التلاميذ على الانتباه، وحسن الإصغاء، والإحاطة: بمعنى ما يسمع والكشف عن مواهبهم المختلفة في كل ما يتصل به. وهو أول الفنون الأربعة للغة وهي: الاستماع، والحديث، والقراءة والكتابة، وهذه الأولوية فرضتها طبيعة اللغة- أيا كانت هذه اللغة؛ لأن الإنسان -صغيرًا أو كبيرًا -لا يمكن في أغلب الأحيان أن يتعلم الفنون الأخرى، ما لم يسبقها الاستماع، بمعنى أن الطفل لا يستطيع النطق إلا إذا كان متمتعا بحاسة سمع جيدة منذ ولادته، وسمع كلاما يمكن أن يُعبّر به. (عطا، 2016)

ب-المحادثة: صورة للغة التعبيرية، يستخدمها الكبار والصغار أكثر من استخدامهم للكتابة، وهي صورة للاتصال يطورها الناس في العالم، من بين (3000) لغة تقريبا موجودة في العالم، ويتصف الأطفال بالطلاقة في استخدام اللغة الشفوية. فقد مارسوا لأربع أو خمس سنوات الكلام والاستماع، وتستخدم المحادثة لقراءة الكتب والمجلات والعلاقات الاجتماعية بين الأفراد، ونقل المعلومات والمناقشات بين التلاميذ، ويكون الهدف من هذه المناقشات التنشئة الاجتماعية، وهي ضرورية لخلق جو من التغيير في غرفة الصف (عاشور ومقدادي،2013).

ت-القراءة: القراءة المهارة الثالثة في ترتيب المهارات التي يكتسبها الطالب في حياته التعليمية الأولى، وهي عملية تفاعل فكري وعقلي وبصري بين القارئ وبين الرموز ذات الدلالات،

مما يؤدي إلى فهمه وتذوقه ما يقرأ، ومن ثم توظيف تلك المواقف في الحياة، حيث تتحول تلك التفاعلات مع المادة المقروءة إلى أنماط سلوكية، توجه بشكل مباشر خبرات الفرد (عبد الحميد ،2006).

ث-الكتابة: رسوم رمزية، فهي لغة مكتوبة لنقل الأفكار عبر الزمان والمكان المختلف (محمد،2019). وتعرف أيضا بأنها المهارة اللغوية التي تتضمن القدرة على التعبير في مواقف الحياة، والقدرة على التعبير عن الذات بجمل متماسكة مترابطة فيها الوحدة والاتساق، وتتوافر فيها الصحة اللغوية والصحة الهجائية وجمال الرسم (العيسوي،2015).

من خلال ما تقدم يتبين لنا، أن مهارات اللغة العربية هي الاستماع، والمحاثة، والقراءة، والكتابة، وهذه المهارات هي ترتيب طبيعي لما يحدث في حياة الإنسان؛ استماع ومحاثة وقراءة ثم كتابة، ويجب على المعلم عدم إهمال أي مهارة من هذه المهارات، وأن يعمل على تنميتها جميعًا؛ لما لها من أهمية في تعلم اللغة.

نستنتج مما تقدم، أن الهدف الأساسي من تدريس اللغة العربية إكساب الطالب القدرة على الاتصال اللغوي سواء كان شفويا أو كتابيًا، والاتصال اللغوي لا يتعدى أن يكون بين متكلم ومستمع أو بين كاتب وقارئ، ولذلك فإن للغة كما ذكرنا فنونا أربعة: الاستماع، والكلام، والقراءة والكتابة، وهذه الفنون الأربعة هي أركان الاتصال اللغوي، وهي متصلة ببعضها البعض تمام الاتصال، وكل منها يؤثر ويتأثر بالفنون الأخرى، فالمستمع الجيد بالضرورة متحدث جيد، وكاتب جيد، وهذه النظرة إلى اللغة تقوم على أساس التكامل بين فنونها بدلا من التفتت والتجزؤ الحاصل نتيجة تدريسها كفروع في مواقف مصطنعة. (مدكور،2006)

ثانياً: الألعاب التعليمية

١-نشأة وتطور الألعاب التعليمية: إن أول ظهور للعب كان في العصور القديمة، وكان للألعاب دور بارز في تلك العصور، تمثلت بالركض والقفز، والصيد والرمي، والملاكمة، والسباحة، والمصارعة، وغيرها، مما له أثر في الحفاظ على الحياة والهروب من الأعداء والحصول على الغذاء، إن الألعاب كاللعب التمثيلي والرقص والألعاب الرياضية ترجع إلى الحضارات الأولى، فقد كانت بعض الألعاب جزءا من الاحتفالات الدينية للحضارات، كما كان رجال الدين في مصر وبلاد ما بين النهرين (العراق) يشجعون الأفراد على استخدام الألعاب والرقص وغيرها من الألعاب، كنوع من الطقوس الدينية (الخفاف، 2010)

يعود استعمال الألعاب التعليمية إلى ما قبل 1500 سنة عندما استعمل الهنود لعبة الشطرنج، ويرجع الفضل في تطوير الألعاب التعليمية إلى الاهتمام أولا بألعاب الحرب، ثم تطورت هذه الألعاب في القرن التاسع عشر على يد "البروسيين" الذين استعملوا لعبة الشطرنج واستبدلوا مواد هذه اللعبة بالجنود والضباط والدبابات، وأصبحت الخرائط وأرض المعركة تشكل لوحة اللعبة بدلا من لوحة لعبة الشطرنج. وبعد الحرب العالمية الثانية أصبحت الألعاب تستخدم في توضيح كثير من العمليات التي تحدث في عدة مجالات كالعاملين الذين لديهم رغبة في نقل الواقع إلى مواقع التدريب لإنجاز العمل بسرعة، واتسع مجال الألعاب فقام التربويون باستخدام الألعاب التعليمية في مساقات العلوم السياسية لتلاميذ الدراسات العليا وفي مجال التدريب المهني (الحيلة، 2010).

٢-مفهوم الألعاب التعليمية: الألعاب التعليمية شكل من أشكال الألعاب الموجهة والمقصودة تبعا لخطط وبرامج وأدوات ومستلزمات خاصة، يقوم المربون بإعدادها وتجربتها ثم توجيه الأطفال نحو ممارستها لتحقيق أهداف محددة، وصُممت الألعاب التعليمية لتجعل من التعلم

والممارسة متعة، وقد أشار بارتل (Bartel) إلى أن الألعاب التعليمية لها القدرة على تحفيز التلاميذ الذين انغلقت عقولهم من التعلم جراء المهمات الأكاديمية التقليدية. والألعاب التعليمية هي كل نشاط يهدف إلى تحقيق هدف خاص يكون الغرض منه تنمية مهارات واستعدادات الطفل وتوسيع أفقه بشكل عام، ومساعدته على استيعاب وتحقيق أهداف البرنامج التربوي، وتكوين اتجاهات إيجابية (الخفاف،2010)

٣-أنواع الألعاب التعليمية: تشير الشرقاوي (2020) أنه يوجد ثلاثة أنواع من الألعاب التعليمية:

١-الألعاب التقليدية: هي الألعاب التي لا ترتبط بمهارة أكاديمية محددة، ولذلك فأن استخدامها يشجع التلاميذ على تعلم مهارات الحساب والكتابة.

٢-ألعاب المغامرات: هي التي يقوم التلاميذ فيها بدور مخبر يبحث عن مكان شخص ما، وتقدم هذه الألعاب إشارات جغرافية يجب على التلميذ تفسيرها بالاستعانة بمصدر خارجي كالتقويم.

٣-الألعاب التعليمية أو برامج التدريب: التي تقدم أشكالا تحتوي على الصور الجذابة والتي تشبه الألعاب الترفيهية، وتركز هذه الألعاب على مهارة معينة كالحساب والكتابة، وهنا يجب على المعلم اختيار الألعاب بعناية بما يضمن استكمال المهارات الأكاديمية فتكون اللعبة جزءا متمما وممتعا للتعليم.

٤-أهداف الألعاب التعليمية: يرى قرني (2017) أن للألعاب التعليمية أهدافًا معرفية حيث يعمل اللعب على تنمية العمليات العقلية المختلفة لدى المتعلم، وتنمية القدرة على الاستكشاف والابتكار وإدراك العلاقات، وفرض حلول للمشكلات والتوصل للنتائج، كما يحقق اللعب أهدافًا اجتماعية تتمثل في التعاون والمشاركة والتواصل مع الآخرين، وتعلم قوانين اللعبة واحترام الآخرين، وتقبل الهزيمة بروح رياضية، ويعمل اللعب على تحقيق أهداف جسمية حيث تسهم الألعاب في تدريب عضلات المتعلم وتنمية مهاراته وتأزر حركاته، وإحداث نوع من التوازن في تشكيل أعضاء جسمه، والاهتمام بالصحة، ويحقق اللعب كذلك أهدافًا وجدانية تتمثل في الاعتماد على النفس والدافعية نحو النجاح والتعبير عن الذات، وتنمية الثقة بالنفس، وإشباع حاجاته النفسية، ورفع روحه المعنوية، والتخلص من الكبت والبعد عن العنف، وتخفيف التوتر النفسي.

٥-فوائد الألعاب التعليمية: وتبين عبد الله (2019) أن للألعاب التعليمية فوائد متعددة تعمل على تحقيق الأهداف المعرفية كالتمييز والممارسة في النحو والتهجئة، ومهارات الحساب ومعادلات الكيمياء والفيزياء، والمفاهيم الأساسية في العلوم وأسماء الأماكن. وكذلك تؤدي الألعاب التعليمية إلى بناء المفردات وزيادة الثروة اللغوية، وإثارة الاهتمام بمواد تعليمية ضعف الإقبال على تعلمها ودراستها كالرياضيات والنحو، وتؤدي إلى اكتساب أنماط السلوك الجيدة ولها دور في تنمية العضلات الدقيقة والكبيرة، واكتساب الأسلوب العلمي في التفكير؛ كالانتباه والتفكير والتحليل والتركيز ودقة الملاحظة والنطق الصحيح.

واللعب نشاط حر يسهم في نمو الذاكرة والتفكير والإدراك والتخيل والكلام والانفعالات والاتجاهات والقيم، وغيرها من المهارات التي لا يستغني عنها الطفل في اكتساب ألوان المعرفة وتمثلها، فقد نادى (روسو) بأن يترك الطفل للطبيعة، ثم قام (فروبل) بإنشاء بيوت للأطفال يتعلمون فيها القراءة والكتابة والحساب عن طريق اللعب، وبناءً على ذلك قامت كثير من المدارس بتطبيق اللعب في التعليم؛ لأنه يؤدي إلى اكتساب مهارة جمع المواد، ومهارة الرسم ونمو مهارة تكوين الجمل المفيدة، وزيادة الحصيلة اللغوية عند الطفل (الهويدي،2012)

٦-أهداف ألعاب القراءة: الألعاب القراءة أهداف كثيرة كما بينها (الصويركي،2015)

- تدريب الطفل على النطق السليم لأصوات اللغة عن طريق تدريب أعضاء الجهاز الصوتي لديه.
- تيسير عملية القراءة والكتابة على الطفل.
- توفير جو صحي يساعد على الانطلاق والتحرر، والمبادأة الذاتية.
- جذب وإثارة انتباه واهتمام الطفل طوال الوقت.
- تنمية قدرة الطفل على تحليل وتشخيص الحروف والمقاطع.
- تنمية روح العمل الجماعي الفعال والنشط لدى الأطفال.

٧-خطوات تنفيذ الألعاب التعليمية: يشير قزامل (2012)إلى مرحلتين يجب مراعاتهما عند تنفيذ الألعاب التعليمية، هما: مرحلة الإعداد والتنفيذ، ومرحلة التقويم، وفيما يأتي توضيح لكل منهما:

١-مرحلة الإعداد والتنفيذ: وضع قائمة بالألعاب والأدوات المستخدمة في الألعاب التعليمية، وتجريب اللعبة قبل استخدامها، وتحديد الأدوار، ووقت التنفيذ، ووضع القوانين، وشرح المعايير، وتهيئة أذهان التلاميذ للعبة، وتشويقهم للعبة، وإثارة اهتمامهم، ومراعاة الفروق الفردية بين التلاميذ والقدرة على التركيز؛ حتى لا تكون اللعبة سببًا في إحباط المتعلمين، والانتباه إلى مدى استجابة كل فريق للمنافسة.

٢-مرحلة التقويم: تدوين مقترحات لتقويم اللعبة بعد تنفيذها، ويجب تقدير جهود الجميع لأن التقدير يؤدي إلى النجاح وتجنبا لإحباط التلاميذ ينبغي تنوع الألعاب في كل حصة بما يتناسب مع الأهداف المراد تحقيقها لإكساب التلاميذ المهارات والخبرات المختلفة.

من خلال ما سبق، نلاحظ أن الألعاب التعليمية عملية هادفة منظمة لها أهداف وقوانين وطرق، ولها أهمية كبيرة، وهي ليست بالطرق الجديدة فقد استخدمت منذ أقدم العصور، فقد استخدم الرسول صلى الله علية وسلم اللعب في مداعبة الأطفال الصغار ومن الأمثلة على ذلك مسابقات الجري، وكان أيضا يحرك أذهان الكبار والصغار ويسليهم بذكر الألغاز المفيدة وهناك الكثير من الشواهد في السنة النبوية على ذلك، فاللعب من الطرق الناجعة في التعليم ولا سيما في الصفوف الثلاثة الأولى؛ لإثارة الدافعية والابتعاد عن الضجر والملل. والألعاب التعليمية تتناسب مع المرحلة العمرية التي يمرون بها حيث إن أغلب أوقاتهم مليئة باللعب فهم يأكلون ويتعلمون وهم يلعبون، وللألعاب التعليمة فوائد متعددة من الناحية المعرفية والاجتماعية والوجدانية والجسمية، ولألعاب القراءة بشكل خاص فوائد جمة حيث إنها تدرب التلاميذ على النطق السليم، وتسهل عملية القراءة للطفل وتجذب وتثير انتباه الطفل وتنمي قدرة الطفل على تحليل وتشخيص الحروف والمقاطع، ويتوجب على المعلم عند استخدام الألعاب التعليمة أن يتبع عدة خطوات منها: الإعداد والتنفيذ، وتقييم اللعبة، وتحديد الألعاب المناسبة بما يتناسب مع النتاجات المراد تحقيقها.

الدراسات السابقة ذات الصلة

كشفت دراسة صالح وحسان (2017) أثر الألعاب التربوية في تنمية مهارات اللغة العربية لدى طلاب الصف الثاني الأساسي في محافظة غزة، واستخدمت الدراسة المنهج التجريبي لتحقي هدف الدراسة، أعدت الدراسة الاختبار التشخيصي الذي تم تطبيقه على عينة الدراسة البالغ عددها (66) طالبة من طلاب الصف الثاني الأساسي، وكشفت الدراسة وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسط درجات تحصيل الطلاب في المجموعة التجريبية، ومتوسط درجات تحصيل التلاميذ

في المجموعة الضابطة لصالح طلاب المجموعة التجريبية التي استخدمت الألعاب التربوية في المهارات الأربع مهارة التمييز السمعي، ومهارة التمييز البصري، ومهارة التحليل، ومهارة التركيب. وأوصت الدراسة بضرورة استخدام أساليب واستراتيجيات جديدة في التعليم، والتي تجعل الطالب مشاركاً فعالا في العملية التعليمية.

أجرت روجرز (Rogers،2017) دراسة حالة كشفت عن تأثير لعبة لعب الأدوار متعددة اللاعبين عبر الإنترنت مع أنشطة استراتيجية لتعلم اللغة لتحسين قواعد اللغة الإنجليزية والاستماع والقراءة والمفردات، تكونت العينة من (15) طالبًا، تلقوا (25) ساعة من تعليم اللغة الإنجليزية أسبوعيا، لمدة ثمانية أسابيع في المدرسة، وأربع ساعات في الأسبوع لمدة شهر بعد المدرسة، استخدموا نتائج اختبار كامبريدج للغة في الاختبار القبلي والبعدي لتقييم أداء المشاركين في القواعد اللغوية والاستماع والقراءة والمفردات كشفت نتائج الدراسة عن وجود فروق بين المجموعتين التجريبية والضابطة لصالح المجموعة الضابطة، وكان معظم المشاركين في المجموعة التجريبية يكرهون ميزات وأنشطة اللعب، وفضل معظم المشاركين عدم لعب ألعاب الفيديو بعد المدرسة بسبب أولويات أخري.

هدفت دراسة رشيد (2018) الكشف عن أثر برنامج مقترح تعليمي بالألعاب الصغيرة والقصص التعليمية في اكتساب التحصيل المعرفي للقراءة والكتابة، وتنمية عدد من المهارات الحركية الأساسية لتلاميذ الصف الثالث الأساسي، فضلا عن المقارنة بين مجموعتي البحث الضابطة والتجريبية في الاختبار البعدي في التحصيل المعرفي للقراءة والكتابة، وتنمية عدد من المهارات الحركية الأساسية، استخدم في الدراسة المنهج التجريبي. وقد استخدم أداة الاختبار، تكونت عينة الدراسة من (80) طالبًا تم تقسيمها إلى مجموعة تجريبية بلغ عددها (28) طالبًا وضابطة بلغ عددها (26) طالبًا، وقد استبعدت الدراسة عددًا من الطلاب لأسباب منها: الغياب عن أكثر من ثلاث حصص، والمرض، والضعف الأكاديمي، وأظهرت نتائج الدراسة أن البرنامج التعليمي المقترح تفوق على البرنامج المتبع في تعليم القراءة والرياضيات.

أجريت(Amorim،2018) دراسة استُخدمت فيها الألعاب الرقمية لطلاب الروضة لتعزيز مهارات القراءة والكتابة المبكرة، استخدم فيها المنهج التجريبي. أجريت تجربة عشوائية عنقودية مع (749) طالبًا من (62) فصلاً دراسيًا من (17) مدرسة في البرازيل، استخدمت الاختبار القبلي والبعدي، وأظهرت نتائج الدراسة وجود فروق دالة إحصائيا بين المجموعة التجريبية والضابطة لصالح المجموعة التجريبية التي استخدمت الألعاب الرقمية.

استفادت الباحثة من الدراسات السابقة في الإطار النظري، وفي منهجية الدراسة المتبعة، وفي المناقشة وتفسير النتائج، وتم الوقوف على عدد من الدراسات السابقة من أجل الاستفادة من طرائق البحث العلمي التي اتبعتها الدراسات السابقة، ومن النتائج التي توصلت إليها في دراسة المشكلة الحالية ومعالجتها، وفق طرق علمية صحيحة، ومعرفة أوجه الشبه والاختلاف (المقارنة) بين الدراسات السابقة والدراسة الحالية.

وتميزت الدراسة الحالية عن الدراسات السابقة، كونها تُعد من الدراسات القليلة في حدود علم الباحثة -التي تتناول أثر استخدام محفزات الألعاب التعليمية في تنمية مهارة القراءة الجهرية لدى تلاميذ الصف الثالث الابتدائي في محافظة كفرالشيخ؛ إذ إن الدراسات السابقة لم تتناول هذه المرحلة ولم تتناول القراءة الجهرية في الدراسة، وكذلك تميزت هذه الدراسة بالألعاب التعليمية التي تم استخدامها من حيث التصميم والشكل والألوان ووضوح تعليمات اللعبة وعرض هذه التعليمات من خلال اللوح التفاعلي الموجود في الغرفة الصفية، وتميزت أيضًا بالأداة التي تم

استخدامها حيث اشتملت على المهارات الخاصة بالصف الثالث الابتدائي والمؤشرات السلوكية الدالة عليها وكان لها الأثر الكبير في تطوير وتحسين القراءة الجهرية من خلال الحرص أثناء الإعداد والتنفيذ على تنمية كل مهارة من المهارات سالفة الذكر.

الطريقة والإجراءات

منهج الدراسة: استخدمت الدراسة الحالية المنهج شبه التجريبي لملاءمته أهداف الدراسة.

عينة الدراسة: تم اختيار مدارس الحامول الرسمية للغات، ومن خلالها تم اختيار مجموعتين بطريقة عشوائية، لتكون إحدى هذه المجموعة التجريبية وعددها (30) طالبا وطالبة درست باستخدام الألعاب التعليمية، والمجموعة الأخرى ضابطة وعددها (30) طالبا وطالبة درست بالطريقة الاعتيادية.

أداة الدراسة: استخدمت الدراسة الحالية (بطاقة الملاحظة) التي احتوت على مجموعة من المهارات والمؤشرات السلوكية الدالة عليها، ونصا فرائيا للحكم على مدى اتقان التلاميذ المهارات القراءة الجهرية الواردة في هذه البطاقة وفق الخطوات الآتية:

- الاطلاع على البحوث والدراسات التي تناولت مهارات القراءة الجهرية للصف الثاني، والاطلاع على أهداف تدريس القراءة بالمرحلة الأساسية كما حددتها وزارة التربية والتعليم.

-الاستفادة من آراء مشرفي ومعلمي اللغة العربية في المرحلة الأساسية حول مهارات القراءة الجهرية.

-إعداد قائمة بمهارات القراءة الجهرية المناسبة لتلاميذ الصف الثاني الأساسي، إذ تضمنت القائمة بصورتها الأولية ثلاث مهارات في القراءة الجهرية هي: صحة وسلامة اللفظ، والطلاقة القرائية، وتمثيل المعنى، ويندرج تحتها ست عشر مؤشرا سلوكياً.

-استخراج نص قرائي من خارج المنهاج الدراسي يتناسب مع المستوى العقلي والعمري للتلاميذ في الصف الثالث الابتدائي.

- الاسترشاد بقائمة مهارات القراءة الجهرية في صورتها النهائية لتحديد أداة القراءة الجهرية، مع مراعاة أن تحتوي الأداة مجموعة من المعايير كما يأتي:

تحديد الهدف من أداة الدراسة: والمتمثل في قياس مهارات القراءة الجهرية لدى تلاميذ الصف الثالث الابتدائي.

صدق أداة الدراسة (بطاقة ملاحظة أداء التلاميذ): استخرجت دلالات الصدق من خلال عدة طرق:

صدق المحتوى: وتم عرض أداة الدراسة في صورتها الأولية على مجموعة من المحكمين وعددهم أحد عشر محكمًا من أعضاء هيئة التدريس في المناهج وأساليب تدريس اللغة العربية والبلاغة والنقد الأدبي والنحو والصرف من أساتذة الجامعات المصرية، ومن الخبراء والمشرفين التربويين والمعلمين، وذلك للحكم على مدى مناسبة المهارات والمؤشرات السلوكية للتلاميذ، ومدى شموليتها للمهارة التي تندرج تحتها، أو إضافة معايير أخرى، وقد تم الأخذ باقتراحات المحكمين والإبقاء على المعايير التي اتفقوا عليها، بنسبة اتفاق (80%) على تلك الفقرات، ولم يتم حذف أي منها، بل تم تعديل بعض الصياغات اللغوية، وبذلك أصبح عدد المؤشرات السلوكية الدالة على المهارة (16) مؤشرًا سلوكياً.

ثبات أداة الدراسة: تم التحقق من ثبات بطاقة الملاحظة بطريقتين:

١. معامل اتفاق المقيمين من خلال تطبيق وإعادة تطبيق الأداة من قبل مقيمين اثنين، هما الباحثة ومعلمة أخرى من معلمات الصف الثالث تم تدريبها على بطاقة الملاحظة، حيث تم التطبيق على مجموعة من خارج عينة الدراسة مكونة من (30) طالباً وطالبة، ومن ثم تم حساب قيم معامل ارتباط بيرسون بين تقديراتهم في التقييمين على مهارات القراءة وعلى الدرجة الكلية لها، والجدول (٢) يوضح تلك القيم.

٢ . حساب قيم معامل الثبات بطريقة الاتساق الداخلي حسب معادلة كرونباخ ألفا، والجدول (٢) يوضح تلك القيم.

الجدول(١) معامل اتفاق المقيمين وبطريقة الاتساق الداخلي لمهارات أداة القراءة الجهرية والدرجة الكلية

الرقم	المهارة	معامل اتفاق المقيمين	قيم الاتساق الداخلي
1	صحة وسلامه اللفظ	0.86	0.82
2	الطلاقة القرائية	0.88	0.85
3	تمثيل المعني	0.84	0.86
4	الدرجه الكلية	0.91	0.90

يلاحظ من الجدول (1) أن قيم معاملات اتفاق المقيمين لمهارات القراءة قد تراوحت بين (0.84)-(0.88)، وللدرجة الكلية لبطاقة الملاحظة (0.91) وأن قيم ألاتساق الداخلي من خلال معادلة كرونباخ ألفا لمهارات القراءة الثالث قد تراوحت بين (0.82–0.86) وللدرجة الكلية لبطاقة الملاحظة (0.90) وهي قيم مقبولة لغايات الدراسة الحالية.

تصميم الدراسة: استخدمت الدراسة الحالية المنهج شبه التجريبي (Quasi Experimental Design)، لملائمته لأغراض الدراسة، إذ تم تقصي أثر استخدام الألعاب التعليمية في تنمية مهارة القراءة الجهري لدى تلاميذ الصف الثالث الابتدائي في محافظة كفرالشيخ، وقياس القراءة الجهرية لدى تلاميذ المجموعة التجريبية قبل وبعد تطبيق الطريقة التدريسية المقترحة (الألعاب التعليمية)، وقياس القراءة الجهرية لدى تلاميذ المجموعة الضابطة قبل وبعد تطبيق الطريقة الاعتيادية من خلال بطاقة الملاحظة، وقد تم تقسيم أفراد الدراسة تبعا للتصميم الوارد في جدول (٢)

الجدول (٢) تصميم الدراسة تبعا للمجموعات وتطبيق القياسين والمعالجة

المجموعات	المعالجة
المجموعة الضابطة (٣٠)	الطريقة التقليدية
المجموعة التجريبية (٣٠)	الألعاب التعليمية

المعالجة الإحصائية: قامت الباحثة بإدخال النتائج إلى برنامج الرزم الإحصائية (SPSS V.23) واستخدام المعالجات الإحصائية الآتية:

1-لا يوجد فرق ذو دلاله إحصائية عند مستوى الدلالة ($\alpha = 0.05$) يعزى إلى استخدام الألعاب التعليمية في تنمية مهارة القراءة الجهرية لدى تلاميذ الصف الثالث الابتدائي في محافظة كفرالشيخ مقارنة بالطريقة الاعتيادية، فقد تم استخدام.T-test

2-لا يوجد فرق ذو دلالة إحصائية عند مستوى الدلالة (a=0.05) يعزى إلى استخدام الألعاب التعليمية في تنمية كل مهارة من مهارات القراءة الجهرية (صحة وسالمة اللفظ، والطالقة القرائية، و تمثيل المعنى) لدى تلاميذ الصف الثالث الابتدائي في محافظة كفرالشيخ مقارنة بالطريقة الاعتيادية، فقد تم استخدام T-test.

إجراءات الدراسة: لتحقيق أهداف الدراسة تم اتباع الخطوات والإجراءات الآتية:

١. تطوير أداة الدراسة، من خلال الرجوع للأدب النظري والدراسات السابقة والمقاييس والاختبارات المعدة مسبقاً.
٢. تصميم برنامج تدريس القراءة باستخدام محفزات الألعاب التعليمية، وتحديد خطة العمل والحصص الخاصة.
٣. إعداد دليل المادة التعليمية تضمن الآتي: مقدمة وهدف عام، وأهداف خاصة، وخطة عمل
٤. لكل حصة متضمنة أهدافا خاصة، والوقت اللازم، والمواد والتجهيزات، وطريقة التنفيذ والتقييم لكل حصة.
٥. إعداد وتصميم مجموعة من الألعاب التعليمية.
٦. تحكيم أدوات الدراسة من قبل أعضاء هيئة تدريسية مختصين في الجامعات المصرية، وخبراء تربويين واستشارة معلمين خبراء في تدريس الصف الثالث في مصر.
٧. التحقق من صدق وثبات مقاييس وأدوات الدراسة.
٨. الحصول على إذن بالموافقة على التطبيق، وكتب تسهيل مهمة تطبيق الدراسة.
٩. تطبيق بطاقة الملاحظة من أجل قياس القراءة الجهرية على تلاميذ المجموعتين التجريبية والضابطة، كقياس قبلي، من خلال الاستماع إلى قراءة التلاميذ، وتسجيل قراءة كل طالب على جهاز الحاسوب، والاستماع إليها لاحقا لقياس مهارات القراءة الجهرية لدى التلاميذ.
١٠. تدريب المعلمة على استخدام الألعاب التعليمية التي تم تصميمها لتنمية مهارة القراءة الجهرية لدى التلاميذ.
١١. تطبيق الطريقة التدريسية باستخدام الألعاب التعليمية على تلاميذ المجموعة التجريبية، وتطبيق الطريقة الاعتيادية على تلاميذ المجموعة الضابطة.
١٢. تطبيق بطاقة الملاحظة من أجل قياس القراءة الجهرية على تلاميذ المجموعتين التجريبية والضابطة وذلك كقياس بعدي، من خلال تسجيل قراءة التلاميذ للنص القرائي، والاستماع إلى قراءة التلاميذ لاحقًا للحكم على مدى تمكن التلاميذ من مهارات القراءة الجهرية.
١٣. تفريغ نتائج الدراسة في برنامج الرزم الإحصائية للعلوم الإنسانية والاجتماعية (SPSS)، ثم معالجتها واستخراج النتائج.
١٤. الخروج بالمقترحات والتوصيات.

نتائج الدراسة:

النتائج المتعلقة بالسؤال الأول الذي نص على: **ما أثر محفزات الألعاب التعليمية في تنمية مهارة القراءة الجهرية لدى تلاميذ الصف الثالث الابتدائي مقارنة بالطريقة الاعتيادية؟**

وقد انبثق عن هذا السؤال الفرضية الصفرية الآتية: لا يوجد فرق ذو دلالة إحصائية عند مستوى الدلالة (a =0.05) يعزى إلى استخدام الألعاب التعليمية في تنمية مهارة القراءة الجهرية لدى تلاميذ الصف الثالث الابتدائي مقارنة بالطريقة الاعتيادية؟ مقارنة بالطريقة الاعتيادية.

وللإجابة عن السؤال والتحقق من فرضيته، تم فحص الفروق التي تعزى لأثر متغير طريقة التدريس في الدرجة الكلية لمهارات القراءة الجهرية، حيث تم حساب المتوسطات الحسابية

والانحرافات المعيارية لاستجابات التلاميذ على الدرجة الكلية لمهارات القراءة الجهرية تبعا للفروق بين المجموعتين التجريبية والضابطة، كما هو موضح في الجدول(٣)

الجدول (٣) المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية لاستجابات أفراد الدراسة على الدرجة الكلية للقياس القبلي والبعدي لمهارات القراءة الجهرية تبعاً لطريقة التدريس

طريقة التدريس	القياس	القبلي	القياس	البعدي	التوسط البعدي المعدل	العدد
	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري		
الطرق الاعتيادية (الضابطة)	2.51	0.83	2.74	0.79	2.74	30
الألعاب التعلمية (التجريبية)	2.76	0.76	3.94	0.82	3.93	30
المجموع	2.64	0.80	3.34	1.00		60

يلاحظ من الجدول (٣) وجود فروق ظاهرية في استجابات أفراد عينة الدراسة على الدرجة الكلية لمهارات القراءة الجهرية تبعاً للمجموعتين (الضابطة والتجريبية)، ولمعرفة أثر المادة التعليمية المبنية على استراتيجية الألعاب التعليمية، تم T-test لتحديد دلالة هذه الفروق، ولضبط التكافؤ القبلي بين المجموعات، وذلك لقدرة الاختبار الإحصائي على أخذ الفروق القبلية بعين الاعتبار عند حساب الفروق البعدية للمجموعتين التجريبية والضابطة، الجدول (٤) يوضح ذلك:

الجدول (٤) نتائج اختبار T-test أثر طريقة التدريس في الدرجة الكلية للقراءة الجهرية

المصدر	مجموع المربعات	درجات الحرية	متوسطات المربعات	اختبار ف	الدالة الإحصائية	الاثر حجم
القبلي الاختبار	.26	1	.26	.40	0.53	0.01
طريقة التدريس	20.05	1	20.05	30.86	0.00	0.35
الخطأ	37.04	57	.65			
المصحح الكلي	58.66	59				

*ذات دلالة إحصائية عند مستوى دلالة (a =0.05).

تشير نتائج الجدول (٤) إلى الآتي:

-عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى (a =0.05) في الدرجة الكلية للقراءة الجهرية بين المجموعتين التجريبية والضابطة على القياس القبلي، حيث بلغت قيمة اختبار (ف) (0.40) وهي قيمة غير دالة إحصائيًا عند مستوى (a=0.05)، وعند النظر إلى المتوسطات الحسابية يلاحظ تقارب أداء التلاميذ في المجموعة الضابطة الذين بلغ متوسط درجاتهم على القياس القبلي (2.51) ، مع أداء التلاميذ في المجموعة التجريبية الذين بلغت متوسط درجاتهم على القياس القبلي (2.76) ، مما يشير إلى تكافؤ أداء المجموعة التجريبية والضابطة على الدرجة الكلية للقراءة الجهرية في القياس القبلي.

- وجود فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى ٠.٠٥(= a) في الدرجة الكلية للقراءة الجهرية بين المجموعتين التجريبية والضابطة، حيث بلغت قيمة اختبار (ف) (30.86) وهي قيمة ذات دلالة إحصائية عند مستوى (a =0.05) وبحجم أثر مرتفع (0.35)، وعند النظر إلى المتوسطات الحسابية يلاحظ تفوق التلاميذ في المجموعة التجريبية الذين بلغ متوسط درجاتهم على القياس البعدي (3.94)، على التلاميذ في المجموعة الضابطة الذين بلغ متوسط درجاتهم على القياس البعدي (2.74)، مما يشير إلى أن أداء المجموعة التجريبية على الدرجة الكلية.

النتائج المتعلقة بالسؤال الثاني الذي نص على: **" ما أثر استخدام محفزات الألعاب التعليمية في تنمية كل مهارة من مهارات القراءة الجهرية (صحة وسلامة اللفظ، والطلاقة القرائية، وتمثيل المعنى) لدى تلاميذ الصف الثالث الابتدائي مقارنة بالطريقة الاعتيادية؟**

وانبثق عن هذا السؤال الفرضية الصفرية الآتية: **لا يوجد فرق ذو دلالة إحصائية عند مستوى الدلالة (٠.٠٥ = a) يعزى إلى استخدام محفزات الألعاب التعليمية في تنمية كل مهارة من مهارات القراءة الجهرية (صحة وسلامة اللفظ، والطلاقة القرائية، وتمثيل المعنى) لدى تلاميذ الصف الثالث الابتدائي مقارنة بالطريقة الاعتيادية مقارنة بالطريقة الاعتيادية.**

للإجابة عن هذا السؤال والتحقق من فرضيته المصاحبة، تم حساب المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية لاستجابات التلاميذ تبعا للفروق بين المجموعتين التجريبية والضابطة على كل من القياسين القبلي والبعدي، كما هو موضح في الجدول (٥)

جدول(٥) المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية لاستجابات افراد عينة الدراسة على مهارات القراءة الجهرية تبعا لمتغير طريقة التدريس

البعد	المجموعة	القياس القبلي		القياس البعدي		المتوسط البعدي	العدد
		المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	المعدل	
صحة وسلامة اللفظ	الضابطة	2.64	0.82	2.29	0.80	2.90	30
	التجريبية	2.97	0.78	4.02	0.86	4.02	30
	المجموع	2.81	0.81	3.46	1.00	---	60
الطلاقة القرائية	الضابطة	2.29	0.98	2.42	0.89	2.42	30
	التجريبية	2.51	0.89	3.87	0.98	3.87	30
	المجموع	2.40	0.93	3.14	1.18	---	60
تمثيل المعني	الضابطة	2.27	1.01	2.56	0.98	2.56	30
	التجربة	2.31	0.75	3.72	0.87	3.72	30
المجموع		2.29	0.88	3.14	1.09	---	60

يلاحظ من الجدول (٥) وجود فروق ظاهرية في متوسطات مهارات القراءة الجهرية تعزى لاختلاف طريقة تدريس القراءة (استراتيجية الألعاب التعليمية، الطريقة الاعتيادية)، بلغ متوسط درجات المجموعة التجريبية على القياس البعدي لصحة وسلامة اللفظ (4.02) والطلاقة القرائية(3.87) وتمثيل المعنى (3.72)، بينما بلغ متوسط درجات المجموعة الضابطة على القياس البعدي لصحة وسلامة اللفظ 2.90والطلاقة القرائية(2.42) وتمثيل المعنى (2.56)، وللكشف عن أثر ذلك فقد تم إجراء اختبار T-test، وللتأكد من أحد افتراضات اختبار تحليل التباين المتعدد المتعلق باختبار وجود علاقات ارتباطية ذات دلالة إحصائية بين مهارات القراءة الجهرية، فقد تم حساب معامل الارتباط بين مهارات الاختبار للتحقق من وجود علاقات ارتباطية ذات دلالة إحصائية، وللتحقق من جوهرية العلاقة بينها أيضاً فقد تم استخدام اختبار بارتليت (Bartlett) لفحص الكروية كما يظهر في الجدول (٦)

جدول (٦) معامل الارتباط بين مهارات القراءة الجهرية واختبار(Bartlett) لفحص العلاقة الارتباطية بينهما

البعد	صحة وسلامة اللفظ	الطلاقة القرائية	تمثيل المعني
صحة وسلامة اللفظ	***	***	***
الطلاقة القرائية	0.90	***	***
تمثيل المعني	0.75	0.76	***

	نسبة التأرجحية	قيمة chi2	درجة الحرية	الدلالة الاحصائية
اختبار بارتليت	.73	148.49	3	0.00

يتضح من جدول (٦) وجود علاقة ارتباطية عند مستوى الدلالة الإحصائية (a =0.05) بين مهارات القراءة الجهرية، حيث بلغت قيمة (48.9) ولإيجاد الفروق التي تعزى لطريقة التدريس في مهارات القراءة الجهرية، تم إجراء اختبار تحليل التباين الأحادي المتعدد المصاحب (One Way MANCOVA) لفحص تلك الفروق كما هو مبين في الجدول (٧).

الجدول (٧) نتائج اختبار تحليل التباين المتعدد المصاحب (MANCOVA) لأثر الاختلاق بين استراتيجية الألعاب التعليمية والطريقة الاعتيادية في مهارات القراءة الجهرية لدى تلاميذ الصف الثالث الابتدائي

المصدر	المتغيرات التابعة	مجموع المربعات	درجات الحرية	متوسطات المربعات	اختبار ف	الدلالة الإحصائية	حجم الأثر
الاختبار القبلي	صحة وسلامه اللفظ	.46	1	.46	.66	0.42	0.01
	الطلاقة القرائية	.02	1	.02	.02	0.89	0.00
	تمثيل المعني	.10	1	.10	.12	0.73	0.00
طريقة التدريس	صحة وسلامه اللفظ	17.60	1	17.60	*25.14	0.00	0.31
	الطلاقة القرائية	30.26	1	30.26	*33.83	0.00	0.37
	تمثيل المعني	19.45	1	19.45	*22.49	0.00	0.28
الخطأ	صحة وسلامه اللفظ	39.90	57	.70			
	الطلاقة القرائية	50.90	57	.90			
	تمثيل المعني	49.29	57	.87			
الكلي المعدل	صحة وسلامه اللفظ	59.40	59				
	الطلاقة القرائية	82.34	59				
	تمثيل المعني	69.83	59				

*ذات دلالة إحصائية عند مستوى دلالة (a=0.05)

تشير نتائج الجدول (٧) إلى التي:

-عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى (a =0.05) في القراءة الجهرية على القياس القبلي حيث تراوحت قيم اختبار (ف) بين (0.02 – 0.66) وهي قيم غير دالة إحصائياً عند

مستوى (a =0.05)، وعند النظر إلى المتوسطات الحسابية يلاحظ تقارب أداء التلاميذ في المجموعة التجريبية وأداء تلاميذ المجموعة الضابطة على القياس القبلي.

-وجود فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى (a=0.05) في جميع مهارات القراءة الجهرية، تبعا للاختلاف في طريقة التدريس، حيث تراوحت قيم اختبار (ف) بين (22.49-33.83) وهي قيم دالة إحصائياً عند مستوى (a = 0.05)، وعند النظر إلى المتوسطات الحسابية يلاحظ تفوق التلاميذ في المجموعة التجريبية على التلاميذ في المجموعة الضابطة، حيث بلغت المتوسطات الحسابية لدى المجموعة التجريبية قيما أعلى منها لدى المجموعة الضابطة.

ويمكن أن تعزى هذه النتيجة إلى أن تصميم الألعاب التعليمية كان يعتمد على الألوان الجذابة، والكتابة بخط مميز وواضح، مع مراعاة وضع الحركات وعلامات الترقيم مما كان له دور في إقبال التلاميذ على القراءة الجهرية.

ويمكن أن تعزى هذه النتيجة إلى أن الألعاب التعليمية التي تم استخدامها في هذا البرنامج حررت الطالب من القيود، وجعلت من البيئة الصفية فوضى منظمة بحيث يستطيع الطالب التنقل بين المجموعات، كما هو الحال في لعبة (الصور والجُمل) لمطابقة الصورة مع الجملة، ولعبة قطار الكلمات)، و(لعبة المكعب).

وقد تعزى هذه النتيجة كذلك إلى أن الألعاب التعليمية كان لها دور بارز في تدريب التلاميذ على مهارة تمثيل المعنى، وذلك من خلال القراءة قراءة صحيحة معبرة عن اختلاف المعاني والسرد بنفس السرد، والتعجب بنغمة التعجب والاستفهام بلهجة الاستفهام.

وقد تعزى هذه النتيجة إلى أن الألعاب التعليمة بما تتضمنه أشكال وصور جذابة، كانت تركز على تنمية مهارات متعددة للقراءة؛ لأنها كانت مبنية على التنافس بين الطلاب، ويتفق ذلك مع ما جاءت به الخفاف (٢٠١٠) حيث أشارت إلى أن الألعاب التعليمية التي تقدم أشكالا تحتوي على الصور الجذابة والتي تشبه الألعاب الترفيهية وتركز على مهارات معينة كالحساب والقراءة، تؤدي إلى تنمية المهارات، فتكون اللعبة جزءًا ممتعا وقيما للتعليم، وأن تعمل على تنمية كل مهارات القراءة الجهرية (صحة وسلامة اللفظ)، و(الطلاقة القرائية)، و (تمثيل المعنى).

التوصيات

في ضوء النتائج التي توصلت إليها الدراسة فإن الباحثة توصي بالآتي:

١. توظيف واستثمار استراتيجية الألعاب التعليمية في تدريس وتعليم تلاميذ الصفوف العليا مادة اللغة العربية.

٢. استخدام استراتيجية الألعاب التعليمية في تدريس مهارات اللغة العربية على وجه الخصوص نظرا للنتائج الإيجابية التي أظهرتها الدراسة.

المصادر والمراجع

أولاً: المراجع العربية

١. سالم عطية أبو زايد (2013): **الوجيز في أساليب التدريس**، عمان، الأردن، دار المناهج للنشر.

٢. فوزي حسن (2017): أثر الألعاب التعليمية الإلكترونية في تنمية مهارات التفكير الناقد لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية، **مجلة دراسات في التربية والتعليم**، مج، ع (٣)، ١٢١-١٣٥، ٢٠١٧.

٣. محمد محمود الحيلة (2010): الألعاب التربوية وتقنيات إنتاجها سيكولوجيا وتعليميا وعلميا، **مجلة جامعة العلوم الاسلامية العالمة**، مج ٣، ع (٥)، عمان، الأردن.

٤. أسماء محمد خضير(2014): تصميم استراتيجية توليفيه قائمة على أنماط اللعب وقياس أثرها في تحسين مهارات الاستماع والرياضة لدى أطفال الرياض، **(رسالة ماجستير غير منشورة)**، كلية التربية، جامعة الزقازيق، مصر

٥. محمد سالم (2018): فاعلية استخدام الألعاب التعليمية في تنمية مهارات القراءة لدى تلاميذ الصف السادس الابتدائي. **مجلة البحوث التربوية**، مج٣٩، ع(٢)، ٥٤-٦٩، ٢٠١٨.

٦. البيلي الشرقاوي (2020): تأثير الألعاب الرقمية في تنمية مهارات القراءة الجهرية للأطفال في المرحلة الابتدائية. **مجلة التربية والتعليم الحديثة**، ٤٨(٤) ، ٢١٠-٢٢٥، ٢٠٢٠.

٧. خالد العامري (2019): **التعليم من خلال اللعب**، القاهرة، مصر، دار الفاروق للنشر والتوزيع.

٨. محمود عبد الله (2019): دور الألعاب التفاعلية في تحسين مهارات التفكير المنظومي لدى الطلاب ذوي صعوبات التعلم. **مجلة العلوم التربوية والتكنولوجيا**، ٢٢(١) ، ٣٣-٤٧.

٩. سمير عبد الوهاب، وأحمد علي الكردي، ومحمود جلال الدين سليمان (٢٠٠٤): **تعليم القراءة والكتابة في المرحلة الابتدائية رؤية تربوية، المنصورة**، مكتبة الدقهلية للطباعة والنشر.

١٠. عطاء إبراهيم محمد (2016): **المرجع في تدريس اللغة العربية**، القاهرة، دار الفكر للنشر.

١١. محسن علي عطية، (2014): **استراتيجيات ما وراء المعرفة في فهم المقروء**، عمان، دار المسيرة للنشر.

١٢. جمال مصطفى العيسوي، ومحمد محمود موسى وعبد الغفار محمد الشيزاوي (٢٠١٥): **طرق تدريس اللغة العربية بمرحلة التعليم الأساسي بين النظرية والتطبيق**، العين، دار الكتاب الجامع.

١٣. زبيدة محمد قرني، (2017): **استراتيجيات التعلم النشط المتمركزة حول الطالب وتطبيقاتها**، عمان، دار صفاء للنشر والتوزيع.

١٤. سونيا هانم قزامل، (2012): **طرق التدريس المعاصرة**، القاهرة، دار الكتب للنشر.

١٥. محمد عدنان (2017): **تعليم القراءة لمرحلة رياض الأطفال والمرحلة الابتدائية**، القاهرة، دار الفكر للنشر.

١٦. رمزي محمد، (2021): استخدام الألعاب التعليمية لتحفيز الأطفال على القراءة الجهرية في المدارس الابتدائية، **مجلة دراسات علمية في التربية**، ٣٦(٥) ، ١٩٨-٢١١، ٢٠٢١.

١٧. على أحمد مذكور، (2016): **تدريس فنون اللغة العربية**، مدينة نصر القاهرة، دار الفكر العربي.

١٨. محمد حميد مهدي المسعودي، سنابل ثعبان والهداوي (٢٠١٨): **استراتيجيات التدريس في البنائية والمعرفية وما وراء المعرفة**، عمان، دار الرضوان للنشر والتوزيع.

١٩. زيد الهويدي (2012): **الألعاب التربوية استراتيجية لتنمية التفكير**، العين، الإمارات العربية المتحدة، دار الكتاب الجامعي.

ثانياً: المراجع الأجنبية

20-Amorim, Americo N. G. F. (2018). **The use of Digital Games by Kindergarten Students to Enhance Early Literacy Skills,** The Johns Hopkins University, Ann Arbor.

21- Miller, C. (2010). **Before They Read: Teaching Language and Literacy Development through Conversations, Interactive Read- Alouds, and Listening Games, New Jersey**: Library of Congress Cataloging.2010.

22- Rogers, Sandra A (2017). **A Massively Multiplayer Online Role-Playing Game with Language Learning Strategic Activities to Improve English Grammar, Listening, Reading, and Vocabulary**, University of South Alabama, Ann Arbor.

.