جامعة سوهاج

كلية التربية

المجلة التربوية

فعالية الألعاب اللّغوية في تنمية المحصول اللفظي لدى عينة من ذوي اضطراب اللغة والتواصل بمدينة زالنجي، السودان

إعداد

د. أحمد الحسن حامد حسن محمداي

أستاذ مساعد بقسم التربية الخاصة، كلية التربية، جامعة جازان

(المملكة العربية السعودية)

تاريخ استلام البحث : ١٢ يونيه ٢٠٢٣م – تاريخ قبول النشر: ٥ يوليو ٢٠٢٣م

DOI: 10.12816/EDUSOHAG.2023.

مستخلص الدراسة

هدفت هذه الدراسة إلى التعرف على فعالية الألعاب اللغوية في تنمية المحصول اللفظي لدى ذوي اضطرابات اللغة والتواصل؛ اتبع الباحث المنهج شبه التجريبي. أما مجتمع الدراسة فيتكون من التلاميذ الذين يعانون من اضطرابات اللغة والتواصل بمرحلة التعليم الأساسي في مدينة زالنجي بولاية وسط دارفور السودان للعام ٢٠٢٠–٢٠٢١م، وتم اختيار عينة عشوائية قوامها (٣٠) تلميذا وتلميذة، واستخدم برنامج تدريبي لتنمية المحصول اللفظي، ومقياس للمحصول اللفظي من إعداد الباحث، وكان تحليل البيانات باستخدام برنامج الحزم الإحصائية للعلوم الاجتماعية SPSS. توصلت الدراسة لعدة نتائج أهمها: توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى دلالة (٠.٠٥) بين متوسطي المحصول اللفظي للتلاميذ في القياسين القبلي والبعدي لصالح القياس البعدي، وعدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى دلالة (٠.٠٥) بين متوسطي المحصول اللفظي للتلاميذ الذكور والتلميذات الإناث في القياس البعدي. كما توصلت الدراسة إلى وجود فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى (٠.٠٥) بين متوسط المحصول اللفظي للتلاميذ يعزى إلى متغير العمر ولصالح العمر الأكبر سناً. أما التوصيات فمنها: ضرورة استخدام الالعاب اللغوية في تدريس المهارات اللغوية وبخاصة في مرحلة التعليم الابتدائي، وضرورة تقديم دورات تدريبية لأخصائيي التخاطب للتدريب على المهارات اللغوية وطرق تنميتها لدى التلاميذ.

الكلمات المفتاحية: فعالية، الألعاب اللغوية، المحصول اللفظي، اضطرابات اللغة والتواصل

The Effectiveness of Language Games Exercises in Developing the Verbal Crop of a sample of people with Language and Communication Disorders in Zalingei, Sudan.

Abstract:

The study aimed to identify the effectiveness of language games in developing the verbal crop of people with language and communication disorders. The semi-experimental approach was followed. The study population consisted of students who suffer from language and communication disorders in the basic education stage in the city of Zalingei, in the state of Central Darfur, Sudan, in the year 2020-2021. A random sample of (30) male and female students, a training program was used to develop verbal crop, and a measure of verbal crop prepared by the researcher. The data was analyzed using the SPSS program, and the study reached several results, the most important of which are: There are statistically significant differences at the level of significance (0.05).) between the mean of the verbal crop of the students in the pre and post measurements in favor of the post measurement, and there were no statistically significant differences at the level of significance (0.05) between the mean of the verbal crop of the male and female students in the post measurement, and the study also found that there were statistically significant differences at the level of (0.05). 0.05) between the average verbal output of the students due to the age variable and in favor of the older age. The study recommended several recommendations, including: the need to use language games in teaching language skills, especially in the primary education stage, and the need to provide training courses for speech therapists to train students in language skills and methods of developing them.

Keywords: Language games - Verbal Crop - language and speech disorders

مقدمة:

اللغة في أي مجتمع هي وعاء ثقافته، وأداة التفكير، ووسيلة التعبير والاتصال والتفاهم، ونقل التراث من جيل إلى جيل، وفهم البيئة والسيطرة عليها بتبادل المعارف والنظريات والخبرات. وتعد عملية تعليم اللغة واكتساب المهارات المرتبطة بها هدفاً رئيساً من أهداف العملية التعليمية لما للغة من أهمية، وبخاصة تلك الوظائف المتنوعة التي تؤديها في حياة الفرد والمجتمع على حد سواء، فالهدف الأساسي لتعلم اللغة هو إكساب المتعلم القدرة على الاتصال اللغوي الفعال والسليم. للغة فنون أربعة هي: الاستماع والكلام والقراءة والكتابة (البجه،٢٠٠١).

وظهرت وسائل حديثة لتعلم اللغات، ومنها ما عرف باسم الألعاب الاتصالية Communicative Games أو الألعاب اللغوية Language Games حيث يتدرب التلاميذ عن طريق هذه الألعاب على استخدام اللغة في مواقف الحياة الطبيعية أو شبه الطبيعية. ومن هنا ظهرت الألعاب اللغوية بوصفها وسيلة جديدة استفادت منها برامج تعليم اللغات، وكان لها دور كبير في عملية التدريس، والعمل على تطوير لغة التلميذ ونموها بشكل كبير (اللباييدي، ١٩٩٣).

وهكذا تظهر قيمة اللعب في التعليم، فهو يضع الأفكار النظرية قيد الممارسة (Danesi،1993)، ويعمل اللعب على نفي الفكرة القائلة –أن التعلم ليس تعلماً حقيقياً إذا ما امتزج بالمتعة والمرح والضحك–وهذا يؤكد فكرة إمكانية تعلم اللغة والاستمتاع بالتعلم في الوقت نفسه، مما يعزز التوجه العام بأن اللعب هو نشاط تعاوني يتضمن مشاركة فاعلة فيها نوع من المتعة، ويتضمن أهدافاً تؤدي إلى نتائج معينة أهمها التعلم (الحيلة،٢٠٠٣). ويؤدي اللعب أيضاً إلى نمو التلاميذ ذهنياً بزيادة دافعيتهم للتعلم، بغض النظر عن مدى الاستمتاع باللعب، ومن هنا يجب على المعلمين أن يكونوا قادرين على دمج تلك الألعاب وتوجيهها لتحقيق الأهداف المتضمنة في المنهاج، لما لاستخدامها من فوائد تعليمية متعددة (عبد الباقي، ١٩٩٢).

كذلك، فإنّ للألعاب دوراً مهماً في كسر روتين الدرس وعملية التدريس؛ إذ إنها تعطي التلاميذ قسطاً من الراحة في أثناء ممارسة الأشكال المكثفة للغة، وخصوصاً عندما تتشتت أذهانهم. ويعود ذلك لما للألعاب من أثر في تحسين اللغة لدى الأفراد وقدرتهم على

الممارسة التعليمية. يزاد على ذلك أن الألعاب اللغوية من أقصر الطرق لإتقان اللغة بمهاراتها المختلفة: الاستماع، والتحدث، والقراءة، والكتابة، بوصفها وسائل لتعزيز تعلم اللغة وإتقانها داخل الغرفة الصفية. (Al fagih،1995،75).

يتضح مما ذكر أهمية الألعاب اللغوية، فهي تسعى إلى تشجيع عنصر المنافسة بين الأفراد أو المجموعات، وتؤكد في الوقت نفسه تجنب تصعيده والإفراط به، للحفاظ على استمرارية الانخراط في اللعبة، وتعزيز رغبة تحصيل الإجابة الصحيحة أولاً، والرغبة في تحصيل الفرد أو المجموع. ولثروة الطفل اللغوية أهمية كبيرة لما تتضمنه من مفردات تساعد الطفل على تلبية حاجاته والتعبير عن أفكاره ومشاعره وعن طريقها يتم التبادل بينه وبين المحيطين به في بيئته كما تكون عنصر من عناصر العملية التعليمية وقد اهتم المربون في الوقت الحاضر بشكل كبير بلغة الطفل لان اللغة مادة ومحتوى أي منهج، ومفرداته اللغوية من المقومات الأساسية للغة بما تتضمنه من مفاهيم ومعانٍ وهي الوحدات الأساسية التي تبني للفرد لغته المفهومة. وما الكلام المسموع أو المقروء إلا تشكيل من المفردات متفق عليها اجتماعيا فمعرفة اللغة من حيث الأساس ماهي إلا معرفة من الكلمات ومعانيها والإحاطة بقواعد استعمالها (غضون، ٢٠٢٠).

ويذكر عبد العزيز (١٩٨٣) أيضاً أن أهمية الألعاب بشكل عام والألعاب اللغوية بشكل خاص تبرز من تزويدها المتعلم بخبرات أقرب إلى الواقع العملي. وقد تسهم الألعاب في اقتراح حلول لتلك المشكلات، مما يساعده في اتخاذ القرار المناسب، ومن فوائد الألعاب اللغوية أنها تسهم إلى حد كبير في التعلم الإبداعي، وتنمية الاستكشاف، والتجريب. ومن هنا تعمل الدراسة الحالية على استقصاء أثر استخدام الألعاب اللغوية في تنمية المحصول اللغوي لدى عينة من التلاميذ ذوي اضطراب اللغة والتواصل.

مشكلة الدراسة:

من خلال مشاركة الباحث في الإشراف على برامج التدريب الميداني لاحظ بعض المؤشرات الدالة على انخفاض كفايات التلاميذ ذوي اضطرابات اللغة والكلام في المهارات اللغوية وانخفاض المحصول اللفظي لديهم وتقديراً من الباحث لخطورة الآثار الناجمة عن إهمال المحصول اللغوي وبالتالي تدني الأداء اللغوي للتلاميذ ذوي اضطرابات اللغة والتواصل، فقد أشارت العديد من الدراسات إلي انخفاض المحصول اللفظي للتلاميذ ذوي اضطرابات اللغة

والكلام، فقد أشارت دراسة عبدالواحد(١٩٨٢) إلي تدني المحصول اللفظي لتلاميذ الصفين الثالث والرابع الذين يعانون من اضطرابات اللغة والتواصل، وفي دراسة للعبيدي (٢٠٠٣) أشارت نتائجها إلي تدنى المحصول اللفظي للتلاميذ ذوي اضطرابات اللغة والتواصل، كما أشارت دراسة البري (٢٠١١) إلى ضعف الأنماط اللغوية لتلاميذ الصف الرابع الذين يعانون من اضطرابات اللغة والكلام، واشارت دراسة العدوان (٢٠١٨) إلي تدني الاستعداد اللغوي لدى الأطفال ذوي اضطرابات اللغة والتواصل، لذا اتجه إلى البحث عن أساليب واستراتيجيات تعليمية لمساعدة التلاميذ ذوي اضطرابات اللغة والتواصل في تعليم التلاميذ ذوي اضطرابات التواصل، ومن هنا جاء التركيز على الألعاب اللغوية Language Games واستخدامها في تحسين أداء التلاميذ الذين يتعلمون بها، لذا تمثلت مشكلة الدراسة في ضعف المحصول اللغوي لدى التلاميذ ذوي اضطرابات اللغة والتواصل، والبحث عن أساليب لتنميتها، ويمكن صياغة مشكلة الدراسة الحالية في السؤال التالي: ما أثر استخدام الالعاب اللغوية في تنمية المحصول اللفظي لدى عينة التلاميذ ذوي اضطرابات اللغة والكلام؟

أسئلة الدراسة:

١- ما مدى فاعلية استخدام الألعاب اللغوية في تنمية المحصول اللفظي لدى عينة من التلاميذ الذين يعانون من اضطرابات اللغة والكلام؟

٢- هل هناك فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى دلالة (٠.٠٥) بين متوسطي المحصول اللفظي للتلاميذ الذكور والتلميذات الإناث في القياس والبعدي.

٣- هل هناك فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى دلالة (٠.٠٥) في المحصول اللفظي لدى التلاميذ الذين يعانون من اضطرابات اللغة والكلام تعزى لمتغير العمر.

فروض الدراسة:

١- توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى دلالة (٠.٠٥) بين متوسطي المحصول اللفظي للتلاميذ في القياسين القبلي والبعدي لصالح القياس البعدي.

٢- لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى دلالة (٠.٠٥) بين متوسطي المحصول اللفظي للتلاميذ الذكور والتلميذات الإناث في القياسين القبلي والبعدي.

٣- توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى (٠.٠٥) في المحصول اللفظي للتلاميذ ذوي اضطرابات اللغة والتواصل تعزى لمتغير العمر.

أهداف الدراسة:

- الكشف عن فاعلية استخدام الألعاب اللغوية في تنمية المحصول اللفظي لدى عينة من التلاميذ الذين يعانون من اضطرابات اللغة والكلام.
- التعرف على الفروق بين الذكور والاناث ذوي اضطرابات اللغة والتواصل في المحصول اللفظي.
- التعرف على الفروق في المحصول اللفظي بين التلاميذ الذين يعانون من اضطرابات اللغة والتواصل تبعاً لمتغير العمر.

أهمية الدراسة:

تستمد هذه الدراسة أهميتها من أهمية موضوعها الذي تناول تنمية المحصول اللفظي باستخدام الألعاب اللغوية والذي أصبح هدفاً مهمًا يؤمل أن يتقن التلاميذ مهاراته، كما تبرز أهمية الدراسة في كونها محاولة جديدة في الكشف عن فعالية استخدام الألعاب اللغوية في تنمية المحصول اللفظي لدى فئة معينة وهي ذوو اضطرابات اللغة والتواصل. ويمكن تلخيص أهمية الدراسة في الآتي:

١- قلة الدراسات التي تناولت تأثير استخدام الألعاب اللغوية في تنمية المحصول اللفظي لدى عينة من التلاميذ الذين يعانون من اضطرابات اللغة والكلام –حد علم الباحث.

٢- تقديم نموذج يمكن أن يفيد التربويين في مجال تنمية المهارات اللغوية.

٣- الإسهام في تشجيع الباحثين لإجراء دراسات وبحوث مماثلة في مجال استخدام الألعاب اللغوية.

حدود الدراسة:

الحدود الموضوعية: فعالية الألعاب اللّغوية في تنمية المحصول اللفظي لدى الطلاب ذوي اضطراب اللغة والتواصل.

الحدود الزمانية: العام الدراسي ٢٠٢١-٢٠٢٢م.

الحدود المكانية: مدارس مرحلة التعليم الأساسي بمدينة زالنجي، ولاية وسط دارفور، السودان.

الحدود البشرية: التلاميذ الذين يعانون من اضطرابات اللغة والتواصل.

المصطلحات:

١- **الألعاب اللّغوية**: يعرفها الهويدي (٢٠٠٢، ٢٦) بأنها: "نشاط يتم بين المتعلمين، متعاونين أو متنافسين، للوصول إلى غايتهم في إطار القواعد الموضوعة من النظم والتعليمات"

المحصول اللفظي: يعرف الموزة (١٩٩٩)"هو مجموعة من الكلمات التي يلفظها الأطفال أثناء حديثهم مع الآخرين بغض النظر عن تكرارها". ويشير الباحث إلى أن المحصول اللفظي هو عدد الكلمات العربية التي يستطيع الفرد إن يكتبها كتابة صحيحة في زمن تحدده ظروف التجربة.

٢- **اضطرابات اللغة والتواصل**: يعرفها الشخص (٢٠٠١) "بأنها عدم القدرة على إصدار أصوات اللغة بصورة سليمة نتيجة لمشكلات في التناسق العضلي، أو عيب في مخارج أصوات الحروف أو فقر في الكفاءة الصوتية، أو خلل عضوي تعوق عملية التواصل، أو تسترعي اهتمام الشخص المتحدث، أو تفضي إلى معاناة الفرد من القلق وسوء التوافق".

الإطار النظري والدراسات السابقة:

أولاً: الإطار النظري:

١ -مفهوم الالعاب اللّغوية:

يعد اللعب مدخلًا وظيفيًا لعالم الطفولة ووسيطا تربويا مهما يسهم في تشكيل شخصية الطفل وبنائها من جميع الجوانب الجسمية والحركية والاجتماعية والانفعالية العقلية والمعرفية فهو من ناحية يؤدي إلى تغيرات نوعية في تكوين الطفل كما أنه منطلق للنشاط التعليمي والتربوي والذي سيسود لدى الطفل في المرحلة اللاحقة (عويس، ٢٠٠٣). ويعرف الغرير (٢٠٠٩، ٢٧) اللعب بأنه نشاط موجه أو غير موجه يقوم فيه الطفل من أجل تحقيق المتعة والتسلية يستغله الكبار عادة ليسهم في تنمية سلوكهم وشخصياتهم بأبعادها المختلفة العقلية والجسمية والوجدانية.

يعرف السعدية مكاحلي (٢٠١٨، ٢٣) الألعاب اللغوية بأنها: مجموعة من الأنشطة الفصلية التي تهدف إلى تزويد المعلم والمتعلم بوسيلة ممتعة ومشوقة للتدريب على عناصر اللغة، وتوفير الحوافز لتنمية المهارات اللغوية المختلفة في إطار قواعد موضوعة تخضع لإشراف المعلم أو للمراقبة على الأقل. ويعرف المحمدي (٢٠١٣، ٧٦) الألعاب اللغوية بأنها أداة تعليمية محددة الأهداف تحمل سمات اللعب من حيث التشويق والمتعة وسمات الأداة أو الاستراتيجية التعليمية من حيث التخطيط والسعي لتحقيق أهداف محددة لدرس أو مفهوم لغوي معين، ويركز التربويون عامة على أن اللعب عنصر أساس في تعليم التلاميذ، لذا لابد من تشجيعهم على اللعب وتكيفهم مع الأهداف التعليمية (الحيلة، ٢٠٠٣).

ويضيف الباحث بأن اللعب عبارة عن نشاط طبيعي فطري يقوم به الطفل لتحقيق هدف معين، ومن خلاله يتعرف الطفل على ذاته، ويطور لغته ويقوي عضلاته، كما يعمل على جذب انتباه الطفل وتشويقه للتعلم.

أهمية الألعاب اللّغوية:

تؤكد الاتجاهات التربوية أن اللعب مادة أساسية في تربية الطفل، حيث يذكر علماء الاجتماع والانثروبولوجيا أن الإعداد الثقافي والاجتماعي للأطفال يتم من خلال اللعب، فمنه يتعلم الطفل الكثير عن نفسه وعن العالم واللعب يصغر عالم الطفل إلي أجزاء يمكنهم من السيطرة عليه. فالتعليم باللعب يعد مطلباً تربوياً أساسياً، حقاً طبيعياً للفرد وينبغي على الآباء والمربين تهيئة الفرص والوسائل المناسبة للطفل لممارسة اللعب كحق طبيعي من الحقوق الأساسية كالمأكل والمشرب والملبس والمسكن. فالألعاب التربوية من أهم الوسائل التعليمية لاكتساب الحقائق والمفاهيم والقواعد العلمية والفنية، حيث تعمل على تجسيد المفاهيم المجردة لدى الطفل وتقربها منه في شكل محسوس، فهي تعوده على الملاحظة أولًا، والاستنتاج ثانيًا والتطبيق ثالثًا (السعدية مكاحلي، ٢٠١٨).

معايير اختيار الألعاب اللّغوية:

يشير إبراهيم وبلعاوي (٢٠٠٧م، ص٢٤٤) إلى مجموعة من المعايير التي ينبغي أن يختار المعلم على أساسها اللعبة المناسبة للدرس وهي:

- أن تحتوي على روح المنافسة والتحدي، ألا تخرج عن الإطار العام المخطط لها، وأن يكون لها أهداف محددة وواضحة مسبقاً.

- أن تكون مناسبة لخبرات التلاميذ وقدراتهم، وأن تكون مثيرة وممتعة وتحقق الدافعية للتعلم، وأن تراعي الخصائص العمرية والمرحلة التعليمية للمتعلمين.
- ألا يكون دور التلميذ فيها واضحاً ومحدداً، وأن يراعي فيها الزمن، وأن يسجل المعلم فيها ملاحظاته، وأن تراعي مجالات السلامة العامة.
- أن تتناسب أعداد المتعلمين المشاركين فيها، وإمكانية تنفيذ اللعبة داخل حجرة الصف،
- أن تبنى على أسس تمثل بدقة المفهوم أو المهارة المطلوب تدريسها، وتدرج كل مجموعة من الألعاب في الصعوبة.
- وأن تتناسب مع الإمكانيات المادية للمدرسة.

مراحل الألعاب اللّغوية:

تمر الألعاب اللغوية حسب ما أشار إليها المحمدي (٢٠١٣) بأربع مراحل:

١- مرحلة الإعداد: وفيها يتم التأكد من صلاحية الألعاب قبل توزيعها على التلاميذ، وتجربة الألعاب وإعداد مكان تطبيق الألعاب، وتهيئة التلاميذ ذهنياً.
٢- مرحلة اللعب: وفيها يتم توزيع الألعاب على التلاميذ بطريقة منتظمة ويراعى فيها الفروق الفردية بين التلاميذ أثناء اللعب.
٣- مرحلة التقويم: وهي مرحلة ما بعد اللعب وفيها يقوم المعلم بمشاركة التلاميذ في تقويم اللعبة ومدى تحقيق أهدافها.
٤- مرحلة المتابعة: وتشمل العمليات التي تتضمن استخدام اللعبة مرة قادمة بطريقة أفضل.

دور المعلم في استخدام الألعاب اللغوية:

أشار الحيلة (٢٠٠٣) إلى أن دور المعلم في استخدام الألعاب اللّغوية يتمثل في الاتي:

١- تحديد اسم اللعبة التي يقوم بها التلاميذ.
٢- تحديد الأهداف الخاصة بكل لعبة لغوية.
٣- تحديد المصادر والأدوات.
٤- تحديد إجراءات اللعبة وعدد المشتركين.
٥- الاتفاق مع التلاميذ على النشاط الذي سيقومون به.

٦- تهيئة ظروف العمل الجيدة.

ويشير الباحث إلى أن الألعاب اللغوية تعد من أكثر الأدوات تشويقاً واستثارة لدافعية التلاميذ وهو ما يجعلها ذات أهمية في تعليم المهارات اللغوية للتلاميذ، ن من أهم الخصائص المميزة للتلاميذ في هذه المرحلة هو ميلهم للعب، وبالتالي يمكن الاستفادة من هذا الميل في تحسين المحصول اللغوي، وهذا ما يسعي إليه الباحث في الدراسة الحالية.

ويضيف الباحث بأن لألعاب تهدف إلى تشويق التلميذ وتنمية الاستعداد لديه للتعلم، واكسابه المهارات الجديدة، ومساعدة التلميذ على فهم ذاته وتقبل الآخرين واكتشاف البيئة التي يعيش فيها، ومساعدة التلميذ على الإلمام بالمواد الدراسية وفهمها، وتهيئة التلميذ للتكيف مع المستقبل من خلال الاستجابات الجديدة التي يقوم بها في لعبه، بناء شخصية التلميذ وتحقيق التكامل بين وظائفه الاجتماعية والعقلية والاجتماعية والانفعالية، وكشف ميول التلميذ واتجاهاته وزيادة دافعيته وتنمية المشاركة الفعالة في التعلم، والمساهمة في تعليم المهارات الاجتماعية وخاصة مهارة اتخاذ القرار ومهارة حل المشكلات.

٢- مفهوم المحصول اللفظي:

اللغة مهارة اجتماعية مكتسبة فعندما يولد الإنسان يجد نظاماً لغوياً يسير عليه مجتمعه، يتلقاه منهم بالتعليم والتقليد تماماً كما يتلقى النظم الاجتماعية الأخرى، فالكلمات تهيئ للفرد حريته الخاصة، والشخص الذي لا يستطيع التعبير عن نفسه يفتقد كثيراً من خصائصه الإنسانية (بيبع، زيدان،٢٠١٣). إن اللغة تعد وظيفة عقلية مهمة جعلت الإنسان من أرقى الكائنات فهي وسيلة التفاهم والتعبير والتواصل مع الآخرين، وهي الحديث الشفهي الذي يعبر عن الأفكار ويقوم اللسان ويعّود التلاميذ على حسن النطق بالحروف من مخارجها ومعرفة الكلمات الصحيحة واستعمالها في جمل قصيرة مفيدة (الصميلي، ٢٠٠٢).

وهي أحد أبعاد النمو اللغوي الذي لقى اهتماما كبيرا يتمثل في مدى التعبير اللفظي فكلما تدرج التلاميذ في نموهم كانت جملهم أطول ومن ثم يكون ذلك مؤشرا ـ تقريبا ـ على كفاءاتهم اللفظية والجمل المكونة من كلمتين تعد تحسنًا على فعالية اتصال الطفل عن كلماته المفردة (الفار، ٢٠٠٣).

ويضيف الباحث أن المحصول اللفظي يلعب دوراً كبيراً في نجاح التلاميذ في المدارس وبخاصة أن معظم الاختبارات تتطلب امتلاك التلاميذ محصولًا لفظيًا كميًا يعينهم على

التعبير عن مدى فهمهم واستيعابهم، فالتلاميذ الذين يملكون محصولًا لفظيًا جيدًا يستطيعون أن يستجيبوا بسهولة بعكس التلاميذ الذين يمتلكون محصولًا لفظيًا ضعيفًا، فتحسين وتطوير المحصول اللفظي يدعم الثقة بالنفس للتلاميذ لأنه يمكنهم من التعبير عن أنفسهم بسهولة ويسر، وكذلك يعينهم على اجتياز الاختبارات الدراسية المختلفة.

ثانياً الدراسات السابقة:

دراسة صومان (٢٠١٨م): هدفت إلى التعرف على أثر استراتيجية الألعاب اللغوية في تنمية مهارات التخيل الإبداعي لطفل الروضة في مدينة عمّان الأردن، تكونت عينة الدراسة من (٥٠) طفلاً، استخدم المنهج التجريبي، تمثلت أداة الدراسة في قائمة مهارات التخيل الإبداعي، والدليل التعليمي باستخدام استراتيجية الألعاب اللغوية، وتوصلت الدراسة إلى أن هناك فروقًا ذات دلالة إحصائية في جميع مهارات التخييل الإبداعي بين أداء المجموعة التجريبية والضابطة لصالح المجموعة التجريبية وأن استخدام الألعاب اللغوية يعمل على تنمية مهارات التخيل الإبداعي.

دراسة العدوان (٢٠١٨): هدفت للتعرف على تنمية الاستعداد اللغوي لدى أطفال ما قبل المدرسة باستخدام استراتيجيتي الألعاب اللغوية والقصة بالأردن، تكونت عينة الدراسة من (٤٠) طفلاً من أطفال الرياض، اتبع المنهج شبه التجريبي، استخدمت الدراسة مقياس الاستعداد اللغوي، ودليل المعلم القائم على استراتيجيتي الألعاب اللّغوية والقصة، وأظهرت نتائج الدراسة فاعلية استراتيجيتي الألعاب اللغوية والقصة في تنمية الاستعداد اللغوي لدى أطفال ما قبل المدرسة.

دراسة المحمدي (٢٠١٣): هدفت للتعرف على فاعلية الألعاب اللغوية في تنمية مهارات التحدث لدى تلاميذ الصف الأول الابتدائية بمكة، المملكة العربية السعودية، شملت عينة الدراسة على (٦٠) تلميذاً من تلاميذ الصف الأول الابتدائي، اتبع المنهج شبه التجريبي، صُممت قائمة بمهارات التحدث، وبرنامج للألعاب اللّغوية، واختبار مهارة التحدث، وتوصلت الدراسة إلى وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطي درجات المجموعتين الضابطة والتجريبية في الأداء البعدي لمهارات التعبير عن القصص المصورة ومهارات التعبير عن مشاهدات التلميذ اليومية الحياتية ومهارات آداب التحدث لصالح المجموعة التجريبية، كما توصلت الدراسة أيضاً إلى وجود دلالة عملية لاستخدام الألعاب اللغوية.

دراسة الغوالبي (٢٠١٢): هدفت إلى معرفة فاعلية استخدام الألعاب التعليمية في تنمية ميل تلاميذ الصف الرابع الابتدائي بمحافظة بورسعيد بمصر نحو الاقتصاد المنزلي، تكونت عينة الدراسة من (٤٠) تلميذًا وتلميذة من تلاميذ الصف الرابع، استخدم المنهج الشبه التجريبي، تم تصميم برنامج مستند على الألعاب التعليمية، وتوصلت الدراسة إلى وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطي علامات المجموعة التجريبية، والمجموعة الضابطة في الاختبار البعدي ولمصلحة المجموعة التجريبية.

دراسة الجعيد (٢٠١١): هدفت للتعرف على فاعلية استخدام الألعاب اللغوية في تنمية بعض مهارات التمييز السمعي، والفهم القرائي لدى تلميذات الصف الرابع الابتدائي بمدينة الطائف بالمملكة العربية السعودية، طبقت الدراسة على عينة مكونة من (٦٠) تلميذة من تلميذات الصف الرابع، اتبع المنهج شبه التجريبي، وتمثلت أداة الدراسة في اختبار تحصيلي، وقائمة لبعض مهارات الفهم القرائي، والتمييز السمعي، وقد أظهرت نتائج الدراسة وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين المجموعتين التجريبية والضابطة في مستوى بعض مهارات التمييز السمعي والفهم القرائي لصالح المجموعة التجريبية.

دراسة البري (٢٠١١): هدفت إلى معرفة أثر استخدام الألعاب اللغوية في تنمية الأنماط اللغوية لطلبة الصف الرابع الأساسي بالأردن، طُبق على عينة تكونت من (٨٠) تلميذًا وتلميذة من تلاميذ الصف الرابع الأساسي، استخدم المنهج شبه التجريبي، تمثلت أداة الدراسة في اختبار تحصيلي، وتوصلت نتائج الدراسة أن الألعاب اللغوية تسهم في تنمية الأنماط اللغوية المختلفة عند التلاميذ.

دراسة أجرى عطا الله (٢٠٠٣): هدفت إلى معرفة أثر برنامج مقترح في الألعاب اللغوية لعلاج الضعف القرائي لدى طلاب الصف الثالث الابتدائي بمحافظة السويس بمصر، تكونت عينة الدراسة من (٦٠) تلميذًا وتلميذة من الذين لديهم ضعف قرائي استخدمت المنهج شبه التجريبي، طبقت عليهم بطاقة ملاحظة، أسفرت نتائج الدراسة عن أن التلاميذ الذين درسوا البرنامج المعتمد على الألعاب حققوا تحسناً في أدائهم البعدي، وأن البرنامج المقترح حقق مستوى من الكفاءة في أداء التلاميذ.

دراسة عليان (٢٠٠٣): هدفت للتعرف على فاعلية الألعاب التعليمية اللغوية في تنمية بعض مهارات القراءة لدى تلاميذ الصف الأول الابتدائي بمحافظة السويس بجمهورية مصر

العربية، تكونت عينة الدراسة من (٥٠) تلميذًا وتلميذة، اتبع المنهج شبه التجريبي، تم تحليل المحتوى لكتاب اللغة العربية للصف الأول الابتدائي، مع بناء اختبار مهارات القراءة الصامتة، وجاءت نتائج الدراسة لتؤكد تحسن أداء تلاميذ المجموعة التجريبية في التطبيق البعدي لاختبار مهارات القراءة الصامتة ككل، مما يدل على فعالية استراتيجية الألعاب اللغوية وتأثيرها الإيجابي على تنمية بعض مهارات القراءة الصامتة.

دراسة حنفي (٢٠٠٢): هدفت إلى التعرف على فعالية استخدام الألعاب اللغوية في تنمية بعض مهارات الاستعداد للقراءة في رياض الأطفال بجنوب مصر، طبقت الدراسة على عينة مكونة من (٨٠) طفلاً من مدارس رياض الأطفال الحكومية، اتبع المنهج شبه التجريبي، تمثلت أداة الدراسة في إعداد قائمة تتضمن مهارات الاستعداد للقراءة، وأظهرت نتائج الدراسة ضعف مستوى أداء أطفال مجموعة الدراسة لمهارات الاستعداد للقراءة للقياس القبلي، وأظهرت نتائج القياس البعدي تحسنًا كبيرًا لدى مجموعة الدراسة في مهارات الاستعداد للقراءة.

دراسة عبده (١٩٩٣): هدفت إلى معرفة أثر استخدام الألعاب اللّغوية في تدعيم مهارات التواصل في اللغة الانجليزية بوصفها لغة أجنبية لمرحلة رياض الأطفال في الأردن، تكونت عينة الدراسة من (٣٥) طفلاً من رياض الأطفال، اعتمدت الدراسة على المنهج شبه التجريبي، وأظهرت نتائج الدراسة إلى وجود فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى الدلالة بين متوسطي علامات المجموعة التجريبية، والمجموعة الضابطة في الاختبار البعدي لتقنية الألعاب اللغوية ولمصلحة المجموعة التجريبية التي درست بطريقة الألعاب اللغوية.

إجراءات الدراسة:

أولاً منهج الدراسة:

اتبع الباحث المنهج شبه التجريبي (تصميم المجموعة واحدة)، ويعرف بأنه "محاولة للتحكم في جميع المتغيرات والعوامل الإنسانية باستثناء متغير واحد" حيث يقوم الباحث بتطويعه أو تغييره بهدف تحديد وقياس تأثيره في العملية " (الشخص، ٢٠٠١، ٧٥).

ثانياً مجتمع الدراسة:

تكون مجتمع الدراسة من (١٣٠) تلميذًا وتلميذة من التلاميذ الذين يعانون من اضطرابات لغوية من تلاميذ مرحلة الأساس في مدينة زالنجي بولاية وسط دارفور السودان.

ثالثاً عينة الدراسة وخصائصها:

تكونت عينة الدراسة من (٣٠) تلميذاً من التلاميذ الذين يعانون من اضطرابات اللغة والكلام بنسبة (٢٣.١%) من مجتمع الدراسة، وقد تم اختيار أفراد العينة وفقاً للشروط التالية:

- أن تكون أعمار التلاميذ ما بين (٦–٩) سنوات.
- ألا يعاني التلميذ من أية إعاقات قد تؤثر على استجابته أو فهمه كالإعاقة السمعية.

جدول رقم (١) يوضح عينة البحث

الصف	الذكور	الاناث	المجموع
الأول	36	4	7
الثاني	3	3	6
الثالث	4	3	7
الرابع	5	5	10
المجموع	15	15	30

رابعاً أدوات الدراسة:

استخدم الباحث الأدوات التالية:

١ – الألعاب اللغوية:

أ– وصف البرنامج: تم إعداد الألعاب اللغوية من قبل الباحث بعد الوقوف على عدد من الدراسات التي أجريت حول الالعاب اللغوية، واشتملت الدراسة على عدد ثلاث ألعاب وهي:

١– لعبة استدعاء الكلمات: وتدور حول استدعاء معاني الكلمات من الذاكرة مع إمكانية استخدام الأنترنت في سبيل البحث عن معاني الكلمات.

٢– ولعبة الاستثارة: وهي لعبة تقوم على استثارة كلمات من خلال تكملة الكلمات الناقصة حرف من حروفها.

٣– لعبة التحدي: تدور حول تحدي معرفة الكلمات من خلال الإفصاح عن كلمات يتحدى بها زملائه في فهم معناها.

ب–ضبط الأداة: بعد الانتهاء من إعداد الألعاب للتأكد، تم عرضها على مجموعة من أساتذة التربية الخاصة وعلم النفس بالجامعات السودانية والسعودية، بغرض الوقوف على مدى سلامتها اللغوية وملاءمتها لمستوى التلاميذ وأي مقترحات تساعد في تطوير هذه الالعاب حيث تم تحديد أهداف الألعاب والأدوات المستخدمة فيها، ووقتها ومكانها والزمن اللازم لتنفيذها وشرح اللعبة من خلال أمثلة وإجراء التعديلات الموصى بها.

٢ – مقياس المحصول اللفظي:

أ– وصف المقياس: تم إعداد أداة البحث من خلال الرجوع للدراسات السابقة حول المجال والاطلاع على الأدبيات المختلفة، حيث تم إعداد مقياس لقياس المحصول اللفظي وتم بناء المقياس بمراعاة أن تكون مفرداتها مرتبطة بالمهارات اللغوية وأن تكون واضحها تتكون المقياس من (٢٨) سؤالًا تدور حول مدى إلمام المفحوص بالكلمات التي تبدأ بكل حرف من الحروف الهجائية، بحيث يتاح للمفحوص بذكر أكبر عدد من الأسماء، مع تخصيص دقيقة ونصف لكل سؤال.

ب– صدق وثبات المقياس: لمعرفة صدق المقياس تم استخدام أسلوب صدق المحكمين وذلك من خلال عرض المقياس على مجموعة من أساتذة التربية الخاصة وعلم النفس بالجامعات السعودية والسودانية لاستشارتهم حول مدى وضوح ومناسبة عبارات المقياس لقياس المحصول اللفظي وفي ضوء آرائهم تم التعديل وإعداد المقياس بصورته النهائية، أما فيما يتعلق بثبات المقياس استخدمت طريقة إعادة الاختبار في تقدير الثبات كونها طريقة مباشرة لتحديد ثبات الاختبار ومن أفضل الطرائق المستخدمة التي تعتمد على تطبيق الاختبار مرتين متتاليين على نفس المجموعة المتجانسة والممثلة للمجتمع الأصلي من التلاميذ حيث طبق اختبار المحصول اللفظي على العينة الاستطلاعية وقد تم إعادة الاختبار مرة ثانية بعد

مرور أسبوعين من التطبيق الأولي، وباستخدام معامل ارتباط بيرسون تم حساب قيم الثبات حيث بلغت قيمة الثبات (٠.٩٣) وهو معامل ثبات مرتفع.

خامساً المعالجة الإحصائية:

تم استخدام الأساليب الإحصائية التالية:

١– اختبارات لعينة واحدة ولعينتين Test.

٢– المتوسط الحسابي.

٣– الانحراف المعياري.

٤– معامل الارتباط.

٥– معامل الثبات.

عرض وتحليل ومناقشة النتائج وتفسيرها:

أولاً عرض وتحليل ومناقشة الفرض الاول:

نص على " توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى دلالة (٠.٠٥) بين متوسط المحصول اللفظي للتلاميذ في القياس القبلي والبعدي لصالح القياس البعدي".

للتحقق من الفرض الأول استخدم الباحث اختبار ت T Test لعينتين غير مرتبطتين والجدول رقم (٢) يوضح نتائج الفرض الأول.

جدول رقم (٢) يوضح نتائج الفرض الأول

القياس	العدد	المتوسط	الانحراف	قيمة ت	القيمة الاحتمالية	الاستنتاج
القبلي	30	27	3.34	4.32	0.03	دالة
البعدي	30	34	2.32			

علماً بأن مستوى الدلالة (٠.٠٥).

يلاحظ من الجدول رقم (٢) أن المتوسط الحسابي في القياس القبلي (٢٧) أقل من المتوسط الحسابي في القياس البعدي، وأن القيمة الاحتمالية (٠.٠٣) أقل من مستوى المعنوية وهذا يعني وجود فروق ذات دالة إحصائية بين القياس القبلي والقياس البعدي لصالح القياس البعدي وأن البرنامج المستخدم ذو فاعلية.

اتفقت هذه النتيجة مع نتائج دراسة عبده (١٩٩٣) والتي أشارت إلى وجود فروق بين متوسطي القياس القبلي والقياس البعدي لصالح القياس البعدي، ودراسة حنفي (٢٠٠٢) والتي أشارت إلى أن هناك تحسنًا كبيرًا لدى مجموعة الدراسة في القياس البعدي، ودراسة

عطا الله (٢٠٠٣) والتي أسفرت نتائجها عن أن التلاميذ الذين درسوا البرنامج المعتمد على الألعاب حققوا تحسناً في أدائهم البعدي، ودراسة عليان (٢٠٠٣) التي أظهرت تحسن أداء مجموعة الدراسة في التطبيق البعدي نتيجة لاستخدام الألعاب التعليمية، ودراسة الغوالبي (٢٠١٢) والتي أشارت إلي وجود فروق في الاختبار البعدي وان هناك فاعلية للألعاب التعليمية، ودراسة المحمدي (٢٠١٣) والتي أشارت إلي وجود فروق لصالح الأداء البعدي.

ويشير الباحث إلي أنه يمكن تفسير فاعلية برنامج الألعاب اللغوية إلى ما تتصف به الألعاب اللغوية من قدرة على جعل المتعلم نشطًا وفاعلاً ضمن مواقف تعليمية بعيدة عن النمط الاعتيادي، وأن هذه الألعاب تجعل الموقف التعليمي يتصف بالإثارة والتشويق والتعزيز والمنافسة وتؤدي أدواراً مهمة، فهي تحدث تفاعلًا بين التلميذ وبيئته بغرض التعلم وإنماء الشخصية والسلوك والمهارات، وتنشّط القدرات العقلية والذهنية وتبرز المواهب لدى التلاميذ، وتنمي قيم المفاهيم وتساعد على إدراك معاني الأشياء، وتقرب المفاهيم وتساعد على إدراك معاني الأشياء، وتسهم في تفريد التعليم وتنظيمه لمواجهة الفروق الفردية بين التلاميذ، وتعزز الخبرات المتعلمة، وتعطي فرصة للمراجعة المثمرة لما سبق تعلمه، وتساعد التلاميذ في التعبير عن ذواتهم، وتسهم في استثارة دافعية التلاميذ.

ويضيف الباحث بأن اللغة أساس الحضارة وتطورها يؤدي إلى تطور وتنمية الإنسان أما أي خلل فيها يؤدي إلى مشكلات سلوكية حيث يعاني ذوو الاضطرابات اللّغوية من اضطراب الوجدان، فالمضطرب يمر بمشاكل نفسية في بدء حياته تتمثل في خيبة الأمل التي يخبرها في أول محاولة للكلام فلا يتشجع للاستمرار فيه وبالتالي يكبر خوفه فقد يمتنع عن الكلام، كما أن المصابين باضطراب اللغة يكونون أكثر قلقاً وتخوفاً وإحساساً بالوحدة وعدم الطمأنينة مما يزيد تفاقم اضطرابات اللغة لديهم، فالتلاميذ ذوو اضطرابات اللغة والتواصل بأنهم يعانون من ضعف في الانتباه، وعدم سلامة الجهاز الحسي، وتأخر ظهور اللغة، وفقدان القدرة على فهم اللغة وإصدارها، وصعوبة التذكر والتعبير، وصعوبة فهم الكلمات والجمل. فاضطراب اللغة هو إعاقة يؤثر على فهم واستعمال وإنتاج اللغة المنطوقة أو اللغة المكتوبة أو نظام التواصل الرمزي اللفظي، وهو عامل مؤثر في المحصول اللفظي ويؤدي إلى الانطواء والانسحاب من المواقف الاجتماعية أو الإحباط والشعور بالفشل أو النقص أو بالذنب أو العدوانية نحو الذات أو نحو الآخرين.

فالألعاب اللغوية تعمل على تزويد التلاميذ بخبرات أقرب إلى الواقع العملي، كما تسهم في التعليم الإبداعي للغة وتنمية الاستكشاف والتجريب وتقلل الفجوة بين ما يجري في غرفة الصف وما يجري في مواقف الحياة اليومية، هذا إلى جانب إتاحتها الفرصة لتغيير الدور التقليدي لكل من المعلم والتلميذ. فالتمرينات اللغوية أكثر الأدوات تشويقاً واستثارة لدافعية التلاميذ وهو ما يجعلها ذات أهمية في تعليم المهارات اللغوية وبخاصة في المرحلة الابتدائية لكونها مرحلة من أهم خصائصها الميل إلى اللعب وهو ما يجعل من الضروري الاستفادة من هذه الميول في تعليم وتنمية المهارات اللغوية والتدريب على مهاراتها المختلفة وبخاصة التحدث.

ثانياً عرض وتحليل ومناقشة الفرض الثاني:

نص الفرض على: لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى دلالة (٠.٠٥) بين متوسطي المحصول اللفظي للتلاميذ الذكور والتلميذات الإناث في القياس البعدي.

للتحقق من الفرض استخدم الباحث اختبار ت T Test لعينتين غير مرتبطين والجدول رقم (٣) يوضح نتائج الفرض الثاني.

جدول رقم (٣) يوضح نتائج الفرض الثاني.

الجنس	العدد	المتوسط	الانحراف	قيمة ت	القيمة الاحتمالية	الاستنتاج
الذكور	15	36.4	3.24	0.54	0.07	دالة
الاناث	15	37.1	3.75			

علماً بأن مستوى الدلالة (٠.٠٥).

يلاحظ من الجدول رقم (٣) أن المتوسط الحسابي للذكور في القياس البعدي (٣٦.٤) يساوي تقريبا المتوسط الحسابي للإناث في القياس البعدي (٣٧.١)، وأن القيمة الاحتمالية (٠.٠٧) أكبر من مستوى المعنوية وهذا يعني عدم وجود فروق ذات دالة إحصائية بين التلاميذ الذكور والتلميذات الإناث في القياس القبلي.

اتفقت هذه النتيجة مع نتيجة دراسة عبد الواحد (١٩٨٢) والتي أشارت إلى عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين الذكور والإناث في المحصول اللفظي. ويشير الباحث إلى أن معاناة التلاميذ من الجنسين من اضطرابات اللغة والتواصل تجعل تدني المحصول اللفظي لديهم أمرًا بديهيًا، فهم يعانون من نفس الأعراض: من تأخر لغوي، وحبسة كلامية بسبب قلة المحصول اللفظي ويشير الباحث إلى أن هناك بعض الأدبيات تشير إلى أن البنات

يتفوقن على البنين في سرعة النمو اللغوي وبخاصة في مرحلة بدء استعمال الكلمات وعدد المفردات اللّغوية وطول الجمل ودرجة تعقيدها.

ثالثاً: عرض وتحليل ومناقشة الفرض الثالث:

نص الفرض على: توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى (٠.٠٥) بين متوسط المحصول اللفظي للتلاميذ تعزى لمتغير العمر.

للتحقق من الفرض استخدام الباحث اختبار تحليل التباين ANOVA والجدول رقم (٤) يوضح نتائج الفرض الثالث.

جدول رقم (٤) يوضح نتائج الفرض الثالث

العمر	العدد	المتوسط	مج المتوسطات	مربع المتوسطات	قيمة ف	القيمة الاحتمالية	الاستنتاج
٦	٧	٢٥	داخل المجموعات ١٢١٤.٦	٤٠٤,٩	٦٤.٤	٠.٠٠١	دالة
٧	٦	٣٠					
٨	٧	٣٥	بين المجموعات ١٦٣.٤	٦.٣			
٩	١٠	٤١					
المجموع	٣٠	٣٤	١٣٧٨				

علماً بأن مستوى الدلالة (٠.٠١).

من الجدول رقم (٤) يلاحظ أن متوسطات الفئات العمرية لعينة الدراسة في القياس البعدي هي (٢٥، ٣٠، ٣٥، ٤١)، وأنه كلما تقدم العمر زادت درجة المحصول اللفظي، وبالنظر للقيمة الاحتمالية (٠.٠٠١) أقل من مستوى الدلالة (٠.٠١)، وهذا يعني أن هناك فروقًا في المحصول اللفظي، وأن هذه الفروق تعزى لفئة العمر الأعلى، أي أن المحصول اللفظي للتلميذ يزداد كلما تقدم في السن.

ويشير الباحث إلى أنه كلما زاد عمر الطفل زاد نضج جهازه الكلامي وزاد تعرضه للخبرات اللغوية وبالتالي يزداد المحصول اللفظي ويكون فهمه دقيقًا، وتتحدد معاني الكلمات في ذهنه، ويعود الارتباط بين العمر والنضج لدى الطفل إلى نضج الجهاز الكلامي والنضج العقلي، كما أن عدد الأخطاء في الكلام يتناقص تدريجيًا تبعًا لدرجة النضج التي يصلها الطفل، وأن عدد المفردات وطول الجملة يزداد وفقًا لنموه العقلي والزمني، وأن تعقيد التراكيب اللغوية يزداد بازدياد العمر.

خاتمة الدراسة:

أجريت الدراسة بهدف التعرف على فعالية الألعاب اللغوية في تنمية المحصول اللفظي لدى ذوي اضطرابات اللغة والتواصل، وذلك من خلال تصميم برنامج قائم على الألعاب اللغوية وقياس المحصول اللفظي النوعي لدى عينة من التلاميذ ذوي اضطرابات اللغة والتواصل وخلصت الدراسة إلى الآتي:

- وجود فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى دلالة (٠.٠٥) بين متوسط المحصول اللفظي للتلاميذ في القياس القبلي والبعدي لصالح القياس البعدي.
- عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى دلالة (٠.٠٥) بين متوسطي المحصول اللفظي للتلاميذ الذكور والتلميذات الإناث في القياس البعدي.
- فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى (٠.٠٥) بين متوسط المحصول اللفظي للتلاميذ تعزى لمتغير العمر ولصالح العمر الأكبر سناً.

توصيات الدراسة:

من خلال النتائج السابقة توصي الدراسة بالتوصيات التالية:

- ضرورة تقديم دورات تدريبية لأخصائي التخاطب للتدريب على المهارات اللغوية وطرق تنميتها لدى التلاميذ.
- ضرورة استخدام الألعاب اللغوية في تدريس المهارات اللغوية وبخاصة في مرحلة التعليم الابتدائي.
- إجراء دراسات مقارنة بين استخدام الألعاب اللغوية والطرق الأخرى في تنمية المحصول اللفظي والنمو اللغوي.
- ينبغي على المعلم أن يكون على وعي ومهارة بأهمية الألعاب اللغوية والتدرب على استخدامها من أجل أن يكون دوره ناجحاً بالصورة المأمولة.
- تضمين أنشطة عملية تستثير تنمية المهارات اللغوية في مناهج التعليم العام.

قائمة المراجع والمصادر:

إبراهيم معتز، وبلعاوي، برهان (٢٠٠٧)، فن التدريس وطرائقه العامة، مكتبة الفلاح، الكويت، دولة الكويت.

أحمد نايل الغرير (٢٠٠٩)، النمو اللغوي واضطرابات النطق والكلام، عالم الكتب الحديثة، القاهرة، جهورية مصر العربية.

البجة، عبدالفتاح حسن (٢٠٠١)، أساليب تدريس مهارات اللغة العربية وآدابها، دار الكتاب الجامعي، العين، الأمارات العربية المتحدة.

البري، قاسم (٢٠١١)، أثر استخدام الألعاب اللغوية في منهاج اللغة العربية في تنمية الأنماط اللغوية لدى طلبة المرحلة الأساسية، المجلة الأردنية في العلوم والتربية، جامعة اليرموك، عمان، ٤(١)، ٢٣–٣٤.

الجعيد، هنادي عائض (٢٠١١)، فاعلية استخدام الألعاب اللغوية في تنمية بعض مهارات التمييز السمعي والفهم القرائي لدى تلميذات الصف الرابع الابتدائي بمدينة الطائف، رسالة ماجستير منشورة،_جامعة الطائف، الطائف.

حنفي، أحلام بدوي (٢٠٠٢)، فعالية استخدام الألعاب اللغوية في تنمية بعض مهارات الاستعداد للقراءة في رياض الأطفال، رسالة ماجستير غير منشورة، جامعة أسيوط، مصر.

الحيلة، محمد محمود (٢٠٠٣)، الألعاب التربوية وتقنيات إنتاجها، دار المسيرة عمان، الأردن.

السعدية مكاحلي (٢٠١٨)، استخدام الألعاب اللغوية في تنمية مهارات التحدث لدى تلاميذ السنة الأولي ابتدائي، رسالة ماجستير غير منشورة، جامعة محمد خضير، الجزائر.

شحاتة، حسن، والنجا، زينب (٢٠٠٣)، معجم المصطلحات التربوية والنفسية، الدار المصرية اللبنانية، القاهرة، جمهورية مصر العربية.

الشخص، عبدالعزيز (٢٠٠١)، قاموس التربية الخاصة والتأهيل لذوي الاحتياجات الخاصة، مكتبة الأنجلو المصرية، القاهرة.

الصميلي، يوسف (٢٠٠٢) اللغة العربية وطرق تدريسها، المكتبة العصرية، بيروت، لبنان.

صومان، أحمد إبراهيم (٢٠١٨)، أثر استراتيجية الألعاب اللغوية في تنمية مهارات التخيل الإبداعي لدى أطفال الروضة في مدينة عمان، مجلة الدراسات التربوية، الجامعة الأردنية، المجلد ٩ (١٦)، ١٢٠–١٥٦.

عبدالباقي، سلوى محمد (١٩٩٢)، سيكولوجية اللعب بين النظرية والتطبيق، مكتبة الإسكندرية، الإسكندرية، جمهورية مصر العربية.

عبدالعزيز، ناصف مصطفي (١٩٨٣)، الألعاب اللغوية في تعليم اللغة الأجنبية، دار الراية، الرياض المملكة العربية السعودية.

عبده، رلى (١٩٩٣)، "أثر استخدام الألعاب ٱللغويّة في تدعيم مهارات التواصل في ٱللغة الإنجليزيّة كلغة أجنبيّة لدى عيّنة من الطلبة المبتدئين في الأردن"، رسالة ماجستير غير منشورة، الجامعة الأردنية، عمان.

العدوان، أحلام حسن (٢٠١٨)، تنمية الاستعداد اللغوي لدى أطفال ما قبل المدرسة باستخدام استراتيجيتي الألعاب اللغوية والقصة، مجلة الدراسات التربوية، الجامعة الأردنية ٤٥ (٤)، ٢٠١٨.

عطا الله عبدالحميد زهري (٢٠٠٣)، برنامج مقترح في الألعاب اللغوية لعلاج الضعف القرائي لدى تلاميذ الصف الثالث الابتدائي، مجلة القراءة والمعرفة، الجمعية النفسية للقراءة والمعرفة، أغسطس، ١٩٥–٢٣٤.

عليان، عبدالعزيز محمد (٢٠٠٣) فعالية الألعاب اللغوية في تنمية بعض مهارات القراءة لدى تلاميذ الصف الأول الابتدائي، رسالة ماجستير غير منشورة، كلية التربية، جامعة قناة السويس.

عويس، عفاف أحمد (٢٠٠٣)، النمو النفسي للطفل، كلية رياض الأطفال، جامعة القاهرة، القاهرة، جمهورية مصر العربية.

غضون خالد شريف (٢٠١٠)، أثر استخدام الرسوم التوضيحية في المحصول اللفظي لدي تلاميذ التربية الخاصة، مجلة أبحاث كلية التربية، جامعة الموصل، المجلد ١٠(١)، ١٢٩–١٢٣.

الغوالبي، نشوى عبدالحميد (٢٠١٢)، فعالية استخدام برنامج الألعاب التعليمية في تنمية ميل تلاميذ الصف الرابع الابتدائي نحو الاقتصاد المنزلي، مجلة كلية التربية، جامعة بورسعيد، العدد (١١)، يناير ٢٠١٢.

الفار، مصطفى محمد (٢٠٠٣) الدليل إلى صعوبات التعلم، دار يافا العلمية للنشر، عمان، الأردن.

اللبابيدي، عفاف، وخلايلة، عبد الكريم (١٩٩٣)، سيكولوجية اللعب، دار الفكر، عمان، الأردن.

لموزه، اشواق سامي جرجيس (١٩٩٩) المحصول اللفظي وعلاقته ببعض المتغيرات لدى أطفال الصف الأول الابتدائي، رسالة ماجستير غير منشورة، كلية التربية للبنات، جامعة بغداد.

المهدي، تركي عطية (٢٠١٣) فاعلية استخدام الألعاب اللغوية في تنمية مهارات التحدث لدى تلاميذ الصف الأول الابتدائي، رسالة ماجستير غير منشورة، كلية التربية، جامعة أم القري.

نادية عزيز بعيبع، وسحر زيدان (٢٠١٣)، مقدمة في اضطرابات اللغة والكلام، دار النشر الدولي، الرياض، المملكة العربية السعودية.

الهويدي، زيد (٢٠٠٢)، الألعاب التربوية لتنمية التفكير، دار الكتاب، العين، الإمارات العربية المتحدة.

٦-٣ المراجع الإنجليزية:

- Alfaqih, A. M (1995) The effect of using games in English language teaching on the seventh grade achievement in Jordan, master thesis Yarmouk University, Irbid, Jordan.

- Danesi, M. (1993) Language Games in Italian. The Canadian Modern Language Review, 49(3): 604– 605.