

أثر الألعاب اللغوية في تحسين مهارات التواصل اللغوي لدى مرحلة رياض الأطفال في الأردن

The Effect of Linguistic Games on Improving Linguistic Communication Skills of Kindergartens in Jordan

د. رضا المواضية

Dr. Rada Al Mwadiah

جامعة الزرقاء

radamwdiah@yahoo.com

د. أحمد عيسى داود

Dr. Ahmed I. Daoud

جامعة الزرقاء

daoudahmed82@yahoo.com

الملخص

هدفت الدراسة معرفة أثر الألعاب اللغوية في تحسين مهارات التواصل اللغوي لمرحلة رياض الأطفال في الأردن، واعتمدت الدراسة المنهج شبه التجريبي، وتكونت أفراد الدراسة من (٣٥) طفلاً من مرحلة رياض الأطفال، ولتحقيق أهداف الدراسة تم إعداد اختبار مهارات التواصل اللغوي، وكشفت نتائج الدراسة أن الألعاب اللغوية لها أثر دال إحصائياً في مهارات التواصل اللغوي ولصالح المجموعة التجريبية، وتوصي الدراسة بضرورة تصميم الألعاب اللغوية لتدريس موضوعات مختارة لمنهاج رياض الأطفال، وتدريب معلمات رياض الأطفال على كيفية توظيفها في التدريس.

الكلمات المفتاحية: الألعاب اللغوية، مهارات التواصل اللغوي، رياض الأطفال.

Abstract

This study aims to identify the effect of the linguistic games on improving the linguistic communication skills of kindergarteners in Jordan. It is based on the quasi-experimental approach. The sample of the study consists of (35) children from kindergartens. To achieve the objectives of the study, the researchers have developed a linguistic communication skills test. The results reveal that the linguistic games have statistically significant differences in the performance of kindergarteners in favor of the experimental group. The study recommends the necessity of designing linguistic games to be used in teaching kindergarteners besides training their teachers on how to implement them in the classroom.

Keywords: Linguistic games, Linguistic communication skills, Kindergarten.

المقدمة

فرص الوصول إلى جميع المتعلمين في الفصول الدراسية إلى التفاعل (Gardner, 2006).

والألعاب اللغوية نشاطٌ هادفٌ منضبط له قواعد معينة، وتتضمن أدواتًا يُوَدِّعها المعلم والمتعلمون لتحقيق النتائج الوجدانية والمعرفية. كونها تدريبيًا لغويًا، يناسب عددًا من الأبواب النحوية يوجهها المعلم، لتحقيق النتائج المطلوبة، بحيث تكون مخططة ومنظمة يُوَدِّعها المتعلمون بإشراف المعلم (البجة، ٢٠٠١).

وتهدف الألعاب إلى إكساب المتعلمين القدرة على التواصل عن طريق التعبير بالصوت والكلام والحركات (الراميني، ٢٠٠٦)، وتنعكس أهميتها عند الطفل على التواصل الاجتماعي فيما بينهم، وهذا ما يحدث بعفوية من خلال الأحاديث والأدوار التي يُوَدِّعها أفراد المجموعة، ويقوم المعلم بتشجيع الطفل وتعزيز اقتراحاتهم وتمييز قدراتهم الكلامية (Strum, 1996).

وتستخدم في اللعب اللغوي أشكال اللغة والقواعد اللغوية والكلمات والأصوات والرموز للتعبير عنها، وهي تساعد على كيفية إخراج الصوت المنظم، والنطق الصحيح، والتعبير السلس، وتساعد على الإدراك وإقامة العلاقات (سلامة، ٢٠٠٦).

وصنفت الألعاب اللغوية إلى ألعاب (الهويدي، ٢٠٠٢ و Vernon et al., 2007):

- تساعد على التمييز بين الحروف والكلمات ومعرفة المتشابه منها والمختلف.
- تساعد على النطق الجيد واللفظ الصحيح والتعبير السلس.
- تساعد على الإصغاء الجيد والتذكر والتمييز بين الألفاظ واختلاف المعنى بينها، مثل سرد القصص وإعادة قصها، مع تغيير بعض الكلمات.

تعد مرحلة الطفولة من المراحل التي يمر بها الإنسان في حياته، وينبغي في هذه المرحلة توفير بيئة ملائمة وسوية للطفل تساهم في تنشيط قدراته، وتحفيز مواهبه، ومن أهم الإستراتيجيات لتحقيق ذلك ممارسة اللعب بأنماطه المختلفة.

إن اللعب يساعد في نمو المتعلمين ذهنيًا وزيادة دافعيتهم للتعلم، وإن التعلم إذا امتزج بالمتعة والمرح والضحك أصبح تعلمًا حقيقيًا، وهذا يؤكد ضرورة تعلم اللغة والاستمتاع في الوقت نفسه، وما يعزز ذلك أن اللعب هو نشاط تعاوني يتضمن مشاركة فاعلة فيها نوع من المتعة، ويتضمن أهدافًا تُؤدِّي إلى نتائج معينة أهمها التعلم (الحيلة، ٢٠١٥).

وللألعاب أهمية في عملية تفاعل الطفل مع عناصر البيئة ومكوناتها، وهي إحدى أفضل الطرق لتعلم اللغة كونها وسيلة لتجهيز المعلومات، وتعلم مهارات جديدة، مما ينبغي عليهم تعلم قواعد اللغة والهيكل والمفردات أثناء اللعب (Azarmi, 2011).

وهي تساعد في تكوين لغة مفيدة وذو معنى، إذ يرغب المتعلمون بالمشاركة في اللعب لفهم ما يقوله الآخرون أو يكتبوه، وأن يتكلموا من أجل التعبير عن وجهة نظرهم الخاصة أو إعطاء المعلومات، وبفضل الألعاب، سيتاح للمتعلمين لغة تزيد من فرصة التحدث وإظهار شعورهم بقدر المستطاع (Wright, Betteridge & Buckby, 2015).

وتساعد الألعاب اللغوية على النطق الصحيح للطفل وتثري مفرداته، كونها جزءًا من الألعاب التعليمية، إذ يكون التدريس الجيد وفق أسلوب الألعاب، مثل: لعب الأدوار، وألعاب التقليد، والتعبير المسرحي كونها مناسبة بشكل خاص لجميع مراحل تعلم اللغة من أجل تعظيم

الاستماع إلى معلّمهم أو زملائهم.

أن مساعدة الأطفال على تعلم الاستماع إلى بعضهم البعض يتم من خلال إسهام البالغين في إعطاء الأطفال مهارات الاستماع لبعضهم وتقدير كل الدعم لتحديد أدوارهم في الحديث (Sobolak & Conway, 2016).

ويشير بشارة (٢٠١٠) إلى أن مهارة التحدث من أهم ألوان النشاط اللغوي، كونها وسيط التواصل اللغوي بين البشر قبل القراءة والكتابة، وهي مهارة ترتبط بكيفية التعامل مع الفرد أو الجماعة، ويكتسب المتعلمين من خلالها آداب المخاطبة ولباقة التصرف، واحترام الآخرين، والتعاون معهم.

وتعد مهارة القراءة من أهم مجالات النشاط اللغوي التي يمارسها المتعلمون، وهي من أدوات التواصل بنتاج العقل البشري، فلا يمكن أن يؤدي المتعلم ما هو مطلوب منه بصورة جيدة، إلا إذا اتقن هذه المهارة، كونها تحقق التواصل بين أفراد المجتمع الواحد من خلال الوقوف على فكر الآخرين واتجاهاتهم (مردان، ٢٠٠٥).

أما الكتابة فهي مهارة متعلّمة يمكن أن يتقنها المتعلمون بوصفها نشاطاً ذهنياً يقوم على التفكير، وهي مثل أي عملية معرفية تتطلب إعمال التفكير، وتتميّز اللغة المكتوبة على درجة عالية من التعقيد، لأنها تتضمن التعبير الكتابي والتهجئة والكتابة اليدوية، وهذه المحاور تتكامل مع بعضها لتشكّل المهارة الكلية للكتابة (راشد، ٢٠٠٥).

وعرف الإنسان الكتابة منذ زمن بعيد وعمل على تطويرها، وتعد هذه المهارة من الغايات المهمة من تعليم اللغة، مما جعله قادرًا على التعبير عمّا يعرف، وعمّا يجول في خاطره (العبيدي، ٢٠٠٩).

وأكدت نتائج الدراسات السابقة التي أظهرت فاعلية الألعاب اللغوية في تحسين مهارات التواصل اللغوي، ومنها دراسة الطحان (٢٠٠٣) التي هدفت الكشف عن العوامل التي تؤثر في تنمية استعداد الطفل لمهارة القراءة لدى أطفال سن الرياض في مصر، واعتمد عددا من اختبارات اللغة تتمثل في المهارات الآتية: النطق والكلام، والتعبير عن الحاجات، وإدراك العلاقات، ودلالة المفهوم، والمقارنة، والوصف، و بينت النتائج قصوراً لدى الأطفال في اختبارات اللغة مما يشير إلى عدم ملائمة البرامج المعدة للأطفال وحاجتها إلى التطوير والتعديل، وكذلك ضعف مهارات اللغة على مختلف مركباتها لدى

• تزيد من قدرة الطفل على فهم الألفاظ وأضدادها ومرادفاتها.
• تساعد على التمييز بين الألفاظ التي تحتوي على معنى الفعل أو الاسم.
• تساعد على تذوق الشعر، والإحساس بالجمال اللفظي، وموسيقى الكلمات، كالأناشيد والقصص الغنائية الحركية التي تساعد على توسيع أفق الخيال.

لذا؛ فإن برامج رياض الأطفال اللغوية، تتيح فرصاً للاستماع والفهم والتعبير، فضلاً عن أنها تهيئهم لتعلم مهارات القراءة والكتابة، وتقلل من درجة تأخر الأطفال في مهارات التواصل واكتساب المفردات، وتقلل من وجود مشكلات في القراءة فيما بعد (Nathali, 2010).

فتعلم اللغة عن طريق اللعب مفهوم واسع، فهو يركز على الترفيه والتفاعل وحل المشكلات في وقت واحد (Gee & Hayes, 2011). ولعل التواصل المبني على اللغة، أحد أهم المفاهيم المرتبطة بالإنسان، كونه يتواصل منذ أن كان جنيناً مع الأصوات التي يسمعها من الخارج، وهو في الأصل ثمرة لتواصل والديه جسدياً وعاطفياً ولغوياً (استيتيه، ٢٠٠٦).

كما إنّ الاهتمام بظاهرة التواصل اللغوي ضرورة لحدوث التفاعل المعرفي مع الآخر، ويمثل جوهره عملية نفذ بها إلى دروب الثقافات الأخرى والتعايش مع المجتمعات (حسن، ٢٠٠٢).

ولا بد من تعرض المتعلمين في حياتهم اليومية للاتصال والتواصل اللغوي داخل الصف، إذ تظهر عدة أدلة تبين أن تعلم اللغة يكون من أجل اجتياز الامتحانات، وليس لتطوير مهارات مثل الاستماع والتحدث (Bashiruddin, 2003).

وتعد مهارة الاستماع من وسائل التواصل اللغوي وأهمها، لأن الناس يستخدمون الاستماع والكلام أكثر من استخدامهم للقراءة والكتابة (مدكور، ٢٠٠١). كما تعد أول اتصال للطفل باللغة في السنة الأولى من عمره، فالاستماع فن من فنون اللغة العربية له مهارات كثيرة ويمكن تعلمها بالتدريب أو الممارسة (الهاشمي والعزاوي، ٢٠٠٤).

ويرى قورة (٢٠١١) أن الاستماع فنّ تعتمد عليه كلّ مهارات اللغة من تحدّث، وقراءة، وكتابة، لذا لا بد من الاهتمام بالمهارات والخبرات التي تؤدي إلى تحسين القدرة على الاستماع، بوصفه وسيلة أساسية في التفاعل مع الآخرين، حيث يقضي المتعلمون معظم أوقاتهم في

وفي دراسة ميحامي وفارماجاني (Meihami & Varmaghani, 2013) التي هدفت معرفة أثر دمج مواد لتعلم اللغة بمساعدة الحاسوب في تحسين القراءة والفهم في إيران، فقد أظهرت وجود فروق تعزى إلى طريقة التدريس بمساعدة الحاسوب (CALL)، إذ جاءت الفروق لصالح المجموعة التجريبية في اختبار مهارة القراءة.

وهدفت دراسة باذان (Pathan, 2014) إلى استخدام الألعاب في المدارس الابتدائية في التدريس الفعال لقواعد اللغة: دراسة حالة في مدينة سبها، وأظهرت أن استخدام الألعاب التربوية في تدريس قواعد اللغة أكثر فاعلية من الطريقة التقليدية.

وفي دراسة البطاينة (Bataineh, 2014) التي هدفت معرفة أثر استخدام ألعاب الموقع الإلكتروني على فهم القراءة لدى الطلبة السعوديين، فقد بينت وجود فروق في الاختبار البعدي، وذلك لصالح المجموعة التجريبية التي استخدمت طريقة التدريس باستخدام ألعاب الويب (المواقع الإلكترونية)، حيث زادت من دافعية الطلبة نحو تعلم مهارة القراءة واكتساب المفردات.

ويستنتج الباحثان أن معظم الدراسات السابقة التي تناولت الألعاب اللغوية أظهرت فاعليته في تدريس مختلف المجالات الدراسية كدراسة (الطحان، ٢٠٠٣؛ ٢٠٠٥؛ Boon & Steel, 2005؛ Mann, 2008؛ Liu & Chu, 2010؛ الهوارنه، ٢٠١٢؛ Rohani & Pourgharib, 2013؛ Selangor, 2013؛ Meihami & Varmaghani, 2013؛ Pathan, 2014؛ Bataineh, 2014)، وقد استفاد الباحثان من الدراسات السابقة في تصميم البحث، وفي إعداد الأداة الخاصة بمهارة التواصل اللغوي. وقد اختلفت هذه الدراسة عن الدراسات السابقة بأنها تناولت أثر الألعاب اللغوية في تحسين مهارات التواصل اللغوي لدى مرحلة رياض الأطفال في الأردن.

مشكلة الدراسة

تتأني مشكلة الدراسة من أن طلبة رياض الأطفال يعانون من ضعف واضح في مهارات التواصل اللغوي، إذ يوجد ضعف في مهارة القراءة لدى الطلبة في المراحل الدراسية المختلفة بخاصة المراحل الأولى (مقدادي وعاشور، ٢٠١٦) وأهم يعانون من ضعف عام في اللغة العربية، ومن بينها ضعف في الأنماط اللغوية، وضعف في مهارات التواصل اللغوي (زهرا وطعيمة، ٢٠١٦) وقد لمس الباحثان طبيعة عملهم في الإشراف على هذه المرحلة هذا الضعف لدى طلبة رياض الأطفال.

المجموعتين بما فيها التمييز السمعي مما يشير إلى قصور البرامج المعدة لرياض الأطفال في الاهتمام بهذه المهارات.

وهدفت دراسة بون وستيل (Boon & Steel, 2005) معرفة طبيعة التناسق الداخلي وألعاب مكونة من الورق وقلم رصاص لمجموعة في تحسين مهارة التحدث، في أمريكا وبينت النتائج وجود أثر إستراتيجيه التدريس القائمة على ألعاب الورقة والقلم في تحسين مهارة التحدث لدى الطلاب المشاركين في الدراسة.

أما دراسة مان (Mann, 2008) فهذهت معرفة أثر الوعي الصوتي والقراءة، واستخدمت اختبارين للوعي الصوتي والقراءة، وأظهرت أن أخطاء لفظ الحروف الساكنة كان له علاقة أكبر بالإدراك الإيقاعي، مقارنة بالإدراك الصوتي، وأن التطور غير الطبيعي والصحيح للكلام، له علاقة بإدراك الإيقاع وليس بالإدراك الصوتي.

وأجرى ليو وشو (Liu & Chu, 2010) دراسة هدفت استخدام الألعاب في كل مكان في الاستماع والتحدث، إذ أظهرت وجود أثر لاستراتيجيه التدريس القائمة على اللعبة الحاسوبية في تحسين مهارتي الاستماع والتحدث لدى الطلبة.

أما دراسة الهوارنه (٢٠١٢) فهذهت معرفة أثر بعض المتغيرات ذات الصلة بالنمو اللغوي لدى أطفال الروضة في دمشق، وبينت وجود علاقة بين النمو اللغوي لدى أطفال الروضة والمستوى الاقتصادي الثقافي للأسرة، ووجود علاقة بين النمو اللغوي ومعامل الذكاء، ولا يوجد فروق في النمو اللغوي بين الجنس.

وفي دراسة روحاني وبوغريب (Rohani & Pourgharib, 2013) هدفت معرفة تأثير الألعاب على تعلم المفردات في إيران، فقد أظهرت وجود فروق في الاختبار البعدي، وذلك لصالح المجموعة التجريبية التي درست باستخدام الألعاب التربوية في تعلم مفردات اللغة.

وأجرى سيلانجور (Selangor, 2013) دراسة هدفت معرفة أثر ألعاب الفيديو التعليمية على مهارات الكتابة لدى الطلاب في ماليزيا، وأظهرت أن استخدام ألعاب الفيديو في تعلم اللغة الإنجليزية كلغة ثانية له أثر كبير في تنمية مهارات الكتابة من خلال تنمية مهارة التعبير والسردي، ومهارة اكتساب المفردات، وزيادة الخيال لدى الطلبة عند الكتابة، وبناء المفردات، وتوليد وتنظيم الأفكار عند كتابة الموضوعات المختلفة.

سؤال الدراسة

- **طفل الروضة:** هو الطفل في المرحلة العمرية الممتدة من نهاية سن (٥) سنوات أو بداية السن (٦) سنوات، ويدرس في الروضة.

منهج الدراسة

اعتمدت الدراسة المنهج شبه التجريبي المتمثل بتصميم المجموعتين (التجريبية والضابطة) في تطبيق هذه الدراسة.

أفراد الدراسة

تكونت أفراد الدراسة من (٣٥) طفلاً وطفلة من روضة الأميرة عالية التابعة لمدارس قصبه عمان / تربية عمان الأولى. وكان اختيارهم بالطريقة العشوائية البسيطة؛ لتوفر أكثر من شعبة من شعب رياض الأطفال فيها، كما أبدت مديرة المدرسة ومعلمات رياض الأطفال رغبتهم في التعاون مع الباحثين. وجرى اختيار شعبة المجموعة التجريبية وتكونت من (١٨) طفلاً والتي درست وفق الألعاب اللغوية، وشعبة المجموعة الضابطة وتكونت من (١٧) طفلاً والتي درست بالطريقة الاعتيادية.

أداة الدراسة

لتحقيق أهداف الدراسة قام الباحثان بإعداد أداة الدراسة، وهي:

- اختبار مهارات التواصل اللغوي

لتحقيق أهداف الدراسة تم إعداد اختبار مهارات التواصل اللغوي بما يتناسب مع الخصائص النمائية لرياض الأطفال، وتكون الاختبار بصورته الأولية من (٣٥) فقرة، من نوع الشفوي والكتابي التكميلي والاختيار من متعدد، موزعة على أربع مهارات، هي: مهارة الاستماع (١١) فقرة، والمحادثة (١٠) فقرات، والاستعداد القرائي (١٠) فقرة، والاستعداد الكتابي (٤) فقرات.

- صدق الاختبار وثباته:

للتحقق من صدق المحتوى تم عرضه على (١١) محكمًا مختصًا في رياض الأطفال، وطلب إليهم إبداء آرائهم في مدى وضوح تعليمات الاختبار وطابعته، ومناسبة فقرات الاختبار، وصياغته اللغوية. وفي ضوء آراء المحكمين تم تعديل صياغة بعض الفقرات التي أجمع (٨٠٪) من المحكمين على تعديلها، وتم حذف فقرة ليصبح الاختبار بصورته النهائية مكونًا من (٣٤) فقرة موزعة على أربع مهارات، هي:

يتحدد سؤال الدراسة فيما يأتي:

ما أثر الألعاب اللغوية في تحسين مهارات التواصل اللغوي لدى مرحلة رياض الأطفال في الأردن؟

أهمية الدراسة

تنبثق أهمية الدراسة مما يأتي:

- الأهمية النظرية: إلقاء مزيد من الضوء على أهمية الألعاب اللغوية في تحسين مهارات التواصل اللغوي لدى مرحلة رياض الأطفال، للإرتقاء بمستوى أدائهم المتميز لتحقيق أفضل النتائج.
- الأهمية التطبيقية: وتكمن في تطوير أداة لقياس أثر الألعاب اللغوية في تحسين مهارات التواصل اللغوي، وكذلك تفتح المجال أمام الباحثين لإجراء مزيد من الدراسات حول الألعاب اللغوية ومهارات التواصل اللغوي.

حدود الدراسة

اقتصرت الدراسة على ما يأتي:

١. الحدود البشرية: تكونت من (٣٥) طفلاً وطفلة من روضة الأميرة عالية التابعة لمدارس قصبه عمان / تربية عمان الأولى.
٢. الحدود الزمانية: الفصل الثاني من العام الدراسي (٢٠١٦ / ٢٠١٧).
٣. الحدود المكانية: رياض الأطفال في مديرية التربية والتعليم لقصبه عمان.

التعريفات الإجرائية

ورد في الدراسة عدد من التعريفات الأساسية، منها:

- **الألعاب اللغوية:** هي الأنشطة التي يؤديها طلبة أفراد الدراسة داخل الصف وهم يتعلمون، وفيها يؤدي الطلبة الألعاب اللغوية بالتزامن مع حركة مناسبة لتلك الألعاب، وفيها يشعر الطلبة بالاستمتاع والتسلية، بأداء هذه الألعاب بطريقة جماعية وهو ما تقيسه أداة الدراسة.

- **مهارات التواصل اللغوي:** عبارة عن الطرق التي يستخدمها الفرد في التعبير عن نفسه ويستخدمها في التفاعل مع الآخرين، وتقاس إجرائيًا بالدرجة التي حصل عليها الطلبة في اختبار مهارات التواصل اللغوي الذي تم إعداده من قبل الباحثين.

فقد استخدمت الطريقة الإعتيادية.

- استخراج النتائج ومناقشتها، وصياغة التوصيات في ضوءها.

متغيرات الدراسة

تشمل هذه الدراسة المتغيرات الآتية:

- **المتغيرات المستقلة:** وهي طريقة التدريس، ولها مستويان: (الألعاب اللغوية، والطريقة الاعتيادية).

- **المتغير التابع:** وهو الدرجة التي يحققها الطلبة على اختبار مهارات التواصل اللغوي.

المعالجة الإحصائية

لتحقيق أهداف البحث واختبار سؤال الدراسة تم استخدام المتوسط الحسابي والانحراف المعياري لأفراد البحث، وكذلك استخدم تحليل التباين المتعدد (One Way MANCOVA)، وكذلك معادلة مربع إيتا (η^2) لقياس حجم الأثر.

نتائج الدراسة

- النتائج المتعلقة بالإجابة عن سؤال الدراسة: "ما أثر الألعاب اللغوية في تحسين مهارات التواصل اللغوي لدى مرحلة رياض الأطفال في الأردن؟".

للإجابة عن السؤال استخرجت المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية لأداء الطلبة على اختبار مهارات التواصل اللغوي، والجدول (١) يوضح ذلك.

الجدول (١)

المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية لدرجات أفراد الدراسة القبليّة والبعديّة على اختبار مهارات التواصل اللغوي.

الاختبار البعدي	الاختبار القبلي		العدد	مهارات التواصل اللغوي	المجموعة
	المتوسط	الانحراف المعياري			
٣,١٢٧	٩,٩٣	١,٨٩٦	٤,٢٢	١٨	الاستماع
١,٤٢	٨,٦١	١,٧٥٧	٣,٥٠	١٨	المحادثة
١,٣٤٨	٦,٧٦	١,٦٩٨	٣,٥٩	١٨	الاستعداد القرائي
١,٥٤٧	٢,٢٩	٠,٦٢٤	١,٤٧	١٨	الاستعداد الكتابي

مهارة الاستماع (١١) فقرة، والمحادثة (١٠) فقرات، والاستعداد القرائي (١٠) فقرات، والاستعداد الكتابي (٣) فقرات، وللتأكد من ثبات الاختبار جرى تطبيقه على عينة استطلاعية من خارج أفراد الدراسة وبلغت (٢٧) طفلاً في مدرسة الأميرة عالية، وتم حساب ثبات الاختبار باستخدام معادلة كودر ريتشاردسون (Richardson and Kuder-20) وقد بلغ (٠,٧٩) وهو معامل ثبات مناسب لأغراض الدراسة.

إجراءات الدراسة

من أجل التحقق من أهداف الدراسة قام الباحثان بالإجراءات الآتية:

- اختيار أفراد الدراسة بالطريقة العشوائية البسيطة من أطفال روضة الأميرة عالية من مدارس قصبة عمان / تربية عمان الأولى، واختيار الشعبة (أ) مجموعة تجريبية، والشعبة (ب) مجموعة ضابطة، إذ اتفق الباحثان مع إدارة المدرسة، ومع معلمات الصف اللاتي يدرسن طلاب الروضة من منهاج الخبرة لرياض الأطفال بتحديد الجدول الزمني للتدريس، بواقع (٧) حصص أسبوعياً، وبواقع حصتين يومياً.

- إعداد اختبار مهارات التواصل اللغوي، وتم تطبيقه على أطفال المجموعتين التجريبية والضابطة كتطبيق قبلي.

- طبقت معلمة الصف الألعاب اللغوية على طلبة المجموعة التجريبية وبصورة فردية، حيث اشتملت على مجموعة من الأنشطة بطريقة تعليمية هادفة وشائقة للمتعلمين، أما معلمة المجموعة الضابطة

مهارات التواصل اللغوي الكلي				
٤,٩٤	٢٩,٩٤	٢,٧٩٨	١٣,٢٢	١٨
١,٦٢	٧,٠٠	١,٧٢٨	٣,١٢	١٧
١,٨٧٥	٥,٤٧	١,٥٤٣	٣,٤١	١٧
١,٤٧٦	٨,٧٨	١,٥٨٩	٣,٩٤	٧
٠,٩٢٤	٣,١٧	٠,٧٨٤	١,٥٦	١٧
٣,٢٠٤	٢٣,٥٣	٢,٩٥٩	١١,٥٩	١٧
٢,٣٧	٨,٤٦٥	١,٨١٢	٣,٦٧	٣٥
١,٦٤٧	٧,٠٤	١,٦٥	٣,٤٥٥	٣٥
١,٤١	٧,٧٧	١,٦٤٣	٣,٧٦٥	٣٥
٠,٩٨٥	٢,٧٣	٠,٧٠٤	١,٥١٥	٣٥
٤,٠٧	٢١,٧٣	٢,٨٧	١٢,٤٠٥	٣٥

يبين الجدول (١) وجود فروق بين متوسطي درجات طلبة المجموعتين التجريبية والضابطة، حيث بلغ المتوسط الحسابي لدرجات طلبة المجموعة التجريبية في اختبار مهارات التواصل اللغوي القبلي الكلي (١٣,٢٢) بانحراف معياري بلغ (٢,٧٩٨)، أما في اختبار مهارات التواصل اللغوي البعدي فبلغ المتوسط الحسابي لدرجات طلبة المجموعة التجريبية (٢٩,٩٤) بانحراف معياري بلغ (٤,٩٤)، في حين بلغ المتوسط الحسابي لدرجات طلبة المجموعة الضابطة القبلي (١١,٥٩) بانحراف معياري بلغ (٢,٩٥٩)، أما في اختبار مهارات التواصل اللغوي البعدي فبلغ (٢٣,٥٣) بانحراف معياري (٣,٢٠٤)، ولاختبار دلالة هذه الفروق تم تطبيق اختبار تحليل التباين المشترك متعدد المتغيرات (MANCOVA)، وكانت النتائج كما في الجدول (٢).

الجدول (٢)

نتائج تحليل التباين المشترك متعدد المتغيرات (MANCOVA) بين متوسطي المجموعتين التجريبية والضابطة البعدي على اختبار مهارات التواصل اللغوي

مربع ايتا	مستوى الدلالة	قيمة ف المحسوبة	متوسط المربعات	درجات الحرية	مجموع المربعات	المتغير	مصدر التباين
٠,٣٣٣	٠,٠٣١	٢,٨٩٤	١٧,١٨٨	٥	٨٥,٩٤٠	الاستماع	الاختبار القبلي
٠,٥٤٢	٠,٠٠٠	٦,٨٧٦	١٩,١٧٤	٥	٩٥,٨٧٠	المحادثة	
٠,٥٠٨	٠,٠٠١	٥,٩٩٣	١٠,٣٢٦	٥	٥١,٦٣٢	الاستعداد القرائي	
٠,٢١٤	٠,١٩٨	١,٥٧٥	١,٦٥٢	٥	٨,٢٦٠	الاستعداد الكتابي	
٠,٦١١	٠,٠٠٠	٩,١٠٣	١٤٦,٣٨٤	٥	٩٧١,٩٢٠	الدرجة الكلية	

٠,١٦٤	٠,٠٢٤	٥,٦٧٢	٣٣,٦٨٥	١	٣٣,٦٨٥	الاستماع	طريقة التدريس
٠,٥٣١	٠,٠٠٠	٣٢,٧٨٠	٩١,٤١٣	١	٩١,٤١٣	المحادثة	
٠,٤٠٤	٠,٠٠٠	١٩,٦٩٢	٣٣,٩٣٠	١	٣٣,٩٣٠	الاستعداد القرائي	
٠,١٨٣	٠,٠١٦	٦,٥٠٥	٦,٨٢٥	١	٦,٨٢٥	الاستعداد الكتابي	
٠,٥٤٨	٠,٠٠٠	٣٥,٢٣٠	٥٦٦,٥٤٨	١	٥٦٦,٥٤٨	الدرجة الكلية	
			٥,٩٣٩	٢٩	١٧٢,٢٣١	الاستماع	الخطأ
			٢,٧٨٩	٢٩	٨٠,٨٧٣	المحادثة	
			١,٧٢٣	٢٩	٤٩,٩٦٨	الاستعداد القرائي	
			١,٠٤٩	٢٩	٣٠,٤٢٦	الاستعداد الكتابي	
			١٦,٠٨٢	٢٩	٤٦٦,٣٦٦	الدرجة الكلية	
				٣٤	٢٥٨,١٧١	الاستماع	الكلية المعدل
				٣٤	١٧٦,٧٤٣	المحادثة	
				٣٤	١٠١,٦٠٠	الاستعداد القرائي	
				٣٤	٣٨,٦٨٦	الاستعداد الكتابي	
				٣٤	١١٩٨,٢٨٦	الدرجة الكلية	

(٠,١٨٣)، وبذلك يمكن القول إن (١٦,٤٪) من التباين المفسر في الاستماع، و(٥٣,١٪) من التباين المفسر في المحادثة، و(٤٠,٤٪) من التباين المفسر في الاستعداد القرائي، و(١٨,٣٪) من التباين مفسر في الاستعداد الكتابي لدى طلبة أطفال الروضة يرجع لمتغير طريقة التدريس وفق الألعاب اللغوية؛ مما يشير إلى نسبة تباين مفسر متوسطة للمحادثة والاستعداد القرائي، ونسبة تباين مفسر منخفضة للاستماع والاستعداد الكتابي.

وتعزى هذه النتيجة إلى أن الألعاب اللغوية تناولت أنشطة محسوسة حياتية واقعية، ومشاركة الوالدين معه في الروضة في بعض الأنشطة، وطلبت من التحدث مع والديه خلال تنفيذها، وهي أنشطة تعزز مهارات التحدث وتقويها في بيئة آمنة.

كما أن بعض أنشطتها استخدمت مراحل وتعليمات لتنفيذها (المخللات، تجفيف الأوراق، العصائر) ولتنفيذ هذه الأنشطة يحتاج الطفل إلى الاستماع ومن ثم التنفيذ، وقدمت هذه الألعاب سلسلة من التدريبات اللغوية، والأنشطة شبه الحسية التي تقوم على استماع الطفل للصوت وحصر الحروف أو الأرقام أو الأشكال.

كما يمكن أن تعزى هذه النتيجة إلى أن الألعاب اللغوية له قدرة على جذب انتباه الطلبة، وتوعيدهم على الاستماع والإصغاء، وجعلت الطفل يخطط في أنشطة مستخدماً صوراً وكلمات وأدوات بسيطة يسميها ويستخدمها

يبين الجدول (٢) وجود فرق دال إحصائياً بين متوسط درجات الطلبة في المجموعتين على اختبار مهارات التواصل اللغوي بمهاراته (الاستماع، المحادثة، الاستعداد القرائي، الاستعداد الكتابي)، وبلغت قيمة (ف) المحسوبة لها (٥,٦٧، ٣٢,٧٨، ١٩,٦٩، ٥,٠٥) على التوالي، وهي قيم دالة إحصائياً عند مستوى $(\alpha = 0,05)$ ، أي أنه يوجد فرق ذو دلالة إحصائية عند $(\alpha = 0,05)$ في تحسن مهارة الاستماع، المحادثة، الاستعداد القرائي، الاستعداد الكتابي من مهارات التواصل اللغوي ككل لدى طلبة أطفال الروضة تعزى للتدريس وفق الألعاب اللغوية ولصالح طلبة المجموعة التجريبية.

وعليه يتم رفض الفرضية الصفرية الرئيسة القائلة توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى الدلالة $(\alpha = 0,05)$ في تحسين مهارات التواصل اللغوي تعزى إلى طريقة التدريس (الألعاب اللغوية، الطريقة الاعتيادية)، وبالتالي قبول الفرضية البديلة، وهذا الأثر يعزى إلى طريقة التدريس الألعاب اللغوية.

وللتعرف إلى حجم تأثير متغير تدريس الألعاب اللغوية في تحسين التواصل اللغوي بمهاراته (الاستماع، المحادثة، الاستعداد القرائي، الاستعداد الكتابي)، تم حساب مربع إيتا (η^2) كما في الجدول (٢)، وقد بلغت قيمته على الدرجة الكلية للاستماع (٠,١٦٤)، وبلغت على الدرجة الكلية للمحادثة (٠,٥٣١)، وبلغت الدرجة الكلية للاستعداد القرائي (٠,٤٠٤)، فيما بلغت على الدرجة الكلية للاستعداد الكتابي

- والتوزيع.
٦. راشد، علي. (٢٠٠٥). كفايات الأداء التدريسي، القاهرة: دار الفكر العربي.
٧. الراميني، فواز. (٢٠٠٦). سيكولوجية الطفل وتعلمه باللعب في المرحلة الأساسية، الإمارات: دار الكتاب الجامعي.
٨. زهران، حامد وطعيمه، رشدي. (٢٠١٦). المفاهيم اللغوية عند الأطفال، (ط٣)، عمان: دار المسيرة للنشر والتوزيع.
٩. سلامة، فضل. (٢٠٠٦). سيكولوجيا اللعب عند الأطفال، عمان: دار أسامة للنشر والتوزيع.
١٠. الطحان، طاهرة. (٢٠٠٣). مهارات الاستعداد للقراءة في الطفولة المبكرة، عمان: دار الفكر للنشر والتوزيع.
١١. قورة، علي. (٢٠١١). مهارات الاستماع اللازمة للتفوق الدراسي لدى طلبة جامعة طيبة: دراسة تحليلية، مجلة كلية التربية، جامعة المنصورة، ٢(٧٥): ١٥٨-٢٠.

التوصيات والمقترحات

- يوصي الباحثان في ضوء النتائج بما يأتي:
- تصميم ألعاب لغوية لتدريس موضوعات مختارة لمنهاج رياض الأطفال.
 - توفير أنشطة لا صفية تسمح للطفل بالتعلم واللعب لزيادة مفرداته اللغوية.
 - تدريب معلمي رياض الأطفال على كيفية توظيف اللعب في تنمية المهارات اللغوية.
 - إجراء الدراسات التجريبية لمقارنة اللعب مع غيرها من الأنماط والاستراتيجيات التدريسية لدى الأطفال.
١٢. مردان، نجم الدين. (٢٠٠٥). النمو اللغوي وتطويره في مرحلة الطفولة المبكرة، الكويت: مكتبة الفلاح.
١٣. العبيدي، خالد. (٢٠٠٩). فاعلية نشاطات قائمة على عمليات الكتابة في تنمية مهارات كتابة القصة لدى تلاميذ الصف الأول، (رسالة ماجستير غير منشورة)، كلية التربية، جامعة طيبة.
١٤. مذكور، علي. (٢٠٠٦). تدريس فنون اللغة العربية، القاهرة: دار الكتاب الجامعي.
١٥. مقداي، محمد وعاشور، قاسم. (٢٠١٦). المهارات القرائية والكتائية طرائق تدريسها واستراتيجياتها، (ط٢)، عمان: دار المسيرة للنشر والتوزيع.
١٦. الهاشمي، عبد الرحمن والعزاوي، فائزة. (٢٠٠٥). تدريس مهارة الاستماع من منظور واقعي. عمان: دار المناهج للنشر والتوزيع.
١٧. الهوارنة، معمر. (٢٠١٢). دراسة بعض المتغيرات ذات الصلة بالنمو اللغوي لدى أطفال الروضة، مجلة كلية التربية، جامعة دمشق، ٢٨(١): ٢٢٣ - ٢٦٣.
١٨. الهويدي، زيد. (٢٠١٢). الألعاب التربوية: استراتيجية لتنمية التفكير، الإمارات العربية المتحدة: دار الكتاب الجامعي.

المراجع الأجنبية

1. Azarmi, S. (2011). The use of authentic games in English language teaching. Ekev Academic Review, 15(47): 411-422.
2. Bashiruddin, A. (2003). Learning English and learning to teach English: The case of two
١. استيتية، سمير. (٢٠٠٦). ثلاثيات اللسانيات التواصلية، مجلة عالم الفكر، ٣(٣٤): ٢٦-٥٤.
٢. البجة، عبد الفتاح. (٢٠٠١). أساليب تدريس مهارات اللغة العربية وآدابها، الإمارات: دار الكتاب الجامعي.
٣. بشارة، جبرائيل. (٢٠١٠). إدماج بعض المهارات الحياتية المعاصرة في مناهج التعليم (الحوار وإكساب التلاميذ مهاراته الحياتية)، دراسة مقدمة لمؤتمر "نحو استثمار أفضل للعلوم التربوية والنفسية في ضوء تحديات العصر" المنعقد في كلية التربية بجامعة دمشق في الفترة (٢٥ - ٢٧) أكتوبر / تشرين الأول (٢٠٠٩).
٤. حسن، السيد. (٢٠٠٢). أدوار المعلم بين الواقع والمأمول في مدرسة المستقبل: رؤية تربوية، بحث مقدم في ندوة مدرسة المستقبل، جامعة الملك سعود، ٢٢- ٢٣، تشرين أول.
٥. الحيلة، محمد. (٢٠١٥). الألعاب التربوية وتقنيات إنتاجها، (ط٨)، عمان: دار المسيرة للطباعة والنشر

- of English Language & Translation Studies. 2(2): 211-227.
12. Rohani, M., & Pourgharib, B. (2013). The Effect of Games on Learning Vocabulary, *International Research Journal of Applied and Basic Science*, 4(11): 3540- 3543.
 13. Selangor, B. (2013). Educational Gaming: The Influence of Video Games on ESL Students' Writing Skills, Faculty of Education, National University of Malaysia (UKM).
 14. Sobolak, M., & Conway, S. (2016). Supporting All students: Working effectively with LBGTOIA + students, University of Pittsburgh, Office of Diversity.
 15. Strum, B. (1996). Lets rented – The importance of Dramatic play. Canadian child care Federation.
 16. Vernon, V., Westelaken, M., Cils, A., & Loveren, A. (2007). Organizing and learning through Gaming and simulation, publications center isaga 2007 conference book, Nijmegen, the Netherlands, 1-52.
 17. Wright, A., Betteridge, D., & Buckby, M. (2005). Games for language learning (3rd ed.). New York: Cambridge University Press.
 18. teachers of English in Pakistan. Unpublished doctorate dissertation, University of Toronto, Canada.
 3. Bataineh, A. (2014). The Effect of Using Web-Site Games on Saudi Pupils' Reading Comprehension, Vocabulary Acquisition, and Motivation, *Research on Humanities and Social Sciences*, 4(11): 295- 306 .
 4. Boon, M., & Steel, H. (2005). The internal consistency, predictive validity and norms of the paper and pencil games for group of isiXhosa-speaking learns, *south African journal of psychology*, 35(2): 163- 174.
 5. Liu, Y., & Chu, y. (2010). Using Ubiquitous Games in an English listening journal of general education, 55(2): 630-643.
 6. Gardner, H. (2006). *The Development and Education of the Mind: The selected works of Howard Gardner*. New York: Routledge.
 7. Gee, J., & Hayes, E. (2011). *Language and Learning in the Digital Age*. Abingdon, Oxon: Routledge.
 8. Mann, V. (2008). Phoneme Awareness And Future Reading Ability, *Journal of Learning Disabilities*, (4): 259-269.
 9. Meihami, H., & Varmaghani, Z. (2013). The Effect of Integrating Computer-Assisted Language Learning Materials In L2 Reading Comprehension Classroom, *International Letters of Social and Humanistic Sciences*, (9): 49-58.
 10. Nathalie, B. (2010). Early Childhood Educators' Use of Language-Support Practices with 4 Year-Old Children in Child Care Centers. *Early Childhood Education Journal* 37(5): 371-379.
 11. Pathan, A. (2014). Using Games in Primary Schools for Effective Grammar Teaching: a Case Study from Sebha, *International Journal*