تجربة وزارة التربية والتعليم العالي الفلسطينية في علاج تدني التحصيل الدراسي للمرحلة الدنيا (التعلم من خلال اللعب أنموذجاً)

د. خليل عبد الفتاح حماد

د. عدلي داود الشاعر

مقدمة:

يواجه العصر الحالي تطوراً متسارعاً للمعرفة والتكنولوجيا في مجال الإعلام والاتصال والمعلومات، مما يوفر للإنسانية إمكانيات هائلة في إعادة تشكيل عملية التعليم والتعلم؛ لتكون أكثر كفاءة وفعالية وإمتاعاً وتحفيزاً، وأكثر استجابة لخصوصية كل متعلم، ولحاجات المجتمعات المتغيرة، وتمكينها من استيعاب المعرفة والتكنولوجيا، وإحداث تغير نوعي في النظام التعليمي والقائمين عليه. وتعتمد طرائق التعليم الموجودة، الطرق التقليدية باستخدام أسلوب المحاضرة، والمناقشة التعليمية التي تعتمد على المعلم وتركز على الحفظ والاستظهار، دون الاهتمام برغبات الطلبة وميولهم وحاجاتهم الحركية، والنفسية، والوجدانية.

لقد ميّز الله جل وعلا الإنسان عن باقي المخلوقات، وأنعم عليه بنعمة العقل فهي مصدر قوته وتفرده، ووسيلته لفهم محيطه والتكيف معه من خلال تسخير أساليب التواصل البشري، والتي تتمثل في استخدام الكلام كرموز لغوية للتعبير عن الحاجات والأفكار والمشاعر بين الناس. ومن هنا يعد التواصل سلوكاً إنسانياً من درجة راقية لأنه يميز الإنسان عن باقي المخلوقات باستخدام الكلام واللغة **(القمش والمعايطة، ٢٠١٠: ٢٤٣).**

للّعب دور هام في النمو الجسمي والحركي والمعرفي والوجداني عند التلاميذ. ولقد أظهرت الدراسات الحديثة التي تناولت نمو الأطفال وتطورهم أن استخدام التلميذ لحواسه المختلفة هو مفتاح التعلم والتطور، إذ لم تعد الألعاب وسيلة للتسلية فقط حين يريد التلاميذ قضاء أوقات فراغهم، ولم تعد وسيلة لتحقيق النمو الجسماني فحسب. بل أصبحت أداة مهمة يحقق فيها التلاميذ نموهم العقلي **(ملحم، ٢٠٠٢، ٧٣١).**

وتعد الألعاب التعليمية نشاط مهم يمارسه الطفل، ويسهم في تكوين شخصيته وسماتها الشخصية، وهو وسيط تربوي مهم، يعمل على تعليمه ونموه ويشبع احتياجاته، فاللعب مدخل أساسي لنمو الطفل في الجوانب العقلية والجسمية والاجتماعية والأخلاقية واللغوية، ويعود ذلك إلى أن الألعاب التعليمية توفر بيئة خصبة تساعد في نمو الطفل، وتستثير دافعيته، وتحثه على التفاعل النشط مع المادة التعليمية، ونتيجة لهذه الأهمية أصبحت المناهج التربوية الحديثة تتبنى فكرة المناهج التربوية القائمة على الألعاب التربوية، التي تسعى إلى تحقيق أهداف متنوعة وشاملة لجميع جوانب نمو المتعلم **(الحيلة، ٢٠٠٣: ١٢٢).**

مشكلة البحث:

يحظى موضوع التعلم باهتمام المربين والعلماء بشكل عام، وتتنوع طرق وأساليب التعليم والتدريس والمناهج في عصر المعلومات التي جعلت التدريس أكثر مناسبة لحاجات المتعلمين وظروفهم وميولهم ورغباتهم. إلا أننا نلاحظ وجود مشكلة عامة وكبيرة ألا وهي تركيز معظم مدارسنا على أسلوب التعلم التقليدي الذي يعتمد على التلقين، ذلك التعليم الذي يعتمد على كسب المعلومات وما على المتعلم إلا حفظها للامتحانات وبعدها تتسرب وتتبخر.

لم تكن هذه الدراسة فكرة مجردة، أو نتيجة لتفشي تدني التحصيل الدراسي واستفحاله، وإنما كانت ناجمة عن استقراء لما توصلت إليه دراسة **(أبو عكر، ٢٠٠٩)** ودراسة **(أبو شعبان، ٢٠١٠)** عن أثر الألعاب التربوية وفاعليتها في علاج تدني التحصيل في مبحث اللغة العربية على وجه الخصوص، حيث وجد الباحثان أن بعض الطلبة في المراحل التعليمية المختلفة، يعانون من صعوبات في القراءة، تؤثر من قريب أو بعيد على مستوى التحصيل العام في المواد الأخرى، ومن خلال خبرتهما في المجال التربوي أن أسباب هذه الظاهرة تعود غلى صعوبات تراكمية تعود جذورها إلى مرحلة التعليم الأساسي (الحلقة الأساسية الأولى)، وتعود أسباب ذلك أيضاً إلى اتباع المعلمين طريقة التعليم التقليدية دون تجديد أو تنوع في الأنشطة اللغوية، مما جعل عملية التعليم روتينية تنفر الطلبة من كافة المباحث الدراسية، وبما أن مرحلة الحلقة الأساسية الأولى (الصفوف الأربعة الأولى) تعد مرحلة تأسيسية لتعلم المهارات اللغوية وبنائها والعمليات الحسابية الأربعة. كما أن البحوث التربوية وخاصة بحوث تعليم الأطفال التي أكدت على أن الأطفال كثيرا ما يخبروننا بما يفكرون فيه، وما يشعرون به من خلال لعبهم واستعمالهم للدمى والمكعبات والألوان والصلصال وغيرها، فأين مدارسنا من طريقة إيصال المعلومة من خلال ممارسة الألعاب التربوية الهادفة والمفيدة.

وعليه فإن مشكلة الدراسة الحالية تتحدد في الحاجة إلى توجه وزارة التربية والتعليم العالي الفلسطينية في علاج تدني التحصيل في المرحلة الدنيا من خلال استخدام اللعب أنموذجاً في العملية التعليمية، وتتمثل هذه المشكلة من خلال طرح التساؤلات التالية:

أسئلة الدراسة:

١. ما الإطار المفاهيمي للتعلم من خلال اللعب؟
٢. ما جهود وزارة التربية والتعليم الفلسطينية المبذولة في علاج تدني التحصيل للمرحلة الدنيا من خلال التعلم باللعب؟
٣. ما المقترحات الإجرائية التي يمكن أن تسهم في علاج تدني التحصيل للمرحلة الدنيا من خلال التعلم باللعب؟

أهداف الدراسة:

تهدف الدراسة إلى ما يلي:

١. تعرف الأطر النظرية والفكرية للتعلم من خلال اللعب.
٢. دراسة تجربة وزارة التربية والتعليم الفلسطينية المبذولة في علاج تدني التحصيل للمرحلة الدنيا من خلال التعلم باللعب.
٣. طرح مجموعة من المقترحات التي يمكن أن تسهم في علاج تدني التحصيل للمرحلة الدنيا من خلال التعلم باللعب.

أهمية الدراسة:

تبرز أهمية الدراسة، والحاجة إليها فيما يلي:

١. إلقاء الضوء على أهمية استراتيجية التعلم من خلال اللعب للمعلمين لتطبيقها خلال عملية التدريس.
٢. قد تسهم في الوصول إلى أفضل سبل علاج تدني التحصيل في المرحلة الدنيا في المباحث المختلفة.
٣. قد تساعد الدراسة واضعي السياسات التعليمية ومتخذي القرارات في الاهتمام بتوظيف استراتيجية التعلم من خلال اللعب في الكتب المقررة ومن خلال المقترحات الإجرائية التي يمكن أن تسهم في علاج تدني التحصيل للمرحلة الدنيا.

الحدود الموضوعية:

١. اقتصرت الدراسة على دور استراتيجية التعلم من خلال اللعب في علاج تدني التحصيل للمرحلة الدنيا.
٢. اقتصرت على الجهود المبذولة لوزارة التربية والتعليم الفلسطينية للحد من تدني التحصيل في المدارس الحكومية في المرحلة الدنيا لمباحث اللغة العربية والرياضيات والتربية الفنية.

منهج الدراسة:

تعد هذه الدراسة دراسة نظرية؛ لذا استخدمت المنهج الوصفي في الإجابة عن أسئلتها، ولتأصيل المفاهيم المتصلة بموضوع التعلم من خلال اللعب لدى المعلمين والمشرفين التربويين، تلجأ إلى أحدث الأدبيات في هذا المجال، من خلال الاطلاع على المصادر والأدبيات التربوية التي تناولت المستجدات التربوية في استراتيجيات التدريس وتطبيقها.

مصطلحات الدراسة:

تتحدد مصطلحات الدراسة فيما يلي:

١. **التحصيل الدراسي:**

يعرف المعجم الموجز في المصطلحات التربوية له بأنه " الجهد العلمي الذي يتحقق للمرء من خلال الممارسات التعليمية والدراسية، والتدريبية في نطاق مجال تعليمي، بما يحقق مدى الاستفادة التي جناها المتعلم من الدروس والتوجيهات التعليمية والتربوية المعطاة أو المقررة عليه، ويقاس ذلك الجهد ويقدر بالاختبارات والامتحانات والوسائل القياسية المختلفة التي تلجأ إليها المؤسسات التعليمية "**(أحمد، ٢٠٠٣: ٧٦).**

٢. **المرحلة الدنيا:**

هي المرحلة التي يدخلها الطالب عندما يبلغ من العمر حوالي ستة أعوام، وتبدأ من الصف الأول وحتى الصف الرابع. **(الإدارة العامة للتخطيط التربوي- غزة، ٢٠٠٣)**

وتطلق وزارة التربية والتعليم الفلسطيني على المرحلة الأولى من التعليم الأساسي، والتي تمتد لأربع سنوات مرحلة التهيئة**(دائرة الإحصاء المركزية، وزارة التربية والتعليم الفلسطينية، ١٩٩٩).**

٣. التعلم من خلال اللعب:

نشاط موجه يقوم به الأطفال لتنمية سلوكهم وقدراتهم العقلية والجسمية والوجدانية، ويحقق في الوقت نفسه المتعة والتسلية، وأسلوب التعلم باللعب هو استغلال أنشطة اللعب في اكتساب المعرفة وتقريب مبادئ العلم للأطفال وتوسيع آفاقهم المعرفية(**عبد المجيد، ٢٠٠٥: ٦٣)**

الدراسات السابقة:

تعرض الدراسة لبعض الدراسات السابقة المرتبطة بموضوع الدراسة على النحو التالي: تعرض الدراسة الدراسات التي لها صلة بموضوع التعلم من خلا ل اللعب لبيان دورها في العملية التعليمية.

سيتم عرض الدراسات السابقة **طبقاً للتسلسل الزمني بدءاً من الأقدم إلى الأحدث،**

وتعرض الدراسات العربية والأجنبية معاً ثم التعقيب عليها، ومن هذه الدراسات ما يلي:

١. **دراسة أوفينانجر1998 Aufenanger بعنوان: التعلم باستخدام الألعاب التربوية يوازي التعلم بطرق أخرى،** هدفت هذه الدراسة إلى الوصول بأن التعلم باستخدام الألعاب التربوية يوازي التعلم بطرق أخرى، ويثير دافعية الطلبة للتعلم، لما تثيره الألعاب من تنافس بين الطلبة، ويؤدي لاكتساب الطلبة المهارات الأساسية التي تعمل على النمو العقلي والنفسي والاجتماعي والعضلي. واستخدمت المنهج الوصفي، وبدراسة مقارنة بين التدريس بطريقة الألعاب وبين التدريس بالطريقة التقليدية توصل "أوفينانجر" إلى النتائج التالية:

- أن للألعاب دور كبير في تحقيق الأهداف، وإثارة انتباه الطلبة واهتماماتهم وتعمل على إسعادهم أثناء العمل.

٢. **دراسة ستشراند Schrand, 2000 بعنوان: استقصاء أثر الألعاب اللغوية في منهاج اللغة الإنجليزية،** كانت هذه الدراسة بمثابة ثورة على الطريقة الاعتيادية، واستخدام التقنيات الحديثة ومنها الألعاب التربوية. هدفت إلى استقصاء أثر الألعاب اللغوية حين قام بتحليل مناهج اللغة الإنجليزية في بريطانيا مركزاً على الجوانب اللغوية، فقد تضمنت الدراسة اقتراحات مفصلة للتدريب على مهارات لغوية محددة من خلال استخدام تقنية الألعاب اللغوية مثل: الاستيعاب، الاستماع، القراءة، التساؤل، المحادثة، العمل التعاوني ثنائي أو في مجموعات، وقد توصلت هذه الدراسة إلى النتائج التالية:

- افتقار الكتب المدرسية إلى التدريبات الكافية والمناسبة، وإلى الألعاب اللغوية التي تجذب انتباه الطلاب، وتحفزهم على التعلم الفعال خصوصاً في المرحلة الأساسية.

٣. **دراسة وورك وآن Wruke and Ann, 2002 وهي بعنوان : استقصاء الألعاب الجماعية كأسلوب تعليم** ، قاما بدراسة هدفت إلى استقصاء الألعاب الجماعية كأسلوب تعليم لدى عينة من (٣٨) طالباً من طلبة الروضة، معدل أعمارهم (٥) سنوات في مدرسة جون ريغان في مقاطعة دالاس بولاية تكساس، وبعد تطبيق إجراءات الدراسة المتمثلة

باستخدام الألعاب الجماعية أظهرت النتائج الأثر الإيجابي لصالح الألعاب اللغوية في تكوين مهارة عالية في تخزين المفاهيم، وفي تعزيز الأداء الشفوي، واكتساب المفردات المرتبطة بالألوان والأشكال. ومن هنا جاءت توصية الدراسة بضرورة تطبيق الألعاب الجماعية داخل غرفة الصف.

٤. **دراسة حجازي ٢٠٠٥:** هدفت الدراسة تعرف أثر توظيف الألعاب التربوية في تنمية بعض مهارات اللغة العربية لدى تلاميذ الصف الأول الأساسي، واستخدمت الدراسة المنهج التجريبي وتحليل المضمون، وقام الباحث باستخدام أربعة اختبارات لقياس المهارات التي تبناها الباحث في دراسة (قبلي وبعدي)، لإثبات تكافؤ مجموعات الدراسة قبل البدء في إجراء الدراسة، كما تم تطبيق الاختبار بعد تطبيق الدراسة لمعرفة إذا كانت هناك فروق ذات دلالة إحصائية في تنمية مهارات اللغة العربية الأربع بين تلاميذ المجموعة التجريبية وتلاميذ المجموعة الضابطة، وتمثلت عينة الدراسة من شعبتين: التجريبية (٣٥) تلميذاً، والضابطة (٣٥) تلميذاً، واختار عينة قصدية. وتوصلت الدراسة إلي أن الألعاب التربوية قد أدت وظائفها على أكمل وجه في تنمية بعض مهارات اللغة العربية. وأوصت الدراسة بضرورة استخدام الألعاب التربوية في تعليم المرحلة الأولى من التعليم الأساسي وتدريب التلاميذ على الاستعمال اللغوي السليم.

٥. **دراسة ماجهي Magahay, 2005 :** هدفت هذه الدراسة إلى وصف استراتيجيات تصميم ألعاب ذهنية تتضمن مجموعة من الأحجيات تستخدم في التدريب على مهارة صياغة الأسئلة بأنواعها، لدى طلبة المرحلة المتوسطة الذين يتعلمون اللغة الإنجليزية كلغة أجنبية، وتعتبر هذه الدراسة من أهم الدراسات المميزة والفريدة في مجال استخدام الألعاب اللغوية، لأنها بحثت في قدرة الطالب على المشاركة في تصميم الألعاب، في حين كشفت النتائج عن الأثر الإيجابي لذلك على سهولة اكتساب الطلبة للمهارات اللغوية الأربعة: (الاستماع، والمحادثة، والقراءة، والكتابة).

٦. **دراسة أبو زايدة ٢٠٠٦:** هدفت الدراسة تعرف أثر استخدام الألعاب التعليمية في تدريس الرياضيات على تنمية التفكير الإبداعي لدى تلاميذ الصف السادس من التعليم الأساسي بمحافظة شمال غزة مقارنة بالطريقة التقليدية، حيث قام الباحث بإجراء تجربته على عينة مكونة من (٨٠) تلميذاً، تم اختيارها قصدياً، وتم توزيعهم عشوائياً بالتساوي إلى مجموعتين، مجموعة تجريبية تم تدريسها باستخدام الألعاب التعليمية، ومجموعة ضابطة تم تدريسها بالطريقة التقليدية، كما قام الباحث بإعداد اختبار التفكير الإبداعي الرياضي في وحدة الكسور العادية، كما استخدم الباحث أيضاً معالجة بيانات، والحصول على النتائج عدداً من الأساليب الإحصائية منها المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية، واختبار (ت)، واختبار مان وتني للفروق بين مجموعتين مستقلتين وتوصلت الدراسة إلى النتائج التالية:

أ. وجود فروق دالة إحصائياً عند مستوى دلالة (٠,٠٥) بين متوسط درجات تلاميذ المجموعة التجريبية الذين تعلموا استخدام الألعاب التعليمية في القياسين القبلي

والبعدي، وذلك باختبار التفكير الإبداعي الرياضي ككل لصالح درجاتهم في الاختبار البعدي.

ب. وجود فروق دالة إحصائياً عند مستوى دلالة (٠,٠٥) بين متوسط درجات تلاميذ المجموعة التجريبية الذين تعلموا استخدام الألعاب التعليمية، ومتوسط درجات أقرانهم تلاميذ المجموعة الضابطة الذين تعلموا بالطريقة التقليدية، وذلك على اختبار التفكير الإبداعي الرياضي في القياس لصالح المجموعة التجريبية.

٧. **دراسة بيرنس Bernaus, 2007:** هدفت إلى أهمية الألعاب لتحفيز الطلبة وإثارة دافعيتهم، بتأدية النصوص القرائية على مسرح المدرسة، وقد أجريت التجربة على مجموعة من الطلبة الأسبان تتراوح أعمارهم ما بين (٤- ١٥) سنة يدرسون اللغة الإنجليزية كلغة ثانية في مدرسة ثانوية، استخدم الباحث استبانات للكشف عن اتجاهاتهم نحو تعلم اللغة، فكشفت النتائج عن ٧٥% منهم لا يحبذون دراستها، وبعد تطبيق إجراءات الدراسة المتضمنة مواقف اللعب تم توزيع استبانة أخرى لقياس مدى تغير اتجاهات الطلبة ودوافعهم، كانت النتائج مفاجئة فقد تولد لدى جميع الطلبة دون استثناء اتجاه إيجابي نحو تعلم اللغة.

٨. **دراسة زيدان وعفانة ٢٠٠٧:** "هدفت تعرف أثر استخدام الألعاب التعليمية في التحصيل الفوري والمؤجل في الرياضيات لدى طلبة الصف الثالث الأساسي في مدارس ضواحي القدس"، تكون مجتمع الدراسة من جميع طلبة الصف الثالث الأساسي في المدارس التابعة لتربية ضواحي القدس المنتظمين في الفصل الثاني من العام الدراسي ٢٠٠٤/ ٢٠٠٥م، والبالغ عددهم (١٦٣٠) طالباً وطالبة، وتكونت عينة الدراسة من (٦٨) طالباً وطالبة، تم اختيارهم بصورة قصدية من مدرسة العيزرية الأساسية المختلطة، قسمت العينة إلى مجموعتين: مجموعة تجريبية درست باستخدام الألعاب التعليمية، ومجموعة ضابطة درست بالطريقة التقليدية، ولأغراض الدراسة قام الباحثان بإعداد اختبار تحصيلي لقياس التحصيل الفوري والمؤجل، وقد بلغ معامل ثبات الاختبار (٠,٨٨). وأظهرت نتائج الدراسة عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية ($\alpha \leq$ ٠,٠٥) في التحصيل الفوري تعزى لطريقة التدريس، أو الجنس، أو التفاعل بينهما، وأظهرت أيضاً وجود فروق ذات دلالة إحصائية ($\alpha \leq$ ٠,٠٥) في التحصيل المؤجل تعزى لطريقة التدريس ولصالح المجموعة التجريبية، ومتغير الجنس لصالح الإناث، ولم تظهر وجود فروق ذات دلالة إحصائية للتفاعل بين طريقة التدريس والجنس.

٩. **دراسة الشخريتي ٢٠٠٩:** هدفت تعرف أثر برنامج مقترح في تنمية بعض مهارات القراءة لدى تلاميذ الصف الثالث الأساسي بمدارس وكالة الغوث الدولية – بشمال غزة – واستخدمت الدراسة المنهج التجريبي، وتكون مجتمع الدراسة من تلاميذ الصف الثالث الأساسي في المدارس التابعة لوكالة الغوث الدولية في محافظة شمال غزة. حيث تألفت عينة الدراسة (٨٣) تلميذاً وتلميذة من تلاميذ الصف الثالث الأساسي، بحيث وزعت على مجموعتين: إحداهما تجريبية وعددها (٤١) تلميذاً وتلميذة، والأخرى ضابطة وعددها (٤٢) تلميذاً وتلميذة. وتمثلت أدوات الدراسة: البرنامج المقترح في تنمية مهارات القراءة،

واحتوى البرنامج على مجموعة من الأنشطة التعليمية والألعاب التربوية، واختبار قرائي لتنمية مهارات القراءة لدى تلاميذ الصف الثالث الأساسي. واستخدمت الدراسة اختبار (ت) في الدراسة. وتوصلت إلى النتائج التالية:

أ. وجود فروق دالة إحصائياً بين متوسط درجات تلاميذ المجموعة التجريبية (الذين يدرسون البرنامج المقترح في القراءة)، ومتوسط درجات تلاميذ المجموعة الضابطة (الذين يدرسون المنهج المدرسي بالطريقة العادية)، لصالح المجموعة التجريبية.

١٠. **دراسة أبو عكر، محمد نايف (٢٠٠٩)** هدفت الدراسة إلى الكشف عن أثر برنامج بالألعاب التعليمية لتنمية بعض مهارات القراءة الإبداعية لدى تلاميذ الصف السادس الأساسي بمدارس خان يونس، واستخدمت الدراسة العديد من الأدوات منها: قائمة مهارات القراءة الإبداعية المناسبة، اختبار مهارات القراءة الإبداعية، برنامج بالألعاب التعليمية لتنمية مهارات القراءة الإبداعية لتلاميذ الصف السادس الأساسي. وبتطبيق أدوات الدراسة قبلياً وبعدياً على مجموعة قوامها (٧٠) تلميذاً تم تقسيمها إلى مجموعتين: تجريبية وضابطة. وتوصلت الدراسة إلى النتائج التالية:

أ. توجد فروق دالة إحصائياً بين متوسط درجات التلاميذ في اختبار مهارات القراءة الإبداعية، بين المجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة في التطبيق البعدي لصالح المجموعة التجريبية.

وقد أوصت الدراسة بضرورة تدريب المعلمين على استخدام الألعاب التعليمية في التدريس، سواء في موضوعات القراءة أم غيرها من المواد الأكاديمية الأخرى، مع ربط الموضوعات التي تقدم للتلاميذ بميولهم القرائية المختلفة وخاصة القراءة الإبداعية، كذلك توظيف الألعاب التعليمية في تدريس القراءة الإبداعية، لما لها من أثر فاعل في تنمية الإبداع لدى التلاميذ.

التعقيب على الدراسات السابقة:

بعد استعراض الدراسات السابقة العربية والأجنبية التي وردت في الدراسة، فإننا نورد أهم النقاط التي تم استخلاصها من تحليل هذه الدراسات من حيث الأهداف، والمنهج، والأدوات المستخدمة، وأهم النتائج، وعلاقة هذه الدراسات بالدراسة الحالية.

واتفقت الدراسة الحالية مع الدراسات السابقة باستخدام المنهج الوصفي الذي يعد من بين أكثر المناهج المستخدمة. وأن التعلم من خلال اللعب توجه اتجاه إيجابي لدى جميع الطلبة، كما أن الألعاب التربوية قد أدت وظائفها على أكمل وجه في تنمية مهارات اللغة العربية.

واختلفت الدراسة الحالية عن الدراسات السابقة بالمنهج التجريبي حيث استخدمت العديد من الدراسات السابقة هذا المنهج لبيان أثر توظيف استراتيجية اللعب في العملية التعليمية.

تميزت الدراسة الحالية بأنها تناولت تجربة وزارة التربية والتعليم الفلسطينية تطبيق لأحد المستجدات الحديثة في استراتيجيات التدريس التعلم من خلال اللعب.

خطوات الدراسة:

تسير الدراسة وفق الخطوات التالية:

أولاً- الإطار المفاهيمي للتعلم من خلال اللعب.

ثانياً- جهود وزارة التربية والعليم الفلسطينية المبذولة في علاج تدني التحصيل للمرحلة الدنيا من خلال التعلم باللعب.

ثالثاً- المقترحات الإجرائية التي يمكن أن تسهم في علاج تدني التحصيل للمرحلة الدنيا من خلال التعلم باللعب.

وفيما يلي تفصيل للخطوات السابقة على النحو التالي:

المحور الأول- الإطار المفاهيمي للتعلم من خلال اللعب

تمهيد:

ستتناول الدراسة مفهوم اللعب من عدة جوانب، حيث سيتم عرض توضيحي لمفهوم اللعب من وجهة نظر عدد من العلماء والباحثين التربويين المختصين في هذا المجال، كما ستتم الإشارة إلى أهمية اللعب للأطفال، وعرض لأنواع اللعب، ومراحل استخدام الألعاب التربوية.

أكدت البحوث التربوية أن الأطفال –كثيراً- ما يخبروننا بما يفكرون فيه، وما يشعرون به من خلال لعبهم التمثيلي الحر، واستعمالهم للدمى والمكعبات والألوان والصلصال وغيرها، ويعد اللعب وسيطاً تربوياً يعمل بدرجة كبيرة على تشكيل شخصية الطفل بأبعادها المختلفة، وهكذا فإن الألعاب العلمية متى أحسن تخطيطها وتنظيمها والإشراف عليها، تؤدي دوراً فعالاً في تنظيم التعلم. وقد أثبتت الدراسات التربوية القيمة الكبيرة للعب في اكتساب المعرفة ومهارات التوصل إليها إذا ما أحسن استغلاله وتنظيمه؛ لذا فإن الدراسة تتناول التعريف الموجز بهذا الأسلوب التربوي.

أولاً: مفهوم اللعب:

-اللعب اسم مصدر للفعل لعب، يلعب، لعباً، ولكن اللعبة اسم يدل على نوع اللعب وهيئته من حيث: شكله، مضمونه، أجزائه، وتعرف اللعبة بأنه: نشاط أو مجموعة من ألوان النشاط المنظم التي يمارسها المرء مفرداً أم في جماعة لتحقيق غاية معينة **(الخوالدة، ٢٠٠٧: ٤٠).**

وتناول العديد من التربويين - ومن وجهات نظر أخرى - مفهوم اللعب كما يلي:

-اللعب هو النشاط الذي يقوم به الطفل بهدف الحصول على المتعة أو اللذة بصرف النظر عن نتيجة هذا النشاط. ونشاط اللعب تلقائي دائماً، أي ينشغل به الطفل دون ضغط أو إرغام خارجي **(الشاروني، ٢٠٠٢: ٦).**

-هو نشاط سلوكي مهم يقوم بدور رئيسي في تكوين شخصية الفرد، وتأكيد تراث الجماعة أحياناً، وهو ظاهرة سلوكية في الكائنات الحية، وتتميز بها الفقريات العليا، والإنسان على وجه الخصوص **(فرج، ٢٠٠٥: ٢٥).**

-كما أن اللعب مهنة الطفل ووظيفته، وأنه العمل المفضل بالنسبة له، كما أن الطفل اللاعب طفل مبادئ نشط، وأنه علامة من علامات النمو السوي، وما من علامة من علامات النمو بدنياً وروحياً أصدق من مبادأته، والتي تعد انعكاساً للشعور الداخلي بالثقة والأمن والأمان.**(بدير، ٢٠٠٤: ١٠٤).**

والتعريف الذي يعرضه قاموس التربية تعريف جود Good للعب: نشاط موجه أو غير موجه يقوم به الأطفال من أجل تحقيق المتعة والتسلية ويستغله الكبار عادة ليساهم في تنمية سلوكهم وشخصياتهم وأبعادها المختلفة العقلية والجسمية والوجدانية **(فرج، ٢٠٠٥: ١٣٧).**

كما يعَّبر عن اللعب وبخاصة في فترة الطفولة، بأنه تعبير عن المظهر العقلي للقدرة البشرية، وذلك لهضم خبرات الحياة، إذ يمر الطفل في نموه بخبرات يصعب عليه هضمها، فيخلق في لعبة مواقف نموذجية يسيطر بوساطتها على الواقع بالتجريب والتخطيط **(مردان، ٢٠٠٤: ١٥).**

ومن وجهة نظر علم النفس التكويني الذي وضع أسسه العالم الفرنسي جان بياجيه Jean Piagetيعد اللعب تعبيراً عن نمو الطفل، وأحد متطلباته فكل نوع من أنواع اللعب يرتبط ارتباطاً وثيقاً بمرحلة معينة من مراحل **النمو (الجراح فائزة، ١٩٨٩: ٨٧).**

أما اللعبة فيعرفها بلقيس بأنها: نشاط أو مجموعة من ألوان النشاطات المنظمة التي يمارسها المرء منفرداً أو في جماعة أو مجموعة لتحقيق غاية معينة، وتتوفر فيها المواصفات الأساسية **(فرج، ٢٠٠٥: ١١٢).**

لقد تعرض مصطلح اللعب لاستخدامات عديدة وصلت به إلى مرحلة من مراحل الغموض والبعد عن أساسه، فهو في أساسه أي نشاط نقوم به من أجل المتعة التي يعطيها دونما اعتبارات للغاية الناتجة عنه، وذلك يدخله في دائرة اختيارية والبعد عن الإجبار أو القوى الخارجية. ولقد أشار بياجيه إلى أن اللعب يتكون من الاستجابات التي تتكرر من أجل متعتها الوظيفية فقط، ويرى آخر أن اللعب هو ذلك النشاط الذي ليس فيه قواعد غير تلك القواعد التي يفترضها اللاعب ذاته، كما أنه ليس له من غاية أو نتيجة متوقعة **(ويح، وآخرون، ٢٠٠٤: ٢٨١).**

وتعرف الألعاب التعليمية بأنها: "شكل من أشكال الألعاب الموجهة المقصودة تبعاً لخطط وبرامج وأدوات ومستلزمات خاصة بها يقوم المعلمون بإعدادها وتجربتها ثم توجيه التلاميذ نحو ممارستها لتحقيق أهداف محددة **(الخفاف، ٢٠١٠: ٢٨٩).**

مما سبق يعرف الباحثان اللعب بأنه: ذلك النشاط الموجه أو غير الموجه الذي يقوم به الطفل من أجل تحقيق المتعة والمرح والتسلية، ويسهم في تنمية سلوك الطفل وشخصيته في جميع جوانبها الانفعالية والتربوية والاجتماعية.

ثانياً: أهمية الألعاب التعليمية:

اهتم العلماء –كثيراً- في بيان أهمية الألعاب التعليمية في حياة التلاميذ بشكل عام، حيث أكد العالم الألماني كارل بيولر على أهمية الألعاب التعليمية في النمو العقلي للتلميذ **(ربيع، ٢٠٠٨: ٤٣).** وقد أجرى عدد من الباحثين والمهتمين بالدراسات التربوية في هذا المجال دراسات عدة بينت نتائجها أهمية الألعاب التعليمية في تحقيق التعلم. وأكدت هذه الدراسات على أن الألعاب التعليمية تعد وسائل فعالة وقوية التأثير في تغيير سلوك المتعلم واتجاهاته من خلال إكسابه المعارف والمعلومات والمهارات الدقيقة التي يستطيع من خلالها مواجهة واقع حياته العلمية **(صوالحة، ٢٠٠٧: ٢٠٨).**

ولهذا تعد الألعاب التعليمية من الأساليب المهمة التي تجذب انتباه التلميذ وتشوقه للتعليم، فالتعليم باللعب يوفر للتلميذ جواً يندفع فيه إلى العمل من تلقاء نفسه. وتعد الألعاب التعليمية أداة تعلم واستكشاف؛ لأنها تساعد التلميذ على:

- اكتساب العديد من المعلومات عن العالم المحيط به، فيتعرف من خلالها إلى الخصائص الحسية للأشياء وعلى الأشكال والألوان والأحجام، وما بين الأشياء من تشابه واختلاف.
- معرفة الذات، فمن خلال التجربة والاستكشاف يتعرف التلميذ إلى ما يحبه وما يميل إليه، فيزداد معرفة بذاته وإمكانياتها، ويتعرف إلى مشكلاته ويصبح أكثر قدرة على حلها **(العناني، ٢٠٠٢: ٢٧).**

يعد اللعب أسلوب حياة الطفل في تواصله مع مكونات البيئة من أفراد وماديات، ويتطور اللعب مثل بقية مظاهر النمو، ويعتبر اللعب في البداية نشاطاً غير موجه أو هادفاً، ثم يتطور إلى خطة سلوكية يمكن استغلالها لتنمية إمكانيات الطفل وتطورها، ويمكن تلخيص ما ينميه اللعب والنشاط في شخصية الطفل فيما يلي:

- تنمية المهارات اللغوية التي تحقق التواصل مع الآخرين ومع اللعبة، ففي أثناء اللعب يعبر الطفل عن انفعالاته وآرائه من خلال محادثاته للعبة أو للأطفال الآخرين، فيعبر عن الغضب والقبول والرفض وينهى ويأمر، وهذا الاحتكاك يجعله يتقن اللغة **(باظة، ٢٠٠٢، ٦٣).**

كما تعد الألعاب شكلاً رئيساً يظهر نشاط الطفل، وفيه ينمو التفكير والإدراك والتخيل وتنمية القدرات اللغوية عنده، وهي وسيلة للتعبير عن انفعالاته وتنمية قوة الإرادة وقدرة اتخاذ القرار وتوجيه نحو المواقف الخلقية بدرجة كبيرة، وتعد الألعاب أداة تربوية تساعد في:

- إحداث تفاعل الفرد مع عناصر البيئة المختلفة المرغوب فيها لهذا السلوك، وبذلك تنتقل ويكتسب بالتدرج القدرة بغرض إنماء شخصية الطفل.
- ترتيب المفاهيم إلى الأطفال وإدراك معاني الأشياء والتكيف مع واقع الحياة.
- تقريب التعليم لمواجهة الفروق الفردية ومراعاة قدرات الأطفال في التعليم.
- تعزيز الدافعية لدى المتعلمين.
- التعلم، حيث إن اللعب وسيلة لاكتشاف واكتساب أنماط السلوك المختلفة.
- يعمل على تنشيط القدرات العقلية وتحسين الموهبة الإبداعية لدى الأطفال **(اللبابيدي والخلايلة، ١٩٩٩، ١٢-١٣).**

ثالثاً: أنواع الألعاب:

يرى **الغرير والنوايسة (٢٠١٠، ١١٩)** أن للعب عدة أنواع ومنها:

١. **اللعب المنظم:**

وهنا يكون للعب معايير وقوانين وقواعد منظمة ويشتمل اللعب المنظم على:

أ. اللعب الجماعي: وفيه يتفاعل طفلان أو أكثر في عمل أنشطة متشابهة دون أن يساعد بعضهم البعض وبغير قواعد أو تنظيم.

ب. اللعب الفردي: الذي يمارسه الطفل بمفرده.

ت. اللعب الخيالي: الذي يعتمد على خيال الطفل وتخيلاته للمواقف.

ث. اللعب التمثيلي: حيث يقوم بتقليد شخصية معينة.

ج. لعب المحاكاة التقليدي من خلال تقليد الطفل لوالديه مثلاً في أعمال المنزل.

٢. **الألعاب البنائية (التركيبية)**

يعد البناء والتركيب أحد الجوانب المهمة في حياة الطفل، حيث يسهم في تنمية بعض المهارات الحركية من خلال استنباط أشكال جديدة من اللعب، وغالباً ما يستخدم الطفل الكثير من المواد مثل الصلصال والمكعبات والخرز والورق المقوى والطباشير وأقلام الشمع في الألعاب التركيبية لتصميم منزل أو شجرة أو طاولة.

ويتصف اللعب التركيبي بخاصية أساسية وهي أن عالم الظواهر المحيطة بنا يعكسه الطفل في نواتج مادية، مثل تشكيل آلة من أجزاء مختلفة، وعمل مبني أو حديقة أو رسوم تعبيرية **(خطاب وحمزة،٢٠٠٨: ٧٥).**

٣. **الألعاب العلاجية**

وهي أوجه النشاط المختلفة التي توجه الأطفال الذين يعانون من اضطرابات نفسية مختلفة لتخليصهم مما يعانون.

٤. **الألعاب الإبهامية**

من أكثر الألعاب شيوعاً في عالم الطفولة المبكّرة وهي من الألعاب الشعبية، فيها يتعامل الطفل مع المواد أو المواقف كما لو أنها تحمل خصائص أكثر مما تتصف به في الواقع.

وفي هذه المرحلة السنية من (٤-٦) سنوات يجيد الطفل الكلام والمشي والجري واكتشاف الأدوات والحيوانات والنباتات، ويكون قادراً على التنبه والتذكر والتعليل والتخيل والإبداع والابتكار، لأن اللعب الوسيلة القريبة إليه، وبذلك يلعب الطفل لعباً تعليمياً لأنه يؤدي إلى النمو الذهني بالممارسة التدريجية**(الحيلة، ٢٠٠٧: ٢١).**

٥. **لعب الأدوار**

هو نشاط تمثيلي يقوم به طفل أو أكثر بلعب الأدوار المختلفة، وقد يتصل بالآخرين لغوياً أو غير لغوي ضمن لعب الأدوار، ويستخدم الأدوات في وظيفتها الأساسية أو في غير وظيفتها الأساسية وما يصدر عن الطفل من سلوك لا يشترط أن يسبقه فيه الكبار، وإنما يتوقعه أو سيتخيله الطفل بناء على ما يفهمه من خلال البيئة المحيطة به **(النجاحي، ٢٠٠٥: ١٧١-١٧٢).**

٦. **اللعب الدرامي**

إذا كان الأطفال يحاولون إنتاج مواقف لعب تعتمد على ملاحظاتهم لمواقف حدثت في الحياة الواقعية أو في وسائل الإعلام، ويكون العكس في اللعب الدرامي المجدد حيث يستخدم الأطفال المواقف والأفعال والحديث من الحياة.

ومن الألعاب التي تنمي الابتكار لدى الأطفال ألعاب الفك والتركيب والهدم والبناء مثل: المكعبات، والحلقات، وعيدان الثقاب أو العصا المختلفة الأحجام والأشكال والألواح المثبت عليها مسامير ومعها خيوط، حيث يستطيع الطفل فيها أداء أشكال متنوعة ومبتكرة من خياله، كما تساعد الأدوات الفنية من أوراق وأقلام وخرز وفرش وألوان وصلصال على انطلاق النشاط التعبيري لدى الطفل من خلال الرسم الحر من واقع الخيال وعمل الأشكال المختلفة من الأوراق الملونة (القص واللصق وتذوق الجمال في الشكل واللون) مما يزيد من ابتكارية الطفل. **(النجاحي، ٢٠٠٥: ٢٤١-٢٤٢).**

رابعاً: مراحل استخدام الألعاب التربوية:

يمكن إيجاز مراحل استخدام الألعاب التربوية بما يلي:

المرحلة الأولى- مرحلة الإعداد:

تشتمل هذه المرحلة على ما يلي:

١. التعرف إلى اللعبة من جميع جوانبها، المواد، وقانون اللعبة، وآلية استخدام اللعبة، والوقت الذي تحتاجه اللعبة، ومدى ارتباطها بالمنهاج.
٢. تجريب اللعبة قبل دخول الصف.
٣. تهيئة المكان المناسب للعبة، وتحديد الوقت اللازم.
٤. شرح قواعد اللعبة للمتعلمين، مع التأكيد على الأهداف التي يجب على المتعلمين أن يكتسبوها بعد مرورهم بهذه الخبرة **(الهويدي، ٢٠٠٥: ١٠٥).**

المرحلة الثانية- مرحلة التنفيذ:

١. التمهيد والتهيئة لتقديم اللعبة، ويتم ذلك من خلال ربط موضوع اللعبة بالخبرات السابقة للمتعلمين **(نجم، ٢٠٠١: ٣٣).**
٢. إعطاء المتعلم الفرصة لكي يصل إلى الهدف المطلوب **(الهويدي، ٢٠٠٥: ١٠٧)**
٣. عدم الموازنة بين المتعلمين، لأن لكل متعلم صفات وقدرات واحتياجات خاصة به، وعلى المعلم أن يراعي الفروق الفردية بين المتعلمين **(الحيلة وغنيم، ٢٠٠٢: ٥٩٧).**
٤. المناقشة السلسة والاستنتاجات السليمة للدروس المستفادة من اللعبة، والعمل على توضيح أسباب فوز الفريق الأول، وأسباب خسارة الفريق الثاني، والعمل على إيجاد الحلول التي تؤدي إلى الفوز في اللعبة **(غزاوي وصباريني، ١٩٩٩: ١٢٩).**

المرحلة الثالثة- مرحلة التقييم:

يتشارك المعلم مع الطلبة في تقييم مدى تحقيقهم للأهداف المطلوبة، والابتعاد عن الأمور التي تقلل من عزيمة المتعلمين **(الحيلة، ٢٠٠٣: ٨٣).**

المرحلة الرابعة- مرحلة المتابعة:

في هذه المرحلة يقوم المعلم بمتابعة المتعلمين للتعرف إلى الخبرات التعليمية التي اكتسبها المتعلمون، كما يقوم المعلم في هذه المرحلة بتوفير بعض الألعاب أو الأنشطة التعليمية التي تثري خبرات المتعلمين للتأكد من إتقان المتعلم للمهارات المطلوبة، ومن ثم يتم الانتقال إلى خبرات أخرى **(الهويدي، ٢٠٠٥: ١١١).**

خامساً: دور المعلم في توظيف الألعاب التربوية داخل الصف:

١. إجراء دراسة للألعاب المتوفرة في بيئة الطالب.
٢. ترتيب المجموعات وتحديد الأدوار لكل طالب.
٣. تقديم المساعدات والتدخل في الوقت المناسب.
٤. تقوية مدى فعالية اللعب في تحقيق الأهداف التي خطط لها.
٥. اختبار ألعاب هادفة تعليمية تربوية محددة وفي الوقت نفسه ممتعة .
٦. أن تكون قواعد اللعبة التي اختارها المعلم واضحة سهلة غير معقدة علي الطلاب.
٧. أن تكون اللعبة مناسبة لخبرات وقدرات وميول التلاميذ.

٨. أن يمنح المعلم الطالب دوره بحيث يكون واضحا في اللعبة.

المحور الثاني- جهود وزارة التربية والتعليم الفلسطينية المبذولة في علاج تدني التحصيل للمرحلة الدنيا من خلال التعلم باللعب

عبر التاريخ الطويل والحافل بالأحداث السياسية المتتالية، اعتمد الفلسطينيون على الموارد البشرية وخصوصًا القدرات والمهارات البشرية من أجل استدامة بقائهم وتطورهم كأمة. وفي ذلك السياق كان الفلسطينيون دائماً يعتبرون التعليم متطلبًا أساسيًا ليس فقط من أجل بناء الأمة، وإنما أيضًا من أجل إنجاز سلام حقيقي ودائم وعادل يعيد للفلسطينيين حقوقهم كاملة.ومنذ تأسيس وزارة التربية والتعليم العالي في عام ١٩٩٤، أخذت على عاتقها إصلاح نظام التعليم الموروث بهدف المساعدة في إعداد مواطن فلسطيني يعيش في مجتمع ديمقراطي، ويساهم في بناء اقتصاد المجتمع **(الشاعر، ٢٠١٢: ١٣٣).**

في سياق التواصل المستمر بين وزارة التربية والتعليم الفلسطينية ومنظمة اليونيسيف كمنظمة دولية في سبيل تطوير العملية التعليمية، وحرصاً من وزارة التربية والتعليم على الأخذ بأيدي أبنائنا الطلبة وتحسين مستواهم التعليمي. فقد تم تبني برنامج التعلم من خلال اللعب كخطوة على طريق تطوير العملية التعليمية في مختلف مجالاتها وشتى جوانبها، حيث إن هذه البرامج مقدمة إلى طلبة الصفوف (٣-٤-٥-٦)، بهدف معالجة تدني مستوى التحصيل لديهم في مبحثي اللغة العربية والرياضيات، وقد تشكلت مجموعة من المعلمين والمشرفين التربويين ومديري المدارس لكل مبحث لإعداد المادة التدريبية، وقد احتوت هذه المادة لكل مبحث على (١٥) مهارة تأسيسية مشتركة، و(٧) مهارات خاصة بكل صف، تتناول أهم المهارات التي تم إتقانها.

وإيماناً منا بمبدأ الفروق الفردية، وأن هنالك فئة من الطلاب قد تحقق المستوى المطلوب من الهدف ولكن بمضاعفة الجهود وإتباع أساليب أخرى، فقد عمدت وزارة التربية والتعليم العالي إلى تبني برنامج التعلم من خلال اللعب المموّل من اليونيسف، وهو يقوم على تطوير قدرات (١٠٠٠٠) طالبة وطالبة في صيف ٢٠١٠.

- يهدف هذا البرنامج إلى معالجة الطلاب متدني التحصيل في مبحثي اللغة العربية والرياضيات للصفوف الثالث والرابع والخامس والسادس.
- قام عدد من المشرفين والمعلمين المختارين من ذوي الاختصاص بإعداد مادة علاجية تتضمن اختبارات قبلية وبعدية، وكذلك أنشطة مختلفة مصحوبة بألعاب تربوية.
- تم عقد يوم تدريبي لمدراء المراكز، وكذلك للمعلمين الذين سيقومون بتنفيذ البرنامج.
- يبلغ عدد المراكز التي سينفذ فيها البرنامج (٥٠) مركزاً موزعه على المديريات الست، في كل مركز (٢٠٠) طالب مقسمين على (٨) مجموعات.

- بدأ العمل بالبرنامج يوم ٢٠١٠\٧\١٠ بواقع(٤) ساعات يوميا مقسمة إلى لغة عربية-رياضيات - تربية فنية - تربية رياضية.

هذا وقد انتهى العمل بالبرنامج بعد أربعة وعشرين يوما من البدء، وتمَّ تقديم مادة علاجية (١٠) مهارات مشتركه و(٧) مهارات أخرى خاصة بكل صف دراسي. وتم تنفيذ البرنامج ابتداءً من يوم الثلاثاء ٥ – ٧ – ٢٠١١م وانتهاءً بيوم الأحد ٣١ – ٧ – ٢٠١١ م ل (١٠٠٠٠) طالب من الصفوف (٣، ٤، ٥، ٦) في (١٠٠) مركز موزعة كالتالي:

جدول (١) يبين عدد المراكز في كل مديرية

م	المديرية	عدد المراكز
١	شمال غزة	١٧
٢	شرق غزة	٢٨
٣	غرب غزة	٢١
٤	الوسطى	٧
٥	خان يونس	١٩
٦	رفح	٧
	المجموع	١٠٠

مع مراعاة ما يلي:

١. توزيع المراكز بين مدارس البنين ومدارس البنات.
٢. يتكون كل مركز من (٨٠) طالباً موزعين على أربع مجموعات بواقع كل مجموعة من (٢٠ طالباً) لكل من طلبة الصفوف (٣، ٤، ٥، ٦) الأساسية.
٣. يتم في حال عدم كفاية أعداد طلبة المدرسة الواحدة لتكوين مركز دمج مركزين أو مدرستين متجاورتين.
٤. عدد أيام العمل في المشروع (٢٤) يوماً.
٥. يتم تعيين مدير لكل مركز، وتكون الأولوية لمدير المدرسة (مكان المركز).
٦. عدد المعلمين في كل مركز ثمانية معلمين موزعين على النحو التالي:

جدول (٢) يبين عدد المعلمين في كل مركز

م	المبحث	عدد المعلمين
١	لغة عربية مرحلة	١
٢	لغة عربية مبحث	١

٣	رياضيات مرحلة	١
٤	رياضيات مبحث	١
٥	تربية رياضية	٢
٦	تربية فنية	٢
المجموع		٨

٧. عدد الحصص لكل مجموعة يومياً أربع حصص بواقع حصة لكل من اللغة العربية، الرياضيات، التربية الرياضية، التربية الفنية.

٨. يعطي كل معلم في المركز حصتين فقط في تخصصه يومياً.

٩. تم عقد لقاء تعريفي لمديري مراكز البرنامج الساعة العاشرة من يوم **الأحد** الموافق **١٩ – ٦ – ٢٠١١ م** في قاعة الطابق الثالث بوزارة التربية والتعليم العالي.

١٠. تم تدريب المعلمين المشاركين في البرنامج على النحو التالي:

جدول (٣) يبين توزيع تدريب المعلمين المشاركين في البرنامج

م	الفئة المستهدفة	التاريخ	الزمان		المكان
			من	إلى	
١	معلمو اللغة العربية للصفوف ٣-٦	٢٢ - ٦	الساعة الثامنة صباحاً	الساعة الواحدة بعد الظهر	مركز تدريب مديرية غرب غزة (الماجدة وسيلة)
٢	معلمو الرياضيات للصفوف ٣-٦	٢٦ – ٦			
٣	معلمو التربية الرياضية للصفوف ٣-٦	٢٩ -٦			
٤	معلمو التربية الفنية للصفوف ٣-٦	٣ - ٧			

١١. تم تنفيذ الاختبار القبلي لكل من اللغة العربية والرياضيات للصفوف (٣، ٤، ٥، ٦) في اليوم الأول بدلاً من حصتي التربية الرياضية والتربية الفنية ويستكمل اليوم الدراسي بحصتي اللغة العربية والرياضيات.

١٢. تم تصحيح الاختبار القبلي ورصد درجاته وفق النموذج المرفق ويرسل إلى دائرة الإشراف في الإدارة العامة للإشراف والتأهيل التربوي نسختان إحداهما ورقية والأخرى الكترونية على البريد الالكتروني .

١٣. تم إرسال نسخة الكترونية من التقرير الأسبوعي المرفق على ذات البريد الالكتروني.

١٤. نظمت المديرية رحلة لكل مركز وفق جدول زمني تعده مديرية التربية والتعليم للمراكز التابعة لها.

الإنجازات:

- لقاء تعريفي لمديري المراكز المشاركة في البرنامج تم اطلاعهم على فلسفة البرنامج وأهدافه، وقد شارك في الاجتماع ١٠٠ مدير.
- تدريب ٨٠٠ منشط (معلم) لمدة خمس ساعات ليتعرفوا إلى آليات مشتركة لتنفيذ البرنامج مقسمين على الزوايا الأربع (لغة عربية ، رياضيات ، تربية رياضية ، تربية فنية) للبرنامج بواقع ٢٠٠ منشط لكل زاوية.
- تعديل المادة التعليمية وطباعة ثمانية آلاف نسخة في كل من مبحثي اللغة العربية والحساب(الرياضيات) موزعة بالتساوي على الصفوف (٣ ، ٤ ، ٥ ، ٦) وكذلك طباعة مادة خاصة للمنشطين في زاويتي التربية الرياضية والتربية الفنية.
- طباعة اختبارات قبلية وبعدية (١٦٠٠٠) نسخة للوقوف على فاعلية البرنامج.
- تعليم ثمانية آلاف طالب لمدة ٢٤ يوماً بواقع أربع حصص يومياً موزعة على اللغة العربية والحساب والتربية الرياضية والتربية الفنية.

المحور الثالث: المقترحات الإجرائية التي يمكن أن تسهم في علاج تدني التحصيل للمرحلة الدنيا من خلال التعلم باللعب.

١. تعميم استخدام استراتيجية اللعب في تدريس أكثر من محتوى دراسي ومقرر مدرسي، لما تجنيه هذه الاستراتيجية من أثر إيجابي في التحصيل الدراسي لدى الطلبة.
٢. تدريب المعلمين على استخدام استراتيجية التعلم باللعب في المرحلة الأساسية، وذلك لأن معرفة المعلم بالاستراتيجية، يسهل عليه التعليم بها، وتصميم الأنشطة اللازمة والملائمة لإجرائها.
٣. وضع دليل للمعلمين لتوضيح استراتيجيات التعلم باللعب في جميع المباحث الدراسية.
٤. دمج استراتيجية التعلم باللعب ضمن الأنشطة المنهجية والكتب المدرسية.
٥. توفير الألعاب التعليمية المرتبطة بالمنهج والتي يحتاج إليها المعلمون والمعلمات.
٦. توفير أماكن خاصة في المدارس كالمسرح المدرسي والساحات الواسعة لاستخدامها لغرض التعلم من خلال اللعب.
٧. ضرورة التأكد على أهمية الألعاب التعليمية عند تخطيط المناهج لتضمينها في المحتوى التعليمي كعنصر أساسي لتنمية المستويات العقلية العليا للمتعلمين.
٨. ضرورة قيام وزارة التربية والتعليم بتخصيص ميزانية خاصة لتصميم الألعاب التعليمية للمواد الدراسية المختلفة.
٩. ضرورة توعية الراشدين حول أهمية لعب الأطفال، ومساعدتهم على تنظيم وقتهم.
١٠. إجراء دراسات على نطاق واسع، تستخدم فيها استراتيجية التعلم باللعب في صفوف أخري ومباحث متنوعة ومتعددة.

الزوايا:

لم يكن البرنامج تعليمياً محضاً وإنما كان ممزوجاً بالترفيه، لذلك سمي بالتعلم من خلال اللعب، وهذا أسلوب مجدٍ مع الطلبة وفوائده جمة حيث يعمل على التنمية الشاملة المتوازنة في شخصية المتعلم فكانت زاويتا التربية الفنية والتربية الرياضية بهدف الوقوف على اهتمامات الطلبة

وهواياتهم ومواهبهم. والتقليل من حجم ظاهرة العنف على مستوى المؤسسات التربوية، وتكريس مبادئ الملكية العامة لدى طلبة المدارس.

العوامل المساعدة

١. دعم الوزارة لهذا البرنامج ورعايته.
٢. توفير الدعم المالي اللازم من منظمة اليونيسيف.
٣. توفر الكادر البشري المدرب الراغب في العمل القادر على تبني البرنامج وتنفيذه من منسقين ومشرفين ومديري مراكز ومعلمين.
٤. توفر الرغبة لدى الطلبة.
٥. توفر الرغبة لدى أولياء الأمور في إرسال أبنائهم.
٦. توفر القرطاسية والضيافة ومكافآت العاملين.

الصعوبات

١. وجود أكثر من جهة في المنطقة تنفذ البرنامج مشابهة مما يؤدي إلى تشتت الطلبة.
٢. بُعد بعض المراكز عن بعض الطلبة في المناطق النائية.
٣. ندرة توفر الساحات في بعض المراكز.

آليات التغلب:

١. المتابعة اليومية لحضور الطلبة وغيابهم والاتصال بأولياء الأمور للمتابعة معنا وضمان عدم تسربهم إلى جهات أخرى ربما تكون أكثر إغراءً. وخاصة المخيمات الصيفية التي تشرف عليها وكالة الغوث، وبها من الألعاب الكثيرة والنوعية ما ليس موجود لدى هذه المراكز.
٢. تخصيص مراكز للمدارس النائية حتى يتمكن ساكنو المناطق النائية (المهمشة) من الالتحاق بهذه المراكز والاستفادة من خدماتها التعليمية.
٣. اختيار المراكز في مدارس تتوفر فيها الساحات والمرافق اللازمة.

توصيات للسنوات القادمة:

١. اعتماد ميزانية البرنامج قبل فترة كافية من تنفيذه حتى نتمكن من شراء لوازم المراكز وتوفيرها قبل بدء البرنامج.
٢. زيادة عدد المراكز وزيادة الطاقة الاستيعابية للمركز.
٣. زيادة مكافآت العاملين في المشروع.
٤. توفير زي خاص للطلبة المشاركين.
٥. منح شهادات شكر وتقدير للعاملين في البرنامج.

المصادر والمراجع:

أولاً: العربية

١) أبو زايدة، ياسر محمود (٢٠٠٦) "أثر استخدام الألعاب التعليمية في تدريس الرياضيات على تنمية التفكير الإبداعي لدى تلاميذ الصف السادس من التعليم الأساسي بمحافظة شمال غزة"، رسالة ماجستير، كلية التربية، جامعة الأزهر، غزة.

٢) أحمد، ميرغني دفع الله (٢٠٠٣) المعجم الموجز في المصطلحات التربوية، مؤسسة الرسالة، القاهرة، دار البحوث العلمية.

٣) بدير، كريمان (٢٠٠٤) استراتيجيات تعليم اللغة برياض الأطفال، القاهرة، عالم الكتب.

٤) الإدارة العامة للتخطيط التربوي (٢٠٠٣) إحصائيات التعليم العام في محافظات غزة، وزارة التربية والتعليم الفلسطينية.

٥) الجراح، كمال ومحمد، فائزة (١٩٨٩) الطفل واللعب مداخل نظرية وتطبيقات تربوية، الرياض، مكتب التربية لدول الخليج.

٦) حجازي، أيمن (٢٠٠٥) "أثر توظيف الألعاب التربوية في تنمية بعض مهارات اللغة العربية لدى تلاميذ الصف الأول الأساسي"، رسالة ماجستير، كلية التربية، الجامعة الإسلامية، غزة.

٧) الحيلة، محمد (٢٠٠٣) الألعاب التربوية وتقنيات إنتاجها سيكولوجياً وتعليمياً وعملياً، الأردن، عمان، دار المسيرة للنشر والتوزيع والطباعة.

٨) الشخريتي، سوسن (٢٠٠٩) " أثر برنامج مقترح في تنمية بعض مهارات القراءة لدى تلاميذ الصف الثالث الأساسي في مدارس وكالة الغوث الدولية – بشمال غزة، رسالة ماجستير، كلية التربية، الجامعة الإسلامية، غزة.

٩) أبو شعبان، شيماء صبحي (٢٠١٠) فاعلية العلاج باللعب في تنمية اللغة لدى الأطفال المضطربين لغوياً، رسالة ماجستير، كلية التربية، الجامعة الإسلامية، فلسطين غزة.

١٠) الحيلة، محمد (٢٠٠٥) الألعاب التربوية وتقنيات إنتاجها- سيكولوجياً وتعليمياً وعملياً، عمان، دار المسيرة للنشر والتوزيع.

١١) الحيلة، محمد وغنيم عائشة (٢٠٠٢) أثر الألعاب التربوية اللغوية المحسوبة والعادية في معالجة الصعوبات القرائية لدى طلبة الصف الرابع الأساسي، مجلة جامعة النجاح للأبحاث (العلوم الإنسانية)، (١٦)، (٢)، (٥٩٠-٦٢٥) فلسطين.

١٢) خطاب، محمود وحمزة، أحمد (٢٠٠٨) سيكولوجية العلاج باللعب مع الأطفال ذوي الاحتياجات الخاصة، عمان، دار الثقافة للنشر والتوزيع.

١٣) الخوالدة، محمد (٢٠٠٧) كتاب اللعب الشعبي عند الأطفال ودلالاته التربوية في إنماء شخصياتهم، عمان، دار المسيرة للنشر والتوزيع.

١٤) الخفاف، إيمان (٢٠١٠) اللعب استراتيجيات تعليم حديثة، عمان، دار المنهاج للنشر والتوزيع.

١٥) دائرة الإحصاء المركزية، وزارة التربية والتعليم الفلسطينية (١٩٩٩) الكتاب الإحصائي التربوي السنوي، فلسطين ، سلسلة الإحصاءات التربوية رقم (٥).

١٦) ربيع، هادي (٢٠٠٨) اللعب والطفولة، عمان، مكتبة المجتمع العربي.
١٧) زيدان، عفيف وعفانة انتصار(٢٠٠٧) أثر استخدام الألعاب التعليمية في التحصيل الفوري والمؤجل في الرياضيات لدى طلبة الصف الثالث الأساسي في مدارس ضواحي القدس، مجلة جامعة النجاح للأبحاث (العلوم الإنسانية)، المجلد ٢١ (١)، فلسطين، نابلس.
١٨) صوالحة، محمد (٢٠٠٧) علم نفس اللعب، ط ٢، عمان، دار المسيرة.
١٩) الشاعر، عدلي داود (٢٠١٢) استراتيجية مقترحة لتطوير الإشراف التربوي بفلسطين على ضوء المستجدات التربوية المعاصرة، رسالة دكتوراه، جامعة عين شمس، مصر، القاهرة.
٢٠) عبد المجيد، جميل طارق (٢٠٠٥) الأنشطة الإبداعية للأطفال، عمان، دار صفاء للنشر والتوزيع.
٢١) العناني، حنان (٢٠٠٢) اللعب عند الأطفال الأسس النظرية والتطبيقية، عمان، دار الفكر للطباعة والنشر والتوزيع.
٢٢) أبو عكر، محمد نايف (٢٠٠٩) أثر برنامج بالألعاب التعليمية لتنمية بعض مهارات القراءة الإبداعية لدى تلاميذ الصف السادس الأساسي بمدارس خان يونس، رسالة ماجستير، كلية التربية، الجامعة الإسلامية، غزة.
٢٣) الغرير، أحمد والنوايسة، أديب (٢٠١٠) اللعب وتربية الطفل – للمعلمات في الروضة والآباء والأمهات في المنزل، عمان، إثراء للنشر والتوزيع.
٢٤) غزاوي، محمد وصباريني، محمد (١٩٩٩) الألعاب التربوية وتطبيقاتها في تدريس العلوم، مجلة رسالة الخليج العربي، (٧)، (٢١)، (١٢١-١٤٥)، الرياض، المملكة العربية السعودية.
٢٥) فرج، عبد اللطيف بن حسين (٢٠٠٥) تعليم الأطفال والصفوف الأولية، عمان، دار المسيرة للنشر والتوزيع والطباعة.
٢٦) القمش، مصطفى والمعايطة، خليل (٢٠١٠) "سيكولوجية الأطفال ذوي الاحتياجات الخاصة"، عمان، دار المسيرة للنشر والتوزيع.
٢٧) اللبابيدي، عفاف وخلايلة، عبد الكريم (١٩٩٩) سيكولوجية اللعب، ط ٣، عمان، دار الفكر للطباعة والنشر والتوزيع.
٢٨) مردان، نجم الدين علي (٢٠٠٤) سيكولوجية اللعب في مرحلة الطفولة المبكرة (مرحلة الحضانة ورياض الأطفال) الكويت، مكتبة الفلاح للنشر والتوزيع.
٢٩) ملحم، سامي (٢٠٠٢) استخدام اللعب في تعليم المفاهيم العلمية والمعلومات مادة الرياضيات للصف الخامس الابتدائي. مجلة جامعة الملك سعود.
٣٠) النجاحي، فوزية محمود (٢٠٠٥) الاتجاهات الحديثة في تنمية التفكير والإبداع، القاهرة، دار الكتاب الحديث.
٣١) الهويدي، زيد (٢٠٠٥) الألعاب التربوية استراتيجية لتنمية التفكير، دولة الإمارات العربية المتحدة، العين، دار الكتاب.
٣٢) ويح، وآخرون (٢٠٠٤) "ثقافة الطفل"، عمان، دار الفكر للنشر والتوزيع.

ثانياً: الأجنبية

1) Aufenanger, Stefan, 1998, "Who Will be the first ? Creating a Just Community in the Kindergarten", ERIC, 23(5), p. 97-98.
2) Bernaus, M., (2007) "Activities that motivate and increase students output", Forum, (1), p. 45-46.
3) Magahay, Johnson, (2005): "A Not So Trivial Pursuy,, TESL Canada Journal, 2(2). P. 63-65.
4) Schrand, Heinrich, (2000) "On Text and Exercise Supply in Future English Text books For Adults", Zielsprache English, 20(1), p.6-9.
5) Wruke, N. & Ann, C., (2002): "An investigation into the development of oral English in concept formation through the use of group games in the bilingual ESL classroom", Unpublished Doctoral Dissertation, Woman's University, Denton, Texas, USA.