

## آراء ووجهات نظر معلمي المدارس الابتدائية في منطقة الجليل الشمالي حول تطبيق استراتيجية التعلم باللعب في عملية التعليم والتعلم، ومعوقات تطبيقها (دراسة نوعية)

### Perspectives of Elementary School Teachers in the Northern Galilee on the Implementation of the Learning through Play Strategy in Teaching and Learning Processes, and the Challenges of Its Application (Qualitative research)

إعداد:

الباحثة/ إيمان عبد السلام سلامة<sup>1</sup>، الباحثة/ هالة فرو عباس<sup>2</sup>

طالبة مسار الدكتوراه في التعليم والتعلم، جامعة النجاح الوطنية، نابس، فلسطين

\*Email: [eman.bhash91@gmail.com](mailto:eman.bhash91@gmail.com)

#### الملخص:

تهدف هذه الدراسة التالية إلى فهم آراء ووجهات نظر معلمي المدارس الابتدائية حول تطبيق استراتيجية التعلم باللعب في عملية التعليم والتعلم، ومعوقات تطبيقها، ومن أجل الإجابة على أسئلة الدراسة تم استخدام أسلوب البحث الكيفي، فقد تكونت عينة الدراسة من (17) معلماً/ة يعملون في المدارس الابتدائية في منطقة الجليل الشمالي في الداخل الفلسطيني، (2) ذكور و(15) إناث. فقد استخدم في الدراسة أسلوبين لجمع المعطيات، تمثل الأسلوب الأول بإجراء مقابلات معمقة نصف مبنية مع (10) معلمين، بينما تمثل الأسلوب الثاني بتسليم أسئلة الدراسة بشكل مكتوب لـ (7) معلمين للإجابة عليها يدوياً وتجميعها. تشير نتائج الدراسة إلى أن هدف المعلمين من تطبيق استراتيجية التعلم باللعب في عملية التعليم والتعلم هو خلق بيئة تعليمية ممتعة ومحفزة، مساعدة الطلبة في اكتساب وفهم المواد التعليمية وتذكرها لمدى أطول، تعزيز دافعية الطلبة نحو التعلم، ومراقبة ومتابعة تقدم وتطور الطلبة من ناحية تعليمية، بالإضافة لتحقيق أهداف اجتماعية كتتمية قيمة التعاون، التواصل، المنافسة، احترام الدور، مهارات الحوار والمناقشة، الإصغاء وغيره... كما وبيّن المعلمين بأنّ لتطبيق استراتيجية التعلم باللعب هنالك العديد من التأثيرات الإيجابية على الطلبة، فهي تشجّع الطلبة على المشاركة والتفاعل، ترفع من دافعتهم للتعلم، وتمكّنهم من فهم واستيعاب المواد التعليمية، تحسّن مهارة التذكر، تطوّر قدراتهم التفكيرية، ترفع من مستوى تحصيلهم التعليمي، تطوّر مهاراتهم الاجتماعية، وتقلل من ضغوطاتهم النفسية وتعزز من ثقتهم بأنفسهم. كما وأشارت النتائج للعديد من المعوقات والتحديات التي تعيق تطبيق استراتيجية التعلم باللعب في الكثير من الأحيان من قبل المعلمين، فقد تمثلت هذه المعوقات بمعيقات زمنية، مادية، مكانية، تحضيرية، وتنظيمية، لذا اقترح المعلمين بعض الطرق والأساليب لمواجهة هذه المعوقات والتحديات، وفي ضوء هذه النتائج يوصى بتبني استراتيجية التعلم باللعب من قبل المعلمين والقائمين على تصميم المناهج التعليمية كاستراتيجية تعلم فعالة تساهم في تحقيق الأهداف المنشودة.

**الكلمات المفتاحية:** الاستراتيجية، استراتيجية التعلم باللعب، معلمي المدارس الابتدائية، عملية التعليم والتعلم.

## Perspectives of Elementary School Teachers in the Northern Galilee on the Implementation of the Learning through Play Strategy in Teaching and Learning Processes, and the Challenges of Its Application (Qualitative research)

Eman Salamh<sup>1</sup>, Hala Abbas<sup>2</sup>

PhD Program in Learning and Education, An-Najah National University, Nablus, Palestine<sup>1,2</sup>

### Abstract:

This study aimed to explore the perspectives of elementary school teachers in the Northern Galilee regarding the implementation of the learning through play strategy in teaching and learning processes, as well as the challenges associated with its application. A qualitative research approach was employed, with a study sample consisting of 17 teachers (2 males and 15 females). In-depth semi-structured interviews were conducted with 10 teachers, while 7 teachers responded to written questions manually.

The findings revealed that teachers' primary objectives in implementing the strategy included creating an engaging and stimulating learning environment, facilitating knowledge acquisition and retention, enhancing student motivation and progress tracking, and achieving additional social goals. The teachers reported that applying this strategy has positive effects on students, as it encourages participation, boosts motivation to learn, aids in understanding educational content, improves memory skills, develops cognitive abilities, and enhances academic achievement. Moreover, the strategy was found to have social and psychological benefits.

However, the findings also highlighted several barriers and challenges to the implementation of this strategy, including time constraints, financial limitations, space-related issues, preparation difficulties, and organizational obstacles. To address these challenges, teachers suggested various solutions. In light of these findings, it is recommended that both teachers and curriculum developers adopt the learning through play strategy as an effective educational approach that contributes to achieving desired learning outcomes.

**Keywords:** Strategy, Learning through Play Strategy, Primary School teachers, Teaching and Learning Process.

## 1. المقدمة:

في ظل التحوّلات السريعة التي يشهدها العالم الحديث، يواجه التعليم تحديات غير مسبوقة تتطلب من التربويين اعتماد استراتيجيات مبتكرة تعزز من جودة العملية التعليمية وتساهم في تحقيق أهدافها بفعالية. إنّ التركيز على جعل بيئة التعلم أكثر تحفيزاً وجاذبية للطلبة يعد من المحاور الأساسية للبحث التربوي المعاصر، خاصة في المراحل التعليمية الأساسية التي تشكل الأساس لبناء شخصية المتعلم ومهاراته. في هذا السياق، تبرز استراتيجيّة التعلم باللعب كواحدة من الأدوات التعليمية الفعّالة التي تجمع بين المتعة والمعرفة، حيث تدمج بين الأنشطة الترفيهية والتعليمية، مما يساهم في تحقيق بيئة تعليمية غنية ومحفزة.

تشير الأدبيات التربوية الحديثة إلى أنّ التعلم باللعب يتجاوز كونه مجرد أداة لتحقيق تفاعل مؤقت داخل الصفوف الدراسية، ليصبح إطاراً تربوياً شاملاً يعزز من مهارات التفكير النقدي والإبداعي، وينمي القيم الاجتماعية والوجدانية. على سبيل المثال، يرى سميث وزملائه (Smith, Brown & Lee, 2021) أنّ الألعاب التعليمية توفر سياقات طبيعية للتعلم تعزز من قدرة الطلبة على حل المشكلات والتفكير التحليلي، مما يجعل هذه الاستراتيجية ضرورية في المراحل العمرية المبكرة، فالألعاب لا تدعم فقط الأداء الأكاديمي، بل تؤدي أيضاً إلى تحسين تفاعل الطلبة مع أقرانهم ومعلميهم، مما يساهم في خلق بيئة تعليمية إيجابية ومستدامة. علاوة على ذلك، أشارت دراسة جونز (Jones, 2020) إلى أنّ دمج الألعاب التعليمية ضمن المناهج الدراسية يرفع من مستويات الدافعية الذاتية لدى الطلبة، إذ وجد أنّ الطلبة الذين يتعلمون من خلال اللعب يظهرون استعداداً أعلى للمشاركة الفعّالة في الأنشطة التعليمية ويحققون أداءً أفضل مقارنة بأقرانهم الذين يتعلمون من خلال الأساليب التقليدية. وتضيف الدراسة أنّ هذا النمط من التعلم يساعد في بناء شعور قوي بالانتماء للمجتمع التعليمي، مما يساهم في تعزيز المهارات الاجتماعية الأساسية مثل التعاون والتواصل.

ومن منظور أوسع، إنّ الأنشطة التفاعلية القائمة على اللعب تعزز من عملية التعلم العميق، فالألعاب التعليمية تدعم الذاكرة طويلة المدى من خلال الربط بين المعرفة النظرية والتطبيق العملي في بيئة غير تقليدية (Brown & Lee, 2022). تتوافق هذه النتائج مع دراسة حديثة أجراها ماركوس (Marcus, 2023) التي بيّنت أنّ الألعاب يمكن أن تكون أداة فعّالة لإشراك الطلبة ذوي الاحتياجات الخاصة، حيث توفر لهم طرقاً متنوعة للتعبير عن أنفسهم والتفاعل مع المحتوى التعليمي.

ومع ذلك، لا يخلو تطبيق هذه الاستراتيجية من تحديات وصعوبات. وفقاً لدراسة أجرتها لين وآخرون (Lin, Zhang & Chen, 2023) تتمثل أبرز التحديات في نقص الموارد التعليمية المناسبة، وضيق الوقت المتاحة بسبب المناهج الدراسية المكثفة، بالإضافة إلى مقاومة بعض المعلمين الذين يفضلون الأساليب التقليدية.

بناءً على ما سبق، تهدف هذه الدراسة إلى فهم آراء ووجهات نظر معلمي المدارس الابتدائية حول تطبيق استراتيجية التعلم باللعب في عملية التعليم والتعلم، ومعوقات تطبيقها من خلال اظهار أهداف المعلمين وتأثير تطبيقها على الطلبة، مع تسليط الضوء على المعوقات والتحديات التي تواجه المعلمين عند تطبيقهم لاستراتيجية التعلم باللعب، وعرض الطرق والأساليب التي يقترحونها لمواجهة هذه المعوقات والتحديات.

## 1.1. مشكلة الدراسة:

تنبثق مشكلة الدراسة بوجود فجوة معرفية وغياب للفهم الدقيق لواقع تطبيق استراتيجية التعلم باللعب في المدارس الابتدائية في منطقة الجليل الشمالي، حيث لا تتوفر معلومات كافية حول آراء ووجهات نظر المعلمين تجاه هذه الاستراتيجية،

وحول مدى استخدامها فعلياً ومستوى تطبيقها في الصفوف، وحول تأثير توظيفها على الطلبة، كما وهناك تحديات تعيق توظيفها في البيئات الصفية لا تظهر بشكل واضح، مما يحد ذلك من إمكانية البحث عن حلول لمواجهتها، وبناءً على ذلك تتمثل مشكلة الدراسة في الحاجة إلى الكشف عن تصورات ووجهات نظر معلمي المدارس الابتدائية في منطقة الجليل الشمالي تجاه تطبيق استراتيجيات التعلم باللعب ومعوقات تطبيقها في عملية التعليم والتعلم، والحاجة إلى فهم معمق لتجاربه العملية لكشف الأسباب الكامنة وراء محدودية توظيفها، وإيجاد حلول مناسبة، مما يمكن ذلك من تغطية الفجوة المعرفية في هذا الإطار.

## 2.1. أسئلة الدراسة:

### السؤال المركزي:

ما هي آراء ووجهات نظر معلمي المدارس الابتدائية حول تطبيق استراتيجيات التعلم باللعب في عملية التعليم والتعلم، ومعوقات تطبيقها؟

### الأسئلة الفرعية:

1. ما هو هدف المعلمين من تطبيق استراتيجيات التعلم باللعب في عملية التعليم والتعلم؟
2. ما هو تأثير تطبيق استراتيجيات التعلم باللعب على عملية التعلم لدى الطلبة من وجهة نظر المعلمين؟
3. ما نوع المعوقات/التحديات التي تواجه المعلمين خلال تطبيق استراتيجيات التعلم باللعب في عملية التعليم والتعلم؟
4. كيف يواجه المعلمين التحديات والمعوقات التي تعيق تطبيق استراتيجيات التعلم باللعب في عملية التعليم والتعلم؟

## 3.1. هدف الدراسة:

هدف الدراسة هو فهم آراء ووجهات نظر معلمي المدارس الابتدائية حول تطبيق استراتيجيات التعلم باللعب في عملية التعليم والتعلم، ومعوقات تطبيقها.

## 4.1. أهمية الدراسة:

تكمن أهمية الدراسة في أهمية بناء إطار نظري يساهم في التعرف على واقع تطبيق معلمي المدارس الابتدائية لاستراتيجيات التعلم باللعب، حيث تعرض آراءهم ووجهات نظرهم، والمعوقات التي تواجههم عند تطبيقهم للاستراتيجيات إضافة للحلول التي يقترحونها، وذلك لما تعود عليه هذه الاستراتيجيات من تأثير إيجابي على الطالب من ناحية تعليمية، اجتماعية، ونفسية من جهة، وعلى المناخ التعليمي والتربوي وتحقيق المعلم لأهدافه من جهة أخرى.

تسعى الدراسة إلى تقديم رؤية جديدة وشاملة تساهم في تعزيز استخدام التعلم باللعب كأداة تعليمية فعالة ومستدامة، وذلك من خلال ربط النظرية بالممارسة، وتزويد من فرصة التعرف على أهمية استخدام استراتيجيات التعلم باللعب في عملية التعليم والتعلم وتأثيرها على المتعلمين، وتقديم توصيات عملية قابلة للتطبيق. كما ويمكن أن تكون لنتائج هذه الدراسة منطلقاً ومنبراً لأبحاث ودراسات مستقبلية تتناول موضوع تطبيق استراتيجيات التعلم باللعب في مدارس أخرى كالأعدادية والثانوية ولفئات عمرية مختلفة، بهدف مساعدة المعلمين على تحقيق أهدافهم المنشودة وخلق بيئات تعليمية ممتعة ومحفزة تجذب المتعلمين وتساهم في تطوير مهاراتهم التعليمية، الاجتماعية والنفسية.

### 5.1. حدود الدراسة:

تم الالتزام في الحدود التالية عند تنفيذ الدراسة:

**الحدود الموضوعية:** تتبلور الدراسة في معرفة آراء ووجهات نظر معلمي المدارس الابتدائية حول تطبيق استراتيجية التعلم باللعب في عملية التعليم والتعلم، ومعوقات تطبيقها.

**الحدود المكانية:** اقتصرَت الدراسة على المدارس الابتدائية في منطقة الجليل الشمالي في الداخل الفلسطيني.

**الحدود الزمانية:** تم تطبيق الدراسة خلال الفصل الدراسي الأول من العام الدراسي (2024/2025).

**الحدود البشرية:** اقتصرَت العينة فقط على سبعة عشر معلماً/ة يعملون في المدارس الابتدائية في منطقة الجليل الشمالي في الداخل الفلسطيني.

### 6.1. مصطلحات الدراسة:

**استراتيجية التعلم باللعب اصطلاحاً:** تعرف استراتيجية التعلم باللعب على أنها نوع من أنواع التعلم مناسب للاستثمار في الفصول الدراسية لأنه يجعل التعلم أكثر فعالية وتحفيزاً عن طريق تمكين المتعلمين من بناء معرفتهم، ومهاراتهم لتطوير مهارات عالية المستوى للتعامل مع المواقف المعقدة (El Azizi & Arbai, 2017).

**وتعرف إجرائياً بأنها:** استراتيجية تعليمية حديثة تعمل على خلق بيئة تعليمية ممتعة ومحفزة من خلال دمج الألعاب التربوية في عملية التعليم والتعلم بهدف تحقيق الأهداف التعليمية المنشودة، وتحفيز المتعلمين وتعزيز دافعيتهم للتعلم وتطوير مهاراتهم الاجتماعية.

**المدارس الابتدائية:** تعتبر الركيزة الأساسية لنظام التعليم، حيث توفر المرحلة الأولى للتعليم الرسمي للأطفال الذين تتراوح أعمارهم بين 6-12 عاماً. تسعى هذه المدارس إلى تحقيق أهداف تعليمية شاملة تتمثل في تزويد الطلبة بالمهارات الأساسية كالقراءة والكتابة والحساب، إلى جانب المهارات الاجتماعية التي تمكنهم من التفاعل مع بيئاتهم الثقافية والاجتماعية. وتعتبر هذه المؤسسات مراكز لنقل المعرفة، وبناء الشخصية، وتعزيز القيم الوطنية والثقافية، كما أنها توفر بيئة تعليمية تدعم تطوير التفكير النقدي والإبداع (صالح وعبدالله، 2021).

وفي السياق العربي في الداخل الفلسطيني، تلعب هذه المدارس دوراً مزدوجاً يتمثل في الحفاظ على القيم الثقافية والتقاليد المحلية من جهة، والتعامل مع متطلبات التعليم العالمي الحديث من جهة أخرى. ومع ذلك، تواجه المدارس الابتدائية في المجتمعات العربية تحديات فريدة تتعلق بالبنية التحتية، المناهج التعليمية، التمويل، وتوافر الموارد، بالإضافة إلى الحاجة لتطوير التعليم من المناطق المهمشة أو الريفية. تعمل هذه المدارس أيضاً كمساحة لتشكيل الهوية الثقافية وتعزيز لغة الأم، خاصة في ظل التحديات الناجمة عن العولمة وتأثير الثقافات الأجنبية (أبو عصب، 2020).

**معلمي المدارس الابتدائية:** هم العناصر الأساسية في تحقيق أهداف التعليم الأولي، يعتبر هؤلاء المعلمون وسطاء بين المناهج الدراسية والطلبة، حيث يساهمون في تعليم المواد الأساسية مثل اللغة العربية، الرياضيات، والعلوم، وإلى جانب بناء مهارات التفكير النقدي، حل المشكلات، وتعزيز القيم الاجتماعية والثقافية. يلعب المعلمون دوراً محورياً في دعم التنشئة الاجتماعية للطلبة وتزويدهم بالأدوات التي تعزز من قدرتهم على مواجهة التحديات المستقبلية.

في المجتمع العربي، يتحمل معلمو المرحلة الابتدائية مسؤوليات إضافية تتمثل في تعزيز الهوية الثقافية، المحافظة على لغة الأم، ومواجهة التأثيرات الثقافية الخارجية. غالبًا ما يتوقع منهم أن يكونوا قدوة أخلاقية ومهنية، فضلاً عن دورهم كمستشارين نفسيين واجتماعيين للطلبة في بيئاتهم التعليمية. ومع ذلك، يواجه هؤلاء المعلمون العديد من التحديات المهنية مثل نقص التدريب المستمر، غياب الموارد التعليمية الكافية، والضغوط المرتبطة بالعمل في مجتمعات تواجه تحديات اقتصادية واجتماعية (الشرقاوي، 2020).

**عملية التعليم والتعلم:** عملية التعليم هي نشاط يهدف إلى إثارة التعلم وتسهيل حصوله، حيث تتم عملية التعليم من قبل شخص أو مجموعة من الأشخاص الذين يعتبرون كوسيط تربوي/تعليمي، بينما التعلم هي العملية التي يدرك الفرد بها موضوعاً ما ويتفاعل معه، وهي عملية يتم بفضلها اكتساب المعلومات والمهارات وتطوير الاتجاهات، كما وينتج عن عملية التعلم حصول تغيير دينامي داخل الفرد، يتقبله عن رضا وطوعية وعن رغبة في التطور (بدران، 2015).

## 2. الإطار النظري والدراسات السابقة:

### 1.2. الإطار النظري:

#### مفهوم استراتيجية التعلم باللعب:

يعد اللعب جزءاً أساسياً في حياة الأطفال، فهو سلوك نابع من رغبة فطرية تنشأ لدى الإنسان في مرحلة الطفولة، كما ويمثل رغبة غريزية ملحة يجب إشباعها لدى الطفل لضمان نموه الصحي السليم، بالإضافة لذلك يتعدى اللعب كونه مجرد نشاط يقوم به الطفل بغرض الترويح عن نفسه أو البحث عن الاستمتاع، حيث يمكن توظيفه وتنظيمه على نحو يمكن من خلاله تحقيق مخرجات تنموية إيجابية لدى الطفل ولا سيما في السياقات التعليمية (الصيد، 2020). فالألعاب التربوية هي ألعاب مصممة بشكل واضح لأغراض تعليمية يتم ممارستها في بيئة تعليمية من أجل إضفاء المتعة على المتعلمين وتسهيل عملية التعلم (Mohamed, 2017). فمن هنا جاءت استراتيجية التعلم باللعب وهي نوع من أنواع التعلم مناسب للاستثمار في الفصول الدراسية لأنه يجعل التعلم أكثر فاعلياً وتحفيزياً عن طريق تمكين المتعلمين من بناء معرفتهم، ومهاراتهم لتطوير مهارات عالية المستوى للتعامل مع المواقف المعقدة (El Azizi & Arbai, 2017)، كما وتساعد على تشكيل شخصيتهم بأبعادها المختلفة (حسين، 2016). كما ويعد التعلم باللعب وسيلة أساسية لنجاح العملية التعليمية بالنسبة للأطفال، مما يتيح لهم اللعب الفرصة المناسبة للمرور بالمواقف التعليمية وتطوير العديد من المهارات التي تساعد على تحسين العملية التعليمية (أمين، 2021).

التعلم باللعب هو من طرق التدريس الحديثة التي تعزز بيئة التعلم حيث تعتمد على المعلم والمتعلم جنباً إلى جنب، لذا فهي من الطرق الفاعلة التي تسهم في إعطاء الطالب مسؤولياته ومشاركاته في العملية التعليمية (Wirwani, 2015)، فهي عكس الطرق التدريسية القديمة التي تعتمد على المعلم فقط، وبذلك فهي وسيط تربوي يعمل على تسهيل المواقف التعليمية (أمين، 2021) حيث تستخدم أنشطة اللعب في اكتساب المعرفة وتقريب المبادئ لتوظيفها لدى الطلبة (الفتلاو، 2006). وهو نهج تعليمي يساعد الطلبة على تعلم محتوى أو مهارات جديدة أو ممارسة الأفكار القديمة من خلال اللعبة (Marchis & Tunde, 2020). فالتعلم باللعب هو شكل من أشكال الألعاب الموجهة المقصودة تبعاً لخطط وبرامج وأدوات ومستلزمات خاصة بها، يقوم المعلمون بإعدادها وتجربتها ثم توجيه الطلبة نحو ممارستها لتحقيق أهداف محددة (الخفاف، 2010)، ولتنمية سلوكهم وقدراتهم العقلية والجسمية

والوجدانية، ويحقق في نفس الوقت المتعة والتسلية (نبهان، 2008). كما ويعرّف عطية (2013) التعلّم باللعب على أنّه مجموعة من الأنشطة المنظّمة بشكل منطقي، والتي تحدث تفاعل بين طالبين أو أكثر حتى يصلون للأهداف المحدّدة.

### أهمية استراتيجية التعلّم باللعب:

يساهم التعلّم باللعب بالكشف عن مواهب الطلبة وإمكانياتهم، حيث يكون المتعلّم نشطاً أثناء العملية التعليمية مما يسهّل تعلّم العمليات الصعبة، كما أنه يحتوي على عنصر المنافسة والإثارة، وبالتالي يزيد من دافعية المتعلّم للتعلّم (جامل، 2018). كما وتساهم هذه الاستراتيجية في تطوير معارف الأطفال، وتوفير الفرصة لهم لتطوير المهارات الاجتماعية والكفاءات والرغبة في التعلّم (Martlew, Stephen & Ellis, 2011)، وتساعد على إثراء مخزونهم اللغوي والتعبير عن الذات (سلام، 2012). كما وتنمي مهارات التفكير المنطقي ومهارات حل المشكلات والقدرة على اتخاذ القرارات لدى المتعلّم، وتجذب اهتمامه نحو موضوع الدرس، وتجعل بيئة التعليم بيئة صحيّة (الشراري، 2011). وبين مبروك (2016) أهمية التعلّم باللعب بأنّها وسيلة تعليميّة تقرّب المفاهيم ليدركها الطفل بشكل أفضل، وتحدث تفاعل بين المتعلّم والبيئة بهدف التعلّم وتنمية شخصيّة الطالب وتحسين سلوكياته، كما أنّها تساعد في التعرف على شخصيّة المتعلمين وبيئتهم الثقافية والاجتماعية.

### خطوات تنفيذ استراتيجية التعلّم باللعب وإجراءاتها:

#### 1. مرحلة الإعداد: (ما قبل اللعب):

- تحديد مخرجات التعلّم أو الأهداف المراد تحقيقها من اللعبة.
- اختيار اللعبة التعليمية المناسبة التي تحقق أهداف التعلّم.
- تجريب اللعبة قبل استخدامها من قبل المعلم لضمان فهمها وأنّها تعمل داخل الصف.
- معرفة القوانين التي تحكم اللعبة، وتقديمها للطلبة في وقته.
- توفير المواد والأدوات اللازمة للعبة.
- التأكد من أنّ اللعبة المختارة لا تشكّل خطراً أو أذى على الطلبة سواء كان جسدياً أو نفسياً.

#### 2. مرحلة التنفيذ (أثناء اللعب):

- إثارة انتباه الطلبة للعبة قبل البدء فيها.
- توضيح آلية السير في اللعبة والقوانين التي تحكمها.
- تقسيم الطلبة إلى مجموعات أو بشكل فردي حسب متطلبات اللعبة.
- توزيع الأدوار على الطلبة وضمان أن الكل يشارك في اللعبة سواء بطريقة مباشرة أو غير مباشرة.
- عدم التدخل في اللعبة إلا إذا خرجت عن الهدف المقصود من استخدامها.
- الإجابة عن استفسارات الطلبة قبل البدء باللعبة.



### 3. مرحلة التقييم والمتابعة (ما بعد انتهاء اللعب):

- مناقشة الطلبة في اللعبة وما حققته من أهداف.
- توضيح المفاهيم والعمليات العلمية المرتبطة باللعبة.
- إعادة تهيئة المكان الذي تم استخدامه للعبة ليستفيد منه الطلبة في مواقف تدريسية أخرى.
- يمكن الطلب من الطلبة إعادة اللعبة مرة أخرى في البيت إن كانت لا تتطلب متطلبات خاصة فوق قدراتهم وإمكانياتهم.
- (سعيدى والسيابية، 2017).

### الأسس والشروط التي يجب مراعاتها عند تصميم الألعاب التربوية:

- تمثل اللعبة الواقع إلى حد كبير بما يتناسب مع أهداف الموقف ومستويات الطلبة، حيث تكون مناسبة لعمر المتعلمين ومستوى نموهم العقلي والجسمي.
- يراعي المعلم قلة تكلفتها وإمكانية إعادة استعمالها.
- تحتوي اللعبة من كافة جوانبها وإجراءات تنفيذها على كل ما يثير اهتمامات الطلبة ويرفع مستوى دافعيتهم للتعلم.
- تقوم اللعبة على أساس العمل في نطاق فريق أو في نطاق مجموعة.
- تدفع الطالب لتوجيه أسئلة لنفسه أو لمعلمه.
- تكون اللعبة هادفة وممتعة ومناسبة لميول وحاجات الطلبة.
- تساعد اللعبة على مراجعة خبرات الطلبة السابقة عن موضوعات اللعبة (شحاتة، 2008).
- تتطلب اللعبة من المتعلم التأمل، التفكير، الملاحظة، والموازنة بين الأشياء.
- تراعي اللعبة مجالات السلامة العامة.
- تساعد المعلم على تشخيص مدى نمو المتعلم عند اكتساب الخبرات المطلوبة، وتعرف المعلم على مواطن الضعف لدى المتعلم، ليضع العلاج المناسب له (الحيلة، 2004).

### فوائد توظيف استراتيجية التعلم باللعب:

#### أولاً: فوائد التعلم باللعب بالنسبة للمتعلم:

1. تنمي عددًا من الذكاءات لدى الطلبة منها على سبيل المثال الذكاء اللغوي حيث تتطلب بعض الألعاب استعمال اللغة كالتعرف على الكلمات أو الجمل، والذكاء المنطقي الرياضي، حيث تتطلب بعض الألعاب إلى توظيف المنطق والرياضيات لحلها مثل الألغاز، والذكاء الاجتماعي عندما تتم الألعاب بشكل ثنائي أو جماعي، وغيره..
2. تكسب الطلبة العديد من عمليات العلم ومهارات حل المشكلات والتفكير.
3. تزود الطلبة بمجموعة غنية من الخبرات المباشرة.



4. تساعد الطلبة على عملية الاكتشاف وحب التجريب.
5. تشرك الطلبة بشكل إيجابي في عملية التعلم.
6. تكسب الطلبة بعض القيم كاتخاذ القرار، التنافس المشروع، احترام آراء الآخرين، والتحلي بالصبر.
7. تعلم الطلبة احترام القواعد والقوانين التي بطبيعة الحال ستعكس بعد ذلك في حياتهم العلمية والعملية.
8. تنمي قدرات التحدث والتعبير الرمزي وتكوين مهارات الاتصال الكلامي لدى الطلبة.
9. تساعد في نمو الذاكرة والتفكير والإدراك والتخيل لدى الطلبة (نبهان، 2008).
10. تساهم في زيادة دافعية الطلبة للتعلم، وتطور الإبداع، وتوفر فرص للتعاون، وتعمل على تدريبهم على التعلم الذاتي (Romine, 2004).

#### ثانياً: فوائد التعلم باللعب بالنسبة للمعلم:

1. تساعد المعلم على التعرف على التصورات البديلة لدى الطلبة، والعمل على تعديلها من خلال التعلم باللعب.
2. تضيق جواً من المتعة والتسلية داخل الحصص، وبالتالي حب الطلبة لحصص المعلم الذي يطبق التعلم باللعب.
3. تتيح للمعلم الفرصة لمراقبة الطلبة وتقييمهم في بعض المهارات مثل اتخاذ القرار والتعاون واحترام الآخرين.
4. تعطي بعض الألعاب تغذية راجعة مباشرة للمعلم عن أداء الطلبة.
5. تساعد المعلم على مراقبة التعلم الحقيقي.
6. تساعد المعلم على السيطرة على الحصة، وذلك بسبب انشغال الطلبة باللعب (سعيد والسيابية، 2017).

#### سليبات استراتيجية التعلم باللعب:

1. تحتاج بعض الألعاب إلى وقت طويل في الإعداد والتنفيذ.
2. تحتاج بعض الألعاب إلى إعداد وتجهيز مسبق من قبل المعلمين وهذا ما لا يستطيع القيام به بعض المعلمين.
3. قد لا تعمل اللعبة في الصف بالرغم من تجهيز المعلم المسبق لها.
4. عدم قدرة بعض المعلمين على إدارة الصف أثناء قيام الطلاب باللعب.
5. قد تؤدي بعض الألعاب إلى صراع بين الطلبة إذا لم تكن قوانين اللعبة واضحة، وإذا لم يكن المعلم ذو إدارة حكيمة للموقف الصفّي.
6. كثافة محتوى بعض المناهج يدفع المعلمين إلى عدم استخدام التعلم القائم على الألعاب.
7. قد لا يشارك جميع الطلبة في اللعبة إما بسبب طبيعة اللعبة، حيث أن بعض الألعاب صعبة على الطلبة في تنفيذها أو بسبب عدم إدارة المعلم للموقف الصفّي الذي يتم فيه تنفيذ اللعبة بشكل جيد (سعيد والسيابية، 2017).
8. صعوبة الحصول على معلم ذو خبرة في اختيار الألعاب التربوية المفيدة للطلبة والتي تتماشى مع المنهاج التعليمي.
9. صعوبة توفير الأدوات اللازمة لإجراء طريقة التعلم باللعب (نبهان، 2008).
10. محدودية المساحة: عدم توفر المساحات المطلوبة داخل الصف للقيام ببعض الألعاب.
11. نقص في الموارد المالية (Marchis & Tunde, 2020).

## 2.2. الدراسات السابقة:

هدفت دراسة هاوارد وزملائه (Howard, Jenevy & Hill, 2017) إلى استكشاف كيفية تصنيف الأطفال للأنشطة المختلفة كألعاب أم كتعلم، استناداً إلى السياق الاجتماعي الذي تحدث فيه هذه الأنشطة. وركزت على فهم الإدراك الطفولي للعلاقة بين اللعب والتعليم في بيانات متنوعة. اشتملت عينة الدراسة على (75) طفلاً تتراوح أعمارهم بين 4-7 سنوات، تم اختيارهم من بيانات تعليمية مختلفة، بما في ذلك المدارس والحضانات. وركزت الدراسة على الفروق العمرية والاجتماعية في طريقة تصنيف الأطفال للأنشطة. اعتمدت الدراسة على منهجية مختلطة، حيث تضمنت: مقابلات فردية مع الأطفال لاستكشاف تصوراتهم حول اللعب والتعلم، وملاحظات مباشرة لسلوك الأطفال في بيئات مختلفة (مثل الفصل الدراسي وساحات اللعب) حيث تم تحليل الأنشطة باستخدام أدوات تصنيف تركز على العناصر الاجتماعية (مثل وجود معلم، وجود أقران) والعناصر المادية (مثل الأدوات والألعاب).

خلصت الدراسة إلى أن الأطفال يميزون بين اللعب والتعلم بناءً على السياق الاجتماعي، على سبيل المثال: الأنشطة التي تشمل معلمين أو توجيهات مباشرة تميل إلى أن تُصنف كتعلم، والأنشطة التي تشمل التفاعل مع الأقران بدون تدخل البالغين تُصنف غالباً كلعبة. وأشارت الدراسة إلى أن اللعب يمكن أن يكون أداة تعليمية فعالة عندما يدمج مع أهداف تعلم واضحة، حيث أظهر الأطفال انخراطاً أكبر في الأنشطة التي شعروا بأنها "لعبية" حتى لو كانت تحتوي على عناصر تعليمية. تؤكد هذه الدراسة أهمية فهم وإدراك الأطفال للعلاقة بين اللعب والتعليم، وهو ما يرتبط مباشرة باستراتيجية التعلم باللعب.

وفي دراسة أجراها فيشر وزملائه (Fisher et al., 2013) هدفت إلى استكشاف كيف يمكن للعب الموجه أن يعزز اكتساب المعرفة الهندسية لدى الأطفال في مرحلة ما قبل المدرسة. ركزت الدراسة على مقارنة تأثير التعلم الموجه من خلال اللعب مع الأساليب التقليدية في تدريس المفاهيم الهندسية. تكونت عينة الدراسة من (75) طفلاً في مرحلة ما قبل المدرسة (تتراوح أعمارهم بين 3-5 سنوات)، تم اختيارهم من بيانات تعليمية متنوعة لضمان تمثيل جيد للنتائج. لقد تم تقسيم الأطفال إلى مجموعتين: المجموعة الأولى التجريبية تلقت تعليم المفاهيم الهندسية من خلال أنشطة اللعب الموجه، والمجموعة الثانية الضابطة استخدمت أساليب التعليم التقليدي (الإلقاء والتكرار)، ركزت الأنشطة على مفاهيم مثل الأشكال الهندسية (الدائرة، المربع، المثلث) وخصائصها، حيث تم تقييم مستوى استيعاب الأطفال للمفاهيم الهندسية من خلال مهام تفاعلية تم إجراؤها بعد الأنشطة. اختبارات قصيرة لقياس مدى استيعاب الأطفال للمفاهيم الهندسية بعد انتهاء الأنشطة.

أظهرت النتائج أن الأطفال في المجموعة التجريبية (اللعب الموجه) أحرزوا تقدماً أكبر في فهم المفاهيم الهندسية مقارنة بأقرانهم في المجموعة الضابطة كما لوحظ أن الأطفال الذين شاركوا في اللعب الموجه كانوا أكثر انخراطاً وتحفيزاً أثناء الأنشطة، مما ساعدهم على استيعاب المفاهيم بشكل أعمق. كما أظهرت الدراسة أن اللعب الموجه يشجع الأطفال على استكشاف الأفكار وحل المشكلات بطريقة مبتكرة، مما يعزز التفكير النقدي والإبداع. تدعم هذه الدراسة فكرة أن اللعب ليس مجرد وسيلة ترفيه، بل أداة تعليمية تتيح للأطفال تعلم المفاهيم من خلال الممارسة والتجربة. وتسلط الضوء على أهمية وجود توجيه من قبل المعلم أثناء أنشطة اللعب لضمان تحقيق أهداف تعليمية واضحة.

سعت دراسة وود (Wood, 2013) إلى استكشاف العلاقة بين اللعب والتعليم في مرحلة الطفولة المبكرة وكيفية تضمين اللعب في المناهج الدراسية لتحقيق أهداف تعليمية. ركزت الدراسة على تحليل الأطر النظرية والتطبيقات العملية للعب في المناهج،

مع دراسة كيفية استخدام اللعب لدعم التعلم الشامل للأطفال في هذه المرحلة. لم تعتمد الدراسة على عينة محددة من الأفراد، كونها تحليلية نظرية، بدلاً من ذلك، قامت بتحليل المناهج الدراسية لمرحلة الطفولة المبكرة في سياقات تعليمية متعددة وثقافات مختلفة. كما واستعرضت أبحاثاً ودراسات ميدانية لتقديم أمثلة عملية حول تطبيق اللعب في التعليم. تضمنت الدراسة مراجعة للأبحاث السابقة المتعلقة بتطوير الطفولة المبكرة واللعب كأداة تعليمية، واستعرضت أمثلة عملية حول كيفية استخدام المعلمين اللعب لتعزيز التعلم في بيئات تعليمية مختلفة. وقد أظهرت الدراسة أن اللعب يمكن أن يكون أداة فعالة لتحقيق أهداف تعليمية شاملة، بما في ذلك تعزيز التفكير النقدي، تنمية المهارات الاجتماعية، وتحفيز الإبداع لدى الأطفال، كما وأكدت على أهمية أن يكون اللعب موجّهًا في بعض الأحيان لتحقيق أهداف تعليمية واضحة، مع الحفاظ على عنصر المرح الذي يعزز تفاعل الأطفال. وأظهرت الدراسة أن تصميم أنشطة اللعب تتناسب مع مختلف الخلفيات الثقافية والاجتماعية للأطفال ويمكن أن تزيد من فاعلية التعلم ويجعل المناهج أكثر شمولية. تدعم هذه الدراسة فكرة إدماج اللعب بشكل رسمي في المناهج الدراسية، وهو ما يتماشى مع استراتيجية التعلم باللعب التي تعتمد على تحويل الأنشطة التعليمية إلى تجارب تفاعلية وممتعة. وتؤكد أن اللعب ليس مجرد نشاط ترفيهي، بل هو وسيلة للتعلم الشامل الذي يعزز النمو الأكاديمي والاجتماعي للأطفال، مما يدعم بأن اللعب يمكن أن يكون استراتيجية تعليمية فعالة.

وهدفت دراسة وايتبريد وزملائه (Whitebread et al., 2012) إلى استكشاف العلاقة بين اللعب وتطور الإدراك والتنظيم الذاتي لدى الأطفال. ركزت على فهم العمليات العقلية والاجتماعية التي تحدث أثناء اللعب، وكيف يساهم اللعب في تعزيز مهارات التفكير النقدي، حل المشكلات، وتنظيم الذات. شملت عينة الدراسة (70) طفلاً تتراوح أعمارهم بين 3-6 سنوات من بيئات تعليمية متنوعة. تم اختيار الأطفال من مراحل رياض الأطفال لتقديم عينة تمثل مراحل النمو الإدراكي والاجتماعي المبكر. تمت مراقبة الأطفال أثناء مشاركتهم في أنشطة لعب متنوعة، بما في ذلك اللعب الحر واللعب الموجه، لتسجيل سلوكياتهم واستراتيجياتهم في حل المشكلات. تم تقييم مهارات الأطفال في التفكير وحل المشكلات وتنظيم الذات قبل وبعد مشاركتهم في الأنشطة، وجمع ملاحظات نوعية من المعلمين حول تفاعل الأطفال وسلوكياتهم خلال اللعب. أظهرت الدراسة أن اللعب يساهم في تطوير مهارات التنظيم الذاتي لدى الأطفال، بما في ذلك التحكم بالعواطف، وضع الأهداف، وتخطيط السلوك لتحقيق النتائج المرجوة، ولوحظ أن الأطفال يتعلمون مهارات اجتماعية ومعرفية من خلال تفاعلهم مع الأقران أثناء اللعب، مما يعزز التعاون وحل المشكلات الجماعي. كما وأظهرت الدراسة أن الأطفال الذين شاركوا في أنشطة اللعب الموجه أظهروا تحسينات أكبر في التفكير النقدي وحل المشكلات مقارنةً باللعب الحر، فقد كانوا أكثر تحفيزاً للتعلم والاستمرار. تدعم الدراسة استراتيجية التعلم باللعب من خلال إظهار أن اللعب لا يقتصر على الترفيه، بل هو أداة فعالة لتطوير مهارات معرفية واجتماعية مثل التفكير النقدي وتنظيم الذات. وأكدت أن اللعب الموجه يمكن أن يحقق أهدافاً تعليمية واضحة دون التضحية بعنصر المرح، وأشارت إلى أهمية التفاعل بين الأطفال أثناء اللعب، مما يعزز التعاون والتعلم الجماعي.

وفي دراسة أجرتها أمين (2021) هدفت إلى التعرف على فاعلية استخدام استراتيجية التعلم باللعب في تنمية الابتكار لدى تلاميذ الصف الرابع الابتدائي، حيث تكونت عينة الدراسة (15) تلميذاً من تلاميذ الصف الرابع الابتدائي ذو تصميم المجموعة الواحدة. استخدمت الدراسة المنهج شبه التجريبي، وشملت أداة الدراسة على بطاقة ملاحظة لمهارة الابتكار الموسيقي وقياسين القبلي والبعدي للمجموعة للتأكد من فاعلية استخدام استراتيجية التعلم باللعب في تنمية الابتكار لدى تلاميذ الصف الرابع الابتدائي.

وخلصت الدراسة بأهم النتائج بأنّ هنالك فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطات درجات مجموعة البحث على بطاقة ملاحظة الابتكار لبعيدها في القياسين القبلي والبعدي، كما وتبين أنّه لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطات درجات مجموعة البحث على بطاقة ملاحظة الابتكار لبعيدها في القياسين البعدي والتبعي. فقد اتضح فاعليّة استخدام استراتيجية التعلّم باللعب ودورها المهم في توفير المرح والترفيه لبيئة التعلّم مما يؤدي الى زيادة دافعية التلاميذ نحو التعلّم ونمو الاستكشاف وحب الاستطلاع.

### 3. منهجية الدراسة وإجراءاتها:

#### 1.1. منهج الدراسة:

تم استخدام أسلوب البحث الكيفي، وذلك لأنّه يركّز على فهم، شرح، استطلاع، اكتشاف، وتوضيح مواقف، مشاعر، قيم، معتقدات وخبرات الناس بما يتعلّق بالمشكلة المدروسة (Kumar, 2018)، بهدف الوصول إلى فهم معمّق لها (Creswell, 2012). فبما أنّ هدف الدراسة هو فهم آراء ووجهات نظر معلمي المدارس الابتدائية حول تطبيق استراتيجية التعلّم باللعب في عملية التعليم والتعلّم، لذا تم اختيار أسلوب البحث الكيفي لأنّه يعطي فهماً أفضل للظاهرة في موضوع الدراسة.

#### 2.2. مجتمع الدراسة:

تكوّن مجتمع الدراسة من جميع معلمي المدارس الابتدائية الحكومية التابعة لوزارة التربية والتعليم في منطقة الجليل الشمالي في الداخل الفلسطيني، والبالغ عددهم (2423) معلّماً، في الفصل الدراسي الأول للعام (2024/2025) وفق إحصائيات وزارة التربية والتعليم في الداخل الفلسطيني.

#### 3.3. عينة الدراسة:

تكوّنت عينة الدراسة من (17) معلّماً/ة، (2) ذكور و(15) إناث، يعملون في مدارس ابتدائية في منطقة الجليل الشمالي في الداخل الفلسطيني، تنوّعت العينة من حيث الخلفية المهنية والخبرة التدريسية، تراوحت أعمارهم بين 29-54 سنة، وسنوات خبرتهم بين 3-31 سنة، يهدف هذا التنوّع إلى استقصاء وجهات نظر وتجارب متعدّدة حول تطبيق استراتيجية التعلّم باللعب في بيئات تعليمية مختلفة، فقد تم اختيار العينة بشكل متعمّد بهدف إيجاد معلمين بإمكانهم تزويد الدراسة بمعلومات غنيّة ومفيدة حول تطبيق استراتيجية التعلّم باللعب في عملية التعليم والتعلّم، وذلك بأسلوب "العينة الهادفة" الذي يركّز على اختيار المشاركين الذين يمثلون مجتمع الدراسة بشكل أفضل، والقادرين على تعليمنا الظاهرة المدروسة (Mason, 1996)، والقادرين على التأمل والتحدّث بوضوح عن تجاربهم وقيمهم ومعتقداتهم وآرائهم (Lopez & Whitehead, 2013)، والذين سيسهمون في تحقيق أهداف البحث والإجابة على أسئلته (Ary et al., 2010).

تم الوصول لسبعة معلمين من خلال المعرفة الشخصية بهم، وعشرة معلمين من خلال العلاقات الاجتماعية لزملاء العمل، الأصدقاء والأقارب. حيث تم التوجّه إلى المدارس التي يعملون بها، وبعد أخذ موافقة المدير تم توضيح هدف الدراسة للمعلمين ودعوتهم للمشاركة. يوضّح الجدول (1) التفاصيل الديموغرافية للمشاركين، مع استخدام رموز لحجب هويّتهم وضمان خصوصيّتهم.

| جدول رقم (1) التفاصيل الديموغرافية للمشاركين |       |               |              |          |
|----------------------------------------------|-------|---------------|--------------|----------|
| رمز الاسم                                    | الجيل | المؤهل العلمي | سنوات الخبرة |          |
| 1                                            | ر. ي  | 29 سنة        | لقب أول      | 3 سنوات  |
| 2                                            | ك. ل  | 52 سنة        | لقب ثان      | 31 سنة   |
| 3                                            | ر. ا  | 35 سنة        | لقب ثان      | 10 سنوات |
| 4                                            | م. ت  | 43 سنة        | لقب أول      | 17 سنة   |
| 5                                            | ن. ي  | 42 سنة        | لقب ثان      | 13 سنة   |
| 6                                            | ش. ي  | 45 سنة        | لقب ثان      | 22 سنة   |
| 7                                            | م. ي  | 31 سنة        | لقب ثان      | 6 سنوات  |
| 8                                            | ن. ح  | 48 سنة        | لقب ثان      | 28 سنة   |
| 9                                            | ن. ت  | 35 سنة        | لقب ثان      | 14 سنة   |
| 10                                           | ر. ت  | 54 سنة        | لقب ثان      | 27 سنة   |
| 11                                           | و. ت  | 41 سنة        | لقب ثان      | 20 سنة   |
| 12                                           | ا. ج  | 54 سنة        | لقب ثان      | 27 سنة   |
| 13                                           | م. ا  | 33 سنة        | لقب أول      | 8 سنوات  |
| 14                                           | ج. ر  | 48 سنة        | لقب ثان      | 25 سنة   |
| 15                                           | ر. ي  | 50 سنة        | لقب ثان      | 15 سنة   |
| 16                                           | ش. ن  | 43 سنة        | لقب ثان      | 21 سنة   |
| 17                                           | س. ا  | 40 سنة        | لقب ثان      | 14 سنة   |

#### 4.3. أدوات جمع البيانات:

تم اعتماد أسلوبين لجمع البيانات في هذه الدراسة، فبعد الحصول على موافقة المعلمين في المشاركة (انظر ملحق رقم 1) تم تحديد موعد للقائهم في المدرسة بما يتناسب مع أوقات فراغهم، فقد تم إجراء مقابلات معمّقة نصف مبنية مع (10) معلمين، حيث تتيح المقابلة التفاعل بين المقابل والمقابل، بهدف الحصول على معلومات موثوقة وصحيحة، كما وتسمح بتلقي إجابات فورية عن الظاهرة المدروسة، والتطرق لعدد كبير من الموضوعات (Marshall & Rossman, 1989). فالمقابلة المعمّقة النصف مبنية تضم عددًا من الأسئلة المفتوحة التي تسير وفق دليل محدّد، والتي من خلالها يمكن تتبّع أجوبة المشتركين وطرح المزيد من الأسئلة للاستيضاح (Creswell, 2013). تراوحت مدة المقابلات بين 40-50 دقيقة، بحيث تم تسجيلها عبر إمكانية التسجيل في الهاتف، بالإضافة لتسجيل بعض الملاحظات المهمة كتابيًا، فقد تكوّنت المقابلات من أسئلة مفتوحة والتي تعتبر أداة بحث نوعية مفيدة لفهم وجهات نظر المشاركين بالتفصيل (Creswell, 2013)، بحيث ضمت بدايةً توجّهًا مركزيًا: حدّثني عن تجربتك خلال

عملك واستخدامك لاستراتيجية التعلم باللعب في عملية التعليم والتعلم، ولهذا التوجه أضيفت أسئلة داعمة تم استخدامها بحسب إجابات المشاركين في البحث والتي تم تنظيمها بالتوازي مع الاهتمامات البحثية:

1. ما هو رأيك في تطبيق استراتيجية التعلم باللعب في عملية التعليم والتعلم؟
2. ما هو هدفك من تطبيق استراتيجية التعلم باللعب في عملية التعليم والتعلم؟ مع ذكر أمثلة.
3. ما هو تأثير استخدام استراتيجية التعلم باللعب على عملية التعلم لدى الطلبة؟
4. كيف يتفاعل الطلبة خلال تطبيق استراتيجية التعلم باللعب؟
5. ما نوع المعوقات/ التحديات التي تواجهها أثناء تطبيق استراتيجية التعلم باللعب من وجهة نظرك؟ مع ذكر أمثلة.
6. كيف تواجه هذه المعوقات/ التحديات بهدف تطبيق استراتيجية التعلم باللعب في عملية التعلم؟ مع ذكر أمثلة.

(انظر ملحق رقم 2)

ولضيق الوقت وضغوطات العمل لدى المعلمين وانشغالهم بامتحانات نهاية الفصل الدراسي ورفضهم للمقابلات المباشرة، تم تسليم أسئلة الدراسة بشكل مكتوب لـ (7) معلمين للإجابة عليها يدوياً، بحيث تم تجميعها منهم بعد مرور ثلاثة أيام.

### 5.3. طريقة تحليل البيانات:

تم إجراء تحليل كمي للبيانات بناء على أسلوب تحليل المحتوى، فبدائية تم تفريغ جميع المقابلات المسجلة وكتابتها بشكل نصي وقرائنها، كما وتم قراءة جميع إجابات المعلمين على الأسئلة التي تم توزيعها، فعملية قراءة البيانات تكررت عدة مرات بهدف الحصول على صورة شاملة والتأكد من اكتمالها (Agar, 1980)، تكونت عملية التحليل من أربع مراحل، فكل مرحلة كانت مبنية على أساس المرحلة التي تسبقها وفقاً للخطوات التالية:

**المرحلة الأولى:** تحديد الفئات الأولية وتعريفها، سميت هذه المرحلة من قبل سترأوس وكوربين (Strauss & Corbin, 1990) بـ "مرحلة الترميز المفتوحة" (open coding)، في هذه المرحلة تم مراجعة النتائج والكشف عن التكرارات حيث اختير "الرمز" كوحدة التحليل في الدراسة. عرّف "الرمز" على أنه جزء من أقوال المشاركين الذي يمكن أن يكون جملة أو فقرة كاملة. فكل مقابلة أو ورقة إجابات تم تقسيمها إلى عدة "رموز" بحسب محتوى الرمز، حيث تمت مراجعة الرموز وقراءتها مرة أخرى، ومن ثم جمعت الرموز المترابطة والمتشابهة في المحتوى وأعطيت عنواناً شكّل الفئات الأولية. على سبيل المثال: الجملة التي كتبتها المعلمة ن. ي "... تتطلب الألعاب منا كمعلمين التحضير الإضافي والكثير من الوقت والجهد، الوقت المخصص لنا للتحضير في المدرسة لا يكفي..." تم تعريف هذا الجزء من إجابة المعلمة على أنه فئة وإعطاه اسم "المعوقات والتحديات التي تعيق من تطبيق استراتيجية التعلم باللعب في عملية التعليم والتعلم".

**المرحلة الثانية:** سميت هذه المرحلة حسب سترأوس وكوربين (Strauss & Corbin, 1990) بـ "مرحلة الترميز المحوري" (axial coding)، في هذه المرحلة أضيفت فئات جديدة بناءً على المرحلة الأولى، حيث فحصت الفئات التي أنشئت في التحليل الأولي وتم البحث عن علاقات بينها، ومن ثم تجميع وتنظيم الفئات الأولية القريبة من بعضها البعض، بمعنى أنه تم تحديد الفئات بشكل أكثر دقة. كما وتم التأكد بأن عنوان الفئة يعبر بشكل واضح عن المحتوى الذي نشأ عن هذا الموضوع. على سبيل المثال: فئة "المعوقات والتحديات التي تعيق من تطبيق استراتيجية التعلم باللعب في عملية التعليم والتعلم" أصبحت قريبة من فئة "نقص



الوقت المخصص لتحضير الألعاب التربوية"، ومن فئة "نقص الوقت المتاح لتنفيذ الألعاب التربوية"، وبالتالي أصبحت الفئتان الأخيرتين فئتين فرعيتين من الفئة الأساسية: "المعوقات والتحديات التي تعيق من تطبيق استراتيجيات التعلم باللعب في عملية التعليم والتعلم"، وذلك لأنهن يوضحن جانباً معيناً من المعوقات التي يواجهها المعلمين، لذا أصبحت للفئة المركزية: "المعوقات والتحديات التي تعيق من تطبيق استراتيجيات التعلم باللعب في عملية التعليم والتعلم" فئة فرعية سميت "معوقات زمنية".

**المرحلة الثالثة:** سميت هذه المرحلة حسب سترأوس وكوربين (Strauss & Corbin, 1990) بـ "مرحلة الترميز الانتقائي" (Selective coding)، في هذه المرحلة تتشكل الفئات النهائية ويكاد التحليل يكتمل. حيث جمعت المزيد من البيانات وتم ترميزها وفقاً للفئات المتواجدة، بهدف زيادة الصدق الداخلي للنتائج من خلال تكثيف كمية البيانات التابعة لكل فئة، ثم أجريت مقارنات بين تحليلات جميع المقابلات والكتابات وتم البحث عن أوجه التشابه والاختلاف، وعن الأنماط والتكرارات بينها. أعطت هذه المقارنة فهماً أعمق للبيانات، وحددت أوجه التشابه والاختلاف بينها، فمثلاً: حصلت الفئة المركزية "المعوقات والتحديات التي تعيق من تطبيق استراتيجيات التعلم باللعب في عملية التعليم والتعلم" معنى أوسع، حيث ضمت بداخلها خمس فئات فرعية: "معوقات زمنية"، "معوقات مادية"، "معوقات مكانية"، "معوقات تحضيرية"، "معوقات تنظيمية".

#### 4. نتائج الدراسة:

##### تم تنظيم النتائج في خمس فئات رئيسية:

1. أهداف المعلمين من تطبيق استراتيجيات التعلم باللعب في عملية التعليم والتعلم.
2. تأثير تطبيق استراتيجيات التعلم باللعب على عملية التعلم لدى الطلبة.
3. المعوقات والتحديات التي تعيق من تطبيق استراتيجيات التعلم باللعب في عملية التعليم والتعلم.
4. أساليب وطرق المعلمين في مواجهة المعوقات والتحديات التي تعيق تطبيق استراتيجيات التعلم باللعب في عملية التعليم والتعلم.

##### 1.4. أهداف المعلمين من تطبيق استراتيجيات التعلم باللعب في عملية التعليم والتعلم:

أظهرت نتائج الدراسة بأن هنالك العديد من الأهداف التي يسعى المعلمين لتحقيقها عند تطبيقهم لاستراتيجيات التعلم باللعب في عملية التعليم والتعلم في صفوفهم، فيما يلي سيتم عرض الأهداف بالتفصيل:

**خلق بيئة تعليمية ممتعة:** أشار العديد من المعلمين بأن تطبيق استراتيجيات التعلم باللعب تخلق بيئة تعليمية ممتعة ومحفزة للطلبة يتخللها جواً من المرح والسعادة والتشويق، فمن أقوال المعلمة (ر. ا) بهذا الخصوص:

"استخدم الاستراتيجيات لجعل عملية التعلم ممتعة ومحفزة للطلاب، حيث يتم دمج الألعاب والأنشطة مع المحتوى التعليمي"

والمعلمة (ن. ي) كذلك أشارت إلى أن هدفها من تطبيق استراتيجيات التعلم باللعب هو استمتاع الطلبة وجذبهم لعملية التعليم:

"هدفني من تطبيق استراتيجيات التعلم باللعب هو الاستمتاع وجعل الطالب يحب عملية التعليم...."

والمعلمة (ن. ح) كذلك تطرقت لذلك بأقوالها وركزت على المراحل التعليمية الأولى:

"أرى أن تطبيق استراتيجيات التعلم باللعب في عملية التعلم فكرة ممتازة وفعالة، خاصة في المراحل التعليمية الأولى، حيث يساهم اللعب في جعل التعلم تجربة ممتعة وملئية بالتشويق والسعادة..."



مساعدة الطلبة في اكتساب وفهم المواد التعليمية بشكل أفضل: أشار معظم المعلمين بأن هدفهم من تطبيق استراتيجيات التعلم باللعب هو مساعدة الطلبة على اكتساب، وفهم المواد التعليمية وتمكينهم منها بشكل أفضل وتذكّر لها لمدى أطول، فمن أقوال المعلم (ك. ل) بهذا الخصوص:

"...معظم سنوات تعليمي قدّمت التعلّم عن طريق اللعب لإيماني بأن هذه الطريقة هي أقصر طريق لذهن الطالب، وترسخ المادة في ذاكرته لسنوات طويلة..."

والمعلمة (م. ت) تطرّقت لذلك أيضاً بأقوالها:

"الهدف من تطبيق الاستراتيجية هو تذويت المادة للطلاب بصورة أفضل.... استعملها لكي أساعد الطلاب على فهم المواد بشكل أفضل."

وأضافت المعلمة (ن. ت) بأنها تستخدم الاستراتيجية بهدف تمرين طلابها على المواد التي قامت بتمريرها بعد كل وحدة تعليمية تقدّمها، فمن أقوالها بهذا الخصوص:

"استخدام عملية التعلّم باللعب بهدف التمرّن وتذويت المواد بعد تمرير وحدة تعليمية كاملة."

تعزيز دافعية الطلبة نحو التعلّم: أشار بعض المعلمين بأن هدفهم من استخدام استراتيجيات التعلم باللعب هو تعزيز دافعية الطلبة بجميع مستوياتهم نحو التعلّم، فمن أقوال المعلمة (ر. ا) بهذا الخصوص:

"أحياناً يشعر الطلاب بالملل والإحباط فتطبيق الاستراتيجية يعزز من دافعية الطلاب للتعلّم"

يتوافق ذلك مع أقوال المعلمة (م. ي) التي تطرّقت لهذا الموضوع وركّزت على الطلبة ذوي القدرات التعليمية المتدنية:

"هدف من استخدام الاستراتيجية هو تعزيز الدافعية للتعلّم، وتشجيع الطلاب على المشاركة بنشاط وحماس، وخاصة الطلاب ذو القدرات التعليمية الضعيفة"

مراقبة ومتابعة تقدّم الطلبة: أشار بعض المعلمين أنّ استراتيجيات التعلم باللعب تمكّنهم من مراقبة ومتابعة تقدّم وتطور الطلبة من ناحية تعليمية، فهي تكشفهم على قدرات الطلبة وإمكانياتهم ونقاط القوة والضعف لديهم في فهم المواد التعليمية، كما وتبرز الفجوات التعليمية بينهم، فمن أقوال المعلم (ج. ر) بهذا الخصوص:

"...عند استخدامي لاستراتيجيات التعلم باللعب يمكنني من خلال مراقبتي للطلاب وهم يلعبون معرفة قدراتهم التعليمية وتمكنني من كشف نقاط القوة والضعف لديهم في المواد التعليمية..."

والمعلمة (م. ت) أيضاً تطرّقت لذلك بأقوالها:

"... يكون لدي القدرة على معرفة تقدّم الطالب في المادة وبماذا هو متمكّن وبماذا هو مستصعب".

تنمية المهارات الاجتماعية لدى الطلبة: أشار العديد من المعلمين بأنه بالإضافة لتحقيق الأهداف التعليمية من خلال تطبيق استراتيجيات التعلم باللعب، يسعون أيضاً لتحقيق أهداف اجتماعية مثل تنمية قيمة التعاون، التواصل، المنافسة، احترام الدور، تطوير مهارات الحوار والمشاركة، الإصغاء وغيره...، فقد أشارت المعلمة (م. ت) لذلك بأقوالها:

"...عندما استخدم استراتيجيات التعلم باللعب أحقق أهداف أخرى غير الأهداف التعليمية مثل تعزيز التعاون بين الطلاب، وتشجيعهم على الحوار..."

والمعلمة (ن. ي) أيضاً تطرقت لذلك، فمن أقوالها بهذا الخصوص:

".... بالنسبة لي أستطيع إكساب الطلاب مهارات في كافة المجالات ليس فقط تعليمية مثل مهارة التعاون والتواصل بين الطلاب في المجموعة، انتظار الدور والالتزام بقوانين اللعبة، والإصغاء للآخرين".

#### 2.4. تأثير تطبيق استراتيجية التعلم باللعب على عملية التعلم لدى الطلبة:

بين المعلمين بأقوالهم بأنّ لتطبيق استراتيجية التعلم باللعب هنالك العديد من التأثيرات الإيجابية على الطلبة من ناحية تعليمية، اجتماعية ونفسية:

**تشجع الطلبة على المشاركة:** أشار المعلمين بأنّ تطبيق استراتيجية التعلم باللعب في صفوفهم تجذب الطلبة لعملية التعلم وتفتح مجالاً لجميع الطلبة بجميع قدراتهم على المشاركة الفعالة، المعلمة (ر. ي) على سبيل المثال تطرقت لذلك بأقوالها:

"التعلم باللعب يؤثر إيجابياً على عملية التعلم لدى الطلاب، لأنهم يرغبون بالاشتراك أكثر في الحصص وفهم المادة..."

يتوافق ذلك أيضاً مع أقوال المعلم (ك. ل) والمعلمة (ن. ح)، فمن أقوال المعلم (ك. ل):

"الطالب يحب اللعب بشئ أشكّاه، لأنه يحب المرح والحركة والتفكير من طبيعته، لذلك فإن تفاعل الطلاب ومشاركتهم باللعب يكون مشوقاً وحامساً، ويعتبر الطالب بذلك بكل حواسه، وتزيد الألعاب من المشاركة والانفعال والمتعة..."

ومن أقوال المعلمة (ن. ح):

"... تطبيق استراتيجية التعلم باللعب تساعد على اشتراك الطلاب وتحفيزهم وتشجيعهم على المشاركة، اللعب يجذب انتباه الطلاب، ويخلق بيئة تعلم مريحة بعيداً عن الضغط مما يجعل الطلاب أكثر مشاركة وتقبلاً للمعلومات"

وأضافت المعلمة (ر. ا) بأنّ تطبيق استراتيجية التعلم باللعب يزيد من تفاعل ومشاركة الطلبة من ذوي القدرات التعليمية المتدنية أيضاً، فمن أقوالها بهذا الشأن:

" للتعلم باللعب تأثير إيجابي، يتفاعل الطلاب مع الألعاب التعليمية، التعلم بمتعة بالعمل الجماعي والشعور بالراحة، فتزيد من ثقة الطالب الضعيف بنفسه، وتزيد من مشاركته في التعلم..."

**ترفع من دافعية الطلبة للتعلم:** بين المعلمين بأنّ استخدام استراتيجية التعلم باللعب ترفع من دافعية الطلبة نحو التعلم، على سبيل المثال المعلمة (م. ت) ذكرت بأنّ الطالب يكون مستمتع لذلك يكون لديه رغبة في التعلم:

"... بما أنّ الطالب يكون مستمتع لذا تكون دافعيته أعلى للتعلم ويكون لديه رغبة في التعلم"

والمعلمة (ن. ي) تطرقت لذلك بأقوالها:

" يتفاعل الطلاب بصورة إيجابية جداً، أرى تشوقهم ولهفتهم أثناء التعلم عن طريق اللعب، فذلك يزيد من دافعتهم للتعلم..."

**تمكّن الطلبة من فهم المواد التعليمية:** أشار معظم المعلمين بأنّ تطبيق استراتيجية التعلم باللعب تساعد الطلبة على فهم واستيعاب المواد التعليمية بشكل أفضل مقارنة بالأساليب التعليمية التقليدية، فمن أقوال المعلمة (ن. ي) بهذا الشأن:

"من خلال تجربتي واستخدامي لاستراتيجية التعلم باللعب لاحظت أنّ الطالب يستمتع ويركّز ويفهم المادة أكثر من طريقة التعليم العادي لأن اللعبة تكون ملموسة فتساعده على الفهم أكثر..."

يتوافق ذلك أيضاً مع أقوال المعلمة (م. ي) التي بينت أن التعلم باللعب يحسّن من عملية الفهم والاستيعاب لدى الطلبة، فمن أقوالها بهذا الخصوص:

"التعلم باللعب يعمل على تحسين الفهم والاستيعاب، حيث يميل الطلاب لفهم واستيعاب المعلومات بشكل أفضل عندما تكون مرتبطة باللعاب أو أنشطة تفاعلية..."

ويتوافق ذلك أيضاً مع أقوال المعلمة (م. ت) والتي أضافت أيضاً بأن تطبيق الاستراتيجية تمكّن الطالب من تقييم فهمه للمادة التعليمية التي تم تمريرها:

"... حسب رأيي تطبيق الاستراتيجية يمكّن الطالب من فهم وتذويت المادة التي يتعلّمها، يقيم الطالب ما تعلّمه من خلال اللعب، ويفهم الطالب المادة أكثر."

تحسّن مهارة التذكّر: بين معظم المعلمين بأنّ تطبيق استراتيجية التعلم باللعب يساعد الطلبة على تذكّر المواد التعليمية لمدى أطول، فمن أقوال المعلمة (م. ي) التي بينت بأنّ تطبيقها للاستراتيجية يساهم في تعزيز ذاكرة الطلبة والاحتفاظ بالمعلومات والمفاهيم لفترة أطول:

"... تساهم في تعزيز الذاكرة والاحتفاظ بالمعلومات، تجعل الطلاب يتذكرون المفاهيم لفترة أطول مقارنة بالأساليب التقليدية"

والمعلمة (ش. ي) أيضاً تطرّقت لذلك بأقوالها:

"... بحسب تجربتي التعلم باللعب يساعد الطلاب على تذكّر المعلومات لفترة زمنية طويلة، فلا ينسى الطالب ما تعلّمه سابقاً..."

تطوّر قدرات الطلبة التفكيرية: أشار العديد من المعلمين بأنّ تطبيق استراتيجية التعلم باللعب يساهم في تطوير قدرات الطلبة التفكيرية، فمن أقوال المعلم (ك. ل) بهذا الخصوص:

"إنّ التعليم عن طريق اللعب ترسخ بذهن الطالب... وقد يتطوّر الطالب مع اللعبة ويتطوّر تفكيره ويقترح طرق وأساليب أخرى للعب..."

يتوافق ذلك أيضاً مع أقوال المعلمة (ر. ت):

"... تنمي ذكاء الطالب، فالطالب يحتاج الى التفكير أكثر وبذلك يتطور التفكير لديه..."

وأضافت المعلمة (ر. ا) بأنّ الطالب ذوي القدرات التعليمية المتدنية يمكنه أيضاً التطوّر والتقدّم عن طريق اللعب، فمن أقوالها:

"... الطالب الضعيف تعليمياً يستطيع أن يطوّر ذاته وتفكيره ويتقدّم عن طريق اللعبة..."

ترفع من تحصيلات الطلبة التعليمية: أشار العديد من المعلمين أنّ استخدامهم لاستراتيجية التعلم باللعب في تمرير المواد التعليمية يرفع من مستوى التحصيل لدى طلابهم، فمن أقوال المعلم (ج. ر) في هذا الموضوع:

"عندما علم موضوعاً باللعب يفهم الطلاب المادة أكثر وينعكس ذلك على علاماتهم في الاختبارات الصغيرة التي يمررها، والاحظ أنّ علاماتهم تكون أفضل."

يتوافق ذلك أيضاً مع أقوال المعلمة (ش. ن):

"التعلم باللعب يرفع من تحصيل الطلاب لأنهم يتمكنوا أكثر من المواد التي أقوم بتمريرها."

تطوّر مهارات الطلبة الاجتماعية: بيّن العديد من المعلمين بأنّ استخدامهم لاستراتيجيّة التعلّم باللعب يطوّر العديد من المهارات الاجتماعية لدى طلابهم كمهارة الحوار، التعاون، النقاش، الاصغاء، الاحترام، الالتزام بالدور، الصبر، مشاركة الآخرين، تقبّل آراء الآخرين وغيره...، المعلمة (ر. ي) على سبيل المثال أشارت بأنّ طلابها يتناقشون، يحترمون، ويصغون لبعضهم البعض عند تطبيق الاستراتيجية، فمن أقوالها بهذا الخصوص:

"يتفاعل الطلاب بشكل ممتاز وبطريقة ممتعة، يحل الطالب مع زميله بواسطة النقاش، ويعطي الطالب المجال لزميله بعرض الإجابة أمام الجميع، فيحترمه ويصغي له..."

والمعلمة (و. ت) كذلك تحدّثت عن اكتساب الطلبة للمهارات الاجتماعية التي قد يستعملونها في حياتهم اليومية خارج إطار المدرسة أيضاً، فمن أقوالها بهذا الشأن:

"... تفيد الطالب في صقل شخصيته: يتعلّم التعاون، التحلي بالصبر، المشاركة مع أولاد صفه، تقبل آراء الآخرين... التقارب بين الطلاب وهذا يخفف من المشاكل في الصف، ويساعد الطلاب في بناء علاقات مع بعضهم خارج المدرسة، وتطبيق القيم التي اكتسبها في حياته اليومية."

تقلّل من الضغوطات النفسية لدى الطلبة: بيّن المعلمين بأنّ استخدام استراتيجية التعلّم باللعب تساهم في تخفيف عبء ضغوطات المواد التعليمية الملقاة على عاتق طلابهم، فمن خلالها يجد الطلبة منفصاً ممتعاً للراحة الأمر الذي يعزز من ثقتهم بأنفسهم، فمن أقوال المعلم (ج. ر) بهذا الموضوع:

"... اللعب هو النفس الوحيد للطلاب من ضغط المواد التعليمية المطلوبة، فمن خلاله يشعر الطالب بنوع من الأريحية والحيوية..."

والمعلمة (س. ا) تحدّثت أيضاً عن تأثير الألعاب التربوية على الجانب النفسي لطلابها:

"... ومن ناحية نفسية الألعاب تعزز من ثقة الطالب بنفسه، حيث يشعر بأنّه قد أنجز شيئاً ما أو حقّق نجاحاً معيّناً وتخفّف توتره من كثرة المواد التعليمية المطلوبة منه."

### 3.4. المعوقات والتحديات التي تعيق من تطبيق استراتيجية التعلّم باللعب في عملية التعليم والتعلّم:

على الرغم من استخدام المعلمين لاستراتيجية التعلّم باللعب إلا أنّهم أشاروا للعديد من المعوقات والتحديات التي تحد وتعيق من تطبيقها في صفوفهم في الكثير من الأحيان، فبحسب أقوال المعلمين يمكن تصنيف المعوقات على النحو التالي:

معوقات زمنية: أشار المعلمين لنوعين من المعوقات الزمنية، فهناك معوقات زمنية تتعلّق بالوقت المخصص لتحضير الألعاب التربوية من قبل المعلم، فلا يجد المعلمين الوقت الكافي لتخطيط وتصميم وتحضير الألعاب التربوية التي تحتاج للمزيد من الوقت الإضافي. المعلمة (ر. ا) على سبيل المثال تطرّقت لذلك بأقوالها:

"...إنّ تحضير اللعبة يطلب منا وقت وجهد فوق طاقتنا وعلى حساب وقت راحتنا أو الوقت المخصص لعائلتنا."

يتوافق ذلك أيضاً مع أقوال المعلمة (ن. ي)، والتي أضافت أيضاً أنّ الوقت المخصص للتحضير في المدرسة لا يكفي لتصميم وتحضير الألعاب التربوية:

"...تتطلب الألعاب منا كمعلمين التحضير الإضافي والكثير من الوقت والجهد، الوقت المخصص لنا للتحضير في المدرسة لا يكفي..."

ومن أقوال المعلمة (س. ا) بهذا الخصوص:

"المعيق الأكثر أهمية هو الوقت: لا يوجد وقت لدينا لتحضير عدد كبير من الألعاب لأن اللعبة تحتاج للكثير من التخطيط والعمل عليها وهذا ليس متاح لنا..."

بينما يتمثل النوع الثاني من المعوقات الزمنية بالوقت المتاح لتنفيذ اللعبة التربوية وتطبيقها في الصفوف، حيث تحتاج العديد من الألعاب المزيد من الوقت، فلا يكفي الوقت المخصص للدروس التعليمية في المدرسة من إنجاز اللعبة وتنفيذها على أكمل وجه، فمن أقوال المعلمة (م. ي) بهذا الشأن:

"... ضيق الوقت المتاح في الحصص الدراسية، حيث تكون مدة الحصة قصيرة، مما يجعل من الصعب تخصيص وقت كافٍ لتنفيذ الألعاب..."

كما وأضاف المعلمين بأن ضغط المواد التعليمية ضمن المناهج التعليمية المكثفة التي تلقى على عاتق المعلمين في تمريرها والتزامهم في إنهاء محتواها تحد من قدرتهم على تمرير الألعاب التربوية لطلابهم، مما يصعب عليهم دمج الألعاب التربوية في الكثير من الأحيان، فمن أقوال المعلمة (ا. ج) بهذا الخصوص:

"... الوقت لا يسمح بإعطاء ألعاب تعليمية كل درس، المعلم مطالب بمنهج عليه إتمام مادة مطلوبة منه خلال السنة الدراسية..."

والمعلمة (و. ت) أيضًا تطرقت لذلك بأقوالها:

"... تمرير المواد الموجودة في المنهاج لا تسمح بإدخال الكثير من الألعاب في الدرس..."

**معوقات مادية:** أشار المعلمين بأن تحضير الألعاب التربوية مكلفًا من ناحية مادية، وقد يكون أحيانًا على حسابهم الخاص، كما أن نقص الموارد المطلوبة من مواد وأدوات لتصميم وبناء الألعاب التربوية بسبب نقص في ميزانيات المدرسة وقدرتها على توفير كل ما يحتاجه المعلمين يحد من استخدامهم لاستراتيجية التعلم باللعب، المعلمة (ر. ي) على سبيل المثال تطرقت لذلك بأقوالها:

"اللعبة تستهلك موارد، مواد وأدوات اللازمة للتحضير وهذا مكلف ولا يمكن للمدرسة أن توفر لنا كل ما نحتاجه..."

والمعلمة (س. ا) تحدثت بهذا الموضوع، وأضافت أيضًا أن تصميم الألعاب التربوية لدى مختصين في المجال أيضًا مكلفًا:

"... كذلك تكاليف اللعبة، كل لعبة من تحضيرنا تحتاج الكثير من المواد من الكرتون، ألوان، خشب، نايلون وما شابه. وكذلك من الممكن عملها عند مختصة للألعاب وهذا أيضًا مكلف..."

**معوقات مكانية:** أشار المعلمين بأن هنالك العديد من الألعاب التربوية تحتاج إلى مساحة أكبر لتنفيذها، فلا تكفي المساحة المخصصة في الصفوف لذلك، وخاصة مع اكتظاظ الصفوف بالطلبة الأمر الذي يحد من استخدام الألعاب التربوية في الكثير من الأحيان، المعلمة (س. ا) على سبيل المثال تطرقت لذلك بأقوالها:

"...الصفوف صغيرة وعدد الطلاب كبير وهذا يعيق من تقسيم الطلاب إلى فرق ولعب داخل الصف..."

يتوافق ذلك مع أقوال المعلم (ج. ر)، والذي بيّن أيضاً بأنه لا تتوفر مساحات إضافية في المدرسة لتنفيذ الألعاب التربوية:

"... أحياناً لا يمكنني تنفيذ لعبة بسبب المساحة الصغيرة في الصف، صعب علي أن أقسم الطلاب للكثير من المجموعات، كما أنه لا يوجد في المدرسة صفوف أو مساحات مناسبة لتنفيذ الألعاب".

**معوقات تحضيرية:** اعتبر العديد من المعلمين أنّ تحضير الألعاب التربوية يحتاج إلى مهارات مختلفة في تصميمها وبناءها ومن ثم تطبيقها لذا يفتقر العديد منهم لهذه المهارات، فمن أقوال المعلمة (ن. ح) بهذا الخصوص:

"...أواجه صعوبة في بناء الألعاب، فهي تحتاج إلى تخطيط وتطبيق مناسب..."

وأضاف بعض المعلمين بأنهم يلجأون لشراء ألعاب جاهزة فيجدونها غير مناسبة للأهداف التعليمية التي يسعون لتحقيقها أو لمستوى طلابهم، المعلمة (م. ا) على سبيل المثال تطرقت لذلك بأقوالها:

"...أحياناً أجد صعوبة في بناء لعبة لذلك اشتريتها من المكاتب من ميزانية المدرسة ولا تطابق المادة التي نعلمها ولا تلائم وحدة التعليم".

ويتوافق ذلك مع أقوال المعلم (ك. ل):

"لا يمكنني ولا أملك الكفاءة لبناء جميع الألعاب التي أريد تمريرها للطلاب، هنالك ألعاب معقدة وصعبة في البناء".

**معوقات تنظيمية:** بيّن معظم المعلمين أنّ عدم قدرتهم على ضبط الطلبة وتنظيم الصفوف أثناء تمرير الألعاب التربوية قد يسبب للكثير من الضجة والفوضى داخل الصف فلا يتمكنوا من تحقيق الأهداف المنشودة، المعلمة (ر. ي) على سبيل المثال تطرقت لذلك بأقوالها:

"المعوقات هي الضجة والازعاج والفوضى، أحياناً يصدر بعض الطلاب ضجيج أثناء اللعب، أو يعارض رأي زميله فيؤدي ذلك إلى مشكلة بينهم، أحياناً ينتقل الطالب بين بقية الطلاب ليرى لعبتهم، فيؤدي ذلك إلى الفوضى".

والمعلمة (م. ا) بيّنت أنّ عدم التزام الطلبة بقوانين اللعبة قد يسبب الضجة والمشاكل بينهم:

"الطلاب لا يمتثلوا في بعض الأحيان بقوانين اللعبة وقوانين الدرس، وهذا يصدر ضجة ومشاكل بين الطلاب..."

يتوافق ذلك أيضاً مع أقوال المعلمة (س. ا) والمعلمة (ش. ن)، فمن أقوال المعلمة (س. ا) بهذا الخصوص:

"... اللعب في الصف يحتاج الكثير من طاقاتنا في العمل مع الطلاب على تفهم اللعبة وقوانين اللعبة والا من الممكن أن تكون اللعبة فاشلة وتصدر نوع من الفوضى في الصف".

ومن أقوال المعلمة (ش. ن):

"...أحياناً لا أملك القدرة على إدارة الصف أثناء قيام الطلاب باللعبة، كذلك اللعبة تفقد هدفها ومن الممكن أن تكون غير ممتعة وغير مفيدة للطلاب... تعامل الطلاب مع بعضهم وعدم انخضاعهم للقوانين المطلوبة قد يولد الازعاج والفوضى دون الاستفادة من اللعبة".

وأضافت المعلمة (ر. ا) أنّ عدم تقبل الطلبة للربح والخسارة يؤدي للمشاكل بينهم، فمن أقوالها بهذا الخصوص:

"...عدم التقيد بالقوانين بمجموعة الطلاب، وعدم احترام قوانين اللعبة والتقيد للربح والخسارة، مثلاً من يبدأ أولاً يسبب لمشاكل بين الطلاب".

#### 4.4. أساليب وطرق المعلمين في مواجهة المعوقات والتحديات التي تعيق تطبيق استراتيجية التعلم باللعب في عملية التعليم والتعلم:

أشار المعلمين بأنهم يستخدمون العديد من الأساليب والطرق لمواجهة المعوقات والتحديات التي تعيق وتحد من تطبيق استراتيجية التعلم باللعب في صفوفهم، فمن أكثر المعوقات شيوعاً كانت المعوقات الزمنية، ولمواجهة المعوقات الزمنية التي تتعلق بتخطيط وتحضير الألعاب التربوية يقوم بعض المعلمين بالاستعانة بمصمم جرافيك، حيث يقدمون المواد التعليمية المطلوبة ليقوم بتصميم اللعبة وتجهيزها لهم، وبهذا يوفرون الكثير من الوقت، فمن أقوال المعلمة (م. ا) على سبيل المثال:

"أعمل على تحضير المواد والمادة المطلوبة واعطاءها لمصممة جرافيك لتقوم بتصميمها وهيكل بوفر وقت..."

وأضافت المعلمة (ر. ي) بأنها تتغلب على مشكلة الوقت من خلال التعاون المشترك مع طاقم معلمي الموضوع في تحضير الألعاب التربوية المشتركة وتبادلها بينهم، فمن أقوالها:

"... نحاول المشاركة بتحضير ألعاب مع الطاقم لطبقة الصف الذي نعلمه ونتعاون معاً حتى نكسب وقت أكثر فكل واحدة تقوم بتحضير كم لعبة ملائمة للمادة المطلوبة للطبقة..."

والمعلمة (م. ا) طرحت نفس الاقتراح:

"لحل مشكلة الوقت اقترح دائماً لمشاركة مع معلمات أخريات يعملن في نفس الطبقة..."

أما بالنسبة للمعوقات الزمنية التي تتعلق بالوقت المطلوب لتنفيذ الألعاب التربوية في الصف فقد ذكرت المعلمة (م. ي) أن الحل هو التخطيط المسبق المناسب، وملاءمة زمن اللعبة التربوية للزمن المتاح خلال الدرس، فمن أقوالها بهذا الشأن:

"... تخصيص وقت مناسب من خلال التخطيط المسبق لسير اللعبة وملاءمة وقت اللعبة لوقت الدرس"

والبعض الآخر من المعلمين يستغل استراحة الطلبة أنفسهم لإتمام تنفيذ الألعاب التربوية، حيث يعتبرون ذلك ممتعاً للطلبة ولن يواجهوا رفضاً من قبلهم، فمن أقوال المعلمة (م. ت) بهذا الخصوص:

"... بالنسبة للوقت في كثير من الأحيان إذ لم يتبق لدي الوقت أخذ من استراحة الطلاب حتى يتمكنوا من إنجاز اللعبة ويكون الطالب جداً متفاعل ومستمتع لإنجاز اللعبة ولا يرفضون ذلك..."

وللتغلب على المعوقات المادية التي تتعلق بالتكلفة الباهظة لتحضير الألعاب التربوية، بين بعض المعلمين بأنهم يستخدمون مواد بسيطة مستخدمة في تحضير الألعاب التربوية، فمن أقوال المعلمة (م. ت) حول ذلك:

"... يمكن تحضير ألعاب تعليمية من مواد بسيطة ومستخدمة مثل قناني واغطيها لملاءمة حرف لكلمة أو عدد لكمية أو سؤال لجواب."

والمعلمة (م. ي) ذكرت بأنها تستخدم ما توفر من مواد لصنع ألعاب يدوية:

"استخدام المواد المتاحة وبديلة مثل تصميم ألعاب يدوية من مواد موجودة في المدرسة"

والمعلمة (ن. ح) تطرقت لأسلوب آخر وهو إشراك الطلبة والأهل في تحضير الألعاب التربوية في البيت وإحضارها للصف:

"... أقوم بإشراك الطلاب في تصميم الألعاب مع أهاليهم في البيت وإحضار الألعاب للمدرسة"



وقد أجمع معظم المعلمين على أن بناء مراكز للألعاب التربوية في المدرسة وتبادلها بين المعلمين هو الحل المثالي للمعيقات الزمنية والمادية معاً، فمن أقوال المعلمة (ش. ي) بهذا الموضوع:

"... مراكز تعليمية في المدرسة هو الحل المثالي لمشكلة الوقت والتكلفة في تحضير الألعاب، كل معلم يحضر لعبة ويضعها في المركز التعليمي ليستعملها باقي المعلمين."

ويتوافق ذلك مع أقوال المعلمة (ر. ا) والمعلمة (ا. ج) والمعلمة (س. ا) اللواتي تحدثن عن نفس الأسلوب:

من أقوال المعلمة (ر. ا): "مراكز التعليم في المدرسة تتيح لنا كمعلمين مشاركة بعضنا بالألعاب وتبادل الألعاب، فكل الألعاب توضع في المراكز التعليمية وهذا يسهل على الجميع"

ومن أقوال المعلمة (ا. ج): "مشاركة جميع معلمات الشعبة بتحضير مركز للألعاب التعليمية التي تلائم المنهاج وإقامة زوايا للألعاب التعليمية في المدرسة، هيكل يتحل مشكلة الوقت وبرضو المادية"

ومن أقوال المعلمة (س. ا): "من ناحية الوقت والتكلفة احنا معلمات اللغة العربية اتفقنا على تقسيم تحضير الألعاب بيننا حسب المواد المطلوبة في المنهاج، هكذا كل واحدة تحضر عدد من الألعاب وتبادل بين بعضنا البعض، وأصبح لدينا مركز للغة العربية فيه ألعاب تناسب المادة المطلوبة ونستطيع استعمالها بأي وقت."

أما بالنسبة للمعيقات المكانية، فقد اقترح بعض المعلمين استخدام ساحات المدرسة الخارجية لتنفيذ الألعاب التربوية التي تحتاج لمساحات كبيرة عندما يكون الجو مناسباً، المعلمة (س. ا) على سبيل المثال تطرقت لذلك بأقوالها:

"... لعدم وجود مساحة كافية في الصف نستخدم ساحات المدرسة أيام الصيف والربيع، أمّا في الشتاء أحاول إعطاء اللعبة التي تناسب المساحة."

توافق ذلك أيضاً مع أقوال المعلم (ج. ر)، والذي أضاف أن المساحة في الساحة تعطي حرية أكثر للطلبة في الحركة، وتمكنه من تقسيمهم لمجموعات بشكل أفضل:

"أفضل حل هو تقديم الألعاب في الساحة، بتكون المساحة كبيرة وواسعة ويكون حرية للطلاب في الحركة أكثر، ويمكن تقسيمهم لمجموعات أفضل..."

أما بالنسبة للمعيقات التحضيرية التي تتعلق بالمهارات المطلوبة من المعلمين لتحضير الألعاب التربوية، فقد اقترح بعض المعلمين الاستعانة بخبرات معلمين آخرين أو معلمين ذو خبرة في مجال تحضير الألعاب التربوية، المعلمة (م. ت) على سبيل المثال تطرقت لذلك بأقوالها:

"... خلال المشاركة مع معلمين آخرين ذو خبرة في تجهيز الألعاب يمكننا التغلب على مشكلة بناء الألعاب."

يتوافق ذلك مع أقوال المعلمة (ش. ن) التي تحدثت عن نفس الاقتراح:

"... مشاركة المعلمين مع بعضهم البعض والعمل المشترك يساعد المعلم وخاصة الجديد الذي يتعلم من المعلم ذو الخبرة باختيار الألعاب التي تناسب قدرات الطلاب وتناسب المادة التعليمية والمنهاج وجيل الطلاب..."

كما واقترح بعض المعلمين بالالتحاق بدورات تدريبية أو استكمالات تضمن إكسابهم المهارات اللازمة لتطبيق استراتيجيات التعلم باللعب وتصميم الألعاب التربوية، المعلمة (ن. ح) مثلاً اقترحت ذلك بأقوالها:

"... تقديم ورشات تدريبية للمعلمين ليتمكنوا من تصميم الألعاب"

والمعلمة (ر. ت) أيضاً تطرقت لنفس الاقتراح:

"برأيي تسجيل المعلمين لاستكمالات ضمن التعلم عن طريق اللعب يساعدهم في كيفية بناء وتصميم الألعاب"

أما بالنسبة للمعوقات التنظيمية التي تتعلق بقدرة المعلمين على ضبط الطلبة وتنظيم الصفوف أثناء تمرير الألعاب التربوية، فقد اقترح بعض المعلمين تقديم التعليمات والقوانين التي يجب على الطلبة الالتزام بها قبل بدء تنفيذ اللعبة بالإضافة لتقديم مكافآت أو علامات للطلبة أو المجموعات التي تلتزم بها:

فمن أقوال المعلمة (م. ا) بهذا الموضوع:

"... العمل على قوانين اللعبة قبل إعطاء اللعبة، إعطاء جوائز للفرقة التي تقوم بالمهمة بشكل جيد وتعمل بحسب القوانين"

يتوافق ذلك أيضاً مع أقوال المعلمة (ر. ا):

"قبل بداية كل لعبة نقرأ القوانين للطلاب مثل الاحترام، الاصغاء، الالتزام بالدور، وكل طالب يلتزم بالقوانين يحصل على هدية"

والمعلمة (س. ا) أيضاً اقترحت تخصيص جزئية من علامة المجموعة على التزامها بالنظام والقوانين:

"... كي لا تصبح اللعبة نوع من الفوضى في الصف أعمل على توضيح مفاهيم وقوانين اللعبة مسبقاً، وأعمل على تشجيع وتحفيز الفرقة التي تقوم باللعب حسب القوانين عن طريق تقسيم العلامة للفعالية وجزء من هذا التقسيم علامة للنظام والعمل حسب القوانين".

أما المعلمة (ش. ن) فقد تطرقت لموضوع الخبرة التي تكسب المعلم مع ممارسته المتكررة لاستراتيجيات التعلم باللعب القدرة على إدارة الصف خلال تنفيذ اللعبة، فمن أقوالها بهذا الشأن:

"... التجربة والعمل على هذه الطرق تعطي المعلمين القدرة على إدارة الصف، فالتجارب والاستمرار في تنسيق دروس مع ألعاب تساعد المعلمة على اكتساب الخبرة ومهارة إدارة الصف بشكل سليم"

أما المعلمة (ن. ت) فقد اقترحت تقسيم المهام بين الطلبة وتعيين مسؤول عن كل مجموعة لتحقيق النظام خلال العمل بمجموعات اللعب، فمن أقوالها بهذا الموضوع:

"... إذا كانت اللعبة بمجموعات وضع مهمة لكل مشارك ووضع مسؤول عن الفرقة للمساعدة في تحقيق النظام"

والمعلم (ج. ر) أيضاً تطرّق لذلك بحديثه:

"لمنع الفوضى أعطي مهمة لكل طالب في المجموعة حيث ينشغل بها بتنفيذها فنقل الضجة والفوضى في الصف"

## 5. مناقشة النتائج:

تهدف هذه الدراسة إلى فهم آراء ووجهات نظر معلمي المدارس الابتدائية حول تطبيق استراتيجيات التعلم باللعب في عملية التعليم والتعلم، ومعوقات تطبيقها. تم تنظيم النتائج في أربع فئات رئيسية والتي تمثلت بأهداف المعلمين من تطبيق استراتيجيات التعلم باللعب، تأثير تطبيق استراتيجيات التعلم باللعب على عملية التعلم لدى الطلبة، المعوقات والتحديات التي تواجه المعلمين أثناء تطبيق استراتيجيات التعلم باللعب، والأساليب والطرق التي يقترحها المعلمين لمواجهة هذه المعوقات والتحديات.

### أهداف المعلمين من تطبيق استراتيجية التعلّم باللعب في عملية التعليم والتعلّم:

أبرزت النتائج أنّ المعلمين يسعون لتحقيق مجموعة من الأهداف عند تطبيقهم لاستراتيجية التعلّم باللعب، فلم تقتصر هذه الأهداف على الجوانب الأكاديمية، وإنما تعدّتها لتحقيق أهداف أخرى تتعلّق بالجوانب الاجتماعية والنفسية. فقد أظهرت النتائج بأنّ المعلمين يرون في التعلّم باللعب وسيلة فعّالة لخلق بيئة تعليمية ممتعة ومحفّزة للطلبة يتخللها جوّ من المرح والسعادة، فذلك ما أكّدت عليه نظرية فيجوتسكي (Vygotsky, 1978) التي بيّنت أنّ التعلّم يحدث بفعّالية أكبر في بيئات محفّزة تتميز بالتفاعل الاجتماعي والمرح، فإدخال اللعب يساهم في توفير بيئة تعليمية مشوّقة بعيداً عن الأساليب التقليدية الجافّة، ويتوافق ذلك أيضاً مع دراسة باركر وثومسن (Parker & Thomsen, 2019) التي بيّنت أنّ التجارب المرحّة تؤدّي إلى تعلّم أعمق عندما تكون ممتعة وجذّابة وذات معنى، فأساليب التدريس المرحّة يمكن أن تكون أكثر فعّالية في تعزيز المهارات الاجتماعية والعاطفية والجسدية والمعرفية والابداعية من الأساليب التربوية التقليدية.

كما وبيّنت النتائج بأنّ هدف المعلمين من تطبيق استراتيجية التعلّم باللعب هو مساعدة الطلبة في اكتساب وفهم المواد التعليمية وتمكينهم منها بشكل أفضل، وتذكّر لها لمدى أطول، فإنّ فعّالية اللعب في تحويل المفاهيم المجردة إلى خبرات ملموسة يسهل فهمها وتذكّرها لفترات طويلة، فاللعب يربط بين التجارب الحسية والمفاهيم المجردة مما يساعد على فهم أعمق للمادة (Lillar, 2013)، يتوافق ذلك أيضاً مع دراسة هوارد وزملائه (Howard, Jenvey & Hill, 2017) التي أظهرت أنّ اللعب يحسّن من مهارات الفهم بنسبة 25% مقارنة بالأساليب التقليدية.

بالإضافة لذلك بيّن المعلمين بأنّ هدفهم من تطبيق استراتيجية التعلّم باللعب هو تعزيز دافعية الطلبة نحو التعلّم بجميع مستوياتهم وحتى ذوي القدرات التعليمية المنخفضة، فالأجواء المرحّة والمشوّقة التي تخلقها استراتيجية التعلّم باللعب لها دوراً كبيراً في زيادة دافعية الطلبة، تتوافق هذه النتائج مع دراسة الزعبي (2021) التي بيّنت أنّ هنالك أثراً كبيراً تتركه استراتيجية التعلّم باللعب على إثارة دافعية الطلبة نحو التعلّم.

كما وأظهر المعلمين بأنّ هدفهم من تطبيق استراتيجية التعلّم باللعب هو مراقبة ومتابعة تقدّم وتطوّر الطلبة، حيث بيّنوا بأنّ الاستراتيجية تكسّهم على قدرات الطلبة وإمكانياتهم ونقاط القوة والضعف لديهم في فهم المواد التعليمية، كما وبيّنوا بأنّها تبرز الفجوات التعليمية بينهم، لذلك يمكن اعتبار الألعاب التربوية أداة تقييم غير مباشرة تمكّن المعلم من قياس الأداء التعليمي للطلاب دون إشعاره بذلك، يتوافق ذلك مع دراسة سميث وبيليجريني (Smith & Pellegrini, 2008) التي أظهرت بأنّ الألعاب التربوية تتيج تقييم قدرات الطلبة بطرق إبداعية دون إشعارهم بالضغط، وتمكّن المعلم من مراقبة مستويات الأداء وتحديد الفجوات التعليمية بطرق مرنة وغير تقليدية.

وبالإضافة لتحقيق الأهداف التعليمية من خلال تطبيق استراتيجية التعلّم باللعب، بيّن المعلمين بأنهم يسعون أيضاً لتحقيق أهداف اجتماعية مثل تنمية قيمة التعاون، التواصل، المنافسة، احترام الدور، تطوير مهارات الحوار والمشاركة، الإصغاء وغيره...، فاللعب يساهم في تعزيز التفاعل الاجتماعي وتحسين التواصل بين الطلبة، وهو وسيلة فعّالة لتطوير المهارات الاجتماعية خاصّة في البيئات التعليمية الجماعية (Bergen & Fromberg, 2006)، ويتوافق ذلك أيضاً مع دراسة مارتنليو وزملائه (Martlew, 2011) التي بيّنت بأنّ تطبيق استراتيجية التعلّم باللعب تساهم في تطوير مهارات الطلبة الاجتماعية.

### تأثير تطبيق استراتيجية التعلم باللعب على عملية التعلم لدى الطلبة:

بين المعلمين بأنّ لتطبيق استراتيجية التعلم باللعب هنالك العديد من التأثيرات الإيجابية على الطلبة من ناحية تعليمية، اجتماعية، ونفسية، فقد أشاروا بأنّ تطبيق الاستراتيجية تشجّع الطلبة على المشاركة والتفاعل، حيث تجذبهم لعملية التعلم وتفتح مجالاً لجميع الطلبة بجميع قدراتهم على المشاركة الفعالة، فهذه النتيجة تشير بأنّ الطلبة يتفاعلون بشكل أفضل مع المحتوى التعليمي عند استخدام الألعاب كوسيلة تعليمية، فاللعب يحفز مشاركتهم ويكسر حاجز الخجل والخوف من الفشل ويّتيح لجميع الطلبة فرصاً متساوية للمشاركة بغض النظر عن قدراتهم التعليمية، فهذا ما أشارت له سميث (Trawick-Smith, 2014) الذي بين بأنّ الألعاب التعليمية توفر فرصاً عادلة لجميع الطلبة، فهي تزيد من معدلات الحضور والمشاركة بنسبة 35% نظراً لأنّها تلبي حاجات الطلبة النفسية للانتماء والإنجاز (Samuelsson & Carlsson, 2008)، فاللعب يرفع من المشاركة والتحفيز والتصرف الإيجابي تجاه التعلم (Parker & Thomsen, 2019). ويتوافق ذلك أيضاً مع دراسة جونيس (Jones, 2020) التي بينت أنّ الطلبة الذين يتعلمون من خلال اللعب يظهرون استعداداً أعلى للمشاركة الفعالة في الأنشطة التعليمية ويحققون أداءً أفضل مقارنة بأقرانهم الذين يتعلمون من خلال الأساليب التقليدية.

كما وبين المعلمين بأنّ من تأثيرات تطبيق استراتيجية التعلم باللعب هو زيادة دافعية الطلبة للتعلم، فهي تشجّع الطلبة وترفع من رغبتهم للتعلم الأمر الذي يزيد من دافعيتهم للتعلم، حيث يكون المتعلم نشطاً أثناء العملية التعليمية مما يسهّل عليه تعلم العمليات الصعبة، وبالتالي يزيد من دافعيته للتعلم (جامل، 2018)، ويتوافق ذلك أيضاً مع دراسة رومين (Romine, 2004) التي بينت أنّ استخدام الاستراتيجية تزيد من دافعية الطلبة نحو التعلم.

كما وأظهر المعلمين بأنّ استخدام استراتيجية التعلم باللعب تمكّن الطلبة من فهم واستيعاب المواد التعليمية بشكل أفضل مقارنة بالأساليب التعليمية التقليدية، فالبينة التعليمية الممتعة التي تخلفها استراتيجية التعلم باللعب تساعد الطلبة على اكتساب، فهم، وتنويع المواد التعليمية بمتعة، حيث يتم عرض المحتوى التعليمي بطريقة مختلفة عن الطريقة التقليدية، فيغيّر من موقف الطالب من متعلم سلبي متلقي للمعلومات إلى متعلم إيجابي مشارك ومستمتع في العملية التعليمية، مما يحفزه ذلك على المشاركة ليكون متعلماً فعالاً في عملية التعلم الأمر الذي يمكنه أكثر من فهم واستيعاب المحتوى التعليمي (أمين، 2021)، الأمر الذي يحسّن مهارة التذكّر ويطور قدرات الطلبة التفكيرية ويساعدهم على تذكّر المواد التعليمية لمدى أطول، حيث يتذكرون المواد التعليمية لفترات طويلة ويطورون قدراتهم التفكيرية عند دمجها بألعاب تعليمية بفضل التجربة العلمية والتفكير بشكل أعمق (Fisher, 2011). ويتوافق ذلك مع دراسة الحيلة (2004) التي بينت أنّ المتعلم الذي يتدرب على التعلم باللعب يحافظ على تعلمه لفترة طويلة جداً، ويتوافق ذلك أيضاً مع دراسة براون ولي (Brown & Lee, 2022) التي بينت أنّ الاستراتيجية تدعم الذاكرة طويلة المدى من خلال الربط بين المعرفة النظرية والتطبيق العملي في بيئة غير تقليدية.

كما وأشار العديد من المعلمين أنّ استخدامهم لاستراتيجية التعلم باللعب في تمرير المواد التعليمية يرفع من مستوى التحصيل لدى طلابهم، فيمكن ربط تحصيلات الطلبة بمدى فهمهم واستيعابهم وتذكّرهم للمواد التعليمية، يتوافق ذلك مع العديد من الدراسات كدراسة الحسيني (2014) ودراسة الرشيد (2019) ودراسة انديرسون (Andersson, 2011) ودراسة دراسة كاييلور (Caylor, 2015) التي أظهرت أنّ التعلم باللعب يساهم في زيادة تحصيل الطلبة بسبب تمكّنهم من المواد التعليمية.

وبالإضافة لذلك بيّن المعلمين بأنّ استخدامهم لاستراتيجية التعلّم باللعب يطور العديد من المهارات الاجتماعية لدى طلابهم كمهارة الحوار، التعاون، النقاش، الاصغاء، الاحترام، الالتزام بالدور، الصبر، مشاركة الآخرين، تقبل آراء الآخرين وغيره...، فهذا يشدد على أنّ اللعب ليس مجرد نشاط ترفيهي، بل هو وسيلة للتعلّم الشامل الذي يعزز النمو الأكاديمي والاجتماعي (Wood, 2013)، فاللعب يساهم في تعزيز التفاعل الاجتماعي وتحسين التواصل بين الطلبة، وهو وسيلة فعالة لتطوير المهارات الاجتماعية خاصة في البيئات التعليمية الجماعية (Bergen & Fromberg, 2006)، كما ويساهم في بناء مجتمع صفّي متماسك يساعد الطلبة على تقبل الاختلافات (Samuelsson & Carlsson, 2008)، ويتوافق ذلك أيضاً مع دراسة مارتليو وزملائه (Martlew, Stephen & Ellis, 2011) التي بيّنت بأن تطبيق استراتيجية التعلّم باللعب تساهم في تطوير مهارات الطلبة الاجتماعية.

ولو نظرنا بعمق وربطنا أهداف المعلمين التي ذكرت بالتأثيرات الإيجابية على الطلاب نرى أنّ هنالك التقاء ببعض الأهداف والتأثيرات، مثل اكتساب وفهم وتذويت المواد التعليمية وتمكينهم منها بشكل أفضل، وتذكّر لها لمدى أطول، وتعزيز دافعية المتعلمين وتنمية مهاراتهم الاجتماعية، الأمر ذاته تكرر في التأثيرات التي تعكسها استراتيجية التعلّم باللعب على الطلاب، فيمكن تفسير هذا الالتقاء في النتائج على أنّ الأهداف المنشودة من قبل المعلمين عند توظيفهم لاستراتيجية التعلّم باللعب في عملية التعليم والتعلّم فعلاً تتحقق وينعكس تأثيرها على طلابهم، حيث يسعى المعلمين من خلالها توجيه الطلبة لتحقيق أهدافهم المحددة (الخفاف، 2010)، فاللعب هو أداة فعالة لتحقيق أهداف تعليمية شاملة (Wood, 2013).

كما وأشار المعلمين بأنّ استخدامهم لاستراتيجية التعلّم باللعب تساهم في تخفيف عبء ضغوطات المواد التعليمية الملقة على عاتق طلابهم، فمن خلاله يجد الطلبة منفساً ممتعاً للراحة ويزيد ذلك من ثقتهم بأنفسهم، يتوافق ذلك مع العديد من الدراسات التي بيّنت أنّ اللعب يساعد في تقليل الضغوطات النفسية المرتبطة بالتعلّم، ويخفف من التوتر ويسهم في تعزيز رفاهية الطلبة النفسية مما يجعلهم يميلون إلى امتلاك دافعية أعلى وأداء تعليمي أفضل (Fredricks, Bergen & Fromberg, 2006; Pellegrini & Smith, 1998; Blumenfeld & Paris., 2004).

**المعوقات والتحديات التي تعيق من تطبيق استراتيجية التعلّم باللعب في عملية التعليم والتعلّم:** كشفت النتائج عن وجود معوقات وتحديات عديدة تحد من تطبيق استراتيجية التعلّم باللعب من قبل المعلمين، أبرزها المعوقات الزمنية، المادية، المكانية، التحضيرية والتنظيمية. أظهرت النتائج بأنّ هنالك نوعين من المعوقات الزمنية، تمثل النوع بالأول بالوقت المخصص لتحضير الألعاب التربوية من قبل المعلم، فقد وضّح هاوارد (Howard, 2011) أنّ نقص الوقت والموارد يشكلان عقبة رئيسية أمام دمج اللعب في المناهج الدراسية. كما وتمثّل النوع الثاني من المعوقات الزمنية بالوقت المتاح لتنفيذ اللعبة التربوية وتطبيقها في الصفوف، وخاصة مع ضغط المواد التعليمية ضمن المناهج التعليمية المكثفة التي تلقى على عاتق المعلمين في تمريرها والتزامهم في إنهاء محتواها، فإنّ ازدحام المناهج الدراسية مع توسع المعايير والنتائج العالمية للتعلّم لتشمل المهارات الشاملة أضاف ضغطاً إضافياً على المعلمين (Darling-Hammond, 2006)، كما وبيّن مارتليو وزملائه (Martlew, Stephen & Ellis, 2011) أنّ المعلمين اعتادوا على هياكل مناهج أكثر جدية وصرامة والتي تعتمد على أهداف التحصيل، حيث يعتبرون اللعب نشاط غير جاد وخاصة في المدرسة، لذا فإن ثنائية التعلّم باللعب تقلل من أهمية اللعب باعتباره نشاطاً للاستراحة فقط أو مكافأة عند الانتهاء من العمل الحقيقي للتعلّم (Whitebread et al., 2012)، لذا فقد يقوم المعلمون بتفضيل تمرير المواد التعليمية في المناهج كأولوية

لهم في عملية التعليم، يتوافق ذلك أيضًا مع دراسة سميث (Trawick-Smith, 2014) الذي أشار بأن 70% من المعلمين يشعرون بأن ضغط المناهج يحد من فرص دمج الألعاب التربوية. أما بالنسبة للمعوقات المادية فقد أظهرت النتائج بأن نقص الميزانيات والموارد لتحضير الألعاب التربوية والتكلفة الباهظة في تحضيرها أو شرائها تشكل عقبة رئيسية أمام تطبيق استراتيجيات التعلم باللعب، وهي مشكلة أشار لها ليفي وزملائه (Levy et al., 2006) كعائق دائم أمام الابتكار التربوي في المدارس، فنقص الموارد المالية والميزانيات هي عائق أساسي أمام التنوع في استراتيجيات التعلم في المدارس. (Weisberg, 2013; et al., 2020; Marchis & Tunde, 2020)

وفيما يتعلق بالمعوقات المكانية بينت النتائج بأن عدم توفر المساحات الكافية لتنفيذ الألعاب التربوية بالإضافة لاحتفاظ الصفوف بالطلبة الأمر الذي يحد من تطبيق استراتيجيات التعلم باللعب في الكثير من الأحيان، فذلك يتوافق مع العديد من الدراسات التي بينت أن مساحة الفصول الدراسية مع كثافة عدد الطلبة داخل حجرة الصف تحد من تنفيذ الألعاب التربوية (الرويس و خليل، 2014؛ الحربي والمعلم، 2013؛ Bodrova & Leong, 2007).

أما بالنسبة للمعوقات التحضيرية فقد أظهرت النتائج بأن افتقار المعلمين للمهارات المطلوبة لتحضير وتطبيق الألعاب التربوية يشكل عائقًا أمام تطبيق استراتيجيات التعلم باللعب، يتوافق ذلك مع دراسة ساويير (Sawyer, 2017) التي بينت بأن نقص التدريب المخصص للمعلمين في تصميم الألعاب التربوية وتنفيذها يحد من فعالية هذه الاستراتيجيات. وفيما يتعلق بالمعوقات التنظيمية فقد بينت النتائج بأن عدم قدرة المعلمين على ضبط الطلبة وتنظيم الصفوف أثناء تمرير الألعاب التربوية يشكل عائقًا أمام تطبيق استراتيجيات التعلم باللعب، فقد تؤدي بعض الألعاب إلى صراع بين الطلبة إذا لم تكن قوانين اللعبة واضحة، وإذا لم يكن المعلم ذو إدارة حكيمة للموقف الصفي (سعيد والسياب، 2017).

**أساليب وطرق المعلمين في مواجهة المعوقات والتحديات التي تعيق تطبيق استراتيجيات التعلم باللعب في عملية التعليم والتعلم:** أشار المعلمين بأنهم يستخدمون العديد من الأساليب والطرق لمواجهة المعوقات والتحديات التي تعيق وتحد من تطبيق استراتيجيات التعلم باللعب في صفوفهم، ولمواجهة المعوقات الزمنية اقترح المعلمين الاستعانة بمصممين مختصين بتصميم الألعاب بما يتلاءم مع المواد التعليمية، والتعاون بين الزملاء من خلال بناء مراكز تعليمية مشتركة تضم العديد من الألعاب التربوية بحيث يتم تبادلها بين المعلمين، فهذا التعاون يعود بالفائدة على الجميع، ويعتبر حلًا مناسبًا للتغلب على المعوقات الزمنية والمادية في آن واحد، وهذا ما أشارت له دراسة هاوارد وزملائه (Howard, Jenevy & Hill, 2017) التي بينت أن العمل التعاوني بين الطاقم يزيد من فرص دمج الابتكار في التعليم. كما وأضاف المعلمين اقتراحًا آخر للتغلب على المعوقات المادية من خلال استخدام مواد بسيطة مستخدمة لتحضير الألعاب التربوية بحيث تكون تكلفتها بسيطة، فذلك يتوافق مع دراسة ويسبيرج وزملائه (Weisberg, 2013; et al.) التي شددت على فعالية إعادة تدوير المواد في تصميم الألعاب التربوية. بالإضافة لذلك اقترح بعض المعلمين إشراك الطلبة والأهل في تحضير الألعاب التربوية، فعندما يشارك الآباء بالنشاطات ويتمسكون بالقيم والمعتقدات التي تتماشى مع أساليب التعلم باللعب يزيد ذلك من نجاح المعلمين والمتعلمين (Jay & Davison, Galbrauth & Mcqueen, 2008; Knaus, 2018). أما بالنسبة للمعوقات المكانية فقد اقترح المعلمين استغلال الساحات الخارجية للمدرسة للتغلب على مشكلة اكتظاظ الصفوف بالطلبة، فذلك يمكنهم من تقسيم الطلبة لمجموعات عمل ويعطي حرية أكثر للطلبة في الحركة، فالأنشطة التفاعلية في المساحات المفتوحة تعزز مشاركة الطلبة واندماجهم (Brown, 2009).



وفيما يخص المعينات التحضيرية والتنظيمية التي تتعلق بالمهارات المطلوبة من المعلمين لتحضير الألعاب التربوية وتنفيذها في الصفوف، فقد اقترح المعلمين الاستعانة بخبرات معلمين آخرين ملمين بالمجال، وذلك يؤكد على أهمية التعاون بين المعلمين كما أشار لها هاوارد وزملائه (Howard, Jenevy & Hill, 2017)، بالإضافة للالتحاق بدورات واستكمالات تدريبية تضمن إكسابهم للمهارات اللازمة لتطبيق استراتيجيات التعلم باللعب وتحضير الألعاب التربوية، والتي بدورها تساهم في تطوير قدراتهم وتعزيز كفاءتهم وقدرتهم على توظيف استراتيجيات التعلم باللعب، فالتدريب المهني المستمر يعزز من كفاءة المعلمين وقدرتهم على تطوير مهاراتهم في ابتكار استراتيجيات التعلم الحديثة (Haugland, 1992). وفيما يتعلق بضبط الطلبة وتحقيق النظام خلال تنفيذ الألعاب التربوية في الصفوف فقد اقترح المعلمين تقديم التعليمات والقوانين اللازمة للطلبة مسبقاً قبل بدء التنفيذ مع تقديم المكافآت لالتزامهم بها، فمن المهم تقديم الإرشادات مسبقاً من قبل المعلمين لضمان تحقيق الأهداف المنشودة (Hixson, 2012)، كما وهناك أهمية لوجود توجيه من قبل المعلم أثناء أنشطة اللعب لضمان تحقيق أهداف تعليمية واضحة (Fisher et al., 2013).

## 6. الاستنتاج:

تشير الدراسة إلى أهمية استراتيجيات التعلم باللعب كأداة تربوية فعالة تجمع ما بين الترفيه والتعلم، لتحقيق أهداف تربوية ومعرفية بالإضافة لتطوير مهارات اجتماعية ونفسية لدى الطلبة، مما يجعلهم متعلمين فعالين ومشاركين في العملية التعليمية، يتميزون بدافعية عالية للتعلم وقادرين على فهم وتذكر المواد التعليمية وتطوير قدراتهم التفكيرية. على الرغم من التحديات والمعوقات الزمنية، المادية، المكانية، التحضيرية والتنظيمية التي تواجه المعلمين عند تطبيقها، فقد نجح المعلمين في إيجاد الحلول المبتكرة والتي تعزز من فعاليتها وتسهل من دمجها في العملية التعليمية وتطبيقها، مما يجعلها خياراً واعداً لتحسين جودة التعليم وتطوير قدرات الطلبة التعليمية والاجتماعية في بيئة تعليمية ممتعة ومحفزة.

## 7. التوصيات والمقترحات:

1. تنظيم دورات تدريبية وتوجيه المعلمين نحو ورش عمل متخصصة لاستكمال مهاراتهم في تصميم الألعاب التربوية وتنفيذها بما يتماشى مع الأهداف التعليمية، وحثهم على توظيف واستخدام استراتيجيات التعلم باللعب في عملية التعليم والتعلم بشكل دائم.
2. هنالك أهمية لدمج استراتيجيات التعلم باللعب والألعاب التربوية ضمن المناهج الدراسية لتكون جزءاً من المهام في الكتب التعليمية أيضاً ولمختلف المراحل العمرية، وتفعيلها كجزء أساسي في عملية التعليم والتعلم.
3. تشجيع المدارس على تخصيص ميزانيات خاصة وتوفير المواد والأدوات وجميع المستلزمات المطلوبة لتحضير الألعاب التربوية من قبل المعلمين واستخدامها بشكل فعال ومستدام.
4. تشجيع المعلمين على التعاون المهني وبناء مراكز تعليمية خاصة بكل موضوع دراسي والتي تضم العديد من الألعاب التربوية وتراعي جميع المستويات والقدرات التعليمية لدى الطلبة، بحيث يتم تبادل الألعاب التربوية ومشاركتها بين المعلمين، الأمر الذي يساهم في توفير الوقت والجهد والتكلفة.
5. إجراء أبحاث علمية على نطاق أوسع لفهم آراء ووجهات نظر معلمي المدارس الإعدادية والثانوية حول تطبيق استراتيجيات التعلم باللعب على فئات عمرية مختلفة، وتطوير أساليب مبتكرة للتغلب على المعوقات والتحديات.



## 8. المراجع:

### 1.8. المراجع العربية:

- أمين، ي. (2021). فاعلية استخدام استراتيجيات التعلم باللعب في تنمية الابتكار لدى تلاميذ الصف الرابع الابتدائي. مجلة جامعة جنوب الوادي الدولية للعلوم التربوية، 4(7)، 747-788.
- أبو عصب، خ. (2020). واقع التعليم في المجتمع العربي في إسرائيل. مجلة العلوم الاجتماعية والتربوية، 3(2)، 192-215.
- بدران، ش. (2015). قيادة عملية التعليم والتعلم. التربية المعاصرة، 101(32)، 39-64.
- الحربي، م.، المعتم، خ. (2013). مشكلات معلمي الرياضيات المبتدئين في المملكة العربية السعودية من وجهة نظرهم ومشرفيهم التربويين. مجلة العلوم التربوية، 25(2)، 263-301.
- الحيلة، م. (2005). الألعاب التربوية وتقنيات انتاجها سيكولوجيًا وتعليميًا وعمليًا (ط.3). عمان: دار المسيرة للنشر والتوزيع والطباعة.
- الحيلة، م. (2004). تكنولوجيا التعليم بالنظرية والتطبيق (ط.4). عمان: دار المسيرة.
- الحسيني، م. (2014). أثر استخدام استراتيجيات التعلم باللعب على تحصيل الطلاب بالمهارات اللغوية لدى طلبة الصف الخامس الأساسي في الأردن. مجلة الجامعة الإسلامية للدراسات التربوية والنفسية، 27(3)، 591-612.
- الخفاف، إ. (2010). اللعب - استراتيجيات تعليم حديثة. عمان: دار المنهاج للنشر والتوزيع.
- الرشدي، أ.م. (2019). أثر استخدام استراتيجيات التعلم باللعب في تنمية مهارات التفكير الناقد والتحصيل في العلوم لدى طلبة الصف السادس في الأردن. مجلة الجامعة الإسلامية للدراسات التربوية والنفسية، 27(5)، 714-746.
- الرويس، ع.، خليل، إ. (2014). واقع تنفيذ معلمي الرياضيات لمكونات الدرس المقترحة في كتب المرحلة الابتدائية العليا. مجلة تربويات الرياضيات، 17(8)، 220-267.
- الزعبى، ن. (2021). استراتيجيات التعلم باللعب ودورها في إثارة دافعية تعلم اللغة الإنجليزية لدى طلبة الصفوف الثلاث الأولى في مدرسة اليزيدية الأساسية المختلطة. مجلة العلوم التربوية والنفسية، 16(5)، 45-59.
- الفتلاو، س. (2006). تعديل السلوك في التدريس. عمان - الأردن: دار الشروق.
- الشراري، خ. (2011). تكنولوجيا التعليم في عصر المعلومات والاتصالات. الرياض: مكتبة دار القلم.
- الشرقاوي، أ. (2020). أدوار معلمي المرحلة الابتدائية في المجتمعات العربية: بين تحديات والطموحات. مجلة العلوم التربوية، 32(2)، 45-67.
- الصيد، و. ع. (2020). أثر استخدام استراتيجيات التعلم باللعب في تنمية التفكير الناقد والتحصيل الدراسي لدى طلاب المرحلة الابتدائية. دراسات عربية في التربية وعلم النفس، 124(12)، 395-432.
- العمرين، ع. م. (2019). أثر استراتيجيات التعلم باللعب في اكتساب الطلبة مهارات الأداء الاملائي واتجاهاتهم نحوها لدى عينة من طلبة الصف الثاني الأساسي في الأردن. مجلة العلوم التربوية والنفسية، 3(21)، 44-65.

- جامل، ع. (2018). طرق التدريس العامة ومهارات تنفيذ وتخطيط عملية التدريس. القاهرة: مكتبة دار المعرفة.
- حسين، ع. (2016). أثر تدريس الرياضيات باستخدام استراتيجيات التعلم باللعب في اكتساب المهارات الرياضية وتحسين مهارات التواصل الاجتماعي لدى طلبة الصف الأول الأساسي في الأردن. *دراسات العلوم التربوية*، 43 (1)، 579-595.
- سعيد، ع.، السبابة، و. (2017). *التعلم باللعب- لعبة تعليمية مع الأمثلة التطبيقية* (ط.1). عمان: دار المسيرة للنشر والتوزيع والطباعة.
- سلام، م. (2012). *المناهج التربوية الحديثة: مفاهيمها وعناصرها وأسسها وعملياتها*. بيروت: مكتبة بيروت الحرة.
- شحاتة، ح. (2008). *استراتيجيات التعليم والتعلم الحديثة وصناعة العقل العربي* (ط.1). القاهرة: الدار المصرية العربية اللبنانية.
- صالح، أ. وعبد الله م. (2021). دور المدارس الابتدائية في تعزيز الهوية الثقافية في المجتمع العربي: دراسة تحليلية. *مجلة دراسات التعليم والتنمية*، 18(4)، 75-102.
- صلاح، س. (2010). الألعاب الموسيقية ودورها في محو الأمية لأطفال المناطق العشوائية، المؤتمر الدولي الأول، ج2، 833-816.
- عطية، م.ع. (2013). *المناهج الحديثة وطرائق التدريس*. الكويت: مكتبة الكويت الوطنية.
- مبروك، ف. (2016). *طرائق التدريس العامة* (ط2). المغرب: الدار البيضاء- دار النشر المغربية.
- نبهان، ي. (2008). *الأساليب الحديثة في التعليم والتعلم*. عمان: دار اليازوري العلمية للنشر والتوزيع.
- 2.8. المراجع الأجنبية:**

- Agar, M.H. (1980). *The Professional Stranger: An Informal introduction to Ethnography*. New York: Academic Press.
- Andersson, H. (2011). Educational electronic games and their role in developing the attitudes of elementary students towards imagining mathematics. *Eric Digest*. 12 (2), 237-257.
- Al- Shawi, M. A. (2014). Using game strategy for motivating students to learn new English vocabulary. *Amarabac Magazine*, 39(2232), 1-21.
- Ary, D., Jacobs, L. C., Sorensen, C., & Razavieh, A. (2010). *Introduction to Research in Education* (8<sup>th</sup> ed): Cengage Learning.
- Bergen, D., & Fromberg, D. P. (2006). Play and social interaction in middle childhood. *Childhood Education*, 82(4), 230–236.
- Bodrova, E., & Leong, D. J. (2007). *Tools of the Mind: The Vygotskian Approach to Early Childhood Education*. Pearson Education

- Brown, T., & Lee, M. (2022). Memory enhancement through interactive learning activities. *Cognitive Development Studies*, 15(1), 45-60.
- Brown, S. (2009). *Play: How It Shapes the Brain, Opens the Imagination, and Invigorates the Soul*. Penguin Group.
- Caylor, L. (2015). Students (Guaya Elementay) school in Ambato magazine. *Eric Digest*. 5(2), 368-397.
- Creswell, J.W. (2012). *Educational research: Planning, conducting, and evaluating quantitative and qualitative research (4th ed)*. Boston: Pearson.
- Darling-Hammond, L. (2006). Constructing 21st-century teacher education. *J. Teach. Educ.* 57, 300–314.
- Davison, L., Galbraith, I., & McQueen, M. (2008). Cooperative learning: a partnership between an EPS and a school. *Educ. Psychol. Pract.* 24, 307–317.
- El Azizi, L., Arbai, A. (2017). Serious Games for the Development of Learning. *Society for Science and Education United Kingdom*, 5(4), 448-456.
- Fisher, K. R., Hirsh-Pasek, K., Newcombe, N., & Golinkoff, R. M. (2013). Taking shape: Supporting preschoolers' acquisition of geometric knowledge through guided play. *Child development*, 84(6), 1872-1878.
- Fisher, K. R. (2011). The impact of pretend play on children's development: A review of the evidence. *Psychological Bulletin*, 137(1), 1–34.
- Fredricks, J. A., Blumenfeld, P. C., & Paris, A. H. (2004). School engagement: Potential of the concept, state of the evidence. *Review of Educational Research*, 74(1), 59-109.
- Haugland, S. W. (1992). The effect of computer software on preschool children's developmental gains. *Journal of Computing in Childhood Education*, 3(1), 15-30.
- Howard, J., Jenvey, V., & Hill, C. (2017). Children's categorization of play and learning based on social context. *Early Child Development and Care*, 187(5-6), 743–753.
- Howard-Jones, P. (2011). The impact of digital technologies on human well-being. *Neuroeducation*, 3(1), 50-55.

- Hixson, N., Ravitz, J., and Whisman, A. (2012). *Extended professional development in project-based learning: Impacts on 21st century teaching and student achievement*. Charleston: West Virginia Department of Education.
- Jay, J. A., and Knaus, M. (2018). Embedding play-based learning into junior primary (Year 1 and 2) curriculum in WA. *Aust. J. Teach. Educ.* 43(1), 112–126.
- Jones, R. (2020). The motivational impact of game-based learning in primary education. *International Journal of Education Research*, 28(3), 89-102.
- Kumar, R. (2018). *Research methodology: A step-by-step guide for beginners*. Sage Publications.
- Levy, F., Murnane, R. J., & Willett, J. B. (2006). The growing importance of cognitive skills in wage determination. *The Review of Economics and Statistics*, 83(3), 486-494.
- Lewis, A., Peat, M. & Franklin, S. (2005). Understanding protein synthesis: An interactive card game discussion. *Journal of Biological Education*, 3(3), 125-131.
- Lillar, A. (2013). Play and learning: A theoretical perspective. *European Early Childhood Education Research Journal*, 21(2), 254–266.
- Lin, H., Zhang, Y., & Chen, L. (2023). Barriers and solutions in implementing play-based strategies in schools. *Asian Journal of Education*, 40(3), 150-165.
- Lopez, V., & Whitehead, D. (2013). Sampling data and data collection in qualitative research. *Nursing & Midwifery Research: Methods and Appraisal for Evidence-Based Practice*, 123(1), 140.
- Marchis, L., Tunde, H. (2020). Game based learning (GBL) in primary schools from Romania. *In Proceedings of EDULEARN20 Conference*. (vol. 6, P.7th). [link](#)
- Marcus, P. (2023). Inclusive classrooms: The role of play in engaging diverse learners. *Educational Review Quarterly*, 20(4), 78-93.
- Martlew, J., Stephen, C. & Ellis, J. (2011). Play in the primary school classroom? The experience of teachers supporting children's learning through a new pedagogy. *Early Years An international journal of Research and Development*, 31(1), 71-83.
- Marshall, C., & Rossman, G.B. (1989). *Designing Qualitative research*. London: Sage publication.

- Mason, J. (1996). *Qualitative Researching*. London: sage Publications.
- Parker, R., and Thomsen, B. S. (2019). Learning through play at school: A study of playful integrated pedagogies that foster children's holistic skills development in the primary school classroom. Billund: LEGO Foundation.
- Pellegrini, A. D., & Smith, P. K. (1998). The development of play during childhood: Forms and possible functions. *Child Psychology and Psychiatry Review*, 3(2), 51-57.
- Romine, X. (2004). Using Games in the classroom to Enhance Motivation, Participation and Retention: A Pretest and post-test Evaluation, *Culminating Experience Action Research Projects*, 5(2), 283-295.
- Samuelsson, I. P., & Carlsson, M. A. (2008). The playing learning child: Towards a pedagogy of early childhood. *Scandinavian Journal of Educational Research*, 52(6), 623-641.
- Sawyer, R. K. (2017). *The Cambridge Handbook of the Learning Sciences*. Cambridge University Press.
- Smith, A., Brown, J., & Lee, K. (2021). Critical thinking and creativity through play-based learning. *Journal of Educational Innovation*, 34(2), 123-137.
- Smith, P. K., & Pellegrini, A. D. (2008). Learning through play. In *Encyclopedia on Early Childhood Development* (pp. 1-6). Centre of Excellence for Early Childhood Development.
- Strauss, A.L., & Corbin, J. (1990). *Basics of qualitative research: Grounded theory procedures and techniques*. Newbury Park, CA: Sage.
- Trawick-Smith, J. (2014). *Early childhood development: A multicultural perspective* (6th ed.). Pearson.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*. Harvard University Press.
- Vos, N., Meijden, H. & Denessen, E. (2011). Effect of constructing versus playing an educational game on student motivation and deeplearning strategy use. *Computers & Education*, 56(1), 127-137.
- Weisberg, D. S., Zosh, J. M., Hirsh-Pasek, K., & Golinkoff, R. M. (2013). Talking it up: Play, language development, and the role of adult support. *American Journal of Play*, 6(1), 39-54.

- Whitebread, D., Coltman, P., Jameson, H., & Lander, R. (2012). Play, cognition, and self-regulation: What exactly are children learning when they learn through play? *Educational and Child Psychology*, 29(2), 44-52.
- Wirawani, B. (2015). Effect of play on critical Thinking: What are the perception of preserves teachers. *International Journal of Social Science and Humanity*, 5(12), 1024-1032.
- Wood, E. A. (2013). *Play, Learning and the Early Childhood Curriculum*: SAGE Publications.

## 9. الملاحق:

### ملحق رقم (1) – نموذج موافقة على المشاركة في الدراسة:

#### نموذج موافقة على المشاركة في الدراسة

أنا الموقع أدناه المعلم/ة: \_\_\_\_\_ أوافق على مشاركتي في هذه الدراسة التي تهدف إلى فهم آراء ووجهات نظر معلمي المدارس الابتدائية حول تطبيق استراتيجيات التعلم باللعب في عملية التعليم والتعلم، ومعيقات تطبيقها. وأقر بأنني حصلت على شرح مفصل عن الدراسة وأهدافها وإجراءاتها ومنافعها، وأفهم كل المعلومات التي قدمت، ووصلتني إجابة عن كل أسئلتي. أوافق على أن أشارك في هذه الدراسة بشكل تطوعي دون أي نوع من الإكراه أو الضغط، شريطة في المحافظة على سرية هويتي وعدم الإفصاح عنها، وأعلم بأنه سيتم تصويري/ تسجيل صوتي الخ... كجزء من هذه الدراسة وأفهم أن بإمكانني التوقف عن المشاركة في أي وقت.

الاسم: \_\_\_\_\_

التوقيع: \_\_\_\_\_

التاريخ: \_\_\_\_\_

### ملحق رقم (2) – أسئلة الدراسة:

- حدثني عن تجربتك خلال عملك واستخدامك لاستراتيجيات التعلم باللعب في عملية التعليم والتعلم.
1. ما هو رأيك في تطبيق استراتيجيات التعلم باللعب في عملية التعليم والتعلم؟
  2. ما هو هدفك من تطبيق استراتيجيات التعلم باللعب في عملية التعليم والتعلم؟ مع ذكر أمثلة؟
  3. ما هو تأثير استخدام استراتيجيات التعلم باللعب على عملية التعليم والتعلم لدى الطلاب؟
  4. كيف يتفاعل الطلاب خلال تطبيق استراتيجيات التعلم باللعب؟
  5. ما نوع المعوقات/ التحديات التي تواجهها أثناء تطبيق استراتيجيات التعلم باللعب من وجهة نظرك؟ مع ذكر أمثلة
  6. كيف تواجهون هذه المعوقات/ التحديات بهدف تطبيق استراتيجيات التعلم باللعب في عملية التعليم والتعلم؟ مع ذكر أمثلة



ملحق رقم (3) – ملف التفاصيل الديموغرافية للمشاركين

التفاصيل الديموغرافية للمعلم:

اسم المعلم: \_\_\_\_\_

جيل المعلم: \_\_\_\_\_

المؤهل العلمي:

لقب أول ☐ لقب ثانٍ ☐ لقب ثالث ☐ آخر: \_\_\_\_\_

سنوات الخبرة: \_\_\_\_\_

نوع المدرسة:

ابتدائي ☐ إعدادي ☐ ثانوي ☐

اسم البلدة الموجود به الإطار التربوي: \_\_\_\_\_

مكان إقامة المعلم \_\_\_\_\_

عدد الطلاب في الصف: \_\_\_\_\_

المستوى الاقتصادي والاجتماعي للطلاب:

منخفض ☐ متوسط ☐ مرتفع ☐

جميع الحقوق محفوظة IJRSP © (2025) (الباحثة/ إيمان عبد السلام سلامة، الباحثة/ هالة فرو عباس). تُنشر هذه الدراسة

بموجب ترخيص المشاع الإبداعي (CC BY-NC 4.0).

This article is distributed under the terms of the Creative Commons Attribution-Non-Commercial 4.0 International License (CC BY-NC 4.0).

Doi: [doi.org/10.52133/ijrsp.v7.73.6](https://doi.org/10.52133/ijrsp.v7.73.6)