**تطبيقات الألعاب اللغوية :**

الهدف الخاص: أن يوضح أهمية تطبيقات الألعاب اللغوية.

الأهداف الإجرائية:

* أن يحدد مفهوم اللعب تعليميا وبيداغوجيا بشكل واضح.
* أن يبين أنواع تطبيقات الألعاب اللغوية حسب تصنيفاتها الشائعة بصورة علمية.

**تمهيد:**

يحتاج الطفل وفقا لحقه الطبيعي إلى تكوينه البيولوجي إلى الحرية والاستقلالية واحترام قصور عقله وعجز جسمه، وهذا الأمر يدفع بالمتعاملين والمسؤولين عنه بالتعامل معه في إطار هذه الشروط وهو ما يجعلهم يمنحون له حق الحياة في امن وسلام وحق العيش في هدوء وراحة دون ضغوطات وقيود وإملاءات وهذا يفترض إتاحة اللعب له، وبعابرة أخرى: أن ندعه يعيش، يعمل، يتعلم، ينشأ، يتكون وهو يلعب، ويلهو في بيئة يسودها التوجيه والتنظيم والرعاية وجهود أهداف موضوعة بخطة مضبوطة.

 وقد أثبتت الدراسات الحديثة أن الطفل يتعلم بسرعة وتتطور قدراته العقلية والمهاراتية (السلوكية) والوجدانية حينما يلعب، حيث تترسخ تعلًّماته ومكتسباته بشكل أفضل.

**ماهية اللعب:**

يعد اللعب (البيداغوجي) نشاطا تربويا تعليميا هادفا إذ يساهم في رسم المعالم السليمة والصحيحة في نشأة الطفل وتكوينه وتعليمه.

 واللعب هو: "نشاط حر موجه أو غير موجه يقوم به الطفل من أجل تحقيق متعة التسلية، وهذا بدوره ينمي القدرات العقلية والنفسية والجسدية والوجدانية"

 وهو عند (بياجي) "عملية تمثيل تعمل على تحويل المعلومات الواردة لتلائم حاجات الفرد، فاللعب والتقليد والمحاكاة تعد جزء لا يتجزأ من عملية النمو المعرفي"

 ويعد مجال الألعاب "التعليمية" المجال الأكثر بروزا في المنظومات التعليمية والتربوية الحديثة والتربوية الحديثة بالنظر إلى أهميتها حيث ينظر إليها على أنها من أساليب التعليم التي تستخدم في التعليم والتدريب، وتقوم على إيجابية التلميذ ويجعلهم يحققون الأهداف المرغوبة من خلال الأطر والقوانين المحددة للمهارات.

 وبأنها " أسلوب من أساليب التعلم يصمم خصيصا في التعلم والتدريب ويؤسس على أنشطة مسموح بها في وقت محدد ونظام يتفاعل من خلال أعضاء المجموعة مما يؤدي إلى استيعاب المعلومات وهي أيضا نشاط موجه يقوم به التلاميذ فرديا او جماعيا ومن قواعد متفق عليها، وتمتاز بالسرعة والحركة والتنافس وتهدف إلى الاستمتاع وفهم المعلومات.

**أهمية الألعاب التعليمية:**

* هي وسيلة فعالة لتحقيق الأهداف التربوية المرتبطة بإنماء شخصية الأطفال والعمل على إيجاد مناخ تعلمي يمزج فيه اللعب بالمرح والتسلية والمتعة والتشويق.
* وهي أيضا آلية تساعد التلاميذ على ممارسة التفكير والتعلم الفعَّال والمساهمة في إدراك العلاقة بين الأسباب والنتائج.
* هي وسيلة كذلك لتسهيل الصعوبات، ووسيلة لتثبيت الأفكار والمعارف.
* العمل على تعلم الممارسة والأداء والتدريب والتمرن: وسيلة لتنمية مهارة التفكير والإبداع.
* وسيلة للتقويم (تقويم السلوكيات خاصة)0
* تحقيق النمو التربوي الإيجابي (إنشاء علاقات بينية، اكتساب التواصل (تنمية ملكة التواصل)) تعلم التنظيم والترتيب.
* وسيلة لمعالجة بعض الظواهر السلبية لدى بعض التلاميذ (العزلة، الخجل، التوحد، العنف، التوتر والقلق).

**الألعاب اللغوية:**

هي نشاط تعاوني تفاعلي هدفه تحقيق الأهداف المرجوة، وهو نشاط يعتمد على توظيف العناصر اللغوية (الصوتية – المفردات – الجمل...) بالإضافة لاستخدام القواعد اللغوية والأساليب اللغوية المختلفة في جو تنظيمي يسوده: الاستماع والكلام والأداء في مواقف حية وممتعة وتنافسية تساهم في تنمية الخبرات والكفاءات والمهارات، هدفها: زيادة مردود التحصيل.

ومن أنواع الألعاب نذكر:

* الألعاب القرائية
* ألعاب المحاكاة – الألعاب الحركية
* الألعاب التركيبية البنائية
* الألعاب التمثيلية (لعب الأدوار)
* ألعاب المباريات
* ألعاب الذكاء
* ألعاب البطاقات (القصاصات)
* ألعاب القصة
* ألعاب الألغاز والفوازير
* ألعاب الحاسوب (الكمبيوتر)
* ألعاب كتابية (الكلمات المتقاطعة)
* ألعاب نطقية شفوية
* الألعاب الثقافية (المسابقات، المنافسات الجماعية)

**مبادئ التعلم باللعب وخطواته:**

* مرحلة الإعداد (المقدمة). المادة التعليمية: التحضير للمحتوى...إلخ الأدوار للاعبين، الأدوات المطلوبة...
* مرحلة التنفيذ أو التطبيق.
* مرحلة المتابعة والقويم (التغذية الراجعة)

**صعوبات الألعاب اللغوية:**

* صعوبة الفهم (عدم فهم القواعد والشروط)
* عدم وجود الحوافز الكافية للمشاركة.
* مراعات الفروقات الفردية (بعض التلاميذ يمتازون بقدرات هائلة عكس البعض مما يعرقل عملية التنفيذ والتقويم).
* عدم اتقان التعامل مع وسائل التكنولوجيا الحديثة (الألعاب الالكترونية).
* التفاوت الثقافي والمعرفي لدى التلاميذ.
* عدم توفر الإمكانات المناسبة.