وزارة التعليم العالي والبحث العلمي

جامعة غرداية

كلية العلوم الاجتماعية والإنسانية

قسم علوم الإعلام والاتصال

فعالية إستخدام تقنية لعبة الأدوار كأداة إتصالية في العملية التعليمية في المدرسة الإبتدائية –دراسة استطلاعية على عينة من الأساتذة بمدينة أدرار–

مذكّرة مقدمة لاستكمال متطلّبات نيل شهادة الماستر في علوم الإعلام والاتصال

تخصص: اتصال وعلاقات عامة

إعداد الطالبتين :

معتوق سمية

طالبي مروة

تحت اشراف الدكتور: قشار بكير

لجنة المناقشة

الاسم واللقب	الجامعة	الصفة
مريم سبتي	جامعة غرداية	رئيسا
بكير قشار	جامعة غرداية	مشرفا مقررا
كريمة قلاعة	جامعة غرداية	مناقشا

الموسم الجامعي:1446–هـ1447/2024–2025م

دعـــاء.

قال سبحانه وتعالى: «فَإِذَا دَخَلْتُم بُيُوتاً فَسَلِّمُوا عَلَىٰ

أَنفُسكُمْ تَحيَّةً مِّنْ عند اللَّه مُبَارَكَةً طَيِّبَةً كَذَلكَ يُبَيِّنُ

اللَّهُ لَكُمُ الْآيَات لَعلَّكُم تَعْقلُونَ» سورة النور الآية (61).

«يا رَبِّ لَا تَدَعني أُصَابُ بالغُرُور إذَا نَجَحتُ، ولَا باليَأْس إذَا

فَشلْتُ، بَلْ علّمني دَائماً أَنَّ الفَشَل هو الخُطوَةُ الَّتي تَسْبقُ النَّجَاحَ»

«يا رَبِّ إذَا جَرَّدتَني من المَال اترُك لي الأَمل، وإذَا جَرَّدْتَني

من النَّجَاحِ اتْرُكْ لي قَوَّةَ العنَاد حتَّى أَتَغَلَّبَ عَلَى الفَشَلِ،

وإذا جَرَّدْتَني من نعمَة الصِّحَّة اتْرُك لي نعْمَة الإِيْمَان»

«يَا رَبِّ إذَا أَسأْتُ إلَى النَّاس فَأَعْطني شَجَاعَةُ

الاعْتذَار، وإذَا أَسَاءَ لي النَّاسُ فَأَعْطني شَجَاعَة العَفْو»

«يَا رَبِّ علّمْني أَنَّ التَّسَامُح هو أَكْبَر مَرَاتب القوَّة،

يَا رَبِّ علّمْني أَنَّ الانْتقَام..هو أَوَّل مَظَاهر الضُّعْف»

اللَّهُمَّ آمِيـن يـا رَبَّ العَالَمِيْن.

الإهداء

إلى من وصى بهما القران الكريم، إلى من كان سند لي في الحياة بعد الله، إلى من دمعت عيناه لأجلي، إلى من كان دائما يذكرني بأنه يريدني أن يراني في أفضل المراتب حتى ولم تكن الأولى، إلى والدي العزيز (يوسف) حفظه الله ورعاه وأطال في عمره.

إلى التي جنتي تحت قدميها، إلى من منحتني أفضل وأعز ما تملك لأكون اليوم هنا، إلى من سهرت وتحملت عناء مرضي، إلى من سعت لتعيد رسم البسمة على ثغري، إلى التي لا أتصور حياتي دونها، إلى التي لن أوفيها حقها مهما فعلت، إلى والدتي (فاطمة) أطال الله في عمرها وأدامها بحياتي بالصحة والعافية.

إلى درعي الثابت وجبلي الذي لا يميل، إلى من قال فيهما القراءن {سنشد عضدك بأخيك} إلى أخويا (عبد الفتاح ويونس)، اللذان كانا سندي ومسندي في الحياة.

إلى نور عتمتي ومن كانوا بلسم جراحي ودوائي أيام مرضي، إلى أخواتي:

خديجة وبناتها (حورية، براءة، أنفال)

رقية وأبنائها (طارق، ضحى، نبيل)

حليمة وأبنائها (ساجي، بدر الدين، ثناء)

وأختي زهراء التي بسببها بعد الله أكملت دراستي، إلى كل أساتذتي دون استثناء

أهدي ثمرة جهدي هذا كعربون محبة وتقدير على دعمي ومساندتي في مساري التعليمي.

الإهداء

أهدي ثمرة نجاحي إلى من بنعمته تمت الصالحات

.إلى النبع الذي لا ينقطع والشمعة التي تنير لي خطواتي، أبي (أمحمد)طال الله في عمره

.إلى أغلى جوهرة في الوجود والتي أنجبتني وتحملت دموعي، إلى أمي (فاطنة)حفظها الله

إلى من يجمعنا بيت وسقف واحد ويسعدوني، إلى اخوتي:(سليمة، عبد النور، خديجة، يونس، أية، طه (أشرف، وصغيرة البيت(كوثر)، والكتكوت ابن اختي(تيم

.إلى الذين كانوا لي عون، إلى أعمامي: محمد وعبد الله وأبنائهم وزوجاتهما

.إلى عماتي: فاطنة، مبروكة، مريامة اللواتي ساندوني بدعائهم

إلى أخوالي وخالاتي وخاصة الكتكوتين (جنة وجنان). إلى الصديقات المحبوبات اللواتي جمعتني بهم الجامعة (سمية، شيماء، هديل، صفية، شيماء، وردة، شيماء، دعاء)

إلى كل من ساندوني ولو بالدعاء والنجاح، إلى الأصدقاء (مهدي، محمد)، وصديقات عمري ودربي ((لامية، أحلام، سهام، وابنتها الصغيرة (غزلان

إلى كل عزيز على قلبي سواء كان قريبا أو حتى فصلت بيننا المسافات أو أسقطت أسماءهم سهوا في هذا الاهداء.

مروة

شكر وعرفان:

قال تعالى "لئن شكرتم لأزيدنكم"

الحمد لله الذي وهب لنا نعمة العقل والعلم.

لحمد لله الذي وفقنا وسهل لنا التقدم إلى الأمام

الحمد لله والصلاة والسلام على رسول الله.

إن واجب الوفاء والإخلاص يدعونا أن نتقدم بالشكر وبباقة امتنان وعرفان إلى الأستاذ المشرف "قشار بكير" بقبول الإشراف على هذه المذكرة، الذي أفادنا بنصائحه وإرشاداته القيمة التي كانت لنا عونا في إتمام هذه المذكرة على أكمل وجه فالشكر الجزيل والتقدير له على جهده المبذول ومسعاه الطيب ووقوفه إلى جانبنا.

كما نتقدم بالشكر الجزيل إلى لجنة المناقشة وكذلك كل أساتذة كلية علوم الاعلام والاتصال وبالخصوص جميع أساتذتنا المحترمين الذين تلقينا عنهم مبادئ البحث العلمي عبر كامل المشوار الدراسي، ولا ننسى الطاقم الإداري وكل العاملين فيها.

فلهم منا كل الشكر والتقدير والامتنان والاعتراف بالجميل

وشكرا خاص لكل طلبة السنة الثانية ماستر تخصص اتصال وعلاقات عامة

كما نتقدم بالشكر إلى كل من ساعدنا من قريب أو بعيد في إنجاز هذه المذكرة.

وختاما اسأل الله عز وجل أن ينفع بهذا العمل وأن يجعله خالصا لوجهه الكريم، إنه على ذلك قدير، وبالإجابة جدير.

وصلى الله وسلم على نبينا محمد وعلى آله وصحبه أجمعين.

ملخص الدراسة:

تهدف الدراسة إلى إبراز فعالية استخدام تقنية لعب الأدوار كأداة اتصالية في العملية التعليمية بالمدرسة الابتدائي في ولاية أدرار، تحت إشكالية مفادها: ما أثر استخدام تقنية لعبة الأدوار كأداة اتصالية في العملية التعليمية بالمدرسة الابتدائية من وجهة نظر أساتذة التعليم الابتدائي بمدينة أدرار؟، واعتمدنا على المنهج الوصفي، واخترنا العينة المتاحة البالغة عددها (102) أستاذ وأستاذة وتم استخدام أداتي الاستمارة الالكترونية والملاحظة. وتوصلنا إلى عدد من النتائج أهمها:

-أثبت الدراسة أن أغلبية المبحوثين وبنسبة 57% يستخدمون تقنية لعبة الأدوار في العملية التعليمية.

- بينت الدراسة أن جل المبحوثين وبنسبة 55.9% اتفقوا على أن لعبة الأدوار تساهم بشكل جيد في العملية التعليمية.

-اتفق أغلبية المبحوثين على أن لعبة الأدوار تعزز الثقة بالنفس لدى التلاميذ وتشجعهم على التحدث أمام الجمهور بنسبة 97.7%.

-بينت الدراسة أن لعبة الأدوار تحسن من قدرة التلاميذ على التعبير عن أفكارهم ومشاعرهم بوضوح بنسبة 90.1%.

-أوضحت الدراسة أن 18.4% فقط من المبحوثين اتفقوا على أن لعبة الأدوار لا تنمي مهارات التفكير النقدي وحل المشكلات لدى التلاميذ.

الكلمات المفتاحية: فعالية، استخدام، تقنية، لعب الأدوار، العملية التعليمية، المدرسة الابتدائية.

Study summary:

The study aims to highlight the effectiveness of using role-playing as a communication tool in the educational process in primary schools in Adrar Province. The study addresses the following question: What is the impact of using role-playing as a communication tool on the educational process in primary schools from the perspective of primary school teachers in Adrar? We adopted a descriptive approach, selecting the available sample of (102) male and female teachers. We used an electronic questionnaire and observation tools. We reached several results, the most important of which are:

- The study demonstrated that the majority of respondents, 57%, use role-playing in the educational process.
- The study showed that the majority of respondents, 33.3%, agreed that role-playing contributes significantly to the educational process.
- The majority of respondents, 97.7%, agreed that role-playing enhances students' self-confidence and encourages them to speak in public.
- The study showed that role-playing improves students' ability to express their thoughts and feelings clearly, 90.1%. The study revealed that only 18.4% of respondents agreed that role-playing games do not develop students' critical thinking and problem-solving skills.

Keywords: Effectiveness, Use, Technology, Role-Playing, Educational Process, Primary School .

فهرس المحتويات

المحتويات

الإهداء .....

الإهداء.....

شكر وعرفان: .....

ملخص الدراسة: .....

فهرس المحتويات .....

قائمة الجداول.....

قائمة الأشكال.....

مقدمة ..... أ

الفصل الأول: الإطار المنهجي للدراسة..... 4

الإشكالية: 6

التساؤلات الفرعية:..... 7

أهداف الدراسة: 7

أهمية الدراسة:..... 7

أسباب اختيار الموضوع: 8

حدود الدراسة.....9

مصطلحات ومفاهيم الدراسة:..... 9

منهج الدراسة: 12

مجتمع الدراسة:.....13

عينة الدراسة: 13

الدراسات السابقة: 13

النظرية المستخدمة.....19

الفصل الأول: الإطار التطبيقي .....
أولا: عرض وتحليل المتغيرات الوصفية 23
ثانيا: عرض وتحليل نتائج المحور الأول 27
ثالثا: عرض وتحليل نتائج المحور الثاني.....26
رابعا: عرض وتحليل نتائج المحور الثالث.....46
خامساً: عرض وتحليل نتائج المحور الرابع 57
النتائج العامة للدراسة.....63
خاتمة .....ب
توصيات.....
ج
قائمة المصادر والمراجع.....د
الملاحق..... هـ

قائمة الجداول:

رقم	العنوان	الصفحة
01	يمثل توزيع العينة حسب متغير الجنس	23
02	يمثل توزيع العينة حسب متغير السن	23
03	يبين مستوى تدريس المبحوثين	24
04	يبين سنوات الخبرة في التدريس	25
05	يوضح توزيع أفراد العينة حسب أستاذ اللغة	26
06	هل تستخدم تقنية لعبو الأدوار بشكل منظم في دروسك؟	27
07	كيف تستخدم تقنية لعبة الأدوار في العملية التعليمية؟	28
08	ما هي المواد التي تستخدم فيها تقنية لعبة الأدوار؟	31
09	ما هي المدة الزمنية التي تخصصها عادة لتقنية لعبة الأدوار؟	32
10	يبين أن لعبة الأدوار تحسن من قدرة التلاميذ على التعبير عن أفكارهم ومشاعرهم بوضوح	34
11	يبين أن لعبة الأدوار تعزز الثقة بالنفس لدى التلاميذ وتشجعهم على التحدث أمام الجمهور	35
12	يوضح أن لعبة الأدوار تطور من مهارات الاستماع الفعال لدى التلاميذ وتطور تفاعلهم مع الأخرين	36
13	يوضح أن لعبة الأدوار وفرت للطلاب فرصة لممارسة مهارات الحوار	37
14	يبين أن لعبة الأدوار تنمي استخدام لغة الجسد وتعبيرات الوجه لدى التلاميذ	38
15	يوضح العلاقة بين مستوى التدريس والتعبير عن الأفكار والمشاعر	39

16	يوضح أن تقنية لعبة الأدوار تطور مهارة الاستماع الفعال لدى التلاميذ حسب متغير لغة التدريس	41
17	يبن أن تقنية لعبة الأدوار تعزز الثقة بالنفس لدى التلاميذ وتنمي قدرتهم على التحدث أمام الجمهور حسب متغير مستوى التدريس	42
18	يوضح مدى توفير تقنية لعبة الأدوار للطلاب فرصة لممارسة مهارات الحوار حسب متغير لغة التدريس	44
19	يبين مدى تنمية تقنية لعبة الأدوار للغة الجسد وتعبيرات الوجه حسب لدى التلاميذ حسب متغير مستوى التدريس	45
20	يبين أن تقنية لعبة الأدوار مناسبة لجميع المستويات	46
21	يوضح أن تقنية لعبة الأدوار تزيد من فهم التلميذ للمفاهيم الدراسية حسب متغير لغة التدريس	48
22	يبين مدى زيادة تقنية لعبة الأدوار الدافعية والاهتمام لدى التلاميذ حسب متغير الخبرة المهنية	50
23	يبين مدى تنمية تقنية لعبة الأدوار لدى التلاميذ مهارات التفكير النقدي وحل المشكلات حسب متغير الخبرة المهنية	52
24	يبين تلبية أنماط التعلم المختلفة (سمعيين، بصريين، حركيين) حسب متغير لغة التدريس	54
25	يوضح مدى تحسين تقنية لعبة الأدوار الذاكرة والاحتفاظ بالمعلومات المتحصل عليها في الدرس تبعا لمتغير لمستوى التدريس	56
26	يبين أن تقنية لعبة الأدوار تساهم في العملية التعليمية	57
27	يبين التحديات التي تواجه المبحوثين عند استخدام تقنية لعبة الأدوار	58

قائمة الاشكال:

رقم	العنوان	الصفحة
01	توزيع أفراد العينة وفق متغير الجنس	23
02	توزيع أفراد العينة وفق متغير السن	24
03	توزيع أفراد العينة وفق متغير الخبرة المهنية	25

مقدمة

يحظى التعليم بأهمية كبيرة من الأساتذة، كونه الأداة الوحيدة التي نستطيع بها بناء الدولة. حيث قررت مختلف الدول من فرض مناهج جديدة على معلمي وأساتذة التعليم الابتدائي، تتماشى مع التطور الذي يواكب العصر وفق تقنيات واستراتيجيات متطورة من اجل تحسين المستوى التحصيلي للتلاميذ.

وتسعى الجزائر بصفة خاصة إلى تحسن مستوى التعليم لأبنائها مستخدمة طرائق وأساليب متنوعة لتطوير مناهجها، بما يواكب التطور العلمي والمعرفي، واستخدام البرامج التعليمية وطرق التدريس المتعددة، لتنمية قدرات التلاميذ العقلية والمعرفية.

ومن بين هذه الطرائق والبرامج والاستراتيجيات، طريقة لعب الأدوار التي تتيح إعطاء أدوار للمتعلمين تتناسب مع طبيعة المادة الدراسية، ويتبادلون الأدوار فيما بينهم، يتقمصون الشخصيات التي يؤدون أدوارها، وتشجيعهم على الطلاقة في التعبير، وتساعد في حل الكثير من الاضطرابات السلوكية، وتنمية قدراتهم على طرح الأسئلة في نهاية الموقف التعليمي، كل ذلك يؤدي إلى نتائج إيجابية على المردود التعليمي والتربوي للمتعلمين.

وكما يعد لعب الأدوار أحد الاستراتيجيات التعليمية المناسبة للتلاميذ، حيث يعمل على تشكيل شخصية التلاميذ بأبعاد مختلفة منذ السنة الأولى من عمره، ويبدأ بالتطور بشكل ملحوظ في المراحل الموالية، حيث يسعد الطفل بالمشاركة مع زملائه في اختيار موضوع اللعب، وتوزيع الأدوار وتحديد خطوات سير اللعب.

ويطلق أحياناَ على لعب الأدوار اللعب التمثيلي، حيث يقوم التلميذ بتمثيل العديد من الأدوار مثل دور (الأب –الام–المحامي–الطبيب–المعلمة–الضابط...الخ) ويتم ذلك داخل حجرة الصف وبملابسهم المدرسية وبصورة تلقائية، وتعطيهم هذه الأدوار فرصة للتعبير عن آرائهم تجاه الاخرين، أو الشخصيات التي يقومون بتمثيل أدوارها، وهذا يساعد في الكشف عن مشاعرهم ودوافعهم وانفعالاتهم، من خلال تقمصهم للشخصيات التي يقومون بتمثيل أدوارها.

إن الطفل من خلال لعب الأدوار يحاول ان يبحث عن المعلومات والحقائق التي تتصل بالشخصيات في الدور، ويحاول اكتشاف علاقات جديدة ويستنتج معاني وافكارا واضحة، وهذا

يساعد على ابتكار انماط جديدة من خلال التعابير والكلمات، ويشكل دوراً اساسياً في غرس الميول التعليمي لدى الطّفل، وبذّلك يتعلم طريقة الاتصال ويتهيأ للعب من خلال الدور الذي يقوم بتمثيله، من خلال النشاط المرغوب فيه، وبذلك يزداد استيعاب المعلومات والحقائق التي تناسب ميوله واهتماماته وعمره العقلي.

ويعد لعب الأدوار نشاطا تعليميا تربويا يقوم على تمثيل الطلاب لدور غيره وهو دور حقيقي، ويتم ذلك بالقيام بلعب الأدوار في مواقف مختلفة تنتهي معظم الأحيان بمشكلة تحتاج إلى حل، ولعب الأدوار من أكثر النشاطات فعالية إذا استخدم كأداة لتعليم المواد التعليمية مثل العلوم، والتاريخ، والشخصيات الدينية، والمسرحيات، والحروب، والمعارك. وهذا النوع من النشاطات يستثير قدرات الطلبة ويحركها نحو البحث والاستقصاء وحل المشكلات وملاحظة السلوك والقدرة على القياس والتقويم.

وبما أن العملية التعليمية تهدف إلى إحداث تغيرات إيجابية في سلوك المتعلم، واكسابه المعلومات والمعارف والمهارات والاتجاهات والقيم، فإنه من الواجب على المعلم، أن ينقل المعارف والمعلومات إلى المتعلم بطريقة مميزة، تثير الاهتمام، وتدفعه إلى التعلّم، تراعي خصائص المتعلمين النفسية والعقلية والتعليمية والاجتماعية، ولعب الأدوار يقوم على تمثيل التلاميذ لأدوار الشخصيات المحيطة بهم من خلال توظيفها في تدريس المواد الدراسية (القراءة – الجغرافية – الرياضيات...) إضافة إلى الحكايات والقصص القصيرة، تنمي لديهم البحث، وقيامهم بعملية تقويم لأدوارهم، واستراتيجية لعب الأدوار كإحدى الاستراتيجيات التي تسعى إلى تجاوز الخمول الموجود لدى المتعلمين، وجعلهم أكثر نشاطًا وحيوية، وأكثر قدرة على المشاركة أثناء سير الدرس، وقيام كل منهم بالدور المطلوب منه، الذي يكسبه القدرة على التعبير بجرأة أمام زملائه، وينتقد ما يعرضه زملاؤه في جو مليء بالحركة والنشاط والتعاون بين الجميع.

وبناءا على ما سبق ذكره، سنعالج في هذه الدراسة مواضيع تحاول أن تغطي نطاق البحث معرفيا وقد قمنا بتقسيم مضمون الدراسة إلى قسمين رئيسين:

الفصل الأول: الإطار المنهجي للدراسة: وهو الفصل العام للدراسة، حيث تناولنا فيه تقديم البحث من خلال تحديد الإشكالية وتساؤلات، وتوضيح أهمية الدراسة والحاجة إليها، وأخيرا التعريف بمتغيرات الدراسة نظريا وإجرائيا.

الفصل الثاني: الإطار الميداني: قمنا فيه بعرض الإجراءات الميدانية للدراسة، وعرض وتحليل نتائج الدراسة، مع استخلاص النتائج مع تقديم بعض الاقتراحات والتي تعتبر نقطة نهاية للنتائج المتوصل إليها في هذا البحث ونقطة بداية لبحوث لاحقة.

وقد تم استخدام طريقة IMRAD **في إنجاز الدراسة.**

الفصل الأول: الإطار المنهجي

أ–الاشكالية

ب–التساؤلات الفرعية

ت–أهداف الدراسة

ث–أهمية الدراسة

ج–أسباب اختيار الموضوع

ح–حدود الدراسة

خ–مصطلحات ومفاهيم الدراسة

د–مجتمع الدراسة

ذ–منهج الدراسة

ر–عينة الدراسة

ز–أدوات جمع البيانات

ك–عرض الدراسات السابقة

ل–النظرية المستخدمة

أ–الإشكالية:

يعد تطوير أساليب التعليم من أهم القضايا التي تشغل بال الباحثين في المجال التربوي، حيث يواجه الأساتذة تحديات متزايدة في تحسين جودة التدريس وضمان تفاعل التلاميذ مع المحتوى التعليمين، ومن هذا ظهرت العديد من التقنيات والأساليب التربوية الحديثة، التي تهدف إلى تعزيز التعلم النشط، ومن بين بين هذه الأساليب تقنية لعب الأدوار التي تعتمد على محاكاة مواقف حياتية واقعية أو افتراضية.

تعتبر تقنية لعب الأدوار أداة تربوية فعالة تستخدم لتطوير مهارات التلاميذ وتحسين التواصل بين مختلف الأطراف في العملية التعليمية، ومع ذلك يبقى مدى تطبيق هذه التقنية وتأثيرها الفعلي في السياق التعليمي الجزائري محل تساؤل، خاصة في ظل وجود تحديات تتعلق بالإمكانيات والخبرات والمناهج.

كما تعتبر أسلوب تعليمي يعتمد على تمثيل مواقف حياتية او تعليمية، يتم توزيع أدوار محدودة على المتعلمين بهدف تعزيز فهمهم للمادة الدراسية وتنمية مهاراتهم الاتصالية والاجتماعية، تعمل هذه التقنية على خلق بيئة تفاعلية تسمح للتلاميذ بالتعلم من خلال الممارسة والتجربة.

تعتمد تقنية لعب الأدوار على مبدأ التفاعل والمشاركة، حيث يتم إشراك التلاميذ في سيناريوهات تمثيلية تعكس موضوعات دراسية مختلفة، مما يساعد على تحويل التعلم إلى تجربة تفاعلية تحاكي الواقع وتساعد على تثبيت المعلومات بشكل أكثر فعالية. ويعتبر هذا الأسلوب وسيلة تعليمية تتيح للتلاميذ تطوير مهارات الاتصال، التفكير النقدي، التعاون، وحل المشكلات، إضافة إلى تعزيز دافعيتهم نحو التعلم وجعل العملية التعليمية أكثر جاذبية.

وفي هذه الدراسة نحاول أن نسلط الضوء على أثر استخدام تقنية لعب الأدوار كأداة اتصالية في العملية التعليمية بالمدرسة الابتدائية، وقد اخترنا عينة من أساتذة التعليم الابتدائي بمدينة أدرار كمجال لدراستنا، وعليه فدراستنا تقوم على سؤال محوري مفاده:

ما أثر استخدام تقنية لعب الأدوار كأداة اتصالية في العملية التعليمية بالمدرسة الابتدائية، من وجهة نظر أساتذة التعليم الابتدائي بمدينة أدرار؟

ب–التساؤلات الفرعية:

1. كيف يوظف أساتذة عينة الدراسة تقنية لعبة الأدوار في العملية التعليمية؟
2. ما هي المواد التي يوظف فيها المبحوثين تقنية لعبة الأدوار في العملية التعليمية؟
3. إلى أي مدى تساهم تقنية لعبة الأدوار في تحسين المستوى الدراسي لدى التلاميذ من وجهة نظر الأساتذة عينة الدراسة.
4. كيف يقيم الأساتذة عينة الدراسة أثر تقنية لعبة الأدوار في العملية التعليمية؟

ت–أهداف الدراسة:

1. محاولة كشف طريقة توظيف أساتذة عينة الدراسة تقنية لعبة الأدوار في العملية التعليمية.
2. محاولة معرفة المواد التي يوظف فيها المبحوثين تقنية لعبة الأدوار في العملية التعليمية.
3. معرفة الطريقة التي يقيم بها أساتذة عينة الدراسة أثر تقنية لعبة الأدوار في العملية التعليمية؟
4. معرفة مدى مساهمة تقنية لعبة الأدوار في تحسين المستوى الدراسي لدى التلاميذ من وجهة نظر الأساتذة عينة الدراسة.

ث–أهمية الدراسة:

تكتسي دراسة فعالية استخدام تقنية لعب الأدوار كأداة اتصالية في العملية التعليمية بالمدرسة الابتدائية أهمية بالغة لعدة اعتبارات منها:

1. تسليط الضوء على الدور المحوري الذي يلعبه التواصل في نجاح العملية التعليمية، حيث تعتبر القدرة على التواصل من أهم المهارات التي يجيب أن يكتسبها الطلاب خاصة في المرحلة الابتدائية.
2. تعتبر تقنية لعبة الأدوار من الاستراتيجيات التعليمية الحديثة التي تعتمد على التواصل والمشاركة الفعالة للطلاب، مما يجعلهم محور العملية التعليمية.

3. تساهم هذه الدراسة في تطوير أداء المعلمين من خلال تزويدهم بأدوات وأساليب جديدة تمكنهم من استخدامها لتحسين جودة تدريسهم، وتحقيق اهداف العملية التعليمية بشكل أكثر فعالية.

4. تعتبر هذه الدراسة استطلاعًا مهما لفهم وجهات نظر المعلمين حول استخدام تقنية لعبة الأدوار كعملية اتصالية في العملية التعليمية.

5. تساهم هذه الدراسة في تطوير المناهج التعليمية من خلال إدخال استراتيجيات تدريسية حديثة مثل تقنية لعب الأدوار، التي تتناسب مع احتياجات طلاب المرحلة الابتدائية، كما تساعد هذه الدراسة في تحسين مستوى التحصيل الدراسي للطلاب، من خلال جعلهم أكثر تواصلاً وتفاعلاً في العملية التعليمية، مما يزيد من دوافهم للتعلم، ويحسن من مستوى فهمهم للمادة الدراسية.

6. مساهمة هذه الدراسة في تقديم إضافة نوعية للمكتبة التربوية، حيث تقدم معلومات حول استخدام تقنية لعبة الأدوار في التعليم الابتدائي كعملية للتواصل والتعليم، كما تساهم في تطوير البحث العلمي في هذا المجال.

ج–أسباب اختيار الموضوع:

ج–**1**–أسباب ذاتية:

1. الميل الشخصي والرغبة في البحث في الطرق التعليمية.
2. محاولة إبراز دور لعبة الأدوار كتقنية اتصالية في العملية التعليمية.
3. معرفة رأي أساتذة التعليم الابتدائي في مدينة أدرار حول أثر تقنية لعبة الأدوار في العملية التعليمية.
4. الرغبة في اكتشاف الموضوع بشكل أعمق.
5. كوننا من أبناء المنطقة وبالتالي توقع سهولة الحصول على المعلومات المطلوبة حول إشكالية الدراسة.

ج–**2**–أسباب موضوعية:

1. الحاجة إلى تطوير العملية التعليمية، ووجود تحديات في النظام التعليمي الجزائري.

2. أثر تقنية لعبة الأدوار ودورها الكبير في تحسين العملية التعليمية في المدارس الابتدائية.

3. نقص البحوث العلمية المحلية التي تتناول موضوع استخدام تقنية لعبة الأدوار في العملية التعليمية في مجال الإعلام والإتصال.

4. يساهم هذا البحث في إثراء المكتبة الوطنية.

ح–حدود الدراسة:

اقتصر البحث الحالي على:

– الحدود البشرية: أساتذة التعليم الابتدائي بمدينة أدرار، وتم العمل على عينة متاحة مقدرة بـ 102 أستاذ.

– الحدود الزمانية: العام ال جامعي2025/2024م

– الحدود المكانية: مجموعة من المدارس الابتدائية بمدينة أدرار.

خ–مصطلحات ومفاهيم الدراسة:

1. مفهوم الفعالية:

– لغة: مصدر الفعل فعال (صيغة المبالغة)، ويقال مفعل فعلاً وفَعالاً بفتح الفاء فيها.[1]

– اصطلاحا: فعرفها حسن شحاته، وزينب النجار، بأنها المعيار الذي يقيس مدى إجادة التلاميذ للبرنامج التدريسي والتمكن من السلوك المعرفي.[2] ولعل أكثر التعريفات دقة تنص على أنها القدرة على إنجاز الأهداف وبلوغ النتائج المرجوة، والوصول إليها بأقصى حد ممكن.[3]

– إجرائيا: نقصد بمفهوم الفعالية في دراستنا، بأنها قياس قدرة أساتذة التعليم الابتدائي عينة الدراسة على تحسين المستوى التعليمي للتلاميذ من خلال تقنية لعبة الأدوار.

---

[1] أحمد مولاي عمار سمية، الإتصال وتأثيره على فعالية التنظيم، قسم العلوم الاجتماعية–كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية والإسلامية، جامعة أحمد دراية أدرار، 2018/2017

[2] جميلة عاشور، مجلة المعيار، مجلد: 27 عدد: 3(ر ت 72)،2023

[3] خالد محمدا لجهماني، فعالية برنامج تدريسي قائم على التعلم عن طريق لعبة الأدوار في تحسين الاستيعاب القرائي لدى تلاميذ الصف الثالث الأساسي وتنمية اتجاهاتهم نحو القراءة، جامعة دمشق، كلية التربية–قسم المناهج وطرائق التدريس،2015–2016

2-مفهوم الإستخدام:

-لغة: مشتق من الفعل (إستخدم) الذي يعود إلى الفعل (خدم). في اللغة العربية يعني (خدم) نحصل على الفعل (إستخدم) والذي يحمل معنى طلب القيام بالخدمة أو الاستعانة بشيء ما لإنجاز مهام أو أعمال.[4]

[4] - أبي محمد عبد الله بن سلم بن قتيبة الدينوري، كتاب المعاني الكبير في أبيات المعاني، دار الكتب العلمية، ص 66.

-اصطلاحا: فيعرف على أنه نشاط اجتماعي يتحول إلى نشاط عادي في المجتمع وذلك بفضل التكرار والتقدم.

" كما يجيب التفريق بين الاستخدام والاستعمال: كون الاستعمال قد يتحول إلى استخدام في حال إذا تكرر الفعل، وقد يشير الاستخدام إلى الممارسات وإلى سلوكيات والعادات والاتجاهات. كما تعرف كلمة استخدام عدة تضاربات في المفهوم كونها تعرف نوع من الغموض والملابسات.[5]

-إجرائيا: نقصد بالمصطلح في دراستنا الكيفية أو الطريقة التي يستخدم بها أساتذة عينة الدراسة لتقنية لعبة الأدوار في العملية التعليمية بالمدرسة الابتدائية.

3.مفهوم التقنية:

-لغة: التقنية أو كما تعرف ب Technology هي كلمة إنجليزية مشتقة من techno وlogia حيث تعني:

الفن والحرفة techno

الدراسة والعلم logia.[6]

وفي التنزيل قوله تعالى {صُنْعَ اللّهِ الذّي أَتْقَنَ كلّ شيء إنّهُ خَبيرٌ بِمَا تَفْعَلُونَ} [النمل:88]

-إصطلاحا فهي تطبيق المعرفة على الأشياء ذات الأغراض الصالحة، وتعبر عن قدرتنا على تسخير مصادرنا لمنفعة الإنسانية، وتعني ايضا إيجاد طريق أفضل لحل المشكلات وسد الاحتياجات.[7]

[5] رايس علي ابتسام، 2016، مجلة دراسات وأبحاث، العدد 25 ديسمبر 2016 السنة الثامنة

[6] علي عماد؛ مدور سفيان، تقنية الجيل الثالث 3G الاستخدامات والإشباعات، قسم علوم الاعلام والاتصال-كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية-جامعة قاصدي مرباح (ورقلة)، سنة 2015

[7] خضر حيدر، مجلة الإستغراب 15، سنة 2019، ص 01.

4. مفهوم لعبة الأدوار:

–اصطلاحا: هي طريقة تعلم اجتماعي قائم على أساس تمثيل المادة العلمية موضوع الدرس في شكل أدوار يتبادلها المتعلمون فيما بينهم؛ بهدف تعويدهم احترام الرأي والرأي الاخر وتنمية شخصياتهم وقدرتهم على التفكير والنقد البناء وحل المشكلات وفهم ذواتهم، مما يمكنهم من اتخاذ قرارات إيجابية في المواقف المختلفة.[8]

–إجرائيا: نقصد بلعبة الأدوار في دراستنا، هي تلك التقنية التي يستخدمها أساتذة التعليم الابتدائي بمدينة أدرار في العملية التعليمية والتي تهدف إلى تحقيق التعلم وتحسين المستوى الدراسي للتلاميذ.

5. مفهوم العملية التعليمية: هي الدراسة العلمية لطرق التدريس وتقنياته ولأشكال تنظيم التعليم الذي يخضع لها المتعلم، قصد بلوغ الأهداف المسطرة.[9]

وتعرف إجرائيا بأنها جميع الأنشطة والممارسات المنظمة التي تهدف إلى تحقيق التعلم لدى المتعلمين من خلال التفاعل بين المعلم والمتعلم والمحتوى التعليمي في بيئة تعليمية مناسبة.

د–منهج الدراسة:

تتمحور الدراسة حول "فعالية استخدام تقنية لعبة الأدوار كأداة اتصالية في العملية التعليمية في المدرسة الابتدائية" وتسليط الضوء على أنماط استخدام تقنية لعبة الأدوار.

يعرف المنهج الوصفي: بأنه طريقة لوصف الموضوع المراد دراسته من خلال منهجية علمية صحيحة وتصوير النتائج التي يتم التوصل إليها على أشكال رقمية معبرة يمكن تفسيرها.[10]

---

[8] ايمان أحمد أبو الحمد أحمد، 2023، المجلة العلمية لكلية التربية للطفولة المبكرة ببورسعيد، العدد (السادس والعشرون) أول يناير–أخر مارس 2023

[9] – دنيا بادي، رانيا منال عبدي، ملامح نظرية التعلم المستند إلى الدماغ في تعليمية اللغة العربية وأثرها في التحصيل الدراسي، قسم اللغة الأدب العربي–كلية الآداب واللغات–جامعة 8ماي 1945 قالمة، 2020/2019، ص08.

[10] – محمد سرحان علي المحمودي، مناهج البحث العلمي، دار الكتب، الطبعة الثالثة، صنعاء، 2019، ص46.

فقد استخدمنا المنهج الوصفي في دراستنا من خلال دراسة استخدام أساتذة التعليم الابتدائي بمدينة أدرار لتقنية لعبة الأدوار كأداة اتصالية في العملية التعليمية.

ذ-مجتمع الدراسة:

يتمثل مجتمع البحث في دراستنا جميع أساتذة التعليم الابتدائي بمدينة أدرار للموسم الجامعي 2025/2024، والذين يستخدمون تقنية لعبة الأدوار في العملية التعليمية.

ر-عينة الدراسة:

اعتمدنا في دراستنا على العينة المتاحة والتي تم جمعها من خلال الاستمارة الالكترونية، والمقدرة بـ (102) مفردة متمثلة في أساتذة التعليم الابتدائي بمدينة أدرار والمستخدمين لتقنية لعبة الأدوار في العملية التعليمية، كما أنه تم توزيع الاستمارة على المبحوثين عن طريق الارسال من شخص الى اخر وهكذا تم جمع العينة بالكامل.

ز-أدوات جمع البيانات:

تتمثل في:

ا-الإستبيان: هو مجموعة من الأسئلة والاستفسارات المتنوعة، والمرتبطة بعضها بالعض الاخر بشكل يحقق الهدف أو الأهداف، التي يسعى إليها الباحث بضوء موضوعه والمشكلة التي إختارها لبحثه.[11]

وتم توظيف الاستمارة الالكترونية والمتمثلة في (19) سؤال في أربعة محاور، وكل محور يضم عدد الأسئلة حيث أن:

- المحور الأول: يتضمن أسئلة خاصة بالمعلومات الشخصية للمبحوثين كالجنس والعمر والخبرة وقد استعملناها للوصف فقط.

[11] – محمد سرحان علي المحمودي، مناهج البحث العلمي، دار الكتب، سنة 2015، الطبعة الثالثة، صنعاء، 2019، ص126.

- المحور الثاني: (استخدام أساتذة عينة الدراسة لتقنية لعبة الأدوار في العملية التعليمية): والذي يضم مجموعة من الأسئلة والمتمثلة: في علاقة لعبة الأدوار بالعملية التعليمية وهذا بمجموع (04) أسئلة.
- المحور الثالث: (رأي المبحوثين في مدى مساهمة تقنية لعبة الأدوار في تنمية المهارات الاتصالية لدى التلاميذ): والذي يتضمن مجموعة من الأسئلة والمتمثلة: في رأي الأساتذة في تقنية لعبة الأدوار وهذا بمجموع (05) أسئلة.
- المحور الرابع: رأي أساتذة عينة الدراسة حول مساهمة تقنية لعبة الأدوار في تحسين المستوى الدراسي لدى التلاميذ: والذي يضم مجموعة من الأسئلة والمتمثلة في: العلاقة بين لعبة الأدوار والتحصيل الدراسي، وهذا بمجموع (07) أسئلة.
- المحور الخامس: تقييم أساتذة عينة الدراسة لأثر استخدام تقنية لعبة الأدوار كأداة اتصالية في العملية التعليمية: والذي يضم مجموعة من الأسئلة والمتمثلة في: تقييم الأساتذة لتقنية لعبة الأدوار، وهذا بمجموع (03) أسئلة.

2-الملاحظة: تعرف بأنها متابعة سلوك معين بهدف تسجيل البيانات بغرض استخدامها في تفسير وتحليل مسببات وآثار ذلك السلوك.[12]

استخدمنا في بحثنا الملاحظة دون المشاركة، لمعرفة تطبيق تقنية لعبة الأدوار في التعليم الابتدائي من طرف الأساتذة، من خلال ما لاحظناه من فيديوهات حول استخدام تقنية لعبة الأدوار في المدارس الابتدائية، وكذا من خلال حضورنا لبعض الأنشطة الثقافية التي تنظمها المدارس الابتدائية بولاية أدرار، حيث تتضمن جلها عرض لنماذج من تقنيات لعبة الأدوار في العملية التعليمية. وقد ساعدتنا الملاحظة في تفسير بعض المعطيات الميدانية.

ك-الدراسات السابقة:

من بين الدراسات التي تتداخل مع دراستنا في العديد من النقاط هي:

12 -محمد سرحان، مرجع سبق ذكره، ص161

الدراسة الأولى: شهرزاد سعيد، سنة 2013: أثر تمثيل الأدوار في التحصيل الدراسي لطلبة الصف الثامن في القواعد النحوية (اللغة العربية).

هدفت الدراسة إلى التعرف على أثر تمثيل الأدوار في طلبة الصف الثامن في دروس: المستثنى بإلا، الحال والتمييز.

واندرجت تحت إشكالية مفادها: ما أثر تمثيل الأدوار في التحصيل الدراسي لطلبة الصف الثامن في القواعد النحوية للغة العربية؟

اعتمدت الدراسة على المنهج الوصفي التحليلي، واستخدمت الأدوات:

- ✓ تصميم برنامج يعتمد على تحويل دروس (المستثنى بإلا والحال والتمييز) في الصف الثامن إلى دروس يطبق فيها تمثيل الأدوار.
- ✓ بناء اختبار تحصيلي قبلي وبعدي ومؤجل، واعتمدت في تصميم الاختبار على ما جاء في مؤلفات التقويم والقياس.

توصلت الدراسة إلى عدة نتائج نذكر منها:

- ✓ بلغت قيمة حجم الأثر في الاختبار البعدي للمجموعة التجريبية من الجنسين (0.30)، وهذا يدل على أثر البرنامج في تحصيل الطلبة.

1. بلغت قيمة حجم الأثر عند طلبة المجموعة التجريبية من الجنسين في الاختبار المؤجل (0.33)، وهذا دليل على أثر البرنامج في زيادة مستوى التحصيل عند طلبة المجموعة التجريبية وقدرتهم على الاحتفاظ بالمعلومات لمدة معينة.[13]

الدراسة الثانية: خالد محمد الجهماني سنة 2015–2016: فعالية برامج تدريسي قائم على التعليم عن طريق لعبة الأدوار في تحسين الاستيعاب القرائي لدى تلاميذ الصف الثالث الأساسي وتنمية اتجاهاتهم نحو القراءة.

[13] شهرزاد سعيد، أثر تمثيل الأدوار في التحصيل الدراسي لطلبة الصف الثامن في القواعد النحوية (اللغة العربية)، مجلة جامعة دمشق، المجلد 29–العدد الأول، 2013.

هدفت الدراسة إلى التعرف على طبيعة الاستيعاب القرائي لدى تلاميذ الصف الثالث الأساسي، ومعرفة هل طرفي العملية الاتصالية (الأساتذة والتلاميذ) راضون عن طريقة توصلوهم سير الحصص، ومحاولة الوقوف على أهم أساليب لعب الأدوار التي يتبعها الأستاذ للتواصل مع التلاميذ، ومحاولة معرفة أهم البرامج التدريسية التي ساعدت تلاميذ الصف الثالث على تنمية اتجاهاتهم نحو القراءة.

واندرجت تحت إشكالية مفادها: ما فعالية برنامج تدريسي قائم على العلم عن طريق لعب الأدوار في تحسين الاستيعاب القرائي لدى تلاميذ الصف الثالث الأساسي وتنمية اتجاهاتهم نحو القراءة؟

اعتمدت هذه الدراسة على المنهج التجريبي، أما العينة، فاستخدمت عدد من المدارس بطريقة قصدية لتشكيل عينتي البحث التجريبية من المدرسة والشعبة التي تمثل المجموعة الضابطة من مدرسة أخرى بطريقة عشوائية، إضافة إلى اختيار عينة استطلاعية من خارج مدارس عينة البحث لتجريب أدوات البحث قبل تطبيقها على المجموعتين التجريبية والضابطة، بلغ عدد تلاميذ المجموعة التجريبية [50] تلميذا وتلميذة، وعدد تلاميذ المجموعة الضابطة [33] تلميذًا وتلميذةً، وعدد المجموعة الاستطلاعية [39] تلميذًا وتلميذةً.

أما الأدوات المستخدمة في هذا البحث: فقد استخدم استبانة لقياس اتجاهات التلاميذ نحو القراء، وغيرها من الادوات.

توصلت الدراسة إلى عدة نتائج نذكر منها:

1. ظهر تحسن في درجات تلاميذ المجموعة التجريبية ضعيفي التحصيل مقارنة بنتائج تلاميذ المجموعة الضابطة.

2. ظهر تحسن في درجات تلاميذ المجموعة التجريبية متوسطي التحصيل مقارنة بنتائج تلاميذ المجموعة الضابطة.

ظهر تحسن في درجات تلاميذ المجموعة التجريبية مرتفعي التحصيل مقارنة بنتائج المجموعة الضابطة، حيث تجاوز معامل الكسب الواحد الصحيح.

3. أظهرت النتائج ان التلاميذ متوسطي التحصيل في المجموعة التجريبية، حصلوا على أعلى نسبة كسب، يليه مرتفعي التحصيل ثم ضعيفي التحصيل.

4. أظهرت النتائج تفوق تلاميذ المجموعة التجريبية وفق مستويات التحصيل الثلاثة على اقرانهم في المجموعة الضابطة.[1]

الدراسة الثالثة: عيسى سعد الزبون سنة 2020: اتجاهات طلبة المرحلة الأساسية في المدارس الحكومية في عمان نحو استراتيجيات لعب الأدوار في مادة اللغة العربية.

هدفت الدراسة إلى معرفة اتجاهات طلبة المرحلة الأساسية في المدارس الحكومية في عمان نحو استراتيجية لعب الأدوار في مادة اللغة العربية.

اندرجت الدراسة تحت إشكالية مفادها: ما هي اتجاهات طلبة المرحلة الأساسية في المدارس الحكومية في عمان نحو استراتيجية لعب الأدوار في مادة اللغة العربية؟

اعتمدت الدراسة على المنهج الوصفي التحليلي، وتم اختيار عينة عشوائية من ثماني مدارس حكومية أساسية في عمان، مستخدما أداة الاستبيان.

توصلت الدراسة إلى عدة نتائج نذكر منها:

تبين أن طلبة المرحلة الأساسية في المدارس الحكومية في عمان يمتلكون اتجاهات إيجابية نحو استراتيجية لعب الأدوار في مادة اللغة العربية، وتعزى هذه النتيجة إلى أن طلبة المرحلة الأساسية يميلون إلى استراتيجيات التعلم باللعب، ولقد تبين ان استراتيجية لعب الأدوار في مادة اللغة العربية تسهم في تطوير مهارات الاستماع والمحادثة، وتسهم في زيادة دافعية الطلبة لتعلم اللغة العربية، وتعمل على تحسين الأداء الاكاديمي في مادة اللغة العربية، وزيادة معرفة الطلبة بقواعد اللغة العربية، لذلك يمكن توظيف هذه الاستراتيجية في مواد نحو اللغة العربية.[2]

---

[1] – خالد محمد الجهماني، فعالية برنامج تدريسي قائم على التعليم عن طريق لعب الأدوار في تحسين الاستيعاب القرائي لدى تلاميذ الصف الثالث الأساسي وتنمية اتجاهاتهم نحو القراءة [رسالة مقدمة لنيل الدكتوراه]، جامعة دمشق. كلية التربية، قسم المناهج وطرق التدريس، 2015–2016.

[2] –عيسى سعد الزبون، اتجاهات طلبة المرحلة الأساسية في المدارس الحكومية في عمان نحو استراتيجية لعب الأدوار في مادة اللغة العربية، مجلة الفنون والادب والانسانيات والاجتماع، العدد (58)، سبتمبر 2020.

الدراسة الرابعة: محمود عبد الحليم منسي وآخرون، سنة 2022: استخدام استراتيجية لعب الأدوار في ممارسة الأنشطة التربوية وتأثيره في تحسين مهارات التواصل الاجتماعي لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية زارعي القوقعة

هدف هذا البحث إلى تحسين مهارات التواصل الاجتماعي لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية زارعي القوقعة، من خلال استخدام استراتيجية لعب الأدوار في ممارسة الأنشطة التربوية.

واندرجت تحت إشكالية مفادها: ما تأثير استراتيجية لعب الأدوار على مهارات التواصل الاجتماعي لدى تلاميذ الصف الثالث الابتدائي زارعي القوقعة؟

اعتمدت الدراسة على المنهج شبه التجريبي، أما العينة فاستخدمت عينة مكونة من (15) تلميذًا من تلاميذ الصف الخامس الابتدائي ضعاف السمع زارعي القوقعة.

توصلت الدراسة إلى عدة نتائج نذكر منها:

1.ساعدت استراتيجية لعب الأدوار على تخفيف اضطرابات اللغة لدى الأطفال ضعاف السمع، مما ساعدهم على التفاعل مع المحيطين به وخروجه من عزلته ليصبح شخصا اجتماعيا قادرا على التفاعل مع الاخرين، وإقامة علاقات ناجحة معهم، معتمدًا على ما لديه من إمكانيات لغوية اكتسبها خلال التعلم باستخدام استراتيجية لعب الأدوار التي ساعدت على تحسين الأداء اللغوي للأطفال ضعاف السمع، مما أدى إلى تنمية مهارات التواصل الاجتماعي لديهم وتنمية قدراتهم على استخدام هذه اللغة في التواصل مع الاخرين واكتساب المهارات اللازمة لذلك.

2.ساعد تقسيم الأنشطة إلى خطوات صغيرة يتم تعزيز كل منها بصورة مباشرة باستخدام التعزيز المادي؛ متمثلًا في: الحلوى والميداليات واللعب البلاستيكية الصغيرة، بجانب التعزيز الاجتماعي؛ متمثلًا في: التصفيق وعبارات التشجيع، مما يسهم بشكل فعال في توفير فرص كثيرة

لتعزيز الإحساس بالنجاح والانجاز وتقدير الذات وتحقيق الأهداف واشباع الاحتياجات وزيادة قدرة التلميذ على التفاعل مع اقرانه.[1]

الدراسة الخامسة: فطيمة بكاي سنة 2023-2024: بعض استراتيجيات التدريس الحديثة (حل المشكلات _التعلم باللعب_ لعب الأدوار) وعلاقتها بالتحصيل الدراسي؛ دراسة ميدانية ببعض ابتدائيات مدينة مرسط بولاية تبسة.

هدفت هذه الدراسة إلى الكشف عن بعض استراتيجيات التدريس الحديثة المتبعة من طرف أساتذة التعليم الابتدائي وعلاقتها بالتحصيل الدراسي.

واندرجت تحت إشكالية مفادها: هل توجد علاقة ارتباطية بين بعض استراتيجيات التدريس الحديثة والتحصيل الدراسي لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية؟

اعتمدت هذه الدراسة على المنهج الوصفي، كما استخدمت أداة الاستبيان الذي تم تطبيقه على (51) أستاذ واستاذة تم اختيارهم بطريقة عشوائية.

توصلت الدراسة إلى عدة نتائج نذكر منها:

1) توجد علاقة ارتباطية بين اعتماد استراتيجية حل المشكلات والتحصيل الدراسي لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية.
2) توجد علاقة ارتباطية بين تطبيق استراتيجية التعلم باللعب والتحصيل الدراسي لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية.
3) توجد علاقة ارتباطية بين اعتماد استراتيجية لعب الأدوار والتحصيل الدراسي لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية.[2]

---

[1] محمود عبد الحليم منسي وآخرون، استخدام استراتيجية لعب الأدوار في ممارسة الأنشطة التربوية وتأثيره في تحسين مهارات التواصل الاجتماعي لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية زارعي القوقعة، مجلة كلية التربية–جامعة الإسكندرية، المجلد الثاني والثلاثون، العدد الثاني، سنة 2022.

[2] فطيمة بكاي، [بعض استراتيجيات التدريس الحديثة (حل المشكلات_ التعلم باللعب_ لعب الأدوار وعلاقتها بالتحصيل الدراسي؛ دراسة ميدانية ببعض ابتدائيات مدينة مرسط بولاية تبسة)، قسم العلوم الاجتماعية. كلية العلوم الاجتماعية والإنسانية. جامعة العربي بن مهيدي_ أم البواقي، سنة 2024/2023.

التعقيب على الدراسات السابقة:

بعد استعراض الدراسات السابقة التي تناولت متغيرات الدراسة الحالية بطريقة مباشرة وغير مباشرة اتضح لنا ما يلي:

تختلف الدراسة الحالية مع سابقتها من الدراسات السابقة في جملة من الأمور منها: كونها أول دراسة تجري في ابتدائيات مدينة أدرار.

تختلف ايضاً دراستنا عن الدراسات السابقة من حيث المنهج الوصفي كدراسة: الجهماني (2015–2016)، محمود وأخرون (2022)، أما بالنسبة للاختلاف في حجم العينة فدراستنا تختلف عن كل الدراسات السابقة، وكذلك يكمن وجه الاختلاف في دراستنا الحالية مع الدراسات السابقة أن العينة شملت تلاميذ المرحلة الابتدائية، كذلك تختلف الدراسة الحالية عن الدراسات الأخرى من حيث معرفة العلاقة بين بعض تقنيات واستراتيجيات التدريس الحديثة والتحصيل الدراسي فكل دراسة ركزت على نوع أو نوعين من الاستراتيجيات كنموذج للدراسة، فتباينت عينات وأحجام الدراسات السابقة من دراسة لأخرى، حيث تناولت الاطوار الدراسية المختلفة من دراسة لأخرى، في حين اتفقت دراستنا الحالية مع الدراسات السابقة في نوع العينة كدراسة: بكاي (2023–2024) أساتذة التعليم الابتدائي، أيضاً معظم الدراسات السابقة التي تم عرضها اعتمدت على استبيان مقسم لعدة محاور كدراسة: عيسى (2020)، واتفقت دراستنا الحالية مع الدراسات السابقة في دراسة لعب الأدوار من جوانب مختلفة، والمنهج، والهدف.

تميزت الدراسة الحالية عن غيرها من الدراسات ذات الصلة التي سبق عرضها بأنها تستهدف أساتذة التعليم الابتدائي ومعرفة طريقة استخدامهم لتقنية لعب الأدوار.

استفدنا من الدراسات السابقة في إعداد لعبة الأدوار، وتحديد المفاهيم والمصطلحات وكيفية تحديد العينة واختيارها وفق إجراءات الدراسة.

ل–النظرية المستخدمة:

نظرية الاتصال التفاعلي (Interactional Communication Theory):

تعرف هذه النظرية بأنها عملية نفسية اجتماعية وهو التجسيد الحي للتفاعل بين الافراد والجماعات.

عرفه روجيرو (2000): عملية نقل المعلومات والرغبات والمشاعر والاحاسيس والمعرفة والتجارب وأن عملية نقل بحد ذاتها اتصال.[1]

أبرز رواد نظرية الاتصال التفاعلي:

-بول واتزلاويك (Watzlawick Paul)، وجانيت بيفين (Janet Beavin)، ودون جاكسون (Don Jackson): من خلال كتابهم المؤثر "براغماتيات التواصل الإنساني" (Hummunication) Pragmatics of)، حيث قدموا رؤى أساسية حول الطبيعة التفاعلية للاتصال، خاصة في سياق العلاقات.[2]

-إرفينغ جوفمان (Erving Goffman): من خلال عملية تحليل التفاعلات الاجتماعية وتقديم الذات، حيث سلط الضوء على كيفية إدارة الافراد لتفاعلاتهم وتقديم أنفسهم للأخرين.[3]

تركز هذه النظرية على أهمية التفاعل المتبادل بين الافراد في عملية الاتصال وكيف يتأثر المعني بالتفاعل والسياق.

الصلة بلعبة الأدوار: تعتبر لعبة الأدوار بيئة تفاعلية تسمح للطلاب بالتفاعل مع بعضهم البعض ومع المعلم، وتبادل الأفكار والمعلومات والتعبير عن المشاعر.

الأهمية للدراسة: تساعد في فهم كيف يتم تبادل المعلومات والمعاني بين الطلاب والمعلم من خلال لعبة الأدوار، وكيف يؤثر التفاعل على فهم الطلاب للمحتوى التعليمي.

---

1 تهاني عبد الحسين، الاتصال التفاعلي وعلاقته بالفاعلية الذاتية لدى المرشدين التربويين، المجلة العلمية للعلوم التربوية والصحة النفسية، المجلد 06/ العدد: 03 (سبتمبر2024).

2 عبد الله السلمي، نظرية الاتصال التفاعلي: مفاهيم وتطبيقات، الرياض، دار النشر العلمية، 2014، ص45.

3سعد العنزي، أسس نظرية الاتصال التفاعلي وتطبيقاتها، الدمام، دار النشر العربية،2017، ص48.

الإطار التطبيقي للدراسة

أولاً: عرض وتحليل البيانات الشخصية للمبحوثين

ثانيا: عرض وتحليل نتائج المحور الأول

ثالثا: عرض وتحليل نتائج المحور الثاني

رابعا: عرض وتحليل نتائج المحور الثالث

خامسا: عرض وتحليل نتائج المحور الرابع

سادسا: النتائج العامة للدراسة

خاتمة

توصيات

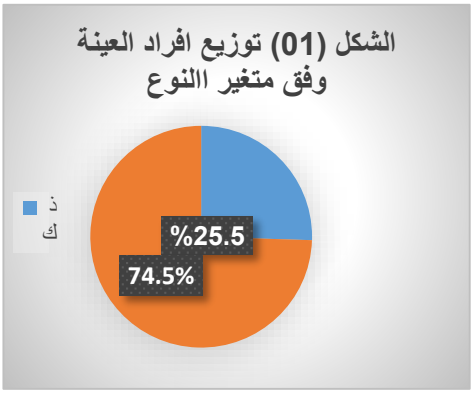
قائمة المصادر والمراجع

ملاحق

أولا: عرض وتحليل البيانات الشخصية للمبحوثين

جدول رقم (01) يمثل توزيع العينة حسب متغير الجنس:

الجنس	التكرار	النسبة
ذكر	26	%25.5
أنثى	76	%74.5
المجموع	102	100

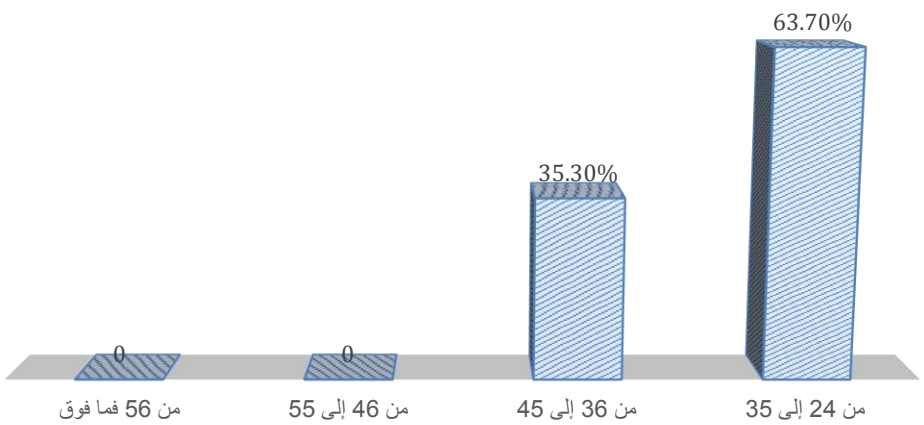


نلاحظ من خلال الجدول والشكل رقم (01) أعلاه أن نسبة الاناث بلغت 74.5% أي ما يعادل 76 أستاذة، بينما بلغت نسبة الذكور 25.5% أي ما يعادل 26 أستاذ ويشير هذا التفاوت إلى أن نسبة الاناث يشكلن الغالبية العظمى من العينة المشاركة، وتعود بيانات الجدول إلى مدى تجاوب المبحوثين مع استمارة الدراسة.

جدول رقم (02) يمثل توزيع العينة حسب متغير السن:

السن	التكرار	النسبة
من 24 إلى 35	66	%64.7
من 36 إلى 45	36	% 35.3
من 46 إلى 55	00	00
من 56 فما فوق	00	00
المجموع	102	%100

الشكل (02): توزيع افراد العينة وفق متغير العمر



نلاحظ من خلال الجدول أعلاه أن 63,7% من المبحوثين أعمارهم من 24 الى 35 سنة، في حين 35.3% من الأساتدة المتبقيين أعمارهم مابين 36 الى 45 سنة، ومن خلال النتائج أعلاه نلاحظ أن معظم المبحوثين من فئة الشباب ويعود هذا إلى عينة الدراسة المتعلقة بالعينة المتاحة.

جدول رقم رقم (03) يبين مستوى تدريس المبحوثين:

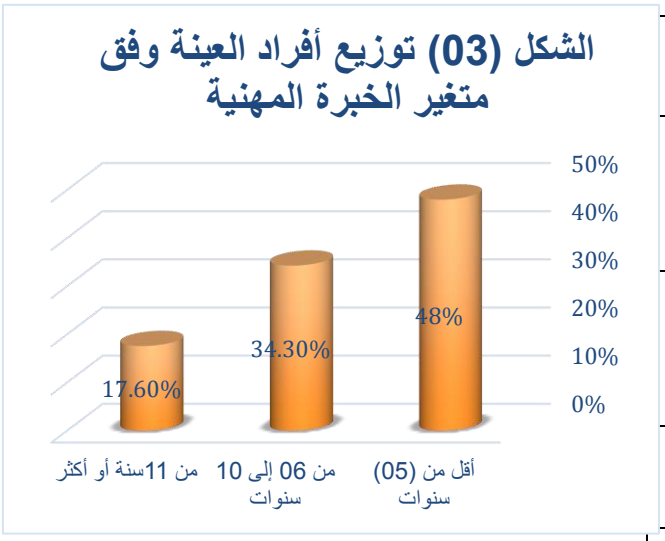
مستوى التدريس	التكرار	النسبة
الأولى	23	%23.46
الثانية	18	%18.36
الثالثة	20	%20.4
الرابعة	24	%24.48
الخامسة	17	% 17.34
المجموع	**102**	**100**

نلاحظ من خلال الجدول أعلاه أن إجابات المبحوثين بخصوص مستوى التدريس كانت الإجابات بالترتيب كالأتي: السنة الرابعة 24.48% السنة الأولى 23.46%، السنة الثالثة 20.4%، السنة الثانية 18.46%، السنة الخامسة 17.34%.

هناك بعض الاساتذة المبحوثين يدرسون أكثر من مستوى هم أساتذة اللغات الأجنبية (الفرنسية والإنجليزية)، وكذا أساتذة التربية البدنية.

جدول رقم (04) يبين سنوات الخبرة في التدريس:

سنوات الخبرة	التكرار	النسبة
أقل من (05) سنوات	49	%48
من 06 إلى 10 سنوات	35	%34.3
من 11سنة أو أكثر	18	%17.7
المجموع	**102**	%100



نلاحظ من خلال الجدول أن نصف المبحوثين تقريبا (48%) يمتلكون خبرة تدريسية تقل عن خمس سنوات، وهو ما يعكس الطبيعة الحديثة لتوظيف العديد من الأساتذة أو ميول الفئة الشابة للتدريس، بينما نجد (43.3%) لديهم خبرة متوسطة (من 06 إلى 10 سنوات)، أما أصحاب الخبرة الطويلة (أكثر من 11 سنة) فلا تتجاوز نسبتهم 17.7 %، وهذا ويمكن تفسير أن قطاع التربية استفاد من التقاعد المسبق للأساتذة، وهذا ما يفسر أن الأساتذة الذين تفوق خبرتهم 10 الى 15 سنة قد أحيلوا الى التقاعد وتم استحداث مناصبهم بأساتذة جدد ذو خبرة في قطاع التعليم.

الجدول رقم (05) يوضح توزيع أفراد العينة حسب المادة المدرسة:

أستاذ اللغة	التكرار	النسبة
العربية	86	% 84.2
الامازيغية	00	%00
الانجليزية	08	%7,9
الفرنسة	08	% 7.9
المجموع	**102**	**100**

نلاحظ من خلال الجدول أن غالبية الاساتذة المبحوثين هم أساتذة لغة عربية بنسبة كبيرة جدًا بلغت 84.2 %، يليهم أساتذة اللغة الفرنسية بنسبة 7.9 % واللغة الانجليزية بنفس السنة كذلك. ترجع هذه النتيجة إلى طبيعة المناهج المستخدمة بحيث هناك حصة واحدة الى حصتين في الاسبوع لكل قسم، لذلك نجد استاذ واحد يدرس كل المستويات الموجودة بنفس المؤسسة وفي بعض الأحيان يكلف بتدريس اقسام أخرى بمؤسسة أخرى من أجل أن يكمل ساعات التدريس القانونية المحددة في قوانين التربية.

ثانيا: عرض وتحليل نتائج المحور الأول

المحور الأول: استخدام أساتذة عينة الدراسة لتقنية لعبة الأدوار في العملية التعليمية.

الجدول (06) هل تستخدم تقنية لعبة الأدوار بشكل منظم في دروسك؟

الاجابة	التكرار	النسبة
نعم، في معظم الدروس	30	%29.4
نعم، في بعض الدروس	59	%57.8
نادرا	13	%12.8
المجموع	**102**	**%100**

نلاحظ من خلال الجدول أعلاه أن 57.8% من المبحوثين يستخدمون تقنية لعبة الادوار في بعض الدروس، في حين29.4% من المبحوثين يستخدمونها في معظم الدروس، بينما 12.8% من المبحوثين نادرا ما يستخدمونها.

ويمكن تفسير النتائج أعلاه أن سبب اختلاف استخدام المبحوثين للعبة الأدوار هو المادة العلمية التي يتم تدريسها وكذا نوع الموضوع، ومن خلال النتائج نفسر أن الأساتذة يخضعون لتكوين مسبق قبل التوظيف في قطاع التعليم وأنهم على معرفة بلعبة الأدوار.

اتفقت دراستنا مع دراسة فدوى سالم برقان، حيث أن الدراسة كشفت عن تفوق استراتيجية لعب الدور في تحصيل طلبة الصف الثالث الأساسي في مبحث التربية الاجتماعية مقارنة بالطريقة

الاعتيادية. وقد يعزى هذا التفوق إلى الأثر الذي تتركه استراتيجية لعب الدور في نفوس الطلاب، فعندما يستخدم المعلم الطريقة الاعتيادية لإعطاء المعلومات المتعلقة بموضوع مبحث التربية الاجتماعية فقد يصعب عليه إيصال هذه المعلومات إلى أذهان التلاميذ بطريقة فاعلة، كما لو شاهدوها ضمن تمثيلية قصيرة تعرض أمامهم من قبل زملائهم، فاستراتيجية لعب الدور ضمن استراتيجيات التعلم النشط الذي يعمل على حمل التلاميذ على المشاركة في عملية التعلم والتعليم إذ يكونون إيجابين لا سلبين كما في الطريقة الاعتيادية، كما أنها تعمل على إثارة حواس التلاميذ من حيث: الملاحظة والتأمل والانتباه والتركيز ويختبرون النتائج ثم يحللونها، مما يمكنهم من اتخاذ القرارات.[1]

الجدول (**07**) كيف تستخدم تقنية لعب الادوار في العملية التعليمية؟

الاجابة	التكرار	النسبة
توزيع الأدوار على الطلاب بشكل عشوائي	22	%22
تحديد الأدوار بناء على قدرات الطلاب	19	% 19.3
إعداد سيناريوهات جاهزة للتمثيل	10	% 10
تشجيع الطلاب على تحضير سيناريوهات بأنفسهم	12	%12
استخدام تقنية لعب الادوار في بداية الدرس لتقديم الموضوع	10	% 10
استخدام تقنية لعب الادوار أثناء الدرس لتوضيح المفاهيم	12	% 11.7

[1] فدوى سالم برقان، أثر استراتيجية لعب الدور في التحصيل والتفكير الاستقرائي لدى طلبة الصف الثالث الاساسي في مبحث التربية الاجتماعية والوطنية بمدار س مدينة عمان الخاصة، (قدمت للحصول على درجة الماجستير)، تخصص المناهج وطرق التدريس، جامعة الشرق الاوسط للدراسات العليا، 2009.

استخدام تقنية لعب الادوار في نهاية الدرس لتقييم المفاهيم	17	15 %
المجموع	**102**	**%100**

نلاحظ من خلال الجدول أعلاه أن 46% من المبحوثين اتفقوا على هذه الاقتراحات لكن تنوعت اختياراتهم حيث ما صعب تبويب كل الاقتراحات. وهذا ما يفسر أن كل أستاذ يختار الطريقة التي تساعده وتساعد التلاميذ في تنفيذ هذه اللعبة، يليها توزيع الأدوار بناء على قدرات الطلاب بنسبة 22 %، بحيث يرى بعض الأساتذة أن هذه الطريقة هي الأنجع في تنفيذ لعبة الأدوار، أما النسبة التي تليها 19.3 % يعني إعطاء فرصة للتلميذ الذي يصعب عليه استيعاب الدرس لذلك يتم اختيار الطلبة الأقل فهم أولا حتى يستطيع الأستاذ تحديد درجة فهم التلاميذ للدرس.

ويمكن تفسير النتائج أعلاه أن أغلبية المبحوثين يستخدمون لعب الأدوار في العملية التعليمة وهذا ما يساعد التلميذ على تخزين كم هائل من المعلومات.

اتفقت دراستنا مع دراسة وجعي كريمة وآخرون، حيث أشاروا إلى طرق استخدام استراتيجية لعبة الأدوار في التدريس:

1-قبل أن يبدأ الدرس:

-تنظيم بيئة الصف: تكون هناك مساحة مرئية يمثل فيها الطلاب الدرس أمام زملائهم وتهيئة الصف بما يتلاءم وطبيعة الموقف التمثيلي.

-تجهير المواد التعليمية والهادفة وإعدادها.

-اختيار الطلاب الذين سوف توكل لهم مهمة تمثيل الأدوار اختيارا نابعا من رؤية المعلم لهم على أنهم قادرون على أداء هذه المهمة.

-التخطيط لإدارة المناقشة من جانب بقية الطلاب بعد التنفيذ.

2-أثناء الدرس:

- إعلام الطلاب بأهداف الدرس والتي سوف تتحقق من الموقف التمثيلي.

-إعلام التلاميذ بقواعد السلوك المقبول والتي يجيب أن يتبعوها أثناء الموقف التمثيلي.

-التهيئة للدرس والتقويم التمثيلي وتقديم دور كل طالب بدء الموقف التمثيلي وعليه أن يسجل ملاحظاته على الأداء وأن يسجل أسئلته أيضًا وأن يراقب سلوك بقية طلاب الفصل.

3-بعد الانتهاء من تنفيذ الدرس:

يتم التكوين في هذه الطريقة من خلال الأسئلة الشفوية يطرحها المعلم على جميع طلاب الفصل لمراجعة الأدوار وإظهار المغزى الأساسي للموضوع أو القضية والتركيز على المهم من جوانب التعلم على تمثيل نواتج للموقف التمثيلي فضلاً عن الأسئلة التي يطرحها الطلاب على بعضهم البعض وأيضًا القيام بعملية تلخيص أهم النتائج والقيم وكتابتها على السبورة ويمكن أن يحيل المعلم للطلاب أنشطة تتعلق لا صفية تتمثل في كتابة التقارير والمذكرات والبحوث القصيرة حول بعض الشخصيات التي تم تناولها في الدرس. [1]

الجدول (**08**) ما هي المواد التعليمية التي تستخدم فيها تقنية لعب الادوار؟

الاجابة	التكرار	النسبة
اللغة العربية	24	%23
الرياضيات	03	% 3
التربية المدنية	07	% 7
التاريخ والجغرافيا	20	% 20

1 وجعي كريمة وآخرون، فعالية استراتيجية لعب الادوار في تنمية مهارات التواصل لدى تلاميذ التعليم الابتدائي من وجهة نظر المعلمين، تخصص علم النفس التربوي، أ. يسعد فوزية، جامعة محمد الصديق بن يحي، جيجل، 2024/2023.

التربية الاسلامية	33	% 32
جميع المواد المدروسة	15	%15
المجموع	**102**	**%100**

نلاحظ من خلال الجدول أعلاه أن النسب الأكبر هي التربية الاسلامية، بحيث كانت اجابات الاساتذة متباينة في تنوع اختيار المواد التي يتم اعتماد فيها لعبة الادوار، يلي هذه النسبة نسبة بقيمة 23% وهو مادة اللغة العربية بحيث هي المادة التي يتم اعتماد فيها لعبة الأدوار من خلال إعطاء أدوار للتلاميذ لقراءة النصوص في حصة القراءة تليها مادة التاريخ والجغرافيا حيث كانت هذه الإجابة متفق عليها كثيرا بين الأساتذة بنسبة 20 % وهذا ما يعني أن مادة التربية المدنية تأتي في الدور الثاني مباشرة بعد مادة التاريخ والجغرافيا لأنها حصة تفاعلية وتعتمد على التفكير والذكاء لذلك وجب تفعيل اللعبة لتوصيل المعلومة للتلميذ وفهم كل جوانب الدرس.

اتفقت دراستنا مع دراسة عيسى سعد الزبون، حيث أن طلبة المرحلة الأساسية يمتلكون اتجاهات إيجابية نحو استراتيجية لعب الأدوار في مادة اللغة العربية، وتعزى هذه النتيجة إلى أن طلبة المرحلة الأساسية يميلون إلى استراتيجيات التعلم القائم على اللعب، وقد تبين أن استراتيجية لعب الأدوار في مادة اللغة العربية تسهم في تطوير مهارات مادة اللغة العربية وزيادة معرفة الطلبة بقواعد اللغة العربية، لذلك يمكن توظيف هذه الاستراتيجية في مواد نحو اللغة العربية.[1]

الجدول (**09**) ما هي المدة الزمنية التي تخصصها عادة لتقنية لعب الأدوار؟

الإجابة	التكرار	النسبة
أقل من 15 د	41	%40.2
15-30د	58	%56.9

[1] - عيسى سعد الزبون، اتجاهات طلبة المرحلة الأساسية في المدارس الحكومية في عمان نحو استراتيجية لعب الأدوار في مادة اللغة العربية، مجلة الفنون والادب والانسانيات والاجتماع، العدد (58)، سبتمبر 2020.

من 30 الى 45 د	03	%2.9
أكثر من 45 د	00	%00
المجموع	**102**	**%100**

نلاحظ من خلال الجدول أعلاه أن 56,9 % من المبحوثين يخصصون من 15 الى 30 دقيقة للدرس الواحد في حين 40,2 % من المبحوثين يخصصون 15 دقيقة، في حين 2,9% من المبحوثين يخصصون من 30 الى 45 دقيقة.

ونفسر النتائج أعلاه إن اختلاف المدة الزمنية هو اختلاف المادة أو المقياس وكذا اختلاف المستوى الدراسي فلا يمكن أن ندرس طفل في سن 7 سنوات حصة لمدة 45 دقيقة بحيث تكون طاقة استيعابه ضعيفة مقارنة بالطفل الذي في عمره 11 سنة.

اتفقت دراستنا مع دراسة قاسم الويزة، حيث ترى أن ادارة الوقت الخاص بالصف الدراسي مهمة معقدة وصعبة بالنسبة للمدرسين على الرغم من أنها تبدو مهمة سهلة ومباشرة. يلعب الوقت في المؤسسة المدرسية في حياة مثالية لسير المجتمع وصورة المدرسة في المجتمع يكن أن تعتبر الوقت أو الزمن كعامل، أو عنصر ذو مغزى هام في التعليم عن باقي الوظائف فكل شيء يمر في وقت، كل تجربة، فعل، أو فكرة له زمن معين، فشمولية الوقت التي تعتبر الحياة نفسها، فعندما يستثمر الوقت يستثمر جزء من الحياة فالوقت عبارة عن زمن محدد، إذ يمكن تضييع جزء من الوقت لكن لا يمكن الاضافة. كما يمكن اختصار الحياة لكن لا يمكن امتدادها.[1]

[1] قاسم الويزة، علاقة إنهاء البرنامج الدراسي باحترام الزمن المدرسي المخصص له من وجهة نظر معلمي التعليم الابتدائي، (مقدمة لنيل شهادة الماستر)، تخصص علم النفس المدرسي، جامعة العقيد أكلي محند أولحاج، البويرة، 2012/2011.

ثالثا: عرض وتحليل نتائج المحور الثاني

المحور الثاني: رأي المبحوثين في مدى مساهمة تقنية لعب الأدوار في تنمية المهارات الاتصالية لدى التلاميذ.

الجدول (10): يبن أن لعبة الأدوار تحسن من قدرة التلاميذ على التعبير عن أفكارهم ومشاعرهم بوضوح:

الجواب	التكرار	النسبة
موافق	95	%90.13
غير موافق	03	%2.94
محايد	04	% 3.93
المجموع	**102**	**%100**

نلاحظ من خلال الجدول أعلاه أن 90,13% من المبحوثين اجابوا بموافق بخصوص تحسين من قدرة التلاميذ على التعبير عن أفكارهم ومشاعرهم، في حين 2,94% من المبحوثين أجابوا بأنهم غير موافقون، أما المحايدين بلغت نسبتهم 3,93%

ومن خلال النتائج أعلاه يمكننا القول بأن المبحوثين يحسنون من قدرة التلاميذ على التعبير عن أفكارهم ومشاعرهم من خلال إعطاءهم فرصة للإجابة حتى إذا كانت خاطئة يتم تصويبهم وفي حالة كانت صحيحة لكن الصياغة خاطئة يتم تعليمهم وارشادهم الى طريقة الصياغة المناسبة والصحيحة.

اتفقت دراستنا مع دراسة بورقيق حليمة ودحام سمية، حيث يمكن للطفل أن يطور قدراته الجسمية والعقلية واللفظية، كما يطور قدرته على التعبير والتواصل فعن طرق اللعب يمكن أن يستخدم الطفل اللعب كأداة تواصل بينه وبين أطفال أخرين يختلفون في الثقافة والقومية واللغة.

وعن طريق اللعب يمكن للطفل التواصل مع الكبار وعن طريق اللعب يستطيع أن الكبار اكتشاف مشكلات الطفل وعن طريق اللعب يستطيع الكبار التعرف إلى الميول والرغبات واتجاهات واهتمامات الطفل.[1]

الجدول (**11**): يبن أن لعبة الأدوار تعزز الثقة بالنفس لدى التلاميذ وتشجعهم على التحدث أمام الجمهور:

	التكرار	النسبة
موافق	99	% 97
غير موافق	02	% 2
محايد	01	% 1
المجموع	**102**	**%100**

نلاحظ من خلال الجدول أعلاه أن 97% من المبحوثين اجابوا بأنهم موافقون بخصوص تعزيز الثقة بالنفس لدى التلاميذ، 2% غير موافقون و1 % محايدون، ومن خلال النتائج أعلاه يمكننا القول إن الأساتذة يعززون الثقة بالنفس لدى التلاميذ من خلال اتاحة الأدوار من خلال إعطاء فرص متساوية لمختلف التلاميذ من أجل الإجابة والمشاركة داخل القسم.

اتفقت دراستنا مع دراسة الجهماني حيث أن اللعب ولعب الأدوار إذا كان فرديا أو جماعيا داخل البيت أو خارجه يفسح المجال للطفل لكي يتعلم ويحقق ذاته ويكتشف قدراته، حيث يتمكن من التمييز بين ما في وسعه فعله، وما لا يستطيع فعله فتزداد ثقته بنفسه.[2]

[1] بورقيق حليمة، دحام سمية، استراتيجية اللعب التربوي ودوره في تنمية القدرات المعرفية عند الأطفال، (مذكرة مقدمة لنيل شهادة ماستر)، تخصص تعليميات اللغات، أ. حميدي زهور، جامعة ابن خلدون، تيارت، 2020/2019.

[2] خالد محمد الجهماني، **فعالية برنامج تدريسي قائم على التعليم عن طريق لعب الأدوار في تحسين الاستيعاب القرائي لدى تلاميذ الصف الثالث الأساسي وتنمية اتجاهاتهم نحو القراءة** [رسالة مقدمة لنيل الدكتوراه]، جامعة دمشق. كلية التربية، قسم المناهج وطرق التدريس، 2016-2015

الجدول (12): يوضح أن لعبة الأدوار تطور من مهارات الاستماع الفعال لدى التلاميذ وتطوير تفاعلهم مع الاخرين:

الإجابة	التكرار	النسبة
موافق	99	%97
غير موافق	02	% 2
محايد	01	% 1
المجموع	**102**	**%100**

نلاحظ من خلال الجدول أعلاه أن 97% من المبحوثين موافقون على تطوير مهارات الاستماع الفعال لدى التلاميذ وتطوير تفاعلهم مع الأخرين، في حين 2 % غير موافقون و1 %محايدون.

ومن خلال نتائج الجدول أعلاه يمكننا تفسير إن الأساتذة يطورون من مهارات الاستماع للتلاميذ وذلك من خلال شد انتباههم بطريقة العرض وكذا تفاعلهم مع الأخرين.

اتفقت دراستنا مع دراسة وجعي كريمة وآخرون حيث أن للمعلم دور فعال في تعزيز مهارات الاستماع لدى الطلبة وذلك من خلال:

-التحدث أمام الطلبة بشكل واضح ومفهوم.

-الإقبال بالوجه نحو الطلبة عند محادثتهم.

-توفير جو هادئ يساعد على الاستماع خالي من الضجيج.

-تعويد الطلبة على الاستماع من خلال استماع المعلم للطلبة بكامل جوارحه والإصغاء لحديثهم باهتمام.[1]

[1] وجعي كريمة وآخرون مرجع سبق ذكره، ص42.

الجدول (**13**) يوضح أن لعبة الأدوار وفرت للطلاب فرصة لممارسة مهارات الحوار:

الإجابة	التكرار	النسبة
موافق	94	92.2 %
غير موافق	04	%3.9
محايد	04	%3.9
المجموع	**102**	**%100**

يوضح الجدول أعلاه إجابات المبحوثين بخصوص توفير فرص لممارسة مهارات الحوار بحيث نلاحظ أن 92.2% من المبحوثين أجابوا بأنهم موافقون، في حين 3,9% محايد وغير موافق بنفس النسبة. وبناء على هذه النتائج نفسر أن الأساتذة ينفذون المنهج التعليمي بطريقة تخدم شخصية الطلبة وكذا تفكيره بحيث ينشا تلميذ له رأي ويسترسل أفكاره بطريقة علمية وموضوعية بدون خوف أو نقص.

اتفقت دراستنا مع دراسة خلة مفيد، حيث أشار إلى أن الحوار يشيع جوا من الحيوية القسم فيكسر الجمود ويدفع الملل ويثير الدافعية للمتعلم.

-يتيح فرصة التعلم الايجابي للمعلم والمتعلم.

-يساعد على ترسيخ المعلومات وتثبيتها في أذهان المتعلمين.

-يثير للمتعلم معرفة الحقيقة في ذات نفسه، وتعلمه الاتكال على نفسه لا على المعلم.

وبالتالي فأن الحوار هو المعمول به والمحبذ نظرا للنتائج المتوصل إليها، وأنها من أنجح طرائق التدريس، لما لها من أثر كبير في فهم الموضوع ودور أساسي في التعليم والتربية.[1]

الجدول (**14**): يبن أن لعبة الادوار تنمي استخدام لغة الجسد وتعبيرات الوجه لدى التلاميذ:

الإجابة	التكرار	النسبة
موافق	95	%93.13
غير موافق	03	%2.95
محايد	04	%3.92
المجموع	**102**	**%100**

نلاحظ من خلال الجدول أعلاه أن 90,13% من المبحوثين موافقون بخصوص استخدام لغة الجسد وتعبيرات الوجه لدى التلاميذ في حين 3,92 % محايدون و2,95% غير موافقون، وتأتي هذه الإجابات لتؤكد ما ذكرناه سابقا أن الأستاذ لا يكفي بتلقين المادة العلمية بل يحاول تطوير شخصية التلميذ وكذا تقويم تفاعلاته وسلوكياته.

اتفقت دراستنا مع دراسة جهان أحمد العماوي، حيث حددت ادوات لعبة الادوار فيما يلي:

-الجسم: يستخدم بشكل واضح فيما نطلق عليه الخداع أو التمويه، ونلاحظ ذلك حتى في حركات بعض القطط عندما تخدع الشخص الذي يهم بها بأن تتحول من اتجاه إلى أخر.

[1] خلة مفيد، الطريقة الحوارية في عملية التعليم والتعلم وأثرها في تنمية كفاءة المتعلمين، (مقدمة لنيل شهادة ماستر)، تخصص لسانيات تطبيقية وتعليمية اللغة العربية، جامعة 8 ماي 1945، قالمة، 8 جويلية 2019.

-حركات الرأس والوجه: يتعلقان بالتعبير كالابتسام والتقطيب والحزن والفرح وحركة العينين وتجاعيد الوجه والإيماءات والطرق العديدة لتحريك الرأس في الموافقة والرفض أو التعجب ونحوهما، تعتبر جزء من التمثيل والاتصال.[1]

الجدول (**15**): يوضح أن لعبة الأدوار تحسن من قدرة التلاميذ على التعبير عن أفكارهم ومشاعرهم حسب متغير مستوى التدريس:

مستوى التدريس	لعبة الأدوار تحسن من قدرة التلاميذ على التعبير عن أفكارهم ومشاعرهم بوضوح						المجموع	
	غير موافق		محايد		موافق		ك/%	
	ك	%	ك	%	ك	%	ك	%
الأولى	0	0	0	0	22	100	22	%100
الثانية	1	4	2	8	22	88	25	%100
الثالثة	1	5	1	5	17	90	19	%100
الرابعة	0	0	0	0	21	100	21	%100
الخامسة	1	7	1	7	13	86.7	15	%100
المجموع	3	2.9	4	3.9	95	93.1	102	%100

نلاحظ من خلال الجدول السابق الذي يوضح العلاقة بين مستوى التدريس وقدرة التلاميذ على التعبير، حيث أن نسبة 93.1% المبحوثين موافقون على أن تقنية لعبة الأدوار تحسن من

[1] جيهان أحمد العماوي، أثر استخدام طريقة لعب الأدوار في تدريس القراءة على تنمية التفكير التأملي لدى طلبة الصف الثالث الأساسي، (قدمت هذه الرسالة للحصول على درجة الماجستير)، تخصص مناهج وطرق التدريس، أ. محمد زقوت، الجامعة الإسلامية، غزة، 2009/2008.

قدرة التلاميذ على التعبير عن افكارهم ومشاعرهم بوضوح، منها نسبة 100% الذين يدرسون تلاميذ السنة الاولى، كما نلاحظ أن نسبة 3.9% من المبحوثين كان موقفهم حياد عن مدى تحسين تقنية لعب الادوار من القدرة على التعبير، منها نسبة 6.7% يدرسون تلاميذ السنة الخامسة.

نفسر من خلال المعطيات أن تقنية لعب الأدوار تسهم بشكل فعال في تنمية قدرة التلاميذ على التعبير عن أفكارهم ومشاعرهم بوضوح، كما يلاحظ أن هذه الفعالية تظهر أكبر لدى الأساتذة الذين يدرسون المستويات الأولى، مما يدل على أهمية توظيف هذه التقنية في المراحل التعليمية المبكرة.

اتفقت دراستنا مع دراسة جيهان أحمد العماوي، حيث توصل إلى أن تقمص الشخصيات ولعب الادوار يعد من الوسائل التعليمية والانفعالية والمعرفية والنفس حركية، وتتيح الفرصة للمتعلم أن يعايش المشاعر والعواطف والاحاسيس للشخصية التي يتقمصها وعلى المعلم الذي يدير استخدام تمثيل الادوار أن يختار المنهجية المناسبة لتمثيل الادوار.

-يساعد الطلبة على اظهار القيم والعادات والمعتقدات والاتجاهات والمشاعر المختلفة بصورة تلقائية غير مخطط لها من قبل.[1]

الجدول (16): يوضح أن تقنية لعبة الأدوار تطور مهارات الاستماع الفعال لدى التلاميذ حسب متغير لغة التدريس:

لغة التدريس	تطور مهارات الاستماع الفعال لدى التلاميذ وتطور تفاعلهم مع الاخرين	المجموع

[1] جيهان أحمد العماوي، أثر استخدام طريقة لعب الأدوار في تدريس القراءة على تنمية التفكير التأملي لدى طلبة الصف الثالث الأساسي، (قدمت للحصول على درجة الماجستير)، قسم مناهج وطرق التدريس، الجامعة الإسلامية، غزة، 2009/2008.

	غير موافق		محايد		موافق		ك/%	
	ك	%	ك	%	ك	%	ك	%
العربية	2	2.3	0	0	84	97.7	86	%100
الفرنسية	0	0	0	0	8	100	8	%100
الإنجليزية	0	0	1	12.5	7	87.5	8	%100
المجموع	2	2	1	1	99	97.1	102	%100

نلاحظ من خلال الجدول السابق الذي يوضح تطور مهارات الاستماع الفعال لدى التلاميذ وتطور تفاعلهم مع الاخرين، أن نسبة 97.1% من المبحوثين موافقون أن تقنية لعبة الأدوار تطور مهارات الاستماع الفعال لدى التلاميذ وتطور تفاعلهم مع الاخرين، منها نسبة 100% الذين يدرسون اللغة الفرنسية، كما نلاحظ ان نسبة 2% من المبحوثين صرحوا أن تقنية لعبة الأدوار لا تطور مهارات الاستماع الفعال لدى التلاميذ ولا تطور تفاعلهم مع الاخرين، منها نسبة 2.3 % يدرسون اللغة العربية.

نفسر من خلال المعطيات أن تقنية لعب الأدوار تعدّ وسيلة فعالة في تطوير مهارات الاستماع الفعال وتعزيز تفاعل التلاميذ مع الآخرين، خاصة في سياق تدريس اللغات، مما يؤكد أهميتها التربوية في تحسين التواصل داخل القسم.

اتفقت دراستنا مع دراسة عيسى سعد الزبون، حيث توصل إلى أن استراتيجية لعب الأدوار تعمل على تحفيز الطلبة على التعلم، وتعمل على تحسين قدراتهم على التواصل مع الاخرين، وتعد فعالة في تعلم اللغات الأجنبية، وتعمل هذه الاستراتيجية على تمكن الطلبة من تعلم المفاهيم ومعاينتها وتمكنهم من تعلم قواعد السلوك والنحو، وتمكنهم من استخدام اللغة بشكل سليم، ان استراتيجية لعب الأدوار تعمل على زيادة المعرفة اللغوية لدى الطالب من خلال تفاعل الطلبة مع بعضهم أثناء التمثيل، ويعمل على تعزيز الانتماء للوطن، وزيادة الدافعية للتعلم وتعزيز

الثقة بالنفس، وتعزز السلوك المرغوب لدى الطلبة وتحسين القدرة على تنظيم الأفكار والتعبير عنها، وتطوير مهارات القيادة لدى الطلبة.[1]

الجدول(17): يبين تعزيز الثقة بالنفس لدى التلاميذ وتنمي قدرتهم على التحدث امام الجمهور حسب متغير مستوى التدريس:

مستوى التدريس	لعبة الأدوار تعزز الثقة بالنفس لدى التلاميذ وتنمي قدرتهم على التحدث أمام الجمهور						المجموع ك/%	
	غير موافق		محايد		موافق			
	ك	%	ك	%	ك	%	ك	%
الأولى	2	9.1	0	0	20	90.9	22	%100
الثانية	0	0	0	0	25	100	25	%100
الثالثة	0	0	0	0	19	100	19	%100
الرابعة	0	0	0	0	21	100	21	%100
الخامسة	0	0	1	6.1	14	93.3	15	%100
المجموع	2	2	1	1	99	97.1	102	%100

نلاحظ من خلال الجدول السابق الذي يوضح أن تقنية لعبة الأدوار تعزز الثقة بالنفس لدى التلاميذ وتنمي قدرتهم على التحدث امام الجمهور حسب متغير مستوى التدريس ، يتضح لنا من خلال النتائج أن نسبة 97.1 % المبحوثين موافقون ان تقنية لعب الادوار الثقة بالنفس لدى

[1] عيسى سعد الزبون، مرجع سبق ذكره، ص281.

التلاميذ وتنمي قدرتهم على التحدث امام الجمهور، منها نسبة 100% الذين يدرسون تلاميذ السنة الثانية والثالثة وكذا الرابعة ، كما نلاحظ ان نسبة 2% من المبحوثين يرون ان تقنية لعب الادوار لا تعزز الثقة بالنفس لدى التلاميذ و لا تنمي قدرتهم على التحدث امام الجمهور، منها نسبة 9.1 % يدرسون تلاميذ السنة الاولى .

نفسر من خلال المعطيات أن تقنية لعب الأدوار تُسهم في تعزيز الثقة بالنفس لدى التلاميذ وتنمية قدرتهم على التحدث أمام الجمهور، ويبدو أن أثرها يكون أكثر وضوحا لدى التلاميذ في السنوات الدراسية المتوسطة، في حين يسجَّل بعض التحفّظ لدى مدرسي السنوات الأولى، مما قد يعكس تفاوتاً في مدى الاستفادة من هذه التقنية بحسب مستوى نضج التلاميذ وخبراتهم الصفية.

اتفقت دراستنا مع دراسة هشام إبراهيم السحار، حيث أشار إلى بعض أهداف لعب الأدوار وهي كالاتي:

-تعزيز ثقة الطلاب بأنفسهم واحترامهم لمعلميهم وتقلل التصرفات التي تؤدي إلى حدوث المشكلات.

-اكساب الطلاب درجة عالية من الاعتماد على النفس، فبعد الانتهاء من لعب الأدوار يطلب من المشارك في لعب الأدوار أن يشرح طبيعة الشخصية التي لعبها ونوع الخبرات التي اكتسبها.

-اكساب مهارة الاستكشاف، عن طريق اثارة الفضول والشك والحيرة لديهم حول طريقة ممارسة الطفل للعمل معتمدًا على نفسه في اكتشاف حقائق وخبرات جديدة.

-تحديد فرصة للتعبير عن الذات.

-اثارة وعي الطفل بإمكاناته الجسمية والنفسية والاجتماعية، ليدرك وحده ذاته، رغم تعدد امكانياتها، وتعدد مظاهرها عبر الزمان والمكان.[1]

الجدول (**18**): يوضح مدى توفير تقنية لعبة الادوار للطلاب فرصة لممارسة مهارة الحوار حسب متغير لغة التدريس:

لغة التدريس	وفرت للطلاب فرصة لممارسة مهارات الحوار						المجموع	
	غير موافق		محايد		موافق		ك/%	
	ك	%	ك	%	ك	%	ك	%
العربية	3	3.5	3	3.5	80	93	86	%100
الفرنسية	0	0	0	0	8	100	8	%100
الإنجليزية	1	12.5	1	12.5	6	75	8	%100
المجموع	4	3.9	4	3.9	94	92.2	102	%100

نلاحظ من خلال الجدول السابق الذي يوضح مدى توفير تقنية لعبة الأدوار للطلاب فرصة لممارسة مهارات الحوار حسب متغير لغة التدريس، يتضح من خلال النتائج أن نسبة 92.2 % من المبحوثين موافقون على أن تقنية لعبة الأدوار وفرت للطلاب فرصة لممارسة مهارة

[1] هشام إبراهيم السحار، أثر استخدام الالعاب ولعب الأدوار في تنمية المفاهيم العلمية بمادة العلوم لدى طلاب الصف الثالث الاساسي، (قدمت للحصول على درجة الماجستير)، المناهج وطرق التدريس، الجامعة الاسلامية، غزة، 2015.

الحوار، منها نسبة 100% الذين يدرسون اللغة الفرنسية، كما نلاحظ ان نسبة 3.9% من المبحوثين صرحوا أن تقنية لعب الأدوار لا توفر للطلاب فرصة لممارسة مهارة الحوار، منها نسبة 3.5 % يدرسون اللغة العربية.

يمكن تفسير المعطيات أن تقنية لعبة الأدوار تعدّ وسيلة فعالة في تنمية مهارات الحوار لدى التلاميذ، مع اختلاف بسيط في المواقف تبعا للغة التدريس، مما يشير إلى إمكانية تطوير أساليب تكييف هذه التقنية بما يتلاءم مع خصوصيات المادة التعليمية.

الجدول(**19**): يبين مدى تنمية تقنية لعبة الأدوار للغة الجسد وتعبيرات الوجه لدى التلاميذ حسب متغير مستوى التدريس:

مستوى التدريس	تنمي استخدام لغة الجسد وتعبيرات الوجه لدى التلاميذ						المجموع	
	غير موافق		محايد		موافق		ك/%	
	ك	%	ك	%	ك	%	ك	%
الأولى	0	0	0	0	22	100	22	%100
الثانية	1	4	2	8	22	88	25	%100
الثالثة	1	5.3	1	5.3	17	89	19	%100
الرابعة	0	0	0	0	21	100	21	%100
الخامسة	1	6	1	7	13	87	15	%100
المجموع	**3**	**2.9**	**4**	**3.9**	**95**	**93.1**	**102**	**%100**

نلاحظ من خلال الجدول السابق الذي يبين مدى تنمية تقنية لعب الادوار استخدام لغة الجسد وتعبيرات الوجه لدى التلاميذ حسب متغير مستوى التدريس، يتضح من خلال النتائج أن نسبة 93.1% المبحوثين موافقون أن تقنية لعبة الأدوار تنمي استخدام لغة الجسد وتعبيرات الوجه لدى التلاميذ، منها نسبة 100% الذين يدرسون تلاميذ السنة الاولى والرابعة، كما نلاحظ أن نسبة 3.9% من المبحوثين موقفهم حياد، منها نسبة 7 % يدرسون تلاميذ السنة الخامسة.

نفسر من خلال المعطيات أن تقنية لعبة الأدوار تُسهم في تنمية مهارات التلاميذ غير اللفظية، مثل استخدام لغة الجسد وتعبيرات الوجه، ويبدو أن هذه المهارات تظهر بشكل أوضح في المراحل الدراسية الأولى، مما يعكس أهمية اعتماد هذه التقنية في تطوير التواصل الشفهي والبصري لدى المتعلمين.

رابعا: عرض وتحليل نتائج المحور الثالث

المحور الثالث: رأي الأساتذة عينة الدراسة حول مساهمة تقنية لعب الأدوار في تحسين المستوى الدراسي لدى التلاميذ:

الجدول (**20**): يبن أن تقنية لعبة الأدوار مناسبة لجميع المستويات:

الإجابة	التكرار	النسبة
نعم، مناسبة لجميع المستويات	72	% 70
مناسبة للمستويات المتقدمة فقط	10	% 10
مناسبة للمستويات المتوسطة فقط	11	% 11
مناسبة للمستويات الدنيا فقط	09	% 9
المجموع	**102**	**%100**

من خلال نتائج الجدول أعلاه نلاحظ أن 70% من المبحوثين أجابوا ب "نعم "بأن لعبة الادوار مناسبة لجميع المستويات، في حين 9% مناسبة للمستويات المتقدمة فقط، 10 % مناسبة للمستويات المتقدمة فقط.

من خلال النتائج أعلاه وتنوع وجهات نظرهم يمكننا القول إن السبب الرئيسي لهذا الاختلاف راجع الى طريقة تنفيذ لعبة الادوار، فطريقة تنفيذها فد تختلف من أستاذ لأخر لذلك قد يكون تطبيقها غير صحيح قد يؤثر بالسلب على التلاميذ.

اتفقت دراستنا مع دراسة مخلوف أمال وبوسعادي أمينة، حيث توصلوا إلى أن التعلم عن طريق اللعب تمكنا من معرفة أن لكل شخص الحق في أن يتعلم بطريقة جذابة كالتعلم باللعب وأن أي فرد مهما كان مستواه يمكنه التعلم بجميع الطرق إذ يعتبر التعلم من أهم الفرص التي تفتح للمتعلمين بابا في المجتمع ومساعدتهم.

ويعتمد هذا الاسلوب التعليمي على الالعاب كوسيلة وأشكال جديدة لتوصيل المعلومات التي يتحصل عليها التلاميذ من خلال التعلم باللعب.[1]

الجدول (21): يوضح أن تقنية لعبة الأدوار تزيد من فهم التلميذ للمفاهيم الدراسية حسب متغير لغة التدريس:

لغة التدريس	تزيد تقنية لعب الأدوار من فهم التلميذ للمفاهيم الدراسية						المجموع	
	غير موافق		محايد		موافق		ك/%	
	ك	%	ك	%	ك	%	ك	%

[1] مخلوف أمال؛ بوسعادي أمينة، علاقة التعلم عن طريق اللعب بالتحصيل الدراسي لدى تلاميذ الطور الابتدائي، تخصص علوم التربية، جامعة أكلي محمد أولحاج، البويرة، 2019/2018.

العربية	4	4.7	1	1.2	81	94.1	86	%100
الفرنسية	1	12.5	0	0	7	87.5	8	%100
الإنجليزية	0	0	0	0	8	100	8	%100
المجموع	5	3	1	1	96	94.1	102	%100

نلاحظ من خلال الجدول السابق الذي يوضح مدى زيادة تقنية لعبة الأدوار في فهم التلميذ للمفاهيم الدراسية حسب لغة التدريس أن نسبة 94.1% من المبحوثين موافقون أن تقنية لعبة الأدوار تزيد في فهم التلميذ للمفاهيم الدراسية، منها نسبة 100% الذين يدرسون اللغة الإنجليزية، كما نلاحظ أن نسبة 3% من المبحوثين صرحوا أن تقنية لعبة الأدوار لا تزيد في فهم التلميذ للمفاهيم الدراسية، منها نسبة 12.5% يدرسون اللغة الفرنسية.

يمكن تفسير المعطيات أن تقنية لعب الأدوار تُسهم في تعزيز فهم التلاميذ للمفاهيم الدراسية، وتُظهر فعاليتها بوضوح في سياق تدريس بعض اللغات، مما يدل على أهمية دمج هذه التقنية في العملية التعليمية لدعم الاستيعاب المعرفي بطريقة تفاعلية.

اتفقت دراستنا مع دراسة هيام مصطفى عبد الله، حيث توصلت إلى أن استراتيجية لعب الدور تعد إحدى الاستراتيجيات التربوية التي من خلالها يتم اكساب الأطفال المفاهيم والسلوكيات لما تتميز به من اعتمادها على التفاعل والمشاركة بين الأطفال ومحاكاة الواقع المحيط بهم.

حيث أن استراتيجية لعب الدور عنصر المشاهدة والتعلم والمناقشة والبحث؛ فتجعل الأطفال يتلقون دروسهم ويكتشفون العالم المحيط بهم، مما يبعد عنهم الشعور بالملل، فتصبح حجرات الروضة أماكن محببة للأطفال، كما تتفق استراتيجية لعب الدور مع طبيعة المتعلم وحبه للعب

والانطلاق وممارسة النشاط، فهم يلعبون ويشاهدون زملائهم يؤدون أدوارا مختلفة مثل الطبيب، العالم، المعلم وغيرها فيتعرفون على حياة هؤلاء، والمواقف الحياتية التي يتعرضون لها.[1]

[1] هيام مصطفى عبد الله، فاعلية برنامج قائم على استراتيجية لعب الدور في اكساب أطفال الروضة بعض سلوكيات الأمن والسلامة، مجلة الطفولة، العدد الناني والثلاثون، ماي 2019.

الجدول (22): يبين مدى زيادة تقنية لعبة الأدوار الدافعية والاهتمام بالتعلم لدى التلاميذ حسب متغير الخبرة المهنية

الخبرة المهنية	تزيد تقنية لعبة الأدوار الدافعية والاهتمام بالتعلم لدى التلاميذ						المجموع ك/%	
	غير موافق		محايد		موافق			
	ك	%	ك	%	ك	%	ك	%
اقل من 5 سنوات	1	2	4	8.2	44	89.8	49	%100
من 6 الى 10 سنوات	5	5.7	1	2.9	32	91.4	35	%100
من 11 سنة فأكثر	1	5.5	3	16.7	14	77.8	18	%100
المجموع	4	3.9	8	7.8	90	88.2	102	%100

نلاحظ من خلال الجدول السابق الذي يبين مدى زيادة تقنية لعبة الأدوار الدافعية والاهتمام بالتعلم لدى التلاميذ حسب متغير الخبرة المهنية، أن نسبة 88.2% من المبحوثين موافقون أن تقنية لعبة الأدوار تزيد الدافعية والاهتمام بالتعلم لدى التلاميذ، منها نسبة 77.8% الذين عندهم خبرة في التدريس من 11 سنة فأكثر، كما نلاحظ ان نسبة 7.8% من المبحوثين صرحوا ان تقنية لعب الادوار لا يزيد الدافعية والاهتمام بالتعلم لدى التلاميذ، منها نسبة 16.7% هم خبرة أكثر من 11 سنة.

من خلال المعطيات يمكن الإشارة إلى أن تقنية لعب الأدوار تسهم في رفع مستوى الدافعية والاهتمام بالتعلّم لدى التلاميذ، ويلاحظ أن المدرسين الأكثر خبرة يقدّرون هذه الفاعلية بشكل أكبر، مما يدل على وعيهم بأثر الأنشطة التفاعلية في تحسين مناخ التعلم وتحفيز المتعلمين.

اتفقت دراستنا مع دراسة وجعي كريمة وآخرون، حيث أشاروا إلى أن التمثيل يعد من أنجح أدوات تزويد المتعلمين بكثير من القيم والمفاهيم وذلك كون أن التعلم فيه يبنى على الخبرة حيث يندمج الممثلون والمشاهدون في مشاهدة اللعب ويتفاعلون مع الموقف بصدق مما يسهم في تبسيط المعلومات والمفاهيم فله أثر فعال وفي زيادة القدرة على الإنجاز وفي زيادة الدافعية اتجاه التعلم بشكل ملحوظ لدى المتعلمين.[1]

الجدول (**23**): يبين مدى تنمية تقنية لعبة الأدوار لدى التلاميذ مهارات التفكير النقدي وحل المشكلات حسب متغير الخبرة المهنية:

الخبرة المهنية	تنمي تقنية لعب الأدوار لدى التلاميذ مهارات التفكير النقدي وحل المشكلات						المجموع ك/%	
	غير موافق		محايد		موافق			
	ك	%	ك	%	ك	%	ك	%
اقل من **5** سنوات	9	18	9	18	31	64	49	%100
من **6** الى **10** سنوات	5	14.3	3	8.6	27	77.1	35	%100
من **11** سنة فأكثر	2	11.1	4	22.2	12	66.7	18	%100
المجموع	16	15.7	16	15.7	70	68.6	102	%100

[1] وجعي كريمة وآخرون، مرجع سبق ذكره، ص23.

نلاحظ من خلال الجدول السابق الذي يبين مدى تنمية تقنية لعبة الأدوار لدى التلاميذ مهارات التفكير النقدي وحل المشكلات حسب متغير الخبرة المهنية، أن نسبة 86.6% من المبحوثين موافقون أن تقنية لعبة الأدوار تنمي مهارات التفكير النقدي وحل المشكلات، منها نسبة 77.1% الذين لديهم خبرة في التدريس من 6 الى 10 سنوات، كما نلاحظ أن نسبة 15.7% من المبحوثين صرحوا أن تقنية لعبة الأدوار لا تنمي مهارات التفكير النقدي وحل المشكلات، منها نسبة 18.4 % لهم خبرة اقل من 5 سنوات.

يمكننا القول إن تقنية لعبة الأدوار تُمكّن من تنمية مهارات التفكير النقدي وحل المشكلات لدى التلاميذ، ويبدو أن هذا الإدراك يرتبط جزئيا بمدى خبرة المدرس، إذ يظهر الممارسون الأكثر خبرة ووعيا أكبر بجدوى هذه التقنية وأثرها التربوي.

اتفقت دراستنا مع دراسة خالد محمد الجهماني، حيث إلى العديد من الفوائد العقلية والمعرفية التي يجنيها الطفل عن طريق اللعب ولعب الأدوار، فهو يتعرف إلى الحقائق ويكتسب المفاهيم ويحتفظ بها عن طريق النشاط الذاتي والخبرة التي توفرها أنشطة اللعب، ويعمل اللعب على تنمية مهارات التفكير (كالتذكر والاستنتاج والفهم وحل المشكلات)، ويعد لعب الأدوار وسيطًا لتعلم وتعليم الطفل المعرفة والحقائق المتعلقة بخواص الأشياء مثل الشكل واللون، بالإضافة إلى تعلم الاكتشاف وتجميع الأشياء وتصنيفها.[1]

[1] خالد محمد الجهماني، مرجع سبق ذكره، ص51.

الجدول (**24**): يبين تلبية أنماط التعلم المختلفة للتلاميذ (سمعيين، بصريين، أو حركيين) حسب متغير لغة التدريس:

لغة التدريس	تلبية أنماط التعلم المختلفة للتلاميذ (سمعيين، بصريين، أو حركيين)						المجموع ك/%	
	غير موافق		محايد		موافق			
	ك	%	ك	%	ك	%	ك	%
العربية	5	5.8	4	4.7	77	89.5	86	%100
الفرنسية	1	12.5	2	25	5	62.5	8	%100
الإنجليزية	1	12.5	1	15.5	6	72	8	%100
المجموع	7	7	7	7	88	86	102	%100

نلاحظ من خلال الجدول السابق الذي يبين تلبية أنماط التعلم المختلفة للتلاميذ (سمعيين، بصريين، أو حركيين) حسب متغير لغة التدريس، أن نسبة 86.3% من المبحوثين موافقون على أن تقنية لعبة الأدوار تلبي أنماط التعلم المختلفة للتلاميذ (سمعيين، بصريين، أو حركيين)، منها نسبة 89.5% الذين يدرسون اللغة العربية، كما نلاحظ أن نسبة 9.6% من المبحوثين صرحوا ان تقنية لعب الادوار لا تلبي أنماط التعلم المختلفة للتلاميذ (سمعيين، بصريين، أو حركيين)، منها نسبة 12.5 % يدرسون اللغة الفرنسية والانجليزية.

نفسر من خلال المعطيات أن تقنية لعبة الأدوار تُعدّ وسيلة تعليمية مرنة تستجيب لتنوع أنماط التعلم لدى التلاميذ، مما يجعلها خيارا مناسبا لدعم التعلّم الفعال، خاصة في سياقات تعليمية تعتمد على التفاعل والتنوع في الوسائط.

اتفقت دراستنا مع دراسة محمود عبد الحليم منسي وآخرون، حيث أشاروا إلى أنه يمكن للمعلمين من خلال لعب الأدوار تشجيع الأطفال ضعاف السمع على التواصل مع اقرانهم والتفاعل اللفظي والغير لفظي معهم، من خلال تبار الأدوار والمشاركة في ممارسة الأنشطة المختلفة، مما يؤدي إلى تعزيز الثقة بالنفس وتنمية مهارات التواصل الاجتماعي لديهم.

وتتناسب استراتيجية لعب الأدوار مع ميول واتجاهات الأطفال، فاللعب يحظى بجاذبية عالية لديهم، ويمثل انعكاس لأهدافهم وميولهم واتجاهاتهم، كما يحسن في يسهم في تحسين النمو الاجتماعي لدى الأطفال.

ويعد ضعف التفاعل الاجتماعي من السمات الأساسية للأطفال ضعاف السمع، لذا فإن التفاعلات الاجتماعية أمر مهم لتعليم الأطفال الذين يعانون من ضعف السمع، مما يجعلهم بحاجة إلى التدريب على التفاعل الاجتماعي من خلال بعض الأنشطة والاستراتيجيات مثل اللعب مع الاقران والتمثيل ولعب الأدوار.

ويتم تدريب الأطفال ضعاف السمع على التفاعل الاجتماعي من خلال لعب بعض الأدوار التي تجسد المواقف والعلاقات الحياتية المختلفة؛ لتنمية وتعزيز مهارات التواصل الاجتماعي لديهم. حيث أن قصور مهارات التواصل الاجتماعي لدى الطفل هو نذير خطر على نموه النفسي والاجتماعي والتعليمي وحين يفتقد الطفل إلى واحدة أو أكثر من مهارات التواصل فإنه لا يستطيع على المستوى الاستقبال أن يفهم الرسائل الواردة إليه، كما أنه لا يستطيع على المستوى التعبيري أن يعبر جيداً عن رسائله للأخرين.[1]

[1] محمود عبد الحليم منسي وآخرون، استخدام استراتيجية لعب الأدوار في ممارسة الأنشطة التربوية وتأثيره في تحسين مهارات التواصل الاجتماعي لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية زارعي القوقعة، مجلة كلية التربية، جامعة الإسكندرية، المجلد الثاني والثلاثون (العدد الثاني)، 2022.

الجدول (25): يوضح مدى تحسين تقنية لعبة الأدوار الذاكرة والاحتفاظ بالمعلومات المتحصل عليها في الدرس تبعا لمتغير مستوى التدريس:

مستوى التدريس	تحسين الذاكرة والاحتفاظ بالمعلومات المتحصل عليها في الدرس						المجموع	
	غير موافق		محايد		موافق		ك/%	
	ك	%	ك	%	ك	%	ك	%
الأولى	0	0	0	0	22	100	22	%100
الثانية	1	4	0	0	24	96	25	%100
الثالثة	1	5.3	3	15.8	15	78.9	19	%100
الرابعة	2	9.5	0	0	19	90.5	21	%100
الخامسة	0	0	0	0	15	100	15	%100
المجموع	4	3.9	3	2.9	95	93.2	102	%100

نلاحظ من خلال الجدول السابق الذي يبين مدى تحسين تقنية لعبة الأدوار الذاكرة والاحتفاظ بالمعلومات المتحصل في الدرس تبعا لمتغير سنة التدريس أن نسبة 93.2 % من المبحوثين موافقون على أن تقنية لعبة الأدوار تحسين الذاكرة والاحتفاظ بالمعلومات المتحصل عليها في الدرس، منها نسبة 100% الذين يدرسون تلاميذ السنة الخامسة، كما نلاحظ أن نسبة 3.9% من المبحوثين صرحوا ان تقنية لعب الادوار لا تحسين الذاكرة والاحتفاظ بالمعلومات المتحصل في الدرس، منها نسبة 9.5 % يدرسون السنة الرابعة.

نفسر من خلال نتائج الجدول أن تقنية لعبة الأدوار تُسهم في تعزيز القدرة على التذكر والاحتفاظ بالمعلومات، ويبدو أن فعاليتها تظهر بشكل أوضح مع التلاميذ في السنوات الدراسية المتقدمة، حيث يكونون أكثر استعدادًا لاستيعاب المحتوى من خلال التفاعل العلمي والتجريبي.

اتفقت دراستنا مع دراسة خالد محمد الجهماني، حيث أشار إلى أن لعب الأدوار يعد أسلوبا من أساليب الحياة التي يستخدمها التلميذ للتواصل مع بيئته بما فيها من أفراد وأشياء مادية، ويتطور اللعب كبقية مظاهر النمو، وقد تناولت العديد من الأبحاث أهمية الخبرة الدرامية أو مسرحة المناهج أو لعب الأدوار في تحقيق أهداف العملية التعليمية، وزيادة فعالية التلاميذ ومشاركتهم في العملية التعليمية وترسيخ المعلومات والاحتفاظ بها لمدة أطول، والقدرة على استخدامها في مواقف جديدة، إضافة إلى زيادة مفرداتهم اللغوية.

أن للتمثيل دورا كبيرا في تنمية التفكير عند الأطفال، وعده إحدى طرائق صنع التفكير، ما يجعل تفكير الطفل أكثر قدرة على التجريد.[1]

[1] خالد محمد الجهماني، مرجع سابق ذكره، ص 50

خامسا: عرض وتحليل نتائج المحور الرابع

المحور الرابع: تقييم اساتذة عينة الدراسة لأثر استخدام تقنية لعب الأدوار كأداة اتصالية في العملية التعليمية.

الجدول (**26**): بين أن تقنية لعبة الادوار تساهم في العملية التعليمية بشكل:

الإجابة	التكرار	النسبة
ممتاز	32	%31.3
جيد	55	%54
مقبول	15	%14.7
ضعيف	00	%0
المجموع	102	%100

يوضح الجدول أعلاه مساهمة لعبة الأدوار في العملية التعليمية، بحيث نلاحظ أن 54% من المبحوثين بأنها جيدة، في حين 31.3% يرون بأنها ممتازة، و14,7% مقبولة، ومن خلال هذه النتائج يمكننا تفسير بأن لعبة لأدوار لها دور رئيسي في العملية التعليمية، ودرجة المساهمة تأتي على حسب طريقة وأسلوب التنفيذ.

اتفقت دراستنا مع دراسة وجعي كريمة وأخرون، حيث أثبت نتائج الدراسة أن لتمثيل لعب الأدوار أثرا كبيرا على نفسية المتعلمين وتغيير سلوكهم وتقريب المعلومات إلى أذهانهم في جو من المرح والبهجة والسرور وأنه يكسب المتعلمين حصيلة كبيرة من المعلومات والمعارف، وهو نشاط تربوي يصقل النفس ويهذب الوجدان ويرفق المشاعر ويقوي الثقة بالنفس، ولهذا له دور كبير في عملية التدريس فضلا عن أن علماء النفس يرون أن للتمثيل دورا في تحقيق الشفاء النفسي وإزالة التوتر الانفعالي وذلك من خلال تمثيل المتعلم وتقمصه بعض الشخصيات والتدريس

باستراتيجية لعب الأدوار ما هو إلا استمرار لما إعتاد المتعلمون فعله في حياتهم العادية للحصول على المعرفة فالناس يتعلمون كيفية الحصول على الاشياء عن طريق القيام بها.[1]

الجدول (27): يبين التحديات التي تواجه المبحوثين عند استخدام تقنية لعبة الأدوار:

الاجابة	التكرار	النسبة
تستغرق تقنية لعبة الادوار وقتاً طويلاً، مما يصعب تطبيقه في ظل ضيق الوقت	47	%47
صعوبة تحضير سيناريوهات لعب الادوار	14	%14
خجل التلاميذ من المشاركة في لعبة الادوار	18	%18
عدم إهتمام التلاميذ بتقنية لعبة الادوار	12	%11
صعوبة إيجاد سيناريوهات مناسبة	11	%10
المجموع	**102**	**%100**

نلاحظ من خلال الجدول أعلاه أن 47 % من المبحوثين أجابوا بأن ليس هناك صعوبة واحدة يمكن التركيز عليها بل هناك مجموعة من التحديات خلال تنفيذ لعبة الادوار، أما 47% يرون بأن التحدي الأساسي هو استغراق تقنية لعبة الادوار وقت أطول مقارنة بتوقيت الحصة المحددة في المنهاج الدراسي،14 % يرون أن التحدي الأساسي هو خجل التلاميذ الأمر الذي يجعل المبحوث يحاول أن يكسر خجلهم لكن يجد نفسه محاصر بتوقيت محدد للحصة، أما 11 % و 14 % يرون أن التحدي الأساسي هو صعوبة تحضير سيناريوهات لعبة الادوار وكذا صعوبة ايجاد سيناريوهات مناسبة على نفس الترتيب، هذا راجع الى كفاءة الأستاذ ووجب على

[1] وجعي كريمة وآخرون، مرجع سبق ذكره، ص23.

المبحوثين الاحتكاك بالخبراء والمختصين والأساتذة ذو خبرة في هذا المجال من أجل مواجهة كل هذه التحديات.

اتفقت دراستنا مع دراسة خالد محمد الجهماني، حيث أورد بعض الباحثين والتربويين بعض السلبيات لطريقة لعب الأدوار وهم بذلك محقون فلا توجد طريقة من طرائق التدريس إلا ولها ايجابيات وعليها عيوب، لكن بشيء من الحكمة والدراية والخبرة يستطيع المعلم تجاوز هذه العيوب، ويورد الباحث فيما يلي بعض هذه العيوب وكيفية تلافيها من دون أي تفقد هذه الطريقة فاعليتها في العملية التعليمية:

-لا تتيح طريقة لعب الادوار للمتعلم الابداع لأن المتعلم يتقمص الشخصية بشكل كامل ويلعب دورها دون اجراء بعض التغيرات عليها.

- يبقى دور المتعلمين خامل لأنه لا يشتركون في احدى مراحل الدرس ويبقون متلقين.

-لا يشترك المتعلم في عملية إعداد المواقف التعلمية واختيار المشكلات التي ستطرح.

- صعوبة اعداد المعلمين لاستخدام هذه الطريقة.[1]

ما هي مقترحاتك لتحسين استخدام تقنية لعبة الأدوار كأداة اتصالية في العملية التعليمية لتلاميذ المرحلة الابتدائية؟

سنحاول عرض مختلف الاقتراحات التي قدمها الأساتذة كإضافة للموضوع لاستنتاج نتائج تطبيقية يمكننا تعميمها، وكانت الاقتراحات كالاتي:

- تعزيز الثقة بالنفس بالنسبة للمتعلم
- استخدام طرق جديدة ومتنوعة

[1] خالد محمد الجهماني، مرجع سبق ذكره، ص 60

- حديد أهداف واضحة: كل لعبة أدوار يجب أن ترتبط بهدف تعليمي واتصالي محدد، مثل تحسين مهارات الحوار، تعزيز الاستماع الفعال، أو استخدام مفردات جديدة.
- اختيار مواضيع قريبة من عالم الطفل: مثلاً مواضيع مثل: السوق، المدرسة، العائلة، الطبيب... مما يساعد الطفل على الاندماج بسهولة.
- . تشجيع الإبداع الشخصي: أعط التلاميذ حرية في بناء شخصياتهم الخاصة أو في تعديل النصوص لتشبه حياتهم اليومية، مما يزيد من التفاعل العاطفي مع الدور.
- استخدام وسائل مساعدة: ملابس بسيطة، قبعات، لافتات، أو حتى دمى وألعاب صغيرة لدعم تمثيل الأدوار وجعل التجربة أكثر واقعية ومشوقة.
- تقسيم الأدوار بعدل ومراعاة الفروق الفردية: يجب أن يجد كل تلميذ دورا يناسب مستواه اللغوي وشخصيته، لتجنب إحباط الخجولين مثلاً.
- تضمين العمل الجماعي: تشجيع الأطفال على العمل في مجموعات صغيرة لصياغة الحوار أو إعداد المشهد، مما يعزز التواصل الجماعي والتعاون.
- الدمج مع مواد أخرى: ربط لعبة الأدوار بمادة اللغة العربية، الفرنسية، أو حتى الرياضيات (مثلاً: شراء وبيع أعداد، أو استعمال الأزمنة)، لخلق تعليم بيني (interdisciplinaire).
- أن إعتماد التقنية كوسيلة لتبليغ المعلومة أمر جيد نوعا ما لكن تواجه المؤسسات التعليمة ضمور وعجز كبير في تعميم هذه الوسيل و خاصة الولايات الجنوبية بصفة خاصة ، حيث أن معظم أو أغلب مؤسسات التعليمية تفتقر إلى الاتصال بالأنترنت القوي و كذا وسائل نظم الاعلام الالي الحديث و متقدم كالألواح الالكترونية تعليمية المبرمجة لطالب أو التلميذ أو حتى قاعة للحاسب الالي و غيرها من الوسائل التكنولوجية الحديثة و نزيدكم علما أن جل او معظم القطاعات الادارية او حتى التعليمية تفتقر الى الحداثة وتكوين في هذا المجال (مجال الاعلام الالي)

- تهدف استراتيجية لعب الأدوار إلى تنمية اتجاهات الطلاب في معالجة المشكلات الاجتماعية والإدارية اليومية، كونها تستند على قدرة الطالب على الارتجال، وتهدف هذه الاستراتيجية إلى: تنمية روح التعاون والعمل في فريق. الربط بين النظرية والتطبيق، بتقريب المفاهيم المنهجية النظرية إلى واقع الحياة الاجتماعية التي يعيشها.
- تساعد الاستراتيجية المعلم على اكتشاف ميول الطلاب ورغباتهم ومن ثم تعديلها وتوجيهها. مساعدة المشترك في إستراتيجية لعبة الأدوار على فهم ذاته وفهم الآخرين. توظيف المهارات اللغوية والحركية والفكرية. التعرف على جوانب متعددة من وجهة نظر الطلاب حول الموضوع.
- لتحسين استخدام استراتيجية لعبة الأدوار يجب مارستها على حسب موضوع الدرس كما يجب امتلاك القدرة على تحويل الدرس إلى نمط حواري حتى يسهل تقمصه مما يسهل على المتعلمين العمل الدائم في مجموعات متناسقة وكذا تكليف المتعلمين بالأدوار على حسب المستويات بمعنى أن التلاميذ المتقدمين تنسب إليهم الأدوار الطويلة والصعبة والتلاميذ وهكذا ... لكن التحدي بالنسبة لتلميذ المستوى الابتدائي أنه يتعلم بالتكرار مما يتطلب حيز زمني أكثر وهو ما لا يتوفر عندنا.
- تتطلب هذه التقنية مكتسبات قبلية تساهم في انشاء سناريوهات بشكل أفضل وأسرع إذا ما اعتمدت كأداة، فعلية في عملية التعليمية التعلمية بداية من الطور الاول بشكل متكرر ومستمر نظرا لأهميتها في تحسين المهارات اللغوية والفكرية لدى المتعلم
- تعتمد هذه التقنية على المكتسبات القبلية مما يجعلها ذات اهمية في العملية التعليمية لذا يجب اعتمادها بداية من الطور الاول نظرا لأهميتها في تطوير الجانب اللغوي والفكري لدى المتعلم وتحسين التواصل بينه وبين الآخرين

- تخصيص وقت أكثر لممارستها من طرف أغلب المتعلمين خاصة الخجولين منهم والذين عندهم صعوبات التعلم. عدم اعتمادها في اللغة العربية فقط، مسرحة أحداث النص المنطوق، وإنما توسيع استعمالها في باقي المواد.
- أقترح أن يخصص مكان مناسب في المدرسة يشبه المسرح لتقديم هذا النشاط بحيث يشعر التلميذ أنه يقدم عرضا مما سيحفزه على بذل كل جهوده ليقدم أفضل مما لديه توسيع وقت الدروس التي تتطلب هذا النشاط
- من المهم اختيار الوسيلة المناسبة لطبيعة المادة الدراسية أو الموضوع المراد شرحه والتأكد من أن الوسيلة المستخدمة مناسبة لجميع الطلاب والتعرف على خصائصهم وأفضل الطرق التعليمية المناسبة لهم
- بالنسبة لي اللغة الفرنسية لقد تم تقليص الوقت فيها وبقي نفس البرنامج من أحسن لو تم تقليص البرنامج مع المدة لي يبقى لنا متسع من الوقت لاستخدام هذه التقنية أو غيرها من التقنيات.
- القيام بدورات تدريبية للمعلمين لاكتساب مهارات واستراتيجيات تطبيق هذه التقنية
- اعداد ملحقات السيناريوهات لبعض المواد التعليمية القابلة للتطبيق هذه التقنية
- عند تقسيم الأدوار مراعاة الفئة العمرية وكذا مراعاة ميولات وقدرات المتعلم
- جعلها من ضمن محاور الدروس المقدمة مرتبطة بالبرنامج
- تخصيص حصة في الأسبوع كحصة تطبيقية لفهم الدرس أكثر
- يجب على الوزارة برمجتها ضمن المنهج التربوي
- تحضير الجيد للتلاميذ وعدم الخجل من الأمور
- توفير أكبر وقت ممكن واستعمالها باستمرار
- أن تندرج ضمن البرنامج السنوي للتلاميذ

- الاهتمام بإيجاد سيناريوهات مناسبة
- توفير الوسائل البيداغوجية لذلك
- إستخدام مواقف الحياة الواقعية
- إدراجها في الالعاب التعليمية
- العمل على اضفاء افكار اخرى
- الاعتماد على مواضيع مناسبة

سادسا: النتائج العامة للدراسة

بناء على تحليل إجابات المبحوثين توصلنا إلى النتائج التالية:

-اثبت الدراسة أن أغلبية المبحوثين وبنسبة 57% يستخدمون لعبة الأدوار في العملية التعليمية.

-أسفرت الدراسة على أن تقنية لعبة الأدوار تلبي أنماط التعليم المختلفة (سمعيين، حركيين، أو بصريين) بنسبة 86.3%.

-أوضحت الدراسة أن جل المبحوثين يستخدمون لعبة الادوار في مادة اللغة والتربية الاسلامية بنسبة 32.3%.

-أثبت الدراسة أن لعبة الادوار تحسن من قدرة التلاميذ على التعبير عن أفكارهم ومشاعرهم بوضوح بنسبة 90.1%.

-أتفق أغلب المبحوثين أن لعبة الادوار تعزز الثقة بالنفس لدى التلاميذ وتشجعهم على التحدث أمام الجمهور بنسبة 97.7%.

- بينت الدراسة أن أغلبية المبحوثين وبنسبة 55.9% يرون أن لعبة الأدوار تساهم بشكل جيد في العملية التعليمية.

-أوضحت الدراسة أن جل المبحوثين وبنسبة 47.94% يرون أن التحديات التي تواجه المبحوثين عند استخدام تقنية لعبة الأدوار من بين التحديات التي لعبة الأدوار هي استغراقها لوقت طويل في استخدامها، مما يصعب تطبيقه في ظل ضيق الوقت، بينما بنسبة 8.82% من المبحوثين يرون أن خجل بعض التلاميذ في المشاركة في لعبة الأدوار جعلهم يواجهون تحدي في تطبيق اللعبة داخل القسم.

-أثبت الدراسة أن أغلبية المبحوثين وبنسبة 86.6% يرون أن تقنية لعبة الأدوار تنمي مهارات التفكير النقدي لدى التلاميذ.

- أسفرت الدراسة أن جميع المبحوثين وبنسبة 100% يرون أن تقنية لعبة الأدوار تحسن الذاكرة وتساعد على الاحتفاظ بالمعلومات في الدرس.

-بينت الدراسة أن أغلبية المبحوثين وبنسبة 93.1% يرون أن تقنية لعبة الأدوار لها دور في تحسين الذاكرة وتساعد على الاحتفاظ بالمعلومات.

-أوضحت الدراسة أن تقنية لعبة الأدوار تساهم في زيادة الدافعية والاهتمام بالتعلم لدى التلاميذ ولذلك بنسبة 88.2%.

- بينت الدراسة أن أغلبية المبحوثين وبنسبة 94.1% يرون أن تقنية لعبة الأدوار تزيد في فهم التلاميذ للمفاهيم الدراسية.

خاتمة

ختاما، يمكننا القول إن تقنية لعبة الأدوار تمثل أداة تربوية فعالة تسهم في تفعيل العملية التعليمية وتحسن جودة التفاعل داخل الفصل الدراسي، لاسيما في المرحلة الابتدائية. وقد أظهرت نتائج هذه الدراسة أن استخدام هذه التقنية يعزز من قدرات التلاميذ على التعبير والتواصل، كما يسهم في تنمية مهاراتهم الاجتماعية والانفعالية، ويرفع من مستوى اندماجهم في المواقف التعليمية بطريقة تفاعلية وإيجابية.

وقد بينت الدراسة الميدانية بمدارس ولاية أدرار أن الأساتذة أبدوا تجاوبا ملحوظا مع هذه المقاربة ما يعكس جدواها وملاءمتها للبيئة التعليمية المحلية، كما تبين أن ادماج لعبة الأدوار بشكل مخطط ومدروس في الحصص الدراسية يمكن أن يشكل رافداً مهما لتحقيق أهداف المنهاج التربوي، من خلال جعل التعلم تجربة حية وذات معنى بالنسبة للمتعلم.

تبقى تقنية لعبة الأدوار من الوسائل البيداغوجية الحديثة التي تستحق مزيداً من الاهتمام والبحث لما تحمله من إمكانيات تربوية كبيرة تسهم في تجديد طرائق التدريس وجعل المدرسة فضاء للتعلم النشط والبناء.

توصيات:

توصي هذه الدراسة بضرورة تكثيف التكوينات لفائدة المعلمين حول كيفية إستخدام تقنية لعبة الأدوار بطريقة منهجية وفعالة، وتكييف الأنشطة التعليمية الفعالة.

-الحرص على توفير المناخ الداعم للإبداع والتفاعل داخل الفصول.

-إستخدام طرائق التدريس الفعالة التي تعتمد مشاركة المتعلم وتفاعله مع الدرس، وتهتم برغباته وميوله في استقبال المعلومات والمعارف.

-ضرورة أن يشمل المنهج الدراسي على بعض الأنشطة لتفادي ملل المتعلم.

-تزويد المناهج الدراسية ببعض التدريبات والأنشطة التي تعمل على تنمية مهارة التفاعل داخل الصف وخارجه.

-تدريب الأساتذة على أساليب واستراتيجيات حديثة لتعليم التلاميذ السلوكيات المختلفة.

-ضرورة الاهتمام بتحصيل التلاميذ.

- كما يجب إجراء دراسة حول كيفية تدريس مهارات اللغة العربية الأخرى مثل (القراءة والقصص الإملاء) بطريقة تمثيل الأدوار.

قائمة المصادر
والمراجع

أ. – المصادر

القران الكريم: سورة النمل الآية (88)

ب.–المعاجم:

1. أبي محمد عبد الله بن سلم بن قتيبة الدينوري، كتاب المعاني الكبير في أبيات المعاني، دار الكتب العلمية.

ج. –الكتب

2. أحمد مولاي عمار سمية، الاتصال وتأثيره على فعالية التنظيم، 2018/2017.
3. بورقيق حليمة؛ دحام سمية، استراتيجية اللعب التربوي ودوره في تنمية القدرات المعرفية عند الاطفال، 2020/2019.
4. جيهان أحمد العماوي، أثر استخدام طريقة لعب الأدوار في تدريس القراءة على تنمية التفكير التأملي لدى طلبة الصف الثالث الاساسي، 2009/2008.
5. خلة مفيد، الطريقة الحوارية في عملية التعليم والتعلم وأثرها في تنمية كفاءة المتعلمين، 8 ماي 2019.
6. قاسم لويزة، علاقات إنهاء البرنامج الدراسي باحترام الزمن المدرسي المخصص له من وجهة نظر معلمي التعليم الابتدائي،2012/2011.
7. محمد سرحان علي المحمودي، مناهج البحث العلمي، دار الكتب، سنة 2015، الطبعة الثالثة، صنعاء، 2019، ص46.
8. مخلوف أمال؛ بوسعادي أمينة، علاقة التعلم عن طريق اللعب بالتحصيل الدراسي لدى تلاميذ الطور الابتدائي، 2019/2018.
9. هاشم إبراهيم السحار، أثر استخدام اسلوبي الألعاب ولعب الأدوار في تنمية المفاهيم العلمية بمادة العلوم لدى طلاب الصف الثالث الأساسي، 2015.

10. وجعي كريمة وآخرون، فعالية استراتيجية لعب الأدوار في تنمية مهارات التواصل لدى تلاميذ التعليم الابتدائي من وجهة نظر المعلمين، 2024/2023.

-دراسات علمية:

11. خالد محمد الجهماني، فعالية برنامج تدريسي قائم على التعليم عن طريق لعب الأدوار في تحسين الاستيعاب القرائي لدى تلاميذ الصف الثالث الأساسي وتنمية اتجاهاتهم نحو القراءة (رسالة مقدمة لنيل الدكتوراه)، جامعة، مشق. كلية التربية، قسم المناهج وطرق التدريس، 2016/2015.

12. دنيا بادي؛ رانيا منال عبدي، ملامح نظرية التعلم المستند إلى الدماغ في تعليمية اللغة العربية وأثرها في التحصيل الدراسي، قسم اللغة الأدب العربي-كلية الآداب واللغات-جامعة 8ماي 1945 قالمة، 2020/2019.

13. علي عماد؛ مدور سفيان، تقنية الجيل الثالث G3 الاستخدامات والإشباعات، قسم علوم الاعلام والاتصال-كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية-جامعة قاصدي مرباح (ورقلة)، سنة 2015

14. فدوى سالم برقان، أثر استراتيجية لعب الادوار في التحصيل والتفكير الاستقرائي لدى طلبة الصف الثالث الاساسي في مبحث التربية الاجتماعية والوطنية بمدارس مدينة عمان الخاصة، سنة 2009.

15. فطيمة بكاي، (بعض استراتيجيات التدريس الحديثة (حل المشكلات_ التعلم باللعب_ لعب الأدوار وعلاقتها بالتحصيل الدراسي؛ دراسة ميدانية ببعض ابتدائيات مدينة مرسط بولاية تبسة)، قسم العلوم الاجتماعية. كلية العلوم الاجتماعية والإنسانية. جامعة العربي بن مهيدي_ أم البواقي، سنة 2024/2023.

ح-المجلات العلمية:

16. ايمان أحمد أبو الحمد أحمد، المجلة العلمية لكلية التربية للطفولة المبكرة ببورسعيد، العدد (السادس والعشرون) أول يناير-أخر مارس 2023.

17. جميلة عاشور، مجلة المعيار، مجلد: 27 عدد: 3(ر ت 72)،2023

18. شهرزاد سعيد، أثر تمثيل الأدوار في التحصيل الدراسي لطلبة الصف الثامن في القواعد النحوية (اللغة العربية)، مجلة جامعة دمشق،2013.

19. عيسى سعد الزبون، اتجاهات طلبة المرحلة الأساسية في المدارس الحكومية في عمان نحو استراتيجية لعب الأدوار في مادة اللغة العربية، مجلة الفنون والادب والانسانيات والاجتماع، العدد (58)، سبتمبر 2020.

20. محمود عبد الحليم منسي وآخرون، استخدام استراتيجية لعب الأدوار في ممارسة الأنشطة التربوية وتأثيره في تحسين مهارات التواصل الاجتماعي لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية زارعي القوقعة، مجلة كلية التربية-جامعة الإسكندرية، المجلد الثاني والثلاثون، العدد الثاني، سنة 2022.

21. هيام مصطفى عبد الله، فاعلية برنامج قائم على استراتيجية لعب الدور في اكساب اطفال الروضة بعض سلوكيات الأمن والسلامة، مجلة الطفولة، ماي 2019.

الملاحق

ملحق: استبيان المذكرة موجه لمجتمع الدراسة.

وزارة التعليم العالي والبحث العلمي

جامعة غرداية

كلية العلوم الانسانية والاجتماعية

قسم علوم الاعلام والاتصال

تخصص اتصال وعلاقات عامة

استمارة أسئلة:

أخي الأستاذ أختي الأستاذة

تحية طيبة وبعد:

تهدف هذه الدراسة في إطار تحضير لنيل شهادة الماستر في مجال الاتصال وعلاقات عامة، والوصول إلى معرفة "فعالية استخدام تقنية لعبة الأدوار في العملية التعليمية في المدرسة الابتدائية" دراسة على عينة من الأساتذة بولاية أدرار.

وعليه نرجو منكم ملئ هذه الاستمارة بموضوعية وأحيطكم علما بأن هذه المعلومات التي تدلون بها ستكون بسرية تامة ولن تستخدم إلا لأغراض علمية.

وفي الأخير تقبلوا منا أسمى عبارات الشكر والامتنان.

إعداد الطالبتين: تحت إشراف. د قشار بكير

- ❖ سمية معتوق
- ❖ مروة طالبي

البيانات الشخصية:

الجنس:

ذكر ☐

أنثى ☐

السن:

من 24 إلى 35 سنة

من 36 إلى 45 سنة

من 46 إلى 55 سنة

من 56 فما فوق

مستوى التدريس:

الأولى

الثانية

الثالثة

الرابعة

الخامسة

سنوات الخبرة في التدريس:

أقل من 5 سنوات

من6 إلى 10 سنوات

من 11 سنة او أكثر

المادة المدرسة:

العربية

الفرنسية

الإنجليزية

الامازيغية

المحور الأول: استخدام أساتذة عينة الدراسة لتقنية لعبة الأدوار في العملية التعليمية

1.هل تستخدم تقنية لعبة الأدوار بشكل منظم في دروسك؟

-نعم، في معظم الدروس

- نعم، في بعض الدروس

-نادرا

2. كيف تستخدم تقنية لعب الأدوار في العملية التعليمية؟

-توزيع الأدوار على الطلاب بشكل عشوائي

-تحديد الأدوار بناء على قدرات الطلاب

-إعداد سيناريوهات جاهزة للتمثيل

-تشجيع الطلاب على تحضير سيناريوهات بأنفسهم

-استخدام تقنية لعب الأدوار في بداية الدرس لتقديم الموضوع

- استخدام تقنية لعب الأدوار أثناء الدرس لتوضيح المفاهيم

- استخدام تقنية لعب الأدوار في نهاية الدرس لتقييم الفهم

-أخرى (أذكرها):

3. ما هي المواد التعليمية التي تستخدم فيها تقنية لعب الأدوار؟ (يمن اختيار أكثر من إجابة)

–اللغة العربية –الرياضيات

– التربية المدنية –التاريخ والجغرافيا

–التربية الإسلامية –جميع المواد المدروسة

– أخرى (أذكرها):

4. ما هي المدة الزمنية التي تخصصها عادة لتقنية لعب الأدوار في الدرس الواحد؟

–أقل من 15 دقيقة

–من 15إلى 30 دقيقة

–من 30 إلى 45 دقيقة

–أكثر من 45 دقيقة

المحور الثاني: رأي المبحوثين في مدى مساهمة تقنية لعب الأدوار في تنمية المهارات الاتصالية لدى التلاميذ

الرقم	الأسئلة	موافق	غير موافق		محايد
5	تحسن من قدرة التلاميذ على التعبير عن أفكارهم ومشاعرهم بوضوح				
6	تطور مهارات الاستماع الفعال لدى التلاميذ وتطور تفاعلهم مع الاخرين				

7	تعزز الثقة بالنفس لدى التلاميذ وتنمي قدرتهم على التحدث امام الجمهور				
8	وفرت للطلاب فرصة لممارسة مهارات الحوار				
9	تنمي استخدام لغة الجسد وتعبيرات الوجه لدى التلاميذ				

المحور الثالث: رأي أساتذة عينة الدراسة حول مساهمة تقنية لعب الأدوار في تحسين المستوى الدراسي لدى التلاميذ

10.هل ان تقنية لعب الأدوار مناسبة لجميع مستويات التلاميذ؟

-نعم، مناسبة لجميع المستويات

-مناسبة للمستويات المتقدمة فقط

-مناسبة للمستويات المتوسطة فقط

-مناسبة للمستويات الدنيا فقط

أخرى (أذكرها):

الرقم	الأسئلة	موافق	غير موافق	محايد
11	تزيد تقنية لعبة الأدوار فهم التلميذ للمفاهيم الدراسية			
12	تحسن تقنية لعبة الأدوار قدرة التلميذ على تطبيق المعرفة النظرية في مواقف علمية واقعية			

13	تزيد تقنية لعبة الأدوار الدافعية والاهتمام بالتعلم لدى التلاميذ			
14	تنمي تقنية لعبة الأدوار لدى التلاميذ مهارات التفكير النقدي وحل المشكلات			
15	تلبية أنماط التعلم المختلفة للتلاميذ (سمعيين، بصريين، أو حركيين)			
16	تحسين الذاكرة والاحتفاظ بالمعلومات المتحصل في الدرس			

المحور الرابع: تقييم أساتذة عينة الدراسة لأثر استخدام تقنية لعب الأدوار كأداة اتصالية في العملية التعليمية

17.حسب رأيك، تقنية لعبة الأدوار تساهم في العملية التعليمية بشكل:

-ممتاز

-جيد

-مقبول

-ضعيف

18. ما هي التحديات التي تواجهك عند استخدام تقنية لعبة الأدوار؟

-تستغرق تقنية لعبة الأدوار وقتًا طويلًا، مما يصعب تطبيقه في ظل ضيق الوقت

-صعوبة تحضير سيناريوهات لعب الأدوار.

-حجل التلاميذ من المشاركة في لعبة الأدوار.

-عدم اهتمام التلاميذ بتقنية لعبة الأدوار.

-تفاوت القدرات بين التلاميذ.

-صعوبة إيجاد سيناريوهات مناسبة.

أخرى (اذكرها):

19. ما هي مقترحاتك لتحسين استخدام تقنية الأدوار كأداة اتصالية في العملية التعليمية لتلاميذ المرحلة الابتدائية؟