كلية التربية

كلية معتمدة من الهيئة القومية لضمان جودة التعليم

إدارة: البحوث والنشر العلمي (المجلة العلمية)

=======

واقع استخدام معلمي الصفوف الأولية للألعاب التعليمية في محافظة الرس من وجهة نظرهم

إعـداد

صالح بن عبدالله السلامة

قسم مناهج وطرق تدريس لغة عربية، كلية التربية

جامعة ام القرى ، المملكة العربية السعودية

sa33321@yahoo.com

إشـراف

أ . د / محمد بن سليمان المشيقح

﴿ المجلد الحادي والثلاثين– العدد الرابع – جزء أول– يوليو ٢٠١٥م ﴾

http://www.aun.edu.eg/faculty_education/arabic

الفصل الاول : مدخل الدراسة

المقدمة:

يتكون التعليم في مختلف دول العالم على اختلاف أنظمتها الاجتماعية والسياسية والاقتصادية من أربع مراحل (ابتدائي – متوسط – ثانوي – عالي) ، وهذه المراحل يكمل بعضها بعضاً ولا يمكن التجاوز عن أحدها (الحقيل ، ١٤١٨) . والمرحلة الابتدائية هي قاعدة التربية والتعليم الأساسية التي يتأثر بكفاءتها كفاءة ونجاح النظام التعليمي (السلوم ، ١٩٩٦، ٩٣) ، وهي التي يبنى عليها إعداد الناشئين للمراحل التالية من حياتهم وهي مرحلة عامة تشمل أبناء الأمة جميعاً (الحقيل ، ١٤١٨ ، ١١٨) .

إن بداية مرحلة الطفولة المتوسطة هي نقطة الانطلاق نحو الحياة المدرسية والاجتماعية في معظم النظم التعليمية والتربوية ، ومن هنا جاءت أهمية عناية المربين في المدارس وأولياء أمور الطلاب بمظاهر النمو المميزة لهذه المرحلة وما يرتبط بها من سمات أو خصائص جسمية وعقلية وانفعالية واجتماعية (التوجيه والإرشاد ، ١) . وتؤدي المدرسة دوراً مهماً في حياة الطفل ؛ إذ تعلمه أنماطاً كثيرة من السلوك الجديد ، والمهارات الأكاديمية ، وتوسع حصيلته الثقافية ، وتمكنه من ممارسة العلاقات الاجتماعية في ظل إشرافها وتوجيهها(حسونة،٢٠٠٤).

يطلق بعض علماء النفس على مرحلة الطفولة المتوسطة – الصفوف الأولية– مرحلة اللعب (Play Stage) ؛ ولعل السبب في ذلك لا يعود إلى زيادة وقت الأطفال المكرس للعب ، و لكن إلى مدى التداخل في خصائص نشاطات اللعب واتساع مجالها مقارنة بتلك التي يمكن ملاحظتها في المراحل العمرية السابقة ، وعليه فإن هذه التسمية في مرحلة المدرسة الابتدائية تعود إلى اتساع مدى اللعب وتنوع نشاطاته ، وليس فقط إلى المدى الزمني الذي يملكه الطفل في مجال اللعب (أبو جادو، ١٤٢٥).

يشكل اللعب وسيلة الطفل الرئيسة في التفاعل والتطور ، وهناك اعتقاد سائد بأن الأطفال يتعلمون ويكتسبون أنماط السلوك المختلفة العقلية والنفسية والاجتماعية والحركية، ويطورون هذه الأنماط باستمرار عن طريق اللعب ، وهذا يفسر اهتمام المدارس والمؤسسات التربوية المختلفة بتنظيم اللعب وبرمجته وتيسير سبله وتوفير فرصه للأطفال كطريقة من طرائق التعلم (بلقيس و مرعي ،١٤٢١) .

مشكلة الدراسة :

يؤكد علماء التربية والنفس على أهمية الألعاب التعليمية في حياة الطفل وكذلك دورها في تنمية الجوانب المختلفة من شخصية الطفل ومنها الجانب المعرفي والتربوي ، ولذلك أصبح من الضروري أن تكون الألعاب التعليمية أداة حاضرة بقوة في العملية التربوية والتعليمية ، وأن يستخدمها المعلمون للاستفادة منها في زيادة فاعلية العملية التعليمية ، وتؤكد هذه الحقيقة عدد من الدراسات التي أثبتت فاعلية استخدام الألعاب التعليمية في العملية التعليمية ، منها : دراسة (حسن ،١٩٩٩) ، ودراسة (ناظر ، ١٤٢١) ، وكذلك دراسة (ملحم ، ١٤٢٢) ، ودراسة (أبو ريا وحمدي ،١٤٢١) ودراسة (الحكمي ، ١٤٢٣) ، غير أن الباحث ومن خلال اطلاعه على الدراسات التي تناولت موضوع الألعاب التعليمية لاحظ قلة الدراسات الوصفية التي تناولت استخدام الألعاب التعليمية ، كذلك ومن خلال عمل الباحث لاحظ وجود عزوف من قبل معلمي المرحلة الابتدائية – والصفوف الأولية بصفة خاصة – لاستخدام الألعاب التعليمية .

ولغرض جمع معلومات أولية حول استخدام المعلمين في مرحلة الصفوف الأولية للألعاب التعليمية ، أجرى الباحث دراسة استطلاعية شملت عدداً من معلمي الصفوف الأولية في إدارة التربية والتعليم بمحافظة الرس ، ولمعرفة آرائهم حول مدى استخدام معلمي الصفوف الأولية للألعاب التعليمية ، و بينت الدراسة الاستطلاعية وجود اتفاق بين المعلمين الذين شملتهم الدراسة الاستطلاعية على ضعف استخدام المعلمين للألعاب التعليمة ، وللتأكد من هذا الواقع بصورة علمية ، ومعرفة المعوقات – إن وجدت – التي تحول دون استخدام معلمي الصفوف الأولية للألعاب التعليمية ؛ أراد الباحث القيام بهذه الدراسة ، والتي تحددت مشكلتها في " معرفة واقع استخدام معلمي الصفوف الأولية للألعاب التعليمية في محافظة الرس ، و معرفة المعوقات التي تحول دون استخدام معلمي الصفوف الأولية للألعاب التعليمة ".

أهداف الدراسة : حاولت هذه الدراسة تحقيق الأهداف التالية :

١- معرفة واقع استخدام معلمي الصفوف الأولية للألعاب التعليمية في محافظة الرس من وجهة نظرهم .

٢- معرفة المعوقات التي تحول دون استخدام معلمي الصفوف الأولية للألعاب التعليمية في محافظة الرس من وجهة نظرهم

٣- معرفة الفروق بين المعلمين في درجة استخدامهم للألعاب التعليمية في مرحلة الصفوف الأولية و التي تعزى لمتغيرات الخبرة والتخصص والمؤهل التربوي (تربوي ، غير تربوي) والتأهيل العلمي للمعلمين .

أسئلة الدراسة : سعت هذه الدراسة إلى الإجابة عن الأسئلة التالية :

١- ما واقع استخدام معلمي الصفوف الأولية للألعاب التعليمية في محافظة الرس من وجهة نظرهم ؟

٢- ما معوقات استخدام معلمي الصفوف الأولية للألعاب التعليمية في محافظة الرس من وجهة نظرهم ؟

٣- هل توجد فروق في درجة استخدام معلمي الصفوف الأولية للألعاب التعليمية تعزى إلى متغيرات الخبرة والتخصص والتأهيل التربوي (تربوي ، غير تربوي) و المؤهل العلمي للمعلم ؟

أهمية الدراسة : تكتسب هذه الدراسة أهميتها من :

١- أهمية الموضوع الذي تناولته (الألعاب التعليمية)، والمرحلة التي تجرى فيها (الصفوف الأولية).

٢- قلة الدراسات الوصفية التي تناولت موضوع استخدام الألعاب التعليمة في الصفوف الأولية .

٣- المساهمة في مساعدة المسئولين في وزارة التربية والتعليم في الكشف عن واقع استخدام معلمي الصفوف الأولية للألعاب التعليمية وتحديد المعوقات التي تحول دون استخدامها من أجل تطوير العملية التعليمية في تلك المرحلة.

حدود الدراسة : اقتصرت هذه الدراسة على الحدود التالية :

١- دراسة واقع استخدام معلمي الصفوف الأولية للألعاب التعليمية في مدارس البنين الحكومية التابعة لإدارة التربية والتعليم بمحافظة الرس فقط.

٢- موضوع الألعاب التعليمية فقط .

٣- معلمي الصفوف الأولية فقط .

٤- طبقت هذه الدراسة الميدانية في الفصل الأول من العام الدراسي ١٤٢٨/١٤٢٩هـ .

أداة الدراسة :

١- بناء الأداة بصورتها الأولية :

قام الباحث بإعداد أداة الدراسة وهي عبارة عن استبانة لتحقيق أهداف الدراسة المتمثلة في معرفة واقع ومعوقات استخدام معلمي الصفوف الأولية للألعاب التعليمية ، وذلك من خلال الاستفادة من بعض الدراسات السابقة والأدبيات التي تناولت موضوع الألعاب التعليمية ، وأصبحت الأداة بصورتها الأولية (انظر ملحق رقم ٣) . وتكونت الاستبانة من ثلاثة محاور رئيسة ، هي المحور الأول ويشمل البيانات العامة للمبحوثين ، والمحور الثاني ويتناول واقع استخدام الألعاب التعليمية ، والمحور الثالث وكان مخصصاً لمعوقات استخدام الألعاب التعليمية

٢- صدق الأداة :

أ- الصدق الظاهري لأداة الدراسة :

قام الباحث بعد تصميم أداة الدراسة في صورتها الأولية بعرضها على عدد من المحكمين المتخصصين في موضوع الدراسة من أعضاء هيئة التدريس في جامعة الملك سعود وجامعة أم القرى وكلية المعلمين بالرس ، في تخصصات تقنيات التعليم ، والمناهج وطرق التدريس ، والتربية ، وعلم النفس ، كما قام الباحث أيضاً بعرضها على عدد من المشرفين التربويين ومعلمي الصفوف الأولية بإدارة التربية والتعليم بمحافظة الرس (انظر ملحق رقم ٤) ؛ وذلك من أجل التأكد من الصدق الظاهري للأداة ، واستطلاع أرائهم حول مدى وضوح صياغة كل فقرة من فقرات الاستبانة ، ومدى أهمية الفقرات ، ومناسبة كل فقرة للمحور الذي تنتمي إليه ، وقد قام الباحث بإجراء التعديلات اللازمة ، من حيث صياغة بعض الفقرات وحذف بعضها وإضافة أخرى .

ب- الصدق البنائي لأداة الدراسة :

قام الباحث بتطبيق أداة الدراسة بعد التأكد من صدقها الظاهري على عينة عشوائية وذلك لتحديد مدى التجانس(الاتساق الداخلي) لأداة الدراسة ، من خلال حساب معامل الارتباط (بيرسون) بين كل فقرة من فقرات محاور الأداة وجميع فقرات المحور الذي تنتمي إليه .

٣- ثبات الأداة :

قام الباحث بالتأكد من ثبات أداة الدراسة من خلال البيانات المتوافرة من تطبيق الاستبانة على العينة الاستطلاعية ، وذلك عن طريق حساب معامل (الفاكرونباخ) للثبات ، والجدول التالي يوضح ذلك .

جدول رقم (٨) معامل ثبات محاور أداة الدراسة

محاور الأداة	عدد الفقرات	قيمة الفاكرونباخ
واقع استخدام الألعاب التعليمية	٣٢	٠.٨٣
معوقات استخدام الألعاب التعليمية	١٧	٠.٨١
المقياس الكلي للأداة	٤٩	٠.٨٧

يتضح من جدول رقم (٨) أن معامل ثبات الأداة الكلي بلغ (٠.٨٧) وهو معامل ثبات مرتفع نوعاً ما ، مما يشير إلى تحقق خاصية الثبات في الأداة ، وبالتالي إمكانية ثبات النتائج التي يمكن الحصول عليها من خلال أداة الدراسة عند تطبيقها .

٤- الأداة بصورتها النهائية :

بعد التأكد من الصدق الظاهري والبنائي وثبات الأداة ، أصبحت أداة الدراسة في صورتها النهائية كما يوضحها الملحق رقم (٥).

تألفت أداة الدراسة (الاستبانة) من ثلاثة محاور رئيسة هي :

المحور الأول / ويشمل البيانات العامة لأفراد العينة وهي : المؤهل العلمي ، والتأهيل التربوي ، والتخصص ، والخبرة في مجال التدريس ، والمواد التي يدرسها المعلم ، ويهدف الباحث من هذه البيانات مايلي :

١-التعرف على خصائص أفراد العينة .

٢- الاستفادة من هذه البيانات للإجابة عن السؤال الثالث المتعلق بدراسة الفروق.

المحور الثاني/ واقع استخدام معلمي الصفوف الأولية للألعاب التعليمية ، ويتألف من(٣٢) فقرة لكل فقرة أربع استجابات يختار واحدة منها فقط ، والتي تمثل درجة الممارسة ، وهذه الاختيارات هي : كبيرة ، متوسطة ، قليلة ، معدومة ، ويشمل هذا المحور الأبعاد التالية :

١- أنواع الألعاب التعليمية المستخدمة .

٢- الغرض من استخدام الألعاب التعليمية .

٣- المهارات والجوانب المقصود تنميتها .

٤- المواد الدراسية .

٥- مصادر الألعاب التعليمية .

المحور الثالث/ معوقات استخدام معلمي الصفوف الأولية للألعاب التعليمية ، ويتكون من (١٧) فقرة ، لكل فقرة أربع استجابات يختار واحدة فقط تمثل درجة وجود الإعاقة ، وهذه الاختيارات هي : كبيرة ، متوسطة ، قليلة ، معدومة ، ويتألف هذا المحور من الأبعاد التالية :

١- المعلم . ٢ - المنهج . ٣ - الألعاب .

٤ - البيئة . ٥ - الجهة المشرفة على المعلم .

واستخدم الباحث المقياس الرباعي المتدرج حسب مقياس (ليكرت) ، ووفقاً لمقياس (ليكرت) الرباعي تم تحديد درجة الاستجابة ، بحيث يعطى الدرجة (٤) للاستجابة كبيرة ، والدرجة (٣) للاستجابة متوسطة ، والدرجة (٢) للاستجابة قليلة ، والدرجة (١) للاستجابة معدومة .

تطبيق أداة الدراسة :

بعد أن أصبحت أداة الدراسة في صورتها النهائية وذلك بعد التحقق من صدقها وثباتها ، حصل الباحث على موافقة عميد كلية التربية بجامعة الملك سعود على تطبيق الدراسة (ملحق رقم ١) ، ثم قام الباحث بعد ذلك بالحصول على موافقة مدير التربية والتعليم بمحافظة الرس على تطبيق أداة الدراسة على أفراد عينة الدراسة (ملحق رقم ٢) ، وهم جميع معلمي الصفوف الأولية والمعلمون الذين يقومون بتدريس أحد المقررات في مرحلة الصفوف الأولية في جميع المدارس الحكومية التابعة لإدارة التربية والتعليم بمحافظة الرس خلال الفصل الدراسي الأول للعام الدراسي ١٤٢٨ /١٤٢٩ هـ ، والبالغ عددهم (٥٢٤) معلماً .

مصطلحات الدراسة :

الصفوف الأولية : تعَرفها (اللجنة العليا لسياسة التعليم ،١٤١٩، ٧) بأنها " الصفوف الثلاثة الأول من المرحلة الابتدائية في التعليم العام بالمملكة العربية السعودية ".

الألعاب التعليمية : وهي "نشاط تنافسي منظم بين اثنين أو أكثر من المتعلمين ، ضمن قوانين متبعة وأهداف محددة للعب مسبقاً ، وتنتهي عادة بفائز ومغلوب بسبب المهارة أو الحظ أو كليهما " (الحيلة ، ١٤٢١ ، ٢٠٣) .

ويعَرفها الباحث بأنها جميع النشاطات التي يستخدمها المعلم وتقوم على مبدأ اللعب والمنافسة وتسعى إلى تحقيق أهداف محددة ، سواء كانت نشاطات تقليدية أو حاسوبية ، جماعية أو فردية ، جسدية أو عقلية .

معلم الصفوف الأولية : يعَرفه الباحث بأنه كل معلم يقوم بتدريس مادة أو أكثر من مواد الصفوف الأولية.

الفصل الثاني : الإطار النظري

يتناول الباحث في هذا الفصل الإطار النظري حول موضوع الألعاب التعليمية ، وذلك بالاستناد إلى الأدبيات والدراسات السابقة التي تناولت موضوع الدراسة ، حيث يستعرض الباحث بشكل مختصر نبذة عن التعليم الابتدائي وأهميته ، ثم يتحدث عن مرحلة الصفوف الأولية بصفتها أحد مراحل التعليم الابتدائي ، كما يبين الباحث مفهوم اللعب وأهميته والنظريات التي تفسره ، بعد ذلك تناول بشكل مفصل الألعاب التعليمية ، وأهميتها ، وأنواعها ، وخطوات تنفيذها ، واختيارها .

التعليم الابتدائي :

يقصد بالتعليم الابتدائي ذلك النوع من التعليم النظامي الذي يأخذ مكانه بصفة أصيلة في أول السلم التعليمي، والذي يلتحق به الأطفال من طفولتهم الوسطى من سن (٦-٩) إلى نهاية الطفولة المتأخرة من سن (٩ – ١٢) أي إلى ما حول سن المراهقة بقصد تحصيل بعض المعارف والمهارات الأساسية (اليحيى١٤٢٥،٥١) ، لذلك فالمرحلة الابتدائية هي القاعدة الأساسية للتعليم النظامي والركيزة الأساسية للمراحل التالية ، كما أنها تعد من المراحل المهمة جداً في حياة الطفل ؛ حيث تتشكل فيها شخصياتهم (الصاوي والرشيد ، ١٤١٩).

الصفوف الأولية :

تعرف هذه المرحلة في بعض كتب علم النفس بمرحلة الطفولة الوسطى أو المتوسطة (Middle Childhood) ، وتتراوح أعمار التلاميذ فيها من ست إلى تسع سنوات ، ويدخل الطفل في هذه المرحلة المدرسة الابتدائية ، إما قادماً من المنزل مباشرة أو منتقلاً من مدارس رياض الأطفال (زهران، ٢٠٠١، ٢١٦) ، وتكتسب المرحلة الابتدائية أهميتها بدرجه كبيرة من أهمية مرحلة الصفوف الأولية ؛ فهي مرحلة حاسمة وذات أهمية كبرى في حياة التلميذ العلمية والتربوية ، لما تتميز به من خصائص نفسية واجتماعية يمتد تأثيرها لسنوات قادمة ، كما أنها مرحلة تأسيس لما يليها من مراحل دراسية ، وتمارس فيها أساليب تعليمية خاصة بها، وعلى ضوء ما يقدم إلى التلميذ في هذه المرحلة من معارف ومهارات، وما يغرس في نفسه من قيم واتجاهات وما يحصله من تجارب وخبرات تكون انطلاقة مسيرته في رحاب التربية والتعليم .

وإذا كانت هذه المرحلة الدراسية لها هذا الأثر الكبير باعتبارها مرحلة تأسيسية ، فإن من أولى الأولويات العناية بها ، من خلال إنشاء جهاز إشرافي مختص ، يسعى إلى تحقيق غاية كبرى هي تحسين عمليتي التعليم والتعلم في هذه المرحلة ، ومن خلال التخطيط والتنفيذ والتقويم . ومن مسوغات العناية بها . إضافة إلى كونها مرحلة تأسيس وغرس . أن طبيعة طلابها النفسية والاجتماعية ، وخبراتهم الحياتية والعلمية تتطلب تعاملاً خاصاً يقوم على أسس تربوية غاية في الدقة والحساسية (الدليل التنظيمي للصفوف الأولية، ١٤٢٨).

أهمية اللعب في حياة الطفل:

إن أحلى ما في حياة الأطفال هو اللعب ، ويمكن للطفل أن يبقى على قيد الحياة بدون لعب ، ولكن يصعب أن يتطور، وهذا أمر بديهي وطبيعي جداً إلى درجة أننا لا نلاحظ عادة حجم القدرات اللازمة للتمكن من اللعب ، ولا نلاحظ أن الطفل يحتاج في الواقع – من خلال الاتصال والتقليد– إلى أن يتعلم كيف يلعب ، وكما أن باستطاعة البالغين تنمية وتطوير النطق عند الأطفال بالتحدث إليهم، فإن عليهم أيضاً أن يلعبوا مع الأطفال إذا هم أرادوا لقدرات الأطفال على اللعب أن تنمو وتتطور.

وفي اتفاقية حقوق الطفل الصادرة عن الأمم المتحدة ، شروحات حول حق كل طفل في اللعب والترفية ، ويتوجب على كل مجتمع ومنظمة معنية أن يسعيا إلى إعطاء الأولوية لهذه الحقوق ، فإلى جانب الاحتياجات الأساسية من التغذية والصحة والحماية والتعليم ، فإن اللعب من الأمور الضرورية لتطور الإنسان تطوراً كاملاً ، فاللعب يجب أن يحظى بأهمية أكبر من التي يحظى بها اليوم ، بدون ذلك فإننا نساهم في عرقلة نضج الطفل وتقدمه" (أيدنهامر وفالهند، ١٩٩٥، ٥) ، وتكمن أهمية اللعب في حياة الطفل من خلال ارتباطه بخصائص نمو الطفل على النحو التالي:

أ- أهمية اللعب في النمو الجسمي:

يستطيع الطفل باللعب أن ينمي عضلاته على نحو سليم ، ويدرب كل أعضاء جسمه بشكل فعال ، وحينما يخضع اللعب للتنظيم الملائم فإنه يساعد على نمو وتحسين الأشكال المختلفة للنشاط الحركي عند الطفل ؛ ففي اللعب تتحول الحركة من كونها وسيطاً لتحقيق نتائج معينة إلى كونها غاية في حد ذاتها لفاعلية الطفل ، وتعد موضوعاً لوعيه، ويتخذ الطفل

لنفسه دوراً محدداً إذ يقوم بحركات مميزة من أجل بلوغ أهداف محددة ، وهو بذلك يكون اتجاهات معينة نحو كيانه الحسي النامي، ويستغل إمكانياته الجسمية في أنشطة مختلفة أو يسعى لتعلم مهارات حركية معينة.

ب- أهمية اللعب في النمو العقلي:

اللعب هو أساس النمو العقلي وتطوره ، وبدونه يتأثر النمو العقلي وقد لا يتطور، وإن حدث فقد يكون ضعيفاً (بلقيس ومرعي، ١٤٢١) ؛ فمن خلال اللعب يطور الطفل بناءه المعرفي ، وعن طريق التبادل النشط بين عمليتي التمثل والمواءمة يعدل الطفل خبراته وينمي معلوماته ، فاللعب عملية نشطة وحيوية ينظم فيها الطفل البيئة وفق استيعابه لمتغيراتها ، ووفق ما تسمح به أبنيته المعرفية بهدف تحقيق التوازن ، أي السيطرة المعرفية للأشياء عن طريق المعالجة الحسية وتقليب الأشياء وتعديل الصورة المتكونة لديه.

ج- أهمية اللعب في النمو النفسي:

يعتبر علماء النفس اللعب من الأساليب المهمة التي يستطيع الطفل عن طريقه التعبير عن نفسه وعن ظروف حياته ، كما أن الطفل بإمكانه أن يبدع عالمة الخاص به ، ويعبر عن احتياجاته ورغباته (عباس، ١٩٩٧)، لذلك يعتبر اللعب أداه كشف وتعرف لتكوين الطفل النفسي ، كما يكتشف الطفل –عن طريق اللعب – الكثير عن نفسه ، كمعرفة قدراته ومهاراته من خلال تعامله مع أقرانه ،ومقارنة نفسه بهم ، ويتعلم من مشاكله كيف يتمكن من مواجهتها ، كما يكتسب مهارة المبادرة في اتخاذ القرارات والتقويم الذاتي (الصغير، ١٤٢٤).

د- أهمية اللعب في النمو الاجتماعي :

يؤدي اللعب دوراً أساسياً في نضج الطفل اجتماعياً ، فهو يتعلم من لعبه مع الآخرين التعاون والمشاركة ،ويكتسب مكانة مقبولة داخل الجماعة ؛ إذ إن انخراط الطفل في أنشطة اللعب الجماعي يجعله يخفف من أنانيته ونزعه التمركز حول ذاته ، فضلاً عن الطفل يتعلم عن طريق اللعب مع الآخرين كيف يقيم علاقات اجتماعيه ، وكيف يواجه المواقف التي تحملها تلك العلاقات من التزامات ومسؤوليات وأدوار مختلفة.

هـ – أهمية اللعب في النمو اللغوي :

تساهم الألعاب الثقافية والفنية بشكل ملحوظ في تنمية قدرة الطفل على التعبير، مما يمكن الآخرين من فهمه والتفاعل معه ، لذلك فإن اللعب عند الأطفال يساهم في:

١) تنمية قدرة الطفل على التعبير عن أفكاره ومشاعره.

٢) تمكين الآخرين من معرفة قدرات الطفل .

٣) تمكين الآخرين من معرفة مشاكل الطفل والعمل على حلها.

اللعب في مرحلة الصفوف الأولية (الطفولة المتوسطة):

تسمى مرحلة الطفولة المتوسطة (الصفوف الأولية) من قبل بعض علماء النفس بمرحلة اللعب (play age) ، ولعل السبب في ذلك لا يعود إلى زيادة وقت الطفل المخصص للعب ، ولكن بسبب مدى التداخل في خصائص أنشطة اللعب واتساع مجالها ، مقارنة بتلك التي يمكن ملاحظتها في المراحل العمرية السابقة . وعليه فإن هذه التسمية في بداية مرحلة المدرسة الابتدائية تعود إلى اتساع مدى اللعب وتنوع أنشطتة وليس فقط إلى الفترة الزمنية التي يقضيها الطفل في مجال اللعب (أبو جادو، ١٤٢٥).

وفي هذه المرحلة يكون الطفل قد وصل إلى درجة مناسبة من ضبط الجسم ، لاسيما العضلات الكبيرة ويحتاج الطفل بعد أن يدخل المدرسة إلى فرص كثيرة للعب ليعوض ساعات السكون في حجرة المدرسة (اللبابيدي و خلايلة ، ١٤١٨)، ويتخذ اللعب في مرحلة الصفوف الأولية أبعاداًً جديدة تتفق وما يطرأ على الطفل من تطور في أبعاد شخصيته العقلية والجسدية والاجتماعية والنفسية ، كما يطلق على هذه المرحلة مرحلة اللعب التعاوني(Cooperative play) (بلقيس ومرعي ، ٨١,١٤٢١) ، و يعد اللعب في هذه المرحلة مظهراً من مظاهر التفاعل الاجتماعي ؛ حيث يزداد ارتباط الطفل بزملائه ويزداد اللعب الجماعي(الصغير، ٢٣,١٤٢٤) ، وأهم مبادئ اللعب التعاوني هو مشاركة الأطفال في اللعب والتنافس مع الجماعة وهنا يتعلم الطفل معنى التعاون والخطأ والصواب والحقوق والواجبات ويكتسب الاتجاهات الاجتماعية الإيجابية نحو الآخرين ، وخاصة أولئك الذين يشاركهم اللعب (بلقيس و مرعي ،١٤٢١)

الفصل الثالث : الدراسات السابقة

يستعرض الباحث في هذا الفصل الدراسات السابقة التي استطاع الباحث الحصول عليها والتي تناولت موضوع الألعاب التعليمية وفقا لتسلسلها التاريخي ، وذلك بعرض اسم الباحث ، وتاريخ الدراسة ، وهدفها ، والمنهج والأداة المستخدمة ، وأهم النتائج التي توصلت إليها ، وتم تقسيم هذه الدراسات إلى محورين هما الدراسات العربية والدراسات الأجنبية ، وذلك على النحو التالي :

أولا / الدراسات العربية :

قام الثبيتي (١٤٠٧) بدراسة هدفت إلى معرفة جدوى استخدام الألعاب التعليمية في تعليم قواعد اللغة العربية (الفعل المضارع) لتلاميذ الصف الرابع الابتدائي ، واستخدم الباحث المنهج التجريبي لتحقيق أهداف الدراسة ، وتمثلت أدوات الدراسة باختبار تحصيلي من إعداد الباحث ، كذلك استخدم الباحث اختبار المصفوفات المتتابعة العادي للذكاء (رافن) ، للتحقق من تكافؤ أفراد العينة بعد توزيعها إلى مجموعتين ضابطة وتجريبية ، كما قام الباحث بتصميم وحده تعليمية في قواعد اللغة العربية (الفعل المضارع) بوساطة الألعاب التعليمية التقليدية غير الحاسوبية لتلاميذ الصف الرابع الابتدائي ؛ لاستخدامها في تدريس المجموعة التجريبية كأحد أدوات الدراسة ، و تكونت عينة الدراسة من (٨١) طالباً من طلاب ثلاث مدارس ابتدائية بمدينة الطائف ، بحيث تم اختيار (٢٧) طالباً من طلاب مدرسة عداس الابتدائية مثلت المجموعة التجريبية ، في حين تم اختيار (٢٧) طالباً من مدرسة الحارث بن كلدة تمثل المجموعة الضابطة الأولى ، وكذلك تم اختيار (٢٧) طالبَاً من طلبة مدرسة هوازن تمثل المجموعة الضابطة الثانية ، وتم اختيار المدارس والعينات بطريقه عشوائية ، وتوصل الباحث إلى وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين درجات تلاميذ المجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة الأولى وكذلك المجموعة الضابطة الثانية في الاختبار البعدي لصالح المجموعة التجريبية .

وأجرى مصطفى وسليمان (١٤٠٧) بحثاً هدف إلى دراسة أثر استخدام الألعاب التعليمية في فهم المفاهيم الرياضية لدى الطالب المعلم واتجاهاته نحو تدريس الرياضيات بالمرحلة الأولى الجامعية ، واستخدم الباحثان المنهج التجريبي لتحقيق أهداف البحث ، وتمثلت أدواته باختبار تحصيلي في فهم المفاهيم الرياضية من إعداد الباحثين ، كما استخدم الباحثان مقياس إيكين (Aiken) للاتجاه نحو الرياضيات من ترجمة الباحثين ، كما

استخدم الباحثان عدداً من الألعاب التعليمية التقليدية ، وهي لعبة الفاجابوندو ، ولعبة المجسمات ، ولعبة اللوحات المسمارية بالإضافة إلى لعبة التخمين وهي لعبة تعليمية حاسوبية ، وقد تم تطبيق هذه الدراسة خلال الفصل الدراسي الأول لعام ١٩٨٥/١٩٨٦ م ، واستغرقت الدراسة (١٣) أسبوعاً بواقع ثلاث لقاءات أسبوعياً ، وتكونت عينة الدراسة على (٣١) طالباً وطالبة من المسجلين بمقرر طرق تدريس الرياضيات بكلية البحرين الجامعية ، وقد قسمت أفراد العينة عشوائياً إلى مجموعتين ، المجموعة الأولى ضابطة وعدد أفرادها (٩) من الطلاب والطالبات ، والمجموعة الضابطة وتكونت من(٢٢) طالباً وطالبة ، و توصل الباحثان إلى أنه لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين درجات أفراد المجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة في الاختبار التحصيلي في فهم المفاهيم الرياضية لدى طلاب المجموعتين ، في حين أنه توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين درجات أفراد المجموعتين التجريبية والمجموعة الضابطة في اتجاهاتهم نحو الرياضيات لصالح المجموعة التجريبية .

وفي دراسة مسحية قامت بها الخريجي(١٤١٣) هدفت إلى التعرف على واقع استخدام اللعب في رياض الأطفال الحكومية بالمملكة العربية السعودية في ضوء المعايير العلمية للعب وبما يتماشى مع خصائص وحاجات الطفل وأهدافه ، واستخدمت الباحثة المنهج الوصفي لمعرفة هذا الواقع ، وتمثلت أدوات الدراسة باستبانة قامت الباحثة بإعدادها لمعرفة هذا الواقع ، وتم تطبيق هذه الدراسة في العام الدراسي ١٤١١/ ١٤١٢هـ ، وتم اختيار عينة الدراسة عن طريق تقسيم مناطق المملكة العربية السعودية إلى خمس مناطق جغرافية ، وبطريقة عشوائية قامت الباحثة باختيار مدينة واحدة من كل منطقة لتكون ممثلة لتلك المنطقة ، وهذه المدن هي تبوك ، وأبها ، والهفوف ، ومكة المكرمة ، والرياض ، وقد تكون مجتمع الدراسة من (٩٣٥) معلمة و(٥٢) موجهة تربوية ، تم اختيار (١٥) موجهة تربوية و(٣٣٨) معلمة موزعة على مناطق المملكة لتمثل عينة الدراسة ، و توصلت الباحثة في نتائج دراستها إلى أن أنشطة اللعب تتوافر وتستخدم بنسبة متوسطة من قبل معلمات رياض الأطفال ، كما أن الموجهات التربويات ومعلمات رياض الأطفال يعرفن المعايير العلمية للعب بجميع أبعادها بدرجة فوق المتوسط مع وجود قصور في تطبيق هذه المعايير بشكل صحيح ، كما توصلت الباحثة إلى أنه توجد بعض المعوقات التي تحد من استخدام المعلمات لأنشطة اللعب ، وأهم

هذه المعوقات هو عدم ملاءمة معظم المباني لممارسة أنشطة اللعب ، وقلة أدوات ووسائل اللعب وعدم توافر بعضها ، و قلة الدورات التدريبية ، و كثرة أعداد الأطفال في الصف الواحد ، و كثرة ساعات العمل للمعلمة .

كما أجرى علي (١٩٩١) بحثاً هدف إلى معرفة أثر استخدام المدخل التاريخي والألعاب التعليمية والمواقف التمثيلية البيئية في تدريس وحدة الأعداد العشرية بالحلقة الأولى من التعليم الأساسي ، واستخدم الباحث المنهج التجريبي للتعرف على هذا الأثر ، وتمثلت أدوات البحث في اختبار تحصيلي للمفاهيم الرياضية من إعداد الباحث ، كما قام الباحث بإعداد المداخل التدريسية (التاريخي ، الألعاب التعليمية ، المواقف التمثيلية) لكل درس من دروس وحدة الأعداد العشرية موضوع الدراسة كأحد أدوات الدراسة ، و تكونت عينة البحث من (١١٢) طالباً ، تم اختيارهم عشوائياً من مدارس الحلقة الأولى من التعليم الأساسي ، وتم تقسيمهم إلى أربع مجموعات ، ثلاث مجموعات تجريبية ومجموعة ضابطة ، بحيث درست المجموعة التجريبية الأولى باستخدام المدخل التاريخي ، والمجموعة الثانية درست باستخدام الألعاب التعليمية ، والمجموعة التجريبية الثالثة درست باستخدام مدخل المواقف التمثيلية البيئية ، أما المجموعة الضابطة فقد درست باستخدام الطريقة التقليدية ، وكان عدد أفراد كل مجموعة (٢٨) طالباً ، و كانت نتائج البحث هي وجود فروق دالة إحصائياً بين متوسطات أداء المجموعات التجريبية الثلاث (كل على حدة) وبين متوسطات أداء المجموعة الضابطة في تحصيل التلاميذ لصالح المجموعات التجريبية ، كما بينت النتائج وجود فروق دالة إحصائياً في تحصيل تلاميذ المجموعة التجريبية الأولى (المدخل التاريخي) والمجموعة التجريبية الثانية (الألعاب التعليمية) لصالح المجموعة التجريبية الثانية ، في حين لا توجد فروق دالة إحصائياً في تحصيل تلاميذ المجموعة التجريبية الأولى (المدخل التاريخي) والمجموعة التجريبية الثالثة (المواقف التمثيلية) كذلك عدم وجود فروق دالة إحصائياً في تحصيل تلاميذ المجموعتين التجريبيتين الثانية (الألعاب التعليمية) والثالثة (المواقف التمثيلية).

وقامت الجلعود (١٤٢٦) بدراسة هدفت إلى استقصاء فاعلية استخدام الألعاب التعليمية في تنمية التحصيل ومستويات التفكير الهندسي لتلميذات الصف الرابع الابتدائي ، وقد استخدمت الباحثة المنهج التجريبي لتحقيق أهداف الدراسة ، وتمثلت أدوات الدراسة في اختبار تحصيلي واختبار التفكير الهندسي من إعداد الباحثة ، كما قامت الباحثة بتصميم

مجموعة من الألعاب التقليدية غير الحاسوبية لاستخدامها ضمن أدوات الدراسة ، وتكونت عينة الدراسة من (٨٧) طالبة ، تم اختيارهن عشوائيا من طالبات الابتدائية (١٤٣) بالرياض ، وقسمت أفراد العينة إلى مجموعة ضابطة وعدد أفرادها (٤٢) طالبة ومجموعة تجريبية وعدد أفرادها (٤٥) طالبة ، وقد توصلت الباحثة إلى أنه توجد فروق دالة إحصائياً بين المجموعة الضابطة والتجريبية في اختبار التحصيل في الهندسة لصالح المجموعة التجريبية ، في حين أنه لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين المجموعتين الضابطة والتجريبية في اختبار التفكير الهندسي .

ثانياً / الدراسات الأجنبية :

قام بيلي (Bailey ,1992) بدراسة هدفت إلى التعرف على مدى فائدة استخدام لغة البرمجة لوغو(Logo) في تطوير المهارات اللغوية للتلاميذ ، وقد استخدم الباحث منهج دراسة الحالة ، وبالتحديد دراسة الحالة ، وتمثلت عينة الدراسة في أربعة طلاب متأخرين دراسياً ، تم تدريبهم على البرمجة بلغة اللوغو وفق برنامج قام الباحث بإعداده لهذا الغرض ، واستخدم الباحث ثلاثة اختبارات لقياس المهارات اللغوية هي (TELD , TONI, BOEHM) ضمن أدوات للدراسة ، وهي اختبارات معتمدة لتحديد المستويات اللغوية ، وتوصل الباحث إلى وجود تطور في بعض المهارات اللغوية لدى الطلاب عينة الدراسة يعزى إلى استخدام لغة اللوغو ، ولكن ليس لهذا التطور دلالة إحصائية .

وأجرى أموري و آخرون (Amory ,et. , al. , 1999) دراسة هدفت إلى التعرف على نوع الألعاب الأكثر مناسبة للاستخدام في عملية التدريس بالإضافة إلى معرفة خصائص الألعاب التي تجعلها أكثر متعة وفائدة ، و استخدم الباحثون المنهج الوصفي لتحقيق أهداف الدراسة ، وتمثلت عينة الدراسة في (٢٠) طالباً من طلبة السنة الأولى والثانية الجامعية في تخصص الأحياء تم اختيارهم بطريقة عشوائية ، وتمثلت أدوات الدراسة باستبانة من تصميم الباحثين ، كما قام الباحثون باختيار أربعة ألعاب حاسوب تعليمية تستخدم تقنيات مختلفة ومعروضة في الأسواق ضمن أدوات الدراسة ، حيث قام كل فرد من أفراد العينة باستخدام هذه الألعاب لمدة ساعة لكل لعبة من الألعاب الأربع بعدها يتم تقديم الاستبانة إلى الطالب للإجابة عليها ، و توصل الباحثون إلى أن الألعاب التي تعتمد على تقنية الأبعاد الثلاثية

والألعاب التي تعتمد على الاستراتجيات هي الألعاب الأكثر متعة لدى الطلاب ، في حين أن ألعاب المحاكاة لم تكن مريحة وجذابة ، كما أشارت النتائج إلى أن الطلاب يرون أن الرسوم والأصوات والقصص المحورية من أهم العناصر الواجب توافرها في الألعاب ، كما أن المهارات الحسية والمنطقية هي من المهارات المطلوبة لألعاب التحدي ، كما أن الألعاب التعليمية التي تعتمد على التحدي والمغامرة تساعد على زيادة الدافعية لدى المتعلمين .

وفي دراسة أخرى قام دين (Din ,2001) بإجرائها ، وهدفت إلى معرفة تأثير ألعاب الفيديو التعليمية على تعلم أطفال الروضة ومستوى تحصيلهم ، استخدم الباحث المنهج التجريبي لمعرفة هذا الأثر ،وتمثلت أدوات الدراسة باختبار (WRAT–R3) وهو اختبار تحصيلي معد مسبقاً ، كما استخدم الباحث أربعين لعبة تعليمية تستخدم جهاز (Light Span) ، وهو جهاز من صنع شركة سوني مشابه لجهاز البلي ستيشن (Play Station) ، وتكونت عينة الدراسة من (٤٧) طفلاً تتراوح أعمارهم بين السادسة والخامسة ، تم اختيارهم بطريقة عشوائية من إحدى الروضات في المنطقة الشمالية الشرقية بالولايات المتحدة الأمريكية ، وتم تقسيم أفراد العينة إلى مجموعتين الأولى تجريبية وعدد أفرادها (٢٤) طفلاً ، والمجموعة الثانية المجموعة الضابطة وتكونت من (٢٣) طفلاً ، وقد درست المجموعة التجريبية باستخدام الألعاب بواقع (٤٠) دقيقة يوميا ولمدة خمسة أيام أسبوعيا ، كما تم تزويد أفراد المجموعة التجريبية بنسخ من هذه الألعاب وكذلك جهاز التشغيل الخاص بها مع تدريبهم وأولياء أمورهم على كيفية تشغيل الجهاز لاستخدامه في المنزل في أثناء فترة التجربة ، في حين أن المجموعة الضابطة درست بالطريقة التقليدية ولم تعط نسخاً من الألعاب لاستخدامها في المنزل ، وقد استغرق تطبيق التجربة (١١) أسبوعاً ، وقام بتدريس المجموعتين اثنتان من المدرسات بالروضة ، وتوصل الباحث إلى وجود فروق دالة إحصائيا في تحصيل الطلاب في القراءة والتهجئة بين المجموعتين الضابطة والتجريبية لصالح المجموعة التجريبية ، في حين لم تكن هناك فروق داله إحصائياً في تحصيل الطلاب في الرياضيات بين المجموعتين .

التعليق على الدراسات السابقة :

بعد السرد السابق لبعض ما اطلع عليه الباحث من دراسات سابقة في موضوع الألعاب التعليمية ، يمكن أن يحدد مدى التشابه والاختلاف بين الدراسة الحالية وتلك الدراسات من خلال المقارنة بينها في ضوء النقاط التالية :

- تتشابه هذه الدراسة مع كثير من الدراسات السابقة في المرحلة التعليمية المستهدفة (المرحلة الابتدائية) ؛ لأن استخدام الألعاب التعليمية يتناسب وخصائص تلاميذ هذه المرحلة .

- اختلفت الدراسة الحالية عن جميع الدراسات السابقة في أنها شملت جميع المواد الدراسية في مرحلة الصفوف الأولية ، في حين أن الدراسات السابقة كانت تقتصر على مادة دراسية واحدة أو اثنتين فقط .

- معظم الدراسات السابقة التي تناولت موضوع الألعاب التعليمية استخدمت المنهج التجريبي ، وهو ما يختلف عن المنهج المستخدم في الدراسة الحالية ، بينما استخدم القليل منها المنهج الوصفي (المسحي) لدراسة هذا الموضوع كدراسة الخريجي (١٤١٣) ودراسة أموري وآخرون (Amory, et. , al. ,1999) ودراسة سينقلتون وسيمونس (Singleton & Simmons , 2001) ، وهو ما يتفق مع المنهج المستخدم في الدراسة الحالية .

- إن جميع الدراسات السابقة التي استخدمت المنهج الوصفي (المسحي) لم تتناول المعوقات التي تحول دون استخدام الألعاب التعليمية في مرحلة الصفوف الأولية ، وهو ما يميز الدراسة الحالية عن تلك الدراسات .

- إن غالبية الدراسات السابقة التي استخدمت المنهج التجريبي في دراسة موضوع الألعاب التعليمية توصلت إلى فاعلية استخدام الألعاب التعليمية في العملية التعليمية ، وهذا يؤكد على أهمية الألعاب التعليمية وتأثيرها الإيجابي وبالتالي أهمية الدراسة الحالية .

- ركزت غالبية الدراسات السابقة على نوع واحد من أنواع الألعاب التعليمية ، في حين أن الدراسة الحالية تميزت بتناولها لجميع أنواع الألعاب التعليمية .

- ركزت معظم الدراسات على جانب التحصيل الدراسي للطالب فقط ، وتضمنت بعض الدراسات بالإضافة إلى التحصيل جوانب أخرى كالاتجاه والتي منها دراسة مصطفى

وسليمان (١٤٠٧) ، ودراسة عبدالحميد(٢٠٠٠) ، ودراسة نجم (٢٠٠١) ، ودراسة الشرمان (٢٠٠٢)، ودراسة موريس وآخرون (Morris , et. , al. , 2004) ودراسة أكينسولا (Akinsola ,2007) فيما ركزت دراسة براج (Bragg ,2007) على جانب الاتجاه فقط ، في حين أن بعض الدراسات تناولت – مع تركيزها على جانب التحصيل الدراسي – جوانب أخرى كجانب التفكير الابتكاري كما في دراسة بشناق (١٤٢٥) ، أو جانب التفكير الإبداعي كما في دراسة دويدي (١٤٢٥) ، أو التفكير الهندسي كما في دراسة الجلعود (١٤٢٦) ، في حين أن الدراسة الحالية حاولت تناول الجوانب المختلفة لدى الطالب .

- تنوع مجتمع وعينة الدراسة المستهدفة في الدراسات الوصفية التي استعرضها الباحث ؛ حيث تكون المجتمع في دراسة(الخريجي ،١٤١٣) من معلمات وموجهات (مشرفات) ، وفي دراسة أموري وآخرون (Amory, et. , al.,1999) كان مجتمع وعينة الدراسة متمثلا في الطلاب ، وهو ما يختلف عن الدراسة الحالية ، في حين اتفقت الدراسة الحالية مع دراسة سينقلتون وسيمونس(Singleton & Simmons ,2001) في كون مجتمع الدراسة هو المعلمون فقط .

من خلال ما تقدم يتضح اختلاف الدراسة الحالية عن جميع الدراسات السابقة ؛ إما في المنهج المستخدم (كما هو الحال مع معظم تلك الدراسات) ، أو في المجتمع المستهدف ، أو الجوانب التي تم تناولها (كالتحصيل والاتجاه) ، ولذلك فقد تميزت الدراسة الحالية بأنها من الدراسات النادرة التي حاولت التعرف على واقع استخدام الألعاب التعليمية في مرحلة الصفوف الأولية ومعوقات استخدامها من وجهة نظر المعلمين .

وقد استفاد الباحث من الدراسات السابقة في تكوين تصور شامل عن موضوع الدراسة ، وفي إثراء الإطار النظري ، وفي بناء أداة الدراسة الحالية ، كما استفاد الباحث من تلك الدراسات في اختيار الأساليب الإحصائية المناسبة للدراسة الحالية .

الفصل الرابع : ملخص النتائج و التوصيات

يشمل هذا الفصل عرضاً للنتائج الدراسة وأهم التوصيات التي توصل إليها الباحث والدراسات التي يقترحها الباحث .

أولا / ملخص نتائج الدراسة :

كشفت الدراسة الحالية بعد تحليل بيانات أداتها عن النتائج التالية :

١- يستخدم معلمو الصفوف الأولية في المدارس الحكومية التابعة لإدارة التربية والتعليم بمحافظة الرس الألعاب التعليمية بشكل عام بدرجة متوسطة .

٢- أن أقل أنواع الألعاب التعليمية استخداماً من قبل معلمي الصفوف الأولية هي ألعاب الرسم والألعاب الحاسوبية ، حيث إنهم يستخدمونها بدرجة قليلة ، في حين أن بقية الأنواع تستخدم ولكن بدرجة متوسطة .

٣- يستخدم معلمو الصفوف الأولية الألعاب التعليمية للتهيئة لموضوع الدرس ، أو لشرح الدرس ، أو للتدرب على مهارات الدرس ، أو في أوقات الفراغ للحصة لتحقيق أهداف عامة وذلك بدرجة متوسطة .

٤- أن معلمي الصفوف الأولية يستخدمون الألعاب التعليمية من أجل تنمية الجوانب النفسية المختلفة لدى الطالب بدرجة كبيرة ، في حين أنهم يستخدمونها لتنمية الجوانب والمهارات الأخرى وهي التحصيل الدراسي ، والجوانب الاجتماعية ، والمهارات العقلية ، و المهارات اللغوية ، والمهارات البدنية بدرجة متوسطة .

٥- أن أكثر المواد التي يستخدم المعلمون الألعاب التعليمية في تدريسها هي مادة الرياضيات ، وذلك بدرجة متوسطة ، في حين أنهم يستخدمونها في تدريس المواد الأخرى وهي التربية الإسلامية ، واللغة العربية ، والعلوم بدرجة قليلة .

٦- تعد المحلات التجارية والشركات المتخصصة ، وكذلك المشرف التربوي ، والبرامج التدريبية ، والبرامج التلفزيونية من أقل المصادر التي يعتمد عليها المعلمون في

الحصول على الألعاب التعليمية منها ، وذلك بدرجة قليلة ، في حين أن أكثر المصادر التي يستفيد منها المعلمون في الحصول على الألعاب التعليمية هي الزملاء ، والانترنت ، والألعاب الشعبية ، والكتب المتخصصة ، وذلك بدرجة متوسطة .

٧- وجود عدد من المعوقات التي تحد من درجة استخدام معلمي الصفوف الأولية للألعاب التعليمية ، وأهم هذه المعوقات هي زيادة العبء التدريسي للمعلم ، وقلة تضمين الكتاب المدرسي لألعاب تعليمية ، وكثافة محتوى المقررات الدراسة ، وعدم توافر أماكن مناسبة لاستخدام الألعاب التعليمية ، وكذلك قلة توافر ألعاب تعليمية مناسبة ، وهذه المعوقات كانت موجودة بدرجة كبيرة من وجه نظر المعلمين .

ثانيا / توصيات الدراسة :

في ضوء نتائج الدراسة الحالية التي توصل إليها الباحث ، فإنه يقترح بعض التوصيات التي يرجى أن تسهم في رفع كفاءة معلمي الصفوف الأولية في استخدام الألعاب التعليمية وهي على النحو التالي :

١- التأكيد على القائمين والمختصين بمناهج الصفوف الأولية في وزارة التربية والتعليم بضرورة تضمين الكتب المدرسية لألعاب أو أفكار لألعاب تعليمية تناسب موضوعات المقرر .

٢- تخفيف العبء التدريسي لمعلمي الصفوف الأولية بشكل يمكنهم من استخدام الألعاب التعليمية بدرجة أكبر وبكفاءة أكثر .

٣- توفير البيئة المناسبة لاستخدام الألعاب التعليمية المختلفة كالحجرات الدراسة ، ومعامل الحاسب الآلي ، والأفنية داخل المدرسة .

٤- زيادة الوعي لدى معلمي الصفوف الأولية بأهمية وكيفية استخدام الألعاب التعليمية في تنمية الجوانب المختلفة لدى طلاب هذه المرحلة ، وبخاصة الجوانب الاجتماعية والبدنية واللغوية والعقلية .

٥- الاهتمام بتوعية المشرفين التربويين بأهمية وكيفية استخدام الألعاب التعليمية في مرحلة الصفوف الأولية .

قائمة المراجع

اولا : المراجع العربية :

١. أبو جابر ، ماجد والخريشة ، ملوح ومدانات ، حنان (١٤٢٤ هـ) :**أثر استخدام الألعاب اللغوية في منهاج اللغة الانجليزية (بترا ٣) في مرحلة ما بعد القراءة في تحصيل طلبة الصف السابع الأساسي في القراءة**

المفاهيمية ، مجلة دراسات ، المجلد ٣٠ ، العدد ٢ ، العلوم التربوية ، عمادة البحث العلمي ، الجامعة الأردنية ، عمان . ٤٤–٥٨ .

٢. أبو جادو ، صالح محمد علي (١٤٢٥هـ): **علم النفس التطوري الطفولة والمراهقة** ، دار المسيرة للنشر والتوزيع والطباعة ، عمان ، الأردن.

٣. أبو جودة ، صافية سليمان(٢٠٠٤م) : **أثر برنامج تعليمي تعلمي مستند إلى نظرية اللعب المعرفي في تنمية مهارات التفكير الناقد** ، رسالة ماجستير غير منشورة ، كلية الدراسات التربوية العليا ، جامعة عمان العربية للدراسات العليا،عمان .

٤. أبو الخير ، مدحت السيد (١٩٩٥م) : **الكمبيوتر ودوره في تعليم و تعلم الرياضيات** ، مجلة التربية ، اللجنة الوطنية القطرية للتربية والثقافة والعلوم ، العدد ١١٢ ، السنة ٢٤ ، قطر . ٢٦٥–٢٨٨ .

٥. أبو ريا ، محمد وحمدي ، نرجس (١٤٢١ هـ) :**أثر استخدام استراتيجية التعلم باللعب المنفذة من خلال الحاسوب في اكتساب طلبة الصف السادس الأساسي لمهارات العمليات الحسابية الأربع** ، مجلة دراسات ، المجلد ٢٨ ، العلوم التربوية ، العدد ١ ، عمادة البحث العلمي ، الجامعة الأردنية ، عمان . ١٦٤–١٧٥ .

٦. أبو لوم ، خالد وهاني ، سليمان (١٤٢٢هـ) : **الألعاب في تدريس الرياضيات** ، ط ٢ ، دار الفكر للطباعة والنشر ،عمان ، الأردن .

٧. أحمد ، سمية عبد الحميد والمرسي ، نجاح السعد (١٩٩٨ م) : **فعالية استخدام الألعاب التعليمية في تنمية التحصيل والاتجاه نحو العلوم لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية** ، مجلة التربية العلمية ، المجلد الأول ، العدد الثالث، الجمعية المصرية للتربية العلمية، مركز تطوير وتدريس العلوم ، جامعة عين شمس ، القاهرة . ٤٣–٧٣ .

٨. أيدنهامر ، كارين وفالهند ، كريستينا (١٩٩٥م) ترجمة عفيف الرزاز : **لا تطور بدون لعب طرق وشروط لعب الأطفال** ، ورشة الموارد العربية للرعاية الصحية وتنمية المجتمع، نيقوسيا ، قبرص .

٩. بشناق ، سوسن عبدالعزيز (١٤٢٥هـ) : **فاعلية تقنية ألعاب ليغو داكتا (LEGO DACTA) التعليمية في تنمية التحصيل الدراسي والتفكير الابتكاري لدى تلميذات الصف الخامس الابتدائي في مقرر العلوم بمدينة الرياض** ، رسالة ماجستير غير منشورة ، قسم تكنولوجيا التعليم ، كلية التربية ، وكالة الوزارة لكليات البنات ، وزارة التربية والتعليم ، الرياض.

١٠. البغدادي ، محمد رضا (٢٠٠١ م) : **الأنشطة الإبداعية للطفل** ، دار الفكر العربي، القاهرة .

١١. بلقيس ، أحمد ومرعي ، توفيق (١٤٢١هـ) : **سيكولوجية اللعب** ، ط ٤ ، دار الفرقان للنشر والتوزيع ، عمان ، الأردن .

١٢. بوسكي ، مرتين موريراس (١٩٨٦ م): **الطفل بين اللعب والتعلم** ، مجلة مستقبليات ، المجلد السادس عشر ، العدد ٦٠ ، ١٩٨٦ م ، اليونسكو .٥٠٧-٥١٧

١٣. بو قحوص ، خالد وعبيد ، جلال (١٤١٨ هـ) :**فاعلية استخدام الألعاب التعليمية في تحصيل تلاميذ المرحلة الابتدائية في مادة العلوم بدولة البحرين،** مجلة دراسات ، المجلد ٢٤ ، العلوم التربوية ، العدد ٢ ، عمادة البحث العلمي ، الجامعة الأردنية ، عمان.٤٠٩-٤٢٩

١٤. بيرس ، ماريا ولاندو ، جنيفيف (١٩٩٧م) ترجمة عبدالرحمن سليمان وشيخة الدربستي : **اللعب ونمو الطفل** ، مكتبة زهرا الشرق ، القاهرة .

١٥. التوجيه والإرشاد ، **خصائص نمو التلاميذ في الصفوف الأولية من المرحلة الابتدائية وتطبيقاتها التربوية والإرشادية** ، ، شؤون الطلاب ، وزارة المعارف (وزارة التربية والتعليم).

١٦. الثبيتي ، صالح معيوض (١٤٠٧هـ) :**أثر استخدام الألعاب التعليمية على تحصيل تلاميذ الصف الرابع الابتدائي في تعليم قواعد اللغة العربية (الفعل**

المضارع) ، رسالة ماجستير غير منشورة ، كلية التربية ، جامعة أم القرى ، مكة المكرمة.

١٧. الجلعود ، سعاد بنت محماس (١٤٢٦ هـ) : **فاعلية استخدام التدريس باستخدام الألعاب التعليمية في تنمية التحصيل ومستويات التفكير الهندسي لتلميذات الصف الرابع الابتدائي** ، رسالة ماجستير غير منشورة ، قسم علم التربية والنفس ، كلية التربية ، وكالة الوزارة لكليات البنات ، وزارة التربية والتعليم ، الرياض.

١٨. الحازمي ، مطلق طلق (١٤١٧هـ) :**تأثير رسم الأشكال بواسطة الحاسب الآلي على مفهوم الدالة وتمثيلها** ، مركز البحوث التربوية ، كلية التربية ، جامعة الملك سعود ، الرياض .

١٩. حسن ، أكرم قبيصي أحمد (١٤٢٧ هـ) : **فعالية استخدام الألعاب التعليمية في تدريس الرياضيات في تحصيل التلاميذ بطيئي التعلم بالحلقة الثانية من التعليم الأساسي** ، رسالة ماجستير غير منشورة ، معهد الدراسات التربوية ، قسم المناهج وطرق التدريس ، جامعة القاهرة.

٢٠ ٠ حسن ، حسن عمران (١٩٩٩ م) : **فعالية استخدام الألعاب التعليمية على تحصيل تلاميذ الصف الرابع الابتدائي في تعليم القواعد النحوية** ، مجلة كلية التربية ، العدد الخامس العشر، الجزء الأول، كلية التربية، جامعة أسيوط، أسيوط ١–١٤

المراجع الأجنبية:

1. Akinsola , M. , K. (2007) : **The effect of simulation – games environment on students achievement and attitudes to mathematics in secondary schools** , *The Turkish Online Journal of*

Educational Technology , Vol 6 (3) .
http://search.epent.com , visit at : 24/9/2007

2. Alessi , M. & Trollip , R. (1985): **Computer-based instruction**, Prentic-hall , inc , Englewood Cliffs ,New Jersey.

3. Amory , A. ; Naicker , K. ; Vincent , J. and Adams , C.(1999) :**The use of computer games as an educational tool: identification of appropriate types and game elements** , *British Journal of Education Technology* , Vol 30(4) .311-321

4. Bailey , J. (1992) : **Developing language and cognition in young children with logo** , *British Journal of Education Technology* , Vol 23(2) .84-94

5. Bragg , L.(2007) : **Student's conflicting attitudes towards games as a vehicle for learning mathematics ; a methodological dilemma** , *Mathematics Education Research Journal* , Vol 19 (1) 29-44 .
http://www.eric.ed.gov , visit at : 15/8/2007

6. Din , S. (2001) : **The effects of playing educational video games on kindergarten achievement** , *Child Study Journal* , Vol 31 (2) , 95-101 .
http://search.epent.com , visit at : 24/9/2007

7. Franklin , S. ; Peat , M. and Lewis , A. (2003):**Non-traditional interventions to stimulate discussion: the use of games and puzzles** , *Journal of Biological Education* , Vol 37 (2) ,79-84 . http://search.epent.com , visit at : 25/9/2007