كلية التربية

كلية معتمدة من الهيئة القومية لضمان جودة التعليم

إدارة: البحوث والنشر العلمي (المجلة العلمية)

=======

دور الألعاب التربوية المحوسبة في تدريس طلبة المرحلة الأساسية الدنيا من وجهة نظر معلمي المدارس الحكومية في محافظة سلفيت

إعـداد

وسيم عزام محمد عقل

معلم في وزارة التربية والتعليم– مديرية سلفيت

التخصص مناهج وطرق التدريس

waseemsaqel.2014@yahoo.com

﴿ المجلد الخامس والثلاثون – العدد الثالث – جزء ثانى – مارس ٢٠١٩م ﴾

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

الملخص

هدفت الدراسة إلى التعرف على دور الألعاب التربوية المحوسبة في تدريس طلبة المرحلة الأساسية الدنيا من وجهة نظر معلمي المدارس الحكومية في محافظة سلفيت ، كما هدفت إلى التعرف على مدى الفروق في بعض المتغيرات مثل: (الجنس، سنوات الخبرة، المؤهل العلمي، التخصص) بالنسبة لدور الألعاب التربوية المحوسبة في تدريس طلبة المرحلة الأساسية الدنيا من وجهة نظر معلمي المدارس الحكومية في محافظة سلفيت. حيث تم استخدام المنهج الوصفي التحليلي، ومن أجل تحقيق ذلك قام الباحث بتطوير استبانة تتكون من ثلاث محاور موزعه على (٢٩) فقرة، حيث تم قياس صدقها وثباتها، ومن ثم تم توزيعها على عينة بلغ حجمها (١٧٠) معلم ومعلمة، تم اختيارها بالطريقة العشوائية. بعد جمع البيانات تم ترميزها وإدخالها إلى الحاسوب ومعالجتها إحصائيا باستخدام برنامج الرزم الإحصائية للعلوم الاجتماعية (SPSS). أشارت نتائج الدراسة إلى أن دور الألعاب التربوية المحوسبة في تدريس طلبة المرحلة الأساسية الدنيا من وجهة نظر معلمي المدارس الحكومية في محافظة سلفيت كان كبير، كما تبين أنه لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية على مستوى الدلالة ($\alpha= 0.05$) في دور الألعاب التربوية المحوسبة في تدريس طلبة المرحلة الأساسية الدنيا من وجهة نظر معلمي المدارس الحكومية في محافظة سلفيت تعزى لمتغير (الجنس، سنوات الخبرة، التخصص)، كما تبين هناك فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى دلالة($\alpha= 0.05$) في دور الألعاب التربوية المحوسبة في تدريس طلبة المرحلة الأساسية الدنيا من وجهة نظر معلمي المدارس الحكومية في محافظة سلفيت تعزى لمتغير المؤهل العلمي وفي ضوء نتائج الدراسة اقترح الباحث جملة من التوصيات كان أهمها:

- أن تقوم وزارة التربية بالتعاون مع مديري المدارس بالعمل على التغلب على المعوقات التي تحد المعلمين والمعلمات من استخدام الألعاب التعليمية المحوسبة.
- ضرورة العمل على ترسيخ فكرة الألعاب التعليمية المحوسبة لدى معلمي المرحلة الأساسية للمدارس الحكومية.
- العمل على توفير نظام ضمن وزارة التربية يشجع على استخدام الألعاب التربوية المحوسبة في المدارس التابعة له.

المقدمة

مع تزايد الاهتمام بالتعليم وما يواجه من تحديات في القرن الحادي والعشرين ازداد الاهتمام باختيار استراتيجيات التدريس التي تهتم بالمتعلم والمعلم، وتتناسب مع الأدوار الجديدة لهما في ظل هذا التطور المعرفي والتكنولوجي، لذا تطورت النظرة لاستراتيجيات التدريس التي يستخدمها المعلم بدءًا من الاستراتيجيات التقليدية التي تعتمد على المعلم منفرد اً وانتهاءً بالاستراتيجيات الحديثة التي تقوم على أساس التعلم الذاتي، حيث تتعدد المهام والأدوار التي يقوم بها المعلم في المدرسة الحديثة، ولم يعد كما كان في المدرسة التقليدية، إذ أصبح للمعلم أدوار عديدة ومتشعبة من خلال التفاعل والتواصل مع الطلبة، وذلك بجعل المتعلم محوراً للعملية التعليمية، وتنمية قدرته العقلية وليس حشو أدمغة الطلبة بالمعلومات، بل جعل المتعلم هو من يقوم ببناء معرفته بنفسه من خلال تزويده بأساس قوي وصحيح فيما يقدم له من مواد وخبرات تعليمية وخاصة بالمرحلة الاولى للطفل(الشوا،٢٠١٦).

حيث تعد المرحلة الأساسية الاولى من أهم المراحل التي تتبلور فيها شخصية الطفل وتنصقل مواهبه حيث تعد هذه المرحلة مهمة كونها تعد نقطه الانطلاقة لدى الأطفال في عملية التعلم، حيث انه يجب على المعلمين استخدام طرق سلسه وبسيطة من أجل صقل المعلومات عند الطلبة وبالتالي يستفيد من تلك المعلومات في مراحل دراسته، حيث تمثل المرحلة الأساسية القاعدة الاولى التي يرتكز عليها الطلبه للنهوض الى أعلى المستويات، وبما أن هذه المرحلة مهمة فيتوجب على المعلمين اختيار طرق تدريس مناسبة من أجل سهولة فهم الاطفال، حيث أن المرحلة الأساسية تعد من ضمن مرحلة الطفولة فإن أهم الطرق التي يجب اتبعاها من قبل المعلمين هي طريقة التدريس باللعب(الابرص،٢٠١٥).

وعلى صعيد اخر يستطيع الأطفال من خلال اللعب أن يخبرونا بما يفكرون به وما يشعرون به أيضاً، وذلك من خلال اللعب التمثيلي الحر واستعمالهم للكثير من الألعاب مثل : الدمى، والمكعبات، والألوان، والصلصال وغيرها .كما يسهم اللعب في تشكيل شخصية الأطفال، وتسهيل إيصال المعلومات إليهم، ويعدّ اللعب طريقة علاجية يلجأ إليها التربويون لحل الكثير من مشكلات الطلبة السلوكية وتعلم الرياضيات بصورة أسرع(خواجى،٢٠٠٨).

كما يعد تدريس المرحلة الأساسية من المتطلبات الدراسية المهمة، وربما الأكثر صعوبة من غيرها من المراحل الأخرى، لما تتميز به من تأسيس تربوي يتمثل في تركيزه تعلم القراءة والكتابه وتعلم لأرقام والمجردات، وغيرها ويصبح تعلمها أكثر قبولا عند المتعلمين خاصةً في المرحلة الابتدائية إذا كانت تعتمد على أشياء محسوسة يستطيع بها المتعلم أن يدرك حقيقة المعرفة ويوظفها في حياته اليومية(محمد وعبيدات،٢٠١٠).

وبناء على ما تقدم تبين ان هناك أهمية بالغة للعب في عملية تعليم الأطفال وخاصة في بداية أعمارهم كما ان ممارسة الألعاب وإدماجها في العملية التعليمية تعمل على زيادة الذكاء لدى الأطفال وتعمل على اكتساب المهارات العلمية وإثراء مهارات التفكير لديهم وبناء على ذلك فقد قام الباحث بإجراء دراسة ميدانية هدفها التعرف على دور الألعاب التربوية المحوسبة في تدريس طلبة المرحلة الأساسية الدنيا من وجهة نظر معلمي المدارس الحكومية في محافظة سلفيت.

مشكلة الدراسة

انبثقت مشكلة الدراسة من مجال عمل الباحث كمعلم حيث لاحظت ان هناك انتشار واسع الافق نحو استخدام الأطفال للأجهزة الذكية ويقضون اوقات طويلة في استخدامها تتراوح ما بين لعبه واخرى ومن هذا المنطلق وكون الباحث يدرس المرحلة الأساسية فكر الباحث باستخدام الألعاب من أجل تنمية المهارات لدى الطلبة حيث أن إدخال الألعاب التربوية المحوسبة في التدريس يمكن أن يؤثر ايجابا في التحصيل العلمي وزيادة الحصيلة المعرفية لدى طلبة المرحلة الأساسية، وبهذا تتحدد مشكلة الدراسة في الإجابة على السؤال الرئيسي الاتي:

ما دور الألعاب التربوية المحوسبة في تدريس طلبة المرحلة الأساسية الدنيا من وجهة نظر معلمي المدارس الحكومية في محافظة سلفيت؟ ويتفرع من السؤال الرئيسي الأسئلة السؤال الاتي:

- هل هناك فروق ذات دلالة احصائية لكل من متغير (الجنس، المؤهل العلمي، سنوات الخبرة، التخصص) في دور الألعاب التربوية المحوسبة في تدريس طلبة المرحلة الأساسية الدنيا من وجهة نظر معلمي المدارس الحكومية في محافظة سلفيت؟

أهداف الدراسة:

هدفت الدراسة الى التعرف على:

- التعرف على دور الألعاب التربوية المحوسبة في تدريس طلبة المرحلة الأساسية الدنيا من وجهة نظر معلمي المدارس الحكومية في محافظة سلفيت .
- التعرف إذا كان هناك فروق للمتغيرات (الجنس، المؤهل العلمي، سنوات الخبرة، التخصص) في دور الألعاب التربوية المحوسبة في تدريس طلبة المرحلة الأساسية الدنيا من وجهة نظر معلمي المدارس الحكومية في محافظة سلفيت.

فرضيات الدراسة

انبثقت عن السؤال الثاني الفرضيات الاتية، التي تسعى الدراسة لاختبارها وهي:

- لا توجد فروق ذات دلالة احصائية عند مستوى الدلالة ($\alpha \leq ٠.٠٥$) في متوسط استجابة أفراد عينة الدراسة دور الألعاب التربوية المحوسبة في تدريس طلبة المرحلة الأساسية الدنيا من وجهة نظر معلمي المدارس الحكومية في محافظة سلفيت تعزى لمتغير الجنس.
- لا توجد فروق ذات دلالة احصائية عند مستوى الدلالة ($\alpha \leq ٠.٠٥$) في متوسط استجابة أفراد عينة الدراسة دور الألعاب التربوية المحوسبة في تدريس طلبة المرحلة الأساسية الدنيا من وجهة نظر معلمي المدارس الحكومية في محافظة سلفيت تعزى لمتغير المؤهل العلمي.
- لا توجد فروق ذات دلالة احصائية عند مستوى الدلالة ($\alpha \leq ٠.٠٥$) في متوسط استجابة أفراد عينة الدراسة دور الألعاب التربوية المحوسبة في تدريس طلبة المرحلة الأساسية الدنيا من وجهة نظر معلمي المدارس الحكومية في محافظة سلفيت تعزى لمتغير سنوات الخبرة.
- لا توجد فروق ذات دلالة احصائية عند مستوى الدلالة ($\alpha \leq ٠.٠٥$) في متوسط استجابة أفراد عينة الدراسة دور الألعاب التربوية المحوسبة في تدريس طلبة المرحلة الأساسية الدنيا من وجهة نظر معلمي المدارس الحكومية في محافظة سلفيت تعزى لمتغير التخصص.

أهمية الدراسة ومبرراتها

توضيح دور الألعاب التربوية المحوسبة في تدريس للمرحلة الأساسية من وجهة نظر المعلمين، كما وتكمن أهمية الدراسة من أهمية موضوعها والذي تناول موضوع دور الألعاب التربوية المحوسبة في تدريس للمرحلة الأساسية من وجهة نظر المعلمين وذلك لما لهذا الموضوع أهمية في ايجاد طرق تدريس حديثة وملائمة لدى الطلبة .

حيث أن هذه الدراسة توضح للقارئ الاثار المترتبة على مدى تأثير الألعاب التربوية المحوسبة في تدريس المرحلة الأساسية من وجهة نظر المعلمين، كما وأنها تعطي فكرة كاملة للتعرف على طبيعة الألعاب المحوسبة التي يمكن أن تستخدم في تدريس المرحلة الأساسية، حيث أن أهمية هذه الدراسة يكمن في أنها تفتح الافاق لدى الباحثين في معرفة معلومات جديدة تقودهم إلى عمل دراسات معينة منبثقة من الألعاب التربوية المحوسبة وتطبيقها على مناطق أخرى، كما وأن أهمية هذه الدراسة تنبثق من النتائج والتوصيات التي تخرج بها حيث يستفيد منها المختصون في هذا المجال، تعد هذه الدراسة إثراء للمكتبات حيث يستفيد منها الباحثون والمختصون في مجال العلوم التربوية والتدريس.

مصطلحات الدراسة:

الألعاب التربوية المحوسبة: هي مجموعة من الألعاب التي أعدت بشكل محوسب باستخدام برنامج فلاش لتعليم مفاهيم الضرب والقسمة والكسور من كتاب الرياضيات للصف الثالث الأساسي في الأردن، حيث كان التلميذ هو العنصر الرئيسي المشارك بهذه الألعاب (محمد وعبيدات،٢٠١٠).

وتعرف الألعاب التربوية المحوسبة إجرائيا: نتائج استجابات المعلمين لتأثير تلك الألعاب على تدريس الرياضيات. أو بمعنى اخر هي الألعاب التي يستخدمها المعلمين من أجل التعرف على مدى تأثيرها على تدريس الرياضيات.

المرحلة الأساسية: هي المرحلة الإبتدائية التي تضم ثلاث صفوف وهي (الأول، الثاني، الثالث).

حدود الدراسة:

الحدود المكانية: المدارس الأساسية الحكومية في محافظة سلفيت.

الحدود البشرية: جميع معلمي المرحلة الأساسية في محافظة سلفيت.

الحدود الزمانية: الفصل الثاني ٢٠١٩.

الدراسات السابقة

دراسة البراشديه(٢٠١٨) أثر استخدام الألعاب التعليمية في غرس الثقافة المهنية لدى طالبات الصف العاشر بمحافظة جنوب الباطنة في سلطنة عمان، هدفت هذه الدراسة إلى استقصاء أثر استخدام الألعاب التعليمية في اكتساب طالبات الصف العاشر للثقافة المهنية، وتكونت عينة الدراسة القصدية من (٦٦) طالبة، حيث تم اختيار شعبتين من الصف العاشر بمدرسة آسية بنت مزاحم للتعليم الأساسي بمحافظة جنوب الباطنة، بحيث تحققان مبدأ التكافؤ. وبطريقة عشوائية تم اختيار إحدى الشعبتين لتكون المجموعة الضابطة وقد تكونت من (٣٣) طالبة تعلمن بأسلوب التعلم التقليدي، وأما المجموعة التجريبية فقد تكونت من(٣٣) طالبة تعلمن بأسلوب الألعاب التعليمية. طبقت الباحثة اختبارا تحصيليا حول الثقافة المهنية – قامت ببنائه والتحقق من صدقه وثباته– على عينتي الدراسة تطبيقا قبليا وبعديا، كما صممت ستة من الألعاب التعليمية تتعلق بالثقافة المهنية وتم تطبيقها على المجموعة التجريبية فقط، بينما تلقت المجموعة الضابطة نفس المعلومات ولكن بطريقة التدريس التقليدية. أظهرت نتائج الدراسة وجود فروق دالة إحصائيا في مستوى الثقافة المهنية لدى مجموعتي الدراسة ولصالح المجموعة التجريبية التي تعلمت بنمط الألعاب التعليمية.

تركستاني (٢٠١٧) أثر الألعاب الإلكترونية على مهارات حل المشكلات لدى عينة من الأطفال ضعاف السمع في مرحلة ما قبل المدرسة هدفت لقياس أثر اللعاب الإلكترونية على مهارات حل المشكلات لدى الأطفال ضعاف السمع في الرياض. تكونت عينة الدراسة (١٦) طفلا تم توزيعهم بالتساوي على مجموعتين تجريبية وضابطة ، طبقت الألعاب الإلكترونية على الأطفال في المجموعة التجريبية لمدة (٦) شهور، ثم طبق على المجوعتين اختبار القدرات البريطاني (BAS) تطبيقا قبليا وبعديا. بينت النتائج تحسن المجموعة التجريبية في أبعاد المقياس الأربعة (البناء النمطي، وتركيب المكعبات، وتشابه الصور، والنسخ) في حين لم تتحسن قدرات المجموعة الضابطة الا في تركيب المكعبات والنسخ.

الوريكات والشوا (٢٠١٦) أثر تدريس الرياضيات باستراتيجية التعلم باللعب في اكتساب المهارات الرياضية وتحسين مهارات التواصل الاجتماعي لدى طلبة الصف الأول الأساسي في الأردن هدفت الدراسة إلى تقصي أثر تدريس الرياضيات باستراتيجية التعلم باللعب في اكتساب المهارات الرياضية وتحسين مهارات التواصل الاجتماعي لدى طلبة الصف الأول الأساسي في الأردن تكونت عينة الدراسة من شعبتين للصف الأول الأساسي في مدرسة سما عمان الدولية، وقسمت عينة الدراسة إلى مجموعتين :ضابطة تكونت من (24) طالباً وطالبة درسوا بالطريقة الاعتيادية، والأخرى تجريبية تكونت من (26) طالباً وطالبة درسوا الرياضيات باستراتيجية التعلم باللعب . وقد طوّرت الباحثتان اختبار المهارات الرياضية، ومقياس التواصل الاجتماعي .كما تبين ان هناك أثر كبير لتدريس الرياضيات باستراتيجية التعلم باللعب في اكتساب المهارات الرياضية وتحسين مهارات التواصل الاجتماعي لدى طلبة الصف الأول الأساسي في الأردن، كما وأظهرت النتائج وجود فرق ذي دلالة إحصائية لمتوسطي علامات المجموعتين على اختبار المها رت الرياضية البعدي وعلى مقياس التواصل الاجتماعي البعدي من وجهة نظر المعلمة ولصالح المجموعة التجريبية.

دراسة يونس (٢٠١٥) أثر استخدام الألعاب التربوية في تنمية بعض مهارات التفكير في الرياضيات والميول نحوها لدى تلاميذه الصف الثالث الأساسي هدفت إلى التعرف على أثر استخدام الألعاب التربوية في تنمية مهارات التفكير في الرياضيات والميل نحوها لمدى طلبة الصف الثالث الأساسي. تكونت عينة الدراسة من (٦٠) طالبا تم توزيعهم عشوائيا إلى مجموعتين(ضابطة وتجريبية) بالتساوي. بينت النتائج وجود أثر دال إحصائيا لاستخدام الألعاب التربوية في تنمية مهارات التفكير والميول نحوهما لصالحة المجموعة التجريبية.

دراسة الجراج وآخرون (٢٠١٤) استقصاء أثر التدريس باستخدام الحاسوب في تحسين مستوى دافعية المتعلمين نحو تعلم الرياضيات هدفت إلى استقصاء أثر التدريس باستخدام الحاسوب في تحسين مستوى دافعية المتعلمين نحو تعلم الرياضيات.

ولتحقيق اهداف الدراسة، أعد الباحثون برمجية تعليمية تكونت من (٢٦)شريحة، تضمنت تدريبات وأنشطة يتم خ لها تعليم الطلبة عملية الضرب في الرياضيات، ومقياسا للدافعية نحو التعلم .تكون أفراد الدراسة من(٢٣) طالبا من طلبة الصف الثاني الأساسي (١٠) ذكورا، (١٣) إناثا، وز أفراد الدراسة عشوائي ا في مجموعتين في المجموعة التجريبية درسوا باستخدام البرمجية التعليمية، أما المجموعة الضابطة فقد درسوا بالطريقة التقليدية. أشارت نتائج الدراسة إلى وجود فروق ذات دالة إحصائية في مستوى دافعية تعلم الرياضيات ككم لصالح أفراد المجموعة التجريبية التي تعلمت بوساطة البرمجية التعليمية، وعدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية تعزى للجنس أو للتفاعل بين الجنس وطريقة التدريس، ووجود فروق ذات دلالة إحصائية في أبعاد دافعية التعلم تعزى لطريقة التدريس لصالح أفراد المجموعة التجريبية.

دراسة العون (٢٠١٢) أثر الالعاب التعليمية المحوسبة في تنمية مهارة التخيل لدى طلبة رياض الاطفال في البادية الشمالية الشرقية الأردنية هدفت هذه الدراسة الى التعرف على أثر الالعاب التعليمية المحوسبة في تنمية مهارة التخيل لدى طلبة رياض الاطفال في البادية الشمالية الشرقية. تم تطبيق الدراسة في الفصل الدراسي الأول على (٣١) طالباً وطالبة مثلوا المجموعة التجريبية، و(٢٥) طالباً وطالبة مثلوا المجموعة الضابطة. وقد اختيرت هذه المجموعات عشوائياً. ولأغراض الدراسة قام الباحث بتطوير برمجية الحاسب الآلي، وإعداد البرنامج التعليمي واختبار تنمية التخيل. وللإجابة عن أسئلة الدراسة تم استخدام طرق إحصائية وصفية، تمثلت في المتوسطات الحسابية، والانحرافات المعيارية، وطرق إحصائية تحليلية تضمنت تحليل التباين المصاحب ANCOVA) أظهرت الدراسة النتائج الآتية: ان هناك أثر كبير للألعاب التعليمية المحوسبة في تنمية مهارة التخيل لدى طلبة رياض الاطفال في البادية الشمالية الشرقية الأردنية، كما تبين عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين المجموعات الدراسية تعزى إلى جنس الطلبة. ووجود فروق ذات دلالة إحصائية بين المجموعات الدراسية التجريبية والضابطة لصالح التجريبية التي تعلمت بالألعاب التعليمية المحوسبة. وفي ضوء النتائج التي أسفرت عنها هذه الدراسة يوصي الباحث بالآتي: التوسع في تبني استخدام برمجيات وألعاب الحاسب الآلي للتعلم والتعليم في رياض الأطفال، وأن تتبنى وزارة التربية والتعليم إنتاج برمجيات حاسب آلي تعليمية تحت إشراف مختصين من أساتذة الجامعات وموجهي المقررات ومدرسيها، وإجراء دراسات أخرى للتعرف الى تأثير الألعاب التعليمية المحوسبة وفاعليتها في المراحل الدراسية المختلفة.

دراسة كينج (٢٠١١) أثر ألعاب الرياضيات على النتائج التحصيلية للامتحانات البعدية للطبة، هدفت إلى تقصي أثر ألعاب الرياضيات على النتائج التحصيلية للامتحانات البعدية للطبة . تكونت عينة الدراسة من ثلاث مجموعات من طلبة الصف السابع الأساسي في مدرسة حكومية ريفية في منطقة أطلنطا في الولايات المتحدة الأمريكية، قام الباحث بإجراء دراسة تجريبية تضمنت(128) طالباً تم تقسيمهم لثلاث مجموعات، المجموعة الأولى ضمت

(30) طالباً حصلوا على لعبة إلكترونية كجزء من التعليم العلاجي، المجموعة الثانية ضمت (32) طالب تلقوا تعليم علاجي ولكن دون استخدام ألعاب إلكترونية، أما المجموعة الثالثة تضمنت (66) طالبا لم يحصلوا على خطة علاجية ولا ألعاب إلكترونية، تم إجراء الدراسة خلال (18) أسبوعًا، توصلت الدراسة إلى أن المجموعة التجريبية التي خضعت للخطة العلاجية والألعاب الإلكترونية كانت نتائجها متفوقة مقارنة بالمجموعة المقارنة والمجموعة الضابطة، وأن المجموعة الثانية أظهرت تفوق اً أكثر من التدريب العلاجي المطبق على المجموعة الضابطة، واوصت الدراسة بضرورة استخدام العاب الرياضيات في المناهج.

دراسة كمابلن (Kablan ,2010) أثر استخدام تدريبات رياضية محوسبة بطريقة الألعاب التعليمية في رفع مستوى تحصيل الرياضيات لمدى طلبة كلية التربية بجامعة كوكلي في تركيا التي كشفت عن أثر استخدام تدريبات رياضية محوسبة بطريقة الألعاب التعليمية في رفع مستوى تحصيل الرياضيات لمدى طلبة كلية التربية بجامعة كوكلي في تركيا. تكونت عينة الدراسة من (٢٣١) طالبا، تم توزيعهم بطريقة عشوائية إلى مجموعتين الأولي تجريبية تكونت من (٦٦) طالبا، طبق عليهم التدريبات الرياضية مصممة بطريقة الألعاب الإلكترونية لمدة (210)دقيقة طوال ثلاثة أسابيع ، أما المجموعة الثانية ضابطة فقد تلقت طريقة التدريس العادية باستخدام نفس التدريبات ولكنها مطبوعة على المورق، وقمد كشف نتائج الدراسة عن عدم وجمود فمروق دالة إحصائيا بين المجموعتين فمي مستوى تحصيل الرياضيات، ولكمن التجريبية كمان يسودها جو المرح والتسلية والحماس في التعلم مقارنة بالمجموعة الضابطة.

دراسة محمد وعبيدات (٢٠١٠) أثر استخدام الألعاب التربوية المحوسبة في تحصيل بعض المفاهيم الرياضية لتلاميذ الصف الثالث الأساسي في مديرية إربد الأولى هدفت الدراسة إلى استقصاء أثر استخدام الألعاب التربوية المحوسبة في تحصيل بعض المفاهيم الرياضية لتلاميذ الصف الثالث الأساسي مقارنة بالطريقة التقليدية .وقد تكونت عينة الدراسة من(68) تلميذاً وتلميذة، قسموا إلى أربع مجموعات، تجريبية وضابطة درست وحدات الضرب والقسمة والكسور. وقد درست المجموعة التجريبية وحدات (الضرب والقسمة والكسور) للصف الثالث الأساسي باستخدام الألعاب التربوية المحوسبة، في حين درست المجموعة الضابطة الوحدات نفسها بالطريقة التقليدية تم تطوير اختبار تحصيلي في الوحدات المذكورة من مبحث الرياضيات لقياس التحصيل المباشر والمؤجل، وكان ذا صدق وثبات كافيين .ثم تطبيقه على عينة لدراسة، وأجريت التحليلات الإحصائية المناسبة .أشارت النتائج إلى أن هناك تأثير لاستخدام الألعاب التربوية المحوسبة في تحصيل بعض المفاهيم الرياضية لتلاميذ الصف الثالث الأساسي في مديرية إربد الأولى ، كما تبين وجود فروق دالة إحصائياً في التحصيل المباشر والمؤجل، تعزى إلى طريقة التدريس، ولصالح المجموعة التجريبية .وعدم وجود فرق دال إحصائياً في التحصيل المباشر والمؤجل، تعزى للجنس والتفاعل بين الطريقة والجنس، وقد أوصت الدراسة بتوظيف الألعاب التربوية المحوسبة في تدريس الرياضيات في مرحلة التعليم الأساسي للذكور والإناث.

دراسة زيدان وعفانه(٢٠٠٧) أثر استخدام الألعاب التّعليمية في التحصيل الفوري والمؤجل في الرياضيات لمدى طلبة الصف الثالث الأساسي في مدارس ضواحي القدس

فقد تناولت أثر استخدام الألعاب التّعليمية في التحصيل الفوري والمؤجل في الرياضيات لمدى طلبة الصف الثالث الأساسي في مدارس ضواحي القدس. وتكونت عينة الدّراسة من (٦٩) طالبا وطالبة تم اختيارهم بطريقة قصدية من مدرسة العيزرية الأساسية المختلطة، وقسمت العينة إلى مجوعتين مجموعة تجريبية درست باستخدام الألعاب التّعليمية، ومجموعة ضابطة درست بالطّريقة التّقليدية. بينت النتائج عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية في التحصيل الفوري للطلبة تعزى لطريقة التدريس أو النّمو أو التفاعل بينهما، بينما أظهرت النتائج وجود فروق في التحصيل المؤجل تعزى لطريقة التدريس ولصالح المجموعة التجريبية، ومتغير النّمو لصالح الأناث، ولم تظهر فروق ذات دلالة إحصائية للتفاعل بين طريقة التدريس والنّمو.

الحيلة وغنيم (٢٠٠٢) أثر الألعاب التربوية اللغوية المحوسبة والعادية في معالجة الصعوبات القرائية لدى طلبة الصف الرابع الأساسي هدفت هذه الدراسة إلى استقصاء أثر الألعاب التربوية اللغوية المحوسبة والعادية في معالجة الصعوبات القرائية لدى طلبة الصف الرابع الأساسي مقارنة بالطريقة الاعتيادية في مدرستين من المدارس الخاصة محافظة العاصمة عمان، وقد تكونت عينة الدراسة من (٤٨)طالباً وطالبة (٣٠ طالبة و١٨ طالباً) تم اختيارهم بناءً على نتائج تطبيق أداتين هما: مقياس "مايكل بست" المعرب والمطور للبيئة الأردنية، وذلك بهدف الكشف عن الطلبة الذين يعانون من صعوبات في التعلم، واختبار تشخيص في اللغة العربية للكشف عن الصعوبات القرائية التي يعاني منها الطلبة، وقد ثبت صدق الأداتين وثباتهما، وقد وزع أفراد عينة الدراسة عشوائياً إلى ثلاث مجموعات، بحيث تشكلت كل مجموعة من (١٦) طالباً وطالبة (١٠ طالبات، ٦ طلاب)، تم معالجة الصعوبات القرائية لدى أفراد المجموعة الأولى باستخدام الألعاب اللغوية المحوسبة، والمجموعة الثانية استخدمت الألعاب التربوية العادية، والمجموعة الثالثة تم معالجتها بالطريقة الاعتيادية، وقد صمم الباحثان مجموعة من الألعاب التربوية اللغوية بعد تشخيص الصعوبات القرائية، وبناء الخطة العلاجية، وقد استمر تطبيقها مدة شهر واحد بشكل مكثف، وكشفت نتائج الدراسة عن الآتي هناك **تأثير للألعاب التربوية اللغوية المحوسبة والعادية في معالجة الصعوبات القرائية لدى طلبة الصف الرابع الأساسي** وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطات علامات طلبة مجموعات الدراسة على الاختبار التحصيلي المباشر والمؤجل، ولصالح الطلبة الذين تم معالجتهم بالألعاب التربوية اللغوية المحوسبة أولاً، ثم لصالح الطلبة الذين تم معالجتهم بالألعاب التربوية اللغوية العادية ثانياً، ثم لصالح الطلبة الذين تم معالجتهم بالطريقة الاعتيادية، وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطات علامات طلبة مجموعات الدراسة على الاختبار التحصيلي المباشر والمؤجل تعزى إلى جنس الطلبة ولصالح الإناث .وقد خلص الباحثان إلى ضرورة اعتماد الألعاب التربوية اللغوية المحوسبة في معالجة الصعوبات القرائية، واستقصاء أثرها في معالجة الصعوبات الكتابية.

دراسة(Aufenanger,٢٠٠١) دور التعلم باستخدام الألعاب التربوية في اكتساب الطلبة المهارات الأساسية التي تعمل على النمو العقلي والنفسي والاجتماعي والعضلي، هدفت الدراسة الى التعرف على دور التعلم باستخدام الألعاب التربوية في اكتساب الطلبة المهارات الأساسية التي تعمل على النمو العقلي والنفسي والاجتماعي والعضلي أن التعلم باستخدام الألعاب التربوية يوازي التعلم بطرق خرى، ويثير دافعية الطلبة للتعلم، لما تثيره الألعاب من تنافس بين الطلبة، ويؤدي لاكتساب الطلبة المهارات الأساسية التي تعمل على النمو العقلي والنفسي والاجتماعي والعضلي. وبدراسة مقارنة بين التدريس بطريقة الألعاب، وبين التدريس بالطريقة التقليدية توصل "أوفينانجر" إلى أن للألعاب دور كبير في تحقيق الأهداف، وإثارة انتباه الطلبة واهتمامهم وتعمل على إسعادهم أثناء العمل.

دراسة مغاهي(Magahay ,٢٠٠٠) استراتيجيات تصميم ألعاب الذهنية لدى طلبة المرحلة المتوسّطة الذين يتعلمون اللغة الإنجليزية كلغة أجنبية فقد هدفت إلى وصف استراتيجيات تصميم ألعاب ذهنية تتضمن مجموعة من الأحجيات تستخدم في التدريب على مهارة صياغة الأسئلة بأنواعها، لدى طلبة المرحلة المتوسّطة الذين يتعلمون اللغة الإنجليزية كلغة أجنبية وتعتبر هذه الدراسة من أهم الدراسات المميزة والفريدة في مجال استخدام الألعاب اللغوية لأنّها بحثت في قدرة الطالب على المشاركة في تصميم الألعاب، في حين كشفت النتائج عن الأثر الإيجابي لذلك على سهولة اكتساب الطلبة للمهارات اللغوية الأربعة: (لاستماع، والمحادثة، والقراءة، والكتابة).

وهدفت دراسة(Densmore,١٩٩٧) أثر الألعاب اللغوية في قدرة الطلبة على التحاور هدفت الدراسة الى الكشف عن أثر الألعاب اللغوية في قدرة الطلبة على التحاور، وقد استخدم الباحث أسلوب "دراسة حالة" على عينة من الطلبة تكونت من طالبين اثنين من طلبة الصف الأول يبلغان من العمر (٨) سنوات، أحدهما ذكر والآخر أنثى، من جنسيتين مختلفتين من أفراد الطبقة العليا، وقد تم تطبيق التجربة بممارسة لعبة لغوية في مواقف ثلاثة: كان الموقف الأول في المدرسة، وهو عبارة عن لعبة لغوية على شكل اختبار، وكان الموقف الثاني في داخل الصف، وهو عبارة عن لعبة لغوية، تتم عن طريق المشاركة الصفية، وكان الموقف الثالث في البيت، وهو عبارة عن لعبة لغوية، تتم عن طريق ممارسة لعبة المونوبولي، وقد جاءت النتائج أن أظهر الأطفال عادات وتفسيرات وأداءات مختلفة كالتالي: ففي الموقف الأوّل/ الاختبار اللغوي، أظهرت فيه الفتاة تفاعلا أقل من تفاعل الفتى. وفي الموقف الثاني /المشاركة الصفيّة، فقد أظهر فيه الفتى تعاونا مشتركا منتظما مع معلمه، في حين اعتمدت الفتاة على التكرار. وأما في الموقف الثالث/ لعبة المونوبولي، ففي الوقت الذي كان فيه هم عائلة الفتى ورغبتها بالفوز، والاعتماد على النفس، وتنمية روح التنافس كان هم عائلة الفتاة الاستمتاع فقط. وبهذا فقد أشارت النتائج إلى تأثر مواقف التعلم عن طريق اللعب بجنس الطالب، وخلفيته الثقافية، ومجتمعه.

دراسة انجلز و جيرلين (Geralien & Engles,1994) أثر لعب الأدوار في تنمية مهارات الطلبة من خلال الحاسوب هدفت إلى الكشف عن أثر لعب الأدوار في تنمية مهارات الطلبة من خلال الحاسوب .وقد تكونت عينة الدراسة من (٤٢)طالبا وطالبة، تم توزيعهم بطريقة عشوائية على مجموعتين، الأولى تجريبية والثانية ضابطة، حيث تكونت آلمجموعة من (٢١) طالباً وطالبة، وقد تم استخدام الحاسوب في المجموعة التجريبية من خلال البرامج التي تحتوي على لعب الأدوار، والمجموعة الضابطة استخدم فيها برامج تقليدية، مع مراعاة مستوى المرحلة وكيفية الممارسة. وقد دلت النتائج على وجود فروق ذات دلالة إحصائية لصالح المجموعة التجريبية، التي تدربت من خلال الحاسوب على برامج لعب الأدوار.

التعقيب على الدراسات السابقة

يظهر من خلال استعراض الدراسات السابقة ان غالبية الدراسات تناولت مواضيع تتعلق بالألعاب التربوية المحوسبة، حيث انحصرت هذه الدراسات ما بين ٢٠١٨ الى ١٩٩٤ وهذا يدل على ان المواضيع المتعلقة بالألعاب التربوية المحوسبة من المواضيع المهمة والمعاصرة والتي اهتم بها الباحثين و كما تبين ايضا من خلال استعراض الدراسات السابقة ان غالبية الدراسات تناولت المنهج الشبه تجريبي وهذ يدل على ان طبيعة هذه الظاهرة تتفق وطبيعة المنهج الشبة تجريبي ومن الملاحظ ايضا ان حجم العينات المستخدمة في هذه الدراسات كان مناسب لحجم مجتمع الدراسة وهذا يتفق والمنهج الشبة تجريبي واستفادت هذه الدراسة من الدراسات السابقة في وضع تصور حول الاطار النظري والوصول الى العديد من المراجع كما اختلفت هذه الدراسة عن الدراسات السابقة في المنهج المستخدم وحجم العينات وبناء أداة الدراسة والمعالجات الاحصائية والمراجع كما تميزت هذه الدراسة عن الدراسات السابقة انها تناولت مجتمع دراسي فلسطيني وهو المعلمين والمعلمات في مدارس في المدارس الحكومية الأساسية في محافظو سلفيت الفلسطينية.

منهجية الدراسة:

من أجل تحقيق أهداف الدراسة تم استخدام المنهج الوصفي الميداني والذي يعرف بأنه طريقة في البحث تتناول تفسير الوضع القائم للظاهرة أو المشكلة من خلال تحديد ظروفها وأبعادها وتوصيف العلاقات بينها بهدف الانتهاء إلى وصف عملي دقيق متكامل للظاهرة أو المشكلة يقوم على الحقائق المرتبطة بها.(اللحلح، ابو بكر، ٢٠٠٢، ص:١٥).

مجتمع وعينة الدراسة :

تكون مجتمع الدراسة من جميع معلمي ومعلمات المرحلة الأساسية في المدارس الحكومية تم اختيار منهم عينة عشوائية بحجم (١٧٠) معلم ومعلمه،حيث تم توزيع عليهم استبانة استرد منها (١٦١) استبانة صالحة للتحليل ، وفيما وصف لخصائص عينة الدراسة حسب متغيراتها:

جدول (١) توزيع عينة الدراسة حسب متغيراتها

المتغير	فئات المتغير	العدد	النسبة المئويه
الجنس	ذكر	55	34.2
	انثى	106	65.8
	المجموع	161	100.0
المؤهل التربوي	دبلوم	33	20.5
	بكالوريوس	120	74.5
	دراسات عليا	8	5.0
	المجموع	161	100.0
سنوات الخبرة	اقل من ٥ سنوات	37	23.0
	من٥-١٠ سنوات	46	28.6
	اكثر من ١٠ سنوات	78	48.4
	المجموع	161	100.0
التخصص	علمي	56	34.8
	ادبي	105	65.2
	المجموع	161	100.0

أداة الدراسة:

قام الباحث بإعداد أداة الدراسة (الاستبانة) وذلك بعد مراجعة أدبيات الدراسة والدراسات السابقة ذات العلاقة بالموضوع، وقد تضمنت الاستبانه قسمين القسم الأول البيانات التعريفية، أما القسم الثاني فتضمن بيانات متغيرات الدراسة حيث بلغت عدد فقرات الأداة (٢٩) فقرة، وقد صممت على أساس مقياس ليكرت (Likert Scale)خماسي الأبعاد، وقد بنيت الفقرات بالاتجاه الإيجابي، وأعطيت الأوزان للفقرات كما يأتي: موافق بشدة: خمس درجات، وموافق: أربع درجات، ومحايد: ثلاث درجات وغير موافق: درجتان، وغير موافق إطلاقا: درجة واحدة .

صدق الأداة:

لقد تم التحقق من صدق الأداة عن طريق عرضها على مجموعة من المحكمين ذات الاختصاص والخبرة في مجال العلوم التربوية واساليب التدريس وطلب منهم إبداء الرأي حول فقرات الاستبانة وذلك بالحذف والتعديل واقتراح فقرات جديدة ومناسبة الأداة لموضوع الدراسة، وبناء على ملاحظات المحكمين تم تعديل أداة الدراسة فأصبحت بصورتها النهائية مكونه(٢٩) فقرة، وبناءً على ذلك فان الأداة تتمتع بصدق المحتوى.

ثبات الأداة:

من استخراج معامل الثبات قام الباحث باستخدام معادلة الفا كرونباخ فقد بلغ معامل الثبات (٠.٩٤) وهذه القيم التي تم التوصل إليها لمعاملات الثبات مناسبة وتفي بغرض الدراسة.

إجراءات الدراسة:

لقد تم إجراء هذه الدراسة وفق الخطوات الآتية :

١. إعداد أداة الدراسة بصورتها النهائية

٢. تحديد أفراد مجتمع الدراسة

٣. اختيار عينة الدراسة

٤. توزيع الاستبيانات على عينة الدراسة

٥. تفريغ البيانات وإدخال البيانات إلى الحاسب ومعالجتها إحصائيا باستخدام البرنامج الإحصائية للعلوم الاجتماعية SPSS

المعالجة الإحصائية:

وبعد جمع البيانات وترميزها ومعالجتها بالطرق الإحصائية المناسبة، وذلك باستخدام البرنامج الإحصائي للعلوم الاجتماعية SPSS ، فقد استخدم الباحث التكرارات والمتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية، ومعادلة كرونباخ الفا، واختبار(ت) لعينتين مستقلتين، واختبار تحليل التباين الاحادي.

عرض النتائج ومناقشتها

تهدف هذه الدراسة إلى التعرف على دور الألعاب التربوية المحوسبة في تدريس طلبة المرحلة الأساسية الدنيا من وجهة نظر معلمي المدارس الحكومية في محافظة سلفيت و من أجل تحقيق ذلك استخدم الباحث استبانة مؤلفة من(٢٩) فقرة تم توزيعها على عينة مؤلفة من (١٦١) من معلمي المدارس الأساسية الحكومية في محافظة سلفيت، ولتفسير نتائج الدراسة استخدم الباحث المتوسطات الحسابية التالية:

اقل من ٢.٥ درجة تطبيق قليلة

٢.٥-٣.٥ درجة تطبيق متوسطة

اكبر من ٣.٥ درجة تطبيق كبيرة

وفيما يلي عرضا لنتائج الدراسة:

النتائج المتعلقة بسؤال الدراسة الرئيسي

ما دور الألعاب التربوية المحوسبة في تدريس طلبة المرحلة الأساسية الدنيا من وجهة نظر معلمي المدارس الحكومية في محافظة سلفيت ؟

ومن أجل الإجابة عن هذا السؤال تم استخراج المتوسطات الحسابية والانحراف المعياري لكل مجال من مجالات الأداة، والجداول التالية تبين ذلك :

جدول رقم(٢) المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية الخاصة في دور الالعاب التربوية المحوسبة في تدريس طلبة المرحلة الاساسية الدنيا من وجهة نظر معلمي المدارس الحكومية في محافظة سلفيت

رقم الفقرات	الفقرات	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	الدرجة
١.	دور الالعاب التربوية المحوسبة في تفاعل الطلبة	4.0580	0.57415	كبيرة
٢.	دور الالعاب التربوية المحوسبة في زيادة كفاءة التعليم	4.0277	0.51555	كبيرة
٣.	دور الالعاب التربوية المحوسبة في توجيه المعلم	3.9959	0.60264	كبيرة
	المجموع	4.0330	0.50297	كبيرة

يتضح من خلال البيانات في الجدول السابق أن دور الألعاب التربوية المحوسبة في تدريس طلبة المرحلة الأساسية الدنيا من وجهة نظر معلمي المدارس الحكومية في محافظة سلفيت كانت جميع درجاتها كبيرة ، فتراوحت المتوسطات الحسابية على مجالاتها ما بين (٤.٠٥) إلى (٣.٩٩)، وفيما يتعلق بالدرجة الكلية دور الألعاب التربوية المحوسبة في تدريس طلبة المرحلة الأساسية الدنيا من وجهة نظر معلمي المدارس الحكومية في محافظة سلفيت كانت كبيرة وذلك بدلالة المتوسط الحسابي الذي بلغ (٤.٠٣)، وتشير هذه النتيجة إلى أن دور الألعاب التربوية المحوسبة في تدريس طلبة المرحلة الأساسية الدنيا من وجهة نظر معلمي المدارس الحكومية في محافظة سلفيت كبيرة.

ويعزو الباحث ذلك الى أن طبيعة الألعاب المحوسبة تتناسب مع أطفال المرحلة الأساسية حيث أن هذه الألعاب تصمم خصيصا من أجل تحقيق هدف معين، حيث أن معلمي المدارس الحكومية يقومون باستخدام الألعاب التعليميه المحوسبة مخطط لها مسبقا من أجل تحقيق هدف أو تعليم الطلبة بمهارة معينه أو تشجيعهم على العصف الذهني فبتالي يتعلمون بسهوله أو بمعنى أدق يتعلمون دون مواجهة أي أخطاء او عراقيل، وتتفق نتائج هذه الدراسة مع نتائج دراسة الوريكات والشوا(٢٠١٦) والتي بينت ان هناك أثر كبير لتدريس الرياضيات باستراتيجية التعلم باللعب في اكتساب المهارات الرياضية وتحسين مهارات التواصل الاجتماعي لدى طلبة الصف الأول الأساسي في الأردن، وتتفق مع دراسة العون(٢٠١٢) والتي بينت ان هناك أثر كبير للألعاب التعليمية المحوسبة في تنمية مهارة التخيل لدى طلبة رياض الأطفال في البادية الشمالية الشرقية الأردنية، واتفقت مع دراسة محمد وعبيدات (٢٠١٠) والتي بينت ان هناك تأثير لاستخدام الألعاب التربوية المحوسبة في تحصيل بعض المفاهيم الرياضية لتلاميذ الصف الثالث الأساسي في مديرية إربد الأولى، وتتفق مع دراسة الحيلة وغنيم(٢٠٠٢) والتي بينت ان هناك تأثير للألعاب التربوية اللغوية المحوسبة والعادية في معالجة الصعوبات القرائية لدى طلبة الصف الرابع الأساسي.

ثانياً: نتائج فرضيات الدراسة

الفرضية الأولى

لا توجد فروق ذات دلالة احصائية عند مستوى الدلالة(٠.٠٥= α) في دور الألعاب التربوية المحوسبة في تدريس طلبة المرحلة الأساسية الدنيا من وجهة نظر معلمي المدارس الحكومية في محافظة سلفيت تعزى لمتغير الجنس .

ومن أجل فحص صحة الفرضية المتعلقة بمتغير الجنس فقد استخدمت اختبار (ت) للعينات المستقلة ونتائج الجدول التالي توضح ذلك:

جدول رقم (٣)

نتائج اختبار(ت) للعينات المستقلة في دور الألعاب التربوية المحوسبة في تدريس طلبة المرحلة الأساسية الدنيا من وجهة نظر معلمي المدارس الحكومية في محافظة سلفيت حسب متغير الجنس

المجال	النوع	العدد	المتوسط	الانحراف	قيمة(ت)	مستوى الدلالة*
دور الألعاب التربوية المحوسبة في تفاعل الطلبة	ذكر	55	4.1596	0.63353	١.٦٢٦	٠.١٠٦
	أنثى	106	4.0052	0.53636		
دور الألعاب التربوية المحوسبة في زيادة كفاءة التعليم	ذكر	55	4.1231	0.61138	١.٧٠١	٠.٠٩١
	أنثى	106	3.9782	0.45338		
دور الألعاب التربوية المحوسبة في توجيه المعلم	ذكر	55	4.1091	0.71234	١.٧٢٨	٠.٠٨٦
	أنثى	106	3.9371	0.53127		
الدرجة الكلية	ذكر	55	4.1392	0.58387	١.٩٤٧	٠.٠٥٣
	أنثى	106	3.9779	0.44855		

* (دال إحصائيا عند مستوى الدلالة α = ٠.٠٥)

نلاحظ من خلال البيانات الواردة في الجدول السابق انه لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى الدلالة (٠.٠٥= α) في دور الألعاب التربوية المحوسبة في تدريس طلبة المرحلة الأساسية الدنيا من وجهة نظر معلمي المدارس الحكومية في محافظة سلفيت حسب متغير الجنس فقد بلغت قيمة مستوى الدلالة (٠.٠٥٣) وهذه القيمة أكبر من (0.05) وتعني هذه النتيجة إلى عدم رفض الفرضية الصفرية.

ويعزو الباحث ذلك إلى أن أفراد عينة الدراسة في مدارس الذكور والإناث يعيشون في بيئة موحده وان طلبتهم لهم نفس درجات الذكاء كما وانهم يطبقون الألعاب المحوسبة على المواد التعليمية بنفس الطريقة وبالتالي تبين أنه هناك تأثير للألعاب التربوية المحوسبة على التدريس للمرحلة الأساسية في المدارس، حيث كانت جميع الاستجابات سواء للمعلمين الذكور والإناث متشابهة ولا يوجد بينهم فروق الحكم على دور الألعاب التربوية المحوسبة في تدريس طلبة المرحلة الأساسية الدنيا في المدارس الحكومية وتتفق نتائج هذه الدراسة مع نتائج دراسة العون(٢٠١٢) والتي بينت أن عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين المجموعات الدراسية تعزى إلى متغير الجنس.

الفرضية الثانية

لا توجد فروق ذات دلالة احصائية عند مستوى الدلالة(α =٠.٠٥) في دور الألعاب التربوية المحوسبة في تدريس طلبة المرحلة الأساسية الدنيا من وجهة نظر معلمي المدارس الحكومية في محافظة سلفيت تعزى لمتغير المؤهل العلمي

ومن أجل فحص صحة الفرضية المتعلقة بمتغير المؤهل العلمي فقد استخدم اختبار تحليل التباين الأحادي

الجدول رقم(٤)

تحليل التباين الأحادي لمدى دور الالعاب التربوية المحوسبة في تدريس طلبة المرحلة الاساسية الدنيا من وجهة نظر معلمي المدارس الحكومية في محافظة سلفيت حسب متغير المؤهل العلمي

المحور	مصدر التباين	مجموع المربعات	درجة الحرية	متوسط المربعات	قيمة(ف)	مستوى الدلالة
دور الألعاب التربوية المحوسبة في تفاعل الطلبة	بين المجموعات	0.952	2	0.476	1.452	0.237
	داخل المجموعات	51.791	158	0.328		
	المجموع	52.743	160			
دور الألعاب التربوية المحوسبة في زيادة كفاءة التعليم	بين المجموعات	1.926	2	0.963	3.747	0.026
	داخل المجموعات	40.602	158	0.257		
	المجموع	42.527	160			
دور الألعاب التربوية المحوسبة في توجيه المعلم	بين المجموعات	3.459	2	1.729	5.000	0.008
	داخل المجموعات	54.649	158	0.346		
	المجموع	58.108	160			
الدرجة الكلية	بين المجموعات	1.995	2	0.998	4.097	0.018
	داخل المجموعات	38.481	158	0.244		
	المجموع	40.476	160			

* (دال إحصائيا عند مستوى الدلالة (α =٠.٠٥)

نلاحظ من خلال البيانات الواردة في الجدول السابق أنه هناك فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى الدلالة (α =٠.٠٥) في دور الألعاب التربوية المحوسبة في تدريس طلبة المرحلة الأساسية الدنيا من وجهة نظر معلمي المدارس الحكومية في محافظة سلفيت حسب متغير المؤهل العلمي فقد بلغت قيمة مستوى الدلالة (٠.٠١) وهذه القيمة اقل من (0.05) وتعني هذه النتيجة إلى عدم قبول الفرضية الصفرية ومن أجل معرفة الفروق لصالح أي فئة تم استخدام اختبار (LSD) والجدول التالي يوضح ذلك:

جدول(٥) اختبار LSD للمقارنات البعدية

المتغير	دبلوم	بكالوريوس	ماجستير فاعلى
دبلوم		-٠.٢٠٢٣٥*	-٠.٥٠٩٥٤*
بكالوريوس			-٠.٣٠٧١٨*

من خلال الجدول السابق تبين ما يلي:

- هناك فروق بين (دبلوم والبكالوريوس) ولصالح البكالوريوس.
- هناك فروق بين (دبلوم والماجستير) ولصالح الماجستير.
- هناك فروق بين (البكالوريوس والماجستير) ولصالح الماجستير.

ويعزو الباحث ذلك إلى أن عينة الدراسة من معلمين وعلى اختلاف مؤهلاتهم العلمية ليس متفقون حول دور الألعاب التربوية المحوسبة في تدريس طلبة المرحلة الأساسية الدنيا من وجهة نظر معلمي المدارس الحكومية في محافظة سلفيت حيث ان كلما ارتفعت الدرجة العلمية كلما كان هناك ايمان اكثر بالألعاب المحوسبة وهذا يعود إلى التقدم العلمي والتكنولوجي والاهتمام بالتكنولوجيا أي أنه كلما تقدم المؤهل العلمي تقدم التعرف بالتكنولوجيا أكثر وخاصة التكنولوجيا بالتعليم وهذا ينعكس أكثر على واقع عملية التدريس في استخدام التكنولوجيا أثناء عملية التدريس .

الفرضية الثالثة

لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى الدلالة (α =٠.٠٥) في دور الألعاب التربوية المحوسبة في تدريس طلبة المرحلة الأساسية الدنيا من وجهة نظر معلمي المدارس الحكومية في محافظة سلفيت تعزى لمتغير سنوات الخبرة .

ومن أجل فحص صحة الفرضية المتعلقة بمتغير سنوات الخبرة فقد استخدمت اختبار تحليل التباين الاحادي.

الجدول رقم(٦)

تحليل التباين الأحادي دور الالعاب التربوية المحوسبة في تدريس طلبة المرحلة الاساسية الدنيا من وجهة نظر معلمي المدارس الحكومية في محافظة سلفيت حسب متغير سنوات الخبرة .

المحور	مصدر التباين	مجموع المربعات	درجة الحرية	متوسط المربعات	قيمة(ف)	مستوى الدلالة
دور الالعاب التربوية المحوسبة في تفاعل الطلبة	بين المجموعات	0.183	2	0.091	0.275	0.760
	داخل المجموعات	52.560	158	0.333		
	المجموع	52.743	160			
دور الالعاب التربوية المحوسبة في زيادة كفاءة التعليم	بين المجموعات	0.021	2	0.011	0.040	0.961
	داخل المجموعات	42.506	158	0 .269		
	المجموع	42.527	160			
دور الالعاب التربوية المحوسبة في توجيه المعلم	بين المجموعات	0.251	2	0.125	0.342	0.711
	داخل المجموعات	57.858	158	0.366		
	المجموع	58.108	160			
الدرجة الكلية	بين المجموعات	0.056	2	0.028	0.110	0.896
	داخل المجموعات	40.420	158	0.256		
	المجموع	40.476	160			

* (دال إحصائيا عند مستوى الدلالة (٠.٠٥= α)

يلاحظ من خلال البيانات الواردة في الجدول السابق أنه لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى الدلالة (٠.٠٥ =α) دور الألعاب التربوية المحوسبة في تدريس طلبة المرحلة الأساسية الدنيا من وجهة نظر معلمي المدارس الحكومية في محافظة سلفيت تعزى لمتغير سنوات الخبرة . فقد بلغت قيمة مستوى الدلالة (٠.٨٩) وهذه القيمة أكبر من (0.05) وتعني هذه النتيجة إلى قبول الفرضية الصفرية المتعلقة بمتغير سنوات الخبرة أي أنه لا يوجد فرق بين مستويات الخبرة.

ويعزو الباحث ذلك إلى أن عينة الدراسة من معلمين وعلى اختلاف سنوات الخبرة لديهم في السلك التعليمي، أنهم يتعاملون بنفس الطريقة وأن النظام المتوفر في المدارس الأساسية التابعة لوزارة المعارف متشابه في جميع المدارس، لذلك فإن المعلمين والمعلمات يتم التعامل مع الطلبة بنفس الطريقة وان المنهاج الذي يدرس للذكور والإناث نفس المنهاج فبتالي تكون الألعاب التعليمية المحوسبة مبنية وفق هذا المنهاج من أجل تحقيق الاهداف ولهذا السبب تبين أن هناك أثر للألعاب التربوية المحوسبة على تدريس الرياضيات للمرحلة الأساسية في المدارس الخاصة والبلدية التابعة لوزارة المعارف وان سنوات الخبرة مها زادت او قلت لا تؤثر في ذلك.

الفرضية الرابعة

لا توجد فروق ذات دلالة احصائية عند مستوى الدلالة(α =٠.٠٥) في دور الألعاب التربوية المحوسبة في تدريس طلبة المرحلة الأساسية الدنيا من وجهة نظر معلمي المدارس الحكومية في محافظة سلفيت تعزى لمتغير التخصص.

ومن أجل فحص صحة الفرضية المتعلقة بمتغير التخصص فقد استخدمت اختبار (ت) للعينات المستقلة ونتائج الجدول التالي توضح ذلك:

جدول رقم (٧)

نتائج اختبار(ت) للعينات المستقلة في دور الألعاب التربوية المحوسبة في تدريس طلبة المرحلة الأساسية الدنيا من وجهة نظر معلمي المدارس الحكومية في محافظة سلفيت حسب متغير التخصص

المجال	النوع	العدد	المتوسط	الانحراف	قيمة(ت)	مستوى الدلالة*
دور الألعاب التربوية المحوسبة في تفاعل الطلبة	علمي	56	4.0595	0.55210	٠.٠٢٥	٠.٩٨
	أدبي	105	4.0571	0.58817		
دور الألعاب التربوية المحوسبة في زيادة كفاءة التعليم	علمي	56	4.0261	0.55514	-٠.٠٢٩	٠.٩٧
	أدبي	105	4.0286	0.49592		
دور الألعاب التربوية المحوسبة في توجيه المعلم	علمي	56	4.0506	0.56935	٠.٨٤١	٠.٤٠
	أدبي	105	3.9667	0.62035		
الدرجة الكلية	علمي	56	4.0425	0.51726	٠.١٧٥	٠.٨٦
	أدبي	105	4.0279	0.49762		

* (دال إحصائيا عند مستوى الدلالة α = ٠.٠٥)

نلاحظ من خلال البيانات الواردة في الجدول السابق أنه لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى الدلالة (α =٠.٠٥) في دور الألعاب التربوية المحوسبة في تدريس طلبة المرحلة الأساسية الدنيا من وجهة نظر معلمي المدارس الحكومية في محافظة سلفيت حسب متغير التخصص فقد بلغت قيمة مستوى الدلالة (٠.٨٦) وهذه القيمة أكبر من (0.05) وتعني هذه النتيجة إلى عدم رفض الفرضية الصفرية، ويعزو الباحث هذه النتيجة الى أن المعلمين وبغض النظر عن تخصصهم ينظرون الى الألعاب التعليمية المحوسبة على أنها تنمي التخيل عند الطلبة وأنها تساعد أيضا على كشف مواهب وميول الطلبة أثناء العملية التعليمية وأنها تزيد الرغبة في التعلم لدى الطلبة كما و تنمي الألعاب التربوية المحوسبة الالتزام بالأوامر والتعليمات. حيث أن المعلمون وبغض النظر عن تخصصاتهم يتعاملون مع يطبقون الألعاب التعليمة المحوسبة بنفس الطريقة كون المناهج موحدة لجميع الفئات في المرحلة الأساسية في المدارس الحكومية.

التوصيات

بناءً على ما توصلت إليه الدراسة من نتائج أوصى الباحث بما يلي:

- أن تقوم وزارة التربية والتعليم بتعميق استخدام الألعاب التربوية المحوسبة لدى معلمي ومعلمات المدارس الأساسية الحكومية.
- ضرورة العمل على تثقيف المعلمين والمعلمات على أهمية استخدام الألعاب التربوية المحوسبة في العملية التعليمية.
- ضرورة العمل على إعطاء المعلمين دورات تدريبية مكثفه حول طريقة استخدام الألعاب التربوية المحوسبة.
- أن تقوم وزارة التربية بالتعاون مع مديري المدارس بالعمل على التغلب على المعوقات التي تحد المعلمين والمعلمات من استخدام الألعاب التعليمية المحوسبة.
- ضرورة العمل على ترسيخ فكرة الألعاب التعليمية المحوسبة لدى معلمي المرحلة الأساسية للمدارس الحكومية.
- العمل على توفير نظام ضمن وزارة التربية يشجع على استخدام الألعاب التربوية المحوسبة في المدارس التابعة له.
- العمل على زيادة المخصصات المالية للمدارس التابعة لوزارة التربية والتعليم من أجل استخدام المعلمين والمعلمات للألعاب التربوية المحوسبة.
- ضرورة إجراء دراسة بنفس العنوان وتتناول متغيرات أخرى لم تتطرق إليها الدراسة الحالية.
- ضرورة عمل دراسة مقارنة بين هذه الدراسة ودراسة أخرى تتناول مجتمع دراسي آخر لم تشتمل عليه الدراسة الحالية.

المصادر والمراجع

المراجع العربية

- الابرص، زيدان ناصر(٢٠١٥) علم نفس النمو، الطبعة الاولى، دار الفرات للنشر والتوزيع: الاسكندرية.
- البراشديه، حفيظة بنت سلمان(٢٠١٨) أثر استخدام الألعاب التعليمية في غرس الثقافة المهنية لدى طالبات الصف العاشر بمحافظة جنوب الباطنة في سلطنة عمان، ملجة الدراسات التربوية والنفسية جامعة سلطان قابوس، العدد١، مجلد١٢.
- تركستاني، مريم حافظ عمر (٢٠١٧)أ ثر اللعاب الإلكترونية على مهارات حل المشكلات لدى عينة من الأطفال ضعاف السمع في مرحلة ما قبل المدرسة، مجلة الدراسات التربوية والنفسية، جامعة السلطان قابوس العدد١٠، مجلد٢.
- الحيلة، محمد محمود وغنيم، عائشة عبد القادر (٢٠٠٢) أثر الألعاب التربوية اللغوية المحوسبة والعادية في معالجة الصعوبات القرائية لدى طلبة الصف الرابع الأساسي، مجلة جامعة جامعة النجاح للأبحاث، العدد٢، مجلد١٦.
- الحيلة، محمد محمود(٢٠٠١) التكنولوجيا التعليمية والمعلوماتيه، الطبعة الاولى، دار الكتاب الجامعية للنشر.
- خواجى، عاطف محمود(٢٠٠٨) اهمية اللعب عند الاطفال، مقطتفات من منشورات الجامعة العربية المفتوحه.
- زيدان، عفيف وعفانه، انتصار(٢٠٠٧)ثر استخدام الألعاب التّعليمية في التحصيل الفوري والمؤجل في الرياضيات لمدى طلبة الصف الثالث الأساسي في مدارس ضواحي القدس، مجلة جامعة النجاح للأبحاث (العلوم الإنسانية)، المجلد ٢١، العدد١.
- العون، اسماعيل سعود حنيان (٢٠١٢) أثر الالعاب التعليمية المحوسبة في تنمية مهارة التخيل لدى طلبة رياض الاطفال في البادية الشمالية الشرقية الأردنية، مجلة دراسات للعلوم التربوية، المجلّد ٣٩، العدد ١.
- محمد، جبرين عطيه وعبيدات، لؤي مفلح (٢٠١٠) أثر استخدام الألعاب التربوية المحوسبة في تحصيل بعض المفاهيم الرياضية لتلاميذ الصف الثالث الأساسي في مديرية إربد الأولى، مجلة جامعة دمشق، المجلد٢٦العدد(١-٢).
- الوريكات، عائشة عبد الله والشوا، هلا حسين (٢٠١٦) أثر تدريس الرياضيات باستراتيجية التعلم باللعب في اكتساب المهارات الرياضية وتحسين مهارات التواصل الاجتماعي لدى طلبة الصف الأول الأساسي في الأردن، مجلة دراسات العلوم التربوية، المجلّد43 .
- يونس، بشرى عمر (٢٠١٥) أثر استخدام الألعاب التربوية في تنمية بعض مهارات التفكير في الرياضيات والميول نحوها لدى تلاميذه الصف الثالث الأساسي (رسالة ماجستير غير منشورة)، الجامعة الإسلامية، غزة.

المراجع الأجنبية

- King, A,(2011) Using Interactive Games to Improve Math Achievement Among Middel School Students in Need of Remediation. Doctor Dissertation, The George Washington University.
- Kablan, Z. (2010). The Effect of Using Exercise-based Computer Games during the Process of Learning on Academic Achievement among Education Majors. Educational Sciences: Theory & Practice, 10 (1), 351-364.
- Engels, H.,& Geralien A (1994). "Computer-based Role-Playing For interpersonal Skills – Training". simulation & gaming, 28 (2), p164.
- Aufenanger, Stefan, "(2001)Who will be the first? Creating a Just Community in the kindergarten"; ERIC, 23(5), 97-98.
- Given, Barbara., "Mild learning Disability, learning style Difference?" Revised Paper Presented at the international Conference of the learning Disabilities Association of America. Revised for the Annual conference of the Mary land learning Disabilities Association. ERIC document Reproduction Service, ED (395431), (1996).
- Magahay, Johnson, (2000)"A Not So Trivial Pursuy", TESL Canada Journal, (2)2 63-65.