كلية التربية
إدارة: البحوث والنشر العلمي (المجلة العلمية)
=======

أثر استخدام إستراتيجية التعلم باللعب في تحسن مستوى التحصيل العلمي في مادة العلوم لدى طلبة الصف الثالث الأساسي في مديرية تربية لواء الاغوار الشمالية

إعـــداد

محمد محمود هلال السميرات

وزاره التربية والتعليم الأردنية

مديرية التربية والتعليم للواء الاغوار الشمالية

smeratmohammad60@gmail.com

﴿ المجلد التاسع والثلاثون– العدد الثانى– جزء ثانى– فبراير ٢٠٢٣م ﴾

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

الملخص بالعربية:

هدفت الدراسة إلى التعرف على أثر استخدام إستراتيجية التعلم باللعب في تحسن مستوى التحصيل العلمي في مادة العلوم لدى طلبة الصف الثالث الأساسي في مديرية تربية لواء الاغوار الشمالية، اتبعت الدراسة المنهج شبه التجريبي، وتكونت عينة الدراسة من (٦٢) طالب من طلبة المدارس الاساسية التابعة لمديرية تربية لواء الاغوار الشمالية، وبناء عليه فقد تم اختيار مجموعتين من طلبة الصف الثالث الاساسي بالطريقة العشوائية البسيطه حيث تمثل المجموعة الاولى والبالغ عددها (٣١) طالبا المجموعة التجريبية، والمجموعة الثانية والبالغ عددها (٣١) طالبا المجموعة الضابطة، ولتحقيق اهداف الدراسة تم إعداد اختبارللتحصيل العلمي، وقد اظهرت نتائج الدراسة وجود أثرلإستراتيجية التعلم باللعب دالة إحصائيا بين متوسط علامات المجموعتين التجريبية التي درست باستخدام إستراتيجية التعلم باللعب وعلامات المجموعة الضابطة التي درست بالطريقة الاعتيادية على اختبارالتحصيل العلمي ولصالح المجموعة التجريبية.

الكلمات المفتاحية: الصف الثالث، التعلم باللعب، التحصيل العلمي

Abstract

The study aimed to identify the effect of using the strategy of learning by playing in improving the level of educational attainment in science among the third-grade students in the Northern Jordan Valley Education Directorate. The study followed the semi-experimental approach. Education of the Northern Valleys Brigade, and accordingly, two groups of third grade students were selected in a simple random way, where the first group of (31) students represented the experimental group, and the second group of (31) students was the control group. To achieve the objectives of the study, an academic achievement test was prepared The results of the study showed that there was a statistically significant effect of the learning-by-play strategy between the average marks of the two experimental groups that were taught using the learning-by-play strategy and the marks of the control group that were taught in the usual way on the academic achievement test in favor of the experimental group.

Keywords: Third grade, learning by playing, academic achievement

المقدمة:

تسعى التوجهات الحديثة في وزارة التربية والتعليم الاردنيه الى توفير بيئة صحية امنة وجاذبة للتعلم للحصول على تغيير في سلوك وتحصيل الطالب والوصول الى الفهم المستدام، وتنمي المعلمين لاستخدام استراتيجيات تدريس حديثة تساعد على تحسن مستوى التحصيل العلمي، ليصبح مفكرا كالعلماء لا متلقيا في مواقف التعلم، ففي تنوع طرق واستراتيجيات التدريس اهمية كبيرة في اختيار الطريقة المناسبة لمادة التعلم، ليكون لها تاثيرا كبيرا في الطلبة من حيث اكتساب المعرفة والمهارات وتحسن مستوى التحصيل العلمي، حيث ان الطلبة في مرحلة التعليم الاساسي ولا سيما الصفوف الثلاث الاولى يختلفون في خصائصهم النمائية عن تلك الخصائص السائدة في اي مرحلة تعليمية اخرى، بمعنى انه كلما كانت الطريقة أكثر إثارة وتشويقا وارتباطا بخصائص نمو الطلبة وقدراتهم وميولهم واتجاهاتهم نحو التعلم كانت أكثر نجاحا وقدرة على إكسابهم المهارات وزيادة مستوى تحصيلهم العلمي التي تعد جميعها المحور الاساسي في عملية التعلم.

تعد استراتيجية التعلم باللعب من ابرز استراتيجيات التدريس الهادفة التي تجعل من الموقف التعليمي موقفا عمليا تفاعليا يكون فيه الطالب نشطا وفاعلا ومؤديا وملاحظا وناقدا لما يتضمنه الموقف التعليمي من العاب ومحاكاة، ومن خلال اللعب يمكن للمعلم ان يتعرف كيف يفكر طلبته، وما يشعرون به خلال لعبهم الحر واستعمالهم للدمى والمكعبات والالوان والصلصال وغيرها، لذا فان التعلم باللعب متى أحسن تخطيطه وتنظيمه والاشراف عليه يؤدي دورا فعالا في تنظيم التعلم (الحراحشة، ٢٠٠٧).

وترى الفتلاوي(٢٠٠٦) التعلم باللعب بأنه نشاط موجه يقوم به الطلبة لتنمية سلوكهم وقدراتهم العقلية والجسمية والوجدانية، ويحقق في نفس الوقت المتعة والتسلية يتم من خلاله استغلال أنشطة اللعب في اكتساب المعرفة وتقريب مبادئ العلم للطلبة وتوسيع آفاقهم المعرفية.

ويصنف ويرواني (Wirawani,2015) التعلم باللعب ضمن طرق التدريس التي تعتمد على المعلم والطالب معا، وهذا بدوره يقع ضمن مواصفات الطرق التدريسية الفاعلة التي تهيء الفرص والمواقف التعليمية للطالب، وتثير اهتمامه وتسهل تفاعله مع بيئة التعلم، ويرى الحيلة(٢٠٠٦) ان اللعب نشاط يسهم في تكوين شخصية الطالب من الجوانب المختلفة، كما انه وسيط تربوي ومدخل للنمو من كافة الجوانب العقلية والجسمية والاجتماعية والانفعالية واللغوية وغيرها من المهارات، ويجعل الطلبة يتعلمون في بيئة خصبة تستثير دافعيتهم وتحثهم على التفاعل النشط وتجعلهم أكثر إقبالا على التعلم، ويضيف نبهان(٢٠٠٨) أن اللعب من الوسائل الفاعلة لإدراك المفاهيم العلمية لدى الطلبة، كما يعد أداة تربوية تساعد في إحداث التفاعل مع البيئة واكتساب وتوسيع الآفاق المعرفية خاصة عند طلبة المراحل التعليمية الاولى.

كما أشارت بعض الدراسات إلى أن استخدام إستراتيجية اللعب والألعاب بشكل عام في عملية التعلم تساعد في تحسن من مستوى التحصيل العلمي لدى الطلبة، كدراسة كل من : الحراحشة (٢٠٠٨)، الطويل (٢٠١١)، الأشقر (٢٠١٢) ، ناجدي(Najdi, 2012) ، كلوب(٢٠١٤)، والسحار(٢٠١٦).

يمكن استخدام استراتيجيات التدريس التي تستهدف تنمية مهارات التفكير واكتساب المعارف والمفاهيم العلمية في تدريس العلوم وذلك من خلال توظيف إستراتيجية التعلم باللعب التي تجعل الطلبة أكثر فاعلية في عملية التعلم، وتزودهم بالمهارات المختلفة التي تساعدهم على التكيف مع المستجدات والمستحدثات في مختلف مناحي الحياة، ومن خلالها يتحولون من الحالة السلبية الى الحركة والنشاط، واللعب الهادف، التخيل والتصور والادراك والنقد والتحليل وإشغال الذهن وممارسة الأنشطة العقلية، واستخلاص الافكار وعرضها، والتعبير عن وجهات النظر مما يساعد على اكتساب الخبرات التعليمية بطريقة فعالة وتكوين الشخصية المتكاملة وتنمية مهارات التفكير الناقد (السويلميين ٢٠١٤).

كما أن دراسة العلوم ليس الهدف منها التعرف إلى المفاهيم العلمية والظواهر الطبيعية كغاية في حد ذاتها، وانما تهدف الى إكساب الطلبة مهارات التفكير التي تقوم على النقد والتحليل والتفسير والتقييم للمفاهيم العلمية والظواهر العلمية ولما يتعلموه في مادة العلوم، فالطلبة في حاجة إلى قليل من المعرفة العلمية وكثير من الفهم لتلك المعرفة التي تساهم في تنمية مهاراتهم المختلفة(Edgar, 2014) .

ويعد التحصيل العلمي من الأهداف الرئيسية للتربية والتعليم لاعتباره المعيار الوحيد لنجاح الطلبة ونقله إلى صف أعلى، وكذلك توزيع الطلبة في مسارات التعليم المختلفة، أو القبول في الجامعات، وعلى الرغم من هذه الأهمية للتحصيل إلا أنه متدن في المواد الدراسية المختلفة بشكل عام وفي مادة العلوم بشكل خاص، وأنه في تراجع نسبي في مختلف المراحل التعليمية، لذلك برزت الحاجة إلى تقصي أسباب هذا التراجع ومحاولة التغلب عليها من خلال تطبيق استراتيجيات تعليمية جديدة تزيد من مستوى الدافعية للتعلم لدى الطلبة (السويلميين ٢٠١٤).

من خلال اطلاع الباحث على الدراسات المتعلقة باستخدام استراتيجيات التدريس في مادة العلوم للمرحلة الاساسية كدراسة الحارثي(٢٠١٧) والزايدي (٢٠٠٩)، وجد من الضروري الأخذ باستراتيجيات تدريس حديثة وفاعلة منها إستراتيجية التعلم باللعب في تدريس العلوم التي تعد بيئة خصبة وجاذبة للطالب لا سيما وانها تثير دافعيتهم ونشاطهم وتعمل على اكتسابهم للمعارف والحقائق والمفاهيم العلمية وممارسة مهارات التفكير نقدا وتحليلا وتقييما، وتساعده على ربطها بالحياه العملية، وحل مشكلاته الذاتية وتنمية قدراته العقلية والمعرفية والجسمية واللغوية والأخلاقية.

ولجعل دراسة العلوم وتعلمه ممتعا ومفيدا وفعالا، توجهت هذه الدراسة الى التعرف على فاعلية استخدام إستراتيجية التعلم باللعب في تحسن مستوى التحصيل العلمي لدى طلبة الصف الثالث الاساسي في مديرية تربية لواء الاغوار الشمالية.

وقد تضمن الأدب التربوي المتعلق بالتعلم من خلال اللعب عددا من التعريفات التي تعبر عن وجهات نظر مختلفة، فيعرفه بياجه(Piaget) المشار إليه في خطاب(٢٠٠٨) بأنه: عملية يتم عن طريقها تمثيل الطالب للمعلومات التي يتلقاها في عملية التعلم، لتصبح جزءا من بنائه المعرفي.

كثيرا ما يخبر الأطفال من يحيطون بهم بما يفكرون فيه، وما يشعرون به، من خلال لعبهم التمثيلي الحر، واستعمالهم للدمى والمكعبات والألوان والصلصال وغيرها، مما يعني أن اللعب يعد وسيطا تربويا يعمل بدرجة كبيرة على تشكيل شخصية الطفل بأبعادها المختلفة، لذا فإن الألعاب التعليمية متى أحسن تخطيطها وتنظيمها والإشراف عليها تؤدي دورا فعالا في تنظيم عملية التعلم (حمزه ٢٠٠٨).

ويعد اللعب نشاط مهم يمارسه الطالب، ويسهم في تكوين شخصيته وقدراته العقلية، وهو وسيط تربوي يعمل على تعليمه ونموه ويشبع احتياجاته، فاللعب مدخل اساس لنمو الطالب في الجوانب العقلية والجسمية والاجتماعية والاخلاقية واللغوية، ويعود ذلك الى ان التعلم باللعب يوفر بيئة تعليمية تساعد في تنمية التفكير لدى الطالب، وتستثير دافعيته للتعلم، وتحثه على التفاعل النشط مع المادة التعليمية(الحيلة، ٢٠٠٣ ، ١٢٢).

ويقدم فرج (١٣٧ ، ٢٠٠٥) تعريفا للعب، يرى فيه أنه : نشاط موجه أو غير موجه يقوم به الطلبة من أجل تحقيق المتعة والتسلية، ويستغله الكبار عادة ليساهم في تنمية سلوكهم وشخصياتهم وأبعادها المختلفة العقلية والجسمية والوجدانية.

وأما مفهوم اللعب من وجهة نظر علم النفس التكويني الذي وضع أسسه العالم الفرنسي جان بياجيه (Jean Piaget) يرى ان اللعب تعبيرعن نمو الطفل، وأحد متطلباته فكل نوع من أنواع اللعب يرتبط ارتباطا وثيقا بمرحلة معينة من مراحل النمو، وحين يواجه الطفل في محيطه الخارجي خبرات جديدة، يقف حائرا أمامها لفهمها واستيعابها، فيلجأ إلى خلق لعبة ما لفهم واستيعاب هذه الخبرات (الجراح ٢٠٠٧).

فيما يرى الخفاف (٢٨٩ ، ٢٠١٠) ان الألعاب : شكل من اشكال الألعاب الموجهة المقصودة، تبعا لخطط وبرامج وأدوات ومستلزمات خاصة، يقوم المعلمون بإعدادها وتجربتها ثم توجيه الطلبة نحو ممارستها لتحقيق أهداف تعليمية محددة.

كما تعرف إستراتيجية التعلم باللعب: (Learning by Playing Strategy) إستراتيجية تعلم وتعليم تستثمر الإمكانات الهائلة للذهن والعقل الانساني، وتسمح للطلبة بممارسة الأنشطة التعليمية وتوظيف أنشطة اللعب في اكتساب المعرفة ومبادىء العلم والتفكير السليم في مواقف التعلم، وتحقق لهم في الوقت المتعة والتسلية والمرونة في موقف التعلم (Najdi,2012.13).

ويعرف الباحث استراتيجية التعلم باللعب بالنشاط الذهني او الحركي يتم من خلاله تعليم معرفة او اكتساب مهارة وغالبا ما تكون مرتبطة بالحياة العملية.

مشكلة الدراسة

من خلال النظر الى نتائج الاختبار الوطني لضبط نوعية التعليم للصف الثالث الاساسي للعام الدراسي ٢٠٢١–٢٠٢٢ المنعقد على مستوى وزارة التربية والتعليم الاردنية، يتضح وجود ضعف وخاصة في مادة العلوم، حيث يواجه المعلمون صعوبات في تدريس هذه المادة بالطرق التدريسية المباشرة، لا سيما في هذه الفترة بالذات وهي الرجوع الى المدرسة بعد انقطاع دام حوالي السنتين اثر جائحة كورونا واتباع التعلم عن بعد وهذه المرحلة بالذات شهدت صفين وهما الاول والثاني عن بعد و يجب مراعاة هذه الفئة وهي الصف الثالث الحالي وخصائصهم النمائية وربط معرفتهم بحياتهم العملية لاكسابهم فهما مستدام، ويجب التركيز على اساليب واستراتيجيات تدريس لحل هذه المشكلة لدى الطلبة وتلبي احتياجاتهم وتراعي خصائصهم النمائية، ولان طبيعة المعرفة تراكمية كان يجب معالجتها في الصفوف الثلاث الاولى قبل الانتقال الى مراحل تعليمية متقدمة، بالإضافة الى طلبة الصف الثالث اقرب ما يشعرون بحاجتهم الى اسلوب تعلم من نفس واقعهم الذي يعيشونه واستراتيجية التعلم باللعب هي مرتبطة بتعلمهم الدائم واقرب ما تكون الى حياتهم وطبيعة اعمارهم وتلبي خصائصهم النمائية.

من هنا تتحدد مشكلة هذه الدراسة في كيفية الإفادة من استخدام إستراتيجية التعلم باللعب في تحسين مستوى التحصيل العملي لدى طلبة الصف الثالث الاساسي في مادة العلوم، حيث يعد التحصيل العلمي احد أهداف تدريس العلوم، ومادة العلوم بحد ذاتها تحتاج الى تفكير وفهم وتحليل واستيعاب وربط بالحياة العملية والواقع الذي يعيشه الطلبة ومتوفر لدى الجميع بمعنى اخر مجتمع بيئي.

وقد تم اختيار الصف الثالث الاساسي في هذه الدراسة كونه نهاية مرحلة الصفوف الثلاث الاولى ومعلم الصف وبدء مرحلة جديدية لا سيما وان غالبية الصفوف الثلاث الاولى تخضع للتأنيث والاختلاط، بالاضافة الى خضوع الصف الثالث الى اختبار وطني على مستوى وزارة التربية والتعليم لضبط نوعية التعليم في عدة مواد منها العلوم.

أسئلة الدراسة:

بناء على ما سبق؛ فقد تبلورت مشكلة الدراسة في السؤال :

ما أثر استخدام استراتيجية التعلم باللعب في تحسين مستوى التحصيل العلمي في مادة العلوم لدى طلبة الصف الثالث في مديرية تربية لواء الاغوار الشمالية؟

أهداف الدراسة:

سعت الدراسة الحالية الى تحقيق الأهداف الآتية:

١. الكشف عن أثر استخدام استراتيجية التعلم باللعب في تدريس مادة العلوم في رفع وتحسين مستوى التحصيل العلمي لدى طلبة الصف الثالث الاساسي في مديرية تربية لواء الاغوار الشمالية.

٢. الكشف عن ما اذا كانت هناك فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى الدلالة ($\alpha \leq 0.05$) في متوسط التحصيل العلمي في مادة العلوم بين المجموعتين التجريبية والضابطة تعزى لاستخدام إستراتيجية التعلم باللعب.

أهمية الدراسة

تكمن أهمية الدّراسة في ما يلي:

- اسهمت هذه الدراسة في تسليط الضوء على استراتيجسة التعلم باللعب كإستراتيجية تدريس فاعلة في تدريس مادة العلوم ودورها في تحسين ورفع التحصيل العلمي لدى طلبة الصف الثالث الاساسي.
- ساعدت هذه الدراسة معلمي العلوم للصف الثالث الاساسي في مديرية الاغوار الشمالية في تطوير وحدات تعليمية قائمة على استراتيجية التعلم باللعب في مبحث العلوم لدى الطلبة.
- ساهمت نتائج هذه الدراسة في فتح المجال امام الباحثين لإجراء مزيد من الدراسات حول تدريس العلوم او اي مواد اخرى باستراتيجية التعلم باللعب.

– تكمن أهمية الدراسة الحالية في ندرة الدراسات التي بحثت في موضوع دور وأثر استراتيجية التعلم باللعب في رفع وتحسين التحصيل العلمي لدى طلبة الصف الثالث في مديرية تربية لواء الاغوار الشمالية، لذا يؤمل من هذه الدراسة تقديم بعض المقترحات والتوصيات التي قد تساهم في مساعدة الباحثين والمهتمين في هذا المجال، والاستفادة من نتائج الدراسة والتي قد تفيد متخذي القرار والمسئولين لدى مديرية الاشراف والتدريب التربوي في وزارة التربية والتعليم

وعرفت إستراتيجية التعلم باللعب: (Learning by Playing Strategy) إستراتيجية تعلم وتعليم تستثمر الإمكانات الهائلة للذهن والعقل الانساني، وتسمح للطلبة بممارسة الأنشطة التعليمية وتوظيف أنشطة اللعب في اكتساب المعرفة ومبادىء العلم والتفكير السليم في مواقف التعلم، وتحقق لهم في الوقت المتعة والتسلية والمرونة في موقف التعلم (Najdi,2012.13).

كما وعرفها (الرشيدي،٢٠١٩) بانها مجموعة من الإجراءات والخطوات المستخدمة في تدريس مادة معينة وتضمن تنمية مهارات وتحصيل علمي.

مصطلحات الدراسة الإجرائية:

– استراتيجية التعلم باللعب

يعرفها الباحث إجرائيا بأنها : اجراءات تستخدم في تدريس مادة العلوم مبنية على تخطيط مسبق من المعلم وتعتمد على تنفيذ الطالب تهدف الى رفع وتحسين مستوى التحصيل.

التحصيل العلمي:

يقاس مستوى التحصيل إجرائيا في هذه الدراسة بالعلامة التي يحصل عليها في الاختبار التحصيلي الذي أعد في وحدة دراسية من وحدات كتاب العلوم للصف الثالث الاساسي.

طلبة الصف الثالث الاساسي: هم الطلبة اللذين تتراوح اعمارهم ما بين (٩ – ١٠) سنوات والذين يدرسون في الصف الثالث الاساسي .

حدود الدراسة

تم إجراء الدّراسة ضمن الحدود الآتية:

- **الحدود الموضوعية:** الكشف عن أثر استخدام إستراتيجية التعلم باللعب في تحسين مستوى التحصيل العلمي في مادة العلوم لدى طلبة الصف الثالث في مديرية تربية لواء الاغوار الشمالية.

- **الحدود البشرية:** طلبة الصف الثالث الاساسي في المدارس الحكومية التابعة لمديرية تربية لواء الاغوار الشمالية في المملكة الأردنية الهاشمية .
- **الحدود المكانية:** تم تطبيق الدراسة في مدرسة من المدارس الحكومية التابعة لمديرية تربية لواء الاغوار الشمالية وهي:

– مدرسة سعد بن ابي وقاص الاساسية للبنين

- **الحدود الزمنية:** تم إجراء الدّراسة أثناء الفصل الاول من العام الدّراسي ٢٠٢٢-٢٠٢٣.

الدراسات السابقة:

هدفت دراسة بيرنس (Bernaus,2007) إلى تعرف أثر الألعاب التعليمية ولعب الدور في تعلم مادة العلوم، وعلى الدافعية للتعلم لدى طلبة المرحلة الاساسية، طبق الباحث التجربة على مسرح المعلمة، استخدم الباحث أداة الاستبانة للكشف عن مستوى الدافعية للتعلم لدى الطلبة، وأظهرت النتائج وجود أثر لاستخدام الألعاب التعليمية في تعلم مادة العلوم، وفي الدافعية للتعلم لدى الطلبة.

وهدفت دراسة بويد واخرون (Boyd etal,2007) الى تعرف اثر استخدام استراتيجية التعلم باللعب في تنمية الدافعية للتعلم لدى طلبة المدارس الابتدائية، تمثلت مشكلة هذه الدراسة في تحسين الدافعية للتعلم، ونقص المشاركة الصفية لدى طلاب المدارس الابتدائية، وتكونت عينة الدراسة من (١٩) طالبا، واستخدمت الدراسة ثلاث ادوات لجمع البيانات، وهي استبانة الاباء، وقوائم التدقيق الخاصة بملاحظات المعلمين عن الطلبة، واستبانة الطلبة، وبينت نتائج الدرسة ان الطلاب داخل الغرف الصفية يقاطعون ويتصرفون مع رفاقهم باسلوب غير لائق، ولا يمتلكون الدافعية للتعلم الكافية، ويظهرون سلوكا لا يتعلق بالمهام الموكلة اليهم، كما اظهر الاباء تواصلا جيدا في البيئة المنزلية، اما الاساليب التي استخدمت لتحسين التواصل والدافعية لدى طلاب الاول الابتدائي فكانت: لعب الدور ونمذجة المعلمين والتوجيهات المباشرة حول مهارات الاتصال، كما اشارت الى ان الطلبة اصبحوا اكثر دافعية نحو التعلم.

أما دراسة الزايدي (٢٠٠٩) والتي بعنوان: أثر التعلم في تنمية التفكير الابتكاري والتحصيل العلمي بمادة العلوم لدى طالبات الثالث المتوسط بمنطقة مكة، فقد هدفت إلى تعرف أثر التعلم باللعب في تنمية مهارات التفكير الأبتكاري والتحصيل العلمي بمادة العلوم لدى الطالبات، استخدمت الباحثه المنهج شبه التجريبي على عينة بلغت (٥٦) طالبة قسمت بالتساوي إلى مجموعتين تجريبية وضابطة، درست الباحثه المجموعة التجريبية وحدة دراسية باستخدام

التعلم باللعب، ودرست المجموعة الضابطة الوحدة نفسها بالطريقة الاعتيادية، وطبقت اختباري التفكير الابتكاري والتحصيل على المجموعتين، اظهرت نتائج الدراسة وجود فروق دالة إحصائيا بين متوسطات المجموعة التجريبية والضابطة في التطبيق البعدي على الاختبارين لصالح طالبات المجموعة التجريبية، وخلصت الدراسة إلى وجود أثر لاستخدام التعلم باللعب في تنمية مهارات التفكير الابتكاري والتحصيل العلمي في تدريس العلوم لدى الطالبات في المراحل التعليمية المختلفة.

واجرى خليل(٢٠١٢) دراسة بعنوان: اثر استخدام استراتيجية التعلم في تنمية الفاعلية الذاتية والتحصيل العلمي لدى طلبة العلوم التربوية بوكالة الغوث بالاردن، هدفت الى استقصاء اثر استخدام استراتيجية التعلم النشط في تنمية الفاعلية الذاتية والتحصيل العلمي لدى طلبة العلوم التربوية بوكالة الغوث بالاردن استخدمت الدراسة المنهج شبه التجريبي على عينة بلغت (٥٩) طالبا وطالبة، تم تطبيق اختباري الفاعلية الذاتية والتحصيل العلمي على افراد الدراسة، وكشفت النتائج عن وجود فروق ذات دلالة احصائية بين نتائج الطلبة على اختباري الفاعلية الذاتية والتحصيل العلمي في المجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة، لصالح طلبة المجموعة التجريبية، وكشفت الدراسة عن وجود اثر لاستخدام التعلم باللعب والتعلم النشط على مستوى الفاعلية الذاتية والتحصيل العلمي لدى الطلبة.

كما وجاء في دراسة الرشيدي(٢٠١٩) دراسة للتعرف على أثر استراتيجية التعلم باللعب في تنمية مهارات التفكير الناقد والتحصيل العلمي في العلوم لدى طلبة الصف السادس في الاردن، وكانت الدراسة من (٥٦) طالبا، تم تقسيمهم عشوائيا الى مجموعتين تجريبية بواقع (٢٨) طالبا، وضابطة تكونت من (٢٨) طالبا، تم استخدام تصميم شبه تجريبي (قبلي – بعدي) للمجموعة التجريبية، وبعد التطبيق تم جمع البيانات من خلال اختبار في العلوم، واظهرت نتائج الدراسة وجود اثر لاستراتيجية التعلم باللعب دالة احصائيا بين متوسطات علامات المجموعتين يعزى لاستراتيجية التعلم باللعب.

وأجرى السحار (٢٠٠٦) دراسة هدفت إلى تعرف أثر استخدام اللعب ولعب الادوار في تنمية مهارات التفكير والمفاهيم العلمية في مادة العلوم لدى طلبة المرحلة الاساسية في مدارس غزة، لتحقيق الغرض من الدراسة استخدم الباحث المنهج شبه التجريبي، وتكونت عينة الدراسة من (٨٤) طالبا من الصف الخامس الاساسي تم تقسيمهم إلى ثلاث مجموعات بالتساوي بواقع (٢٨) طالبا في كل مجموعة، حيث درست المجموعة التجريبية الاولى باستخدم إستراتيجية اللعب، ودرست المجموعة التجريبية الثانية باستخدام لعب الادوار، ودرست المجموعة الضابطة

بالطريقة الاعتيادية، استخدم الباحث أسلوبتحليل المحتوى لوحدة دراسية من كتاب العلوم، وأعد الباحث اختبارين تكون كل منهما من (٢٠) فقرة، الاول لقياس درجة اكتساب المفاهيم العلمية، والثاني لقياس درجة اكتساب الطلبة لمهارات التفكير، أظهرت نتائج الدراسة وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطات درجات الطلبة في المجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة على اختباري مهارات التفكير والمفاهيم العلمية لصالح المجموعة التجريبية التي درست باستخدام التعلم من خلال اللعب ولعب الادوار.

التعقيب على الدراسات السابقة

بعد الإطلاع على الدراسات السابقة العربية والأجنبية الخاصة في الموضوع توصل الباحث إلى أن هناك ندرة في الدراسات التي تطرقت لأثر استخدام إستراتيجية التعلم باللعب في تحسين مستوى التحصيل العلمي مادة العلوم لدى طلبة الصف الثالث في مديرية تربية لواء الاغوار الشمالية، وقد استفادت هذه الدراسة من الدراسات السابقة بإثراء الأدب النظري المتعلق باستراتيجية التعلم باللعب والتحصيل العلمي وتحديد المنهج المناسب وصياغة مشكلة الدراسة ونوع المعالجة الإحصائية المستخدمة.

ما يميز هذه الدراسة عن الدراسات السابقة الأخرى في كونها تقع ضمن الدراسات الأولى التي تناقش أثر استخدام إستراتيجية التعلم باللعب في تحسين مستوى التحصيل العلمي في مادة العلوم لدى طلبة الصف الثالث في مديرية تربية لواء الاغوار الشمالية وكونها من الدراسات الأولى التي ستجرى في مديرية تربية لواء الاغوار الشمالية.

منهج الدّراسة وإجراءاتها

منهج الدّراسة:

المنهج المستخدم في هذه الدراسة هو المنهج شبه التجريبي وهذا المنهج يتطلب وجود مجموعات (ضابطة وتجريبية) من الطلاب، يعالج فيها أثر متغير مستقل أو أكثر على متغير تابع أو أكثر.

عينة الدراسة

اختار الباحث مدرسة من ضمن مدارس مديرية لواء الاغوار الشمالية بالطريقة العشوائية البسيطة وهي : مدرسة سعد بن ابي وقاص الاساسية للبنين، حيث تم تقسيم طلبة الصف الثالث الى مجموعتين متكافئتين بطريقة عشوائية، وبلغت المجموعة الاولى (٣١) طالبا وهم المجموعة التجريبية، والمجموعة الثانية (٣١) طالبا المجموعة الضابطة.

أدوات الدّراسة:

اختبار التحصيل:

أعد الباحث اختبارا في الوحدة الاولى من كتاب العلوم للصف الثالث الأساسي، وذلك عن طريق الخطوات الاتية:

- تحديد الهدف من الاختبار
- صياغة فقرات الاختبار
- صدق المحتوى للاختبار
- تطبيق الاختبار على عينة استطلاعية والبالغة (٥٠) طالبا، بهدف تحديد زمن الاختبار، حساب صدق الاختبار، ثبات الاختبار، تحديد الوزن النسبي لمكونات الاختبار ومن ثم إخراج الاختبار بصورته النهائية

صياغة اسئلة الاختبار:

اختار الباحث نمط الاختيار من متعدد، ويعتبر هذا النمط من أكثر الانماط الاختباريه موضوعية في التصحيح، وتمت صياغة اسئلة الاختبار بحيث تكون ملائمة للاهداف المراد قياسها، وملائمة الاسئلة لغويا وعلميا، ومراعاتها لمحتوى المادة الدراسية ولمستوى طلاب الصف الثالث الاساسي، وذلك من خلال جمع اسئلة على شكل بنك اسئلة من مشرفي العلوم والصفوف الثلاث الاولى، ومعلموالصف الثالث في مديرية الاغوار الشمالية، ومن ثم تم انتقاء الاسئلة المتعلقة بالوحدة بشكل عشوائي.

الصورة الاولية للاختبار:

وضع الاختبار في صورته الاولية، واشتمل على (٣٠) سؤالا، وتم عرضه على مجموعة من المحكمين من اساتذة الجامعات الاردنيه ومعلمي العلوم ومشرفو مرحلة الصفوف الثلاث الاولى في مديرية الاغوار الشمالية فسم الاشراف التربوي والتدريب، وتم الاستفادة من آراء المحكمين وملاحظاتهم في تعديل وحذف ودمج بعض الاسئلة ليكون الاختبار بصورته النهائية من (٢٠) سؤالا من نمط الاختيار من متعدد، وتوزعت على مجالات : التذكر، الفهم، التطبيق، التحليل.

تجريب الاختبار:

قام الباحث بتطبيق الاختبار على عينة استطلاعيه تكونت من (٥٠) طالبا تم اختيارهم من خارج عينة الدراسة وتم تطبيق الاختبار عليهم في مدارسهم واثناء حصص النشاط، بهدف تحديد الزمن الذي تستغرقه إجابة الاختبار عند تطبيقه على عينة الدراسة، والتاكد من صدق الاختبار وثباته، وحساب الصعوبة والتمييز لاسئلة الاختبار.

تصحيح الاختبار:

بعد ان قام أفراد العينة الاستطلاعية بالاجابة عن اسئلة الاختبار التحصيلي، قام الباحث بتصحيح الاختبار، حيث حددت درجة واحدة لكل سؤال، وبذلك تكون الدرجة التي يحصل عليها الطلاب محصوره بين (20–0) درجة بالاضافة إلى ذلك تم حساب عدد التكرارات للإجابة الخاطئة على كل سؤال من اسئلة الاختبار.

زمن الاختبار:

تم حساب زمن تأدية الطلاب للاختبار، عن طريق حساب المتوسط الحسابي لزمن إجابة الطالب الاول والأخير على الاختبار، فقد أنهى أول طالب الاختبار بعد مضي (30) دقيقة، وأنهى آخر طالب بعد مضي (50) دقيقة، وكان متوسط زمن الاجابة (40) دقيقة.

تحديد معامل الصعوبة:

ويقصد به تحديد النسب المئوية للطلاب الذين أجابوا على السؤال الواحد إجابة خاطئة، وذلك وفق المعادلة التالية:

معامل الصعوبه = عدد الاجابات الخاطئة لكل سؤال / المجموع الكلي للإجابات × ١٠٠% واستنادا الى الدراسات السابقة التي أشارت إلى أن معاملات الصعوبة المقبولة تتراوح بين (85%–25%)، بحيث يكون هناك اسئلة للمستوى المتدني والمرتفع، حيث أن توسيع هذه الحدود يخلق تدرج في الاسئلة وتصبح ملائمة لمختلف المستويات (عودة، 293:1993).

معامل التمييز:

يعمل هذا المعامل على التمييز بين الطلاب المتميزين والطلاب الضعاف، ويكون على النحو الاتي: أي سؤال يقع ضمن معامل التمييز (0.19 – 0) يعتبر ضعيف التمييز، وينصح بحذفه، وأي سؤال يقع ضمن (0.20 – 0.39) يكون ذا تمييز مقبول، وأي سؤال يكون أعلى من (0.39) يكون ذا تمييز جيد (عودة، 295:1993).

صدق وثبات الاختبار:

تاكد الباحث من صدق الاختبار بالطرق الاتيه:

- صدق المحكمين:

تم عرض الاختبار على مجموعة من المحكمين من أساتذة الجامعات الاردنية المتخصصين في المناهج وطرق التدريس والبالغ عددهم (٨) محكمين، و (٧) معلمين علوم للصف الثالث، بالاضافة الى مشرفو مادة العلوم ومشرفو المرحلة للصفوف الثلاث الاولى في مديرية الاغوار الشمالية قسم الاشراف والتدريب التربوي وعددهم (٤) وذلك للاسترشاد بملاحظاتهم حول اسئلة الاختبار، وتم الأخذ بملاحظاتهم حول اسئلة الاختبار، وتكون بصورته النهائية من (٢٠) سؤال من نمط الاختيار من متعدد.

- صدق الاتساق الداخلي:

تم حساب معامل ارتباط بيرسسون لدرجة كل سؤال من اسئلة الاختبار بالدرجة الكلية، وذلك بعد تطبيقه على العينة الاستطلاعية، والجدول (١) يوضح معاملات الاتساق الداخلي للاختبار.

جدول(١) : معاملات الارتباط بين اسئلة الاختبار والاختبار ككل

رقم السؤال	معامل الارتباط	رقم السؤال	معامل الارتباط
1	0.56	11	0.54
2	0.61	12	0.51
3	0.43	13	0.52
4	0.34	14	0.41
5	0.28	15	0.62
6	0.43	16	0.62
7	0.42	17	0.52
8	0.32	18	0.32
9	0.41	19	0.50
10	0.40	20	0.40

معاملات ارتباط مقبولة ودالة عند مستوى الدلالة ($\alpha \leq 0.01$)

يظهر من خلال الجدول (١) ان قيم معاملات الارتباط بين اسئلة الاختبار والاختبار ككل تزيد عن (0.25) وجميعها دالة إحصائيا عند مستوى الدلالة ($\alpha \leq 0.01$) وهذا يدل على وجود معامل ارتباط قوي لاسئلة الاختبار مع الاختبار ككل.

ثبات الاختبار:

تم تطبيق معامل الثبات بطريقة الاتساق الداخلي من خلال التجزئة النصفية للعينة الاستطلاعية والبالغة (٥٠) طالبا، حيث تراوح بين (0.88-0.86) لمجالات الاختبار، و (0.87) للاختبار ككل، وتعد هذه القيم مناسبة لتطبيق الدراسة، والجدول (٢) يوضح معامل ثبات الاتساق الداخلي لكل مجال وللاختبار ككل.

جدول (٢) : معامل ثبات (كرونباخ الفا) لكل مجال وللاختبار ككل

الرقم	المجال	عدد الفقرات	معامل الثبات
1	التذكر	5	0.88
2	الفهم	5	0.86
3	التطبيق	5	0.88
4	التحليل	5	0.86
	الكلي	20	0.87

يظهر من خلال الجدول (٢) ان معاملات كرونباخ الفا لمجالات الاختبار تراوحت بين (0.88-0.86) ، وبلغ معامل كرونباخ الفا للاختبار ككل (0.87) ، وجميع معاملات الثبات مرتفعة ومقبولة لاغراض الدراسة.

تصميم الدراسة :

أولا: المتغيرات المستقلة: طريقة التدريس (متغير تجريبي)، ولها مستويان هما: التعلم باللعب والطريقة الاعتيادية.

ثانيا: المتغيرات التابعة: التحصيل العلمي، وبالتالي يكون مخطط تصميم الدراسة بالرموز على النحو التالي:

$EG = O \times O$

$CG = O - O$

حيث ان : EG: المجموعة التجريبية ، و CG: المجموعة الضابطة

× : المعالجة باستخدام استراتيجية التعلم باللعب

O: اختبار التحصيل العلمي

المعالجات الإحصائية:

استخدمت الدراسة عددا من الاساليب الإحصائية في تحليل البيانات وهي:

معامل ألفا كرونباخ، ومعامل ارتباط بيرسون لحساب معاملات الثبات لأدوات الدراسة، تحليل التباين المشترك الثنائي وذلك للتحقق من دلالة الفروق بين المجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة واستخراج المتوسطات الحسابيه والانحرافات المعياريه لكل على حدة، والاختبارات مجتمعة للاختبارات القبلية والبعدية.

عرض النتائج:

"أثر استخدام استراتيجية التعلم باللعب في تحسين مستوى التحصيل العلمي في مادة العلوم لدى طلبة الصف الثالث في مديرية تربية لواء الاغوار الشمالية"

تمت الاجابة عن هذا السؤال باستخدام المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية لدرجات مجموعتي الدراسة في اختبار التحصيل وفقا لطريقة التدريس (التعلم باللعب، الاعتيادية)، كما هو موضح في جدول (٣) .

جدول (٣) المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية القبلية والبعدية لاداء طلاب عينة الدراسة في المجموعتين التجربية والضابطة على الاختبار التحصيلي وفقا لمتغير طريقة التدريس.

المجموعة	طريقة التدريس	القياس القبلي		القياس البعدي		المعدل	المعدل
		س	ع	س	ع	س	ع
الضابطة	الاعتيادية	7.80	0.88	12.66	0.74	10.23	0.81
التجريبية	التعلم باللعب	7.75	0.85	18.25	0.61	13.00	0.73
س: المتوسط الحسابي ، ع : الانحراف المعياري							

يتضح من الجدول (٣)، وجود فروق ظاهرية بين متوسطات علامات طلبة الصف الثالث في الاختبار التحصيلي في المجموعتين التجريبية والضابطة، حيث تشير النتائج الى ان المتوسط الحسابي لعلامات طلبة المجموعة الضابطة في القياس البعدي بلغ (12.66) وانحرافها المعياري (0.74) ، اما المتوسط الحسابي لعلامات طلبة المجموعة التجريبية بلغ (18.25) وبانحراف معياري (0.61)،

اي ان هناك فرقا ظاهريا بين متوسطي الحسابين بين المجموعتين بمقدار (5.59)، لصالح المجموعة التجريبية التي تتبع استراتيجية التعلم باللعب.

كما تم استخدام اسلوب تحليل التباين المصاحب (ANCOVA) على المتوسط الحسابي البعدي لعلامات الطلبة في الاختبار التحصيلي، باعتبار درجات الطلبة القبلية متغيرا مشتركا، ويبين الجدول (٤)، نتائج هذا التحليل.

جدول رقم (٤)، نتائج تحليل التباين المصاحب (ANCOVA) لعلامات طلبة عينة الدراسة في الاختبار التحصيلي البعدي

مصدر التباين	مجموع المربعات	درجة الحرية	متوسط المربعات	F	الدلالة الاحصائية	Eta Square
طريقة التدريس (المعدل)	369.80	1	369.80	61.44	0.00	0.74
القياس القبلي (المصاحب)	176.32	1	176.32	29.30	0.00	0.36
الخطأ	312.97	52	6.02			
المجموع	11645.00	55				
المجموع المصحح	892.98	54				

يلاحظ من الجدول رقم (٤) ان قيمة (F) المتعلقة بالاختبار التحصيلي لدى طلبة الصف الثالث بلغت (61.44)، وهي دالة إحصائيا عند مستوى الدلالة ($\alpha \leq 0.05$) ، مما يدل على وجود فروق دالة إحصائيا بين الدرجات البعدية للمجموعتين، وعند مراجعة المتوسط الحسابي يتبين ان الفروق لصالح المجموعة التجريبية والتي درست باستخدام استراتيجية التعلم باللعب، اذ ان المتوسطات الحسابية البعدية للمجموعة التجريبية كانت اعلى منها للمجموعة الضابطة، ولايجاد حجم الاثر لمتغير طريقة التدريس، تم حساب مربع إيتا (Eta Square) وبلغ (0.74)، اي ان حوالي (% 74) من التباين في الاختبار التحصيلي لعينة الدراسة تعزى الى طريقة التدريس.

نتائج الدراسة ومناقشتها

مناقشة النتائج :

"أثر استخدام استراتيجية التعلم باللعب في تحسين مستوى التحصيل العلمي في مادة العلوم لدى طلبة الصف الثالث في مديرية تربية لواء الاغوار الشمالية"

لقد أظهرت نتائج التباين الاحادي (ANCOVA) المتعلقة بدلالة الفروق بين متوسطات العلامات لمجموعتي الدراسة في اختبار التحصيل العلمي البعدي تفوق طلاب المجموعة التجريبية الذين درسوا باستخدام استراتيجية التعلم باللعب على طلاب المجموعة الضابطة الذين درسوا بالطريقة الاعتيادية.

ومن الاسباب التي يعزى لها الباحث هذه النتيجة هو توفر المختبرات الملائمة التي تسمح لكل طالب بالمشاركة والاندماج بالتعلم من خلال الانشطة واللعب، لا سيما وتزامنت هذه الدراسة مع انشطة جسور التعلم التي اطلقتها وزارة التربية والتعليم التي عززت المنهاج بها ووفرت سهولة الانشطة والالعاب للتعلم.

ويرى الباحث في استراتيجية التعلم باللعب هي المكملة والانسب لطلبة الصفوف الثلاث الاولى بالتحديد لانها تبقي حياته العملية متصلة بالتعلم، فمثلا وحدة البراكين والزلازل وخصائصها يسهل على الطالب تذكرها بالاختبار ان تعلمها من خلال الطبيعة وقام باكتشاف خصائصها بنفسه وقام بالتنبؤ بجميع خصائصها وانماطها والبحث عنها بالطبيعة، بالاضافة الى الترابط القوي بينها وبين حياته العملية التي من خلالها يستطيع الابتكار والدمج واكتشاف الحلول وحل المشكلات.

ولا سيما ان استراتيجية التعلم باللعب تنمي شخصية الطالب اجتماعيا من خلال اللعب الجماعي واندماجه مع الطلبة حول تعلم فكرة معينة من خلال نشاط او لعبة محددة، ومن خلال ملاحظات المعلم القائم على استراتيجية التعلم باللعب لاحظ اثر فاعليتها على جميع الطلبة مهاراتيا واكاديميا وتحن ملحوظ بالاداء والتحصيل .

ومن الاسباب ايضا يعزى الى الانشطة القائمة على استراتيجية التعلم باللعب والتي تم تدريب طلاب المجموعة التجريبية عليها مما ادى الى تحسين وارتفاع التحصيل العلمي لديهم، ودخول مجال التنافس وتحفيز الدافعية لديهم والانتظام في الاداء.

وتتفق نتائج هذه الدراسة مع نتائج دراسة الزايدي(٢٠٠٩) والتي اظهرت وجود فرق دالة احصائيا بين متوسطات المجموعة التجريبية والضابطة في التطبيق البعدي على الاختبارين لصالح طالبات المجموعة التجريبية وخلصت الدراسة الى وجود اثر لاستخدام التعلم باللعب في تنمية التحصيل العلمي في تدريس العلوم لدى الطالبات في المراحل التعليمية المختلفة.

بالاضافة الى توافقها مع نتائج دراسة وسام(٢٠١٩) حيث اكدت دراسته وجود فرقا بين متوسطات علامات المجموعتين يعزى لاستخدام استراتيجية التعلم باللعب، لصالح المجموعة التجريبية، في تدريس كادة اللغة العربية في بغداد.

التوصيات والمقترحات

في ضوء النتائج المحصلة من الدراسة يوصي الباحث بالآتي:

١. تنمية معلمو الصفوف الثلاث الاولى (الصف الاول والثاني والثالث) مهنيا من خلال عقد ورشات ومجتمعات تعلم تناقش استراتيجيات تدريس حديثه ومتابعتهم من خلال قسم الاشرف التربوي للتاكد من تطبيقها في الغرفة الصفية.

٢. دعم مدراء المدارس للمعلمين الذين يستخدمون استراتيجيات تدريس حديثة كالتعلم من خلال اللعب بتزويدهم بكافة اللوازم والاحتياجات اللازمة ضمن موازنة المدرسة .

٣. اشراك جميع المدارس بانشطة جسور التعلم التي تطلقها وزارة التربية والتعليم ومتابعة تنفيذها من قبل قسم الاشراف التربوي.

٤. اجراء دراسات مشابهة من خلال استخدام متغيرت جديدة غير التي استخدمها الباحث في هذه الدراسة.

المراجع والمصادر:

أولا: المراجع العربية:

الرشيدي، ابولوم(٢٠١٩)، اثر استخدام استراتيجية التعلم باللعب في تنمية مهارات التفكير الناقد والتحصيل في العلوم لدى طلبة الصف السادس في الاردن، مجلة الجامعة الاسلامية للدراسات التربوية والنفسية : الاردن

وسام داوود(٢٠١٩)، اثر استخدام استراتيجية التعلم باللعب في تدريس اللغة العربية في تنمية مهارات التفكير الناقد لدى طلبة السادس الابتدائي في محافظة بغداد، : الجامعة العراقية

الاشقر، عبدالمجيد(٢٠١٢)، اثر توظيف الالعاب التربوية في تنمية بعض القيم لدى اطفال الروضه في محافظة غزة، رسالة ماجستير غير منشورة، الجامعة الاسلامية ، غزة.

الحيلة، محمد محمود، (٢٠٠٦)، الالعاب من اجل التفكير والتعليم، ط١، عمان: دار المسيرة للطباعة والنشر، الاردن.

الحيلة، محمد محمود(٢٠٠٣)، الالعاب التربوية وتقنيات انتاجها سيكولوجيا وتعليميا وعمليا، دار المسيرة للنشر والتوزيع والطباعة، عمان–الاردن

الخوالدة، محمد، (٢٠٠٧)، كتاب اللعب الشعبي عند الاطفال ودلالته التربوية في انماء شخصياتهم، دار المسيرة للنشر والتوزيع ، عمان –الاردن

الخفاف،ايمان، (٢٠١٠) اللعب استراتيجيات تدريس حديثة، عمان، دار المنهاج للنشر والتوزيع

خليل، انتصار، (٢٠١٢)، اثر استخدام استراتيجية التعلم النشط والالعاب التعليمية في تنمية الفاعلية الذاتية والتفكير الابتكاري لدى طلاب كلية العلوم التربوية لوكالة الغوث في الاردن، مجلة جامعة دمشق، ٢٨(١)، ٥١٩–٥٤٢.

الزايدي، فاطمة بنت خلف، (٢٠٠٩)، أثر التعلم النشط في تنمية التفكير الابتكاري لدى طالبات الصف الثالث الاساسي في مدارس مكة، رسالة ماجستير غير منشورة، جامعة ام القرى، مكة المكرمة، السعوديه.

السحار، هشام موسى (٢٠١٦)، اثر استخدام استراتيجيتي الالعاب ولعب الادوار في تنمية المفاهيم العلمية لدى طلبة الصف الثالث الاساسي، رسالة ماجستير غير منشورة، جامعة العلوم الاسلامية غزة.

الفتلاوي، سهيل محمد(٢٠٠٦) تعديل السلوك في التدريس ، ط١ عمان: دار الشروق، الاردن

فرج، عبداللطيف بن حسين(٢٠١٥)، تعليم الاطفال والصفوف الاولية ، عمان: دار المسيرة للنشر والتوزيع والطباعة.

السويلمين، منذر بشارة، (٢٠١٤) فاعلية تدريسالعلوم باسلوب القصة على التحصيل العلمي والتفكير لد طلاب الصف الخامس الاساسي في الاردن، العلوم التربوية، ٣(٢)، ٣٨٢-٣٥١.

نبهان، يحيى محمد، (٢٠٠٨)، الاساليب الحديثة في التعلم والتعليم، عمان: دار اليازوري للطباعة والنشر، الاردن.

الطويل، رهام، (٢٠١١)، اثر توظيف الدراما في تنمية المفاهيم وعمليات العلم لدى طلاب الصف الاوا الابتدائي ، رسالة ماجستير غير منشورة، معهد الدراسات والبحوث، القاهرة، مصر.

كلوب، اماني، (٢٠١٤)، اثر توظيف الالعاب التعليمية في تنمية المفاهيم العلمية وعمليات العلم لدى طلب الصف الثالث الاساسي، رسالة ماجستير غير منشورة، جامعة العلوم الاسلامية، غزة.

الحارثي، سعد عايض(٢٠١٧)، فاعلية استراتيجية التعلم باللعب في تنمية مهارات التفكير الابداعي والاتجاهات نحو مادة الدراسات الاجتماعية والوطنية لطلاب الصف الثالث المتوسط في المملكة العربية السعودية، مجلة التربية، جامعة عين شمس، القاهرة، ١٤٤(١)، ٧٨٣-٧٥٣.

الحراحشة، كوثر عبود موسى(٢٠٠٧)، اثر استخدام الالعاب التعليمية في تدريس العلوم في اكتساب المفاهيم العلمية وتنمية التفكيرالابداعي واتجاهات طالبات المرحلة الاساسية نحو العلم، إطروحة دكتوراه غير منشوره ، جامعة عمان العربية للدراسات العليا، عمان، الاردن.

الجراح، كمال ومحمد، فائزة، (٢٠٠٧)، الطفل واللعب مداخل نظرية وتطبيقات تربوية، الرياض: مكتب التربية لدول الخليج.

السحار، هشام موسى، (٢٠١٦)، اثر استخدام استراتيجيتي الالعاب ولعب الادوار في تنمية المفاهيم العلمية لدى طلبة الصف الثالث الاساسي، رسالة ماجستير غير منشورة، جامعة العلوم الاسلامية، غزة.

خطاب،محمود، حمزة واحمد، (٢٠٠٨)، سيكولوجية العلاج باللعب مع الاطفال ذوي الاحتياجات الخاصة، عمان:دار الثقافة للنشر والتوزيع.

ثانيا: المراجع الاجنبية:

Boyd, S. L. et al. (2007). Increasing Student Participation and Advocacy of Primary Students through Role Play, Teacher Modeling and Direct Instruction of Communication Skills. Education Resources Information Center (ERIC).

Edgar, (2014). The Relationship Between the Individual Values and Critical Thinking Skills of Prospective Socia Sciences Teachers. International Journal of Progressive Education, 8(1), 22-36.

Bernays, (2007). An Evaluation of Teacher's Perceptions of Teaching Social Skills to Fifth Grade Students within the Scope of Social Studies Lessons. International Journal of Progressive Education, 6(1), 28-46.

Virwani, B. K. (2015), Effect of Play on Critical Thinking: What are the Perceptions of Preserves Teachers, International Journal of Social Science and Humanity, Vol. 5, No. 12, pp: 1024-1032.

Najdi,2012,13 page 6.719 IUG journal of Educational.