الجمعية الأردنية للعلوم التربوية، المجلة التربوية الأردنية، المجلد التاسع، العدد الثالث، الملحق (1)، 2024
DOI: https://doi.org/10.46515/jaes.v9i3.854

The Effect of Educational Games on Developing Social Skills among Third Grade Students in Jordan

Sawsan Tawfiq Alharasees*

Received 1/6/2022 Accepted 16/7/2022

Abstract:

This study aimed to reveal the effect of educational games on the development of social skills among basic third grade students. The study depended on the seme-experimental design, and the study sample consisted of (63) basic third grade students from Philadelphia school which followed to Amman education directorate were they divided into experimental and control group. The social skills observe card was used, and the experimental group students were taught using educational games in the Arabic language. The results revealed an effect of using educational games in developing social skills among basic third grade students.

Keywords: Educational Games, Social Skills, Third grade students.

Ministry of Education/Jordan\ aiedagbaria@hotmail.com*

أثر الألعاب التعليمية في تنمية المهارات الاجتماعية لدى طلبة الصف الثالث الأساسي في الأردن

سوسن توفيق الحراسيس*

ملخص:

هدفت هذه الدراسة الكشف عن أثر الألعاب التعليمية في تنمية المهارات الاجتماعية لدى طلبة الصف الثالث الأساسي، واستُخدم المنهج شبه التجريبي وتكونت عينة الدراسة من (63) طالباً وطالبة من طلبة الصف الثالث الأساسي في مدرسة فيلادلفيا الأساسية للبنات التابعة لمديرية التربية والتعليم للواء قصبة عمان، وتم تقسيمهم إلى مجموعة تجريبية ومجموعة ضابطة عشوائياً، واستُخدمت بطاقة ملاحظة المهارات الاجتماعية، كما تم تدريس طلبة المجموعة التجريبية باستخدام الألعاب التعليمية في مادة اللغة العربية. كشفت النتائج عن وجود أثر لاستخدام الألعاب التعليمية في تنمية المهارات الاجتماعية لدى طلبة الصف الثالث الأساسي.

الكلمات المفتاحية: الألعاب التعليمية، المهارات الاجتماعية، طلبة الصف الثالث الأساسي.

* وزارة التربية والتعليم/ الأردن/ aiedagbaria@hotmail.com

المقدمة

تعد التنشئة الاجتماعية عملية إعداد الطفل ليكون جزءًا من المجتمع من خلال نقل نظام القيم الاجتماعية والمثل العليا للطفل، وإعداده لعالم البالغين وجعله يتكيف مع أنماط سلوك البالغين في حياته، وتنطوي على التطوير مدى الحياة لمهارات الطفل الاجتماعية، وسلوكه تجاه الأشخاص من حوله.

والتنمية الاجتماعية هي مقدرة الطفل على تطوير الحساسية تجاه ضغوط والمثيرات الاجتماعية وتحدياتها، للتوافق مع الآخرين في مجموعته أو ثقافته أو التصرف مثلهم، ويؤثر التطور الاجتماعي للأطفال في مقدرتهم على بناء علاقات جيدة مع الآخرين ومتابعة الأدوار الاجتماعية، ويحدد أيضًا ما إذا كان المجتمع والبيئة الاجتماعية المباشرة التي ينتمون إليها مقبولةً لهم أم لا (Bacanlı, 2012).

ولا تقل تنمية المهارات الاجتماعية للفرد أهمية عن مجالات النمو الأخرى في عملية التعليم؛ لذلك تعد المؤسسات التعليمية من أهم المؤسسات التي يتم فيها تعليم المعرفة والمهارات والمواقف وانماط السلوك اللازمة وتعزيزها لجميع الأفراد في المجتمع، والمؤسسات التعليمية هي أماكن يتواصل فيها الأطفال اجتماعيا خارج البيئة الأسرية، ويصبحون أعضاء في المجتمع، ويضطلعون بمسؤولياتهم الاجتماعية ويكتسبون المهارات الاجتماعية اللازمة (Bender, 2012)، والهدف الرئيس للجهود المبذولة نحو تنمية المهارات – بما في ذلك التعبير عن الذات، واكتساب الثقة بالنفس، والتواصل مع المحيطين بهم وقبولهم والاستقلال الاجتماعي – هو المقدرة على تعليم السلوك الاجتماعي للأطفال، وتحسين هذا السلوك ومساعدتهم على تطوير السلوك المناسب، لذلك يجب أن يكون اكتساب المهارات الاجتماعية وتحسينها وتعزيزها هي الأهداف الرئيسة في كل مرحلة تعليمية (Durualp & Aral, 2010).

وقد يطور الطلبة مهاراتهم المعرفية والاجتماعية والعاطفية والحركية والنفسية والرعاية الذاتية من خلال اللعب (Erbay & Durmusoglu Saltalı, 2012)، وبهذا المعنى فإن اللعب هو أفضل طريقة للتأكد من أن الطلبة يتواصلون اجتماعيًا ويحسّنون مهاراتهم الاجتماعية، فعند اللعب يكتسب الطلبة بشكل طبيعي المعرفة ويتعلمون المهارات والمواقف وانماط والسلوك المطلوبة في الحياة، يتعلمون انتظار دورهم والمشاركة المنظمة، وتجنب التمركز حول الذات، والسيطرة على العداء وحل المشكلات الاجتماعية بالطرق المناسبة؛ وتطوير التعاطف، واحترام حقوق الآخرين،

وحرياتهم وحمايتها ، وفهم الدور الاجتماعي في الحياة، وفهم الضوابط وتكوين عادات الطهارة والنظافة، والتواصل والاستماع والتعبير عن أنفسهم، والمشاركة والتعاون والعمل معًا، وبالتالي إعدادهم لدورهم المستقبلي كاشخاص بالغين، فاللعب هو الأداة الأكثر فاعلية لتنمية المهارات الاجتماعية (Seyrek & Sun, 2010).

ويعد الإنسان كائناً اجتماعياً، يعيش حياته من خلال التفاعل الاجتماعي مع محيطه، ومروره بسلسلة من العلاقات الاجتماعية، وتؤثر هذه العلاقات بشكل كبير في مستقبل الأطفال وتكوين شخصياتهم، ومقدراتهم في جميع المجالات، وهذا يجعل من تعليمهم للمهارات الاجتماعية في مرحلة عمرية مبكرة، دوراً كبيراً في تنمية مقدراتهم على حل المشكلات، وتحقيق الأهداف التي يطمحون لها في مجالات الحياة المختلفة، فالأطفال الذين يمتلكون مهارات اجتماعية أكثر مقدرة على التفاعل مع مجتمعاتهم، وأكثر تعاطفًا مع الآخرين، في حين يعاني الأطفال ذوي المهارات الاجتماعية القليلة من الفشل في الحياة الاجتماعية، كما أشار جولمان (Golman) إلى أن الأطفال الذين لا يمتلكون المهارات بقدر كافٍ يشعرون بالإحباط ولا يعون ما يدور حولهم، وتكون لديهم مشكلات سلوكية في الغالب (Qatamy, 2014).

وتعرّف المهارات الاجتماعية بأنها "توظيف للمعرفة وأنماط من السلوك اللفظي وغير اللفظي يقوم بها الفرد في أثناء تعامله مع الآخرين" (Al-Sharqawi, 2016)، كما تعرف المهارات الاجتماعية بأنها وظائف مقبولة اجتماعيًا وسلوك مكتسب تمكّن المقاربات الإيجابية تجاه الآخرين والتفاعل الفعال معهم في المواقف التي تتطلب التعاون (Elliott, Frey, & Davies, 2015)، كماعرف يودر (Yoder, 2005) المهارات الاجتماعية بأنها سلوك متعلم ومقبول يجعل الفرد قادراً على التفاعل مع الآخرين بطريقة تمكّنه من إظهار استجابات ايجابية تساعده في التعامل مع استجابات الآخرين السلبية نحوه.

وتعرف الباحثة المهارات الاجتماعية بأنها أنماط سلوكية يمارسها الفرد في المواقف المختلفة في أثناء تفاعله مع الآخرين، بحيث يكون قادرًا على بناء علاقات إيجابية والتكيف مع الآخرين والتعاطف معهم، ويصبح جزءًا من الجماعة والمجتمع الذي يعيش فيه.

وتكمن أهمية المهارات الاجتماعية في كونها تعزز مقدرة الطفل على حل المشكلات اليومية، وتمكنه من التعامل مع مواقف الحياة والتفاعل مع محيطه الاجتماعي من أصدقاء وأهل، وتمكنه من التفكير العلمي، وتكوين علاقات اجتماعية متزنة، مع الآخرين، وتزيد من معرفته

ببيئته، والتكيف معها، والإقبال على الآخرين والتعاطف معهم، كما تمكن المهارات الاجتماعية الطفل من التواصل الفعال مع الآخرين، وتمتعه بصحة نفسية جيدة، وتساعد في معرفة الفروق الفردية بين الأطفال، وتزيد من مشاركته في الأنشطة التعاونية واكتساب المعرفة والتفوق الدراسي (Al-Shehri & Al-Khawaldeh, 2020).

وتعد المهارات الاجتماعية مهمة في حد ذاتها، كما أنها مرتبطة بمجالات مهمة أخرى للتنمية، مثل الصحة العقلية، والتكيف، والإنجاز الأكاديمي، وغالبًا ما يكون لدى الطلبة ذوي المهارات الاجتماعية مواقف أكثر إيجابية تجاه المدرسة، ويتكيفون بشكل أكثر سلاسة مع دورهم، ولديهم درجات أفضل من أقرانهم الأقل مهارة اجتماعيًا، كما ارتبطت الكفاءة الاجتماعية المنخفضة بمجموعة من النتائج غير المواتية، مثل السلوك الخارجي، والانحراف، والاكتئاب، والقلق الاجتماعي، والفشل الأكاديمي ، والبطالة (Humphrey & Wigelsworth, 2012).

والمهارات الاجتماعية هي مهارات حياتية (UNICEF, 2012)، ولذلك فهي ضرورية لإكسابها للأطفال. فالأطفال الذين يتعاونون ويتشاركون مع الآخرين، يكونوا متعاونين ومتعاطفين وقادرين على تنظيم العواطف بطرق تكيفية، ويكونوا عمومًا أفضل حالًا في معظم المجالات الاجتماعية في الحياة، بما في ذلك في بيئة المدرسة (Zsolnai, 2002). والمهارات الاجتماعية هي مؤشرات يمكن ملاحظتها لبناء الكفاءة الاجتماعية الأكبر، والكفاءة الاجتماعية هي بناء متعدد الأبعاد، يشير إلى المقدرة على دمج الإدراك والتأثير والتحفيز والسلوك من أجل النجاح في المهمات الاجتماعية وتحقيق نتائج تنموية إيجابية، لذلك تتلاقى معظم التعريفات في أن الكفاءة الاجتماعية تشمل عديداً من المهارات الشخصية المتداخلة والداخلية التي يمكن تنظيمها في أبعاد فرعية، مثل التعاون والتأكيد وضبط النفس والتعاطف والمسؤولية (Ogden, 2015).

ويمكن تصنيف المهارات الاجتماعية إلى أربعة أنواع من المهارات وهي مهارات البقاء وحماية النفس، ومهارات التعامل مع الآخرين، وحل المشكلات، وحل النزاعات، يمكن تعريف مهارات البقاء على قيد الحياة بأنها المهارات التي تشمل الامتثال للقواعد واتباع التوجيهات، فضلاً عن ذلك، يتم تضمين أوامر الاستماع والاقتراحات في هذه المهارات، ومن ناحية أخرى، تشمل مهارات التعامل مع الآخرين مهارات مثل التعاطف والتعلم بشكل تعاوني والمشاركة والعلاقات، وتتضمن مهارات حل المشكلات مهارات مثل تحمل المسؤولية، وطلب المساعدة، وصنع القرار، والسعي إلى الاستقلال، وتشمل مهارات حل النزاعات مهارات مثل التعامل مع الصعوبات

والاعتذار، كما تشمل هذه المهارات أيضًا السلام الداخلي للناس عندما يحدث الصراع في الغالب (Johnson, 2006).

في حين أشار قطامي (Qatami, 2014) الى أن المهارات الاجتماعية تتضمن: التعاطف الذي يمثل مقدرة الطفل على معرفة مشاعر الآخرين وفهمها، وحالتهم المزاجية، من خلال وضع نفسه مكان الشخص الآخر فيدرك وجهات نظرهم ومشاعرهم، كما تتضمن مهارات التواصل مع الآخرين، وهي عمليات توفر الفرصة للطفل بتبادل الأفكار والمشاعر مع الآخرين بطرق متنوعة، ومهارات لفظية وغير لفظية إذ تكون هذه اللغة مشتركة ومفهومة من جميع الأطراف، ومن المهارات الاجتماعية المهمة للأطفال مهارة التعاون والمتمثلة في تفاعل الأطفال مع بعضهاً من أجل تحقيق أهداف مشتركة وهذا التفاعل قد لا يتطلب وجود قائد.

وهنالك مهارات اجتماعية أخرى من الضروري توفرها عند الأطفال مثل مهارة تحمل المسؤولية المتمثلة في تنفيذ الطفل لما يطلب منه بإتقان، وضمن وقت محدد، متبعا تعليمات محددة، وتتضمن مهارة الالتزام بالتعليمات وإدارة الوقت، كما أن من المهارات الاجتماعية التي تظهر في شخصية الطفل مهارة توكيد الذات والمتمثلة في مقدرة الطفل على التعبير عن رأيه في أثناء المواقف المختلفة، بغض النظر عن اتفاق رأيه أو اختلافه مع الآخرين، ويعبر عن مشاعره سواء أكانت إيجابية أم سلبية، وعنده المقدرة على الدفاع عن وجهة نظره وحقوقه، وتحليه بالمقدرة على المبادأة بالمحادثة أو إنهائها، وتتضمن هذه المهارة كلاً من مهارة المحادثة، والتعبير عن الرأي، كما تعد مهارة ضبط النفس مهارة اجتماعية تمكن الطفل من ضبط انفعالاته عند مواجهة الآخرين والاختلاف معهم، وإصدار استجابات مناسبة لمواقف الاستفزاز، وهي تتضمن مهارة حل المشكلات، والتحكم في الانفعالات (Okasha & Abdel Meguid, 2013)

ومع نمو الأطفال وتوسّع بيئتهم الاجتماعية تدريجيًا، تصبح المدرسة ساحة مهمة إذ يتعلم الأطفال ويمارسون المهارات الاجتماعية في المدرسة، ويتم تحديد المهارات الاجتماعية للأطفال وتشكيلها بعدة طرق، سواء في مجموعات ثنائية أم مجموعات صغيرة أم كبيرة، وفي أثناء التفاعل مع أقرانهم ومع المعلمين، وعلى النقيض من المهارات الأكاديمية، نادرًا ما يتم تعزيز المهارات الاجتماعية بشكل منهجي في المدارس، ولكي تنجح المدارس والمعلمون في دعم طلبتهم، من الضروري معرفة كيفية تطور المهارات الاجتماعية، وكيف يمكن أن تؤثر المدرسة في التطور الاجتماعي للطلبة (OECD, 2015).

ووفقًا للأُنموذج البيولوجي البيئي الذي تبناه برونفينبرينير وموريس (Bronfenbrenner & Morris, 2007)، فإن العمليات القريبة (أي التفاعلات بين الأفراد في النظام الدقيق مثل الأسرة والمدرسة والأقران) هي المحركات الأساسية للتنمية الاجتماعية البشرية، فهناك تبادل ثنائي الاتجاه بين الأطفال وسياقاتهم الاجتماعية،إذ تتطور كل من مهارات الأطفال والبيئة معاً، نتيجة التفاعلات المستمرة، وقد تعزز عمليات المعاملات هذه بشكل إيجابي أو سلبي تنمية المهارات الاجتماعية للأطفال، اعتمادًا على إسهام الأطفال أنفسهم في التفاعل مع البيئة، ومن أجل تعزيز تنمية المهارات الاجتماعية للأطفال، يجب أن تكون التفاعلات الاجتماعية إيجابية في الغالب، ومتسقة، وداعمة، وتحدث على أساس منتظم بمرور الوقت (Davis, 2003).

ولضمان تفاعلات اجتماعية آمنة ومدروسة ومخططة يتم توظيف الألعاب التعليمية في تنشئة الطلبة، إذ تعد الألعاب التعليمية ذات أهمية كبيرة في نمو شخصية الطالب في جميع مجالاتها، إذ أنها وسيلة تربوية فعالة ذات أثر كبير في تعديل سلوك الطالب، وتنمية اتجاهات ايجابية نحو اكتساب المعارف، ومهارات ضرورية للحياة، وكيفية التفاعل الايجابي مع المواقف التعليمية، مما يجعله نشطًا وفعالًا في أثناء تعلمه (Al Hileh, 2015).

وتعد ممارسة الألعاب التربوية من أهم الأساليب وأكثرها فاعلية في تربية الأطفال، وتنمية مهاراتهم الاجتماعية، فتتم عملية التربية والتعليم من خلال التسلية واللعب، فالمرح والتسلية خبرات مهمة تعزز نمو الطفل وتعلمه، إذ أنه ينسجم مع ميولهم وخصائصهم النمائية (Al-Nashif, 2001).

ويعرف اللعب بأنه وسيلة يحافظ فيها الطفل على تلبية رغباته، فاللعب هو ميكانيزم موحد الخبرة، وهو أكثر أنشطة الطفل روحانية (Al-Khaza'leh, Al-Sukhni, Al Zobon & Al-Shweiki, 2011)، في حين عرف صوالحة (Sawalha, 2016) الألعاب التعليمية بأنها نشاط حر موجه أو غير موجه، يكون على شكل حركات أو سلسلة من الحركات يمارس فرديًا أو جماعيًا، ويمتاز بالخفة والسرعة في التعامل مع الأشياء، ولا يتعب صاحبه، وبه يتمثل الفرد المعلومات التي تصبح جزءًا من البنية المعرفية لديه، ولا يهدف إلا إلى الاستمتاع وقد يؤدي وظيفة التعلم، كما عرفها سوانك (Swank, 2012) بأنها وسيلة للتعلم عن طريق التجريب الذي يوظفه المعلم أو المرشد النفسي في تدريس مهارة معينة من خلال توفير بيئة تعليمية قادرة على تحفيز المتعلم.

وتعرفه الباحثة بأنه نشاط ممتع حر يمارسه الفرد لإشباع رغباته وتحقيق أهداف عدة، دون الشعور بالملل، ويتعلم من خلال معارف واتجاهات إيجابية، ويبني علاقات اجتماعية مع الآخرين.

ويمتاز اللعب عند الأطفال بمجموعة من السمات، إذ يعد اللعب عملية نمو فهو يبدأ بشكل عشوائي، ثم يصبح معقدًا نتيجة تطور تفكيره ونمو حواسه، كما يمتاز اللعب بارتباطه بعمر الطفل فيكون اللعب في الطفولة المبكرة مركزًا على النشاط الحركي، ثم يزداد عدد الألعاب عند الطفل مع تطور العمر، وتقل كمية اللعب مع تقدم الطفل بالعمر نتيجة تضاؤل الوقت المتاح له للعب، والضغوط التي يتعرض لها الطفل من أسرته بدافع اهتمامه بدراسته، وميل الطفل إلى نمط معين من اللعب، كما أن التغيرات الكيفية التي تحدث في أثناء النمو لها دور كبير في طبيعة اللعب عند الأطفال، ففي الطفولة المبكرة يكون تركيز الطفل قليلاً، فيفضل وجود أكثر من لعبة لديه، ومع تطور مقدراته يبدأ باختيار ألعاب معينة ليلعب بها، ويكون في البداية يلعب مع كثير من الأطفال دون علاقة محددة تجمعهم، لينتقل بعد ذلك إلى اختيار الأصدقاء ليلعب معم (Naseem & Muhammad, 2015).

وترتبط اللعبة ارتباطًا وثيقًا بالإبداع، ومن ثم يمكن وصفها بأنها تعبير إبداعي عن الروح الإنسانية، وتكوين نشاط يحتوي على عناصر للترفيه والتعليم والمنافسة، بوصف اللعبة نوعاً من النشاط الترفيهي يطور الطلبة من خلال المتعة مهاراتهم العقلية والبدنية، ولعل الأهم من ذلك أن اللعبة تؤثر في الحالة النفسية وتوّلد إحساسًا بالإثارة والفخر بإنجازها، وهو ليس مضيعة للوقت، فوقت الفراغ هو الوقت الذي يجب أن يكرس لتنمية مقدرات الطلبة البحثية من خلال اللعب والمرح وممارسة تنشيط عقولهم وأجسادهم (Poropat, 2011).

إن استخدام الألعاب التعليمية في الصفوف الدراسية موجود في جميع الصفوف التي يتم من خلالها تطبيق أنواع معينة من الألعاب السائدة في فئات معينة وفقًا لحجم الأنشطة والقواعد والمواد المستخدمة وتعقيدها، ونوع اللعبة ومدتها ونطاقها ومدى تعقيدها، وخصائص الطلبة النمائية، وحاجتهم للعب، كما يمكن استخدامها في أجزاء مختلفة من الدرس، من أجل تنفيذ الهدف المقصود وتشمل هذه الألعاب التعليمية ما يأتي (Kocoska, Sivakova- Neskovska, Ristevska & Gramatkovski, 2015): ألعاب لتوجيه الانتباه وتحفيز الأنشطة للطلبة، وألعاب لتقييم تحصيل الطلبة وإثارة الاهتمام، وألعاب للاسترخاء، لتحقيق مناخ عاطفي إيجابي

داخل الصف، وألعاب تعليمية لتنشيط الطلبة.

وتوفر الألعاب فرصًا جديدة لتعلم قواعد الحياة ومفهوم اللعب النظيف الذي يتطلب احترام فريقهم، واحترام الفريق المنافس وتقديره لذاته، وتحفيز الطلبة ضروري قبل بدء أي لعبة تعليمية، فهم بحاجة إلى معرفة ما إذا كانوا يلعبون من أجل المتعة، سواء لتطوير مهاراتهم أم اللعب من أجل الفوز، ويجب أن يكون السبب الأساسي هو نفسه الاستمتاع والتعلم (Kocoska, 2003).

وتقوم عملية اللعب على ثلاثة أسس رئيسة هي الأسس النفسية، والأسس التربوية والأسس الاجتماعية، فالأسس النفسية ترتكز على أن اللعب من الاحتياجات النفسية الأساسية للطفل، وأن عملية النمو تسير وفق قوانين منظمة يعد اللعب مظهرًا لها، إذ ينمو اللعب في مراحل متعاقبة لكل مرحلة خصائصها، وتتمايز هذه المراحل من حيث الأنشطة والتي تتطور من البسيط إلى المعقد، أما الأسس التربوية للعب تفرض على المعلم أن يختار الألعاب وفقًا لأهداف تعليمية محددة تساعد الطلبة في تعلمهم، وأن تنظم الألعاب بطريقة تتيح لجميع الطلبة المشاركة فيها، توفير الأدوات اللازمة للعب وجعل اللعبة مثيرة لاستمتاع الطفل فضلاً عن تحقيق الأهداف الأخرى، وأن يعرض المعلم على الطلبة قواعد اللعبة وتعليماتها والتأكد من فهمهم لها قبل البدء باللعب، وتقييم أثر اللعبة ومدى مقدرتها على تحقيق الأهداف في نهاية اللعبة، أما الأسس الاجتماعية فتتمثل في أن اللعب يكسب الطفل المهارات الاجتماعية، ويساعد في تنشئتهم اجتماعيًا، ويلبي احتياجاتهم الاجتماعية والإنسانية (Al Hileh, 2015).

وفي مرحلة الطفولة المتوسطة والتي تغطي الصفوف الثلاثة الأولى من المدرسة الإبتدائية يتلاءم اللعب مع الخصائص النمائية والمقدرات والاستعدادات والمتطلبات النفسية للطفل، فيمارس الطفل الألعاب التي تناسب إمكاناته الجسدية والعضلية والعقلية ومستوى ذكائه واحتياجاته اللغوية والاجتماعية، فيشارك الطفل في جميع الأنشطة التي تتطلب تنظيم القواعد والقوانين والتعليمات المقبولة من جميع أفراد المجموعة، ويتسم اللعب في هذه المرحلة بالتنافس، في إطار اللعب الجماعي والتعاوني، والاعتماد على تنظيم الأدوار، وتبادلها، واحترام القواعد والقوانين التي تتفق عليها المجموعة، ويرى بياجيه (Piaget) أن اللعب الإيهامي يقل تدريجيًا في السنة الثامنة من العمر، إذ تقل درجة التفكير غير المنطقي، عندما يبدأ الطفل في هذه المرحلة بالتكيف الاجتماعي بشكل أفضل (Kandil & Mohamed, 2017).

الدراسات السابقة:

تناولت الباحثة بعض الدراسات المرتبطة بمتغيرات هذه الدراسة كما يأتي:

أجرى شكيبي ورحيماغي وأريش (Shakibaei, Rahimaghaee & Arish, 2013) دراسة لبحث فاعلية الألعاب التعليمية على المهارات الاجتماعية لدى الفتيات المتخلفات عقلياً من سن 8–12 سنة في إيران، وأُستخدم المنهج شبه التجريبي بالاختبار القبلي والبعدي، وضمت العينة 20 فتاة متخلفة عقلياً حسب معايير البحث، وتم توزيعهن بشكل عشوائي على المجموعتين التجريبية والضابطة، وتم تطبيق اختبار النمو الاجتماعي لويلاند (Wailand) على كلتا المجموعتين، كشفت النتائج وجود فروق دالة إحصائيًا بين نتائج المجموعتين على مقياس النمو الاجتماعي لصالح المجموعة التجريبية تعزى لطريقة التدريس.

في حين أجرت سليم (Selim, 2014) دراسة هدفت الى تقديم برنامج إثرائي بإستخدام اللعب لتنمية بعض المفاهيم العلمية والرياضية والمهارات الاجتماعية لأطفال الروضة الموهوبين المستوى الثاني .K.G.2 ودراسة مدى استمرارية اكتساب أطفال الروضة الموهوبين لبعض المفاهيم العلمية والرياضية وبعض المهارات الاجتماعية. وتكونت مجموعة البحث من(47) طفلا وطفلة من الموهوبين وعمرهم الزمنى من 5–6 سنوات في مدينة جدة، وتم تقسيمهم الى مجموعتين إحداهما تجريبية وعددهم22 والأخرى ضابطة وعددهم25. وتمثلت أدوات البحث في إختبار المصفوفات المتتابعة المقنن للذكاء ومقياس المهارات العلمية والرياضية لأطفال الروضة الموهوبين وقائمة لسمات الأطفال المبتكرين ومقياس المهارات الإجتماعيه وبرنامج المهارات العلمية والرياضية لأطفال الروضة الموهوبين. وتوصلت النتائج الى أنه توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين أطفال المجموعتين التجريبية والضابطة على المفاهيم العلمية والهندسية والعددية والمهارات الاجتماعية لصالح أفراد المجموعة التجريبية.

كما أجرى سوزمسكي وسموجرزويسكا وكاروسكي (Szumski, Smogorzewska & Karwowski, 2015) دراسة لتقييم أثر برنامج للعب في تنمية المهارات الاجتماعية، تكونت العينة من (150) طفلاً وطفلة من رياض الأطفال في بولندا، من ضمنهم أطفال من ذوي الإعاقة (التوحد والإعاقات الذهنية والجسدية والحسية)، والأطفال ذوي المهارات الاجتماعية المنخفضة ولكن ليس لديهم إعاقات، وكذلك الأطفال الذين تم تطويرهم بشكل طبيعي. وقد أظهرت النتائج تأثيرات إيجابية للبرنامج مع حجم تأثير كبير. فضلاً عن ذلك، وجد أن اللعب كان فعالاً بشكل

خاص في تطوير المهارات الاجتماعية للأطفال ذوي الإعاقة وذوي المهارات الاجتماعية المنخفضة.

وأجرت صيداوي (Sidawi, 2015) دراسة بهدف التعرف إلى العلاقة بين ممارسة الألعاب التربوية الإرشادية والمهارات الاجتماعية لدى طفل الروضة، تكونت عينة الدراسة من (300) طفلٍ وطفلة من أطفال الروضة في منطقة الجليل في فلسطين، استُخدم مقياس الألعاب التربوية والإرشادية ومقياس المهارات الاجتماعية كأدوات لتحقيق أهداف الدراسة، وقد بينت النتائج وجود فروق دالة إحصائيًا في مستوى المهارات الاجتماعية ككل وجميع أبعادها تعزى لمستوى ممارسة الألعاب التربوية والإرشادية في المستوى المرتفع.

ودراسة لقوقي (Laqouqi, 2016) التي هدفت إلى التحقق من فاعلية برنامج مقترح في الألعاب التربوية لتنمية بعض المهارات الاجتماعية لأطفال التربية التحضيرية. تكونت عينة الدراسة من (52) طفلا تراوحت أعمارهم بين 5 و6 سنوات، في مدينة ورقلي في الجزائر، مقسمين بالتساوي إلى مجموعتين إحداهما تجريبية والأخرى ضابطة، وتم تثبيت بعض المتغيرات الدخيلة بين المجموعتين: العمر، الذكاء، الترتيب الميلادي، المستوى التعليمي للوالدين. واستخدمت الدراسة مجموعة من الأدوات تمثّلت في: مقياس جود إنف هاريس للذكاء، واستمارة بيانات الطفل، ومقياس المهارات الاجتماعية المصور فضلاً عن البرنامج التدريبي. واعتمدت الدراسة الحالية المنهج التجريبي وأُستخدم تصميم المجموعة الضابطة غير العشوائية ذات اختبارين قبلي وبعدي، وانتهت الدراسة إلى التحقق من فاعلية البرنامج المقترح، إذ تحسنت المهارات الاجتماعية لأطفال المجموعة التجريبية.

وفي دراسة أجراها سيرجر وواو وهارتيني (Siregar, Wau & Hartini, 2018) هدفت إلى تحديد العلاقة بين الألعاب التعليمية وتنمية المهارات الحركية واللغوية والاجتماعية في مرحلة الطفولة المبكرة ورياض الأطفال في منطقة ميدان سيلايانغ في إندونيسيا. تكونت عينة الدراسة من (100) طفل، وتم الحصول على البيانات من استبانة ومن خلال ملاحظات سلوك الأطفال عند التفاعل باستخدام الألعاب التعليمية في المدرسة، والاستبانات وكذلك اختبار دنفر التنموي للمهارات الحركية، فينلاند مقياس النضج الاجتماعي ((VSMS) للمهارات الاجتماعية، ومقياس تنمية اللغة اللفظية ((VLDS) للمهارات اللغوية. ومن النتائج التي أظهرتها الدراسة وجود علاقة ذات دلالة إحصائية بين الألعاب التربوية وتطور المهارات الاجتماعية.

كما أجرت زيد (Zaid, 2018) دراسة كان من أهدافها قياس أثر الالعاب التربوية والموسيقية فى تنمية مهارات التواصل الإجتماعى لدى طفل الروضة تكونت عينة الدراسة من (38) طفلًا وطفلة من أطفال مرحلة رياض الأطفال بمدرسة الشعراوى بالمنصورة التابعة لإدارة غرب المنصورة – محافظة الدقهلية مجموعة واحدة تجريبية، لتحقيق أهداف الدراسة استُخدم مقياس التاصل الاجتماعي المصور (التواصل الاجتماعى اللفظى – إدراك العلاقات الزمانية والمكانية – التواصل غير اللفظي – محور المهارات الشخصية) ومن النتائج التي توصلت إليها الدراسة وجود فروق ذات دلالة احصائية بين متوسط درجات أفراد المجموعة التجريبية فى القياس القبلى ومتوسط درجات أفراد المجموعة ذاتها فى القياس البعدى على مقياس التواصل الاجتماعى المصور لصالح القياس البعدي.

وفي دراسة أجراها تورأوجلو (Turoglu, 2019) لاستكشاف تأثير برنامج التدريب على ألعاب الطاولة التعليمية في تنمية المهارات الاجتماعية لطلاب الصف الرابع. تكونت عينة الدراسة من (80) طفلاً من أطفال المدارس الابتدائية في تركيا، تم تقسيمهم إلى مجموعة تجريبية من (40) طفلًا تم توظيف الألعاب التعليمية في تدريسهم، و(40) طفلًا كمجموعة ضابطة تم تدريسهم بالطريقة الإعتيادية، وتم استخدام مقياس تقييم المهارات الاجتماعية (7–12) كأداة لجمع البيانات. بينت النتائج أن توظيف الألعاب التعليمية كان له تأثير إيجابي كبير في تنمية المهارات الاجتماعية للأطفال.

التعقيب على الدراسات السابقة:

قامت الباحثة بالإطلاع على مجموعة من الدراسات السابقة التي تناولت أثر الألعاب التعليمية في تنمية المهارات الاجتماعية لدى الأطفال، ولم تجد الباحثة أي دراسة تتوافق مع الدراسة الحالية من حيث مكان تنفيذ الدراسة "الأردن" وقد تناولت جميع الدراسات السابقة التي تناولتها الباحثة عينة من الأطفال سواء من الروضة أم المدارس الإبتدائية، وقد هدفت لمعرفة أثر الألعاب التربوية في تنمية المهارات الاجتماعية وقد أظهرت نتائج جميع هذه الدراسات وجود علاقة ايجابية بين ممارسة الألعاب التربوية وتنمية المهارات الاجتماعية، واستخدمت الدراسات السابقة مقياس المهارات الاجتماعية لتحقيق أهداف الدراسة، وقد تميزت هذه الدراسة عن الدراسات السابقة باختلاف عينتها " طلبة الصف الثالث الأساسي في الأردن"، وقد أفادت الباحثة من الدراسات السابقة في إعداد الإطار النظري وإعداد الأدوات وطرق التحليل الإحصائي.

مشكلة الدراسة

يحتاج طلبة الصف الثالث الأساسي للمهارات الاجتماعية للتعبير عن حاجاتهم، إلا أن نتائج اختبارت كفايات الصف الثالث الأساسي 2021/2020 كشفت عن وجود ضعف في مهارات اللغة العربية وتوظيفها في التواصل مع الآخرين، كما كشفت بعض الدراسات ضعف الطلبة في توظيف مهارات اللغة العربية في التواصل كدراسة (Sultan, 2020) ودراسة (Al-Haddad & Hassan, 2017)، كما أن الباحثة بحكم عملها كمعلمة لطلبة الصف الثالث الأساسي تشعر بوجود ضعف في مهارات التواصل الاجتماعي لدى طلبة الصف الثالث الأساسي، وعدم المقدرة على التعبير عن حاجاتهم أو الكشف عن مشاعرهم، ولذلك فقد جاءت هذه الدراسة للكشف عن أثر الألعاب التعليمية في تنمية المهارات الاجتماعية لدى طلبة الصف الثالث الأساسي.

سؤال الدراسة: سعت هذه الدراسة الإجابة عن السؤال الآتي:

"ما أثر الألعاب التعليمية في تنمية المهارات الاجتماعية لدى طلبة الصف الثالث الأساسي في الأردن؟"

وقد انبثقت عن هذا السؤال الفرضية الصفرية الآتية: "لا يوجد فرق ذو دلالة إحصائية عند مستوى الدلالة ($\alpha = 0.05$) بين متوسطي علامات طلبة المجموعة التجريبية وطلبة المجموعة الضابطة على مقياس المهارات الاجتماعية يعزى لطريقة التدريس (الألعاب التعليمية، الطريقة الاعتيادية)".

أهمية الدراسة

من المهم توظيف طرائق تعليمية تتناسب مع خصائص طلبة المرحلة الأساسية، وتراعي حبهم للعب والتعلم من خلال المحسوسات، ويمكن تلخيص أهمية هذه الدراسة بما يأتي:

الأهمية النظرية:

وفرت هذه الدراسة إطاراً نظرياً ودراسات سابقة تناولت الألعاب التعليمية والمهارات الاجتماعية، ويمكن للباحثين والتربويين الإستفادة من المعارف المتوافرة في الإطار النظري في هذه الدراسة، كما يمكن إفادة مصممي المناهج في بناء تصور نظري لكيفية إدراج الألعاب التعليمية في المناهج لتطوير المهارات الاجتماعية لدى طلبة المرحلة الأساسية.

الأهمية التطبيقية:

يمكن أن يستفيد من دليل الألعاب التعليمية المعد في هذه الدراسة معلمو طلبة الصف الثالث الأساسي ومعلماتهم في تدريس مهارات اللغة العربية، كما يمكن أن يستفيد الباحثون من مقياس المهارات الاجتماعية المعد في هذه الدراسة في دراسة مستوى المهارات الاجتماعية لدى عينات مشابهة لعينة هذه الدراسة، كما قد تولد الألعاب التعليمية المعدة في هذه الدراسة أفكاراً لدى مصممي مناهج الصفوف الأساسية وتصميم ألعاب تعليمية وتضمينها في الكتب المدرسية.

مصطلحات الدراسة: تم تعريف المصطلحات في هذه الدراسة كما يأتي:

- **الألعاب التعليمية:** عرّف الصافي وقارة ودبور (Al-Safi, Qara & Dabour, 2010: 282) الألعاب التعليمية بأنها "مجموعة من الأنشطة العقلية والجسمية المنظمة والهادفة التي تكّون كفاية في ذاتها، ويؤديها الطالب لتحقيق هدف تربوي".

وقد عُرّفت الألعاب التعليمية في هذه الدراسة بأنها الأنشطة التربوية الهادفة التي تتضمن أنشطة عقلية وجسمية يقوم بها طلبة الصف الثالث الأساسي لتحقيق هدف محدد.

- **المهارات الاجتماعية:** عرّفت أبو جريبان (Abu Jeriban, 2018: 414) المهارات الاجتماعية بأنها "مقدرة الطالب على التكيف مع نفسه ومع الآخرين من خلال وعيه بذاته وتحليل السلوك الاجتماعي والانفعالي لديه؛ مما يملّكه الكفايات اللازمة لإدارة الذات وضبطها، واتخاذ القرارات وحل المشكلات والتوافق مع ضغوط الحياة".

وتُعرّف المهارات الاجتماعية في هذه الدراسة بأنها المهارات التي يحتاجها طالب الصف الثالث الأساسي للتواصل مع محيطه الاجتماعي والتكيف مع المواقف الاجتماعية المختلفة والتعبير عن حاجاته بوضوح، وقد تم قياس مستوى المهارات الاجتماعية بالدرجة التي يحققها طالب الصف الثالث الأساسي على مقياس المهارات الاجتماعية المُعد في هذه الدراسة.

- **طلبة الصف الثالث:** هم أطفال تتراوح أعمارهم ما بين (8–9) سنوات ويدرسون في المرحلة الأساسية الأساسية في نظام التعليم الأردني.

حدود الدراسة: يتحدد تعميم نتائج هذه الدراسة بالحدود الآتية:

- **الحد البشري:** تكون أفراد هذه الدراسة من (63) طالباً وطالبة من طلبة الصف الثالث الأساسي.
- **الحد المكاني:** طُبقت هذه الدراسة في مدرسة فيلادلفيا الأساسية للبنات التابعة لمديرية التربية

والتعليم للواء قصبة عمان.

- **الحد الزماني:** تم تطبيق إجراءات هذه الدراسة في الفصل الأول من العام الدراسي 2022/2021.
- **محددات الدراسة:** وظفت هذه الدراسة دليل الألعاب التعليمية ومقياس المهارات الاجتماعية، لذلك يتحدد تعميم نتائج هذه الدراسة بصدق أداتها وثباتها.

منهجية الدراسة:

اعتمدت الباحثة المنهج شبه التجريبي، بهدف قياس أثر الألعاب التعليمية في تنمية المهارات الاجتماعية لدى طلبة الصف الثالث الأساسي في مادة اللغة العربية.

أفراد الدراسة

تكون أفراد الدراسة من (63) طالباً وطالبة من طلبة الصف الثالث الأساسي في مدرسة فيلادلفيا الأساسية للبنات التابعة لمديرية التربية والتعليم للواء قصبة عمان في الفصل الأول من العام الدراسي 2022/2021، وقد تم اختيار هذه المدرسة قصدياً، وتم الاختيار العشوائي لـ (32) طالباً وطالبة من طلبة الشعبة (أ) في المجموعة التجريبية، و(31) طالباً وطالبة من طلبة الشعبة (ب) في المجموعة الضابطة.

أداتا الدراسة

لتحقيق أهداف الدراسة تم بناء الأداتين الآتيتين:

أولاً: مقياس المهارات الاجتماعية:

وصف المقياس: بُني مقياس المهارات الاجتماعية على شكل بطاقة ملاحظة مكونة من (20) فقرة تصف انماطاً سلوكية ظاهرة يؤديها طلبة الصف الثالث الأساسي وتعكس مهاراتهم الاجتماعية، ويمكن لمعلمة الصف الثالث رصدها وتقييم مستواها ضمن تدريج خماسي يقابل كل فقرة، وتصف الفقرات التواصل اللفظي وغير اللفظي مع الآخرين في بعض المواقف الاجتماعية.

وقد تم بناء المقياس من خلال الاطلاع على الأدب التربوي الذي تناول مهارات التواصل الاجتماعي، وبعض الدراسات السابقة التي أوردت مقاييس لقياس مستوى مهارات التواصل الاجتماعي كدراسة (Laqouqi, 2016)، و(Zaid, 2018)، إذ جرى اختيار بعض الفقرات التي تناسب المهارات الاجتماعية لدى طلبة الصف الثالث الأساسي، كما تم إعادة صياغة بعض الفقرات، وتم صياغة فقرات من قِبل الباحثة.

إلا أنه تم حذف بعض الفقرات التي رأي المحكمون أنه يصعب ملاحظتها لدى طلبة الصف الثالث الأساسي فخرج المقياس مكوناً من (20) فقرة.

صدق مقياس المهارات الاجتماعية

تكون مقياس المهارات الاجتماعية بصورته الأولية من (25) فقرة، وتم عرضه على (11) محكماً، منهم (9) أعضاء من هيئة التدريس في بعض الجامعات الأردنية، ومشرفين تربويين في وزارة التربية والتعليم، وقد أبدى المحكمون رأيهم في صياغة فقرات المقياس، وشموليتها للمهارات الاجتماعية لدى طلبة الصف الثالث الأساسي، وانتماء الفقرات للمقياس، وتم الأخذ برأي المحكمين، وتم حذف خمس فقرات إذ رأى المحكمون أنه يصعب ملاحظتها لدى طلبة الصف الثالث الأساسي فخرج المقياس مكوناً من (20) فقرة.

ثبات مقياس المهارات الاجتماعية

قامت الباحثة بمناقشة معلمتي الصف الثالث الأساسي في فقرات مقياس المهارات الاجتماعية ودلالاتها، وتوضيح الجوانب التي سيتم قياسها في أثناء ملاحظة الطلبة، وكيفية التدوين المباشر لانماط السلوك على البطاقة، ثم قامت المعلمتان في الوقت ذاته بملاحظة سلوك طالب وطالبة من طلبة الصف الثالث الأساسي من خارج عينة الدراسة، بحيث توظف كل معلمة المقياس (بطاقة الملاحظة) بشكل منفصل عن الأخرى، وتم حساب ثبات المقياس باستخدام معادلة هولستي (Holesty) كما يأتي (طعيمة، 2004: 256)ح

$$\text{معامل الاتفاق لهولستي} = \frac{\text{ق} \times 2}{\text{ن}1 + \text{ن}2}$$

حيث (ق) هي عدد نقاط الاتفاق بين المعلمتين في مرات الملاحظة.

(ن1 + ن2) هي مجموع نقاط الاتفاق ونقاط الاختلاف بين المعلمتين.

وقد تم الاتفاق بين المعلمتين في (18) مرة، وتم الاختلاف في مرتين، وبذلك يكون معامل هولستي هو (0.90)، وهو معامل ثبات مناسب لأغراض الدراسة.

ثانياً: دليل الألعاب التعليمية

قامت الباحثة ببناء دليل لتوظيف الألعاب التعليمية في تدريس مادة اللغة العربية للصف الثالث الأساسي، وقد تكون البرنامج من (21) حصة دراسية غطت الدرس الثالث "الأصدقاء"، والدرس الرابع "السباحة" والدرس الخامس "وطني الأردن" وهي الدروس الواردة في الفصل الدراسي

الأول لمادة اللغة العربية للصف الثالث الأساسي.

وقد تم بناء دليل الألعاب التعليمية وفقاً للإجراءات الآتية:

- تحديد الهدف العام من الدليل: إذ كان الهدف الرئيس للدليل هو: اكتساب طلبة الصف الثالث الأساسي المهارات الاجتماعية.
- تصميم وتعديل ألعاب التعليمية تنسجم مع طبيعة اللغة العربية والخصائص النمائية لطلبة الصف الثالث الأساسي، بحيث تكون تعليماتها قليلة، وخطواتها مختصرة، وتصب مباشرة في تحقيق هدف محدد من أهداف تدريس اللغة العربية.

وقد تم تدريس طلبة المجموعة التجريبية بعض دروس اللغة العربية باستخدام الألعاب التعليمية، وذلك ضمن خطوات متسلسلة، تبدأ بعرض المعلمة لأهداف الدرس على السبورة، ومراجعة التعلم السابق، وتقديم اللعبة وخطواتها.

وحيث تقوم المعلمة بمشاركة الطالبات في اللعبة، وتساعد الطلبة في الانتقال من جزء إلى آخر في اللعبة، وتتجول المعلمة بين الطلبة خلال تنفيذ الألعاب، وتضبط إيقاع اللعب من خلال التعزيز، وتوظيف أداة التقويم الواقعي "سلم التقدير" مبينة للطلبة أنها تقيس أداءهم على اللعبة، وتنهي المعلمة الدرس بأسئلة مباشرة عن المحتوى النظري المتحقق من اللعبة، وحل بعض تمرينات التقويم الواردة في الكتاب، وقد تضمن الدليل الألعاب الآتية:

1. لعبة الصندوق: وهي لعبة تتكون من صندوق وبطاقات مكتوب عليها حروف ومقاطع وجمل، وأحياناً لام شمسية ولام قمرية، وتاء مبسوطة وتاء مفتوحة، وكلمات ومعناها، يخرجها الطالب ويوفق بينها.
2. لعبة من سيربح المليون: وهي لعبة تبدأ بسؤال من قبل فرد في المجموعة، ويتم اختيار بديل واحد صحيح، إذ تحضر المعلمة الأسئلة والبدائل.
3. لعبة الصورة المتقطعة، وهي صورة عامة لدرس، يتم تجميعها للحصول على الفكرة الرئيسة للدرس.
4. لعبة بناء الشبكة المفاهيمية: هي لعبة تقوم على وضع بطاقات وأشكال هندسية (دوائر، مربعات) مكتوب عليها عناصر نظام محدد في أماكن محددة على شبكة مفاهيمية.
5. لعبة الكلمات ومعناها: هي لعبة تقوم على وضع كلمة في مربع على اللوح ويتسابق طالبان في اختيار معناها من ضمن كلمات على الطاولة.

6. لعبة حوض السمك/ ويمسك الطالب في هذه اللعبة سنارة ليخرج بطاقة تتوافق مع البطاقة التي يحملها.

صدق دليل الألعاب التعليمية:

جرى عرض دليل الألعاب التعليمية على (11) محكماً، منهم (9) أعضاء من هيئة التدريس في بعض الجامعات الأردنية، ومشرفين تربويين في وزارة التربية والتعليم، وقد أبدى المحكمون رأيهم في بعض إجراءات بعض الألعاب، والصياغة اللغوية لبعض النصوص، وقد تم الأخذ برأي المحكمين، وأُجري التعديل في ضوء ملاحظاتهم.

إجراءات الدراسة:

لتنفيذ هذه الدراسة وتحقيق أهدافها تم اتباع الإجراءات الآتية:

- بناء مقياس الدراسة (بطاقة ملاحظة) والتحقق من صدقه وثباته.
- بناء دليل الألعاب التعليمية واستخلاص صدقه.
- الحصول على كتاب تسهيل مهمة من مديرية التربية والتعليم في لواء قصبة عمان، واختيار أفراد الدراسة من طلبة الصف الثالث الأساسي، وإجراء القرعة لتحديد المجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة.

1. تطبيق مقياس الدراسة (بطاقة الملاحظة) على طلبة الصف الثالث الأساسي في المجموعتين التجريبية والضابطة (تطبيق قبلي).
2. توظيف دليل الألعاب التعليمية في تدريس الدرس الثالث والرابع والخامس من اللغة العربية لطلبة الصف الثالث الأساسي في المجموعة التجريبية، وتدريس طلبة المجموعة الضابطة الدروس ذاتها بالطريقة الاعتيادية.

- تطبيق مقياس الدراسة (بطاقة الملاحظة) على طلبة الصف الثالث الأساسي في المجموعتين التجريبية والضابطة (تطبيق بعدي).
- تنظيم البيانات وإدخالها إلى جهاز الحاسوب وإجراء التحليلات الإحصائية المناسبة واستخراج النتائج والخروج بتوصيات.

متغيرات الدراسة: اشتملت هذه الدراسة على المتغيرات الآتية:

- أولاً: المتغير المستقل: طريقة التدريس، ولها مستويان: (استخدام دليل الألعاب التعليمية، الطريقة الاعتيادية).

- ثانياً: المتغير التابع: وهي المهارات الاجتماعية.

تصميم الدراسة: اعتمدت الدراسة التصميم الآتي:

EG	O1	X	O1
CG	O1	--	O1

EG: المجموعة التجريبية

CG: المجموعة الضابطة

O1: مقياس المهارات الاجتماعية القبلي والبعدي.

X: المعالجة التجريبية من خلال توظيف دليل الألعاب التعليمية.

المعالجة الإحصائية:

تم حساب المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية لطلبة المجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة في التطبيقيه القبلي والبعدي على مقياس المهارات الاجتماعية، كما تم الإجابة عن سؤال الدراسة باستخدام تحليل التباين الأحادي المشترك (ANCOVA).

نتائج الدراسة ومناقشتها

هدفت الدراسة الحالية الكشف عن أثر الألعاب التعليمية في تنمية المهارات الاجتماعية لدى طلبة الصف الثالث الأساسي والإجابة عن السؤال الآتي:

"ما أثر الألعاب التعليمية في تنمية المهارات الاجتماعية لدى طلبة الصف الثالث الأساسي في الأردن؟"

تم حساب المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية لدرجات طلبة المجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة على مقياس المهارات الاجتماعية في التطبيقيه القبلي والبعدي، وكانت النتائج كما في الجدول (1).

الجدول (1) المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية لدرجات طالبات المجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة على مقياس التواصل الاجتماعي في التطبيقيه القبلي والبعدي

المجموعة	العدد	التطبيق القبلي		التطبيق البعدي	
		المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري
المجموعة التجريبية	32	2.37	0.35	4.06	0.57
المجموعة الضابطة	31	2.40	0.38	3.08	0.72
المجموع	33	2.39	0.36	3.58	0.81

يتبين من الجدول (1) وجود فروق في المتوسطات الحسابية بين المجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة على مقياس المهارات الاجتماعية في التطبيق القبلي، فقد بلغ المتوسط الحسابي لطلبة المجموعة التجريبية على مقياس المهارات الاجتماعية في التطبيق القبلي (2.37) وبانحراف معياري مقداره (0.35)، في حين بلغ المتوسط الحسابي لطلبة المجموعة الضابطة على مقياس المهارات الاجتماعية في التطبيق القبلي (2.40) وبانحراف معياري مقداره (0.38).

كما يتبين من الجدول (1) وجود فروق في المتوسطات الحسابية بين المجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة على مقياس المهارات الاجتماعية في التطبيق البعدي، فقد بلغ المتوسط الحسابي لطلبة المجموعة التجريبية على مقياس المهارات الاجتماعية في التطبيق البعدي (4.06) وبانحراف معياري مقداره (0.57)، في حين بلغ المتوسط الحسابي لطلبة المجموعة الضابطة على مقياس المهارات الاجتماعية في التطبيق البعدي (3.08) وبانحراف معياري مقداره (0.72).

وللكشف عن الدلالة الإحصائية لهذه الفروق عند مستوى دلالة ($\alpha = 0.05$) تم استخدام تحليل التباين الأحادي المشترك (ANCOVA) كما في الجدول (2)

الجدول (2) تحليل التباين الأحادي المشترك (ANCOVA) لمتوسطات المجموعتين التجريبية والضابطة على مقياس المهارات الاجتماعية البعدي

مصدر التباين	مجموع المربعات	درجة الحرية	متوسط المربعات	(ف) المحسوبة	مستوى الدلالة	مربع إيتا
التطبيق القبلي	3.184	1	3.184	8.504	0.005	0.124
طريقة التدريس	15.633	1	15.633	41.757	0.000	0.410
الخطأ	22.462	62	0.374			
المجموع	40.710	62				

تُظهر النتائج في الجدول (2) وجود فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى دلالة (α=0.05) في المتوسطات الحسابية بين المجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة، فقد بلغت قيمة (ف) (41.757) بدلالة إحصائية مقدارها (0.000)، وهي قيمة دالة إحصائياً، وهذا يدل على وجود أثر للالعاب التعليمية في تنمية المهارات الاجتماعية.

وللكشف عن عائد الفروق في المتوسطات الحسابية بين المجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة على مقياس المهارات الاجتماعية في التطبيق البعدي؛ تم استخراج المتوسطات الحسابية المعدلة والأخطاء المعيارية للطلبة في المجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة على مقياس المهارات الاجتماعية في التطبيق البعدي كما يُظهرها الجدول (3).

الجدول (3) المتوسطات الحسابية المعدلة والأخطاء المعيارية لطلبة الصف الثالث الأساسي في المجموعتين التجريبية والضابطة على مقياس المهارات الاجتماعية في التطبيق البعدي

المجموعة	المتوسطات الحسابية المعدلة	الخطأ المعياري
التجريبية	4.07	0.11
الضابطة	3.07	0.11

يتبين من الجدول (3) أن المتوسط الحسابي المعدل لطلبة المجموعة التجريبية أعلى من المتوسط الحسابي المعدل لطلبة المجموعة الضابطة على مقياس المهارات الاجتماعية البعدي، مما يدل على وجود أثر للألعاب التعليمية في تنمية المهارات الاجتماعية لدى طلبة الصف الثالث الأساسي، وقد بلغت قيمة مربع إيتا في الجدول (2) التي تبين حجم أثر الألعاب التعليمية في تنمية المهارات الاجتماعية (0.410)؛ وبذلك يمكن القول أن (40%) من التباين في مستوى المهارات الاجتماعية لدى طلبة الصف الثالث الأساسي تعزى لاستخدام الألعاب التعليمية.

وتعزى هذه النتيجة إلى طبيعة الألعاب التعليمية التي تم توظيفها في تدريس مادة اللغة العربية لطلبة الصف الثالث الأساسي، فهي أنشطة تلبي الخصائص النمائية لديهم، وحب اللعب والحركة خلال التعلم، كما أنها اتسمت بأنها ألعاب تتضمن أنشطة اجتماعية تعاونية، إذ يقوم الطلبة في المجموعة التجريبية بتأديتها بشكل جماعي والتشاور فيما بينهم وتبادل الآراء، وتوظيف التواصل لتبادل المعرفة.

كما أن لعبة من سيربح المليون ولعبة الصور المتقطعة هي ألعاب تقوم على توظيف التواصل والمهارات الاجتماعية لتحقيق الفوز، ولهذا فقد حفزت هذه الألعاب الطلبة على توظيف مهاراتهم الاجتماعية خلال اللعب لتحقيق الفوز.

كما أن الألعاب التعليمية تضمنت أنشطة تتطلب إجراء حوار ومناقشات للتأكد من أن بعض البطاقات تتفق مع بعضها، فضلاً عن أن الألعاب التعليمية التي استُخدمت في تدريس اللغة العربية تطلبت خروج الطالب أمام بقية الطلبة والقراءة الجهرية والتحدث، وتلقي أسئلة، والإجابة عن بعض الأسئلة، وفي بعض الألعاب (من سيربح المليون) حفزت الطلبة على الحوار والمناقشة والتصحيح، وهي أنشطة تنمي المهارات الاجتماعية بين الطلبة.

كما قد تعزى هذه النتيجة إلى أن بعض الألعاب التعليمية تطلبت تعاون الطلبة في المجموعة الواحدة لتجميع لوحات والتوصل لفكرة رئيسة، وتوزيع بطاقات وفق شبكة مفاهيمية، والمنافسة والركض بين طالبين أو طالبتين من مجموعتين مختلفتين، وتشجيع بقية الصف لهم،

وهي أنشطة تنمي لدى الطلبة مهارات التواصل اللفظي وغير اللفظي.

وقد تعزى هذه النتيجة إلى أن الألعاب التعليمية قد هيأت بيئة تواصلية محفزة ومناسبة للتواصل، وتوظيف اللغة في التواصل وإيضاح الأفكار، فالطلبة في بداية كل حصة تتغير مقاعدهم، ويتبعون قواعد لعب مختلفة، ويتفاعلون معاً لتحقيق هدف محدد للعبة، ويتطلب تحقيق الهدف توظيف اللغة في التواصل فيما بينهم.

وتتشابه نتائج هذا السؤال مع نتائج بعض الدراسات التي كشفت عن وجود أثر للألعاب التعليمية في تنمية المهارات الاجتماعية كدراسة شكيبي ورحيماغي وأريش (Shakibaei, Rahimaghaee & Arish, 2013)، ودراسة سوزمسكي وسموجرزويسكا وكاروسكي (Szumski, Smogorzewska & Karwowski, 2015)، ودراسة (Sidawi, 2015)، ودراسة زيد (Zaid, 2018).

التوصيات:

في ضوء نتائج الدراسة توصي الباحثة بما يأتي:

- اعتماد وزارة التربية والتعليم لدليل الألعاب التعليمية في هذه الدراسة لتدريس طلبة الصف الثالث الأساسي مهارات اللغة العربية.
- تدريب مشرفي الصفوف الأساسية وكلاً من المعلمين والمعلمات على إنتاج ألعاب تعليمية تحقق نتاجات محددة وتوظيفها وتقويمها.
- بناء ألعاب التعليمية وتوظيفها في تدريس جميع المواد التعليمية للصف الاول والثاني والثالث.
- بناء مصممي مناهج الصفوف الأساسية ألعاباً تعليمية وتضمينها في الكتب المدرسية.
- إجراء دراسات للكشف عن أثر الألعاب التعليمية في متغيرات نفسية أخرى (الذكاء الاجتماعي، توكيد الذات، دافعية الإنجاز، ...).

References:

Abu Jeriban, T. (2018). The effect of eeaching program based on learning tasks in teaching english on the aacquisition of social skills among tenth grade students. **Dirasat** Journal of Educational Sciences, 45(4): 406-427.

Al-Haddad, A. & Hassan, M. (2017). The effect of strategy based on free reading on improving the reading comprehension skills among tenth grade secondary students in the State of Kuwait. **The Educational Journal**, Kuwait, 27 (106), 201-177.

Al Hileh, M. (2015). **Pedagogical games and their production techniques psychologically**, **Educational and Practical**. Amman: Dar Al Masirah for printing, publishing and distribution.

Al-Khaza'leh, M., Al-Sukhni, H., Al Zobon, M., & Al-Shweiki, A. (2011). **children's play and its educational applications**. Amman: Dar Al-Safa Publishing and Distribution.

Al-Nashif, H. (2001). **Early childhood learning and teaching strategies**. Cairo: Arab Thought House.

Al-Safi, A., Qara, S., & Dabour, A. (2010). Teaching children in the era of the knowledge economy. Amman: House of Culture for Publishing and Distribution.

Al-Sharqawi, M. (2016). **Training on social skills and raising social competence among learnable mentally handicapped children**. Cairo, Dar Al-Ilm and Al-Iman for Publishing and Distribution.

Al-Shehri, A., & Al-Khawaldeh, N. (2020). The effect of an educational program based on social skills in acquiring social communication skills for tenth grade female students in the subject of national and civic education. **Journal of the College of Education**, Assiut University, 36(11), 142-178.

Bacanlı, H. (2012). Social skills training. Ankara: Pegem Akademi.

Bender, W. (2012). Individuals with learning disabilities and their education. (H. Sarı, Trans.). Ankara: Nobel.

Bronfenbrenner, U., & Morris, P. (2007). The bioecological model of human development. In R. M. Lerner (Ed.), **Handbook of child psychology**. John Wiley & Sons, Inc.

Davis, H. (2003). Conceptualizing the role and influence of student-teacher relationships on childrens' social and cognitive development. **Educational Psychologist**, 38(4), 207–234.

Durualp, E., & Aral, N. (2010). Investigation of the effect of game-based social skills training on the social skills of six-year-old children. **Hacettepe University Faculty of Education Journal**, 39, 160-172.

Elliott, S., Frey, J., & Davies, M. (2015). Systems for assessing and improving students'social skills to achieve academic competence. In J. A. Durlak, C. E. Domitrovich, R. P. Weissberg, & T. P. Gullotta (Eds.), **Handbook of social and emotional learning: research and practice** (pp. 301–319). New York, NY: The Guilford Press.

Erbay, F., & Durmusoglu Saltali, N. (2012). The place of play in the daily lives of six-year-old children and mothers' perception of play. **Ahi Evran**

University Journal of Kirsehir Education Faculty, 13(2), 249- 264.

Humphrey, N., & Wigelsworth, M. (2012). Modeling the factors associated with children's mental health difficulties in primary school: A multilevel study. **School Psychology Review**, 41(3), 326.

Johnson, G. (2006). Internet use and cognitive development: A theoretical framework. **E–Learning**, 3(4). doi:10.2304/elea.2006.3.4.565.

Kandil, M., & Mohamed, D. (2017). **Educational games from birth to eight years age.** Amman: Dar Al Fikr Publishers and Distributors.

Kocoska, J. (2003, November). Micro pedagogy: Democratization of the interpersonal relationship between student-teacher. Bitola, R. Macedonia.

Kocoska, J., Sivakova- Neskovska, D., Ristevska, M.& Gramatkovski, B. (2015). The influence of games on the development of students' social competence. **International Journal of Education and Research**, 3(3), 433- 448.

Laqouqi, H. (2016). The effectiveness of A proposed program in educational games to develop some social skills for preparatory Education children in the City of Ouargla. **Journal of Human and Social Sciences**, Kasdi Merbah University - Ouargla, (24), 161-172.

Naseem, S., & Muhammad, J. (2015). **Educational games for kindergarten child**. Amman: Dar Al Masirah for publishing, distribution and printing.

OECD. (2015). **Skills for social progress: The power of social and emotional Skills**. OECD skills studies.

Okasha, M., & Abdel Meguid, A. (2013). Developing the social skills of gifted children with school behavioral problems. **The Arab Journal for the Development of Excellence**, 1(4), 116-147.

Ogden, T. (2015). **Social competence and problem behavior among children and young people**. Gyldendal Akademisk.

Poropat, G. (2011, May 3). Importance of the games in life. Retrieved January 2015, from **http://www.zdravi-grad-porec.hr/strucne-teme/vaznost-igre-u-zivotu/**

Qatami, Y. (2014). **Kindergarten child social development**. Amman: Dar Al Masirah for printing, publishing and distribution.

Sawalha, M. (2016). **The psychology of playing**. Amman: Dar Al Masirah for publishing, distribution and printing.

Seyrek, H., & Sun, M. (2010). **Game in preschool education**. İzmir: Music Works Publications

Shakibaei, Z., Rahimaghaee, F. & Arish, M. (2013). Effect of educational games on social skills in iranian mentally retarded children. **I-manager's**

Journal on Educational Psychology, 6 (4), 15- 21.

Selim, S. (2014). An enrichment program using play to develop some scientific concepts and social skills for gifted kindergarten children. **Journal of the Faculty of Education**, Alexandria University, 24 (5), 439-491.

Sidawi, A. (2015). **The relationship between the practice of educational guidance games and social skills among kindergarten children**. Unpublished Master thesis. Amman Arab University, Amman, Jordan.

Siregar, S., Wau, H. & Hartini, S. (2018). "The relationship between educational games and the development of motor, language, and social skills in children ages 3-4 Years" **in the 2nd International Meeting of Public Health 2016 with theme "Public Health Perspective of Sustainable Development Goals: The Challenges and Opportunities in Asia-Pacific Region"**, KnE Life Sciences, 43–50.

Sultan, M. (2020), **The effect of providing ninth grade students in the state of kuwait with literary appreciation skills in improving written expression skills**. Unpublished Master's Thesis, Al al-Bayt University, Mafraq, Jordan.

Swank, J. (2012). Using games to creatively enhance the counselor education curriculum. **Journal of creativity in mental health**, 7: 397- 409.

Szumski, G., Smogorzewska, J. & Karwowski, M. (2015). Can play develop social skills? The effects of 'Play Time/Social Time' programme implementation. **International Journal of Developmental Disabilities,** 2(12), 10- 25.

Ta'ima, R. (2004). **Content analysis in the human sciences, its concept, its foundations**, **and its uses**, Cairo: Arab Thought House.

Turoglu, B. (2019). The effect of educational board games training programme on the social skill development of the fourth graders. **Elementary education** online, 18 (3), 1326-1344.

UNICEF. (2012). Global evaluation of life skills education programmes.

Yoder, G. (2005). Effects of creative drama on self- concept, social skills, and problem behavior. **Journal of Educational Research**, 104(3), 131-139.

Zaid, S. (2018). The impact of educational games on the development of social communication in kindergarten children. **Journal of Specific Education Research, Mansoura University**, (5), 206-235.

Zsolnai, A. (2002). Relationship between children's social competence, learning motivation and school achievement. **Educational Psychology**, 22(3), 317–330.