

## البحث التاسع والعشرون

### أثر الألعاب التربوية في تحصيل الطلبة للصفوف الثلاثة الأولى من وجهة نظر المعلمين في لواء سحاب

**The effect of educational games on students' achievement in the first three grades from  
the teachers point of view in Sahab District**

اعداد الباحثة: مريم علي حسن الدريدي

معلم صف - وزارة التربية والتعليم - المملكة الأردنية الهاشمية

Email: [maryam.ali88118@gmail.com](mailto:maryam.ali88118@gmail.com)

#### ملخص الدراسة

هدفت هذه الدراسة الى التعرف على أثر الألعاب التربوية في تحصيل الطلبة للصفوف الثلاثة الأولى من وجهة نظر المعلمين في لواء سحاب، ومعرفة إن كان هناك أثر في استخدام الألعاب التربوية على تحصيل الطلبة لدى طلبة المرحلة الأساسية الأولى من وجهة نظر المعلمين في سحاب تعزى لمتغيرات: (الجنس، سنوات الخبرة) وللإجابة عن هذه الأسئلة تم بناء استبانة لجمع البيانات من عينة الدراسة اشتملت على (26) فقرة موزعة الى أربعة أبعاد. وتكونت عينة الدراسة من (٢٥) من المعلمين في سحاب في العام الدراسي (٢٠١٩-٢٠٢٠) تم اختيارهم بطريقة عشوائية، وبعد جمع البيانات تم إدخالها إلى الحاسب لتعالج بواسطة البرنامج الاحصائي للعلوم الاجتماعية (SPSS) وقد استخدمت النسب المئوية والمتوسطات الحسابية الموزونة واختبار (ت)، وقد كشفت نتائج الدراسة أن أثر استخدام الألعاب التربوية في تحصيل طلبة المرحلة الأساسية الأولى من وجهة نظر المعلمين في سحاب كان مرتفعاً على جميع الأبعاد حيث كان مستوى الاستجابة عليها (٧٩,٨٠%).

كما أظهرت النتائج عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى الدلالة ( $\alpha \geq 0,05$ ) في أثر استخدام الألعاب التربوية في تحصيل طلبة المرحلة الأساسية الأولى من وجهة نظر المعلمين في Sahab تعزى لمتغير الجنس على الدرجة الكلية وعلى الأبعاد كافة حيث كان مستوى الدلالة لقيم (ت) عليها أكبر من ( $0,05$ )، وتبين عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى الدلالة ( $\alpha \geq 0,05$ ) في أثر استخدام الألعاب التربوية في تحصيل طلبة المرحلة الأساسية الأولى في Sahab من وجهة نظر المعلمين تعزى لمتغير سنوات الخبرة حيث كان مستوى الدلالة لقيم (ف) عليها أكبر من ( $0,05$ )، وبناءً عليه فقد خرجت الدراسة بالعديد من التوصيات منها: الاهتمام بكتاب دليل المعلم بحيث يشمل نماذجاً من الألعاب التربوية وإرشادات للمدرسين بكيفية استخدامها، وضرورة استخدام الألعاب التربوية في تعليم المرحلة الأساسية الأولى، لأهميته في اكساب الطلبة القدرة على حل المشكلات واتخاذ القرارات وتنمية التفكير لديهم.

**الكلمات المفتاحية:** الألعاب التربوية، تحصيل طلبة الصفوف الأساسية الأولى، المدارس الأردنية، معلمي Sahab.

### **The effect of educational games on students 'achievement in the first three grades From the teachers point of view in Sahab District**

#### **Abstract**

This study aimed to identify the educational games and their impact on the achievement of students in the first basic classes in Jordanian schools from the point of view of Sahab teachers, and to know if there was an effect in the use of educational games on the achievement of students among students of the first basic stage in the science topic from the viewpoint of teachers in Sahab Attributed to the variables: (gender, years of experience). To answer these questions, a questionnaire was built to collect data from the study sample, which included (26) items distributed into four dimensions.

he study sample consisted of (25) teachers in Sahab in the academic year (2019-2020) who were randomly chosen, and after data collection was entered into the computer for processing by the Statistical Program for Social Sciences (SPSS) and we used the weighted percentages and arithmetic means and the test (T)

The study results revealed that the effect of the use of educational games on the achievement of the first basic stage students in the science topic from the teachers point of view in Sahab was high on all dimensions where the level of response to it was (79.80%).

The results also showed that there were no statistically significant differences at the level of significance ( $\alpha \leq 0.05$ ) in the impact of the use of educational games on the achievement of students of the first basic stage in the science topic from the teachers 'point of view in a cloud attributed to the gender variable on the total degree and on all dimensions where the level of significance The values of (T) are greater than (0.05), and it was found that there were no statistically significant differences at the level of significance ( $\alpha \leq 0.05$ ) in the impact of the use of educational games on the achievement of the first basic stage students in Sahab from the teachers point of view due to the variable of years of experience where the level was The significance of the values of (P) is greater than (0.05), Accordingly, the study came out with many recommendations, including: attention to the teacher's guide book, which includes examples of educational games and instructions for teachers on how to use them, and the need to use educational games in teaching the first basic stage, because of its importance in providing students with the ability to solve problems, make decisions and develop thinking for them.

**Key words:** educational games, achievement of first-grade students, Jordanian schools, teachers of clouds.

## مقدمة:

تعد الوسائل التعليمية من أسمى وأفضل الطرق للوصول إلى تعليم هادف وفعال، وهي مرت بمرحلة طويلة وتطورت إلى ما نشهده في هذه الأيام من وسائل تعليمية حديثة متطورة، فهي لها دور كبير في مجال التربية حيث تعمل على إثراء التعليم بإضافة أبعاد ومؤثرات خاصة وبرامج متميزة وبأساليبها المشرقة والجذابة، كما أنها تعمل على استثارة اهتمام التلميذ وإشباع حاجته للتعليم واشتراك جميع حواسه مما يؤدي إلى ترسيخ الخبرات التعليمية وبقائها في ذاكرته أكثر من الخبرة التي يتلقاها عن طريق الاستماع ومن هذه الوسائل التعليمية هي الألعاب التربوية التي تعتبر من أهم هذه الوسائل، فالألعاب التربوية تعمل على تنمية القدرات العقلية للطالب والقدرات اللغوية والوجدانية فهي تعمل على القضاء على صفة الخجل لدى الطالب وتنمي مهاراته الاجتماعية بتواصله وتفاعله مع الآخرين.

كما أنها تراعي الفروق الفردية لدى الطلاب، كما يمكننا التعرف إلى شخصية الطالب عن طريق اللعب حيث يخرج ما بداخله من مشاعر وعواطف.

قد أجريت بحوث كثيرة حول أهمية وأثر الألعاب التربوية في تحقيق الطلبة للتعليم وأظهرت نتائج هذه البحوث أن الألعاب التربوية تعد وسائل تعليمية فعالة وقوية التأثير في تغيير سلوك التعلم واتجاهاته بإكسابه معارف ومهارات دقيقة للطالب يوجهها في واقع حياته العلمية، ومن ثم تغيير في اتجاهاته نحو الوسائل التي يتفاعل معها، والألعاب التربوية متى أحسن تخطيطها وتنظيمها والإشراف عليها فستؤدي دوراً فعالاً في تنظيم التعليم، وقد أثبتت الدراسات التربوية، القيمة الكبيرة للعب في اكتساب المعرفة ومهارات التواصل إليها إذا ما أحسن استغلاله. (الزهوري، ١٩٩٨)

وقد اجتمعت الدراسات التي بحثت في تربية الطفل على أن تنمية المهارات وتطويرها لدى الطفل تكون عن طريق استخدام الألعاب التربوية، ولكنها في نفس الوقت تحتاج إلى التخطيط الجيد والتدرج في الأنشطة المختلفة، وانتقائها بدقة، ومتابعة الطفل متابعة جيدة، لذا يجب على معلمي المرحلة الأساسية الأولى أن يؤسسوا البيئة التعليمية بما يتفق مع الفلسفة التعليمية والخصائص النمائية للأطفال وكما عليها أن تعي الأدوار المنوطة بها عند استخدام اللعب مع الأطفال في المدرسة، ويجب أن تدرك الدور الأساسي والجوهري للعب في حياة الطفل وفي نموه وتعليمه. (العناني، ٢٠٠٢).

الطفل حين يلعب يتعرض إلى مشاكل تتطلب منه أن يواجه مختلف الظواهر الطبيعية والاجتماعية، وأثناء الاستجابة لهذه التحديات والمشاكل يعيد اكتشاف العلاقات الأساسية والمبادئ التي توصل الإنسان لاكتشافها عبر مسيرته البشرية، فالطفل حين يواجه مشكلة ما فهو يخطو خطواته الأولى نحو التوصل إلى فهم المعرفة واكتساب مهارة ما، ويستند علم التربية الحديث على هذه الحقيقة حيث يؤكد على أهمية استعمال اللعب في تدريب الأطفال. (عزام، ١٩٨٥)

## مشكلة الدراسة:

تكمن مشكلة الدراسة في معرفة أثر استخدام الألعاب التربوية في تحصيل المرحلة الأساسية الأولى في سحاب من وجهة نظر المعلمين.

كما تهدف فيما إذا كان هناك أثر لمستوى تحصيل الطلاب أثناء استخدام الألعاب التربوية في المرحلة الأساسية الأولى، وضرورة معرفة أثر استخدام الألعاب التربوية في المرحلة الأساسية الأولى لتحسين مستوى الأداء وأثرها على الطلاب.

### أهمية الدراسة:

- تمكن أهمية الدراسة في أنها تسعى لدراسة أثر استخدام الألعاب التربوية في تحصيل طلاب المرحلة الأساسية الأولى من وجهة نظر المعلمين في المدارس الحكومية في منطقة سحاب.
- تتميز هذه الدراسة في أنها تسعى للتعرف إلى أثر استخدام الألعاب التعليمية في تحصيل طلبة المرحلة الأساسية الأولى من جهة نظر المعلمين.
  - تحاول الدراسة تقديم إطار نظري حول مفهوم الألعاب التربوية.
  - تيسر الألعاب التربوية للطلبة تعلم الكثير من المهارات والاتجاهات التي لا يمكن أن تتحقق لهم عن طريق الدراسات النظرية وحدها.
  - تقديم خلاصة مفيدة لكل من المشرفين والمعلمين في لواء سحاب.
  - مساعدة المعلمين في إيجاد أساليب ووسائل مساعدة الطلبة في عملية التعليم.

### أهداف الدراسة

تسعى هذه الدراسة لتحقيق الأهداف التالية:

- معرفة قدرة استخدام الألعاب التربوية في المرحلة الأساسية الأولى في سحاب.
- معرفة أثر استخدام الألعاب التعليمية في تحصيل طلبة المرحلة الأساسية الأولى من وجهة نظر المعلمين.
- التعرف على اتجاهات معلمي المرحلة الأساسية الأولى نحو استخدام الألعاب التربوية بمدارس سحاب.
- معرفة مدى تفاعل الطلاب مع الألعاب التربوية المستخدمة.

### أسئلة الدراسة:

سعت هذه الدراسة للإجابة على الأسئلة التالية:

- ما أثر استخدام الألعاب التعليمية في تحصيل طلبة المرحلة الأساسية الأولى في سحاب من وجهة نظر المعلمين.
- هل هناك أثر لمتغيري (الجنس، سنوات الخبرة) على استخدام الألعاب التربوية في تحصيل طلبة المرحلة الأساسية الأولى من وجهة نظر المعلمين.

### فرضيات الدراسة:

- أثر لاستخدام الألعاب التربوية في تحصيل طلبة المرحلة الأساسية الأولى من وجهة نظر المعلمين ايجابي.
- لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى الدلالة ( $\alpha \geq 0.05$ ) في أثر لاستخدام الألعاب التربوية في تحصيل طلبة الصفوف الأساسية الأولى في مدارس سحاب من وجهة نظر المعلمين تعزى لمتغير الجنس.
- لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى الدلالة ( $\alpha \geq 0.05$ ) في أثر لاستخدام الألعاب التربوية في تحصيل طلبة الصفوف الأساسية الأولى في مدارس سحاب من وجهة نظر المعلمين تعزى لمتغير سنوات الخبرة.

### حدود الدراسة:

- البعد المكاني: أجريت هذه الدراسة على عينة من المعلمين في ساحاب في المدارس الأساسية الأولى.
- البعد الزمني: طبقت هذه العينة في العام الدراسي (٢٠١٩-٢٠٢٠)
- البعد البشري: اقتصرت هذه الدراسة على عينة عشوائية من المعلمين للمرحلة الأساسية الأولى في ساحاب.

### مصطلحات الدراسة:

- الألعاب التربوية: نشاط أو مجموعة من ألوان النشاط المنظم بين المتعلمين يمارسها المتعلم منفرداً أو في جماعة، يؤدي في حدود زمان ومكان معينين يحددها المعلم، حسب قواعد وقوانين مقبولة موافق عليها بحرية من قبل من يمارسها، تهدف إلى تحقيق غايات تربوية معينة، ويرافق الممارسة عادة شيء من التوتر والترقب والبهجة واليقين". (بلفيس، ٢٠٠٢).
- مرحلة التعليم الأساسي: هي إحدى مراحل التعليم الإلزامي، وهي تتمثل في مرحلة التعليم الابتدائي التي تمتد من سن (٦-٩) سنوات، وتقدم هذه المرحلة للأطفال اللغة الأساسية (اللغة العربية)، القراءة، الكتابة، الدين، الحساب، العلوم الاجتماعية بالإضافة إلى العلوم المختلفة والتربية الرياضية والموسيقى (ضحوى، ٢٠٠١).

### الدراسات السابقة

دراسة نجم (٢٠٠١): هدفت إلى الكشف عن أثر استخدام الألعاب التربوية عند طلبة الصف السابع الأساسي، على كل من تحصيلهم في الرياضيات واتجاهاتهم نحوها. وتكون مجتمع الدراسة من طلبة الصف السابع الأساسي، في المدارس التابعة لوكالة الغوث الدولية في منطقة جنوب عمان والمنتظمين في مدارسهم للعام الدراسي ١٩٩٩/٢٠٠٠م، وبلغ حجم عينة الدراسة (٩٤) طالباً من طلاب الصف السابع الأساسي، في إحدى المدارس التابعة لوكالة الغوث الدولية في منطقة جنوب عمان، وقد أظهرت نتائج الدراسة تفوق المجموعة التجريبية في التحصيل المباشر والمؤجل، وفي الاتجاهات.

دراسة دار (٢٠٠١): هدفت هذه الدراسة التعرف إلى استخدام الألعاب التربوية في تدريس العلوم على تنمية الاتجاهات التعاونية لدى تلاميذ الصف الخامس الابتدائي من مرحلة التعليم الأساسي، استخدم الباحث المنهج التجريبي، دليل المعلم والألعاب التربوية ومقياس الاتجاهات التعاونية بجمهورية مصر العربية، اختيرت العينة من التلاميذ والتلميذات قوامها (٧١) تلميذاً وتلميذة، قسمت إلى مجموعتين تجريبية وضابطة، درست المجموعة التجريبية وضابطة، درست المجموعة التجريبية والوحدة باستخدام الألعاب التربوية والأخرى درست باستخدام الوحدتين المختارتين باستخدام الطريقة العادية، وتوصلت الدراسة إلى النتائج التالية:

وجود فروق ذات دلالة احصائية، بين متوسط درجات المجموعتين التجريبية والضابطة في التطبيق البعدي لمقياس الاتجاهات التعاونية في التعاون، المساهمة – المساعدة – التقدير – الاتصال-الشعور بالمسؤولية لصالح المجموعة التجريبية.

دراسة الحيلة (٢٠٠٥): بعنوان " الألعاب التربوية وتقنيات إنتاجها سيكولوجياً وتعليمياً وعلمياً"، هدفت هذه الدراسة إلى استقصاء أثر استخدام الألعاب التربوية الرياضية المحوسبة والعادية في التحصيل المباشر والمؤجل لطالبات الصف الثاني الأساسي في وحدة الضرب في مادة الرياضيات مقارنة بالطريقة التقليدية. وقد استخدم الباحث المنهج التجريبي وأعد أداة الدراسة وهي اختبار لقياس التحصيل القبلي والبعدي المؤجل ثم التأكد من صدقه وثباته إذ معامل ثباته (٠,٨٥).

وتمثل مجتمع الدراسة بطالبات الصف الثاني الأساسي، وتكونت عينة الدراسة من (٧٦) طالبة من طالبات الصف الثاني الأساسي تم توزيعهم عشوائياً في ثلاث مجموعات تعلمت الأولى منها وحدة الضرب بالألعاب المحوسبة بينما الثانية تعلمت المادة نفسها بالألعاب العادية أما الثالثة فتعلمت وحدة الضرب بالطريقة التقليدية. وقد توصلت الدراسة إلى أهم النتائج التالية: وجود فروق ذات دلالة إحصائية ( $\alpha \geq 0.05$ ) في التحصيل المباشر والمؤجل تعزى إلى الألعاب التربوية الرياضية لصالح الطالبات اللواتي تعلمن بالألعاب المحوسبة أولاً والطالبات اللواتي بالألعاب العادية ثانياً مقارنة بالطالبات اللواتي تعلمن بالطريقة التقليدية.

### مجتمع الدراسة:

تكون مجتمع الدراسة من معلمي المرحلة الأساسية الأولى في سحاب في الفصل الدراسي الأول من العام الدراسي (٢٠١٩-٢٠٢٠).

### عينة الدراسة:

أجريت الدراسة على عينة (٢٥) من معلمي المرحلة الأساسية الأولى في سحاب في الفصل الدراسي الأول من العام الدراسي (٢٠١٩-٢٠٢٠)، تم اختيارهم بطريقة عشوائية والجدول (١)، (٢)، توزيع عينة الدراسة تبعاً لمتغيراتها المستقلة.

#### جدول رقم (1): توزيع عينة الدراسة تبعاً لمتغير الجنس

| الجنس   | التكرار | النسبة المئوية (%) |
|---------|---------|--------------------|
| ذكر     | 14      | 56.0               |
| انثى    | 11      | 44.0               |
| المجموع | 25      | 100.0              |

#### جدول رقم (2): توزيع عينة الدراسة تبعاً لمتغير سنوات الخبرة

| العمر             | التكرار | النسبة المئوية (%) |
|-------------------|---------|--------------------|
| أقل من خمسة سنوات | 5       | 20.0               |
| من 6-10 سنوات     | 3       | 12.0               |
| أكثر من 10 سنوات  | 17      | 68.0               |
| المجموع           | 25      | 100.0              |

### منهج الدراسة:

اتبع في هذه الدراسة المنهج الوصفي نظراً لملاءمته طبيعتها حيث يتم في هذا المنهج جمع البيانات وإجراء التحليل الإحصائي لاستخراج النتائج المطلوبة.

### أداة الدراسة:

اعتمادا على أدبيات البحث والدراسات السابقة واستشارة الخبراء تم بناء استبانة لجمع البيانات من عينة الدراسة اشتملت على اربعة أبعاد كما في الجدول رقم (٣)

جدول رقم (٣): فقرات الاستبانة تبعا لأبعاد الدراسة

| # | الأبعاد      | عدد الفقرات | الفقرات |
|---|--------------|-------------|---------|
| ١ | البعد الأول  | ٩           | ٠٩-٠١   |
| ٢ | البعد الثاني | ٧           | ١٦-١٠   |
| ٣ | البعد الثالث | ٥           | ٢١-١٧   |
| ٤ | البعد الرابع | ٥           | ٢٦-١٨   |

### صدق الأداة:

تم عرض أداة الدراسة على مجموعة من المختصين بالجامعات الأردنية والمشرفين، وأوصى بصلاحياتها بعد جراء التعديلات عليها وقد تم إجراء تلك التعديلات وإخراج الاستبانة بصورتها النهائية.

### ثبات الأداة

للتحقق من ثبات الأداة استخدمت معادلة كرونباخ ألفا لاستخراج الثبات فبلغت نسبته الكلية على فقرات الاستبانة (٨٦%) وهي نسبة ثبات تؤكد إمكانية استخدام الأداة.

### المعالجة الإحصائية:

بعد جمع البيانات تم إدخال بياناتها للحاسب لتعالج بواسطة البرنامج الإحصائي للعلوم الاجتماعية (spss)، وقد استخدمت النسب المئوية والمتوسطات الحسابية الموزونة.

### نتائج الدراسة ومناقشتها

أولاً: النتائج المتعلقة بالسؤال الأول الذي نصه: ما أثر استخدام الألعاب التربوية في تحصيل المرحلة الأساسية الأولى في سحاب من وجهة نظر المعلمين؟

من أجل الإجابة عن هذا السؤال، استخدمت المتوسطات الحسابية والنسب المئوية لكل فقرة من فقرات كل مجال من مجالات الاستبانة.

وقد أعطي للفقرات ذات المضمون الإيجابي (٥) درجات عن كل إجابة (موافق جداً)، و(٤) درجات عن كل إجابة (موافق)، و(٣) درجات عن كل إجابة (محايد)، ودرجتان عن كل إجابة (معارض)، ودرجة واحدة عن كل إجابة (معارض جداً)، ومن أجل تفسير النتائج أعتمد الميزان الآتي للنسب المئوية للاستجابات:



جدول رقم (٤): ميزان النسب المنوية للاستجابات

| النسبة المنوية | درجة الاستجابات |
|----------------|-----------------|
| أقل من ٥٠%     | منخفضة جدا      |
| من ٥٠%-٥٩%     | منخفضة          |
| من ٦٠%-٦٩%     | متوسطة          |
| من ٧٠%-٧٩%     | مرتفعة          |
| من ٨٠% فما فوق | مرتفعة جدا      |

وتبين الجداول (٧، ٦، ٥، ٨) النتائج، ويبين الجدول (٩) خلاصة النتائج

(١) النتائج المتعلقة بالبعد الأول (أهداف الألعاب التربوية)

جدول رقم (٥): المتوسطات الحسابية والنسب المنوية للبعد الأول

| # | الفقرات                                                                                           | متوسط الاستجابة* | النسبة المنوية | درجة الاستجابة |
|---|---------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------|----------------|----------------|
| ١ | الألعاب التربوية ذو أهمية تفوق أهمية الطريقة التقليدية                                            | 4.20             | 84             | مرتفعة جدا     |
| ٢ | الألعاب التربوية تحسن العلاقة بين المدرسة والطلبة.                                                | 4.32             | 86.4           | مرتفعة جدا     |
| ٣ | بإمكان المعلم أن يحقق نجاحاً أكبر في التدريس باستخدام الألعاب التربوية                            | 4.04             | 80.8           | مرتفعة جدا     |
| ٤ | يقتصر استخدام الألعاب التربوية على بعض المواد الأدبية                                             | 3.04             | 60.8           | متوسطة         |
| ٥ | تعمل الألعاب التربوية على تشويق الطالب وتنمية الاستعداد لديه للتعلم واكتساب المهارات الجديدة.     | 4.24             | 84.8           | مرتفعة جدا     |
| ٦ | تسهم الألعاب التربوية في تعليم الطفل المهارات الاجتماعية، خاصة مهارة اتخاذ القرار.                | 4.00             | 80             | مرتفعة جدا     |
| ٧ | تساعد الألعاب التربوية على ترويض الجسم وتمارين عضلاته وجهازه العصبي.                              | 4.24             | 84.8           | مرتفعة جدا     |
| ٨ | تشعر الألعاب التربوية الطالب بالمتعة والبهجة والسرور.                                             | 4.44             | 88.8           | مرتفعة جدا     |
| ٩ | تهيئ الألعاب التربوية الطالب للتكيف مع المستقبل من خلال الاستجابات الجديدة التي يقوم بها في لعبة. | 4.28             | 85.6           | مرتفعة جدا     |
|   | الدرجة الكلية                                                                                     | 4.09             | ٨١,٨           | مرتفعة جدا     |

\*أقصى درجة للفقرة (٥) درجات

يتبين من الجدول رقم (٥) السابق أن أثر استخدام الألعاب التربوية في تحصيل المرحلة الأساسية الأولى في سحاب من وجهة نظر المعلمين على البعد الاول كانت مرتفعة جدا على الفقرات (١، ٢، ٣، ٥، ٦، ٧، ٨، ٩) حيث كانت نسبتها المئوية أكثر من (٨٠%) وكانت متوسطة على الفقرة (٤) حيث كانت نسبتها المئوية (٦٠,٨%) وكانت النسبة المئوية للاستجابة على الدرجة الكلية مرتفعة جدا بدلالة النسبة المئوية (٨١,٧٧%).

(٢) النتائج المتعلقة بالبعد الثاني (دور الألعاب التربوية في الجانب الإبداعي بالنسبة للطلاب)

جدول رقم (٦): المتوسطات الحسابية والنسب المئوية للبعد الثاني

| #  | الفقرات                                                                                 | متوسط الاستجابة* | النسبة المئوية | درجة الاستجابة    |
|----|-----------------------------------------------------------------------------------------|------------------|----------------|-------------------|
| ١٠ | تنمي الألعاب التربوية حب الاستطلاع والاستفسار والحماس المستمر والمثابرة في حل المشكلات. | 4.28             | 85.6           | مرتفعة جدا        |
| ١١ | تؤثر الألعاب التربوية في قدرة الطالب على انتاج الافكار الجديدة والإبداعية.              | 4.28             | 85.6           | مرتفعة جدا        |
| ١٢ | توفر الألعاب التربوية للطلاب روح المخاطرة والقبول بالتحديات.                            | 4.04             | 80.8           | مرتفعة جدا        |
| ١٣ | تدريب الطالب على الاستفادة من خامات البيئة وتطوير لعبة ما للأفضل.                       | 4.24             | 84.8           | مرتفعة جدا        |
| ١٤ | تساعد الألعاب التربوية في تدريب الطالب على أداء وإتقان العمل بجهد أقل ووقت أقصر.        | 4.08             | 81.6           | مرتفعة جدا        |
| ١٥ | حب التجريب والمحاولة للأفكار والحلول الجديدة ينمي الابداع.                              | 4.24             | 84.8           | مرتفعة جدا        |
| ١٦ | يشجع المعلم طلابه على ابتكار أفكار جديدة.                                               | 4.24             | 84.8           | مرتفعة جدا        |
|    | <b>الدرجة الكلية</b>                                                                    | <b>4.20</b>      | <b>84</b>      | <b>مرتفعة جدا</b> |

\*أقصى درجة للفقرة (٥) درجات

يتبين من الجدول رقم (٦) السابق أن أثر استخدام الألعاب التربوية في تحصيل المرحلة الأساسية الأولى في سحاب من وجهة نظر المعلمين على البعد الثاني كانت مرتفعة جدا على كافة الفقرات حيث كانت نسبتها المئوية أكثر من (٨٠%) وكانت النسبة المئوية للاستجابة على الدرجة الكلية مرتفعة جدا بدلالة النسبة المئوية (٨٤%).

### ٣) النتائج المتعلقة بالبعد الثالث (تكلفة الألعاب التربوية ومدى توافرها)

جدول رقم (٧): المتوسطات الحسابية والنسب المئوية للبعد الثالث

| #  | الفقرات                                                                              | متوسط الاستجابة* | النسبة المئوية | درجة الاستجابة    |
|----|--------------------------------------------------------------------------------------|------------------|----------------|-------------------|
| ١٧ | تتوفر الألعاب التربوية في السوق الأردنية.                                            | 3.44             | 68.8           | مرتفعة جدا        |
| ١٨ | الألعاب التربوية المتوفرة تغطي كافة المقررات.                                        | 3.12             | 62.4           | مرتفعة جدا        |
| ١٩ | المستوى الاقتصادي ودخل الأسرة أحد الأسباب التي تؤثر في مستوى التحصيل الدراسي للطلاب. | 3.60             | 72             | مرتفعة جدا        |
| ٢٠ | تحرص المدارس على توفير معظم الألعاب التربوية.                                        | 3.68             | 73.6           | مرتفعة جدا        |
| ٢١ | قلة اجهزة العرض الخاصة بالألعاب التربوية.                                            | 3.76             | 75.2           | مرتفعة جدا        |
|    | <b>الدرجة الكلية</b>                                                                 | <b>3.52</b>      | <b>70.4</b>    | <b>مرتفعة جدا</b> |

\*أقصى درجة للفقرة (٥) درجات

يتبين من الجدول رقم (٧) السابق أن أثر استخدام الألعاب التربوية في تحصيل المرحلة الأساسية الأولى في سحاب من وجهة نظر المعلمين على البعد الثالث كانت مرتفعة على الفقرات (١٩، ٢٠، ٢١) حيث كانت نسبتها المئوية من (٧٠%- ٧٩%) وكانت متوسطة على الفقرات (١٨، ١٧) حيث كانت نسبتها المئوية من (٦٠%-٦٩%) وكانت النسبة المئوية للاستجابة على الدرجة الكلية مرتفعة بدلالة النسبة المئوية (٧٠,٤%)

### ٤) النتائج المتعلقة بالبعد الرابع (دور المعلم في تطبيق الألعاب التربوية)

جدول رقم (٨): المتوسطات الحسابية والنسب المئوية للبعد الرابع

| #  | الفقرات                                                                         | متوسط الاستجابة* | النسبة المئوية | درجة الاستجابة    |
|----|---------------------------------------------------------------------------------|------------------|----------------|-------------------|
| ٢٢ | يجب على المعلم إجراء دراسة للألعاب التربوية المتوفرة في بيئة الطالب.            | 4.12             | 82.4           | مرتفعة جدا        |
| ٢٣ | يقوم المعلم بترتيب المجموعات لاستخدام الألعاب التربوية وتحديد الأدوار لكل طالب. | 4.08             | 81.6           | مرتفعة جدا        |
| ٢٤ | يقدم المعلم المساعدة للطلاب ويتدخل في الوقت المناسب.                            | 4.24             | 84.8           | مرتفعة جدا        |
| ٢٥ | يختار المعلم ألعاب هادفة تعليمية تربوية محددة وفي نفس الوقت ممتعة.              | 4.28             | 85.6           | مرتفعة جدا        |
| ٢٦ | تكون اللعبة التي اختارها المعلم مناسبة لقدرات وميول الطلاب وقواعدها واضحة.      | 4.04             | 80.8           | مرتفعة جدا        |
|    | <b>الدرجة الكلية</b>                                                            | <b>4.15</b>      | <b>83.0</b>    | <b>مرتفعة جدا</b> |

\*أقصى درجة للفقرة (٥) درجات

يتبين من الجدول رقم (٨) السابق أن ما أثر استخدام الألعاب التربوية في تحصيل المرحلة الأساسية الأولى في سحاب من وجهة نظر المعلمين على البعد الرابع كانت مرتفعة جدا على كافة الفقرات حيث كانت نسبتها المئوية أكثر من (٨٠%) وكانت النسبة المئوية للاستجابة على الدرجة الكلية مرتفعة جدا بدلالة النسبة المئوية (٨٣,٠ %).

##### ٥ خلاصة النتائج وترتيب الأبعاد والدرجة الكلية للاستجابات:

جدول رقم (٩): المتوسطات الحسابية والنسب المئوية للأبعاد والدرجة الكلية للاستجابات

| # | المجال        | متوسط الاستجابة* | النسبة المئوية | درجة الاستجابة |
|---|---------------|------------------|----------------|----------------|
| ١ | البعد الأول   | 4.09             | 81.77          | مرتفعة جدا     |
| ٢ | البعد الثاني  | 4.20             | 84             | مرتفعة جدا     |
| ٣ | البعد الثالث  | 3.52             | 70.4           | مرتفعة         |
| ٤ | البعد الرابع  | 4.15             | 83.04          | مرتفعة جدا     |
|   | الدرجة الكلية | 3.99             | 79.80          | مرتفعة جدا     |

\*أقصى درجة للفقرة (٥) درجات

يتبين من الجدول رقم (٩) السابق أن أثر استخدام الألعاب التربوية في تحصيل المرحلة الأساسية الأولى في سحاب من وجهة نظر المعلمين كانت مرتفعة جدا على البعد الأول والثاني والرابع حيث كانت نسبتها المئوية أكثر من (٨٠%)، وكانت مرتفعة على البعد الثالث حيث كانت نسبتها المئوية (٧٠,٤ %) وكانت النسب بالنسبة لبعد (أهداف الألعاب التعليمية) مرتفعة جداً بدلالة النسبة المئوية (٨١,٨ %)، وبالنسبة لبعد (دور الألعاب في الجانب الإبداعي بالنسبة للطالب) فكانت مرتفعة جداً بدلالة النسبة المئوية (٨٤ %)، وبالنسبة لبعد (تكلفة الألعاب التعليمية ومدى توافرها) كانت مرتفعة بدلالة النسبة المئوية (٧٠,٤ %)، وبالنسبة لبعد (دور المعلم في تطبيق الألعاب التعليمية) كانت مرتفعة جداً بدلالة النسبة المئوية (٨٣,٠٤ %)، وبشكل عام فقد كانت النسبة المئوية للاستجابة على الدرجة الكلية مرتفعة بدلالة النسبة المئوية (٧٩,٨٠ %)، وهذا يتفق مع دراسة باتريس بايندر التي تهدف الى الاستفادة من الألعاب التعليمية كأداة إبداعية لتحسين تعلم العلوم لدى طلاب المرحلة الأساسية الأولى.

ومن الملاحظ أن قليل من الدراسات ركزت على تأثير الألعاب التعليمية على تحصيل طلبة المرحلة الأساسية حيث لوحظ ان الطلاب يتأثرون ايجابيا بشكل كبير في فهم المفاهيم العلمية الاساسية وارتفاع مستوى تحصيلهم وابداعهم.

**ثانيا: النتائج المتعلقة بالسؤال الثاني الذي نصه:** هل توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى الدلالة ( $\alpha \geq 0,05$ ) في أثر استخدام الألعاب التربوية في تحصيل المرحلة الأساسية الأولى في سحاب من وجهة نظر المعلمين تعزى لمتغيرات: (الجنس، سنوات الخبرة).

وتتعلق بهذا السؤال فرضيات الدراسة، والجدول (١٠)، (١١)، نتائج فحصها.

**نتائج فحص الفرضية الأولى التي نصها:** لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى الدلالة ( $\alpha \geq 0,05$ ) في أثر استخدام الألعاب التربوية في تحصيل المرحلة الأساسية الأولى في سحاب من وجهة نظر المعلمين تعزى لمتغير الجنس

لفحص الفرضية تم استخدام اختبار (t) والجدول رقم (١٠) يبين النتائج

جدول رقم (١٠): نتائج اختبار (ت) تبعاً لمتغير الجنس

| # | الأبعاد       | الجنس | العدد | المتوسط | الانحراف | ت      | مستوى الدلالة* |
|---|---------------|-------|-------|---------|----------|--------|----------------|
| ١ | البعد الأول   | ذكر   | 14    | 4.1984  | .36768   | 1.980  | .060           |
|   |               | انثى  | 11    | 3.9495  | .25993   |        |                |
| ٢ | البعد الثاني  | ذكر   | 14    | 4.2143  | .38720   | .208   | .838           |
|   |               | انثى  | 11    | 4.1818  | .38909   |        |                |
| ٣ | البعد الثالث  | ذكر   | 14    | 3.4429  | .33447   | -.786- | .445           |
|   |               | انثى  | 11    | 3.6182  | .67796   |        |                |
| ٤ | البعد الرابع  | ذكر   | 14    | 4.2429  | .32514   | 1.525  | .142           |
|   |               | انثى  | 11    | 4.0364  | .34430   |        |                |
|   | الدرجة الكلية | ذكر   | 14    | 4.0246  | .22635   | .671   | .512           |
|   |               | انثى  | 11    | 3.9465  | .33033   |        |                |

\*دال إحصائيا عند مستوى الدلالة (٠,٠٥)

يتبين من الجدول رقم (١٠) السابق عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى الدلالة ( $\alpha \geq 0,05$ ) في أثر استخدام الألعاب التربوية في تحصيل المرحلة الأساسية الأولى في سحاب من وجهة نظر المعلمين تعزى لمتغير الجنس على الدرجة الكلية وعلى الأبعاد كافة حيث كان مستوى الدلالة لقيم (ت) عليها أكبر من (٠,٠٥) وبهذا تقبل الفرضية الصفرية. وترجع الباحثة ذلك الى تشابه آراء واهتمامات المعلمين والطلبة.

نتائج فحص الفرضية الثانية التي نصها: لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى الدلالة ( $\alpha \geq 0,05$ ) في أثر استخدام الألعاب التربوية في تحصيل المرحلة الأساسية الأولى في سحاب من وجهة نظر المعلمين تعزى لمتغير سنوات الخبرة لفحص الفرضية استخدم تحليل التباين الأحادي (ANOVA) والجدول (١١) يبين النتائج

جدول رقم (١١): نتائج تحليل التباين الأحادي لدلالة الفروق في أثر استخدام الألعاب التربوية في تحصيل المرحلة الأساسية الأولى في سحاب من وجهة نظر المعلمين تعزى لمتغير سنوات الخبرة

| الأبعاد      | مصدر التباين   | مجموع مربعات الانحراف | درجات الحرية | متوسط المربعات | قيمة (ف) | مستوى الدلالة |
|--------------|----------------|-----------------------|--------------|----------------|----------|---------------|
| البعد الأول  | بين المجموعات  | .170                  | 2            | .085           | .709     | .503          |
|              | داخل المجموعات | 2.644                 | 22           | .120           |          |               |
|              | المجموع        | 2.815                 | 24           |                |          |               |
| البعد الثاني | بين المجموعات  | .082                  | 2            | .041           | .266     | .769          |
|              | داخل المجموعات | 3.387                 | 22           | .154           |          |               |
|              | المجموع        | 3.469                 | 24           |                |          |               |
| البعد الثالث | بين المجموعات  | .051                  | 2            | .025           | .090     | .914          |
|              | داخل المجموعات | 6.189                 | 22           | .281           |          |               |
|              | المجموع        | 6.240                 | 24           |                |          |               |

|      |       |      |    |       |                |               |
|------|-------|------|----|-------|----------------|---------------|
| .325 | 1.184 | .137 | 2  | .274  | بين المجموعات  | البعد الرابع  |
|      |       | .116 | 22 | 2.548 | داخل المجموعات |               |
|      |       |      | 24 | 2.822 | المجموع        |               |
| .722 | .330  | .026 | 2  | .052  | بين المجموعات  | الدرجة الكلية |
|      |       | .079 | 22 | 1.743 | داخل المجموعات |               |
|      |       |      | 24 | 1.795 | المجموع        |               |

يتبين من الجدول رقم (١١) السابق عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى الدلالة ( $\alpha \geq 0.05$ ) في أثر استخدام الألعاب التربوية في تحصيل المرحلة الأساسية الأولى في سحاب من وجهة نظر المعلمين تعزى لمتغير سنوات الخبرة حيث كان مستوى الدلالة لقيم (ف) عليها أكبر من (٠,٠٥) وبهذا تقبل الفرضية الصفرية. وترجع الباحثة ذلك الى ارتفاع نسبة الوعي لدى المعلمين حول أهمية الألعاب التربوية وأهمية استخدامها ومدى تأثيرها على تحصيل الطلبة وشخصياتهم وسلوكهم ومدى شعورهم بالبهجة والسرور لدى استخدامهم للألعاب التربوية.

#### التوصيات:

- مراعاة واضعي المناهج للمرحلة الأساسية الأولى بأن تتضمن الكتب المدرسية كثيراً من الألعاب التربوية وأن يلتزم المدرسون بها ويزيدون عليها ويبتكروا غيرها بما يتناسب مع بيانات التلاميذ المختلفة.
- لا بد من أن تركز الجامعات على طرح مساقات جديدة تبحث كيفية تطوير واستخدام الألعاب التربوية.
- الاهتمام بكتاب دليل المعلم بحيث يشمل نماذجاً من الألعاب التربوية وإرشادات للمدرسين بكيفية استخدامها.
- ضرورة استخدام الألعاب التربوية في تعليم المرحلة الأساسية الأولى، لأهميته في تنمية التفكير لدى الطلبة وقدرتهم على حل المشكلات واتخاذ القرارات.
- اختيار ألعاب مسلية وممتعة للطلّاب لأن الطفل بطبعه يحب التسلية والمتعة.
- اقتراح على الباحثين أن يقوموا بالدراسة حول استخدام الألعاب التربوية في زيادة تحصيل الطلبة.
- عمل دورات متخصصة للمعلمين خاصة بالألعاب التربوية.
- توفير الأدوات والمواد الخاصة بالألعاب التربوية.
- عقد مؤتمرات على مستوى وزارة التربية والتعليم يستضيف مختصين في مجال الألعاب التربوية.
- اقتراح جائزة على مستوى الدولة للمعلم المتمكن من انتاج وتصميم أنشطة تربوية حديثة.
- الاهتمام بمناسبة الألعاب للخصائص النمائية والمراحل العمرية لطلبة الصفوف الأساسية الأولى.
- عمل برامج الكترونية وربطها بالمدارس لمساعدة المعلمين والطلّبة.

## المصادر والمراجع

## المراجع العربية:

- جامعة القدس المفتوحة (٢٠٠٢). سيكولوجية اللعب، ط٢، جامعة القدس المفتوحة، عمان.
- الحيلة محمد (٢٠٠٥). الألعاب التربوية وتقنيات انتاجها: سيكولوجيا وتعليميا وعمليا، دار المسيرة للنشر والتوزيع والطباعة، عمان.
- دار، السيد إبراهيم (٢٠٠١). أثر استخدام الألعاب التربوية في تدريس العلوم على تنمية الاتجاهات التعاونية لدى تلاميذ الصف الخامس الابتدائي من مرحلة التعليم الأساسي، رسالة ماجستير غير منشورة، كلية التربية، جامعة دمشق.
- الشاعر، محمد (٢٠٠٣). اتجاهات معلمي المرحلة الأساسية الأولى نحو دمج المعاقين في التعليم العام، مشروع تخرج جامعة القدس المفتوحة، فلسطين.
- ضحاوي، بيومي (٢٠٠١). التربية المقاومة ونظم التعليم، ط٢، (مكتبة النهضة المصرية ودار الفكر العربي: القاهرة).
- عبد المجيد، جميل طارق (٢٠٠٥). لعبة الأطفال من الخامات البيئية، دار صفاء للنشر والتوزيع، ط١، عمان.
- عسقول، محمد عبد الفتاح (٢٠٠٣). "الوسائل والتكنولوجيا في التعليم بين الإطار الفلسفي والإطار التطبيقي"، ط ١.
- العناني، حنان، (٢٠٠٢). نمو الطفل المعرفي واللغوي، ط١، (دار الفكر والنشر والتوزيع، عمان).
- نجم، خميس. (٢٠٠١). "أثر استخدام الألعاب التربوية الرياضية عند طلبة الصف السابع الأساسي على كل من تحصيلهم في الرياضيات واتجاهاتهم نحوها". رسالة ماجستير غير منشورة. الجامعة الأردنية. عمان، الأردن.

## المراجع الاجنبية:

- Bottinelli, C. A. (1980). "The Efficacy of Population Resources, Environment Simulation Games, and Traditional Teaching Strategies: Short – and – Long – Term Cognitive and Effective Retention". University of Colorado at Boulder, edd. Degree, Dissertation Abstract International, Publication No. AAC 802155.
- David, R & ET. (2002) Indoor Action Games for Elementary children Active Games and Academic Activities for fun and Fitness, New York.
- Engel, H, & Gerialien A (1994). "Computer-based Role-Playing For interpersonal Skills – Training". Simulation & gaming, 28 (2), p164.
- Greenfield Patricia M. (2000) Mind and Media: The effects of television, video games and computers. Cambridge, MA: Harvard University Press.
- Kaye, Peggy (2001). Games for Learning. Farrar Straus Giroux, New York.

جميع الحقوق محفوظة © 2020، الباحثة مريم علي حسن الدريدي، المجلة الأكاديمية للأبحاث والنشر

العلمي. (CC BY NC)