اثر برنامج للألعاب البنائية التركيبية في الذكاء الحركي لدى الأطفال بطيئي التعلم والذين يعانون من العزلة الاجتماعية في دور رعاية الدولة

أ.م.د. علي حسين هاشم الزاملي ، أ.م.د. اسعد علي سفيح

العراق. جامعة القادسية . كلية التربية البدنية وعلوم الرياضة

Dr. Ali Hussein_38@yahoo.com

الملخص

اكد الباحثان على ان البحث الحالي يعتمد على العلاج النفسي السلوكي ببعض فنياته في إعادة التأهيل النفسي للطفل بطيىء التعلم والذي يعاني من بعض المشكلات النفسية وأهم فنية سيتم استخدامها هي اللعب التركيبي حيث أنها من وجهة نظر الباحثان هو الأسلوب الأكثر تشويقاً ومرونةً للأطفال من عينة البحث المختارة والذي يتناسب مع فئتهم العمرية، فاللعب الذي يمارسه الطفل لا تتوقف حدوده وفوائده عند تحقيق النمو الجسمي وإنما يتعدى ذلك لتحقيق أهداف تتصل بالنمو المعرفي وتعلم مهارات حياتية وتعلم مهارات التكيف الاجتماعي مثل مهارات الالتقاء اما مشكلة البحث فقد كانت تتمحور على الاجابة على التساؤل التالي :-

- هل هناك فروق دالة إحصائيا في الذكاء الحركي في الاختبار القبلي والبعدي للأطفال بطيئي التعلم ؟

ويهدف البحث الى :

1- بناء برنامج للألعاب البنائية التركيبة يساهم في خفض العزلة الاجتماعية وزيادة مستوى الذكاء الحركي لدى الاطفال الذين يعانون من بطئ في التعلم .

2- دراسة الفروق بين قياسات مستوى الذكاء الحركي والعزلة الاجتماعية لدى المجموعة التجريبية من ذوي الأطفال بطئي التعلم (قبلي ، بعدي)

الكلمات المفتاحية : الألعاب البنائية التركيبية ، الذكاء الحركي ، بطيئي التعلم

The impact of a structural building games program on motor intelligence among slow-learning children and those suffering from social isolation in state care centers

Dr. Ali Hussein Hashem Al-Zamili, Assistant Prof .Dr. Asaad Ali Safih

Iraq. University of Qadisiyah. College of Physical Education and Sports Sciences

Dr. Ali Hussein_38@yahoo.com

Abstract

The researchers stressed that the current research depends on behavioral psychological therapy in some of its techniques in the psychological rehabilitation of the child slow learning, which suffers from some psychological problems and the most important technique will be used is a synthetic game as it is from the point of view of researchers is the most interesting and flexible for children of the selected sample and suit children age category . The child's play does not stop its limits and benefits when achieving physical growth, but also to achieve goals related to cognitive development, learning life skills and learning social adjustment skills such as meeting skills. The problem of research was formed to on the answer to the following question:

1.Are there statistically significant differences in motor intelligence in the pre and post - testing of slow learning children?

The research aims to:

2. Build a program for structural games contributes to reduce social isolation and increase the level of intelligence of children with slow learning

3. Studying the differences between the levels of motor intelligence and social isolation of the experimental group of children with slow learning (pre, post)

Keywords: structural games, motor intelligence, slow learning

1- المقدمة :

تختلف المعوقات بين الأفراد من فرد لآخر بحسب تكوين شخصيته وبناءه النفسي ولأن الحياة تفرض علينا ضغوطا وتحكمنا بالظروف، نجد أنه لا يوجد فرد من الأفراد خالياً من المشاكل أو المنغصات الحياتية فبعض الأفراد يعاني من المشاكل الجسدية، ومنهم ما يعاني من مشاكل اجتماعية، أو نفسية أو اقتصادية ... وهكذا .البحث الحالي يعتمد على العلاج النفسي السلوكي ببعض فنياته في إعادة التأهيل النفسي للطفل بطيىء التعلم والذي يعاني من بعض المشكلات النفسية وأهم فنية سيتم استخدامها هي اللعب التركيبي حيث أنها من وجهة نظر الباحثان هو الأسلوب الأكثر تشويقاً ومرونةً للأطفال من عينة البحث المختارة والذي يتناسب مع فئتهم العمرية، فاللعب الذي يمارسه الطفل لا تتوقف حدوده وفوائده عند تحقيق النمو الجسمي وإنما يتعدى ذلك لتحقيق أهداف تتصل بالنمو المعرفي وتعلم مهارات حياتية وتعلم مهارات التكيف الاجتماعي مثل مهارات الالتقاء ، والاختلاط ، والتواصل والتفاعل مع الآخرين ، ومهارات المشاركة واحترام القواعد والمعايير الاجتماعية البسيطة وسواها (الحيلة ، 2005)
لذا سيتم في هذا البحث تناول دور الألعاب في تقليل العزلة الاجتماعية لدى الأطفال بمؤسسة رعاية الأطفال في محافظة القادسية ، اعتمادا على ما توصلت إليه الدراسات السابقة في هذا المجال من نتائج . وتكمن أهمية البحث في الكشف عن وجود عزلة اجتماعية لدى الاطفال بطيئي التعلم ، وبالكشف عن استخدام برامج اللعب في خفض مستوى العزلة الاجتماعية لديهم كأداة مقننة يمكن الاستعانة بها في هذا المجال.

وأن مفهوم الأطفال عن أنفسهم ضعيف نسبياً، وهم غالباً ما يميلون إلى الاعتماد على الراشدين وتعبيرهم عن غضبهم لا يظهرونه علانية وهم أقل ذكاءً وإنجازاً في الامتحانات من الطلاب الآخرين لأن القلق ومشاكل نفسية اخرى يتدخل في قدرتهم على أداء العمل بكفاءة ، إن العزلة الاجتماعية تمنع الطفل من التفكير في البدائل ويجعل الطفل مشلولاً . و يمكن تحديد مشكلة الدراسة الحالية من خلال التساؤل التالي :-

- هل هناك فروق دالة إحصائيا في الذكاء الحركي في الاختبار القبلي والبعدي للأطفال بطيئي التعلم ؟

ومما سبق تتحدد مشكلة البحث باستخدام برنامج بالألعاب "البنائية" ، نضمن منه حُسن الاستفادة التي تتضمنها هذه الألعاب وتوظيفها في مجالها الطبيعي ، فضلاً عن معرفة الأثر المترتب عن استخدامها كإجراء تربوي.

ويهدف البحث الى :

1- بناء برنامج للألعاب البنائية التركيبة يساهم في خفض العزلة الاجتماعية وزيادة مستوى الذكاء الحركي لدى الاطفال الذين يعانون من بطئ في التعلم .

2- دراسة الفروق بين قياسات مستوى الذكاء الحركي والعزلة الاجتماعية لدى المجموعة التجريبية من ذوي الأطفال بطئي التعلم(قبلي ، بعدي)

3- قياس حجم الأثر الذي يحدثه برنامج اللعب في مستوى الذكاء الحركي والعزلة الاجتماعية لدى المجموعة التجريبية من ذوي بطيئي التعلم .

4- دراسة فاعلية برنامج اللعب في خفض مستوى العزلة الاجتماعية وزيادة مستوى الذكاء الحركي لدى الاطفال الذين يعانون من بطئ التعلم بمؤسسة رعاية الأطفال .

2- اجراءات البحث :

2-1 منهج البحث : استخدم الباحثان المنهج التجريبي لملائمته لطبيعة ومشكلة البحث .

2-2 مجتمع البحث وعينته :

تم اختيار عينة البحث بعد تثبيت المتغيرات (السن – الجنس – نسبة الذكاء – المستوى التعليمي) وذلك بالاطلاع على سجلات الأطفال بالمركز وبمعاونة الأخصائيتين الاجتماعية والنفسية . ومما هو جدير بالذكر أن السجلات المستخدمة يتم رصد فيها نسبة الذكاء بناء على تطبيق اختبارات الذكاء المناسبة من قبل الأخصائية الاجتماعية والنفسية بالمركز، مما دفع الباحثان إلى الاعتماد على هذه السجلات دون الحاجة إلى تطبيق اختبارات الذكاء على أفراد العينة مرة أخرى . وقد اختار الباحثان عينة بحثة بالطريقة العمدية وعددهم (8) اطفال

2-3-1 إجراءات البحث الأولية:

1- قام الباحثان بزيارة للمؤسسة للطلاع ومعرفة الإمكانيات المتوفرة ومدى إمكانية التطبيق فيها.

2- تم التعرف على البرامج المقدمة للترتيب دون إعاقة أو تعطيل لها (حصص المنهج الدراسي + حصص العلاج الطبيعي).

3- الحصول على الموافقة من إدارة المؤسسة بناء على الطلب المقدم من الباحثان ومن الكلية التابعة لها بالسماح بمقابلة مجتمع الدراسة داخل المؤسسة .

2-3-2 إجراءات البحث الثانوية :

بعد الحصول على الموافقات الرسمية لإجراء البحث قام الباحثان بزيارة مؤسسة رعاية الأطفال وهي مجتمع البحث ، بهدف تحديد عينة البحث والتي حصل الباحثان على أسماء الأطفال فيها ممن تتناسب أعمارهم مع الفئة العمرية المتناولة بالبحث من أطفال المركز ، وكان عدد أفراد العينة (8) أطفال (6 إناث ، 2 ذكور) من طلاب المرحلة الابتدائية للعام

(2014-2015) ، وهي عينة متطابقة في نسب الذكاء حيث أن مقياس الذكاء المستخدم هو رسم الرجل واختبار الذكاء المصور الذي يطبق في المركز بشكل دوري كل ستة أشهر وقد شارك الباحثان الأخصائية النفسية في تطبيق المقياس واعتمدت نتائجه في ضبط العينة ، كما وتم ضبط السن والمستوى التعليمي وذلك بالرجوع إلى ملفات الأطفال . وقد اختار الباحثان مؤسسة رعاية الأطفال بصورة عمدية لتكون مجتمع البحث ، وذلك لتوفر الإمكانيات فيها من رعاية صحية ومرافقين وقاعات وأجهزة مساعدة وغيرها بما يتناسب واحتياجات العينة الخاصة ، فضلاً عن تعاون الإدارة والقطاع التعليمي فيها .

2-4 الاجهزة والأدوات المستخدمة في البحث :

1- المراجع والمصادر الأجنبية والعربية .
2- استمارة استطلاع أراء الخبراء وتسجيل النتائج .
3- كرات ملونة عدد (١٠) وصافرة وطباشير وشريط قياس وشريط لاصق
4- ساعة ايقاف الكترونية نوع396
5- كرة سلة بلاستيكية قطرها(35) ووزنها (٢٠٠ غم)
6- عمود حديدي طول (١٢٠ سم) مع شبكة وحلقة قطرها (٢٦) سم واشكال هندسية
7- أشكال حيوانية من الصوف والفرو عدد(١٠) وهي(قطة – كلب – بقرة – حصان – بلبل ضفدع – ديك – خروف – دجاجة – بطة) مصطبة بعرض(150 سم) وطول(٦ م) وارتفاع (20سم) عن الارض
8- سلة بلاستيكية دائرية طول(٥٠ سم) وقطرها(٧٥ سم)

2-5 اجراءات البحث الميدانية :

2-5-1 برنامج اللعب التركيبي من إعداد الباحثان :

"برنامج اللعب التركيبي" من إعداد الباحثان : إن البرنامج ما هو إلاً خطة يتم إتباعها أثناء ممارسة الخبرات ، ومن خلال الاطلاع على عدد من المراجع العلمية مثل : "كتاب الألعاب التربوية وتقنيات إنتاجها من تأليف محمد محمود الحيلة ، وكتاب سيكولوجية اللعب من تأليف سوزانا ميلر ، وكتاب اللعب بين النظرية والتطبيق من تأليف سلوى عبدالباقي" تم تحديد مجموعة من الألعاب التركيبية واستخدامها في وضع برنامج اللعب التركيبي ، وتم عرضه في صورته النهائية على(5) من أساتذة علم النفس والقياس النفسي والصحة النفسية ، في ضوء تعريف متغير الدراسة وأهدافها ، ومشكلة الدراسة . وتم طلب إبداء الرأي في مكونات كل جلسة من جلسات البرنامج من حيث الأهداف وبداية الجلسة وأنشطتها ، والأفراد المشاركين فيها . وتم إجراء التعديلات التي أسفر عنها التحكيم وآراء الأساتذة في صياغة الأهداف وتعديل بعض الأنشطة وإضافة البعض منها . وحذف الأنشطة التي اتفق على أن يتم حذفها . والإبقاء على الأنشطة التي تم الاتفاق عليها بنسبة 75% فأعلى .

- الخطة الزمنية للبرنامج :

قسم البرنامج إلى 10 ألعاب زمن كل منها 90 دقيقة ، وبناء على ذلك استغرق تنفيذ البرنامج أسبوعين بواقع لعبة واحدة يومياً ، لذا قام الباحثان بتنفيذ البرنامج للفترة من 2014/12/10 ولغاية 2014/12/24 وكما هو مبين في الجدول التالي :

الجدول (1)

يبين محتوى نشاطات اللعب والزمن المحدد لها والزمن الكلي لبرنامج اللعب التركيبي

محتوى نشاط اللعب	زمن نشاط اللعب بالدقائق	الزمن الكلي بالدقائق	النسبة المئوية
النشاط التنظيمي	5	50	5.56
الإحماء	10	100	11.11
شرح وعرض اللعبة	10	100	11.11
تطبيق اللعبة	55	550	61.11
النشاط الختامي	10	100	11.11
المجموع	90	900	%100

– مقياس العزلة الاجتماعية لوفاء الغريري:

يتكون مقياس العزلة الاجتماعية من ثلاثون فقرة وبدائل اجابة خماسي .اعلى درجة يحصل عليها المختبر هي (150) درجة اما اقل درجة يحصل عليها المختبر هي(30) درجة المقياس يتكون من 30 فقرة وبدائل الاجابة خماسي

بطارية اختبار الذكاء الحركي :

مواصفات اختبارات الذكاء الحركي للأطفال بعمر ٤–6 سنوات

* العامل الأول/الاختبار الأول : توافق الأشكال الهندسية خلال دقيقة

– الهدف من الاختبار: قياس التوافق خلال زمن

– الأدوات المستخدمة : أشكال هندسية (مربع – مستطيل– مثلث– بيضاوي– كرة – اسطوانة– مكعب– نجمة– هرم– مخمس(بعدد ١٠ من كل شكل)– صافرة– طباشير لتحديد البداية– ساعة توقيت)

– طريقة الأداء : يطلب من الطفل جمع أكثر عدد من شكل هندسي يتم تحديده من قبل المدرب موضوع على مسافة تبعد عن الطفل(٤ م) خلال دقيقة بعد سماع صافرة

– طريقة التسجيل : يسجل اكبر عدد من الشكل الهندسي خلال دقيقة

* العامل الأول/الاختبار الثاني : الإدراك ودحرجة الكرة بين خطين

– الهدف من الاختبار : قياس الإدراك واتزان الطفل بأقل زمن

– الادوات المستخدمة : طباشير – كرة يد – صافرة – ساعة توقيت

– طريقة الاداء : يقف الطفل على خط البداية ويقوم بدحرجة الكرة برجله بين خطين مستقيمين عرضهما (٥٠ سم) لمسافة (٥ م)

– طريقة التسجيل : يسجل اقل زمن لدحرجة الكرة بحيث لم تخرج الكرة من بين الخطين

* العامل الثاني/ تركيز مع دقة التهديف

– اختبار : رمي الكرة على سلة تبعد ١٠٠ سم

– الهدف من الاختبار : قياس تركيز ودقة الرمي

– الادوات المستخدمة : عمود طول ١٢٠ سم مثبت عليه سلة مع شبكة قطرها ٢٦ سم - شريط قياس كرة سلة حجمها ٤٥ سم وزنها ٢٠٠ غم - لاصق ملون

– طريقة الاداء : يقف المختبر على مسافة ١٠٠ سم من العمود وتثبت المسافة بالشريط اللاصق

– يقوم المختبر برمي الكرة مع انثناء قليل في الركبة

– تعطى ١٠ محاولات للمختبر

– طريقة التسجيل : تسجل عدد المحاولات الناجحة

* العامل الثالث/اختبار تركيب المكعبات

– اختبار : تركيب نموذج جسر مكون من ٩ مكعبات

– الهدف من الاختبار : قياس التركيز والتذكر

– الادوات المستخدمة : مكعبات عدد ١٥ للمختبر – نموذج جسر مكون من ٩ مكعبات – ساعة توقيت – كرسي

– طريقة الاداء : يوضع النموذج على منضدة امام المختبر

يقوم المختبر بتركيب جسر مماثل للنموذج الذي امامه وهو جالس بوضع مريح

– طريقة التسجيل : يقوم المدرب بتسجيل الوقت الذي استغرقه المختبر في تركيب النموذج

* العامل الرابع/تمييز وتناسق الاحجام

– الهدف من الاختبار : قياس التمييز والتناسق لحجم الكرات من مختلف الاحجام خلال دقيقة

– الادوات المستخدمة : كرات مختلفة الاحجام عدد ٢٠ كرة – صافرة – ساعة توقيت – طباشير

– طريقة الاداء : يقف الطفل على خط البداية وبعد سماع الصافرة يقوم بجمع اكبر عدد من الكرات ذات الحجم الواحد خلال دقيقة

– طريقة التسجيل : يتم تسجيل ابر عدد من الكرات خلال الدقيقة

* التجربة الاستطلاعية :

"تهدف التجارب الاستطلاعية الى التعرف على الثقل العلمي للاختبارات المرشحة ومدى تحقيق الاختبارات للمنحنى الطبيعي ، فضلا عن بعض الأغراض التنظيمية والإدارية وللحصول على نتائج موضوعية ، قام الباحثان بإجراء التجربة الاستطلاعية لاختبارات الذكاء الحركي في الأيام على (١٠) أطفال بعمر(4–6) سنوات وكان الهدف من هذه التجربة

1– تم التحقق من دقة وسلامة الأجهزة والأدوات المستخدمة

2– كان الزمن المستغرق لكل اختبار ما يعادل(٣٠ الى ٦٠ دقيقة)

3– تم إيجاد المعاملات العلمية للاختبارات من صدق وثبات وموضوعية

4– ملائمة الاختبارات لهذه العينة من الأطفال ولهذه الأعمار.

وقد تم حساب الشروط السيكومترية للمقياس والتي تمثلت في الصدق والثبات كما يلي :

اولا:- الصدق الظاهري Face Validity

يستخدم الصدق الظاهري في المقاييس النفسية بدلاً من صدق المحتوى ، وذلك لصعوبة تحديد المحتوى ، المراد قياسه بدقة وبنسبة اجزائه واهميتها ، في حين ان الصدق الظاهري يعتمد الفحص المنطقي لفقراته من الخبراء وتقديرهم لصلاحيتها في قياس المفهوم الذي اعدت لقياسه (Ebel, 1972 , p 555)

ويشير "السيد ، 1979" ان المقياس يعد صادقا ظاهريا اذا قام الخبراء بفحص فقراته ومطابقتها مع السمة التي اعدت لقياسها وتحقق الباحثان من وضوح تعليماته وفهم فقراته من المجيبين . (السيد ، 1979 ، ص551)

لذلك فان مقياس الذكاء الحركي ومقياس العزلة الاجتماعية في هذا البحث يعد صادقا ظاهريا في ضوء آراء الخبراء .

ثانيا:- الصدق الذاتي :Self Validity

يؤشر الصدق الذاتي اعلى معامل صدق ممكن للمقياس ، والذي يحسب من خلال جذر معامل الثبات . (السيد ، 1979 ، ص553)

ولما كان اعلى معامل ثبات للمقاييس الذي حسب بمعادلة (الفا ــ كرونباخ) هو (0.86) لذا فان معامل الصدق الذاتي له يساوي (0.93)

- ثبات المقياس Scale's Reliability .

يعد ثبات المقياس من مؤشرات دقته في قياس السمة التي اعد لقياسها لأنه يؤشر دقة فقراته واتساقها في قياس ما وضع لقياسه ، على الرغم من ان الصدق اكثر اهمية منه ، لان المقياس الصادق لابد ان يكون ثابتا ، في حين ان المقياس الثابت قد لا يكون صادقا ، ولكن يفضل حساب الثبات ، لأنه لا يوجد مقياس بصدق تام ، فضلاً عن ان الثبات يعطي مؤشراً لدقة المقياس ايضا . وقد عمد الباحثان الى حساب الثبات بطريقة اعادة الاختبار التي تؤشر التجانس الخارجي للمقياس وطريقة (الفا ــ كرونباخ) التي تؤشر التجانس الداخلي للمقياس وفيما يأتي توضيح لحساب الثبات بهاتين الطريقتين :

أ- معادلة (الفا ــ كرونباخ) : بعد اجابات عينة الثبات وحساب درجة كل فقرة والدرجة الكلية للمقياس ولكل فرد، ثم استخدمت معادلة (الفا ــ كرونباخ) التي تعتمد على التباين ، فكان معامل الثبات(0.86)

ب- طريقة اعادة الاختبار : اعيد تطبيق المقياس على عينة الثبات نفسها بعد مرور (15) يوما ، ثم حسبت الدرجة الكلية لكل فرد من افراد هذه العينة في التطبيق الاول وفي التطبيق الثاني ، وباستعمال معامل ارتباط "بيرسون" بين درجات التطبيقين ، كان معامل الثبات

(0.84). ويعد معامل ثبات القياس في هذا البحث جيداً سواء حسب باستخدام معادلة

(الفا ــ كرونباخ) او باستخدام طريقة اعادة الاختبار ، وذلك لأنه اكبر من (0.70) اذ يشير بعض المختصين والباحثين في القياس النفسي الى ان معامل الثبات اذا كان اكبر من (0.70) يعد جيدا ، لان معامل تفسيره المشترك (مربع معامل الثبات) يكون اكثر من(50%) ويكون معامل الاغتراب فيه اقل من(50 %)

(Foran , 1962 , p . 383) (Lindguist , 1950 , p , 57)

6-2 التجربة الاستطلاعية :

قام الباحثان بإجراء تجربة استطلاعية على أفراد العينة ذاتها المختارة في البحث وذلك قبل تنفيذ البرنامج بخمس أيام ، حيث تم تنفيذ لعبتي تشكيل جسم الكائن الحي ، و بناء الطائرات . وتوزيع مقياس العزلة الاجتماعية واختبارات بطارية الذكاء الحركي وكان الهدف من التجربة هو:-

1- التأكد من ملائمة أوقات الألعاب ومدى إمكانية تنفيذها . ومعرفة مدى استجابة الأطفال لتنفيذ الألعاب المقترحة والتأكد من صلاحية البرنامج

2- التعرف على الأخطاء والمعوقات المتوقعة في التنفيذ ومحاولة وضع الحلول لها قبل البدء بتطبيق برنامج الألعاب . واختبار صلاحية الأجهزة والأدوات المستخدمة وكفايتها

2-7 القياس القبلي :

شرع الباحثان بتطبيق أداة قياس الذكاء الحركي لوفاء تركي الغريري ومقياس العزلة الاجتماعية تعريب د. عادل عبد الله محمد على عينة البحث من أطفال مؤسسة رعاية الأطفال من سن (4-6) سنوات ، وذلك بعد التأكد من صدق وثبات المقياس ، حيث قام الباحثان بالاجتماع مع الأطفال أفراد العينة وشرح طريقة القياس لهم ثم قام بتوزيع كراسة الأسئلة والأجوبة عليهم ، وكان الباحثان يقرأ كل عبارة للأطفال ويناقشهم فيها ثم يطلب منهم الإجابة على الفقرات "بنعم" أو "لا" . قبل تنفيذ برنامج اللعب التركيبي بتاريخ 2014/12/2

2-8 التجربة الرئيسية للبحث:

تضمن برنامج اللعب التركيبي على (10) ألعاب نفذت خلال أسبوعين ابتداءً من تاريخ 2014/12/10 بواقع خمس العاب في الأسبوع الواحد ، تنفذ أيام (السبت ، الأحد ، الاثنين ، الثلاثاء ، الأربعاء) ولعبة واحدة يومياً في فترة الدوام المدرسي الصباحي من الساعة

(9.5 وحتى 11) وكان زمن اللعبة الواحدة ساعة ونصف (90 دقيقة) ، وبلغ الوقت الإجمالي للبرنامج 15 ساعة (900 دقيقة) . وقد راع الباحثان مبدأ تكرار الألعاب بعد الانتهاء من تقديمها حيث يمكن تكرار أي من الألعاب خلال فترة النشاط الختامي ، حيث أن تكرار الألعاب بجانب أنه يبعث المرح والسرور في الأطفال فلا يشعرون بالملل والسأم ، فهو يساعد في تحقيق الأهداف التربوية .

2-9 القياس البعدي :

تم إجراء القياس البعدي للأطفال عينة الدراسة بعد الانتهاء من تطبيق برنامج اللعب التركيبي بتاريخ 2014/12/21 ، وبالأسلوب نفسه الذي تم به إجراء القياس القبلي

2-10 الوسائل الإحصائية المستخدمة :

استخدم الباحثان الحقيبة الاحصائية spss

3-1 عرض وتحليل ومناقشة النتائج :

تم حساب المتوسطات والانحرافات المعيارية لدرجات أفراد العينة في القياس القبلي والقيـــاس البعدي ، وأسفر ذلك عن بيانات الجدول التالي:

الجدول (2) يبين نتائج الاختبارات القبلية والبعدية للمجموعة التجريبية

المعالجات الاحصائية / المتغيرات	وحدة القياس	قبلي		بعدي		قيمة(ت) المحسوبة	قيمة (ت) الجدولية	الدلالة الاحصائية
		س	± ع	س	± ع			
العزلة الاجتماعية		58.57	4.64	56.57	4.68	2.89	1.895	معنوي
الذكاء الحركي		27.28	2.13	32.14	1.46	4.95		معنوي
عند درجة حرية (7) ومستوى دلالة (0.05) .								

3-2 المناقشة :

من الجدول (2) يتبين انخفاض متوسطات درجات العزلة الاجتماعية في التطبيق البعدي عن متوسطات درجاتهم في التطبيق القبلي، مما يشير إلى فاعلية البرنامج المستخدم في خفض درجات العزلة الاجتماعية لدى الأطفال، باستخدام أسلوب اللعب التركيبي. وزيادة درجات مستوى الذكاء الحركي بين الاختبار القبلي والبعدي لعينة البحث وهو مؤشر جيد مما يدل على تأثير برنامج اللعب البنائي . ينمو اللعب التركيبي مع مراحل نمو الطفل المختلفة ، فهو في البداية يقوم بعملية التركيب أو وضع الأشياء بجوار بعضها، وإذا ما شكلت هذه الأشياء نموذجا مألوفا فانه يشعر بالسعادة والبهجة. لكن في مرحلة متقدمة يقوم باستخدام المواد بطريقة محددة ومعينة وملائمة في البناء. ويتطور اللعب التركيبي لديه ليصبح نشاطه أكثر جماعية وتنوعا .واللعب هو وسيلة الطفل في إدراك العالم المحيط ووسيلة لاستكشاف ذاته وقدرته المتنامية وأداة دافعة للنمو تتضمن أنشطة كافة العمليات العقلية ، ووسيلة للتحرر من التمركز حول الذات ، ووسيلة تعلم فعالة تنمي كافة المهارات الحسية والحركية والاجتماعية واللغوية والمعرفية والانفعالية وحتى القدرات الابتكارية ، وهو كذلك ساحة لتفريغ الانفعالات

(السيد ، 2001). وتمثل الألعاب التركيبية بصورة عامة مختبراً غنياً يساعد الأطفال على اختبار أفكارهم وتصوراتهم وخيالهم ورغباتهم التي تتلاءم مع احتياجاتهم النفسية ومتطلباتهم النمائية وقدراتهم العقلية وزيادة وعيهم لأشياء كثيرة في واقعهم البيئي. اللعب وسيلة بناءة لنمو شخصيات الأطفال وتوازنها داخلياً لأنها تلبي رغباتهم وتُشبع ميولهم إلى حب المعرفة والاطلاع ، مما يساعد على فهم شخصياتهم والكشف عن قدراتهم عقلياً ونفسياً وثقافياً والعمل على تطوير هذه الشخصيات وتوازنهم الانفعالي والعاطفي وإكسابهم بعض المفاهيم والقيم التي تساعدهم على التكيف مع البيئة وتنمية مهاراتهم وقدراتهم . واللعب وسيلة علاجية تساهم في الكشف عن الاضطرابات النفسية والعقلية والعاطفية لدى الأطفال ومساعدتهم على التخلص من المؤثرات والانفعالات لإعادة التوازن إليهم كما يساعد اللعب المربين على إيجاد طرق علاجية لحل مشاكل الأطفال واضطراباتهم حسب مدرسة التحليل النفسي عند فرويد .

4- الاستنتاجات والتوصيات :

4-1 الاستنتاجات :

1- ان برنامج اللعب التركيبي (البنائي) يؤثر تأثيرا ايجابيا في تقليل العزلة الاجتماعية لدى طلاب دور رعاية الدولة بطئي التعلم .

2- ان برنامج اللعب التركيبي (البنائي) يؤثر تأثيرا ايجابيا في زيادة الذكاء الحركي لدى الطلاب بطئي التعلم في دور رعاية الدولة .

3- من الممكن تخفيف بعض المشاكل النفسية التي يعاني منها طلاب دور رعاية الدولة بطئي التعلم من خلال البرنامج البنائي التركيبي المعد من قبل الباحثان .

4-2 التوصيات :

1- استخدام العاب التركيب البنائي في مراحل الطفولة المبكرة وخصوصا رياض الاطفال

2- تفعيل درس الرسم والتشكيل في المدارس الابتدائية لمى لهو من اهمية كبيرة .

3- اجراء بحوث مماثلة وعلى عينات مختلفة .

4- اجراء اختبارات دورية ولكل مراحل التعليم للكشف عن المشاكل النفسية التي قد يتعرض لها الطلاب .

المصادر

- الحيلة ، محمد محمود (2005) . الألعاب التربوية وتقنيات إنتاجها سيكولوجياً وتعليمياً وعملياً ، الطبعة الثالثة ، دار المسيرة للنشر والتوزيع والطباعة ، عمان .

- السيد ، خالد عبدالرزاق (2001) . فاعلية استخدام أنواع مختلفة من اللعب في تعديل بعض اضطرابات السلوك لدى طفل الروضة ، مجلة الطفولة والتنمية ، العدد الثالث ، المجلد الأول ، المجلس العربي للطفولة والتنمية .

نماذج من جلسات برنامج اللعب البنائي(التركيبي)

رقم الجلسة	الجلسة الأولى
موضوع الجلسة	تشكيل جسم الكائن الحي (الحيلة ، 2005)
الهدف من الجلسة	1- تشكيل (تركيب) جسم الخنفساء بسرعة وإتقان . 2- تشكيل جسم الخنفساء بشكل صحيح . 3- تسمية أجزاء جسم الخنفساء التي تم تركيبها.
المدة الزمنية	ساعة ونصف
الأنشطة الممارسة مع الأطفال	أولاً: التعارف والتحمية :- تجتمع الباحثة مع الأطفال في غرفة اللعب ثم تبدأ بإلقاء السلام والتعريف عن اسمها وتطلب منهم بدورهم ذكر أسمائهم للتعارف قبل المشاركة في اللعب ، ثم تخبرهم عن رغبتها في أن يشاركونها برنامجاً للعب ممتد لعدة جلسات وتطلب منهم بوضوح المحافظة على ترتيب ونظافة المكان عند الانتهاء من اللعب ، ثم تخبرهم عن لعبة اليوم . ثانياً : أنشطة الجلسة :- في هذه اللعبة سنأخذ جسم الخنفس: 1- نرسم على لوح كرتون ورقة نبات كبيرة وداخلها خنفساً محدد الأجزاء . 2- باستخدام المشرط نعلم أجزاء الخنفس . 3- نفصل رسم الخنفس عن ورقة النبات ثم نقص أجزاء جسم الخنفس (رأس – الذيل – الجذع – الأرجل) 4- ممكن إضافة بعض التفاصيل مثل عمل تجويف للعينين داخل رأس الخنفس ووضع حجر بلاستيك مكانهما . 5- تلبس ورقة النبات بورق ملون مناسب كما نغطي جسم الخنفس بلون من اختيارنا أيضاً . ثالثاً : طريقة اللعب : يتم اختيار لاعبين ويطلب منهما التسابق لتركيب أجزاء جسم الخنفساء على ورقة النبات وذلك بتركيب عدد الأجزاء بحسب العدد الظاهر على حجر النرد والذي يرميانه بالتناوب ويربح اللعب من ينتهي أولاً من إعداد العمل بشكله النهائي .
المشرفين على الجلسة	المعلمات

رقم الجلسة	الجلسة الثانية
موضوع الجلسة	صميم التحف
الهدف من الجلسة	1- تصميم شكل بالصلصال لاستخدامه كزينة بإتقان وجودة . 2- مراعاة مطابقة الشكل بالألوان المستخدمة . 3- إنماء الخيال والقدرة الإبداعية عند اختيار التصميم .
المدة الزمنية	ساعة ونصف
الأنشطة الممارسة مع الأطفال	أولاً: التحمية :- تجتمع الباحثة مع الأطفال في غرفة اللعب ثم تبدأ بإلقاء السلام والتعريف عن لعبة اليوم وتطلب منهم بوضوح المحافظة على ترتيب ونظافة المكان عند الانتهاء من اللعب . ثانياً : أنشطة الجلسة :- في هذه اللعبة يتم تجهيز الأدوات : 1- صلصال وقواطع ونشّاب . 2- بعض الخامات للتزيين كاللؤلؤ والخرز. 3- ألوان وفراشي التلوين . ثالثاً : طريقة اللعب : يُقسم الأطفال إلى مجموعات ، ويطلب من كل مجموعة إنجاز العمل باستخدام الخامات المتوفرة أمامها مع محاولة الإبداع حيث سيتم اختيار المجموعة الرابحة بالترتيب الأولي بما تتميز به عن غيرها من إتقان وجودة ، مع مراعاة الترتيب والنظافة .
المشرفين على الجلسة	المعلمات

رقم الجلسة	الجلسة الثالثة
موضوع الجلسة	البنّـــاء السريع
الهدف من الجلسة	1- تركيب بناء باستخدام المكعبات الخشبية بشكل صحيح . 2- إضافة بعض الأجزاء التي تزين البناء كالأعلام والأبواب. 3- تنمية قدرة التخيل والإبداع في العمل . 4- الأخذ بعامل التنافس في الحسبان.
المدة الزمنية	ساعة ونصف
الأنشطة الممارسة مع الأطفال	أولاً: التحمية :- تجتمع الباحثة مع الأطفال في غرفة اللعب ثـم تبـدأ بإلقـاء السلام والتعريف عن لعبة اليوم وتطلب منهم بوضوح المحافظة على ترتيـب ونظافة المكان عند الانتهاء من اللعب . ثانياً : أنشطة الجلسة :- في هذه اللعبة يتم تجهيز الأدوات : 1- المكعبات الخشبية . 2- بعض الخامات البسيطة التي تفيد في تصميم البناء مثـل أعـلام صـغيرة وأبواب وأثاث حجرات . ثالثاً : طريقة اللعب : توضع المكعبات الخشبية أمام الأطفال بعد تقسيمهم إلى فرقتين ويطلب منهم تصميم بناء حرّ شريطة سرعة إنجاز بناء يحتـوي علـى عدد من الحجرات ومكون من طابقين قبل انتهاء الوقت المحدد بـزمن معـين (خمس دقائق على أقل تقدير) ، والتصميم الأكثر تفصيلاً هو الرابح .
المشرفين على الجلسة	المعلمات