دور توظيف معلمات اللغة العربية للألعاب التعليمية التربوية في تحسين مستوى طالبات المرحلة الاعدادية

م. د. رافع صالح جلال
مديرية تربية الأنبار

البريد الإلكتروني Email : Rafsalh62@gmal.com

الكلمات المفتاحية: معلمات اللغة العربية، الالعاب التعليمية التربوية، طالبات المرحلة الاعدادية.

كيفية اقتباس البحث

جلال ، رافع صالح ، دور توظيف معلمات اللغة العربية للألعاب التعليمية التربوية في تحسين مستوى طالبات المرحلة الاعدادية ، مجلة مركز بابل للدراسات الانسانية، نيسان ٢٠٢٥،المجلد:١٥، العدد:٣ .

هذا البحث من نوع الوصول المفتوح مرخص بموجب رخصة المشاع الإبداعي لحقوق التأليف والنشر (Creative Commons Attribution) تتيح فقط للآخرين تحميل البحث ومشاركته مع الآخرين بشرط نَسب العمل الأصلي للمؤلف، ودون القيام بأي تعديل أو استخدامه لأغراض تجارية.

مفهرسة في Indexed
IASJ

مسجلة في Registered
ROAD

The Role of Employing Arabic Language Teachers for Educational Games in Improving the Level of Female Preparatory School Students

Dr. Rafi Saleh Jalal
Lecturer
Anbar Education Directorate

Keywords : Arabic Language Teachers, Educational Games, Female Preparatory School Students.

How To Cite This Article
Jalal, Rafi Saleh, The Role of Employing Arabic Language Teachers for Educational Games in Improving the Level of Female Preparatory School Students, Journal Of Babylon Center For Humanities Studies, April 2025,Volume:15,Issue 3.

This is an open access article under the CC BY-NC-ND license (http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-NoDerivatives 4.0 International License.

Abstract

The study aimed to identify the role of employing Arabic language teachers for educational games in improving the level of preparatory stage students. The researcher used the descriptive survey method. The sample of the study was chosen by the purposive random method, consisting of (31) female teachers, who study at Ibn Zaydun Secondary School for Girls. The researcher prepared a scale to reveal the degree to which middle school teachers employ educational games in teaching. The results showed that teachers employing the Arabic language for educational games is a primary goal for students' learning. With regard to motivating students in the educational process, it also showed a high degree of what characterizes educational games to raise the enthusiasm of students and their ability to interact within the classroom. It also showed the lack of teaching experience within the field of providing educational games.

The researcher showed that this result is due to the processes associated within schools in general, and also due to the degree of use of educational games, as they are considered important and daily practices that are used by all teachers regardless of their teaching experience in all fields. This has a positive impact on the importance of educational games in the educational process and their role in creating an attractive and safe environment within the classroom. The necessity of providing educational games in a diverse and larger manner in schools. The necessity of conducting workshops on the uses of educational games. Conducting other similar studies.

ملخص الدراسة:

هدفت الدراسة التعرف إلى دور توظيف معلمات اللغة العربية للألعاب التعليمية التربوية في تحسين مستوى طالبات المرحلة الإعدادية. قام الباحث باستخدام المنهج الوصفي المسحي. تم اختيار عينة الدراسة بالطريقة العشوائية القصدية تكونت من (٣١) معلمة، ممن يدرسون في مدرسة ثانوية ابن زيدون للبنات. قام الباحث بإعداد مقياس للكشف عن درجة توظيف معلمات المرحلة الإعدادية للألعاب التعليمية في التدريس. أظهرت النتائج ان توظيف المعلمات اللغة العربية للألعاب التعليمية تعد هدف أساسي لإكساب الطلبة. وفيما يتعلق بتحفيز الطلبة في العملية التعليمية والتي أظهرت أيضا ارتفاع درجتها الى ما تتميز به الألعاب التعليمية لرفع الحماس لدى الطالبات وقدرتها على تفاعلهن داخل الغرفة الصفية. كما وأظهرت لعدم وجود للخبرة التدريسية ضمن مجال توفر الألعاب التعليمية.

فقد اظهر الباحث ان هذه النتيجة عائدة للعمليات المرتبطة داخل المدارس بصورة عامة، وايضا عائدة لدرجة استخدام الالعاب التعليمية اذ اعتبرت من الممارسات الهامة واليومية واليت يتم استخدامها من قبل جميع المعلمات بغض النظر عن ما يحملن من خبرة تدريسية ضمن جميع المجالات وهذا له اثر ايجابي على أهمية الالعاب التعليمية في العملية التعليمية ودورها بخلق بيئة جذابة وآمنة داخل الغرفة الصفية.

ضرورة توفير الالعاب التعليمية بصورة متنوعة واكبر في المدارس.ضرورة اجراء ورشات عمل حول استخدامات الالعاب التعليمية. اجراء دراسات اخرى مشابهة.

الفصل الأول

خلفية الدراسة وأهميتها

مقدمة:

ان العصر الحالي يتميز بالتغيرات السريعة والتي نجمت عن التقدم التكنولوجي والعلمي وتقنية المعلومات والتي باتت بالتطور بشكل مستمر، وبناء على هذا فقد اصبح من الضروري على الانظمة التربوية مواكبة هذه المتغيرات من اجل مواجهة المشكلات التي من الممكن ان تنجم عنها بناء على كثرة المعلومات والزيادة في عدد المتعلمين نقص المعلمين وبعد المسافات. وقد ادت المتغيرات الحديثة إلى ظهور طرائق وانماط تدريس عديدة في مجال التعليم، وعلى وجه الخصوص مع ظهور الثورة التكنولوجية في تقنية المعلومات، والتي بات العالم من خلالها قرية صغيرة مما قاد إلى زيادة الحاجة إلى تبادل الخبرات مع الاخرين، وباتت حاجة المتعلم لبيئات خصبة متعددة المصادر والتطور الذاتي، فهنا ظهر الكثير من الطرائق والوسائل الجديدة في التعليم والتعلم، وظهور التعلم الالكتروني ايضا.(الموسى والمبارك، ٢٠١٥).

اكد (العناني، ٢٠١٢) على ان اللعب هو عبارة عن حياة للطفل ومن خلالها يشعر بالسعادة، وهو يميل إلى صنع عالم خاص به من العالم الوهمي والخيال حيث يمارس خبراته فيه ويبعث على الثقة بالنفس والسرور من دون الخوف من تدخل الاخرين في عالمه هذا، وقد جاء ايضا في نظرية التحليل النفسي من الممكن ان يكون اللعب نقطة للاستكشاف وعلاج للامراض النفسية، حيث انه يعتبر عملية تسلية وترفيه ويساعد على تخفيف الانفعالات والتوتر.

ونوه (الحيلة، ٢٠١٢) في هذا المجال ان اللعب يعتبر المدخل الاساسي في نمو الطفل وهذا من خلال الجوانب الجسمية والعقلية والاجتماعية والمهارات اللغوية. كما ان اللعب له القدرة على تنمية التفكير بالإضافة إلى تنمية عمليات التدريب على الادوار الاجتماعية، حيث انه قائم على تخليص الفرد من الانفعالات السلبية والتي تدفعه إلى الصراعات، بالإضافة إلى ان اللعب يعمل على اعادة تكييف الفرد.

ان الالعاب التربوية تعتبر من الوسائل الحديثة في التدريس، ذلك لان لها استخدامات متعددة في الكثير من المواد الدراسية، وهذا كله ينتج عنه فوائد كثيرة التي تحققها طريقة التدريس من خلال استخدام استراتيجية اللعب. ولا ننسى كمية المستجدات التي استحدثت في القرن الحال من تطورات كبيرة والتي كان لها الاثر في العمل على توظيف اسلوب اللعب في التدريس، وهذا من اجل كسب الاطفال الخبرات والمعارف في كافة المواد التعليمية على اختلافها، لما لها من أهمية كبيرة في الكثير من المجالات وخصوصا في التعليم. (نجم، ٢٠١١).

وتعتبر الالعاب التعليمة هي عبارة عن نشاط ترويحي ونشاط ذهني ايضا حيث تشتمل على اللعاب الفيديو الخاصة، والعاب الكمبيوتر، والهواتف النقالة، وبالصفة العامة فهي تضم جميع الالعاب الالكترونية، فهي عبارة عن برنامج معلوماتي تكون على هيئة العاب، وهذا النشاط يتم ممارسته بطريقة مختلفة عن الطريقة التي تمارس فيها الأنشطة الاخرى لان الوسائل التي تعتمدها تكون ذات صبغة خاصة بها، وهي بطبيعتها تعتمد على الحواسيب، والهواتف النقالة، والعاب الفيدويو المتحركة والمحمولة، من التلفاز إلى الكثير من الوسائط الاخرى.(نمرود، ٢٠١٨).

مشكلة الدراسة:

ان تحسين جودة التعليم وعملياته التعلمية تعتبر من أهم القضايا التي قد تم التركيز عليها في الحقل التربوي منذ بداية القرن الحادي والعشرين، ذلك ان الحقل التربوي يواجه الكثير من التحديثات والتغيرات على المستوى الثقافي والاجتماعي والاقتصادي والتكنولوجي. ان التقدم العلمي والتكنولوجي الحاصل كان من أهم المتغيرات التي قد شهدها الحقل التربوي وقد باتت الحاجة ملحة إلى توظيف التكنولوجيا في تطوير طرائق تدريس جديدة في تقديم المادة التعليمية.

وهنا تكمن مشكلة الدراسة إلى انه هناك الكثير من الدلائل تشير بأن المعملين ليس لديهم العلم الكافي بكيفية توظيف التكنولوجيا التعليمية وهي توظيف الالعاب التعليمية في عملية التدريس على الرغم من المميزات الايجابية التي توفرها لكل من الطالب والمعلم، وهذا ما اشار اليه (مراد، ٢٠١٤) في دراسته والتي اسفرت نتائجها إلى ان هناك تدني واضح في استخدام تقنيات التعليم لمعلمي المرحلة الاساسية، وهنا بات من الضروري ان يتم الكشف عن دور توظيف معلمات اللغة العربية للألعاب التعليمية التربوية في تحسين مستوى طالبات المرحلة الاعدادية:

أسئلة الدراسة:

-ما درجة توظيف معلمات اللغة العربية للمرحلة الاعدادية للألعاب التعليمية في التدريس؟

- هل هناك تأثير لدرجة توظيف معلمات اللغة العربية للألعاب التعليمية في التدريس تعزى لسنوات الخبرة (٥ سنوات فأقل، ٦- ١٠سنوات، اكثر من ١٠ سنوات)؟

أهداف الدراسة:

تم تحديد أهداف الدراسة بناء على ما يلي:

-تحديد درجة توظيف معلمات اللغة العربية للألعاب التعليمية في عملية التدريس.

-التعرف على مدى تأثير الألعاب التعليمية لدى المرحلة الإعدادية تبعا لمتغير سنوات الخبرة

أهمية الدراسة:

ان الدراسة الحالية تستمد أهميتها من أهمية الموضوع المبحوث في وهو محاولة الكشف عن دور توظيف معلمات اللغة العربية للألعاب التعليمية التربوية في تحسين مستوى طالبات المرحلة الاعدادية في العراق، وتتمثل الاهمية من خلال تناولها جانبين مهمين وهما:

الأهمية النظرية: تبدو الأهمية النظرية من خلال ما ستضيفه الدراسة الحالية من معلومات جديدة إلى المعرفة الإنسانية حول دور دور توظيف معلمات اللغة العربية للألعاب التعليمية التربوية في تحسين مستوى طالبات المرحلة الاعدادية .

الأهمية التطبيقية: تبدو الأهمية التطبيقية فيما يترتب على نتائج الدراسة من فوائد عملية في الميدان التربوي والنفسي، وتتمثل الأهمية التطبيقية فيما يأتي:

يستفيد من نتائج الدراسة الحالية المسؤولين التربويين في المجال التربوي وعلى وجه الخصوص المرحلة الاعدادية من خلال الوقوف على دور توظيف معلمات اللغة العربية للألعاب التعليمية التربوية في تحسين مستوى طالبات المرحلة الاعدادية وتوجيه أنظار المهتمين، والدارسين، والباحثين إلى البحث في هذا المجال.

-يمكن أن يستفيد الباحثون من أداة الدراسة في الدراسات ذات الصلة بموضوع الدراسة الحالية، وتطبيقهما في بيئات أخرى.

التعريفات الإجرائية:

الألعاب التربوية التعليمية: تعرف بأنها استغلال أنشطة اللعب في اكتساب المعرفة وتقريب مبادئ العلم للأطفال وتوسيع أفاقهم المعرفية (الحيلة، ٢٠٠٤، ٢٩)

الألعاب التعليمية: هي مجموعة الألعاب التي تم اختيارها بناء على مواصفات اللعبة ذاتها كما تقدمها الشركة الصانعة وملاءمتها لأعمار أفراد الدراسة، ويتوقع أن تفيد في تطوير العمليات المعرفية.

المرحلة الإعدادية: هي التعليم في المرحلة الثانية من مراحل التعليم العام، ويكون عادة من سن الثالثة عشر الى سن السادسة عشر (شحاتة والنجار، ٢٠٠٣، ١١٥).

حدود الدراسة:

-**الحدود البشرية:** اقتصرت عينة الدراسة على معلمات المرحلة الاعدادية في العراق.

-**الحدود المكانية:** معلمات المرحلة الاعدادية في محافظة الانبار

-**الحدود الزمانية:** سوف يتم إجراء الدراسة في العام الدراسي (٢٠٢٣/٢٠٢٤)م.

-**الحدود العملية الإجرائية:** تحددت نتائج الدراسة في ضوء دلالات الصدق والثبات للأداة المستخدمة في الدراسة، وفي ضوء الأبعاد التي تقيسها.

الفصل الثاني

الإطار النظري والدراسات السابقة

مفهوم اللعب

قام (Good) والمشار اليه في (بني هاني، ٢٠١٠) بتعريف اللعب على أنه:"نشاط موجه أو غير موجه، يقوم به الأطفال من أجل تحقيق المتعة والتسلية ويستغله الكبار عادة ليسهم في تنمية سلوكهم وشخصياتهم بأبعادها المختلفة العقلية والجسمية والوجدانية".

أما (Taylor) المشار إليه في (بني هاني، ٢٠١٠) فقد عرّفت اللعب أنه:" أنفاس الحياة بالنسبة للطفل، وإنه حياته، وليس مجرد طريقة لتمضية الوقت وإشغال الذات، فاللعب للطفل هو كما التربية، والاستكشاف والتعبير الذاتي والترويح والعمل للكبار".

وقد قام بتعريفه بياجيه (Piagae) المشار إليه في (بني هاني،٢٠١٠) على أنه:" عملية تمثيل يعمل على تحويل المعلومات الواردة لتلائم حاجات الفرد فاللعب والتقليد والمحاكاة جزء لا يتجزأ من عملية النماء العقلي والذكاء".

اللعب وفوائده بالجوانب التربوية والنفسية:

هناك العديد من الفوائد التربوية والنفسية الايجابية للألعاب التربوية والتي لها تأثير ايجابي على الطالب والاسرة والمجتمع ككل. ويمكن ايجازها بالنقاط التالية: (بلقيس ومرعي، ٢٠١٢):

١-ان اللعب التربوي يعد من الوسائط التي تعمل وبدرجة عالية على صقل شخصية الطفل، وهو يعتبر الاساس للنشاطات التعليمية والتربوية والتي سوف تراقفه طيلة حياته التعليمية.

٢-ان الكثير من الدراسات قد أثبتت ان اللعب في كافة مستوياته واشكاله وانواعه يعتبر من الضروريات من اجل نمو العضلات وتطورها بالإضافة إلى اكتساب المهارات الحركية والتي يحاجها الاطفال في التعلم من اجل الاكتشاف وتطور الذات وتكوينها من الناحية الجسدية والعقلية بشكل سليم.

٣-يعتبر اللعب من ادوات التعرف على الاطفال لانها تمكن المعلم من ان يكتشف مظاهر الاضطراب لدى الطفل ونموه وتطوره من الناحية الحركية والوجدانية والعقلية.

٤-ان اللعب يساعد الاطفال على اكتشاف العالم الخارجي المحيط به، وايضا يكسبه العديد من المعارف والخبرات المختلفة المتعلقة بالبيئة والاشياء وكل ما هو متعلق به.

٥-من خلال ممارسة الطفل اللعب يتخلص من جميع الانفعالات والتوترات المتجمعة والمتولدة لديه فهو يعد وسيلة للتخلص من الكتب والانفعالات واعادة التوازن والهدوء والراحة النفسية.

٦-ان اللعب يعتبر اداة تعبيرية ولغة تواصل بين الاطفال فيما بينهم وبين الاطفال والكبار ايضا وهو يعد من أهم وافضل الوسائل التي من خلالها يتم التعرف على عالم الاطفال وكيفية فهمه.

٧-الترفيه والتسلية والمتعة وقضاء اوقات الفراغ مما يعود بالفائدة والنفع على الطالب بشكل خاص وعلى المجتمع بشكل عام.

٨-يعتبر من عناصر الدافعية والتشويق للطالب حيث يعمل على دفعه وتحفيزه للتعلم المبني على الرغبة.

أهمية استخدام الألعاب التربوية في المرحلة الابتدائية

ان المرحلة الابتدائية تعتبر من المراحل التي تتبلور شخصية الطفل وموهبته، فمن هنا فان استخدام الالعاب التربوية في هذه المرحلة يكون ضرويا جدا ومهماً من اجل مساعدة الطفل على اكتساب المعارف وفهم وادراك الابعاد والعلاقات الانسانية على اختلافها، وهناك ايضا فوائد اخرى للالعاب التعليمة التربوية في المرحلة الابتدائية ويمكن عرضها على النحو التالي: (بني هاني، ٢٠١٨):

١-ان الالعاب التربوية لها اسهام كبير في التكوين النفسي للطفل، لانه تكمن فيه اساسيات النشاط والتي تسيطر على الطفل في حياته المدرسية وهي تنعكس على معايير شخصيته في المستقبل.

٢-من خلال اللعب الذي يمارسه الطالب فهو هو يدرك ابعاد العلاقات الاجتماعية في المجتمع وهذا من خلال اللعب مع اقرانه في المدرسة.

٣-ان الطالب يتعمل من خلال اللعب ضمن مجموعات منظمة ومتنوعة مع اصدقائه كيفية ضبط السلوك الانساني، واحترام الانظمة والتنظيم ما يتماشى مع الجماعة واحترام خصوصية الاخرين.

٤-ان اللعب يعتبر مدخل رئيسي واساسي من اجل نمو الطفل في المجالات العقلية والانفعالية والنفسية واللغوية، فمن خلال اللعب يبدأ الطفل بتكشف الاشياء ومعرفتها ويتعلم كيفية تصنيف الاشياء على اساس لغوي.

٥-الالعاب التربوية تعمل على مساعدة الكفل على التمييز بين الاشكال والكلمات والالوان.

٦-ان الالعاب التربوية تعمل على تقوية عضلات الاطفال اليدين والقدمين وجميع اجزاء الجسم.

٧-يعتبر اللعب التربوي اداة فعالة في تفريد التعليم وتنظيمه من اجل مواجهة الفروقات الفردية بالإضافة إلى تعليم الاطفال بما يتناسب مع امكانياتهم وقدراتهم.

٨-ان اللعب يعتبر من الطرق العلاجية التي يتم اللجوء اليها عن طريق المربين والمعلمين من اجل مساعدتهم على حل المشكلات والتوترات والاضطرابات التي يعاني منها بعض الطلاب.

٩-ان الالعاب التربوية تعمل على تنشيط القدرات العقلية والحسية بالإضافة إلى تحسين المواهب الابداعية للأطفال.

١٠-ان من خلال الالعاب التربوية يقوم الطفل بتأكيد ذاته وهذا من خلال التفوق على الاخرين بشكل فردي او نطاق جماعي ويتعلم التعاون، والعمل ضمن روح الفريق.

سمات الألعاب التربوية من وجهة نظر العلماء والمفكرين

ان العديد من العلماء التربويين وعلماء النفس والمفكرين قد تحدثوا عن أهمية اللعب، ومنهم العالم (فولكيه) وهذه الاهمية هي: (طويق، ٢٠١٨):

-ان اللعب من غير الممكن ان يزول طيلة الحياة، فمن غير الممكن ان تكون فعاليته عالية الا اذا اشتغل وكأن يلعب.

-ان ما يميز اللعب هو المرونة والحرية، بينما العمل الاخر يتطلب الجهد والتفكير بالنتائج بشكل متواصل.

-ان العمل يحتل مكانة مهمة في نمو الطفل، ولكن دوره مختلف في حياة الطفل وهو مختلف عن حياة الكبار.

-العمل منطوي على الامكانيات التربوية والتعليمية بشكل كبير في عملية النمو.

-ان نشاط العمل يعمل على اكساب الطفل حاجاته الاساسية في الممارسات الفعالة ويكون هذا العمل جذابا ويبعث مشاعر السرور والفرح لدى الطفل وهذا نتيجة لمساهمته ي نشاطاته مع الكبار والاطفال الاخرين.

-ان الاطفال يقومون بمهات عملية على شكل منفرد والدوافع التي توجههم اليها والتي تتسهم بالتركيز على الذات، ويعملون بهدف الحصول على استحسان الوالدين والكبار معا.

نظريات تفسير اللعب

ان العديد من العلماء والمفكرين قد تحدثوا عن أهمية اللعب وهذا بناء على نظرياتهم التي قد تناقلتها الاجيال وهي ما تزال حتى الوقت الحالي والتي تعد هذه النظريات دليلا يتم الاستناد عليه من قلل المعلمين والمهتمين من اولياء الامور ومن هذه النظريات: (طويق، ٢٠٠١: ٢٠-٢٤):

١.نظرية الطاقة الزائدة:

ظهرت هذه النظرية في اواخر القرن الماضي والتي تم وضع اساسها من قبل (شيلر) الشاعر الالماني والفيلسوف هربت سبنسر وتلخص هذه النظرية: على ان اللعب يعتبر من المهمات التي

تعمل على التخلص من الطاقة الزائدة. ومثال على ذلك ان الحيوان الذي تتوفر لديه طاقة تزيد عما هو بحاجة اليه للعمل فانه سوف يصرف هذه الطاقة في اللعب. واذا تم تطبيق هذا على الاطفال فنرى ان الاطفال محاطون بعناية كبيرة بالرعاية من اولياء الامور فهم يقدمون له النظافة والغذاء والعناية بالصحة دون ان يقوم الاطفال بعمل أي شيء، فهنا تتولد لديهم طاقة زائدة يتم تصريفها من خلال اللعب. (طويق، ٢٠٠١).

٢- نظرية الأعداد للحياة المستقبلية:

ان واضع هذه النظرية كارلوس غروس ان اللعب للفرد هو عبارة عن وظيفة بيولوجية هامة، لان اللعب يعمل على تمرين العضلات وبهذا يستطيع الطفل ان يسيطر بشكل تام على عضلاته، وهنا فمن غير الممكن ان يستعملها استعمالا حرا في المستقبل، فاللعب يعتبر اعداد الكائن الحي من اجل ان يعمل في المستقبل الاعمال المفيدة والجادة، ومثال على ذلك الحملات اللذان يتناطحان في لعبهما وهذا يشكل تمرين على القيام بالتناطح الجدي في المستقبل للدفاع عن النفس، والطفلة التي في عامها الثالث والتي تقوم بالاستعداد باللاشعور ان تلعب دور الام والتي تضع لعبتها وتغني لها كي تنام وتهدهدها. وهنا فان مصدر اللعب يعتبر من الغرائز البيولوجية وهنا فقد اكد العلماء وجهة النظر البيولوجية مع اجراء بعض التعديلات البسيطة عليها. وهذا يثبت صحة هذه النظرية بان اللعب يتخذ شكلا خاصا عند كل نوع من أنواع الحيوانات.

٣- النظرية التلخيصية:

وصاحب هذه النظرية هو (ستانلي هول) وتقول هذه النظرية ان اللعب هو عبارة عن تلخيص لجميع النشاطات على اختلافها والتي مر بها الجنس ابشري عبر الاجيال، وهي ليست اعدادا للتدريب على نشاط مقبل ومواجهة الحياة والصعاب. فألعاب القفز والتسلية والصيد والكثير من الاشياء المختلفة هي تعتبر العاب فردية او جماعية وغير منظمة وهذا يعني ان حياة الانسان الاول عندما كان يصطاد الحيوانات ويهيئها لمصلحته، فالطفل حينما يجمع رفاقه في جماعات من اجل اللعب انما يمثل عملية انشاء جماعات اولى في الحياة الانسانية.

٤- النظرية النفسية:

وهي تعتبر نظرية التحليل النفسي ل (فرويد) وهي تركز على العاب الاطفال الخاصة، حيث ترى ان اللعب يساعد الطفل على التخفيف مما يعانيه من قلق وتوتر، والذي كل انسان يحاول التخلص منه بكافة الطرق. ويعتبر اللعب احد هذه الطرق وتشبه هذه الظرية إلى حد ما نظرية الطاقة الزائدة، واللعب عند مدرسة التحليل النفسي فهو تعبيراً رمزياً عن رغباط محبطة او متابعة

لا شعورية، وهو ايضا تعبير يساعد على القضاء على مستوى التوتر والقلق عند الاطفال. (طويق، ٢٠١١).

٥- نظرية جان بياجيه في اللعب:

وهذه النظرية تعود إلى (جان بياجيه) في اللعب وترتبط ارتباطا تاما بتفسيره لنمو الذكاء. ان بياجيه يعتقد ان وجود عمليتي التمثيل والمطابقة يعتبران ضروريتان من اجل نمو كائن عضوي. ومثال على ذلك الاكل حيث ان الطعام بعد ابتلاعه يصبح جزءا من الكائن الحي بينما تعين المطابقة توافق الكائن الحي مع العالم الخارجي مثل تغير خط السير مثلا. وهو يبدأ اللعب في المرحلة الحسية والحركية، وهنا يرى بياجيه ان الطفل حديث الولادة غير مدرك للعالم الخارجي في حدود الاشياء الموجودة في المكان والزمان. وهنا فان تم بناء الحكم على اختلاف ردود الافعال عند الطفل فان الزجاجة الغائبة عن نظره تعتبر زجاجة مفقودة إلى الابد. ان نظرية بياجيه باللعب تقول انها وظيفة بيولوجية واضحة بوصفه تكراراً ونشاطا وتدريبا يتمثل من خلال الخبرات الجديدة والمواقف فهي تعتبر تمثلا عقليا وتقدم الوصف المناسب لنمو النشاطات المتتابعة. وهنا نجد نظرية بياجيه في اللعب تقوم على ثلاث افتراضات رئيسية وهي: (بني هاني، ٢٠١٠):

-ان النمو العقلي يسير من خلال تسلسل محدد وهنا فمن الممكن تسريعه او تأخيره ولكن التجربة لا يمكن ان تغيره وحدها.

-هذا التسلسل لا يكون مستمرا بل انه متألف من مراحل لابد ان تتم كل مرحلة منها قبل ان تبدأ المرحلة المعرفة التالية.

-هذا التسلسل في النمو العقلي من الممن ان يفسر بناء على نوع العمليات المنطقية والتي يشتمل عليها.

تعريف أسلوب التعلم باللعب

يعرف اسلوب اللعب على انه استغلال للأنشطة في اللعب من اجل اكتساب المعرفة وتوسيع مدارك وافاق الاطفال المعرفية. (سلامة، ٢٠١٤).

دور المعلم خلال استخدام أسلوب التعلم باللعب

عند اختيار المعلم لأسلوب اللعب في التعلم ينبغي ان يراعي العديد من الملاحظات وهي على النحو التالي: (بني هاني، ٢٠١٨):

١-العمل على اجراء دراسة كافية وشاملة للالعاب والدمى التي تتوفر في بيئة الطالب واستبعاد الغير مناسب.

٢-يجب العمل على التخطيط بشكل سليم من اجل استغلال هذه النشاطات والالعاب من اجل خدمة الهدف التربوي بما يتناسب مع قدرات الطفل واحتياجاته.

٣-يجب وضع وتوضيح القواعد والشروط الخاصة باللعبة للطلاب.

٤-العمل على ترتيب مجموعات وتحديد كل دور طالب فيها.

٥-العمل على مراقبة الطلاب وهذا من خلال تنفيذ اللعبة بالإضافة إلى تقديم المساعدة والتدخل في الوقت المناسب.

أنواع الألعاب التربوية

بحسب آراء الكثير من العلماء والمربين التربويين تم تقسيم الالعاب التربوية إلى الاقسام التالية: (طويق، ٢٠١٨):

١. **ألعاب الدمى:** مثل السيارات والقطارات، وادوات الصيد، واشكال الحيوانات، والدمى والآلات وأدوات الزينة... الخ.

٢. **الألعاب الحركية:** مثل العاب القذف والرمي، والتركيب والسباق، والمصارعة، التأرجح، التوازن، الجري، والعاب الكرة.

٣. **ألعاب الذكاء:** مثل حل المشكلات، والفوازير، والكلمات المتقاطعة...الخ.

٤. **الألعاب التمثيلية:** مثل لعب الادوار والتمثيل المسرحي.

٥. **ألعاب الغناء والرقص:** مثل تقليد الاغاني، والغناء المتثيلي، والرقص الشعبي..الخ.

٦. **ألعاب الحظ:** مثل الثعابين والسلالم، العاب التخمين، الدومينو.

٧. **ألعاب القصص والألعاب الثقافية:** مثل المسابقات الشعرية، وبطاقات التعبير.

شروط اختيار المعلم للألعاب التربوية

هناك العديد من الامور يجب مراعاتها عند اختيار الالعاب التربوية لاستخدامها وهي على النحو التالي: (سلامة، ٢٠١٤):

١. **تحقيق الهدف:** ان لكل لعبة هدفاً تربوياً يجب تحقيقه فهنا فان استخدام الالعاب التربوية يجب ان يحقق الاهداف التربوية المرسومة بشكل مباشر.

٢. **المستوى العمري:** هنا يجب ان يتناسب مستوى الالعاب الموضوعة مع مستوياتها العقلية والمعرفية، أي ان الالعاب التي تناسب الطلبة الصغار لا تتناسب مع الطلاب الكبار.

٣. **إثارة التفكير:** ان الالعاب التربوية يجب ان تساعد الطلاب في اثارة التفكير وتوسيع مدارك الطفل المتنوعة وهذا من خلال اثارة التساؤلات المختلفة.

٤. **عنصر الخطورة:** وهنا يجب ان تخلو الالعاب التربوية بشكل نهائي من عنصر الخطورة والذي من الممكن ان يلحق الأذى والضرر بالطفل نتيجة لاستخدامها.

٥. **عدد الطلاب:** وهنا يجب ان تتناسب الالعاب التربوية مع عدد الطلبة، فهناك العابا تصلح للتعلم الفردي والاخرى تصلح للتعلم الجماعي.

٦. **الانسجام والتوافق مع البيئة:** وهنا يجب القول انه كلما كانت اللعبة آتية من البيئة المحلية للطالب ويتم التعامل مع الموجودات الفعلية والمألوفة كلما كانت أكثر اثارة وقبولاً ومنفعة.

٧. **الاستمرارية:** ان الطفل من الممكن ان يميل إلى القسوة في التعامل مع الالعاب التربوية، وتتعرض للرفس والسقوط في حالة الغضب. وهنا يجب مراعاة الاستمرارية عند القيام بشراء او تصميم الالعاب التربوية وتقديمها للطالب.

الدراسات السابقة

أولاً: الدراسات العربية:

سوف يتطرق الباحث في هذا الجانب إلى البحث في الدراسات السابقة العربية والأجنبية التي بحثت في موضوع الدراسة، وسوف يتم ترتيب الدراسات من الأقدم إلى الأحدث.

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

وأجرى كل من الشحروري، والريماوي، (٢٠١١) دراسة بعنوان " أثر الألعاب الالكترونية على عمليات التذكر وحل المشكلات واتخاذ القرار لدى أطفال مرحلة الطفولة المتوسطة في الأردن".

هدفت الدراسة إلى استقصاء أثر ممارسة الألعاب الإلكترونية على عمليات التذكر وحل المشكلات واتخاذ القرار لدى أطفال مرحلة الطفولة المتوسطة في الأردن. ولتحقيق هذا الهدف تم اختيار أفراد الدراسة من طلبة الصف الخامس الابتدائي ذكورًا وإناثًا من مدارس المنهل ومدرسة الريادة العلمية. حيث بلغ عدد أفراد الدراسة (75) طالبًا وطالبة، قسموا إلى مجموعة تجريبية عدد أفرادها (36) طالبًا وطالبة قسمت إلى مجموعتين فرعيتين مجموعة تلعب ألعابًا موجهة ومجموعة تلعب ألعابًا غير موجهة، ومجموعة ضابطة بلغ عدد أفرادها (39) طالبًا وطالبة. تم إعداد بطاريتي ألعاب الكترونية، البطارية الأولى تضمنت ألعابًا موجهة والبطارية الثانية ألعابًا غير موجهة. مارست المجموعة التجريبية بنوعيها ذكورًا وإناثًا هذه الألعاب بواقع حصة واحدة أسبوعيًا على مدى الفصل الدراسي الأول ٢٠٠٦-٢٠٠٧، أظهرت نتائج الدراسة أن للألعاب الإلكترونية أثرًا على عمليات التذكر وحل المشكلات واتخاذ القرار لدى أفراد المجموعة غير الموجهة مقارنة بالمجموعتين الموجهة والضابطة، كما أظهرت أن للألعاب الإلكترونية أثرًا على عملية اتخاذ القرار لدى ذكور المجموعة غير الموجهة.

وقامت قويدير،(٢٠١٢) بدراسة بعنوان "أثر الألعاب الإلكترونية على السلوكيات لدى الأطفال دراسة وصفية تحليلية على عينة من الأطفال المتمدرسين بالجزائر العاصمة".

هدفت الدراسة الى التعرف الى أثر الألعاب الإلكترونية على السلوكيات لدى الأطفال المتمدرسين بالجزائر العاصمة، تكونت عينة الدراسة من 200 مفردة من الأطفال الجزائريين الذين يتراوح سنهم ما بين 07 و 12 عاما والذين يمارسون الألعاب الإلكترونية ويقطنون بالجزائر العاصمة، تم اختيارهم من مدارس في الأحياء الراقية والمتوسطة والشعبية، تم استخدام الاستبيان والمقابلة والملاحظة كأدوات لجمع بيانات الدراسة. وتوصلت الدراسة الى اهم النتائج التالية: للألعاب الإلكترونية تأثير على سلوك الأطفال. تعمل هذه الألعاب على تعليم الطفل كيفية التعامل مع التكنولوجيات الحديثة كالكمبيوتر والإنترنت والأجهزة الإلكترونية.

وقامت عفيفي،(٢٠١٥) بدراسة بعنوان "أثر برنامج للألعاب التعليمية في تنمية التفكير الابتكاري والإتجاه نحو العلوم لدى الأطفال".

هدفت الدراسة الى التعرف الى أثر برنامج للألعاب التعليمية في تنمية التفكير الابتكاري والإتجاه نحو العلوم لدى الأطفال. تكون مجتمع الدراسة من (١٢٠) تلميذا وتلميذة من تلاميذ وتلميذات الصف الخامس الابتدائي بمحافظة الشرقية بمنطقة الزقازيق. قامت الباحثة بتقسيم الطلبة على

مجموعة تجريبية ومجموعة ضابطة كل منها مكون من (٣٠) من الذكور، و(٣٠) إناث. استخدمت الباحثة مقياس تورانس، ومقياس ستانفورد – بينيه، ومقياس الاتجاه نحو العلوم. وتوصلت الدراسة الى اهم النتائج التالية: توجد فروق ذات دلالة احصائية بين متوسط درجات المجموعة التجريبية التي درست بمدخل الألعاب التعليمية ومتوسط درجات المجموعة الضابطة التي درست بالمدخل التقليدي في التفكير الابتكاري لصالح المجموعة التجريبية. توجد فروق ذات دلالة احصائية بين متوسطي درجات المجموعة التجريبية التي درست بمدخل الألعاب التعليمية في التفكير الابتكاري في كل من التطبيق القبلي والتطبيق البعدي لصالح متوسطها في التطبيق البعدي، توجد فروق ذات دلالة احصائية بين متوسط درجات كل من المجموعة التجريبية التي درست بمدخل الألعاب التعليمية ومتوسط درجات المجموعة الضابطة التي درست بالمدخل التقليدي في الاتجاه نحو العلوم لصالح المجموعة التجريبية. توجد فروق ذات دلالة احصائية بين متوسط درجات المجموعة التجريبية التي درست بمدخل الألعاب التعليمية في الاتجاه نحو العلوم في كل من التطبيق القبلي والبعدي لصالح متوسطها في التطبيق البعدي.

ثانياً: الدراسات الأجنبية

قام اكاي وازوبي (Akcay & Ozcebe, 2012) بدراسة في تركيا هدفت الكشف عن أثر استخدام ألعاب الحاسوب في التعليم لدى طلبة مرحلة الروضة واتجاهات أولياء الأمور نحو الاستخدام. تكونت عينة الدراسة من (٩٣) من أولياء الأمور وأطفالهم اختيروا عشوائياً في عدد من دور الروضة في مدينة أنقرة. ولتحقيق هدف الدراسة، أُستخدمت ألعاب الفيديو في التدريس إضافة لاستخدام مقياس الاتجاهات الخاص بأولياء الأمور. أظهرت نتائج الدراسة وجود أثر إيجابي لاستخدام ألعاب الحاسوب التربوية في تعليم طلبة الروضة. كما وبينت النتائج أن اتجاهات أولياء الأمور حول استخدام ألعاب الحاسوب في التعليم كانت إيجابية.

وأجرى بفانشاندرا وكولانثيان وهايدر (Puvanachandra, Kulanthayan & Hyder, 2012) دراسة في ماليزيا هدفت الكشف عن أثر استخدام إحدى الألعاب التربوية في زيادة وعي أطفال الروضة حول قواعد الطرق والسلامة المرورية. تكونت عينة الدراسة من (١٩) طفلاً وطفلة إضافة إلى أولياء أمورهم وثلاثة من المعلمات اختيروا بالطريقة العشوائية. ولتحقيق هدف الدراسة، تم تطوير برنامج تدريسي مبني على ألعاب الحاسوب حول قواعد الطرق والسلامة المرورية، واستخدام المقابلة مع أولياء الأمور والمعلمات. أظهرت نتائج الدراسة وجود أثر إيجابي لاستخدام البرنامج التدريسي المبني على ألعاب الحاسوب في تعزيز وعي الأطفال حول السلامة

المروروية وقواعد الطرق. أظهرت النتائج وجود اتجاهات إيجابية لدى أولياء الأمور والمعلمات في استخدام ألعاب الحاسوب في التعليم.

أجرت اتان ويوسال وسيسك (Atan, Uysal & Cicek, 2013) دراسة في تركيا هدفت الكشف عن اتجاهات أولياء الأمور لطلبة مرحلة الروضة حول استخدام الألعاب التربوية في التدريس. تكونت عينة الدراسة من (١٤٨) من آباء وأمهات أطفال مرحلة الروضة اختيروا عشوائياً. ولتحقيق هدف الدراسة، أُستخدم مقياس اتجاهات المقابلة المفتوحة في عملية جمع البيانات. أشارت نتائج الدراسة أن اتجاهات أولياء الأمور حول استخدام الألعاب التربوية في التعليم كانت إيجابية. أشارت النتائج بوجود فروق في اتجاهات أولياء الأمور تعزى لمتغير المستوى التعليمي ولصالح حملة الشهادات الجامعية، تعزى لمتغير العمر ولصالح الأقل عمراً وعدم وجود فروق تعزى إلى الجنس.

قام الجعفري، ورايس، وجاليغهر وهوسي (Aljafari, Rice, Gallagher & Hosey, 2015) بدراسة في المملكة المتحدة هدفت الى التعرف على أثر استخدام ألعاب الفيديو الإرشادية في تحسين الصحة السنية لدى الأطفال في مرحلة الروضة والصفوف الدنيا. تكونت عينة الدراسة من (١١٠) من طلبة الروضة والمرحلة الأساسية الدنيا في الفئة العمرية (٤-١٠) سنوات. ولتحقيق هدف الدراسة، تمّ استخدام إحدى ألعاب الفيديو الإرشادية في تحسين وعي الطلبة حول الصحة السنية. أشارت نتائج الدراسة بوجود أثر إيجابي دال إحصائياً لاستخدام لعبة الفيديو الإرشادية في تحسين وعي الأطفال حول الصحة السنية والعناية بالأسنان. كما أظهرت النتائج وجود أثر إيجابي في تحسين معرفة الأطفال حول الأغذية المفيدة.

كما هدفت الدراسة التي أجراها فيجيانو، (Viggiano, Viggiano et al., 2015) في إيطاليا التعرف إلى أثر استخدام إحدى الألعاب التربوية في تحسين وعي الأطفال في الصفوف الدنيا حول التغذية. وتكونت عينة الدراسة من (٣١١٠) من الأطفال اختيروا عشوائياً من (٢٠) مدرسة من المدارس الأساسية في جنوب إيطاليا. ولتحقيق هدف الدراسة، أُستخدمت بطاقة ملاحظة وبرنامج تدريسي قائم على ألعاب الفيديو التربوية لتدريس الطلبة حول السلوكات الرياضية. أشارت نتائج الدراسة بوجود أثر إيجابي ذو دلالة إحصائية لاستخدام ألعاب الفيديو في تحسين معرفة الطلبة حول السلوكات الصحية الغذائية.

التعقيب على الدراسات السابقة:

يلاحظ الباحث من خلال عرضه لبعض الدراسات السابقة انها جاءت عامة وفي جانب اخر جاءت خاصة، فان معظمها قد تناول العب بأشكاله، كدراسة محمد وعبيدات (٢٠١٠) التي

تناولت الألعاب التربوية المحوسبة، ودراسة الريماوي والشحروري (٢٠١١) الألعاب الالكترونية، قويدر (٢٠١٢). اما دراسة اكاي وازوبي (٢٠١٢) تناولت استخدام العاب الحاسوب، ودراسة (بافانشادرا وكولانثيان وهايدر ٢٠١٢) قامت باستخدام الألعاب التربوية.

وهناك دراسات تناولت اثر تلك الألعاب على تحصيل بعض المفاهيم الرياضية كدراسة (محمد وعبيدات، ٢٠١٠) ودراسة (الشحروري، والريماوي، ٢٠١١) في حل المشكلات، و قويدر في معرفة سلوكيات الأطفال والعفيفي ٢٠١٥ في تنمية التفكير الابتكاري، والجعفري ورايس، وجولجهر وهوسي ٢٠١٥ في تحسين الصحة السنية. ودراسة فيجيانو ٢٠١٥ في تحسين وعي الأطفال حول التربية.

لذا أهم ما تتميز به الدراسة الحالية باختلافها عن الدراسات السابقة من نوع الدراسة ومجتمعها وتاريخ هذه الدراسة، اذ تناولت استخدام الألعاب التعليمية في تحسين مستوى طالبات المرحلة الإعدادية في محافظة الانبهار والتي لم تتناولها أي دراسة من الدراسات السابقة التي تم اجراؤها حسب علم الباحث. كما تبين من خلال اطلاعه على الدراسات السابقة العربية والأجنبية اهتمامها بالألعاب التعليمية خاصة التربوية منها للكشف عن دورها في المواد الدراسية المختلفة. اذ لم يجد الباحث حسب اطلاعه أي دراسة تمت في الجمهورية العراقية وخاصة محافظة الانبار وهذا ما تتميز به الدراسة الحالية عن الدراسات السابقة.

الطريقة والإجراءات

يتضمن هذا الفصل منهج الدراسة ومجتمع الدراسة والعينة وأدوات الدراسة ومُتغيرات الدراسة وإجراءات تنفيذها والتحليلات والمعالجات الإحصائية.

منهجية الدراسة:

يعرف المنهج الوصفي على انه عبارة عن منهج علمي بحث يستخدم في العلوم الإنسانية على كافة أشكالها، وهو منهج يصف البحوث كما هي على ارض الواقع من غير ادخال أي متغيرات للدراسة أو من غير ادخال أي عوامل التغير التي تحدث، فهو يدرس الطريقة ولا يتطرق إلى الكيفية. (الدليمي، ٢٠١٤).

قام الباحث باستخدام المنهج الوصفي المسحي عن طريق توزيع الاستبانه على عينة مُتاحة من مدرسات اللغة العربية ممن يعملون في مدارس العراقية للمرحلة الاعدادية.

مجتمع الدراسة:

مجتمع الدارسة هو المجموعة الكلية للعناصر التي يسعى الباحث لتعميمها على النتائج المرتبطة بالمشكلة وموضوع الدراسة. (الأسود، ٢٠١٩).

تكون مُجتمع الدراسة من جميع المعلمات اللواتي يدرسن مادة اللغة العربية للمرحلة الاعدادية للبنات خلال العام الدراسي ٢٠٢٣-٢٠٢٤والبالغ عددهنّ (١٤٤) معلمة، يتوزعن على (٤٩) مدرسة.

عينة الدراسة:

عينة الدراسة هي عدد محدد أو جزء من إجمالي عدد مفردات مجتمع الدراسة وذلك ضمن شروط يجب ان تتمثل بها مجتمع الدراسة تمثيلا محدودا، وهذا يعني انها مجموعة من الوحدات تتصف بنفس الصفات مجتمع الدراسة. (إدريس، ٢٠١٢)

تم اختيار عينة الدراسة بالطريقة العشوائية القصدية تكونت من (٣١) معلمة، ممن يدرسون في مدرسة ثانوية ابن زيدون للبنات في محافظة الانبار للعام الدراسي ٢٠٢٣/٢٠٢٤ووفق الخصائص الديمغرافية التالية:

جدول رقم (١)

أفراد عينة الدراسة حسب متغير سنوات الخبرة

المستوى	العدد	النسبة المئوية %
5 سنوات فأقل	18	58.1
6-10 سنوات	7	22.6
اكثر من 10 سنوات	6	19.4

يظهر من الجدول رقم (١) أعلاه ان عدد سنوات الخبرة للفئة ٥ سنوات فأقل كانت هي الاعلى بنسبة مئوية (٥٨.١%)، يليه من (٦-١٠) سنوات، وبنسبة مئوية (٢٢.٦%)، اما في المرتبة الاخيرة فكانت لفئة اكثر من ١٠ سنوات بنسبة مئوية (١٩.٤%).

أداة الدراسة:

قام الباحث بإعداد مقياس للكشف عن درجة توظيف معلمات المرحلة الاعدادية للألعاب التعليمية في التدريس في محافظة الانبار. اذ تضمن المقياس على (٢٧) تم تقسيمه على ثلاث مجالات، كما هو مبين في الجدول رقم (٢)، وذلك بعد الرجوع إلى الأدب النظري والدراسات السابقة للتأكد من صدقها وثباتها وإيجاد مُعاملات الصدق والثبات المُناسِبة، وكما هو مبين في الآتي.

جدول رقم (٢)

مجالات الدراسة

الرقم	المجال	عدد الفقرات
١	المجال الأول :توفر الألعاب التعليمية	٥

٢	المجال الثاني :اكساب المفاهيم	٥
٣	المجال الثالث :تحفيز الطلبة	٦
	الأداة الكلية	١٦

صدق بناء المقياس:

الصدق هو صلاحية الأسلوب أو الأداة التي يتم فيها القياس او بمعنى آخر صلاحية أداة البحث وقدرتها في تحقيق أهداف الدراسة وهذا يدل على ارتفاع مستوى الثقة في ما توصل إليه الباحث من نتائج ليتمكن من الانتقال إلى تعميمها. (المشهداني، ٢٠١٩).

اتبع الباحث لعمل صدق البناء للمقياس لحساب معاملات ارتباط بيرسون بين المجالات والأداة الكلية للمقياس، وإيجاد مدى ارتباط مجالات أداة الدراسة مع الاداة ككل والارتباطات البينية للمجالات، وكما هو بين في الآتي:

الجدول (٣) معاملات ارتباط بيرسون بين مجالات درجة توظيف معلمات الصف الخامس العلمي للالعاب التعليمية والمقياس الكلي

المجال	الارتباط	المجال الأول : توفر الألعاب التعليمية	المجال الثاني : اكساب المفاهيم	المجال الثالث : تحفيز الطلبة	الأداة الكلية
المجال الأول :توفر الألعاب التعليمية	ارتباط بيرسون	1	.391*	.113	.807**
	الدلالة		.030	.545	.000
	العدد	31	31	31	31
المجال الثاني :اكساب المفاهيم	ارتباط بيرسون	.391*	1	.328	.786**
	الدلالة	.030		.072	.000
	العدد	31	31	31	31
المجال الثالث :تحفيز الطلبة	ارتباط بيرسون	.113	.328	1	.528**
	الدلالة	.545	.072		.002
	العدد	31	31	31	31
الأداة الكلية	ارتباط بيرسون	.807**	.786**	.528**	1
	الدلالة	.000	.000	.002	
	العدد	31	31	31	31

***دالة إحصائيا عند مستوى الدلالة (٠.٠٥).**

اظهر الجدول أعلاه ان قيم معاملات ارتباط مجالات اداة الدراسة مع الاداة ككل، جاءت ما بين (٠,٣١-٠,٨٠)، وان قيم معاملات الارتباط البينية لمجالات المقياس تراوحت ما بين (٠,١-٠,٧).

مؤشرات صدق البناء:

للتحقق من مؤشرات صدق البناء، قام الباحث بحساب قيم معاملات ارتباط بيرسون بين فقرات الاداة والمجالات التي تنتمي اليها، وبين الفقرات والاداة ككل، وكما هو مبين في الجدول رقم (٥):

جدول رقم (٤)

قيم معاملات الارتباط بين الفقرات والمجالات والأداة ككل

المجال	الفقرة		معامل الارتباط مع المجال	معامل الارتباط مع الأداة
المجال الأول : توفر الألعاب التعليمية	تعد الالعاب التعليمية المكون الاساسي للمنهاج الدراسي والتي تقوم المدرسة بتوفيره	ارتباط بيرسون	.760**	.689**
		الدلالة	.000	.000
		العدد	31	31
	تساعد المدرسة على توفير استخدام الالعاب التعليمية داخل الغرف الصفية.	ارتباط بيرسون	.739**	.666**
		الدلالة	.000	.000
		العدد	31	31
	تعد توفير الالعاب التعليمة من اهم الاحتياجات التعليمية التي تستجيب لها المدرسة	ارتباط بيرسون	.918**	.737**
		الدلالة	.000	.000
		العدد	31	31
	تهتم المدرسة بسؤال المعلمات عن احتياجاتهن للألعاب التلعيمية داخل الغرفة الصفية	ارتباط بيرسون	.832**	.649**
		الدلالة	.000	.000
		العدد	31	31

	تعتبر المدرسة ان توفير الالعاب التعليمية ذات اهمية كبيرة وتوفر لها مخصصات مالية خاصة بها.	ارتباط بيرسون	.838**	.592**
		الدلالة	.000	.000
		العدد	31	31
	المجال الأول :توفر الألعاب التعليمية	ارتباط بيرسون	1	.807**
		الدلالة		.000
		العدد	31	31
	الأداة الكلية	ارتباط بيرسون	.807**	1
		الدلالة	.000	
		العدد	31	31
المجال الثاني : اكساب المفاهيم	تساعد الالعاب التعليمية على تفاعل الطلبة داخل الغرفة الصفية.	ارتباط بيرسون	.536**	.515**
		الدلالة	.002	.003
		العدد	31	31
	تسهم الالعاب التعليمية على تسهيل عملية تدريس مهارات اللغة العربية	ارتباط بيرسون	.810**	.466**
		الدلالة	.000	.008
		العدد	31	31
	تعد الالعاب التعليمية ذات مهارات اساسية في عملية القراءة.	ارتباط بيرسون	.807**	.646**
		الدلالة	.000	.000
		العدد	31	31
	تعتبر الالعاب التعليمية احد الوسائل المساعدة في تنمية المفاهيم الجديدة للطلبة	ارتباط بيرسون	.846**	.761**
		الدلالة	.000	.000
		العدد	31	31
	تتميز الالعاب التعليمية بانها احد الوسائل الايضاحية لفهم مادة اللغة العربية	ارتباط بيرسون	.818**	.668**
		الدلالة	.000	.000
		العدد	31	31
	المجال الثاني :اكساب المفاهيم	ارتباط بيرسون	1	.786**

		الدلالة		.000
		العدد	31	31
	الأداة الكلية	ارتباط بيرسون	.786**	1
		الدلالة	.000	
		العدد	31	31
المجال الثالث : تحفيز الطلبة	تساعد الالعاب التعليمية على دمج عملية التعلم باللعب	ارتباط بيرسون	.757**	.538**
		الدلالة	.000	.002
		العدد	31	31
	تتميز الألعاب التعليمية بالإثارة وتحفيز الطلبة	ارتباط بيرسون	.775**	.404*
		الدلالة	.000	.024
		العدد	31	31
	تساعد الألعاب الالكترونية بإثارة دافعية المتعلم	ارتباط بيرسون	.845**	.465**
		الدلالة	.000	.008
		العدد	31	31
	تدفع الألعاب التعليمية للمشاركة الفعالة فى الدرس	ارتباط بيرسون	.790**	.319
		الدلالة	.000	.081
		العدد	31	31
	تعرض الالعاب التعليمية البرامج الصور والمؤثرات الصوتية والتى تظهر أحياناً عند حدوث استجابة خاطئة مما يُعد تعزيزاً لإستجابة المتعلم	ارتباط بيرسون	.593**	.399*
		الدلالة	.000	.026
		العدد	31	31
	تسهم الألعاب التعليمية الحصة الصفة تشويقا واثارة	ارتباط بيرسون	.476**	.52
		الدلالة	.007	.780
		العدد	31	31
	المجال الثالث :تحفيز الطلبة	ارتباط بيرسون	1	.528**
		الدلالة		.002
		العدد	31	31

	الأداة الكلية	ارتباط بيرسون	.528**	1
		الدلالة	.002	
		العدد	31	31

***دالة إحصائيا عند مستوى الدلالة (٠.٠٥).**

يظهر الجدول اعلاه ان معاملات الارتباط بين فقرات الاداة ومجال الدراسة والاداة الكلية، كانت مناسبة، حيث تراوحت الارتباطات بين فقرات الاداة ومجالات الدراسة ما بين (٠,٣-٠,٨)، وبين فقرات المجالات والاداة الكلية ما بين (٠,٣-٠,٨)، وهي ملائمة لأغراض البحث العلمي.

ثبات أداة الدراسة

الثبات هو المقياس الذي يقوم بإعطاء نتائج ذاتها في حال قياس الشيء عدة مرات متتالية وتخضع تحت ظروف متماثلة ويعني عدم تناقض المقياس مع نفسه اذا لا تصل المقاييس النفسية إلى دقة المقاييس المتعلقة بالظواهر المادية المختلفة كالطول والوزن والزمن. (الدليمي، ٢٠١٤).

تمّ التأكد من ثبات الأداة بطريقة التعرّف إلى مدى الاتساق الداخلي باستخدام كرونباخ ألفا؛ حيث تم التحقق من ثبات الاتساق الداخلي لاداة الدراسة ومجالاتها، والجدول رقم (٥) يوضح نتائج الثبات.

جدول (٥)

نتائج ثبات أبعاد الدّراسة بأسلوب كرونباخ ألفا لأداة لأداة الدراسة للعينة الاستطلاعية

المقياس ومجالاته	ثبات الاتساق الداخلي
المجال الأول :توفر الألعاب التعليمية	٠,٨٦
المجال الثاني :اكساب المفاهيم	٠,٨٧
المجال الثالث :تحفيز الطلبة	٠,٨٤

يبين الجدول أعلاه أن ثبات الاتساق الداخلي لأداة الدراسة (ككل) بلغ (٠,٨٧)، وتراوحت قيم الثبات للمجالات بين (٠,٨٤-٠,٨٧)، وفي ضوء دلالات الصدق والثبات تبين للباحث ان نتائج الثبات مقبولة لتحقيق أهداف هذه الدراسة.

طرق تصحيح الأداة

أعطي لكل فقرة من فقرات الاستبانة وزن متدرج وفقاً مقياس ليكرت الخماسي وذلك للإجابة عن فقرات الاستبانة، حيث تعطى درجة واحدة (١) لعبارة موافق بدرجة قليلة جداً، ودرجتان (٢) لموافق بدرجة قليلة، وثلاث درجات (٣) لموافق بدرجة وسط، وأربع درجات (٤) لموافق بدرجة

كبيرة، وخمس درجات (٥) لموافق بدرجة كبيرة جداً، وللتعرف إلى مستوى الاجابة، تم تحويل سلم الاجابة الخماسي الى سلم ثلاثي على المستويات، وفقاً للمعادلة الآتية:

القيمة العليا للبديل – القيمة الدنيا للبديل= ٥-١ = ١,٣٣

عدد المستويات ٣

وبذلك تكون درجة الاجابة القليلة: من ١ الى ٢,٣٣.

ودرجة الإجابة المتوسطة: من ٢,٣٤ الى ٣,٦٧.

ودرجة الإجابة الكبيرة: من ٣,٦٨ الى ٥.

المعالجة الاحصائية:

بعد تفريغ استجابات أفراد العينة بإعطائها رموز وإدخال البيانات إلى الحاسوب والذي تم فيه معالجتها إحصائيًا باستخدام برنامج الرزمة الإحصائية للعلوم الاجتماعية (SPSS).

١- استخدام المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية، وذلك للإجابة عن السؤال الاول.

٢- استخراج المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية، كذلك اجراء اختبار تحليل التباين الاحادي على حسب متغيرات الدراسة.

الفصل الرابع

نتائج الدراسة

تضمن هذا الفصل عرضاً للنتائج التي توصلت اليها هذه الدراسة من خلال الاجابة عن أسئلتها، وعلى النحو الآتي:

النتائج المتعلقة بسؤال الدراسة الأول والذي نصه:

ما درجة توظيف معلمات اللغة العربية للألعاب التعليمية في التدريس؟

وللإجابة عن هذا السؤال تم استخراج المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية لمجالات أداة الدراسة، وكما هو مبين في الجدول رقم (٦):

جدول رقم (٦)

المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية لمجالات اداة الدراسة مرتبة تنازليا حسب المتوسطات الحسابية

المجال	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	المستوى
المجال الثالث :تحفيز الطلبة	4,65	0,35	مرتفع
المجال الثاني :اكساب المفاهيم	4,46	0,51	مرتفع
المجال الأول :توفر الألعاب التعليمية	4,06	0,67	مرتفع
الأداة الكلية	4,39	0,38	مرتفع

يتبين من الجدول اعلاه ان المتوسطات الحسابية لفقرات هذا المجال قد جاءت بدرجة مرتفعة حيث جاء المجال الثالث (تحفيز الطلبة) على المرتبة الاولى بأعلى متوسط حسابي بلغ (4.65)، وانحراف معياري (.35)، يليه المجال الثاني (اكساب المفاهيم) في المرتبة الثانية، بمتوسط حسابي (4.46)، وانحراف معياري (.51). وفي المرتبة الاخيرة المجال الاول توفر الالعاب التعليمية في متوسط حسابي (4.06)، وانحراف معياري (.67). وجاءت المتوسطات الحسابية لمجالات الدراسة على النحو التالي:

المجال الأول :توفر الألعاب التعليمية

جدول رقم (٧) المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية لفقرات المجال الاول مرتبة تنازليا حسب المتوسطات الحسابية

المجال	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	المستوى
تعد الالعاب التعليمية المكون الاساسي للمنهاج الدراسي والتي تقوم المدرسة بتوفيره	4.19	0.70	مرتفع
تساعد المدرسة على توفير استخدام الالعاب التعليمية داخل الغرف الصفية.	4.16	0.69	مرتفع
تعد توفير الالعاب التعليمة من اهم الاحتياجات التعليمية التي تستجيب لها المدرسة	4.03	0.91	مرتفع
تهتم المدرسة بسؤال المعلمات عن احتياجاتهن للألعاب التلعيمية داخل الغرفة الصفية	4.00	0.86	مرتفع
تعتبر المدرسة ان توفير الالعاب التعليمية ذات اهمية كبيرة وتوفر لها مخصصات مالية خاصة بها.	3.94	0.93	مرتفع
المجال الأول :توفر الألعاب التعليمية	4.06	0.67	مرتفع

يتبين من الجدول السابق ان المتوسطات الحسابية لفقرات هذا المجال قد جاءت بدرجة مرتفعة حيث جاءت الفقرة التي نصها (تعتبر المدرسة ان توفير الالعاب التعليمية ذات اهمية كبيرة وتوفر لها مخصصات مالية خاصة بها.) على المرتبة الاولى بأعلى متوسط حسابي بلغ (4.12)، وانحراف معياري (.70)، يليه فقرة (تساعد المدرسة على توفير استخدام الالعاب التعليمية داخل الغرف الصفية.) في المرتبة الثانية، بمتوسط حسابي (4.16)، وانحراف معياري (.69). اما في المرتبة الاخيرة فقد جاءت الفقرة التي نصها (تعتبر المدرسة ان توفير الالعاب التعليمية ذات اهمية كبيرة وتوفر لها مخصصات مالية خاصة بها.) بمتوسط حسابي (3.93)، وانحراف معياري (.92).

المجال الثاني :اكساب المفاهيم

جدول رقم (٨)

المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية لفقرات المجال الثاني مرتبة تنازليا حسب المتوسطات الحسابية

المجال	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	المستوى
تساعد الالعاب التعليمية على تفاعل الطلبة داخل الغرفة الصفية.	4.71	0.46	مرتفع
تسهم الالعاب التعليمية على تسهيل عملية تدريس مهارات اللغة العربية	4.55	0.57	مرتفع
تعد الالعاب التعليمية ذات مهارات اساسية في عملية القراءة.	4.55	0.77	مرتفع
تعتبر الالعاب التعليمية احد الوسائل المساعدة في تنمية المفاهيم الجديدة للطلبة	4.39	0.67	مرتفع
تتميز الالعاب التعليمية بانها احد الوسائل الايضاحية لفهم مادة اللغة العربية	4.13	0.81	مرتفع
المجال الثاني :اكساب المفاهيم	4.46	0.51	مرتفع

يتبين من الجدول السابق ان المتوسطات الحسابية لفقرات هذا المجال قد جاءت بدرجة مرتفعة حيث جاءت الفقرة التي نصها (تساعد الالعاب التعليمية على تفاعل الطلبة داخل الغرفة الصفية.) على المرتبة الاولى بأعلى متوسط حسابي بلغ (4.71)، وانحراف معياري (.46)، يليه فقرة (تسهم الالعاب التعليمية على تسهيل عملية تدريس مهارات اللغة العربية) في المرتبة الثانية، بمتوسط حسابي (4.55)، وانحراف معياري (.57). اما في المرتبة الاخيرة فقد جاءت الفقرة التي نصها (تتميز الالعاب التعليمية بانها احد الوسائل الايضاحية لفهم مادة اللغة العربية) بمتوسط حسابي (4.13)، وانحراف معياري (.81).

المجال الثالث : تحفيز الطلبة

جدول رقم (٩)

المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية لفقرات المجال الثالث مرتبة تنازليا حسب المتوسطات الحسابية

الفقرة	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	المستوى
تساعد الالعاب التعليمية على دمج عملية التعلم باللعب	4.84	0.37	مرتفع
تتميز الألعاب التعليمية بالإثارة وتحفيز الطلبة	4.81	0.40	مرتفع

تساعد الألعاب الالكترونية بإثارة دافعية المتعلم	4.74	0.44	**مرتفع**
تدفع الألعاب التعليمية للمشاركة الفعالة فى الدرس	4.74	0.44	**مرتفع**
تعرض الالعاب التعليمية البرامج الصور والمؤثرات الصوتية والتى تظهر أحياناً عند حدوث استجابة خاطئة مما يُعد تعزيزاً لإستجابة المتعلم	4.65	0.55	**مرتفع**
تسهم الألعاب التعليمية الحصة الصفة تشويقا واثارة	4.10	0.83	**مرتفع**
المجال الثالث :تحفيز الطلبة	4.65	0.35	**مرتفع**

يتبين من الجدول رقم (٩) ان المتوسطات الحسابية لفقرات هذا المجال قد جاءت بدرجة مرتفعة حيث جاءت الفقرة التي نصها (تساعد الالعاب التعليمية على دمج عملية التعلم باللعب) بالمرتبة الاولى بأعلى متوسط حسابي بلغ (4.84)، وانحراف معياري (.37)، يليه فقرة (تتميز الألعاب التعليمية بالإثارة وتحفيز الطلبة) في المرتبة الثانية، بمتوسط حسابي (4.81)، وانحراف معياري (.40). اما في المرتبة الاخيرة فقد جاءت الفقرة التي نصها (تسهم الألعاب التعليمية الحصة الصفة تشويقا واثارة) بمتوسط حسابي (4.10)، وانحراف معياري (.83).

اظهرت النتائج ان توظيف المعلمات اللغة العربية للالعاب التعليمية تعد هدف اساسي لاكساب الطلبة، كما اظهرت النتائج والتي جاءت بدرجة مرتفعة وقام بتفسيرها الباحث بأهمية استخدام اللالعاب التعليمية ضمن العملية التعليمية التعلمية لأعطاء الطالبات المزيد من الوعي والقدرة استخدام الالعاب التعليمية ومساعدتها في تحقيق الاهداف الخاصة بالمنهج التعليمي وزيادة حماستهم وتحفيز الدافعية لديهن.

كما يعزو الباحث اتجاه مدارس المرحلة الاعدادية لتوفير الالعاب التعليمية تعد ذات اهمية لجذب كل من الطلبة واولياء امورهم لما تسهمه بتفعيل دور الطلبة على العملية التعليمية بالاضافة لقدرة الادارات على توفير ميزانيات خاصة تسهم في تسهيل تدريس مادة اللغة العربية والتي تتميز بصعوبة تدريسها فكان ولابد من استخدام وسائل تعليمية خاصة تساعد على فهم تلك المادة لدى طالبات المرحلة الاعدادية.

وفيما يتعلق بتحفيز الطلبة في العملية التعليمية والتي اظهرت ايضا ارتفاع درجتها الى ما تتميز به الالعاب التعليمية لرفع الحماس لدى الطالبات وقدرتها على تفاعلهن داخل الغرفة الصفية كزيادة تفاعلهن باستخدام التعلم التعاوني بينهن وانعكاس العلاقة الايجابية بين توافر الالعاب التعليمية في تدريس مادة اللغة العربية وتحفيز الطالبات لاتجاههم نحو فهم المادة.

الاجابة عن السؤال الثاني من الدراسة، والذي نصه:

هل هناك تأثير لدرجة توظيف معلمات اللغة العربية للألعاب التعليمية في التدريس تعزى لسنوات الخبرة (٥ سنوات فأقل، ٦- ١٠سنوات، اكثر من ١٠ سنوات)؟

للإجابة عن هذا السؤال تم استخراج المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية، لمستوى التأثير لدرجة توظيف معلمات اللغة العربية للألعاب التعليمية في التدريس تعزى لسنوات الخبرة (٥ سنوات فأقل، ٦- ١٠سنوات، اكثر من ١٠ سنوات)؟ ، **كذلك اجراء تحليل التباين الاحادي، وكما هو مبين في الجدول رقم (١٠) التالي:**

جدول رقم (١٠)

المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية واختبار ت الثنائي لأثر الخبرة التدريسية

المجال	الخبرة	العدد	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري
المجال الأول :توفر الألعاب التعليمية	5سنوات فأقل	18	3.99	0.76
	6-10سنوات	7	4.20	0.57
	اكثر من 10 سنوات	6	4.13	0.56
	المجموع	31	4.06	0.67
المجال الثاني : اكساب المفاهيم	5سنوات فأقل	18	4.40	0.58
	6-10سنوات	7	4.54	0.30
	اكثر من 10 سنوات	6	4.57	0.51
	المجموع	31	4.46	0.51
المجال الثالث : تحفيز الطلبة	5سنوات فأقل	18	4.70	0.35
	6-10سنوات	7	4.67	0.36
	اكثر من 10 سنوات	6	4.44	0.34
	المجموع	31	4.65	0.35
الأداة الكلية	5سنوات فأقل	18	4.36	0.42
	6-10سنوات	7	4.47	0.33
	اكثر من 10 سنوات	6	4.38	0.36
	المجموع	31	4.39	0.38

يظهر الجدول السابق وجود فروق ظاهرية للمتوسطات الحسابية لأثر عدد سنوات الخبرة على درجة توظيف معلمات اللغة العربية للألعاب التعليمية في التدريس على اتجاهات الطلبة نحو

مهنة التدريس، ولمعرفة وجود فروق تم اجراء اختبار تحليل التباين الاحادي وكما هو مبين في الجدول رقم (١١) التالي:

جدول رقم (١١) تحليل التباين الاحادي لأثر الخبرة التدريسية لدرجة توظيف معلمات اللغة العربية للألعاب التعليمية في التدريس

المجال	المصدر	مجموع المربعات	متوسط المربعات	قيمة ف	مستوى الدلالة
المجال الأول : توفر الألعاب التعليمية	بين المجموعات	٠.260	٠.130	٠.272	٠.764
	داخل المجموعات	13.371	٠.478		
	المجموع	13.631			
المجال الثاني : اكساب المفاهيم	بين المجموعات	٠.180	.090	٠.332	٠.720
	داخل المجموعات	7.610	٠.272		
	المجموع	7.791			
المجال الثالث : تحفيز الطلبة	بين المجموعات	٠.307	٠.153	1.242	٠.304
	داخل المجموعات	3.457	٠.123		
	المجموع	3.763			
الأداة الكلية	بين المجموعات	٠.057	٠.028	.189	٠.829
	داخل المجموعات	4.212	٠.150		
	المجموع	4.269			

أظهرت نتائج اختبار تحليل التباين الاحادي ما يلي:

-عدم وجود فروق ذات دلالة احصائية عند مستوى الدلالة تعزى لأثر الخبرة التدريسية على مجال (توفر الألعاب التعليمية)، حيث بلغت قيمة ف (.27)، وبمستوى دلالة (.76).

-عدم وجود فروق ذات دلالة احصائية عند مستوى الدلالة تعزى لأثر الخبرة التدريسية على مجال (اكساب المفاهيم)، حيث بلغت قيمة ف (.33)، وبمستوى دلالة (.72).

-عدم وجود فروق ذات دلالة احصائية عند مستوى الدلالة تعزى لأثر الخبرة التدريسية على مجال (تحفيز الطلبة)، حيث بلغت قيمة ف (.30)، وبمستوى دلالة (.30).

- عدم وجود فروق ذات دلالة احصائية عند مستوى الدلالة تعزى لأثر الخبرة التدريسية على الاداة ككل.

وفيما يتعلق بنتاج السؤال الثاني والتي اظهرت لعدم وجود للخبرة التدريسية ضمن مجال توفر الالعاب التلعيمية حيث بلغت قيمة ف (.272)، وبمستوى دلالة (.764)، كذلك اظهرت النتائج عدم وجود فروق ذات دلالة احصائية عند مستوى الدلالة (0.05>) تعزى لأثر الخبرة التدريسية على مجال (اكساب المفاهيم)، حيث بلغت قيمة ف (.332)، وبمستوى دلالة (.720). كذلك اظهرت عدم وجود فروق ذات دلالة احصائية عند مستوى الدلالة (0.05>) تعزى لأثر الخبرة التدريسية على مجال (تحفيز الطلبة)، حيث بلغت قيمة ف (.304)، وبمستوى دلالة (.304). كذلك اظهرت النتائج عدم وجود فروق ذات دلالة احصائية عند مستوى الدلالة (0.05>) تعزى لأثر الخبرة التدريسية على الاداة ككل.

فقد اظهر الباحث ان هذه النتيجة عائدة للعمليات المرتبطة داخل المدارس بصورة عامة، وايضا عائدة لدرجة استخدام الالعاب التعليمية اذ اعتبرت من الممارسات الهامة واليومية واليت يتم استخدامها من قبل جميع المعلمات بغض النظر عن ما يحملن من خبرة تدريسية ضمن جميع المجالات وهذا له اثر ايجابي على أهمية الالعاب التعليمية في العملية التعليمية ودورها بخلق بيئة جذابة وآمنة داخل الغرفة الصفية.

التوصيات:

من خلال ما سبق فقد توصل الباحث إلى عدد من التوصيات ومن اهمها:

-ضرورة توفير الالعاب التعليمية بصورة متنوعة واكبر في المدارس.

-ضرورة اجراء ورشات عمل حول استخدامات الالعاب التعليمية.

-اجراء دراسات اخرى مشابهة.

قائمة المصادر والمراجع

أولا المراجع العربية:

١.إدريس، ثابت عبد الرحمن، (٢٠١٢). أهم أساليب ونماذج أدوات البحث العلمي، مجلة الحكمة للدراسات التربوية والنفسية، مؤسسة كنوز الحكمة للنشر والتوزيع، الجزائر.

٢.الأسود، الزهراء (٢٠١٩) نماذج في البحث العلمي إجراءات واعتبارات، مجلة تنوير للبحوث الإنسانية والاجتماعية، العدد ١٢.

٣.بني هاني، وليد (٢٠١٠). التعلم باللعب: ١٠٠ لعبة تعليمية. الطبعة الأولى، عمان: دار علم الثقافة للنشر والتوزيع.

٤.بني هاني، وليد (٢٠١٨). صعوبات التعلم الأنشطة التطبيقية والأساليب العملية لعلاج صعوبات التعلم. عمان: دار علم الثقافة للنشر والتوزيع.

٥.الحلة، محمد (٢٠١٢). الألعاب التربوية وتقنيات إنتاجها: نفسية وتربوية وتطبيقية، عمان، دار المسيرة للنشر والتوزيع والطباعة.

٦.الحيلة، محمد محمود (٢٠٠٣) : الألعاب التربوية وتقنيات إنتاجها سيكولوجياً وعملياً،ط،٢ الأردن، دار الميسرة للنشر والتوزيع .
٧.خوري، سوزان (٢٠١٢). الاحتياجات التدريبية للعاملات في رياض الأطفال في الأردن، رسالة ماجستير غير منشورة، الجامعة الهاشمية، الزرقاء، الأردن.
٨.الدليمي، عصام حسن، وصالح، علي عبد الرحيم (٢٠١٣). البحث العلمي أسسه ومناهجه، دار الرضوان للنشر والتوزيع، عمان
٩.سلامة، ياسر (٢٠١٤). الألعاب الحركية والذهنية للمدارس. عمان: دار علم الثقافة للنشر والتوزيع.
١٠.شحاتة، حسن والنجار، زينب (٢٠٠٣) : معجم المصطلحات التربوية والنفسية، القاهرة، الدار المصرية اللبنانية.
١١.الشحروري، مها، والريماوي، محمد (٢٠١١). أثر الألعاب الإلكترونية على الذاكرة وحل المشكلات وعمليات اتخاذ القرار لدى أطفال مرحلة الطفولة المتوسطة في الأردن، دراسات العلوم التربوية، المجلد ٣٨، الملحق ٢.
١٢.طويق، عبد الإله (٢٠١١). اقرأ وحاول وفكر. عمان: دار علم الثقافة للنشر والتوزيع.
١٣.طويق، عبد الإله (٢٠١٨). تنمية المهارات والتفكير الإبداعي في تعلم الرياضيات. عمان: دار علم الثقافة للنشر والتوزيع.
١٤.عفيفي، أميمة (٢٠١٥). أثر برنامج ألعاب تعليمية في تنمية التفكير الابتكاري والاتجاه نحو العلوم لدى الأطفال مجلة كلية التربية جامعة بني سويف.
١٥.العناني، حنان (٢٠١٢). اللعب لدى الأطفال أسس نظرية وتطبيقية، عمان، دار الفكر للطباعة والنشر.
١٦.قويدر، مريم (٢٠١٢). أثر الألعاب الإلكترونية على سلوك الأطفال: دراسة وصفية تحليلية على عينة من أطفال المدارس في الجزائر العاصمة. رسالة ماجستير غير منشورة، جامعة الجزائر.
١٧.محمد، جبرين، عبيدات، لؤي (٢٠١٠). أثر استخدام الألعاب التعليمية المحوسبة في تحصيل بعض المفاهيم الرياضية لدى طلاب الصف الثالث في منطقة إربد الأولى، مجلة جامعة دمشق – المجلد ٢٦ – العدد (١+٢).
١٨.مراد، عودة (٢٠١٤). واقع استخدام تكنولوجيا المعلومات والاتصالات ومعوقات استخدامها في التدريس لدى معلمي ومعلمات مدارس لواء الشوبك – الأردن، أبحاث ودراسات البلقاء، المجلد ١٧، العدد ١. (١٠٧).
١٩.المشهداني، سعد سلمان (٢٠١٩). منهجية البحث العلمي، دار أسامة، عمان.
٢٠.الموسى، عبد الله، والمبارك، أحمد (٢٠١٥). التعلم الإلكتروني: الأسس والتطبيقات، مؤسسة شبكة البيانات، الرياض.
٢١.نجم، خميس (٢٠١١). أثر استخدام الألعاب الرياضية التعليمية لدى طلاب الصف السابع في تحصيلهم لمادة الرياضيات واتجاهاتهم نحوها. رسالة ماجستير لم يتم نشرها. الجامعة الأردنية. سلطنة عمان. الأردن.
٢٢.النمرود، بشير (٢٠١٨). ألعاب الفيديو وأثرها في الحد من ممارسة النشاط البدني الرياضي الجماعي الترفيهي لدى المراهقين الذكور المتعلمين في المدارس (١٢–١٥ سنة) – القطاع العام – دراسة حالة على متوسطة البساتين الجديدة ببئر مراد رايس – الجزائر، رسالة ماجستير ، جامعة الجزائر، معهد التربية البدنية والرياضة، قسم نظرية ومنهجية التربية البدنية والرياضة، متخصص في الإرشاد النفسي الرياضي.

٢٣.وزارة التربية والتعليم (٢٠١٦). الإطار العام للمناهج والتقييم، عمان، الأردن.

المراجع الأجنبية:

1.Akcay, D. & Ozcebe, H. (2012). Evaluation of computer game playing habits of children at pre-school levels and their families. **Journal of Children, 12**(2), 66-71.
2.Aljafari, A., Rice, C., Gallagher, J. & Hosey, M. (2015). An oral health education video game for high caries risk children: Study protocol for a randomized controlled trial. **Trials, 16:** P 237.
3.Atan, T., Uysal, T. & Cicek, G. (2013). Parents' attitudes towards attending physical education oriented game of their children in kindergarten. **International Journal of Academic Research, 5**(2), 250-254.
4.Bani Hani, Walid (2018). Learning difficulties, applied activities and
5.Puvanachandra, P., Kulanthayan, S. & Hyder, A. (2012). A game of Chinese whispers in Malaysia: Contextual analysis of child road safety education. **Qualitative Health Research, 22**(11), 1476-1485.
6.Viggiano, A., Viggiano, E., Costazo, A., Viggiano, A., Andreozzi, E., Romano, V., Rianna, I., Vicidomini, C., Gargano, G., Incarnato, L., Fevola, C., Volta, P., Tolomeo, P., Tolomeo, C., Scianni, G., Santangelo, G., Santangelo, C., Battista, R., Monda, M., Viggiano, A., Luca, B. & Amaro, S. (2015). Kaledo, a board game for nutrition education of children and adolescents at at school: Cluster randomized controlled trial of healthy lifestyle promotion. **European Journal of Pediatrics, 174**(2), 217-228.
7.Viggiano, A., Viggiano, E., Costazo, A., Viggiano, A., Andreozzi, E., Romano, V., Rianna, I., Vicidomini, C., Gargano, G., Incarnato, L., Fevola, C., Volta, P., Tolomeo, P., Tolomeo, C., Scianni, G., Santangelo, G., Santangelo, C., Battista, R., Monda, M., Viggiano, A., Luca, B. & Amaro, S. (2015). Kaledo, a board game for nutrition education of children and adolescents at at school: Cluster randomized controlled trial of healthy lifestyle promotion. **European Journal of Pediatrics, 174**(2), 217-228.