دور الالعاب التعليمية في تعزيز الفهم في مادة الاجتماعيات لدى طلبة الصف الخامس الابتدائي من وجهه نظر المعلمين

م.م اماني عبد سليم
amwnaljnaby054@gmail.com
وزارة التعليم العالي/ مركز البحوث النفسية

الملخص

يهدف هذا البحث إلى دراسة دور الألعاب التعليمية في تعزيز الفهم لمادة الاجتماعيات لدى طلبة الصف الخامس الابتدائي من وجهة نظر المعلمين، وذلك نظرا للتحديات التي تواجه العملية التعليمية في إيصال المفاهيم الاجتماعية للطلبة باستخدام الطرق التقليدية. تشير الدراسات الحديثة إلى أن للألعاب التعليمية قدرة على تنمية التفكير النقدي والإبداعي وتحفيز التعلم النشط، ما يجعل من الضروري تقييم مدى فاعليتها في الميدان.

اعتمد البحث المنهج الوصفي التحليلي، وشملت عينة البحث (١٠٠) معلم ومعلمة في مديرية الكرخ الثانية بمحافظة بغداد. تم استخدام استبيان مكون من أربعة محاور رئيسية لقياس آراء المعلمين حول تأثير الألعاب التعليمية في الفهم المفاهيمي، ودافعية التعلم، ومدى استخدامها، والتحديات المرتبطة بها.

توصل البحث إلى وجود فروق ذات دلالة إحصائية تشير إلى تأثير الألعاب التعليمية في تعزيز الفهم لدى الطلبة، في حين لم تظهر فروق ذات دلالة إحصائية بين المعلمين والمعلمات في استخدام هذه الألعاب. أوصى البحث بضرورة توفير بيئات صفية مزودة بالتقنيات الحديثة وتدريب المعلمين على تصميم ألعاب تعليمية مناسبة تعزز من الفهم والتفاعل لدى الطلبة.

الكلمات الافتتاحية:الالعاب التعليمية،تعزيز الفهم، الصف الخامس الابتدائي.

The role of educational games in enhancing understanding of social studies among fifth-grade elementary students from the teachers' point of view

A.t. Amany abed sleam
Ministry of Higher Education Psychological Research Center
Baghdad, Iraq

Abstract

This study aims to examine the role of educational games in enhancing understanding of social studies among fifth-grade elementary

students from the perspective of teachers, in light of the challenges faced by traditional teaching methods in effectively delivering social concepts. Recent research indicates that educational games can foster critical and creative thinking and promote active learning, highlighting the need to assess their effectiveness in real educational settings.

The study adopted a descriptive-analytical methodology. The sample consisted of 100 male and female teachers from the Second Karkh Directorate in Baghdad. A questionnaire was used, covering four main axes: conceptual understanding, learning motivation, level of use, and challenges.

The findings revealed statistically significant differences indicating the positive impact of educational games on students' understanding. However, there were no statistically significant differences between male and female teachers in terms of the use of educational games. The study recommended providing classroom environments equipped with modern technologies and training teachers in the design and implementation of educational games that enhance understanding and engagement among students.

Keywords:Educational games,Enhancing understanding, Fifth-grade elementary

أولاً: مشكلة البحث

تنبع أهمية هذه المشكلة من الحاجة إلى استكشاف فعالية استخدام الألعاب التعليمية في تحسين استيعاب الطلاب للمفاهيم الاجتماعية، خاصة في ظل التحديات التي تواجه العملية التعليمية التقليدية. تشير الدراسات إلى أن الألعاب التعليمية يمكن أن تسهم في تنمية مهارات التفكير النقدي والإبداعي لدى الطلاب، مما يعزز من فهمهم للمحتوى الدراسي. ومع ذلك، يظل السؤال قائما حول مدى تطبيق هذه الألعاب في الفصول الدراسية، ومدى تأثيرها الفعلي على تحصيل الطلاب في مادة الاجتماعيات.

لذا، تكمن مشكلة البحث في الحاجة إلى تقييم دور الألعاب التعليمية من منظور المعلمين، باعتبارهم العنصر الأساسي في تنفيذ هذه الاستراتيجيات التعليمية. يتطلب ذلك دراسة ميدانية

تستقصي آراء المعلمين حول استخدام الألعاب التعليمية في تدريس مادة الاجتماعيات، وتحديد مدى تأثيرها على فهم الطلاب للمفاهيم الاجتماعية، بالإضافة إلى التحديات التي قد تواجههم في تطبيق هذه الألعاب داخل الفصول الدراسية.

المشاكل المحتملة التي قد تواجه البحث:

نقص الموارد التكنولوجية: قد تواجه المدارس نقصا في الأجهزة الإلكترونية والبرمجيات اللازمة لتطبيق الألعاب التعليمية، مما يحد من إمكانية تنفيذها بشكل فعال.

مقاومة التغيير من بعض المعلمين: قد يظهر بعض المعلمين مقاومة لاستخدام الألعاب التعليمية بسبب قلة الخبرة أو عدم الاقتناع بفعاليتها، مما يؤثر على تطبيقها في الفصول الدراسية.

تحديات في تصميم الألعاب: قد يكون من الصعب تصميم ألعاب تعليمية تتناسب مع محتوى مادة الاجتماعيات وتلبي احتياجات الطلاب المختلفة، مما يتطلب جهدا إضافيا من المعلمين والمطورين.

تأثير البيئة المدرسية: قد تؤثر البيئة المدرسية، مثل حجم الفصول الدراسية وكثافة الطلاب، على قدرة المعلمين على تنفيذ الألعاب التعليمية بشكل فعال.

تحديات في تقييم فعالية الألعاب: قد يكون من الصعب قياس تأثير الألعاب التعليمية على تحصيل الطلاب وفهمهم للمفاهيم الاجتماعية بشكل دقيق، مما يتطلب أدوات تقييم متخصصة.

تتطلب معالجة هذه المشاكل تضافر الجهود بين المعلمين، الإداريين، والمطورين لضمان تنفيذ الألعاب التعليمية بشكل فعال يسهم في تعزيز فهم الطلاب لمادة الاجتماعيات.

وعليه وفي ضوء ما سبق تحددت مشكلة الدراسة فيما يلي

دور الالعاب التعليمية في تعزيز الفهم في مادة الاجتماعيات لدى طلبة الصف الخامس الابتدائي من نظر وجهه المعلمين؟

ثانياً: أهمية البحث

يعد اللعب أحد المرتكزات السلوكية الطبيعية في حياة الطفل، إذ لا يقتصر دوره على الترفيه والتسلية فحسب، بل يتجاوز ذلك ليشكل أداة تربوية معرفية متكاملة تسهم بفاعلية في تنمية شخصية الطفل في أبعادها النفسية، والاجتماعية، والانفعالية، والمعرفية. ويؤكد علماء النفس التربوي على أن اللعب يمثل إحدى أرقى وسائل التعبير في الطفولة، ويعد وسيطاً تعليمياً وتربوياً مهماً يتيح للطفل الانخراط في عالم من التجارب الغنية التي تسهم في تعزيز جوانب نموه المتعددة، لا سيما تنمية قدراته العقلية من خلال ما يمتلكه من طاقات على التخيل، والإبداع، والتفكير اللامحدود (أحمد، ٢٠١٠: ص ١٤٦).

ومن منظور تربوي حديث، لم يعد اللعب مجرد نشاط جانبي، بل أصبح يعد أحد المفاتيح الرئيسة لتحقيق النمو المعرفي والوجداني للطفل، خصوصا في المرحلة الابتدائية التي تعد القاعدة الأساسية لتشكيل بنية التفكير وتنمية القدرات الذهنية. فاللعب يوفر بيئة تعليمية غنية تعزز لدى الطفل مهارات التفكير العليا مثل: الملاحظة الدقيقة، والتحليل، والمقارنة، والتجريب، وهي مهارات تعد أساسا لأي عملية تعلم ناجحة.

وتتجلى أهمية الألعاب التعليمية من هذا المنطلق، حيث تعد من أبرز الوسائل التعليمية المعاصرة التي تسهم في تحويل المحتوى المجرد إلى خبرات محسوسة وملموسة، مما يعزز فهم الطالب للمفاهيم ويوفر بيئة صفية قائمة على التفاعل النشط. كما أن تنوع الألعاب التعليمية – سواء كانت سمعية، بصرية، حركية، أو تفاعلية – ساهم في تطورها وتوسيع استخدامها بما يتلاءم مع الحاجات النمائية للمتعلمين. وقد أصبحت المؤسسات التربوية تولي اهتماما بالغا بهذه الوسائل، وتتنافس في اقتنائها وتوظيفها بما يخدم أهداف المنهج ويعزز تحقيق نواتج التعلم (محمد، ٢٠٠٩: ص ٧١).

وتشير النظريات الحديثة في علم نفس النمو والشخصية إلى أن بناء شخصية الطفل وتشكيل ملامحها الأساسية يبدأ منذ سنوات الطفولة المبكرة، ويمتد إلى المراحل الدراسية الأولى، مما يجعل هذه المراحل محورية في تكوين الشخصية المتزنة. ويعتبر الابتكار من أعلى أشكال النشاط الإنساني التي ينبغي تنميتها منذ الصغر، كونه عاملاً حاسما في التقدم العلمي والقدرة على مواكبة تحديات العصر (مصطفى، ٢٠٠١: ص ٨٠). وانطلاقا من هذا الوعي، حرصت الدول المتقدمة على تهيئة بيئات تعليمية غنية ومتنوعة تخاطب الحواس وتراعي الخصائص النمائية للأطفال، من خلال توفير وسائل تعليمية سمعية وبصرية وملموسة، بالإضافة إلى توفير أنشطة ثقافية، واجتماعية، وجسدية، وترفيهية، تسهم في بناء شخصية الطفل بصورة متكاملة (غالب، ٢٠٠٧: ص٦).

وفي ظل التطورات المعرفية والتكنولوجية المتسارعة التي يشهدها العالم المعاصر، أصبح من الضروري أن تتبنى النظم التعليمية أساليب واستراتيجيات تدريس حديثة تركز على المتعلم وتمكنه من بناء المعرفة ذاتياً. لقد تحول دور المعلم من ناقل للمعلومة إلى موجه ومرشد ومحفز، يسهم في تنمية التفكير الناقد، وحل المشكلات، والعمل التعاوني.

وفي ضوء هذا التحول، تشكل الألعاب التعليمية ركيزة أساسية في استراتيجيات التعليم النشط، حيث يجمع المعلمون على أن توظيفها في الصف الخامس الابتدائي يسهم بشكل فاعل في ترسيخ المفاهيم المجردة، وزيادة فهم الطلبة، وتحفيزهم على التعلم، عبر توفير بيئة تعليمية تفاعلية ومشوقة، تراعي الفروق الفردية وتعزز الدافعية الداخلية للتعلم (الوريكات والشواء،ص٣٤: ٢٠١٦).

ثالثا: تساولات البحث :

ما هو دور الألعاب التعليمية في تعزيز فهم طلبة الصف الخامس الابتدائي لمحتوى مادة الاجتماعيات من وجهة نظر المعلمين؟

ماهي الفروق في استخدام المعلمين الذكور مقابل المعلمات الاناث لالعاب التعليمية لطلبة الصف الخامس الابتدائي

رابعاً : فرضيتا البحث :

توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى دلالة(٠,٥) للألعاب التعليمية في تعزيز الفهم في مادة الاجتماعيات من وجهه نظر المعلمين.

توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى دلالة(٠,٥) بين متوسط استخدام الالعاب التعليمية بين الذكور والاناث(المعلمين او المعلمات)

خامساً :حدود البحث:

يتحدد البحث بـ:

الحد البشري :معلمين ومعلمات مادة الاجتماعيات في مديرية الكرخ الثانية في محافظة بغداد

الحد الزماني :الفصل الدراسي الاول من العام الدراسي ٢٠٢٥-٢٠٢٦.

سادساً: تحديد المصطلحات

الألعاب التعليمية:

عرفها الهويدي (٢٠٠٧) الألعاب التعليمية بأنها "وسيلة تعليمية تستخدم لتنمية التفكير العقلي بشكل سليم، من خلال إطار ترفيهي يجذب المتعلم ويحفزه على التفاعل والمشاركة النشطة." (الهويدي،٢٠٠٧: ص ٢٧)

عرفها عامر(٢٠٠٧) بأنها "نشاطات تتم داخل بيئة اصطناعية محكومة بقوانين وقواعد محددة، تنفذ وفق خطوات غير تقليدية ولكنها ممتعة، تشجع المتعلم على ممارسة أنماط متعددة من التفكير، وتعزز قدراته على التنظيم والصبر، مما يؤدي إلى تعلم فاعل يمكنه من اتخاذ قرارات سريعة وتحليل نتائجها بفعالية." (عامر،٢٠٠٧، ص ٦)

التعريف الإجرائي المقترح:في هذا البحث، تعرف الباحثة الألعاب التعليمية بأنها مجموعة من الأنشطة التربوية المنظمة التي يمارسها المتعلمون ضمن إطار من القواعد المحددة مسبقاً، والمتصلة مباشرة بموضوع الدرس، بهدف تنمية المعارف والمهارات والقدرات المعرفية، واللغوية، والحركية لديهم. وتسعى هذه الأنشطة إلى تعزيز فاعلية العملية التعليمية من خلال خلق بيئة تعليمية تفاعلية تشجع على المشاركة والإبداع.

مفهوم الفهم لغويا واصطلاحا:

لغويا، يفهم الفهم على أنه إدراك الشيء بكل أبعاده العقلية والقلبية، إذ ورد في "لسان العرب" لابن منظور (١٩٥٦) أن "فهمت الشيء: عقلته وعرفته"، كما يقال "تفهم الكلام" أي استوعبه تدريجياً، ويطلق على الشخص صاحب الإدراك السريع لقب "سريع الفهم." (لابن منظور، ١٩٥٦:ص٥٦)

أما اصطلاحا، فقد تم تعريف الفهم في إطار العلوم المعرفية والقيم القرآنية على أنه عملية عقلية معقدة تشمل التفكير وبناء المعنى من النص أو المعلومة. ويؤكد Meissner & Yun ٢٠٠٨، أن الفهم يتم قبل القراءة وأثناءها وبعدها، من خلال الربط بين المعلومات المقدمة من المؤلف والخلفية المعرفية للقارئ، بحيث تتشكل الصورة المعرفية المتكاملة. Meissner & Yun ((٣٨٦2008:p

التعريف الإجرائي المقترح للفهم: في هذا البحث، يقصد بالفهم قدرة الطالب على استيعاب المعاني والمفاهيم التعليمية المقدمة إليه، وتحليلها، وربطها بالمعلومات والخبرات السابقة لديه، بالإضافة إلى تفسيرها وتطبيقها في مواقف جديدة. ويتم قياس الفهم من خلال استجابة الطالب للأسئلة التحليلية، وحل المشكلات، وتنفيذ الأنشطة التي تتطلب استخدام التفكير النقدي والاستنتاجي، مما يعكس عمق إدراكه للموضوع الدراسي.

الفصل الثاني

الإطار النظري

الألعاب التعليمية

رؤية بياجيه وفروبول وهويدي في مفهوم اللعب يرى «جان بياجيه» أن اللعب يشكل مدخلاً أساسيا لنمو الأطفال من جميع النواحي المعرفية والاجتماعية والمهارية. فمن خلال ممارستهم للّعب والأنشطة المختلفة، يتعرف الطفل إلى ذاته؛ إذ إن الشخصية تتشكّل عبر النشاط الحركي والمعرفي والعاطفي، وتنبثق سمات التلميذ وقدراته وميوله وطموحاته وسلوكياته من خلال أنواع النشاطات والألعاب المتعددة. وعن طريق هذه النشاطات، يتمكن الطفل من اكتشاف أهدافه ودوافعه ورغباته وأساليب تفكيره في مواجهة امواقف وحل المشكلات

وقد سبقه في التأكيد على قيمة اللعب «فريدريك فروبول»، الذي أسس أولى بيوت الأطفال (Kindergärten) حيث تعلّم الأطفال القراءة والكتابة والحساب عن طريق اللعب واستخدام الألعاب كوسيلة تعليمية تفاعلية (المطابق إلى فروبول عبر الهويدي: صـ ٥١-٥٢).

كما يؤكد «هويدي» (٢٠٠٢م) أن اللعب نشاط حر يسهم في نمو الذاكرة والتفكير والإدراك والتخيل والكلام والانفعالات والاتجاهات والقيم، وغيرها من المهارات والقدرات التي لا يستغني عنها الطفل في اكتساب ألوان المعرفة وتجسيدها. ويرجع ذلك إلى تعدد أصناف الألعاب

التعليمية والتربوية التي يمكن للطفل، أو لأي شخص بشكل عام، استخدامها وتوظيفها في حياته اليومية.

أهمية الألعاب مع تقدّم التقنيات الحديثة

ومع تقدم التقنيات الحديثة وتوفر وسائل تعليمية جديدة، أصبح بالإمكان بناء مناهج تعليمية حديثة تتمحور حول الألعاب التعليمية باعتبارها استراتيجية متكاملة تحقق أهدافاً تربوية ومعرفية واجتماعية فـ«أسلوب الألعاب التعليمية» ليس أسلوبا بسيطًا مثل بقية أساليب التدريس التقليدية، بل هو أسلوب يتطلب تدريبا خاصا على استخدامه، ويساعد على مراعاة الفروق الفردية بين التلاميذ عبر استراتيجيات متنوعة مثل: استراتيجية حل المشكلات، واستراتيجية التدريس المصغر، واستراتيجية التعليم الفردي، والتدريس بمساعدة الحاسوب (الحيلة، ٢٠٠٢: صـ ٢٥)

اهداف الألعاب التربوية(التعليمية)

التعرف على أدوات وقواعد اللعبة: يتيح نشاط الألعاب للتلميذ التعرف إلى الأدوات المستخدمة ومعرفة قواعد اللعبة وأنظمتها، بالإضافة إلى التعرف إلى بعض الحقائق والخصائص والصفات للأشياء وللزملاء المشاركين في اللعبة (الحيلة، ٢٠٠٧:صـ ٢٠).

تنمية الجوانب المعرفية: تحتاج الألعاب التعليمية إلى قدرة التلميذ على التحليل والتركيب والابتكار من أجل النجاح في تطبيق قواعد اللعبة، مما يسهم في تنمية مهاراته الإدراكية وتحفيز تفكيره

تنمية الجوانب الاجتماعية: تتطلب بعض الألعاب التعاون والتفاعل مع أفراد المجموعة، الأمر الذي ينمي قدرة التلميذ على الاتصال والتواصل مع الآخرين، ويعزز مهارات العمل الجماعي ويقلل من الانفعالات المفرطة كرفض الفشل أو الخسارة

تنمية التفكير الإبداعي: تشجع الألعاب التلاميذ على إيجاد أساليب جديدة في التعامل مع الأدوات، وتدفع العقل إلى ابتكار استخدامات متجددة لموضوعات قديمة، بما يسهم في تطوير اتجاهات الابتكار وتطوير حلول إبداعية للمواقف التربوية (العناني، ٢٠٠٢: صـ ٥٤-٥٥).

إتاحة الفرصة للتعرف على القدرات الطبيعية للتلميذ: تقدم الألعاب التعليمية حرية اختيار اللعبة بما يتناسب مع قدراته ومستواه، فيتعرف إلى مهاراته وقدراته بشكل طبيعي وواقعي (الحيلة، ٢٠٠٧: صـ ٢٠).

وظائف الألعاب التعليمية

أداة تربوية للتفاعل مع عناصر البيئة ومكوناتها : تساعد الألعاب التلاميذ على التواصل الفعال مع البيئة المحيطة واكتساب المعرفة من خلال الممارسة الحسية

وسيلة اجتماعية لتعليم قواعد السلوك وأساليب التواصل: تمثّل الألعاب بيئة مصغرة تظهر فيها القيم الاجتماعية وقواعد التفاعل، فتعلّم التلميذ احترام حقوق الآخرين والالتزام بالأنظمة

وسيلة لاكتشاف شخصية التلميذ وصحته النفسية والحركية: تبرز الألعاب إمكانات الأطفال النفسية والعقلية والحركية، وتمكّن المعلم من الكشف عن الاضطرابات أو القصور في هذه الجوانب

أداة تواصل بين التلاميذ بغض النظر عن الاختلافات اللغوية والثقافية: تسهم الألعاب في كسر الحواجز اللغوية والثقافية، فتجمع الأطفال من جنسيات وخلفيات مختلفة تحت مظلة نشاط مشترك (العناني، ٢٠٠٢: صـ٦٠-٦٢-٦٣).

أهمية الألعاب التعليمية

تشير الأدبيات التربوية إلى أهمية الألعاب التعليمية في تنمية مجموعة من الجوانب لدى التلاميذ، ومن أبرز النقاط:

تنشيط القدرات العقلية وتحسين الموهبة الإبداعية

يعمل النشاط اللعبي على تنمية مهارات التحليل والتفكير والاستنتاج لدى التلميذ، ويحسن من فرصته في ابتكار حلول جديدة.

يرجع ذلك إلى أن الألعاب تطرح مواقف تحتاج إلى حلول متنوعة، ما يدفع المتعلّم إلى التفكير خارج النمط التقليدي (العناني، ٢٠٠٢: : ص ٦٦؛ فرج، ٢٠٠٥: صـ ٥٩).

تشجيع التواصل المتبادل داخل الصف

تخلق الألعاب فرصا للحوار والتفاعل بين التلاميذ، ما يدعم بناء العلاقات الاجتماعية الإيجابية ويعزّز إحساس الانتماء داخل المجموعة الصفية

يضاف إلى ذلك أن مشاركة التلاميذ في أنشطة لعبية جماعية تقلل مستويات التوتر وتعزّز الثقة بالنفس عند المشارك (عبد العزيز، ١٩٨٣: صـ ٣٧٥).كسر الفروق الفردية

تنظم الألعاب التعلم وفق قدرات التلاميذ، فتقلل الفجوة بين الأفراد ذوي المستويات المختلفة، عبر تخصيص أدوار أو مستويات صعوبة متفاوتة داخل اللعبة

كما أشارت الدراسات إلى أن تصميم الألعاب بمستويات صعوبة متدرجة يمكّن كل تلميذ من تحقيق إنجاز شخصي حسب إمكاناته (فرج، ٢٠٠٥: صـ ٥٩).

تنمية الجوانب المعرفية والاجتماعية والوجدانية

تغطي الألعاب عديدا من مهارات العقل (مثل الذاكرة والانتباه وحل المشكلات) والوجدان (من خلال التعبير الحر عن المشاعر)، فضلاً عن النواحي الاجتماعية (كالتعاون وتقاسم الأدوار) تتيح الألعاب الرمزية والمحاكاة تنمية التعاطف وفهم أدوار الآخرين، ما يسهم في بناء شخصية متوازنة اجتماعيًّا وانفعاليًّا (القمحاوي، ٢٠٠١: صـ ٣٠).

تخفيف التوتر وحل المشكلات النفسية

تساعد الألعاب التلاميذ على التعبير عن مشاعرهم والتنفيس عن الضغوط النفسية، ما ينعكس إيجابيًّا على حالتهم الانفعالية والسلوكية داخل الصف (العناني، ٢٠٠٢: ص٦٥).

يشير القمحاوي (٢٠٠١، صـ ٣٠) إلى الدور العلاجي للألعاب في معالجة بعض الاضطرابات النفسية البسيطة لدى الأطفال، مثل القلق والخجل الزائد.

تنمية القدرة التعبيرية والمهارات اللغوية

من خلال الألعاب اللغوية والتواصلية (كألعاب الأسئلة والأجوبة، وتمثيل الأدوار الحوارية)، يتعلم التلاميذ التعبير عن أفكارهم بسهولة وثقة، ويزيد لدى البعض مهارة الاستماع والتحدث بطلاقة (عبد العزيز، ١٩٨٣: صـ ٣٧٥).

أظهرت الدراسات أن الألعاب التي تعتمد على سرد القصص أو تمثيل الحوارات تُعزِّز المفردات اللغوية لدى المتعلّم وتسرع اكتساب التراكيب (صيني، ١٩٨٣: صـ ٢١).

اكتشاف المشاعر والاتجاهات والقيم

تكشف الألعاب عن طبيعة مشاعر التلاميذ واتجاهاتهم وقيمهم، مما يمكّن المعلم من توجيههم بالشكل الصحيح وتدارك السلبيات مبكرا .

كما تجعل البيئة اللعبية مناسبة لاختبار سلوكيات التعاون والعدالة والمثابرة، فتبرز القيم الحقيقية لدى الأطفال (السيد، ٢٠٠١: صـ ١٥).

تنمية مهارات القراءة والكتابة وبناء الشخصية

تساعد الألعاب التعليمية على تطوير مهارات الكتابة والقراءة بأسلوب تشويقي، كألعاب تكوين الكلمات أو البحث عن الأخطاء الإملائية، ما يزيد من رغبة التلميذ في الممارسة (البجة، ٢٠٠٥: صـ ٥٩٣– ٥٩٤).

يساهم هذا التنوع في الألعاب في بناء شخصية التلميذ تدريجيًّا، عبر إعطائه الثقة وحب الاستطلاع والمبادرة

معرفة الأشياء من حوله وتنمية الحس الابتكاري

توسع الألعاب مدارك التلميذ العلمية والبيئية، وتحثّه على التفكير الإبداعي في التعامل مع الأشياء المحيطة عن طريق محاكاة مواقف حقيقية داخل اللعب.

تتيح الألعاب الاستكشافية، كألعاب التصنيف والمطابقة، للتلميذ اكتشاف خصائص البيئة وترتيبها وربطها بالمفاهيم الدراسية (فرج، ٢٠٠٥: صـ ٥٩).

تحريك الحواس ولغة العقل والتفكير

عبر الألعاب التي تتطلب استخدام الحواس الخمس (البصر والسمع واللمس والشم والتذوق)، يكتسب التلميذ قدرات عقلية متقدمة ومهارات حركية دقيقة (العناني، ٢٠٠٢: ص٦٠).

تمكّن الألعاب الحركية واليدوية (مثل تجميع القطع أو الرسم التفاعلي) الطفل من تطوير التنسيق الحركي والعيني، وهو ما ينعكس إيجابيًّا على مهاراته الكتابية والقرائية لاحقًا (القمحاوي، ٢٠٠١: صـ ٣٠).

الفهم وليس الحفظ

تعتمد الألعاب على تحويل المعلومة إلى تجربة حية يتشاركها التلاميذ، ما يجعلها تنطبِع في الذاكرة طويلًا، وتقلّل من السلوك الحفظي الممل

تكشف التجربة أن المعرفية القائمة على اللعب تجعل المتعلم يفهم المفهوم أكثر مما يدخله في حلقات التلقين التقليدية (البجة، ٢٠٠٥: صـ ٥٩٣–٥٩٤)، ويزيد من سرعة استرجاع المعلومات عند الحاجة.

الجوانب النظرية للألعاب التعليمية

الجاذبية والتشويق في الألعاب التعليمية

تتميز الألعاب بقدرتها العالية على جذب الانتباه لامتلاكها عنصر التشويق، فبفضل هذا العنصر ترتفع دافعية الأطفال نحو الدرس وتزداد تفاعلاتهم مع المحتوى التعليمي المقدم بأسلوب ممتع وجاذب، حيث يشارك الدارس إيجابيًّا في عملية التعلم أكثر من أي وسيلة أخرى (عبد العزيز، ١٩٨٣، صـ ٣٧٥). ويعود جزء كبير من جاذبية الألعاب إلى طبيعة المعلم وممارسته وكفاءته في إدارة اللعبة، فاللعب يقلل من الهوة بين ما يجري في غرفة الصف وما يجري في الحياة الواقعية (عليخ، ٢٠٠٤: صـ ١٠)

اللعب والعمل عند الطفل

يلعب اللعب دورا مركزيًّا في حياة الطفل؛ إذ إن الطفل لا يفرق بين العمل واللعب، فاللعب بالنسبة إليه عمل يقوم به بجد، ويمور تحت مظلة خيالية يندمج فيها الطفل بروحه وأحاسيسه (الببلاوي، ١٩٧٩: صـ ٧٤). ويؤكد «العزاوي» (٢٠٠٠) أن تكييف أساليب التعليم عبر اللعب يعد النشاط الذي ينعكس إيجابا على النمو الشامل للأطفال في مرحلة ما قبل المدرسة، لأن اللعب بالنسبة لهم وسيلة طبيعية للتعبير عن الذات واستنفاد الطاقات الزائدة وتوجيهها نحو التعلم.

ويشير عبد الهادي إلى أن اللعب يعد الرافد الذي تتسرب من خلاله المعرفة إلى الطفل؛ فهو يكتشف نفسه والعالم من حوله ويتعلّم كيف يسيطر على بيئته ويسخرها لمصلحته. (عبد الهادي» ٢٠٠٤، صـ ٥٢)ويرى أيضا مصليح أن التعليم الناظر يجب أن يقوم على الإثارة والتشويق ومراعاة الفروق الفردية؛ لذلك يجب على المعلم تنويع أساليب تعليمه بما يتفق مع طبيعة كل موضوع من جهة، ومع قدرات تلاميذه من جهة أخرى. «مصليح» (١٩٩٠، صـ ٧٥)

وتشير دراسات سيكولوجية اللعب إلى أن اللعب يأخذ صفة دائمة لدى الطفل، فهو يعبر عن ما يجول في خاطره من أفكار وانفعالات مكبوتة ويتيح له مساحة آمنة لإخراجها (عبد الهادي، ٢٠٠٤: صـ ٦٠).

مزايا الألعاب التعليمية كما تحددها الدراسات

اتفق عدد من التربويين على أن للألعاب التعليمية مزايا متعددة، تلخص فيما يلي (فرج، ٢٠٠٥: صـ ٥٩).

تزويد المتعلم بخبرات أقرب إلى الواقع العملي: حيث تخلق الألعاب سياقات محاكية للواقع تقرب المفاهيم إلى أذهان التلاميذ.

إضفاء جو من المرح والاسترخاء : ينتج من الأجواء التفاعلية للألعاب زيادة في مستوى التعلم والتحصيل.

تحقيق المتعة والتسلية والنشاط: تجذب الألعاب انتباه المتعلم وتجعله أكثر انجذابا للعملية التعليمية.

إتاحة الفرصة لنمو التخيل والتفكير الابتكاري: تشجع الألعاب الطفل على المخيلة والإبداع في توظيف الأدوات والمواقف.

انتقال أثر التعلم وإعطاء معنى للمعلومات: يساعد التطبيق الفعلي داخل اللعبة على أن تصبح المفاهيم ذات صلة بحياة التلميذ.

تنويع المواقف التعليمية: تعرض الألعاب التلميذ لمواقف ومهارات مختلفة، وتتيح استخدام التعزيز الفوري المستمر.

تنمية الجانب العقلي وإثارة العقل: تثير الألعاب عمليات التفكير النقدي والقدرة على حل المشكلات بفعالية.

<u>تصنيف الألعاب التعليمية</u>

يصنف الباحثون الألعاب التعليمية إلى فئات متعددة وفقاً لعدة معايير، ومن أبرز هذه التصنيفات ما يأتي:

الألعاب من حيث مهارة اللغة (علي،:٢٠٠٤ صـ ٢٦)

ألعاب شفهية (حوارية، مناظرات، أسئلة وأجوبة.

ألعاب القراءة (بطاقات إملائية، تمرين على الكلمات والجمل).

ألعاب الكتابة (تكوين الجمل، الكلمات المفقودة).

ألعاب المفردات (لعبة «المسابقات» في اختيار الكلمة المناسبة).

ألعاب التراكيب (ترتيب الكلمات في جمل صحيحة، إعادة تركيب المعاني). (علي،:٢٠٠٤ صـ ٢٦)

الألعاب من حيث طبيعتها العامة وروحها

ألعاب التخمين.

ألعاب صح وخطأ.

ألعاب الذاكرة.

ألعاب السؤال والجواب.

ألعاب الصور (مطابقة الصورة بالنص).

ألعاب الكلمات (بازل لغوي، كلمات متقاطعة).

ألعاب القصص (إعادة ترتيب أحداث قصة، تكوين قصة قصيرة).

ألعاب الخط (رسم الحروف والكلمات).

ألعاب متنوعة (تطبيقات عملية تربط بين مادّة اللغة والمواد الأخرى). (علي،:٢٠٠٤ صـ ٢٦).

الألعاب من حيث الأداء والتفاعل

ألعاب العمل الفردي: ينجز فيها التلميذ النشاط بمفرده، مما يعزّز استقلاليته.

ألعاب العمل الزوجي: يتعاون فيها تلميذان على إنجاز المهمة، فينمَّى مهارة التعاون الثنائي.

ألعاب العمل الجماعي: تنفذ في مجموعات صغيرة، لتنشط مهارات الحوار والمشاركة.

ألعاب العمل بالمجموعات: تتطلّب تعاون أكثر من مجموعة، مع منافسة إيجابية بين المجموعات.

ألعاب الفرق المتنافسة: تَنبه حس التنافس المنضبط لدى التلاميذ، ويراعى فيها توزيع الأدوار للمحافظة على العدل. (علي،:٢٠٠٤ صـ ٢٦)

فوائد اللعب التربوية والاجتماعية والنفسية والبنيوية

فيما يلي تفصيل لفوائد اللعب كما وردت في المصادر:

فوائد تربوية

يُشكّل اللعب أداة تربوية فاعلة في تكوين النظام القيمي والأخلاقي لدى الأطفال من خلال تفاعلَهم مع الآخرين.

يكسبهم معايير السلوك الاجتماعي المقبول في إطار الجماعة.

يتيح للأطفال استخدام حواسهم في الملاحظة والاستقصاء والاستكشاف، ما يساعدهم على اكتساب المعارف والمهارات والاتجاهات. (الحيلة، ٢٠٠٣: صـ ٤٥).

فوائد اجتماعية

يعدّ اللعب وسيلة تعبير وتواصل تساهم في التوافق مع البيئة المادية والاجتماعية.

يعلّم الأطفال التعاون واحترام حقوق الآخرين والالتزام بالقوانين.

ينشئ لدى الأطفال عادات اجتماعية سليمة تساعدهم في التكيف مع محيطهم. (السيد، ٢٠٠١: صـ ١٥(.

فوائد بنيوية (المنظور الجسمي والحركي والنفسي)

يسهم اللعب في تنمية الأجهزة البدنية كافة من الناحيتين الوظيفية والعصبية والتشريحية، ويكسب الأطفال المهارات الحركية اللازمة.

يطور جسم الطفل ويشكّل أعضائه وانضاجها بما يتناسب مع مراحل النمو المختلفة.

يعزز النمو النفسي والعاطفي من خلال تأمين تفاعل آمن يسمح للطفل بالتعبير واكتساب الثقة بالنفس. (القمحاوي، ٢٠٠١: صـ ٣٠)

فوائد نفسية وعلاجية

يعد اللعب لغة تعبير عن ذات الطفل، يكشف من خلالها عن مشاعره ويعطي مؤشرا على مدى ثقته بنفسه.

يضفي السرور على نفس الطفل ويجعله نشيطًا ومبتهجا، ما يساهم في تحسين حالته النفسية. (القمحاوي، ٢٠٠١: صـ ٣٠).

دور المعلم في تفعيل الألعاب التربوية:

تتعدد الأدوار التي يقوم بها المعلم أثناء استخدام الألعاب التربوية في البيئة الصفية، إذ لم يعد دوره يقتصر على التلقين أو تقديم المعلومة فقط، بل أصبح عنصرا فاعلاً وموجها ومحفزا ضمن العملية التعليمية. وقد بين كل من "شيفر ولورزون" أن للمعلم ثلاثة أدوار رئيسة في هذا السياق: المعلم كعضو في فريق التعلم: يقوم المعلم هنا بدور المشاركة الفعلية داخل المجموعة، من خلال تهيئة بيئة تعليمية جماعية مشجعة، وتنظيم أنشطة لعب جماعية كالمسابقات وتبادل الأدوار وحل الألغاز. ويشترط لتحقيق الفائدة أن تكون هذه الأنشطة مدروسة من حيث أهدافها، ومناسبة للفئة العمرية للطلبة، وذات جودة علمية واضحة.

المعلم كملاحظ: يتمثل هذا الدور في ملاحظة أداء الطلبة وتفاعلهم أثناء اللعب، مما يتيح للمعلم التعرف على الفروق الفردية واحتياجات كل طالب، وبالتالي تصميم أنشطة تعليمية أكثر دقة وتلاؤما مع مستوياتهم المختلفة.

المعلم كموجه ومشارك: قد يضطر المعلم للتدخل خلال النشاط من أجل توجيه الطلبة أو تعديل سلوك معين أو توضيح مهارة محددة، خاصة عندما يلاحظ وجود قصور في أداء بعض الطلبة. ولا يكون هذا التدخل عشوائيا، بل يتم ضمن أهداف تربوية محددة تخدم العملية التعليمية. (نيفيل بينت ، ليزوود,٢٠٠٩ :ص٤٥

مساهمة الألعاب التعليمية في تنمية المهارات البدنية والحسية

يلعب اللعب دورا مهمًّا في النمو البدني للطفل؛ إذ إنه يساهم في تنمية الأعضاء والأجهزة البدنية كافة من الناحيتين الوظيفية والعصبية والتشريحية (القمحاوي، ٢٠٠١: صـ ٣٠). كما ينضج جسم التلميذ تدريجيًّا ويكتسب المهارات الحركية الضرورية لمرحلة النمو المختلفة.

ويعتبر اللعب بالنسبة للأطفال «مساحةً لاستهلاك الطاقات الزائدة»، فهو يرسخ لديهم توازنا نفسيًّا وعاطفيًّا (القمحاوي، ٢٠٠١: صـ ٣٠)، ويعزّز شعورهم بالثقة والانتماء إلى المجموعة.

تاريخ الألعاب التعليمية وأولوياتها في التعليم

استخدم الإنسان الألعاب منذ العصور القديمة كوسيلة تعليمية، فقد يعود استعمالها إلى أكثر من (١٥٠٠) سنة في شبه القارة الهندية، حيث استعمل الهنود القدماء لعبة الشطرنج كأداة تعليمية للتخطيط والتفكير الاستراتيجي (صاربيني، ١٩٨٧: صـ ١٢٤).

ولكن لم تحظَ الألعاب التعليمية بمكانتها المناسبة في المناهج حتى منتصف القرن العشرين، مع تسليط الضوء على «لعبة حروف الهجاء» التي أقرها بعض التربويين كأداة فعالة في تعليم أشكال الحروف وأسماءها وتراكيب الكلمات ومبادئ القراءة والكتابة (ميلر، ١٩٨٧: صـ ٩)

الدراسات السابقة

ملخص الدراسة الأولى: فلاته ٢٠٠١

هدفت دراسة فلاته (٢٠٠١) إلى تقييم مدى فعالية الألعاب التعليمية في تعزيز مستويات المعرفة لدى التلاميذ في المرحلة الابتدائية (المستويات الثلاثة الأولى من تصنيف بلوم: التذكر، الفهم، التطبيق) مقارنةً بالطريقة التقليدية للتدريس. ولتحقيق ذلك، تم تصميم مجموعة من الألعاب الملائمة لمحتوى الدروس المختارة، ثم أُعد اختبار إنجاز لقياس أداء الطلاب بعد انتهاء الحصة.

عينة الدراسة: تكونت من ٤٢ تلميذًا في الصفوف الابتدائية، فصلوا عشوائيًّا إلى مجموعتين متساويتين (٢١ في كلٍ منهما:

المجموعة الضابطة: درست الموضوعات نفسها بالطريقة التقليدية (شرح المعلم–الكتابة في الدفتر

المجموعة التجريبية: درست ذات الموضوعات باستخدام الألعاب التعليمية التي صممتها الباحثة.

أسلوب القياس والتحليل: بعد انتهاء فترة التجربة، خضعت درجات الطلاب على مقياس التحصيل لاختبار إنجاز يغطي مستويات بلوم الثلاثة. تم تحليل النتائج الإحصائية باستخدام:

النسبة المئوية للتوزيع

الانحراف المعياري

اختبار ANCOVA (التحليل التباييني مع ضابطة) للتحقق من الفروقات بين المجموعتين.

النتائج الرئيسة:

لم تظهر فروق ذات دلالة إحصائية (عند مستوى الدلالة α = ٠.٠٥) بين متوسط درجات المجموعتين الضابطة والتجريبية في مستويات (التذكر) أو (الفهم) أو (التطبيق) على حدة.

عند مقارنة الأداء العام (جميع المستويات معا)، لم تجد الدراسة فرقًا واضحا في تحصيل الطلاب بين الطريقتين أيضا.

مع ذلك، كانت درجات المجموعة التجريبية –من خلال تحليل علامات التمييز– أعلى من درجات المجموعة الضابطة في جميع المستويات المقاسة، ما يدعم فكرة أن استخدام الألعاب التعليمية يساعد في رفع درجة التميز والفارق الإيجابي لصالح الطلاب الذين درسوا باللعب.

خلُصت الدراسة إلى تأكيد أهمية توظيف الألعاب التعليمية في تنمية مهارات التفكير الإبداعي لدى التلاميذ، حتى وإن لم تظهر فروق كبيرة في الأداء المعرفي التقويمي الفوري، فإنها ترفع من مستوى التفاعل وتحفز الطلاب على الإبداع. فلاته (٢٠٠١)

٢- ملخص الدراسة الثانية: (خضر ٢٠٠١)

سعت دراسة خضر (٢٠٠١) إلى استكشاف أثر الأنشطة العلمية، وخصوصا الألعاب التعليمية، في تطوير مهارات التفكير الإبداعي (ابتكارا وطلاقةً وأصالةً وخيالًا) لدى عينة من الأطفال في مدينة دمشق. اتبعت الباحثة المنهج شبه التجريبي على النحو التالي:

عينة الدراسة: تضمَّنت ٤٠ طفلًا (في المرحلة الابتدائية المبكرة)، قُسموا عشوائيًّا إلى مجموعتين:المجموعة الضابطة (٢٠ طفلًا): لم تخضع لأي تدخل إضافي، واستمروا في أنشطة الفصل الاعتيادية.

المجموعة التجريبية (٢٠ طفلًا): خضعوا لبرنامج أنشطة علمية خاص، تتخلّله ألعاب تعليمية تم تصميمها من قبل الباحثة خصيصا لهذا الغرض.

أداة القياس: اَستخدم الباحث اختبار التفكير الإبداعي بالأفعال والحركات، الذي يتناول بعدين أساسيين:

الطلاقة التعبيرية (قدرة الطفل على إنتاج أكبر عدد ممكن من الأفكار أو الحلول).

الأصالة والتصور (مدى تميز الأفكار واختلافها عن النماذج الشائعة.

الإجراءات الإحصائية: انتُخب نطاق مستوى دلالة α = ٠.٠٥، واعتمدت الباحثة حزمة SPSS لمعالجة البيانات واختبار الفَروق بين المجموعتين، سواء في القياس القبلي (قبل التدخل) أو في القياس البعدي (بعد تنفيذ البرنامج.

النتائج المحققة:

في الاختبار القبلي (قبل تطبيق الأنشطة)، لم يوجد فرق معنوي بين متوسط درجات المجموعة الضابطة ومتوسط درجات المجموعة التجريبية في مهارات التفكير الإبداعي، وذلك عند مستوى دلالة ٥%.

بعد انتهاء البرنامج وتطبيق الألعاب التعليمية (القياس البعدي)، ظهر فرق ذو دلالة إحصائية (α = ٠.٠٥) بين متوسط درجات المجموعتين في اختبار التفكير الإبداعي بالأفعال والحركات، وكان الفارق يميل لصالح المجموعة التجريبية.

استنتجت الدراسة أن الأنشطة العلمية المدعمة بالألعاب التعليمية تسهم في رفع مستوى التفكير الإبداعي لدى الأطفال في أبعاد (الطلاقة–الأصالة–التخيل) بشكل ملحوظ. (خضر ٢٠٠١)

الفصل الثالث

منهجية البحث وإجراءاته

المنهج المستخدم

اعتمدت الباحثة المنهج الوصفي التحليلي، لكونه المنهج الأنسب لدراسة الظواهر التربوية وتحليلها في واقعها الطبيعي , وبخاصة ما يتعلق باتجاهات المعلمين نحو توظيف الألعاب التعليمية في تدريس مادة الاجتماعيات في المرحلة الابتدائية.

مجتمع البحث

ويشمل مجتمع البحث الحالي على معلمي ومعلمات مادة الاجتماعيات العاملين في المدارس التابعة لمديرية الكرخ الثانية بمحافظة بغداد للعام الدراسي ٢٠٢٤–٢٠٢٥

عينة البحث

تألفت العينة التي طبقة عليها المقاييس البحث الحالي بصورتهما النهائية من (١٠٠) معلم ومعلمة، تم اختيارهم بأسلوب العينة العشوائية الطبقية لضمان تمثيل متكافئ بين الذكور والإناث، بواقع (٥٠) معلما و(٥٠) معلمة.

أداة البحث

تم إعداد استبانة كأداة رئيسية لجمع البيانات، وشملت (٢٦) فقرة موزعة على أربعة محاور رئيسة، وفق المقياس الثلاثي (نادراً – أحياناً – دائماً). وقد روعي في بناء الفقرات الجوانب العلمية واللغوية بمراجعة عدد من المتخصصين في طرائق تدريس الاجتماعيات .

المحاور التي تناولتها الاستبانة

المحور ١: المحور الأول: الفهم المفاهيمي

- تسهم الألعاب التعليمية في توضيح المفاهيم المجردة
- تساعد الألعاب على ترسيخ المعلومات في ذاكرة الطالب
- تجعل الطالب أكثر قدرة على الربط بين المفاهيم
- تحفز الألعاب التفكير الناقد
- تبسط الألعاب المفاهيم الصعبة
- تشجع على التعلم التعاوني

- تكسب الألعاب الطلبة مهارة التمييز بين المفاهيم المختلفة

المحور ٢: المحور الثاني: دافعية التعلم

- تخلق الألعاب بيئة تعلم ممتعة
- تجعل الطالب أكثر نشاطًا في الصف
- تقلل من شعور الطلبة بالملل
- تشجع الطلبة على المشاركة الفعالة
- تنمي الألعاب روح التنافس الإيجابي
- تعزز الألعاب ثقة الطالب بنفسه أثناء التعلم

المحور ٣: المحور الثالث: مدى الاستخدام

- أستخدم الألعاب التعليمية بشكل منتظم
- لدي الموارد الكافية لتطبيق الألعاب
- أخصص وقتا لتضمين الألعاب في الحصة
- توفر المدرسة بيئة مناسبة لاستخدام الألعاب
- أُوظّف الألعاب بما يتناسب مع أهداف الدرس
- أتابع تأثير الألعاب على تحصيل الطلبة

المحور ٤: المحور الرابع: التحديات

- ضيق الوقت لا يسمح باستخدام الألعاب
- نقص التدريب في تصميم الألعاب التعليمية
- كثافة المنهاج تعيق تضمين الألعاب
- ضعف الدعم الإداري والتقني
- نقص الموارد التعليمية اللازمة
- حجم الصف وكثافة الطلبة يصعبان تنفيذ الأنشطة
- صعوبة تصميم ألعاب مناسبة للاجتماعيات

صياغة فقرات الاستبيان

بعد ان حدد المجالات وبعد الاطلاع على الادبيات والدراسات السابقة, قامت الباحثة بصياغة فقرات كل مجال من المجالات المشار لها سابقاً, وبناء على ذلك فقد اعد (٢٦) فقرة بحالتها الاولية, وتوزعت هذه الفقرات على اربع مجالات كما موضح اعلاه.

صدق وثبات الأداة

للتأكد من صدق الأداة، تم عرضها على مجموعة من المحكمين المتخصصين في طرائق التدريس. ولغرض التحقق من الثبات، استخدم أسلوب إعادة الاختبار (Test-Retest)، وبلغ

معامل الثبات بعد التصحيح باستخدام معامل سبيرمان براون (٠.٨٣)، وهو دليل على موثوقية عالية.

إجراءات التطبيق

تم تطبيق أداة البحث خلال الفصل الدراسي الأول من العام الدراسي ٢٠٢٤–٢٠٢٥، بعد الحصول على الموافقات الرسمية من الجهات التربوية المختصة.

الوسائل الإحصائية

استخدم برنامج (SPSS) الإحصائي في تحليل البيانات، من خلال استخراج المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية والتكرارات والنسب المئوية، إضافة إلى استخدام اختبار (T–Test) لتحليل الفروق بين الجنسين، وتحليل التباين الأحادي (ANOVA) لفحص الفروق حسب سنوات الخبرة.

الفصل الرابع

عرض النتائج ومناقشتها.

يتضمن هذا الفصل عرض النتائج التي إنتهى وتوصل إليها تحليل البينات الواردة في الدراسة الحالي ومن ثم مناقشتها وتفسيرها في ضوء الإطار النظري والدراسات السابقة التي تم عرضها في الفصل الثاني من هذه الدراسة.

وسوف يتم عرض النتائج ومناقشتها تبعاً لأهداف البحث ومتغيراته وعلى النحو الآتي:–

الهدف الأول : – التعرف على التسرب الدراسي لدى أفراد عينة البحث:

لتحقيق هذا الهدف استخرج الباحثان المتوسط الحسابي للمقياس ومقارنته بالمتوسط الفرضي باستخدام الاختبار التائي لعينة واحده, والجدول (١) يوضح ذلك.

جدول (١)المتوسط الحسابي والانحراف المعياري والقيمة التائية المحسوبة لعينة المعلمي ومعلمات على استيبان الالعاب التعليمية ودورها في تعزيز الفهم

العينة	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	المتوسط الفرضي	درجة حرارية	القيمة التائيه		الدلاله 0,05
					المحسوبة	الجدولية	
100	60,56	9,08	52	99	2,6	1,99	داله

وهذا يعني ان متوسط افراد عينة البحث يزيد عن المتوسط الفرضي للمقياس بدلالة احصائية، وهذا يؤشر الى دور الالعاب التعليمية في تعزيز الفهم لأفراد عينة البحث وبنسب متفاوتة، وتتفق هذ الدراسة مع دراسة (فلاته , ٢٠٠١).

– الهدف الثاني: التعرف على الفروق في استخدام المعلمين الذكور مقابل المعلمات الاناث للألعاب التعليمية لطلبة الصف الخامس الابتدائي

تعرف دلالة الفروق بين متوسط الحسابي لاستخدام المعلمين والمعلمات للألعاب التعليمية (ذكور – أناث), والجدول(٢) يوضح ذلك .

جدول (٢)الفرق في استخداد الالعاب التعليمية بين المعلمون والمعلمات (ذكور– إناث)

الجنس	العينة	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	القيمة التائيه		الدلالة الإحصائية
				المحسوبة	الجدولية	
ذكر	50	61,62	9,92	1,16	1,96	0,05 غير دال
أنثى	50	59,5	8,12			

أظهرت هذه النتائج ان نسبة استخدام الالعاب التعليمية بين المعلمين والمعلمات غير دالة احصائياً , ويمكن تفسير النتيجة أعلاه بأنه لا يوجد فروق ذو دلالة إحصائية بين الجنسين, وقد يرجع السبب في ذلك ال تجانس أفراد العينة من جهة العوامل الثقافية والاقتصادية والاجتماعية فضلاً عن التواصل الحاصل عبر وسائل التواصل الذي اتاحة الفرصة امام الجميع للتوصل الى الوسائل والالعاب الممكنة .

الاستنتاجات:

في ضوء الاستنتاجات للبحث الحالي استنتجت الباحث الآتي :

١- وجود فروق ذو دلالة إحصائية الصالح المتوسط الحسابي أي أن هناك دور واضح للالعاب التعليمية في تعزيز الفهم لدى تلاميذ الصف الخامس الابتدائي

٢-لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية تبعا لمتغير الجنس (ذكور- اناث) بين استخدام الالعاب التعليمية من قبل المعلمون والمعلمات .

التوصيات :

أتباع وتطبيق أحدث الوسائل التربوية داخل الصف الدراسي, والاستعانة بالتقنيات الحديثة في مجال التعليم.

على المدارس أن توفر للتلاميذ الالعاب التي تساهم في تعزيز الفهم وتفسير بعض المفاهيم المعقدة

حث إدارة المدارس على أقامه الاجتماعات واللقاءات وتوثيق الصلة والعلاقة الجيدة بأولياء أمور الطلبة.

ضرورة تدريب المعلمين على تصميم وتوظيف الألعاب التعليمية داخل الغرفة الصفية.

تقليل كثافة المحتوى المنهجي بما يسمح بإدراج أنشطة تعليمية مبتكرة.

توفير بيئة تعليمية داعمة تشمل أدوات وأماكن مناسبة لتطبيق الألعاب.

تعزيز الدعم الإداري لتفعيل استخدام الألعاب التعليمية.

إدراج الألعاب التعليمية ضمن الخطط الدراسية الرسمية.

المقترحات:اجراء دراسة دور الالعاب التعليمية من وجهة نظر المدرسين والمدرسات في المدارس المتوسطة.

اجراء دراسة الالعاب التعليمية ودورها في تعزيز التفكير المنطقي من وجهة نظر المشرفين

اجراء دراسة الالعاب التعليمية وعلاقتها بالتوجه نحو المادة .

إجراء دراسات تجريبية تقيس أثر الألعاب التعليمية على التحصيل الأكاديمي.

دراسة أثر الألعاب التعليمية على مهارات التفكير العليا لدى الطلبة.

مقارنة فاعلية الألعاب الإلكترونية والورقية في تحسين الفهم.

تقييم أثر الألعاب التعليمية في مواد مختلفة مثل الرياضيات والعلوم

قائمة المصادر

ابن منظور أبو الفضل جمال الدين محمد بن مكرم (١٩٥٦) لسان العرب المجلد ١٥ بيروت: دار صادر للنشر والطباعة .

أحمد رحمة محمد (٢٠١٠) التفكير الإبداعي عند الأطفال، ط ١ ، عمان: دار البداية للنشر والتوزيع.

البجة،عبد الفتاح حسن ، اساليب تدريس مهارات اللغة العربية ،دار الكتاب الجمعي ،العين ،الامارات العربية المتحدة.

البيلاوي ،فيولا(١٩٧٩)،الاطفال واللعب ،عالم الفكر،المجلد العاشر ،الكويت ،وزارة الاعلام ،نوفمبر

الحيلة، محمد محمود (٢٠٠٢) الألعاب التربوية استراتيجية لتنمية التفكير عمان : دار المسيرة للنشر والتوزيع.

الحيلة، محمد محمود (٢٠٠٧) الألعاب التربوية والتقنيات انتاجها، ٢ ، عمان: دار المسيرة للنشر.

السيد،خالد عبد الرزاق ،خصائص اللعب لدى الاطفال مجلة خطوة ،العدد ١٢ مجلد ٣٠،القاهرة،مصر.

العزاوي ، سامي مهدي . اثر الارشاد باستخدام الالعاب التربوية في تنمية مفهوم الذات لدى تلاميذ رياض الاطفال " ، سلسلة الابحاث الدولية ، وحدة ابحاث الطفولة ، العدد ، كلية المعلمين جامعة ديالي ، مدير المد والدين .

العناقي، حنان (٢٠٠٢) فوائد الألعاب التربوية سحبت من https://www.buhoth.com.full-article-1... 19/9/2019

العناني حنان عبد الحميد برامج طفل ما قبل المدرسة دار صفاء للنشر و التوزيع عمان الاردن ٢٠٠٣.

القمحاوي، سعيد (٢٠٠١). «الدور العلاجي للألعاب في علاج اضطرابات الأطفال»، مجلة الصحة النفسية، المجلد ٤، صـ ٣٠.

الهادي ، نبيل مصلح ، سيكولوجية اللعب واثرها في تعلم الاطفال ، دار الأوائل للنشر ، عمان، الأردن ٢٠٠٤.

الهويدي زيد ((٢٠٠٧) الألعاب التربوية استراتيجية لتنمية التفكير الإمارت العربية المتحدة : دار الكتاب الجامعي، ط ٢ ، العين.

الهويدي زيد (٢٠٠٥) الألعاب التربوية إستراتيجية لتنمية التفكير، دار الكتاب الجامعي، العين دولة الإمارات العربية المتحدة.

بياجية ،جان ,ترجمة سمير علي ،التطور العقلي لدى الطفل ،العراق ،دار الثقافة لاطفال.

خضر، نجوى بدر (٢٠١١) اثر برنامج قائم على بعض الانشطة والالعاب التعليمية في تنمية مهارات التفكير الابداعي دراسة تجريبية للأطفال ، مجلة جامعة دمشق ، المجلد ٢٧ .

صباريني،محمد سعيد،غزوان محمد ذيبان، الالعاب التربوية وتطبيقها في تدريس العلوم ،رسالة الخليج العربي،العدد ١٠ ،السعودية.

صيني ،محمود اسماعيل واخرون، مرشد المعلم ، تطبيقات عملية

طيبي، سناء عورتاني، وآخرون (٢٠٠٩) مقدمة في صعوبات القراءة عمان دار وائل للنشر.

عامر، طارق عبد الزروق (٢٠٠٧) التفوق والموهبة والإبداع والابتكار، دار اليازوري العلمية للنشر والتوزيع، الطبعة العربية.

عبد العزيز، أحمد (١٩٨٣). «دور الألعاب التعليمية في زيادة تفاعل الأطفال»، مجلّة التربية الحديثة، المجلد ٦، صـ ٣٧٥.

عبد الهادي نبيل احمد منهجية البحث في العلوم الانسانية الأهلية للنشر والتوزيع عمان الاردن ٢٠٠٦

علي كريم (٢٠٠٤ .(*استراتيجيات الألعاب التعليمية* .دار الكتب الحديثة.

عليخ صادق مطشر اثر الالعاب اللغوية في اكتساب مهارات اللغة الكردية لدى طلاب معهد اعداد المعلمين كلية التربية ابن رشد جامعة بغداد رسالة ماجستير غير منشورة، من درامد,٢٠٠٤.

غالب ، فؤاد عبده مقبل (٢٠٠٧) فعالية استخدام برنامج اللعب في تنمية التفكير الابتكاري ، رسالة ماجستير تربية ، جامعة صنعاء

فرج عبد اللطيف بن حسين طرق التدريس في القرن الواحد والعشرين دار المسيرة للنشر والتوزيع والطباعة عمان الاردن ٢٠٠٥

فلاته رقية بنت حسن (٢٠٠١) فاعلية استخدام الألعاب التعليمية في تحصيل تلميذ الصف الرابع بالعاصمة المقدسة، ماجستير كلية التربية ، جامعة ام القري

محمد ، حسين عبد العاطي (٢٠٠٩) فعالية برنامج مقترح بالألعاب لتنمية مفهوم الذات لذي الاطفال القاهرة : المؤتمر العلمي الدولي الرابع لكلية التربية الرياضية جامعة أسيوط ، مج ١.

مصطفى فهيم محمد (٢٠٠١) الطفل ومهارات التفكير في المدرسة الابتدائية رؤية مستقبلية للتعليم في الوطن العربي القاهرة: دار الفكر العربي.

مصلح ، عدنان عارف، التربية في رياض الاطفال ، ، دار الفكر للنشر والتوزيع ، عمان الاردن.

ميلر ، سوزان – سيكولوجية اللعب ، ترجمة حسين عيسى ، سلسلة عالم المعرفة ، الكويت ، سيسية .

نيفيل بينت ، ليزوود (٢٠٠٩) : التعليم من خلال اللعب ، ترجمة خالد العمري ، القاهرة ، دار الفاروق للنشر والتوزيع .: