أثر الألعاب التربوية في تحصيل تلميذات الصف الثاني الابتدائي في مادة الرياضيات

م. م. بشائر صديق بكر النعمة
bashairsideeq@uomosul.edu.iq
جامعة الموصل / كلية التربية الاساسية

الملخص

يهدف البحث الحالي إلى معرفة أثر الألعاب التربوية في تحصيل تلميذات الصف الثاني الابتدائي في مادة الرياضيات، اختيرت عينة البحث قصديا من مجتمع البحث، وتكونت من (٦٠) تلميذة من تلميذات الابتدائي في مدرسة لبابة بنت الحارث، بواقع (٣٠) تلميذة في كل من المجموعتين، المجموعة التجريبية التي درست على وفق الألعاب التربوية والمجموعة الضابطة والتي درست على وفق الطريقة الاعتيادية، تمثلت اداة البحث باختبار تحصيلي تكون من (١٢) فقرة بصيغة الاختيار من متعدد تم التحقق من صدقه وثباته بطريقة كيودر ريتشاردسون- ٢٠ والذي بلغ (٠،٨١)، طبقت التجربة خلال الفصل الدراسي الاول من العام الدراسي (٢٠٢٤-٢٠٢٥)، وبعد تطبيق الاختبار بعديا" تم تحليل البيانات إحصائيا" أظهرت النتائج وجود فرق ذا دلالة إحصائية بين المجموعتين في التحصيل ولصالح المجموعة التجريبية، وفي ضوء نتائج البحث قدمت الباحثة جملة من استنتاجات التوصيات والمقترحات.

الكلمات المفتاحية: الالعاب التربوية، التحصيل، الرياضيات.

The Impact of Educational Games on Second-Grade Female Students' Achievement in Mathematics

Asst.L. Bashayer Siddiq Bakr Al-Nima
University of Mosul / College of Basic Education

Abstract:

The current research aims to know the effect of educational games on the achievement of second-grade primary school students in mathematics. The research sample was chosen intentionally from the research community، and consisted of (60) primary school students at Lubaba Bint Al-Harith School، with (30) students in each of the two

groups، The experimental group studied according to educational games and the control group studied according to the normal method. The research tool was an achievement test consisting of (12) multiple-choice items، the validity and reliability of which were verified using the Kuder method 20، which amounted to (0.81)، The experiment was implemented during the first semester of the academic year (2024-2025)، and after applying the post-test، the data were statistically analyzed. The results showed the presence of a statistically significant difference between the two groups in achievement in favor of the experimental group. In light of the research results، the researcher presented a set of conclusions، recommendations and proposals.

Keywords: educational games, achievement, mathematics.

أولا" : مشكلة البحث:

لاحظت الباحثة من خلال الإشراف على الطلبة المطبقين لسنوات عدة صعوبة تدريس تلاميذ الصفوف الأولى في مادة الرياضيات وهذا ما أكده الطلبة المطبقين أنفسهم ،ولدى تبادل أطراف الحديث مع معلمي المادة في تلك المدارس أكدوا تدني مستوى تحصيل تلاميذهم ، وبعد لقاءات عدة مع البعض من مشرفي المادة في الإشراف التربوي والتابع لمديرية تربية نينوى ، أكدوا بأن هذا التدني بسبب قلة معلمي المادة من الاختصاص وتدريس المادة من قبل خريجي الأقسام الأخرى وكان للبعض الأخر رأي مخالف لهم فقد أكدوا أن معلمي مادة الرياضيات أغلبهم من ذوي الاختصاص ولكن لصعوبة المنهج هو السبب في تدني التحصيل ، لذا أقامت الباحثة بتوزيع استبانة مفتوحة لمعلمي مادة الرياضيات كانت تضم ما يأتي.

تدني التحصيل سببه:

١.اختصاص المعلم.

٢.صعوبة المنهج.

٣.ضيق الوقت للدرس الواحد.

٤.عدم استخدام طرائق تدريس حديثة.

ولدى تحليل الإجابات وجد أن أعلى نسبة كان بسبب عدم استخدام طرائق تدريس حديثة، كل ذلك حدا بالبحثة إلى صياغة مشكلة بحثها بالتساؤل التالي.

(ما أثر الألعاب التربوية في تحصيل تلميذات الصف الثاني الابتدائي في مادة الرياضيات؟

ثانيا": أهمية البحث:

كانت الرياضيات وماتزال "تلعب دورا هاما في جميع ميادين الحياة ، فهي علم مسخر لخدمة كثير من المجالات التطبيقية في العلوم المختلفة"، وقد حظيت الرياضيات باهتمام شديد من قبل "العلماء والمفكرين"، فعلم الرياضيات ملجأ لكل إنسان يبحث عن الدقة والثقة في التفكير ، ويبني معلوماته على أساس واضح بعيدا عن الشك، لذلك يسعى المهتمون بالرياضيات إلى تطويرها وتحديث طرائق تدريسها، حيث تستدعي طبيعة هذه المادة وجود عدة مداخل تعمل على إدراك العلاقات المتشابكة بين الحقائق والمفاهيم والتعميمات ، بما يزيد من فعالية عمليتي التعليم والتعلم.

ومن طرائق التدريس الحديثة في تدريس الرياضيات الألعاب التربوية التي تجعل المتعلم نشطا وفعالا في أثناء اكتسابه للمفاهيم والمهارات والتعميمات الرياضية، وتضع التلاميذ في مواقف تعليمية قريبة من الواقع أو شبيها له، وذلك بتفاعله مع اللعبة التعليمية أو مع غيره من المتعلمين ، لتحقيق الأهداف المنشودة، إضافة إلى أن لها دور حيوي في تكوين أبعاد شخصية التلاميذ، فالألعاب التربوية هي إطار حياة الطفولة المبكرة وخاصة في سنوات التكوين الأولى. (جوابرة واخرون، ٢٠٢٤ : ٦٠)

وقد حرص التعليم الحديث على ايصال المعلومات للتلميذ بأسلوب مشوق" وممتع، فلم يعد التعليم اليوم يهدف إلى ملء أذهان التلاميذ بالمعلومات "بأسلوب التلقين"، والتأكيد على حفظ وتكرار كل ما يقوله المعلم، فبات الاهتمام بتنمية التلاميذ من جميع النواحي من خلال إشعارهم بالمتعة والبهجة أساس لعملية تعلمهم، فللعب بأنماطه المتعددة وسيلة ممتعة تحقق أهداف التعليم الحديث، لذا أكدت النظريات في علم النفس "رغم اختلاف وجهات نظرها" في العديد من المقالات النظرية، على أن اللعب ضروري لتعلم الطفل ونموه ، فهو من خلال اللعب يعرف نفسه والاخرون ، ويستكشف البيئة المحيطة به، وينمو معرفيا ولغويا و انفعاليا و اجتماعياً. (العناني، ٢٠٠٢: ١٤١)

"إذ تعد الألعاب التربوية من أهم المواد أو الوسائل التعليمية التي يمكنها أن تجسد المفاهيم المجردة"، كما يمكنها أن تجعل التلميذ نشطا وفاعلا ثناء عملية التعلم واكتساب الحقائق والقواعد والنظريات، وقد تنوعت الألعاب التربوية بتطور العلم وتقدم التكنولوجيا الحديثة، فظهرت الألعاب السمعية والبصرية ، ومنها "الألعاب الثابتة" وكذلك "المتحركة" ، وكذلك الألعاب الفردية أو الجماعية ، وقد تسابقت المدارس المختلفة على امتلاك الألعاب التربوية، حتى أصبح التمييز بين هذه المدارس من حيث درجة امتلاكها للألعاب التربوية وليس من حيث توظيفها أو حتى درجة تحقيقها للأهداف التربوية نظريا". (الهويدي، ٢٠١٢: ٢٧)

فكان للعب دور هام في تشكيل شخصية الطفل با بعادها المختلفة البعد الحسي والنفسي والحركي والوجداني وبما ينطوي عليه من مثيرات متنوعة وبما تتطلبه المواقف التعليمية من تفاعل بين الطفل وهذه المثيرات بما يعمل على تكوين المهارات و الاتجاهات لهذا يجب التأكيد على ضرورة استغلال حب الطفل للعب في تعلمه وفي ارشاده النفسي حيث يمكن للمعلم الاستفادة من ذلك ومن خلال ملاحظته للعبهم يكتشف مظاهر الاضطراب لدى الاطفال وتحديد مرحلة النمو العقلي التي وصلوا اليها واكتشاف افضل الطرق لتنظيم تعليمهم وتوجبه نموهم توجيها سليما. (الخشاب،٢٠٠٣: ٩)، فضلا انها تزود المتعلم "بالمرح والراحة"، ويرجع قدر كبير من جاذبية الألعاب وبهجتها إلى طبيعة المعلم وممارسته وكفايته في إجرائها، ويطبق هذا بلا شك على كافة "جوانب العملية التعليمية"، ومن ثم فأن الألعاب تقلل من الهوة بين ما يجري في باحه الصف وما يجري في الحياة الواقعية . (عليخ، ٢٠٠٤: ١٠)

وقد تمثلت أهمية البحث الحالي بما يأتي :

١. أهمية الألعاب التربوية في تحصيل تلاميذ الصف الثاني الابتدائي واكتساب الكثير من المهارات الرياضية وتطوير القدرات العقلية للتلميذات.

٢.التأكيد على تعلم مادة الرياضيات من خلال الألعاب التربوية بعيدا عن الحفظ والتلقين للمعلومات الجاهزة.

٣.تسهم الألعاب التربوية في توجيه اهتمام المربين وواضعي المناهج الدراسية على تنمية النواحي العقلية والجسمية و الاجتماعية والوجدانية للتلميذات .

ثالثا": هدف البحث:

يهدف البحث الحالي إلى معرفة اثر الألعاب التربوية في تحصيل تلميذات الصف الثاني الابتدائي في مادة الرياضيات.

رابعا": فرضية البحث: والتي تنص على:

" لا يوجد فرق ذو دلالة إحصائية عند مستوى (٠،٠٥) بين "متوسط درجات تلميذات المجموعة التجريبية" اللاتي يدرسن مادة الرياضيات بواسطة الألعاب التربوية و"متوسط درجات تلميذات المجموعة الضابطة" اللاتي يدرسن "بالطريقة الاعتيادية" في التحصيل" .

خامسا: حدود البحث: اقتصر البحث الحالي على:

١- عينة من تلميذات الصف الثاني الابتدائي في مدرسة لبابة بنت الحارث للبنات للعام الدراسي (٢٠٢٤-٢٠٢٥).

٢- الفصل الدراسي الثاني للعام الدراسي(٢٠٢٤-٢٠٢٥).

٣- الفصول السابع والثامن والتاسع والعاشر من كتاب الرياضيات للصف الثاني الابتدائي.

سادسا: تحديد المصطلحات

أولا": الالعاب التربوية : عرفها كلا من

الحيلة(٢٠٠٣): هو استغلال أنشطة اللعب في اكتساب المعرفة وتقريب مبادئ العلم للأطفال وتوسيع أفاقهم المعرفية. (الحيلة،٢٠٠٣: ٢٩)

السعود(٢٠٠٩): هي نشاط تنافسي منظم بين اثنين أو أكثر من المتعلمين ضمن قوانين متبعة أو أهداف محددة اللعب مسبقا. (السعود، ٢٠٠٩: ٧٤)

نسيم ومحمد (٢٠١٣): "وهي نوع من الأنشطة المحكمة الإطار، لها مجموعة من القوانين التي تنظم سير اللعب وعادة ما يشترك فيها اثنان أو أكثر للوصول إلى أهداف تعليمية سبق تحديدها". (نسيم ومحمد،٢٠١٣: ٦٠)

التعريف الإجرائي للألعاب التربوية: هي نشاط أو مجموعة من أنشطة لها مجموعة قوانين يقوم بها تلميذ للوصول إلى تحقيق أهداف معينة.

ثانيا": التحصيل:

وعرفه شحاته والنجار(٢٠٠٣): "هو كل ما يكتسبه الفرد من معارف ومهارات واتجاهات وميول وقيم وأساليب تفكير وقدرات على حل المشكلات نتيجة لدراسة ما هو مقرر عليهم في الكتب". (شحاته والنجار، ٢٠٠٣: ٨٩)

التعريف الإجرائي للتحصيل: هو مجموعة من المعلومات والمعارف التي ينبغي تعلمها من قبل تلاميذ الصف الثاني الابتدائي والمقرر تدريسها من خلال مادة الرياضيات ويقاس بالدرجة التي يحصلون عليها عند إجابتهم على فقرات الاختبار المعد لأغراض البحث الحالي.

رابعا": الرياضيات:

عرفه الخطيب(٢٠١١): معرفة منظمة في بيئة لها أصولها وتنظيمها وتسلسلها بدءا بتعابير غير معرفة إلى أن تتكامل وتصل إلى نظريات وتعاميم ونتائج. (الخطيب، ٢٠١١: ١٣)

خلفية نظرية

التطور التاريخي للألعاب التربوية:

يرجح استخدام الألعاب إلى ما قبل "١٥٠٠ "سنة، عندما استعمل الهنود لعبة الشطرنج، ويعود الفضل في تطورات الألعاب التربوية إلى الاهتمام بألعاب الحروب، وقد تم تطوير هذه الألعاب في "القرن التاسع عشر" من قبل البوسين(أهل بروسيا) الذين استعملوا لعبة الشطرنج ، واستبدلوا مواد هذه اللعبة بالجنود والضباط والدبابات وغير ذلك، وأصبحت الخرائط وأرض المعارك تشكل لوحة اللعبة بدلا من لوحة لعبة الشطرنج القديمة، ولاشك أن استعمال الألعاب التربوية قد أنتشر منذ فترة طويلة في "المجال التربوي" ، منذ أن بدأت المدارس تزاول نشاطها ، حيث كان المعلمون يتيحون الفرص لتلاميذهم بالقيام باللعب الإيهامي، مثل تمثيل الأدوار في

مسرحية تاريخية، أو تقمص شخصيات البائعين والمشترين، ولكن في الستينات من القرن العشرين شاع استعمال الألعاب التربوية في المدارس ومؤسسات التعليم العالي، وفي مجالات أكاديمية مختلفة. (نسيم ومحمد، ٢٠١٣: ٦١)

صنف الهنداوي (٢٠٠٣) أشكال الألعاب التربوية وأنواع اللعب إلى ما يأتي:

١. **الألعاب التلقائية:** "تمثل الأشكال الأولية للعب، وفيه تغيب القواعد والمبادئ المنظمة للعب ، وهو في معظمه انفراديا ولا يتم ضمن مجموعات، ويلعب الطفل فيه كلما رغب، ويتوقف عنه حينما لا يهتم به، ومعظم ألعاب هذا النوع هي استقصائية واستكشافية".

٢.**ألعاب تمثيل الأدوار:** "ويعتمد هذا النوع من الألعاب على خيال الأطفال الواسع ومقدراتهم الإبداعية، وفيها يتم تقمص الأطفال لشخصيات الكبار مقلدين سلوكهم، وهنا يعكس الأطفال نماذج الحياة الإنسانية والمادية المحيطة بهم".

٣. **الألعاب الترويحية والرياضية** : "يشمل هذا النوع من الألعاب جميع الأنشطة التي يقوم بها الأطفال والتي تنتقل من جيل إلى جيل ومنها الألعاب الشعبية".

٤. **الألعاب الإيهامية:** من أكثر الألعاب شيوعا في عالم الطفولة المبكرة، وهي من الألعاب الشعبية، فيها يتعامل الطفل مع المواد أو المواقف كما لو أنها تحمل خصائص أكثر مما تتصف به في الواقع.

٥. **الألعاب الفنية:** "هي إحدى أنواع الألعاب التركيبية، وتعد من الأنشطة الفنية التعبيرية التي تنبع من الوجدان والتذوق الجمالي ومنها الرسم بالمواد المختلفة".

٦. **الألعاب الاستطلاعية الاستكشافية** : "ويشمل هذا النوع من الألعاب كل عملية يقوم بها الطفل لمعرفة المكونات التركيبية لشيء ما وكيف يعمل ذلك الشيء".

٧. **الألعاب اللغوية:** "تمثل الألعاب اللغوية نشاطا مميزا للأطفال يحكمه قواعد موضوعة وله بداية محددة وكذلك نهاية محددة، من خلالها يمكن تنمية كفاءة الاتصال اللغوي بين الأطفال وتدريبهم على الاستخدام الصحيح لكثير من أدوات اللغة حروفا أو أسماء أو أفعالا".

٨. **الألعاب الثقافية** : "من خلال هذه الألعاب يكتسب الطفل معلومات ومعارف وخبرات متنوعة ويدخل ضمنها الأنشطة القصصية المختلفة، كالمطالعة والكتابة".

٩. **الألعاب التركيبية البنائية** : "يمثل هذا النوع ألعاب البناء والتشييد بالطرق والمواد المختلفة".

١٠. **الألعاب العلاجية:** "وهي أوجه النشاط المختلفة التي توجه للأطفال الذين يعانون من اضطرابات نفسية مختلفة لتخليصهم مما يعانون". (الهنداوي، ٢٠٠٣: ٨٢-٨٣)

وبناء" على ما تقدم فقد وقع اختيار الباحثة على عدد من الألعاب التربوية والتي تتمثل ب: (١،٢،٣،٤)

وظائف الألعاب التربوية:

للألعاب التربوية وظائف عديدة أهمها ما يأتي:

١. "وسيلة فاعلة لتقريب المفاهيم للأطفال ولمساعدتهم على إدراك معاني الأشياء".

٢. "أداة تربوية تساعد في إحداث تفاعل للطفل مع عناصر البيئة ومكوناتها لغرض تعلمه وإنماء شخصيته وسلوكه".

٣."أداة فاعلة يمكن استعمالها في تخليص الأطفال من الأنانية والتمركز حول الذات، ونقلهم إلى مرحلة تقدير الأخرين وإعطاء الولاء للجماعة والتكيف معها".

٤ . "اشباع ميول الأطفال، وتلبيه احتياجاتهم ، والعمل على إحداث التوازن لديهم".

٥. "وسيلة اجتماعية لتعليم الأطفال قواعد السلوك، وأساليب التواصل والتكيف، وتمثل القيم الاجتماعية".

٦. "وسيلة فاعلة في اكتشاف شخصية الأطفال وإمكاناتهم النفسية والعقلية ، إضافة إلى أنه أداة تشخيص تكشف عما يعانيه الأطفال من اضطرابات نفسية وعاطفية وعقلية، وهو وسيلة للعلاج أيضا".

٧. "أسلوبا فاعلا لإطلاق القدرات الكامنة واكتشافها ورعايتها وتوجيهها، وهو بذلك يعد صمام الأمان، ومؤسسة تربوية حقيقية تعمل تلقائيا قبل المدرسة وبعدها".

٨. وسيلة لتعليم التفكير بأشكاله المختلفة، ومساعدة الطفل على التخيل وبناء الصور الذهنية للأشياء.

(الحيلة، ٢٠٠٩: ٢١-٢٢)

شروط اختيار الألعاب التربوية:

يذكر (شحاته، ٢٠٠٨) أن الألعاب التربوية لكي تحقق المزايا والأهداف التربوية ، لابد من مراعاة العديد من الشروط والتي تتمثل في الآتي:

١ .تحتوي اللعبة من كافة جوانبها وإجراءات تنفيذها على كل ما يثير اهتمامات التلاميذ ويرفع مستوى دافعيتهم للتعلم.

٢. هادفة وممتعة، ومناسبة لميول وحاجات التلاميذ.

٣ . ذات معلومات قريبة لمستوى فهم التلاميذ، وواضحة وسهلة ليفهمها التلاميذ.

٤. تقوم اللعبة على أساس العمل في نطاق فريق.

٥. تتيح الألعاب التعليمية الفرصة للتدريب على تحمل المسؤولية، وكيفية إدارة الحوار بين مجموعة التلاميذ.

٦ . يكون دور المعلم مخططا وموجها لعملية التعلم من خلال تقديم اللعبة إلى التلاميذ وبيان فكرتها الأساسية، وتوزيع العمل وخطوات تنفيذها، وتوجيههم إلى مصادر التعلم. (شحاته،٢٠٠٨: ١٨٦)

كما ذكر (الرفاعي،٢٠٠٠) أن من شروط إعداد الألعاب التربوية أن تكون:

١ . مناسبة الألعاب لأعمار المتعلمين ومستوى نموهم العقلي والجسمي.

٢.خالية من الخطر الذي قد يعرض المتعلمين للإصابة.

٣.مناسبة لطبيعة غرفة الصف وعدد المتعلمين بحيث يمكن تنفيذها.

٤. تتيح فرصة تدريب المتعلمين على تحمل المسؤولية وكيفية إدارة الحوار والمناقشة بين مجموعات المتعلمين. (الرفاعي، ٢٠٠٠: ٧٤)

دور المعلم في تطبيق الألعاب التربوية:

يتمثل دور المعلم عند تطبيق الألعاب التربوية مما يأتي:

١. مدعم ومشجع: يجب على المعلم توفير بيئة مشجعة على التعلم مع ضمان وجود مجموعة من أنشطة اللعب الجماعية، مثل الألغاز والمهارات وتمثيل الأدوار.

٢ . مراقب: تعتبر المراقبة أو الملاحظة إحدى الأدوات المهمة جدا للتقييم والتشخيص التربوي في مرحلة التعليم المبكرة .

٣. مشارك: قد يتدخل المعلم في أنشطة اللعب ولكن بأهداف ومقاصد معينة مثل تعليم مهارة ما أو توضيح أسلوب معين (ليزوود،٢٠٠٩: ٧٣)

النظريات التي فسرت الالعاب التربوية:

١.نظرية الطاقة الزائدة: وترى أن اللعب مهمته الأصلية التخلص من الطاقة الزائدة عند الطفل ، ولهذا يحتاج إلى ممارسة مجموعة من أنشطة اللعب حتى يستطيع تقليل الطاقة التي لم تستنفذها الأعمال الجدية.(نسيم ومحمد،٢٠١٣: ٤٣)، ومن أشهر رواد هذه النظرية فردريك شيلر(١٧٥٩-١٨٠٥)، و هربرت سبنسر(١٨٣٠-١٩٠٣)، ويمكننا القول إن هذا الأخير له اليد الفضل في إرساء قواعدها ، وتصرح هذه النظرية بأن اللعب هو تصريف للطاقة الزائدة، وكما تؤكد بأن اللعب هو نتيجة طبيعية لوجود طاقة زائدة لدى الكائن الحي. (عبد الهادي، ٢٠٠٣: ٢٩)

٢.نظرية الاسترجاع والتلخيص:

ترى هذه النظرية بأن اللعب ما هو إلا تلخيص للماضي وأن الإنسان منذ ميلاده وحتى اكتمال نضجه يميل إلى المرور بنفس الأدوار التطورية التي مرت بها الحضارة البشرية منذ ظهور الإنسان على وجه الأرض إلى الان وأن ما يمارسه من ألعاب وحركات ليس إلا تذكير هذا الإنسان أو استعادته للغرائز الحيوية التي مربها عبر مراحل التطور التاريخي (نسيم

ومحمد،٢٠١٣: ٥٤)، ووضع هذا النظرية(ستانلي هول) سنة (١٨٤٤-١٩٢٤)، بعد أن تأثر بنظرية دارون ، ويرى بأن لعب الأطفال ما هو إلا تعبير عن غرائزهم المختلفة، وأنه يعزى للدوافع الموروثة لدى الطفل من أجداده الأوائل والتي تتمثل في السلوك البدائي الذي يعود إلى الأحقاب الأولى للتطور العقلي. (عبد الهادي ، ٢٠٠٣: ٣٢)

٣.نظرية الإعداد للحياة المستقبلية:

ترى هذه النظرية أن اللعب وسيلة للتدريب على ظروف الحياة وإعداده لوظائف الحياة المستقبلية.(نسيم ومحمد،٢٠١٣: ٥٤)، وتعتبر هذه النظرية من النظريات المهمة في تفسيرها للعب ، ومن أشهر من أعد في هذه النظرية(كارل جروس)سنة(١٨٩٦)، وهي مقابلة لنظرية (ستانلي) حول(النظرية التلخيصيه)(عبد الهادي ، ٢٠٠٣: ٣٢).

٤.نظرية التحليل النفسي:

حيث تشير هذه النظرية إلى مجموعة من الفرضيات التي وضعها كل من (سيجمون وفرويد وأريكسون وهورني على وجه الخصوص ، وتؤكد فرضيات فرويد على القوى البيولوجية التي تشكل مستقبل الكائن الإنساني، ومن بين هذه القوى الغريزة حيث يولد الطفل مزودا بمجموعة من الدوافع الغريزية اللاشعورية التي تحرك السلوك وتوجهه. (الحيلة،٢٠٠٢: ٧٢

أهداف الألعاب التربوية:

ذكر (نسيم ومحمد، ٢٠١٣) مجموعة من الأهداف المهمة للألعاب التربوية والتي أوردوها بما يأتي:

أولا": الأهداف الجسمية:

١.تنمية العضلات الكبيرة والصغيرة للطفل.

٢.الارتقاء بالصحة الجسمية.

٣.تدريب الحواس.

٤.تنمية التآزر العصبي.

ثانيا": الأهداف المعرفية:

١.تنمية القدرة على الاستكشاف والابتكار.

٢.تنمية القدرة على التفكير المنظم.

٣.تنمية القدرة على التحليل والتركيب.

٤.تنمية التفكير الإبداعي.

ثالثا": الأهداف الاجتماعية:

١.التواصل والتعاون مع الاخرين.

٢.توفير مواقف حية، يتعرف من خلالها الطفل على كيفية التصرف في المواقف المختلفة.

٣.تعلم العديد من عادات وتقاليد وقوانين المجتمع وأنظمته.

رابعا": الأهداف الوجدانية:

١.تنمية الدافعية للعمل ، وتقبل الفشل.

٢.التعبير عن النفس.

٣.تلبية رغبات المتعلم واحتياجاته.

٤.تكوين الشخصية المتزنة، والتخلص من الكبت.

خامسا": الأهداف المهارية:

١.تنمية السرعة والدقة والإتقان لدى المتعلم.

٢.تنمية مهارات حل المشكلات لدى المتعلم.

٣.تنمية مهارة ربط المحسوس بالمجرد لدى المتعلم.

٤.تنمية القدرة على إنتاج العديد من الألعاب التربوية بخامات البيئة غير المكلفة. (نسيم ومحمد، ٢٠١٣: ٦٤-٦٦)

دراسات سابقة

أولا" : دراسات سابقة تناولت الألعاب التربوية

١.دراسة فرج الله(٢٠١٣):

هدف الدراسة الى التعرف على "أثر استخدام الألعاب التربوية في اكتساب بعض المهارات الرياضية لدى التلاميذ منخفضي التحصيل في الصف الرابع الأساسي بالمحافظة الوسطى بقطاع غزة"، واتبع الباحث لتحقيق هذا البحث المنهج الوصفي التحليلي بالإضافة إلى المنهج التجريبي، تكونت عينة الدراسة من مجموعتين بواقع (٣١) تلميذا" وتلميذة في المجموعة التجريبية التي درست وفقا" للألعاب التربوية، وأما المجموعة الأخرى في "المجموعة الضابطة" والتي درست بطريقة المعتادة فقد بلغ عدد تلاميذها (٣٢) تلميذا" وتلميذة، وتم تطبيق عليهم "اختبار المهارات الرياضية"، وتوصلت الدراسة إلى مجموعة من النتائج من أهمها: وجود فروق دالة إحصائيا" بين متوسط درجات التلاميذ منخفضي التحصيل في الصف الرابع الأساسي بالمجموعة التجريبية ومتوسط أقرانهم في المجموعة الضابطة، لصالح المجموعة التجريبية في الاختبار التحصيلي البعدي (فرج الله،٢٠١٣: ٢٨٦)

ثانيا": دراسة حمادة(٢٠٢٠):

"هدفت إلى التعرف على تأثير برنامج الألعاب التربوية في تنمية مهارات التفكير الإبداعي لدى أطفال مرحلة الطفولة المبكرة بلغ حجم عينتها بواقع (٦٠) طفلا" اشتركوا في البرنامج مثلوا المجموعة التجريبية و(٣٠) طفلا" لم يشتركوا في البرنامج مثلوا المجموعة الضابطة بعمر يتراوح

ما بين(٥-٦) سنوات ، تم اختيار مقياس(تورانس) الذي يحوي على مجموعة من الاختبارات التي يتم من خلالها قياس مهارات التفكير الإبداعي للأطفال كأداة للدراسة الاختبارات قبل البرنامج وبعده حيث خضعت العينة التجريبية إلى برنامج تعليمي يحتوي مجموعة ثلاث وحدات تضم (٢٧) لعبة تربوية هدفت إلى تنمية مهارات التفكير الإبداعي وعلى مدى (٩) أسابيع وبواقع (٣) أنشطة في الأسبوع ، أما المجموعة الضابطة فقد استمرت في تنفيذ البرنامج التقليدي الخاص بها، وأظهرت النتائج وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسط المجموعة التجريبية في التطبيق القبلي والبعدي لقياس(تورانس) بعد التطبيق البرنامج لصالح التطبيق البعدي، وهو ما يؤكد فاعلية برنامج الألعاب التربوية ودوره في تنمية مهارات التفكير الإبداعي لأطفال مرحلة الطفولة المبكرة". (حمادة، ٢٠٢٠: ٤٨٣)

المحور الثاني دراسات سابقة تناولت التحصيل:

أولا": دراسة ياسين(٢٠٠٦):

"هدفت الدراسة الحالية إلى تعرف على أثر استخدام أنموذج دينز في التحصيل و الاتجاه نحو مادة الرياضيات، وتكونت عينة البحث من (٤٠) طالباً من طلاب الصف الأول المتوسط، وزعت عينة البحث عشوائياً على مجموعتين مكافئتين من طلاب الصف الأول المتوسط، الأولى تجريبية، والثانية ضابطة طالباً، بواقع (٢٠) طالبا" في كلتا المجموعتين وأعد الباحث أداتين الأولى اختبار تحصيلي مكون من (٥٠) فقرة من نوع الاختيار من متعدد، والثانية مقياس الاتجاه وبعد الانتهاء من التجربة. توصل الباحث إلى: وجود فرق دال معنوياً بين متوسط درجات التحصيل للمجموعة الضابطة (الطريقة الاعتيادية) والمجموعة التجريبية(أنموذج دينز) لصالح المجموعة التجريبية". (ياسين، ٢٠٠٦: ٣)

ثانيا": دراسة حسن(٢٠١٨):

"هدفت على أثر أنموذج بوسنر في تحصيل مادة الرياضيات لدى طلاب الصف الثاني المتوسط وقد استعملت الباحثة أداة موحدة لقياس التحصيل لدى طلاب مجموعتي البحث، إذ أعدت اختبارا" تحصيليا" مؤلفا" من (٣٠) فقرة اختبارية من نوع الاختيار من متعدد، واعتمدت الباحثة الوسائل الإحصائية الأتية: الاختبار التآئي لعينتين مستقلتين، ومعادلة معامل الصعوبة ، ومعادلة قوة التمييزية، فعالية البدائل الخاطئة، ومعامل بيرسون، وبعد تصحيح الإجابات ومعالجة البيانات إحصائيا" أظهرت النتائج: وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين المجموعتين التجريبية والضابطة في اختبار التحصيل ولصالح المجموعة التجريبية". (حسن، ٢٠١٨: ٥٠)

ثالثا: الموازنة بين الدراسات السابقة والدراسة الحالية:

بعد استعراض الدراسات السابقة تبين للباحثة ما يأتي:

أولا": منهج الدراسات وهدفها:

١.اعتمدت الدراسات السابقة على المنهج التجريبي والمنهج الشبه التجريبي، وهدفت إلى مقارنة بين طريقة التدريس الاعتيادية وطريقة التدريس بالألعاب التربوية.

٢.كما أنها لم تقتصر أهدافها على معرفة أثر الألعاب التربوية في تدريس الرياضيات بل تعداه إلى متغيرات أخرى فمن الدراسات ما تبين "أثر استخدام الألعاب التربوية في اكتساب بعض المهارات الرياضية لدى التلاميذ منخفضي التحصيل في الصف الرابع الأساسي بالمحافظة الوسطى بقطاع غزة"، كما في دراسة(فرج الله، ٢٠١٣)، ومنها ما بين تأثير برنامج الألعاب التربوية في تنمية مهارات التفكير الإبداعي لدى أطفال مرحلة الطفولة المبكرة(حمادة،٢٠٢٠)، كما هدفت دراسة كل من (ياسين،٢٠٠٦)، ودراسة (حسن،٢٠١٨) إلى معرفة أثر طرائق تدريسية حديثة في تحصيل مادة الرياضيات أما الدراسة الحالية تسعى إلى بيان اثر الألعاب التربوية في تحصيل تلميذات الصف الثاني الابتدائي في مادة الرياضيات .

٣-**عينة الدراسة:** العديد من الدراسات اختارت عيناتها بطريقة عشوائية قد تباينت في حجم عيناتها، إذ تراوحت ما بين (٤٠-٨١) من المتعلمين كما أختلف جنس العينة فمنها ما كانت تضم عينة فردية الجنس(ذكور أو إناث) ومنها عينات مختلطة (ذكور أو إناث)، أما الدراسة الحالية فستقتصر على الإناث فقط وعن حجمها فسيتم تحديده لاحقا".

٤-**الوسائل الاحصائية:** تعدد الوسائل الإحصائية التي أتبعها الباحثون في الدراسات السابقة فقد اعتمدوا: الحقيبة الإحصائية (SPSS) وذلك بحساب الاختبار التائي لعينتين مستقلتين ومعادلة الصعوبة والسهولة والقوة التمييزية للفقرات، كما في دراسة (ياسين، ٢٠٠٦)، الاختبار التائي لعينتين مستقلتين ومعادلة معامل الصعوبة ومعادلة قوة التمييزية فعالية البدائل الخاطئة ومعامل بيرسون، كما في دراسة (حسن،٢٠١٨)، أما البحث الحالي فسيتم استخدام الوسائل الاحصائية المناسبة لاحقاً.

٥-**النتائج:** اظهرت نتائج كافة الدراسات السابقة وجود فرق ذو دلالة احصائية لصالح المجموعة التجريبية، وسيتم مناقشة نتائج البحث الحالي ومقارنتها مع نتائج الدراسات السابقة بعد انتهاء التجربة وتحليل البيانات احصائياً.

منهجية البحث واجراءاته

اولاً. التصميم التجريبي للبحث :

"إعتمدت الباحثة المنهج التَجريبي ذي المجموعتين المتكافئتين لتحقيق هدف البحث، لاحتوائه على إجراءات منهجية متسلسلة تمكن الباحثة من التوصل إلى نتائج دقيقة، ولكونه أدق أنَّواع وأساليب البحث، وأكفئها في التوصل إلى نتائج موثوقة يمكن تعميمها والإفادة علمياً من نتائجها.(ملحم،٢٠١٠: ٤٣٦) المجموعة التجريبية التي تدرس على وفق الألعاب التربوية، والأخرى ضابطة تدرس على وفق الطريقة الاعتيادية"، وكما هو موضح في المخطط الآتي:

شكل(١)مخطط التصميم التجريبي

المجموعة	المتغير المستقل	المتغير التابع	الاختبار البعدي
التجريبية	الألعاب التربوية	تحصيل	اختبار تحصيلي
الضابطة	الطريقة الاعتيادية		

١- مجتمع البحث Research Population .

و"يقصد بمجتمع البحث بأنه جميع الأفراد أو الأشخاص أو الأشياء الذين يكونون موضوع مشكلة البحث(عبيدات، ٢٠١٣: ٩٧) وقد تم تحديد مجتمع البحث الحالي والذي تكون من جميع تلميذات الصف الثاني الابتدائي في مركز مدينة الموصل للعام الدراسي(٢٠٢٤-٢٠٢٥) والبالغ عددهن (٦٤٦٤) من مجموع تلميذات في المدارس الابتدائية والبالغ عددهن(٤٣٢٩٨) تلميذة موزعين على عدد الشعب الصف الثاني والبالغ عددهم(١٥٧) شعبة موزعين على (٨٦) مدرسة ابتدائية للبنات وبحسب احصائية المديرية العامة للتربية في محافظة نينوى بحسب كتاب تسهيل المهمة.

٢- عينة البحث:

العينة عبارة عن مجموعة جزئية من المجتمع الأصلي يجري اختبارها بطريقة معينة وتضم عددا" من عناصر المجتمع ، ومن هنا ينبغي أن تكون العينة ممثلة للمجتمع الأصلي كي يتم تعميم النتائج التي يتم التوصل إليها على المجتمع كاملا". (المعاني واخرون، ٢٠١٢: ٨٦)

وقد تم اختيار عينة البحث بشكل قصدي والتي تمثلت بتلميذات الصف الثاني الابتدائي في(مدرسة لبابة بنت الحارث للبنات) الواقعة في (حي الكندي) حيث احتوت على شعبتين ، لتكون القاعة (أ) مجموعة تجريبية، والقاعة (ب) مجموعة ضابطة، وقد بلغ عدد التلميذات الكلي (٦٠) تلميذة، وذلك بعد استبعاد الراسبين منهم احصائياً .

وللأسباب الاتية :-

١- استعداد ادارة المدرسة للتعاون مع الباحثة وتقديم التسهيلات المناسبة لإجراء التجربة.

٢-ابداء معلمة موافقتها تطبيق تجربة البحث.

٣-تضم المدرسة صفوف دراسية مهيئه لإجراء التجربة وقد قامت الباحثة بترتيبها لكي تلائم تنفيذ الألعاب التربوية كما يتيح ذلك للباحثة الاختيار العشوائي لمجموعتي البحث

٤- معظم التلميذات من رقعة جغرافية واحدة مما يضمن التقارب في المستوى الثقافي والاجتماعي لأفراد العينة.

جدول (١)يبين توزيع افراد عينة البحث

القاعة	المجموعة	عدد التلميذات	المجموع الكلي
أ	التجريبية	٣٠	٦٠
ب	الضابطة	٣٠	

ثانياً . تكافؤ مجموعتين البحث:

حرصا من الباحثة على زيادة ضبط المتغيرات التي قد تؤثر في سير التجربة و دقة النتائج التي تتمخض عنها تم إجراء التكافؤ بين أفراد مجموعتي البحث إحصائيا في متغيرات: (العمر الزمني للتلاميذ محسوبا بالأشهر، درجة الرياضيات للصف الثاني الابتدائي الفصل الدراسي الثاني من العام الدراسي (2025-2024)، مجموع درجات الصف الثاني الابتدائي لجميع المواد الدراسية للفصل الدراسي الثاني من العام الدراسي (2025-2024).

ويتضح مَن الجدوَل ادناهَ انَ المَجموعتين متكافئتان احصَائيا ذلك ان القيمة التائية المحسوبة اقل من القيمة التائية الجدولية ولكافة المتغيرات.

جدول (٢) تكافؤات المجموعتين في متغيرات العمر الزمني بالشهور، درجة ماد الرياضيات للسنة السابقة، مجموع الدرجات للسنة السابقة

المتغير	المجموعة	العدد	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	القيمة التائية	
					المحسوبة	الجدولية
العمر الزمني بالشهور	التجريبية	٣٠	٨٤.٥٣٣	٣.٨٧٥	٠.٠٣٩	٢.٠٠٠ عند مستوى دلالة (٠.٠٥) ودرجة حرية (٥٨)
	الضابطة	٣٠	٨٤.٥٠٠	٢.٥٨٣		
درجة الرياضيات للسنة السابقة	التجريبية	٣٠	٦.٥٣٣	٢.٠٦٣	٠.٣٢٣	
	الضابطة	٣٠	٦.٧٠٠	١.٩٣٢		
مجموع المواد للسنة السابقة	التجريبية	٣٠	٦٧.٩٦٧	٣.٠٧٩	٠.٧٢٦	
	الضابطة	٣٠	٦٨.٤٦٧	٢.١٧٧		

ثالثاً: مستلزمات تطبيق التجربة: شملت المستلزمات إعداد ما يأتي:

أ. الخطط التدريسية اليومية :

بعد الاتفاق على الموضوعات التي وقَعَ عليْها الاختيار عند تطبيق التجربة، تم إعداد نموذج من الخطط الدراسية وفق الألعاب التربوية، والخطة الاعتيادية لتدريس مادة الرياضيات للصف الثاني الابتدائي ومن ثم عرضها على عدد من الخبراء من ذوي الاختصاصَ في طرائق التدريس، ولم يتم اجراء اي تعديل عليها من قبلهم.

ب . صياغة الاغراض السلوكية :

صاغت الباحثة الاهداف السلوكية في ضوء الموضوعات (المحدد تدريسها) ، موزعة على مستويات الثلاث الاولى من تصنيف بلوم (التذكر والفهم والتطبيق) حيث بلغت (١٦) هدفاً سلوكياً معرفياً الذي يقيسه اعداد جدول المواصفات، ومن اجل التأكد من صلاحيتها ومدى ملاءمتها لمحتوى المادة وتم عرضها على مجموعة من المحكمين .[١] ، لبيان آرائهم في مدى سلامة صياغتها ودقة تصنيفها، وبذلك عدلت بعض الاهداف على ضوء آرائهم ومقترحاتهم ولم يحذف منها أي هدف سلوكي.

رابعاً: ثبات اختبار التحصيلي :

يعد الثبات من الخصائص المهمة الذي يجب توفرها في الاختبار او اداة الاختبار. (الجادري وابو حلو،٢٠٠٩ : ١٦١)، ويشير ثبات المقياس الى اتساق الدرجات التي يحصل عليها الافراد اذا ما طبق عليهم الاختبار اكثر من مرة (غباري وابو شعيرة، ٢٠١٠: ١٤٥)، وتم استخراج ثبات الاختبار بالطريقة التحليلية وذلك بتطبيق معادلة الاتساق الداخلي كودر ريتشاردسون -٢٠ (Kuder-Rechardson_20) لأنها أكثر شيوعاً في تقدير الثبات، وقياس مدى الاتساق الداخلي للفقرات وتستخدم في الاختبارات التي تعطي فيها درجة واحدة للإجابة الصحيحة، وصفر للإجابة الخاطئة كون فقرات الاختبار ذات إجابة (٠_١) وقد بلغت نسبة الثبات في اختبار التحصيلي (٠،٨١) وهو معامل ثبات جيد، وبذلك أصبح الاختبار جاهزا للتطبيق بصيغته النهائية على أفراد العينة الأساسية .

خامساً: تطبيق التجربة:

زودت الباحثة معلمةُ مادة الرياضيات في مدرسة (لبابة بنت الحارث الابتدائية للبنات)، بالخطط التدريسية اليومية، لتقوم بتطبيقها على مجموعة البحث التجريبية، يوم الاثنين (10/2/2025) في الفصل الدراسي الثاني من العام الدراسي (2024-2025) وبواقع ساعتين اسبوعياً لكل مجموعة، وانتهت التجربة في يوم الثلاثاء الموافق (22/4/2025) ثم زودتها بالاستمارات الخاصة بالاختبار بعد الانتهاء من تجربة البحث، وقد تم تعريض تلميذات الصف الثاني الابتدائي في المدرسة المذكورة اعلاه، لاختبار التحصيلي بعديا" يوم الثلاثاء المصادف (21/4/2025).

سادساً". الوسائل الإحصائية: استعانت الباحثة بنظام الرزم الاحصائية (SPSS)، لمعالجة البيانات واستخراج النتائج احصائياً.

نتائج البحث ومناقشتها

للتحقق من فرضية البحث التي تنص على (لا يوجد فرق ذو دلالة احصائية عند مستوى (٠.٠٥) بين متوسط درجات تلميذات المجموعة التجريبية اللاتي يدرسن مادة الرياضيات باستعمال الألعاب التربوية ومتوسط درجات تلميذات المجموعة الضابطة اللواتي يدرسنَّ باستخدام الطريقة اعتيادية في التحصيل) ولغرض التحقق من النتيجة ادرجت النتائج في جدول (٥)

جدول (٥)نتائج الاختبار التائي لمجموعتي البحث في الاختبار البعدي للتحصيل

المجموعة	العدد	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	القيمة التائية		مستوى الدلالة
				المحسوبة	الجدولية	
التجريبية	30	11.367	0.928	3.034	2.00عند مستوى دلالة(5.00) ودرجة الحرية(58)	دالة احصائيا"
الضابطة	30	10.433	1.406			

يتضح من جدول (٤) أن متوسط درجات تلميذات مجموعة تجريبية اللاتي درسن موضوعات رياضيات باستخدام الألعاب التربوية (١١،٣٦٧) بانحراف مقداره (٠،٩٢٨)، ومتوسط درجات تلميذات المجموعة الضابطة اللاتي درسنَّ نفس الموضوعات بالطريقة الاعتيادية (١٠،٤٣٣)، بانحراف مقداره (١،٤٠٦) وأن القيمة التائية المحسوبة (٣،٠٣٤) وهي أكبر من القيمة التائية الجدولية (٢،٠٠) وعليه ترفض الفرضية الصفرية وتقبل بديلتها .

تعزو الباحثة تفوق تلميذات المجموعة التجريبية اللاتي درسنَّ على وفق الألعاب التربوية على تلميذات المجموعة الضابطة اللاتي درسنَّ بالطريقة الاعتيادية إلى استخدام ألعاب تربوية عديدة ومتنوعة تجعل من عملية التعليم عملية مرحة وممتعة وسلسة ويمكن استكشاف المعلومات والمعارف في المقرر الدراسي بحسب قدرات التلاميذ ومهاراتهم و استعداداتهم العقلي ويخلق جوا" من التعاون والمحبة والألفة ويشجع التعرف على مواهبهم وأفكارهم مما يتيح للمعلم سهولة التعامل مع كافة التلاميذ وإيصال الفكرة والمعلومة مع اختصار الوقت والجهد لكلا الطرفين (معلم – متعلم)، وتتفق هذه النتيجة مع نتائج كافة الدراسات السابقة التي تم استعراضها من قبل الباحثة.

الاستنتاجات : في ضوء نتائج البحث استنتجت الباحثة ما يأتي::

١.الألعاب التربوية تزيد من رغبة التلميذات في تعلم الرياضيات وتجعلهم أكثر إقبالا" على المشاركة مما يرتقي بمستوى تحصيلهم.

٢.تساعد الألعاب التربوية في تبسيط المفاهيم المجردة في الرياضيات من خلال التمثيل العملي والتجريبي.

٣.أفضلية التدريس عن طريق الألعاب التربوية على التدريس وفقا" للطريقة الاعتيادية في تحصيل مادة الرياضيات.

٤.جعلت هذه الألعاب قللت من الملل لدى المتعلمين.

التوصيات: في ضوء نتائج بحث توصي باحثة ما يأتي:

١.عقد دورات تدريبية لمعلمات رياضيات على تصميم الألعاب التربوية المناسبة في تدريس مادة الرياضيات.

٢.إدراج الألعاب التربوية كجزء أساسي من استراتيجيات التدريس في منهج مادة الرياضيات.

المقترحات: واستكمالا للبحث الحالي تقترح الباحثة اجراء الدراسات المستقبلية التالية:

١.إجراء بحوث تجريبية لقياس أثر الألعاب التربوية على تحصيل التلميذات في مواضيع محددة من الرياضيات (مثل : الكسور، الهندسة، حل المسائل).

٢.أثر ألعاب العقل في تحصيل مادة الرياضيات لدى تلاميذ الصف الثالث الابتدائي.

٣. دراسة مشابهة في مواد دراسية اخرى ولمراحل تعليمية اخرى.

المصادر:

١.الجادري، عدنان حسين ويعقوب عبدالله ابو حلو، (٢٠٠٩): "**الاسس المنهجية والاستخدامات الاحصائية في بحوث العلوم التربوية والانسانية**" ، دار ثراء للنشر والتوزيع، عمان– الاردن.

٢.جوابرة ، ريم مشهور ،(٢٠٢٤)، توظيف الألعاب التربوية في تعليم الرياضيات لدى طلبة الصف الثالث متدني التحصيل من وجهة نظر معلميهم في مدارس وكالة الغوث في رام الله، **الكلية الجامعية للعلوم التربوية / وكالة الغوث الدولية / رام الله – فلسطين،** Vol3،(2024)hssue2،p:72–59.

٣.حسن، تغريد خضير،(٢٠١٨)، أثر إنموذج بوسنر في تحصيل مادة الرياضيات لدى طلاب الصف الثاني المتوسط ، **مجلة كلية التربية للبنات،** المجلد ٢٩ العدد(٧).

٤.حمادة، سلوى علي،(٢٠٢٠)، تأثير برنامج قائم على الألعاب التربوية في تنمية مهارات التفكير الإبداعي لدى الأطفال في مرحلة الطفولة المبكرة، **مجلة دراسات في الطفولة والتربية،** جامعة اسيوط، العدد الثاني عشر– يناير، دمياط – مصر.

٥.الحيلة، محمد (٢٠٠٣)، **الألعاب التربوية وتقنيات إنتاجها سيكولوجيا وعمليا،** دار المسيرة للنشر والتوزيع، عمان – الاردن.

٦.الحيلة، محمد محمود(٢٠٠٩)، **الألعاب التربوية من أجل التفكير والتعليم،** الطبعة الثالثة، دار المسيرة للنشر والتوزيع، عمان – الاردن.

٧.الحيلة، محمد محمود(٢٠١١)، **الألعاب التربوية وتقنيات إنتاجها، سيكولوجيا وتعليميا وعمليا،** الطبعة السادسة، دار المسيرة للنشر والتوزيع، عمان – الأردن.

٨.الخشاب، دعاء اياد سعدو،(٢٠٠٣)، أثر استخدام الألعاب التربوية في تنمية المهارات الرياضية لدى تلاميذ بطيئي التعلم الصف الثالث الابتدائي في محافظة نينوى،**(رسالة ماجستير غير منشورة)**، كلية التربية للعلوم التربوية والنفسية/كلية التربية/ جامعة الموصل.

٩.الخطيب، محمد أحمد (٢٠١١)، **مناهج الرياضيات الحديثة، تصميمها وتدريسها**، الطبعة الأولى، دار ومكتبة حامد للنشر والتوزيع، عمان- الاردن.

١٠. الرفاعي، محب،(٢٠٠٠)، فعالية الألعاب التعليمية في تنمية الوعي والسلوك البيئي لدى أطفال ما قبل المدرسة، المجلد الثالث ، العدد الثالث ، **مجلة التربية العلمية** ، كلية التربية ، جامعة عين شمس، مصر.

١١. السعود، خالد محمد،(٢٠٠٩)، **تكنولوجيا ووسائل التعليم وفاعليتها** ، مكتبة المجتمع العربي للنشر والتوزيع ، عمان- الأردن.

١٢. شحاته، حسن والنجار، زينب،(٢٠٠٣)، **معجم المصطلحات التربوية والنفسية**، الطبعة الاولى، الدار المصرية اللبنانية، القاهرة – مصر.

١٣. شحاته، حسن،(٢٠٠٩)، **إستراتيجيات التعليم والتعلم الحديثة وصناعة العقل العربي** ، الدار المصرية اللبنانية، القاهرة – مصر.

١٤. عباس، محمود خليل، واخرون (٢٠١٢) **مدخل الى مناهج البحث في التربية وعلم النفس**، ط٣، دار المسيرة للنشر والتوزيع والطباعة ، عمان -الاردن.

١٥.عبد الهادي، نبيل ،(٢٠٠٤)، **سيكولوجية اللعب وأثرها في تعلم الأطفال**، الطبعة الأولى ، دار وائل للنشر والتوزيع، عمان – الأردن.

١٦.عبيدات ، ذوقان وأخرون،(٢٠١٣)، البحث العلمي، مفهومه وأدواته وأساليبه، الطبعة الأولى، دار الفكر للنشر والتوزيع، عمان- الأردن.

١٧. عليخ ، صادق مطشر ،(٢٠٠٤)، أثر الألعاب اللغوية في اكتساب مهارات اللغة الكردية لدى طلاب معهد المعلمين، **(رسالة ماجستير غير منشورة)**، كلية التربية ابن رشد/جامعة بغداد.

١٨. العناني، حنان عبد الحميد(٢٠٠٢)، **برامج تربية الطفل** ، دار صنعاء للنشر والتوزيع، عمان – الاردن.

١٩.عودة، أحمد سليمان وخليل يوسف الخليلي (٢٠٠٠) **الإحصاء للباحث في التربية والعلوم الإنسانية**، مكتبة ألمنار للنشر والتوزيع، عمان – الأردن.

٢٠.غباري، ثائر، خالد ابو شعيرة (٢٠١٠):" **القدرات العقلية بين الذكاء والابداع** "، طبعة الاولى، مكتبة المجتمع العربي للنشر والتوزيع ، عمان – الاردن.

٢١.فرج الله ، عبد الكريم موسى،(٢٠١٣)، أثر استخدام الألعاب التربوية في اكتساب بعض المهارات الرياضية لدى التلاميذ منخفضي التحصيل في الصف الرابع الأساسي بالمحافظة الوسطى بقطاع غزة، **مجلة جامعة القدس المفتوحة للأبحاث والدراسات التربوية والنفسية** ،المجلد الأول – العدد(٤)، نيسان٢٠١٣.

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

٢٣.محمد، عبدالغني محمد، (٢٠١١) **الذكاء العاطفي والاجتماعي**، مركز تطوير الاداء والتنمية، القاهرة – مصر.

٢٤.المعاني، أحمد إسماعيل وأخران(٢٠١٢)، أساليب البحث العلمي والإحصاء، كيف نكتب بحثا" علمي، الطبعة الأولى ، دار للنشر والتوزيع، عمان– الأردن.

٢٥. ملحم، سامي محمد (٢٠١٠) **مناهج البحث في التربية وعلم النفس**، ط١، دار المسيرة، عمان – الاردن.

٢٦.النجار، نبيل جمعة (٢٠١٠) **القياس والتقويم منظور تطبيقي مع تطبيقات برمجية SPSS** ، ط١، دار الحامد ، عمان – الاردن .

٢٧. نسيم ، سحر توفيق(٢٠١٣)، **الألعاب التربوية لطفل الروضة**، الطبعة الأولى، دار المسيرة للنشر والتوزيع والطباعة، عمان – الأردن.

٢٨. الهنداوي، علي فالح،(٢٠٠٣)، **سيكولوجية اللعب**، مكتبة الفلاح للنشر والتوزيع ودار حنين، عمان – الأردن.

٢٩. الهويدي، زيد،(٢٠١٢)، **الألعاب التربوية استراتيجية لتنمية التفكير**، دار الكتاب الجامعي، العين – الإمارات العربية المتحدة.

٣٠. ياسين، دريد مزاحم(٢٠٠٦)، اثر انموذج دينز في التحصيل والاتجاه نحو مادة الرياضيات ، **(رسالة ماجستير غير منشورة)**، كلية التربية الاساسية –جامعة المستنصرية.