

الألعاب التعليمية وأثرها على تحصيل طلبة المدارس الأساسية الأردنية من وجهة نظر معلمي المرحلة الأساسية الدنيا في إقليم الوسط بالأردن

Educational games and their impact on the achievement of Jordanian basic school students from the point of view of teachers of the lower primary stage in the middle region of Jordan

الباحثة/ مالينا محمد عبد الكريم الخالدي

وزارة التربية والتعليم الأردنية

المخلص:

هدفت الدراسة إلى معرفة الألعاب التعليمية وأثرها على تحصيل طلبة المدارس الأساسية الأردنية من وجهة نظر معلمي المرحلة الأساسية الدنيا في إقليم الوسط بالأردن، كما وهدفت إلى معرفة ما إذا كان لكل من تغيرات الجنس، المؤهل العلمي، دور في معرفة أثر الألعاب التعليمية على تحصيل طلبة المدارس الأساسية الأردنية. ولتحقيق أغراض الدراسة قامت الباحثة بتصميم استبانة (20) فقرة وموزعة على أربعة أبعاد، وتم توزيع الاستبانة على عينة مكونة من (40) معلمة ومعلمة من معلمي المرحلة الأساسية الدنيا في إقليم الوسط بالأردن، وقد تم جمع الاستبانات وإدخالها إلى الحاسوب ومعالجتها إحصائياً باستخدام البرامج الإحصائية للعلوم الاجتماعية (SPSS) ومن أجل الحصول على نتائج، استخدمت المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية والنسب المئوية. وأظهرت نتائج الدراسة ما يلي: آراء معلمي المرحلة الأساسية الدنيا في إقليم الوسط بالأردن نحو أثر استخدام الألعاب التعليمية على تحصيل طلبة المدارس الأساسية الأردنية كانت إيجابية. واعتماداً على نتائج الدراسة أوصت الباحثة بعدد من التوصيات والمقترحات كان الغرض منها توجيه الأنظار إلى أهمية استخدام الألعاب التعليمية، ومن هذه التوصيات: ضرورة استخدام الألعاب التعليمية في تعليم المرحلة الأساسية الدنيا، وتدريب الطلبة على الاستعمال اللغوي السليم، ومراعاة واضعي المناهج للمرحلة الأساسية الدنيا بأن تتضمن الكتب المدرسية كثيراً من الألعاب التعليمية وأن يلتزم المدرسون بها ويزيدون عليها ويبتكروا غيرها بما يتناسب مع بيئات الطلبة المختلفة.

الكلمات المفتاحية: الألعاب التعليمية، طلبة المدارس الأساسية الأردنية، معلمي المرحلة الأساسية الدنيا، إقليم الوسط، الأردن.

Educational games and their impact on the achievement of Jordanian basic school students from the point of view of teachers of the lower primary stage in the middle region of Jordan

Abstract

The study aimed to know the educational games and their impact on the achievement of Jordanian basic school students from the point of view of teachers of the lower primary stage in the central region of Jordan. It also aimed to find out whether each of the gender changes, academic qualification, has a role in knowing the effect of educational games on school students' achievement. Jordanian core.

To achieve the objectives of the study, the researcher designed a questionnaire (20) items distributed in four dimensions, and the questionnaire was distributed to a sample consisting of (40) female and male teachers from the lower primary stage teachers in the Central Region in Jordan. The questionnaires were collected, entered into the computer and processed statistically using statistical programs. For the Social Sciences (SPSS), in order to obtain results, I used arithmetic means, standard deviations, and percentages.

The results of the study revealed the following: The opinions of lower primary school teachers in the central region of Jordan regarding the impact of using educational games on the achievement of Jordanian basic school students were positive.

And based on the results of the study, the researcher recommended a number of recommendations and proposals aimed at drawing attention to the importance of using educational games, and among these recommendations: the necessity of using educational games in teaching the lower primary stage, training students in the correct linguistic use, and taking into account the curriculum developers for the lower primary stage to include School books are a lot of educational games, and teachers should adhere to them and add to them and innovate others in line with different student environments.

Keywords: educational games, Jordanian primary school students, lower primary school teachers, the Middle Region, Jordan

المقدمة:

العملية التعليمية كل متكامل لا يفصل فيها الفكر عن العمل ويتفاعل الجانب النظري مع الجانب التطبيقي لتكون الحصيلة متوازنة وفاعلة، والمدرسة مجتمع صغير متكامل يدرّب الفرد على حياة المجتمع بألوانها وأنواعها، بجدها وهزلها، بخبراتها وتجاربها، وأصبح دور المدرسة هو الموازنة بين الجانب العقلي والمعرفي والجوانب الانفعالية والجسمية والاجتماعية، ويكتسب الجانب التطبيقي للمعرفة أهمية تتزايد يوماً بعد يوم.

وبالنظر الى أدوات المدرسة نجدها متعددة ومتنوعة ولعل الألعاب التعليمية من أدواتها المهمة، فهي تشكل أحد ركائز التربية الحديثة، فإحداث تغييرات ايجابية في شخصية الطالب يتطلب تغييراً في مسار الحياة الدراسية، ومن هنا يلاحظ معلمي ومعلمات المرحلة الأساسية الدنيا أثر استخدام الألعاب التعليمية على تحصيلهم، حيث لوحظ أن الطفل يتعلم ساعة واحدة في العمل اليديوي أكثر مما يتعلمه في يوم كامل من التعلم النظري.

مشكلة الدراسة:

بالرغم مما نشهده من ثورة العلم والتكنولوجيا وما أصبح للعلوم التطبيقية من أهمية، إلا أننا عندما نلقي نظرة على وجهة نظر معلمي ومعلمات المرحلة الأساسية الدنيا على تحصيل طلبة المدارس الأساسية الأردنية، نجدهم يهتمون بالتحصيل ويهملون الجوانب الأخرى، حيث يرتبط التدريس في أذهانهم بصفوف دراسية ذات أربعة جدران، فهم لا يلتفتون للألعاب التعليمية التي يجب أن يستخدمها الطلبة لأنهم يعدونها نوعاً من الترفيه والتسلية، فهم لا يدركون أن الطالب يحتاج لخبرات حسية مباشرة عند تدريس المعلومات، ولا زال هناك فجوة قائمة بين المعلومات والمهارات اللازمة لمواصلة حياتهم، حيث نواجه قلة الوعي عند معلمي ومعلمات المرحلة الأساسية حول أهمية الألعاب التعليمية، ونواجه أيضاً قلة الوسائل والمعدات المعينة عند تنفيذ هذه الألعاب.

أهمية الدراسة:

تكمن في معرفة الألعاب التعليمية وأثرها على تحصيل طلبة المدارس الأساسية الأردنية من وجهة نظر معلمي المرحلة الأساسية الدنيا في اقليم الوسط بالأردن حيث تؤدي الى:-

- رفع مستوى تحصيل الطلبة.
- تيسر للطلبة تعلم الكثير من المهارات والاتجاهات التي لا يمكن ان تتحقق لهم عن طريق الدراسة النظرية وحدها.
- ضرورة الاهتمام بالألعاب التعليمية في مرحلة التعليم الاساسي بالمتابعة المستمرة.

اهداف الدراسة:

- معرفة أثر استخدام الالعاب التعليمية على تحصيل طلبة المرحلة الاساسية الدنيا من وجهة نظر معلمي المرحلة الأساسية الدنيا.
- تشخيص واقع الأنشطة والوسائل التعليمية والصعوبات التي تعترض التدريس باستخدامها في المدارس الأساسية الأردنية.

أسئلة الدراسة:

- ما هي الألعاب التعليمية وأثرها على تحصيل طلبة المدارس الأساسية الأردنية من وجهة نظر معلمي المرحلة الأساسية الدنيا في اقليم الوسط بالأردن؟

- ما هو أثر متغير الجنس لمعلمي ومعلمات المرحلة الأساسية الدنيا في معرفة أثر استخدام الألعاب التعليمية على تحصيل طلبة المدارس الأساسية الأردنية؟
- ما هو أثر متغير المؤهل العلمي لمعلمي ومعلمات المرحلة الأساسية الدنيا في معرفة أثر استخدام الألعاب التعليمية على تحصيل طلبة المدارس الأساسية الأردنية؟

فرضيات الدراسة:

- لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى الدلالة ($\alpha=0.05$) لأثر الألعاب التعليمية على تحصيل طلبة المدارس الأساسية الأردنية من وجهة نظر معلمي المرحلة الأساسية الدنيا في إقليم الوسط بالأردن تعنى لمتغير الجنس.
- لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى الدلالة ($\alpha=0.05$) لأثر الألعاب التعليمية على تحصيل طلبة المدارس الأساسية الأردنية من وجهة نظر معلمي المرحلة الأساسية الدنيا في إقليم الوسط بالأردن تعنى لمتغير المؤهل العلمي.

حدود الدراسة:

حدود الدراسة بالإبعاد الآتية:

- البعد المكاني: المدارس الأساسية الأردنية في إقليم الوسط بالأردن.
- البعد البشري: معلمي المرحلة الأساسية الدنيا في المدارس الأساسية الأردنية.
- البعد الزمني: الفصل الأول من العام الدراسي (2021/2020).

مصطلحات الدراسة:

- **الوسائل التعليمية:** هي كل ما يستخدم من مواد لنقل مادة الدرس من المعلم للطالب على ان تكون هذه المواد متضمنة في سياق استراتيجية التدريس ولها دور واضح في تحقيق اهداف هذا الدرس (الحصين، 2004).
- **التحصيل الدراسي:** مدى استيعاب الطلاب لما اكتسبوه من خبرات معينة من خلال مقررات دراسية ويقاس بالدرجة التي يحصل عليها الطلاب في الاختبارات التحصيلية المعدة لهذا الغرض. (القاني، 1999).

مجتمع الدراسة:

تكون مجتمع الدراسة من معلمي ومعلمات المرحلة الأساسية الدنيا في المدارس الأساسية الأردنية في إقليم الوسط بالأردن خلال الفصل الأول من العام الدراسي (2021/2020).

عينة الدراسة:

أجريت الدراسة على عينة قوامها (40) معلماً ومعلمة من معلمي ومعلمات المرحلة الأساسية الدنيا في المدارس الأساسية الأردنية في إقليم الوسط بالأردن خلال الفصل الأول من العام الدراسي (2021/2020)، وتم اختيارهم بطريقة عشوائية والجدول (1)، (2) تبين توزيع عينة الدراسة تبعاً لمتغيراتها المستقلة

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

النسبة المئوية (%)	التكرار	الجنس
45	18	ذكر
55	22	أنثى
100	40	المجموع

جدول رقم (2): توزيع عينة الدراسة تبعاً لمتغير المؤهل العلمي

النسبة المئوية (%)	التكرار	المؤهل العلمي
20	8	دبلوم
63	25	بكالوريوس
18	7	دراسات عليا
100	40	المجموع

منهج الدراسة:

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

أداة الدراسة:

اعتمادا على أدبيات البحث والدراسات السابقة واستشارة الخبراء تم بناء استبانة لجمع البيانات من عينة الدراسة اشتملت على (20) فقرة موزعة أربعة أبعاد كما في الجدول رقم (3)

جدول رقم (3): فقرات الاستبانة تبعاً لمجالات الدراسة

#	البعد	عدد الفقرات	الفقرات
1	أهداف الألعاب التعليمية	5	05-01
2	تكلفة الألعاب التعليمية ومدى توافرها	5	10-06
3	دور المعلم في تطبيق الألعاب التعليمية	5	15-11
4	دور الألعاب التعليمية في الجانب الإبداعي بالنسبة للطالب	5	20-16

صدق الأداة:

تم عرض أداة الدراسة على مختصين من مشرفين تربويين ومدراء مدارس في وزارة التربية والتعليم الأردنية واوصوا بصلاحيتها بعد إجراء تعديلات أشار إليها، وقد تم إجراء تلك التعديلات وإخراج الاستبانة بصورتها النهائية.

ثبات الأداة:

للتحقق من ثبات الأداة استخدمت معادلة كرونباخ ألفا لاستخراج الثبات فبلغت نسبته الكلية على فقرات الاستبانة (0.861) وهي نسبة ثبات عالية تؤكد إمكانية استخدام الأداة.

المعالجة الإحصائية:

بعد جمع البيانات تم إدخال بياناتها للحاسب لتعالج بواسطة البرنامج الإحصائي للعلوم الاجتماعية (SPSS)، وقد استخدمت النسب المئوية والمتوسطات الحسابية الموزونة واختبار (ت) وتحليل التباين الأحادي.

نتائج الدراسة ومناقشتها:

أولاً: النتائج المتعلقة بالسؤال الأول الذي نصه: ما هو الألعاب التعليمية وأثرها على تحصيل طلبة المدارس الأساسية الأردنية من وجهة نظر معلمي المرحلة الأساسية الدنيا في إقليم الوسط بالأردن؟

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

وقد أعطي للفقرات ذات المضمون الإيجابي (5) درجات عن كل إجابة (موافق بشدة)، و(4) درجات عن كل إجابة (موافق)، و(3) درجات عن كل إجابة (محايد)، ودرجتان عن كل إجابة (معارض)، ودرجة واحدة عن كل إجابة (معارض بشدة)، ومن أجل تفسير النتائج أعتمد الميزان الآتي للنسب المئوية للاستجابات:

جدول رقم (4): ميزان النسب المئوية للاستجابات

درجة الاستجابات	النسبة المئوية
منخفضة جداً	أقل من 50%
منخفضة	من 50%-59%
متوسطة	من 60%-69%
مرتفعة	من 70%-79%
مرتفعة جداً	من 80% فما فوق

وتبين الجداول (5) (6)، (7)، (8) النتائج، ويبين الجدول (9) خلاصة النتائج.

(1) النتائج المتعلقة بالبعد الأول (أهداف الألعاب التعليمية)

جدول رقم (5): المتوسطات الحسابية والنسب المئوية للبعد الأول

رقم الفقرة	الفقرات	متوسط الاستجابة*	النسبة المئوية	درجة الاستجابة
1	تعمل الألعاب التعليمية على تشويق الطالب وتنمية الاستعداد لديه للتعلم واكتساب المهارات الجديدة.	4.1	82.00	مرتفعة جداً
2	تسهم الألعاب التعليمية في تعليم الطفل المهارات الاجتماعية، خاصة مهارة اتخاذ القرار.	3.73	74.60	مرتفعة

مرتفعة جدا	85.00	4.25	تساعد الألعاب التعليمية على ترويض الجسم وتمارين عضلاته وجهازه العصبي.	3
مرتفعة جدا	89.40	4.47	تشعر الألعاب التعليمية الطالب بالمتعة والبهجة والسرور.	4
متوسطة	66.60	3.33	تهيئ الألعاب التعليمية الطالب للتكيف مع المستقبل من خلال الاستجابات الجديدة التي يقوم بها في لعبة.	5
مرتفعة	79.50	3.975	الدرجة الكلية	

أقصى درجة للفقرة (5) درجات

يتبين من الجدول رقم (5) السابق أن الألعاب التعليمية وأثرها على تحصيل طلبة المدارس الأساسية الأردنية من وجهة نظر معلمي المرحلة الأساسية الدنيا في اقليم الوسط بالأردن كانت مرتفعة جدا على الفقرات (1، 3، 4) حيث كانت نسبتها المئوية أكبر من (80%) وكانت مرتفعة على الفقرة (2) حيث كانت نسبتها المئوية بين (70%-79%) وكانت متوسطة على الفقرة (5) حيث كانت نسبتها المئوية بين (60%-69%) وكانت النسبة المئوية للاستجابة على الدرجة الكلية مرتفعة بدلالة النسبة المئوية (79.50%).

(2) النتائج المتعلقة بالبعد الثاني (تكلفة الألعاب التعليمية ومدى توافرها)

جدول رقم (6): المتوسطات الحسابية والنسب المئوية للبعد الثاني

رقم الفقرة	الفقرات	متوسط الاستجابة*	النسبة المئوية	درجة الاستجابة
6	تتوفر الألعاب التعليمية في السوق الفلسطينية.	2.83	56.60	منخفضة
7	الألعاب التعليمية المتوافرة تغطي كافة المقررات.	2.25	45.00	منخفضة جدا
8	المستوى الاقتصادي ودخل الأسرة أحد الأسباب التي تؤثر في مستوى التحصيل الدراسي للطلاب.	3.8	76.00	مرتفعة
9	تحرص المدارس على توفير معظم الألعاب التعليمية.	2.5	50.00	منخفضة
10	قلة اجهزة العرض الخاصة بالألعاب التعليمية.	3.97	79.40	مرتفعة
	الدرجة الكلية	3.07	61.40	متوسطة

أقصى درجة للفقرة (5) درجات

يتبين من الجدول رقم (6) السابق أن الألعاب التعليمية وأثرها على تحصيل طلبة المدارس الأساسية الأردنية من وجهة نظر معلمي المرحلة الأساسية الدنيا في اقليم الوسط بالأردن كانت مرتفعة على الفقرات (8، 10) حيث كانت نسبتها المئوية بين (70%-79%) وكانت منخفضة على الفقرة (6، 9) حيث كانت نسبتها المئوية بين (60%-69%) وكانت منخفضة على الفقرة (6، 9) حيث كانت نسبتها المئوية بين (60%-69%) وكانت منخفضة جدا على الفقرة (7) حيث كانت نسبتها المئوية أقل من (60%) وكانت النسبة المئوية للاستجابة على الدرجة الكلية متوسطة بدلالة النسبة المئوية (61.40%).

(3) النتائج المتعلقة بالبعد الثالث (دور المعلم في تطبيق الألعاب التعليمية)

جدول رقم (7): المتوسطات الحسابية والنسب المئوية للبعد الثالث

رقم الفقرة	الفقرات	متوسط الاستجابة*	النسبة المئوية	درجة الاستجابة
11	يجب على المعلم إجراء دراسة للألعاب المتوفرة في بيئة الطالب.	4	80.00	مرتفعة جدا
12	يقوم المعلم بترتيب المجموعات لاستخدام الألعاب التعليمية وتحديد الأدوار لكل طالب.	4.07	81.40	مرتفعة جدا
13	يقدم المعلم المساعدة للطلاب ويندخّل في الوقت المناسب.	3.93	78.60	مرتفعة
14	يختار المعلم ألعاب هادفة تعليمية تربوية محددة وفي نفس الوقت ممتعة.	3.85	77.00	مرتفعة
15	تكون اللعبة التي اختارها المعلم مناسبة لقدرات وميول الطلاب وقواعدها واضحة.	4.13	82.60	مرتفعة جدا
	الدرجة الكلية	3.995	79.90	مرتفعة

أقصى درجة للفقرة (5) درجات

يتبين من الجدول رقم (7) السابق أن الألعاب التعليمية وأثرها على تحصيل طلبة المدارس الأساسية الأردنية من وجهة نظر معلمي المرحلة الأساسية الدنيا في إقليم الوسط بالأردن كانت مرتفعة جدا على الفقرات (11، 12، 15) حيث كانت نسبتها المئوية أكبر من (80%) وكانت مرتفعة على الفقرات (13، 14) حيث كانت نسبتها المئوية بين (70%-79%) وكانت النسبة المئوية للاستجابة على الدرجة الكلية مرتفعة بدلالة النسبة المئوية (79.90%).

(4) النتائج المتعلقة بالبعد الرابع (دور الألعاب التعليمية في الجانب الإبداعي بالنسبة للطلاب)

جدول رقم (8): المتوسطات الحسابية والنسب المئوية للبعد الرابع

رقم الفقرة	الفقرات	متوسط الاستجابة*	النسبة المئوية	درجة الاستجابة
16	تنمي الألعاب التعليمية حب الاستطلاع والاستفسار والحماس المستمر والمثابرة في حل المشكلات.	3.85	77.00	مرتفعة
17	تؤثر الألعاب التعليمية في قدرة الطالب على إنتاج الأفكار الجديدة والإبداعية.	3.7	74.00	مرتفعة
18	توفر الألعاب التعليمية للطلاب روح المخاطرة والقبول بالتحديات.	4.05	81.00	مرتفعة جدا
19	تدريب الطالب على الاستفادة من خامات البيئة وتطوير لعبة ما للأفضل.	3.2	64.00	متوسطة

مرتفعة جدا	83.00	4.15	تساعد الألعاب التعليمية في تدريب الطالب على أداء وإتقان العمل بجهد أقل ووقت أقصر.	20
مرتفعة	75.80	3.79	الدرجة الكلية	

أقصى درجة للفقرة (5) درجات

يتبين من الجدول رقم (8) السابق أن الألعاب التعليمية وأثرها على تحصيل طلبة المدارس الأساسية الأردنية من وجهة نظر معلمي المرحلة الأساسية الدنيا في اقليم الوسط بالأردن كانت مرتفعة جدا على الفقرات (18، 20) حيث كانت نسبتها المئوية أكبر من (80%) وكانت مرتفعة على الفقرات (16، 17) حيث كانت نسبتها المئوية بين (70%-79%) وكانت متوسطة على الفقرة (19) حيث كانت نسبتها المئوية بين (60%-69%) وكانت النسبة المئوية للاستجابة على الدرجة الكلية مرتفعة بدلالة النسبة المئوية (75.80%).

(5) خلاصة النتائج وترتيب الأبعاد والدرجة الكلية للاستجابات:

جدول رقم (9): المتوسطات الحسابية والنسب المئوية للأبعاد والدرجة الكلية للاستجابات

الرقم	البعد	متوسط الاستجابة*	النسبة المئوية	درجة الاستجابة
1	أهداف الألعاب التعليمية	3.975	79.50	مرتفعة
2	تكلفة الألعاب التعليمية ومدى توافرها	3.07	61.40	متوسطة
3	دور المعلم في تطبيق الألعاب التعليمية	3.995	79.90	مرتفعة
4	دور الألعاب التعليمية في الجانب الإبداعي بالنسبة للطالب	3.79	75.80	مرتفعة
الدرجة الكلية		3.7075	74.15	مرتفعة

أقصى درجة للفقرة (5) درجات

يتبين من الجدول رقم (9) السابق أن الألعاب التعليمية وأثرها على تحصيل طلبة المدارس الأساسية الأردنية من وجهة نظر معلمي المرحلة الأساسية الدنيا في اقليم الوسط بالأردن كانت مرتفعة على المجالات (1، 3، 4) حيث كانت نسبتها المئوية بين (70%-79%) وكانت متوسطة على المجال (2) حيث كانت نسبتها المئوية بين (60%-69%) وكانت النسبة المئوية للاستجابة على الدرجة الكلية مرتفعة بدلالة النسبة المئوية (74.15%).

وتعزو الباحثة ان قليل من الدراسات ركزت على تأثير الألعاب التعليمية على تحصيل العلوم للمرحلة الاساسية حيث لوحظ ان الطلاب يتأثرون ايجابيا بشكل كبير في فهم المفاهيم العلمية الاساسية وارتفع مستوى تحصيلهم وابداعهم.

ثانيا: النتائج المتعلقة بالسؤال الثاني الذي نصه: ما هو أثر متغيرات (الجنس، المؤهل العلمي) لمعلمي ومعلمات المرحلة الأساسية الدنيا في معرفة أثر الألعاب التعليمية على تحصيل طلبة المدارس الأساسية الأردنية؟

وتتعلق بهذا السؤال فرضيات الدراسة، والجدول (10، 11) يبين نتائج فحصها.

نتائج فحص الفرضية الأولى التي نصها: لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى الدلالة ($\alpha=0.05$) لأثر الألعاب التعليمية على تحصيل طلبة المدارس الأساسية الأردنية من وجهة نظر معلمي المرحلة الأساسية الدنيا في اقليم الوسط بالأردن تعنى لمتغير الجنس.

لفحص الفرضية تم استخدام اختبار (t) والجدول رقم (10) يبين النتائج:

جدول رقم (10): نتائج اختبار (ت) تبعاً لمتغير الجنس

الدالة	(ت)	انثى		ذكر		البعد	رقم
		الانحراف	المتوسط	الانحراف	المتوسط		
.398	-0.855	.5950 7	4.060 0	.6600 6	3.8900	أهداف الألعاب التعليمية	1
.174	1.38 7	.4185 2	2.960 0	.5727 1	3.1800	تكلفة الألعاب التعليمية ومدى توافرها	2
.885	-0.146	.6373 5	4.010 0	.6614 2	3.9800	دور المعلم في تطبيق الألعاب التعليمية	3
.439	-0.781	.5985 9	3.860 0	.5327 2	3.7200	دور الألعاب التعليمية في الجانب الإبداعي بالنسبة للطلاب	4
.821	-0.228	.3771 3	3.722 5	.4525 6	3.6925	الدرجة الكلية	

دال إحصائياً عند مستوى الدلالة (0.05)

يتبين من الجدول رقم (10) السابق عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى الدلالة ($\alpha = 0.05$) لمعلمي المرحلة الأساسية الدنيا في إقليم الوسط بالأردن في معرفة أثر استخدام الألعاب التعليمية على تحصيل طلبة المدارس الأساسية الأردنية تعزى لمتغير الجنس على جميع الأبعاد وعلى الدرجة الكلية حيث كان مستوى الدلالة لقيم (ت) عليها أكبر من (0.05) وبهذا نقبل الفرضية الصفرية.

وترجع الباحثة ذلك الى تشابه آراء واهتمامات اولياء امور الطلبة

نتائج فحص الفرضية الثانية التي نصها: لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى الدلالة ($\alpha = 0.05$) لأثر الألعاب التعليمية على تحصيل طلبة المدارس الأساسية الأردنية من وجهة نظر معلمي المرحلة الأساسية الدنيا في إقليم الوسط بالأردن تعزى لمتغير المؤهل العلمي.

لفحص الفرضية استخدم تحليل التباين الأحادي (ANOVA) والجدول (11) يبين النتائج

الجدول (11): نتائج تحليل التباين الأحادي لدلالة الفروق لمعلمي المرحلة الأساسية الدنيا في إقليم الوسط بالأردن في معرفة أثر استخدام الألعاب التعليمية على تحصيل طلبة المدارس الأساسية الأردنية تعزى لمتغير المؤهل العلمي

مستوى الدلالة	قيمة (ف)	متوسط المربعات	درجات الحرية	مجموع مربعات الانحراف	مصدر التباين	البعد
.051	10.161	2.711	2	5.422	بين المجموعات	1
		.267	37	9.873	داخل المجموعات	

			39	15.295	المجموع	
.058	3.581	.815	2	1.629	بين المجموعات	2
			37	8.415	داخل المجموعات	
			39	10.044	المجموع	
.056	4.015	1.430	2	2.860	بين المجموعات	3
			37	13.179	داخل المجموعات	
			39	16.039	المجموع	
.051	4.277	1.164	2	2.328	بين المجموعات	4
			37	10.068	داخل المجموعات	
			39	12.396	المجموع	
.152	12.519	1.332	2	2.665	بين المجموعات	الدرجة الكلية
			37	3.938	داخل المجموعات	
			39	6.603	المجموع	

دال إحصائيا عند مستوى ANOVA(0.05)

يتبين من الجدول رقم (11) السابق عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى الدلالة ($\alpha = 0.05$) لمعلمي المرحلة الأساسية الدنيا في إقليم الوسط بالأردن في معرفة أثر استخدام الألعاب التعليمية على تحصيل طلبة المدارس الأساسية الأردنية تعزى لمتغير المؤهل العلمي على جميع الأبعاد وعلى الدرجة الكلية حيث كان مستوى الدلالة لقيم (ف) عليها أكبر من (0.05) وبهذا نقبل الفرضية الصفرية.

وترجع الباحثة ذلك الى ارتفاع نسبة الوعي لدى اولياء الامور حول اهمية الالعاب التعليمية ومدى تأثيرها وحضورهم اجتماعات تربوية هادفة وكذلك التطور التكنولوجي المتزايد الذي ادى الى الانفتاح المعرفي لدى الجميع بغض النظر عن مستوياتهم العلمية.

التوصيات:

- ضرورة استخدام الألعاب التعليمية في تعليم المرحلة الأساسية الدنيا، وتدريب الطلبة على الاستعمال اللغوي السليم.
- مراعاة واضعي المناهج للمرحلة الأساسية الدنيا بأن تتضمن الكتب المدرسية كثيرا من الألعاب التعليمية وأن يلتزم المدرسون بها ويزيدون عليها وابتكروا غيرها بما يتناسب مع بيانات الطلبة المختلفة.
- لا بد أن تزيد الوزارة والجهات المعنية من دعمها للألعاب التعليمية والتركيز عليها وان تؤمن هذه الألعاب بشكل دائم ومستمر.
- من المهم أن يراقب المعلم الطالب أثناء اللعب ليسجل ملاحظاته ويكتشف خصائصه وميوله وهواياته.
- اختيار العاب مسلية وممتعة للطلاب لان الطفل بطبعه يحب التسلية والمتعة.
- ضرورة تشجيع الطلاب على المشاركة في الالعاب التعليمية لما فيها من فوائد تربوية وعلمية وسلوكية.
- مراعاة اولياء الامور لتوزيع وقت الطفل بين الدراسة واللعب.

- ضرورة متابعة أولياء الأمور لمستوى طلبة المدارس الأساسية الأردنية في المدرسة ومساعدتهم على الاندماج مع استخدام الألعاب التعليمية.

المصادر والمراجع

المراجع العربية:

- أبو ريا، محمد. (1993). "أثر استخدام التعلم باللعب المنفذة من خلال الحاسوب في اكتساب مهارات العمليات الحسابية الأربع لطلبة الصف السادس الأساسي في المدارس الخاصة في عمان". رسالة ماجستير غير منشورة. الجامعة الأردنية. عمان، الأردن.
- بلقيس، احمد. مرعي، توفيق. (1987): سيكولوجية اللعب دار الفرقان عمان.
- بوفحوص وعبيد (1997) "فاعلية استخدام الألعاب التعليمية على تحصيل تلاميذ المرحلة الابتدائية في مادة العلوم في دولة البحرين" مجلة العلوم التربوية، تصدر عن عمادة البحث العلمي في الجامعة الاردنية، ايلول، المجلد(24)، العدد الثاني.
- جامعة القدس المفتوحة (1995): "سيكولوجية اللعب" جامعة القدس المفتوحة عمان.
- الحيلة محمد. (2002). الألعاب التربوية وتقنيات انتاجها: سيكولوجيا وتعليميا وعمليا دار المسيرة للنشر والتوزيع والطباعة، عمان.
- زهوري، بهاء الدين (1998). التعلم باللعب، مجلة اقلام الثقافية، المجلد 2 العدد 3.
- العناني، حنان عبد الحميد(1997)، الدراما والمسرح في تعليم الطفل، دار الفكر، عمان.
- قطامي، يوسف (2000)، نمو الطفل المعرفي واللغوي، ط 1، الاهلية للنشر والتوزيع، عمان.
- لعناني حنان. (2002). اللعب عند الاطفال، الاسس النظرية والتطبيق، دار الفكر للطباعة والنشر عمان.
- مجلة جامعة النجاح للأبحاث (2007)، العلوم الانسانية، المجلد 21، الإصدار 1.
- مرجية، بشارة (2001)، اللعب عند الاطفال يحقق الآمال، دار الهدى للطباعة والنشر، كفر قرع.
- نجم، خميس. (2001). "أثر استخدام الألعاب التربوية الرياضية عند طلبة الصف السابع الأساسي على كل من تحصيلهم في الرياضيات واتجاهاتهم نحوها". رسالة ماجستير غير منشورة. الجامعة الأردنية. عمان، الأردن.

المراجع الاجنبية:

- Bottinelli, C. A. (1980). "The Efficacy of Population, Resources, Environment Simulation Games, and Traditional Teaching Strategies: Short – and – Long – Term Cognitive and Effective Retention". University of Colorade at Boulder, edd. Degree, Dissertation Abstract International, Publication No. AAC 802155.
- Engels, H., & Gerialien A (1994). "Computer-based Role-Playing For interpersonal Skills – Training". Simulation & gaming, 28 (2), p164.
- National Council of Teachers of Mathematics. (2000). Principles and Standards for School Mathematics. Reston, Va.: NCTM

- Saab, J. F. (1987). "The Effects of Creative Drama Methods on Mathematics Achievement, Attitudes and Creativity". Dissertation Abstracts International. 40(10). P. 2538.
- Spraggings, C. (1984). "A Comparative Study of the Strategies on Immediate Cognitive Learning and Retention of Varying Ability Groups in a High School Biology Classroom". Ed. D. Auburn University, Dissertation Abstract International, 45(20)

جميع الحقوق محفوظة 2021 ©، الباحثة/ مالينا محمد عبد الكريم الخالدي، المجلة الأكاديمية للأبحاث والنشر العلمي.

(CC BY NC)